【公報種別】特許法第１７条の２の規定による補正の掲載
【部門区分】第１部門第２区分
【発行日】令和2年7月16日(2020.7.16)

【公開番号】特開2018-191814(P2018-191814A)
【公開日】平成30年12月6日(2018.12.6)
【年通号数】公開・登録公報2018-047
【出願番号】特願2017-96872(P2017-96872)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　7/02　３１６Ａ
Ａ６３Ｆ　7/02　３１１Ａ

【手続補正書】
【提出日】令和2年5月14日(2020.5.14)
【手続補正１】
【補正対象書類名】特許請求の範囲
【補正対象項目名】全文
【補正方法】変更
【補正の内容】
【特許請求の範囲】
【請求項１】
第１判定を実行可能な第１判定手段と、
その第１判定手段による判定結果を示すための第１識別情報が表示される第１表示手段と、
その第１表示手段に前記第１識別情報を動的表示させる第１動的表示手段と、
その第１動的表示手段により前記第１識別情報が動的表示される期間を決定する第１動的表示期間決定手段と、
第２判定を実行可能な第２判定手段と、
その第２判定手段による判定結果を示すための第２識別情報が表示される第２表示手段と、
その第２表示手段に前記第２識別情報を動的表示させる第２動的表示手段と、
その第２動的表示手段により前記第２識別情報が動的表示される期間を決定する第２動的表示期間決定手段と、
前記第１表示手段に特定の第１判定結果を示すための前記第１識別情報が表示された場合に、第１特典遊技を実行し、前記第２表示手段に特定の第２判定結果を示すための前記第２識別情報が表示された場合に、第２特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、
前記第１判定よりも前記第２判定が実行され易くする第１遊技状態と、前記第２判定よりも前記第１判定が実行され易くする第２遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、
その遊技状態設定手段により前記第１遊技状態が設定される場合に、前記第２識別情報の動的表示における状況に基づいて前記第１遊技状態が設定されたことを遊技者に示すための報知態様を報知する報知タイミングを決定する報知タイミング決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機。
【手続補正２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】全文
【補正方法】変更

【補正の内容】
【発明の詳細な説明】
【発明の名称】遊技機
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ機などの遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、特典遊技の実行後に抽選が行われ易くなる遊技状態が設定されたことを報知するものがある。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１２－２１７７６６号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、更なる遊技の興趣向上が求められていた。
【０００５】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
この目的を達成するために請求項１記載の遊技機は、第１判定を実行可能な第１判定手段と、その第１判定手段による判定結果を示すための第１識別情報が表示される第１表示手段と、その第１表示手段に前記第１識別情報を動的表示させる第１動的表示手段と、その第１動的表示手段により前記第１識別情報が動的表示される期間を決定する第１動的表示期間決定手段と、第２判定を実行可能な第２判定手段と、その第２判定手段による判定結果を示すための第２識別情報が表示される第２表示手段と、その第２表示手段に前記第２識別情報を動的表示させる第２動的表示手段と、その第２動的表示手段により前記第２識別情報が動的表示される期間を決定する第２動的表示期間決定手段と、前記第１表示手段に特定の第１判定結果を示すための前記第１識別情報が表示された場合に、第１特典遊技を実行し、前記第２表示手段に特定の第２判定結果を示すための前記第２識別情報が表示された場合に、第２特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有し、前記第１判定よりも前記第２判定が実行され易くする第１遊技状態と、前記第２判定よりも前記第１判定が実行され易くする第２遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により前記第１遊技状態が設定される場合に、前記第２識別情報の動的表示における状況に基づいて前記第１遊技状態が設定されたことを遊技者に示すための報知態様を報知する報知タイミングを決定する報知タイミング決定手段と、を有するものである。
【０００７】
【０００８】
【０００９】
【発明の効果】
【００１０】
請求項１記載の遊技機によれば、第１判定を実行可能な第１判定手段と、その第１判定手段による判定結果を示すための第１識別情報が表示される第１表示手段と、その第１表示手段に前記第１識別情報を動的表示させる第１動的表示手段と、その第１動的表示手段により前記第１識別情報が動的表示される期間を決定する第１動的表示期間決定手段と、

第２判定を実行可能な第２判定手段と、その第２判定手段による判定結果を示すための第２識別情報が表示される第２表示手段と、その第２表示手段に前記第２識別情報を動的表示させる第２動的表示手段と、その第２動的表示手段により前記第２識別情報が動的表示される期間を決定する第２動的表示期間決定手段と、前記第１表示手段に特定の第１判定結果を示すための前記第１識別情報が表示された場合に、第１特典遊技を実行し、前記第２表示手段に特定の第２判定結果を示すための前記第２識別情報が表示された場合に、第２特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有し、前記第１判定よりも前記第２判定が実行され易くする第１遊技状態と、前記第２判定よりも前記第１判定が実行され易くする第２遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により前記第１遊技状態が設定される場合に、前記第２識別情報の動的表示における状況に基づいて前記第１遊技状態が設定されたことを遊技者に示すための報知態様を報知する報知タイミングを決定する報知タイミング決定手段と、を有するものである。

【００１１】

よって、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。

【００１２】

【００１３】

【００１４】

【００１５】

【００１６】

【００１７】

【図面の簡単な説明】

【００１８】

【図１】第１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図２】第１実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図３】パチンコ機の背面図である。

【図４】（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【図５】第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される演出の流れを示したタイミングチャートである。

【図６】（ａ）は、第１実施形態における大当たり遊技のエンディングの表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における確変中の表示内容の一例を示した図である。

【図７】（ａ）は、第１実施形態における第１特別図柄の当たり変動開始後に第２特別図柄が非変動であった場合の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態におけるＲＵＳＨ中に第２特別図柄が小当たりした場合の表示内容の一例を示した図である。

【図８】（ａ）は、第１実施形態における第１特別図柄の当たり変動開始後に第２特別図柄が変動中であった場合の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第１特別図柄の当たり変動中に第２特別図柄が変動を停止した場合の表示内容の一例を示した図である。

【図９】（ａ）は、第１実施形態におけるＲＵＳＨ中に、第１特別図柄の変動表示の結果が大当たりＡとなった状態の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態におけるＲＵＳＨ中に、第１特別図柄の変動表示の結果が大当たりＣ、或いは、大当たりＤとなった状態の一例を示した図である。

【図１０】（ａ）は、第１実施形態におけるカード忘れ注意喚起画面を示した図であり、（ｂ）～（ｄ）は第１実施形態におけるカード忘れ注意喚起画面を表示するタイミングを示したタイミングチャートである。

【図１１】第１実施形態におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図である。

【図１２】第１実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。

【図１３】主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について模式的に示した模式図である。
【図１４】第１実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１５】（ａ）は、第１当たり乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、小当たり乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第２当たり乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１６】（ａ）は、大当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、小当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１７】変動パターン選択テーブルの構成を模式的に示した模式図である。
【図１８】通常用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１９】（ａ）は、時短・確変用テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、潜確用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２０】普図変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２１】第１実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図２２】（ａ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図２３】（ａ）は、停止表示態様選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、追加演出選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２４】第１実施形態における表示制御装置の電気的構成のブロック図である。
【図２５】（ａ）～（ｃ）は、電源投入時画像を説明する説明図である。
【図２６】（ａ）は、背面Ａを説明する説明図であり、（ｂ）は、背面Ｂ～Ｄを説明する説明図である。
【図２７】（ａ）～（ｃ）は、背面Ｅを説明する説明図である。
【図２８】表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図２９】転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図３０】描画リストの一例を模式的に示した模式図である。
【図３１】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図３２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図３３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図３４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図３５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図３６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
【図３７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図３８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図３９】主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４０】主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図４１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ変動処理を示すフローチャ

ートである。
【図４２】主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図４３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図４４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図４５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図４７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図４８】主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図４９】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図５０】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図５１】主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図５２】主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５３】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図５４】主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図５５】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図５６】主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり動作設定処理を示すフローチャートである。
【図５７】主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２入賞処理を示すフローチャートである。
【図５８】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図５９】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図６０】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図６１】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド受信処理を示したフローチャートである。
【図６２】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理を示したフローチャートである。
【図６３】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示したフローチャートである。
【図６４】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示したフローチャートである。
【図６５】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり関連処理を示したフローチャートである。
【図６６】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される残回数更新処理を示したフロ

ーチャートである。
【図６７】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される仮停止関連処理を示したフローチャートである。
【図６８】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動再開処理を示したフローチャートである。
【図６９】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示したフローチャートである。
【図７０】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１用変動表示設定処理を示したフローチャートである。
【図７１】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２用変動表示設定処理を示したフローチャートである。
【図７２】音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される各種カウンタ更新処理を示したフローチャートである。
【図７３】表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図７４】表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるブート処理を示すフローチャートである。
【図７５】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示したフローチャートである。
【図７６】表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図７７】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７８】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニングコマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド数コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７９】表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディングコマンド処理を示したフローチャートである。
【図８０】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるラッシュ突入コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される追加演出コマンド処理を示したフローチャートである。
【図８１】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像変更コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。
【図８２】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図８３】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。
【図８４】表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。
【図８５】（ａ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図８６】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図８７】表示制御装置内のＭＰＵにより実行される描画処理を示したフローチャートである。
【図８８】第２実施形態における確変状態で大当たりＣに当選した場合の遊技の流れを示

したタイミングチャートである。
【図８９】第２実施形態における確変状態が設定された後の特図１遊技の遊技内容と付与特典の関係図である。
【図９０】（ａ）は、第２実施形態における第１特別図柄の当たり図柄停止時に第２特別図柄が変動中であった場合の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２実施形態における第１特別図柄の当たり図柄停止中に第２特別図柄が停止した場合の表示内容の一例を示した図である。
【図９１】第２実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図９２】大当たり種別選択２テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図９３】（ａ）は、小当たり種別選択２テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、外れ種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図９４】時短・確変用２テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図９５】第２実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図９６】第２実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図９７】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理２を示すフローチャートである。
【図９８】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理２を示すフローチャートである。
【図９９】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理２を示すフローチャートである。
【図１００】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄確定期間設定処理を示すフローチャートである。
【図１０１】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される確定時間中処理を示すフローチャートである。
【図１０２】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理２を示すフローチャートである。
【図１０３】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄動停止処理２を示すフローチャートである。
【図１０４】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄確定期間設定処理を示すフローチャートである。
【図１０５】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理２を示すフローチャートである。
【図１０６】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理２を示したフローチャートである。
【図１０７】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される残回数更新処理２を示したフローチャートである。
【図１０８】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される仮停止関連処理２を示したフローチャートである。
【図１０９】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される再開処理を示したフローチャートである。
【図１１０】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される図柄確定関連処理を示したフローチャートである。
【図１１１】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される各種カウンタ更新処理２を示したフローチャートである。
【図１１２】第３実施形態における確変状態が設定された後の特図１遊技の遊技内容と付与特典の関係図である。
【図１１３】（ａ）は、第３実施形態における大当たり終了の表示内容の一例を示した図

であり、（ｂ）は、大当たり後１変動目の表示内容の一例を示した図である。
【図１１４】（ａ）は、第３実施形態における大当たり後３変動目の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、大当たり後４変動目の表示内容の一例を示した図である。
【図１１５】（ａ）は、第３実施形態における大当たり後３変動目が大当たりの場合の大当たり後３変動目の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、大当たり後１～３変動の間に特図１小当たりに当選した場合の大当たり後２変動目の表示内容の一例を示した図である。
【図１１６】第３実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１１７】（ａ）は、第１当たり乱数３テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、小当たり乱数３テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１１８】（ａ）は、大当たり種別選択３テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、小当たり種別選択３テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１１９】（ａ）は、変動パターン選択３テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、確変用３テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、確変Ａテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１２０】（ａ）は、確変Ｂテーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、確変Ｃテーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、確変Ｄテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１２１】潜確用３テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１２２】第３実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１２３】（ａ）は、第３実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第３実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１２４】確変演出選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１２５】第３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理３を示すフローチャートである。
【図１２６】第３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ変動処理を示すフローチャートである。
【図１２７】第３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理３を示すフローチャートである。
【図１２８】第３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図１２９】第３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理３を示すフローチャートである。
【図１３０】第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理３を示したフローチャートである。
【図１３１】第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞情報関連処理を示したフローチャートである。
【図１３２】第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理３を示したフローチャートである。
【図１３３】第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了時処理を示したフローチャートである。
【図１３４】第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理３を示したフローチャートである。
【図１３５】第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される確変用変動表示設定処理を示したフローチャートである。
【図１３６】第４実施形態におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図である。

【図１３７】（ａ）は、第４実施形態における確変状態中に特図１大当たりに当選した際の遊技の流れを示したタイミングチャートであり、（ｂ）は、確変状態中に時短消化した際の流れを示したタイミングチャートである。
【図１３８】（ａ）は、第４実施形態における時短回数到達によるＲＵＳＨ突入の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４実施形態における特図１大当たり変動中のＲＵＳＨであることを報知する表示内容の一例を示した図である。
【図１３９】（ａ）は、第４実施形態における潜確状態中に転落抽選に当選した際の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４実施形態における潜確状態中に特図２で大当たりに当選した際の表示画面を示した図である。
【図１４０】第４実施形態におけるスーパーＲＵＳＨ中の表示内容の一例を示した図である。
【図１４１】第４実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について模式的に示した模式図である。
【図１４２】第４実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１４３】第４実施形態における大当たり種別選択４テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１４４】第４実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１４５】（ａ）は、第４実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第４実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１４６】（ａ）は、転落抽選テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、潜確モード選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、転落報知選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１４７】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理４を示すフローチャートである。
【図１４８】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理４を示すフローチャートである。
【図１４９】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状態更新処理４を示すフローチャートである。
【図１５０】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理４を示すフローチャートである。
【図１５１】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理４を示すフローチャートである。
【図１５２】第４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理４を示したフローチャートである。
【図１５３】第４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理４を示したフローチャートである。
【図１５４】第４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される潜確モード設定処理を示したフローチャートである。
【図１５５】第４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される転落演出設定処理を示したフローチャートである。
【図１５６】第４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり関連処理４を示したフローチャートである。
【図１５７】第４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理４を示したフローチャートである。
【図１５８】第４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される転落報知処理を示したフローチャートである。
【図１５９】第４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図

１用変動表示設定処理４を示したフローチャートである。
【図１６０】第４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２用変動表示設定処理４を示したフローチャートである。
【図１６１】第５実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図１６２】小当たり用可変入賞装置の正面斜視図である。
【図１６３】小当たり用可変入賞装置の分解正面斜視図である。
【図１６４】小当たり用可変入賞装置を背面側から見た動作図である。
【図１６５】第５実施形態における確変状態中に特図１大当たりに当選した場合の遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図１６６】第５実施形態における確変状態中に時短消化した場合の遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図１６７】（ａ）は、第５実施形態における小当たりした時の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、小当たり遊技中の表示内容の一例を示した図である。
【図１６８】（ａ）は、第５実施形態における小当たり遊技中に転落ゲートを球が通過した場合の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、小当たり遊技中に転落ゲートを球が通過しなかった場合の表示内容の一例を示した図である。
【図１６９】（ａ）は、小当たり終了の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、潜確状態（無敵モード）中の表示内容の一例を示した図である。
【図１７０】第５実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１７１】（ａ）は、小当たり種別選択５テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、動作シナリオ記憶エリアの内容を模式的に示した模式図である。
【図１７２】第５実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１７３】第５実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１７４】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり入り口通過処理を示すフローチャートである。
【図１７５】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される転落ゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図１７６】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理５を示すフローチャートである。
【図１７７】第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理５を示したフローチャートである。
【図１７８】第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理５を示したフローチャートである。
【図１７９】第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される球通過関連処理を示したフローチャートである。
【図１８０】第６実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１８１】第６実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１８２】（ａ）は、大当たり状態フラグの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、小当たり状態フラグの内容を模式的に示した模式図である。
【図１８３】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理６を示すフローチャートである。
【図１８４】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動条件判別処理を示すフローチャートである。
【図１８５】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理６を示すフローチャートである。

【図１８６】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理６を示すフローチャートである。
【図１８７】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される電動役物開閉処理６を示すフローチャートである。
【図１８８】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理６を示すフローチャートである。
【図１８９】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド実行処理を示すフローチャートである。
【図１９０】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり中断処理を示すフローチャートである。
【図１９１】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング実行処理を示すフローチャートである。
【図１９２】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理６を示すフローチャートである。
【図１９３】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理６を示すフローチャートである。
【図１９４】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図１９５】第７実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１９６】第７実施形態における流路ユニットを拡大した拡大図である。
【図１９７】（ａ）は、第７実施形態における電動役物が閉状態（埋設状態）である場合の球流れを模式的に示した平面図であり、（ｂ）は電動役物が閉状態（埋設状態）である場合の球流れを模式的に示した斜視図である。
【図１９８】（ａ）は、第７実施形態における電動役物が開状態（突出状態）である場合の球流れを模式的に示した平面図であり、（ｂ）は電動役物が開状態（突出状態）である場合の球流れを模式的に示した斜視図である。
【図１９９】（ａ）は、第７実施形態における時短状態中において第２図柄当たり時の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７実施形態における時短状態中において第２入球口に球が入球した時の表示内容の一例を示した図である。
【図２００】（ａ）は、第７実施形態における時短状態中において特図２抽選の結果が外れである場合の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７実施形態における時短状態中において特図２変動中に球が遅延通路を流下している場合の表示内容の一例を示した図である。
【図２０１】（ａ）は、第７実施形態における時短状態中において特図２変動中に球が通常通路を流下している場合の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７実施形態における小当たり遊技中にＶ通過した場合の表示内容の一例を示した図である。
【図２０２】（ａ）は、第７実施形態における時短状態中において小当たり遊技中にＶ通過しなかった場合の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７実施形態における時短状態として時短状態Ａが設定された場合の表示内容の一例を示した図である。
【図２０３】（ａ）は、第７実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第７実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図２０４】（ａ）は、第１当たり乱数７テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、特別図柄１乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、特別図柄２乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２０５】（ａ）は、第１当たり種別選択７テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、特図１大当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、特図２大当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２０６】（ａ）は、第２当たり乱数７テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、小当たり種別選択７テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図２０７】変動パターン７テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２０８】（ａ）は、第１時短用変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２時短用変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２０９】開放シナリオ７テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２１０】第７実施形態におけるパチンコ機の遊技状態の移行の流れを模式的に示した模式図である。
【図２１１】第７実施形態における小当たりＶ通過時の遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図２１２】第７実施形態における第７実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図２１３】遅延通路状態フラグの内容を模式的に示した模式図である。
【図２１４】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図２１５】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理７を示すフローチャートである。
【図２１６】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理７を示すフローチャートである。
【図２１７】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短回数更新処理を示すフローチャートである。
【図２１８】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始設定処理を示すフローチャートである。
【図２１９】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理７を示すフローチャートである。
【図２２０】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ入口通過処理を示すフローチャートである。
【図２２１】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過処理を示すフローチャートである。
【図２２２】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理７を示すフローチャートである。
【図２２３】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理７を示すフローチャートである。
【図２２４】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される電動役物開閉処理７を示すフローチャートである。
【図２２５】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２２６】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理７を示したフローチャートである。
【図２２７】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理７を示したフローチャートである。
【図２２８】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始処理を示したフローチャートである。
【図２２９】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短演出関連処理を示したフローチャートである。
【図２３０】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図当たり終了時処理を示したフローチャートである。
【図２３１】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理７を示したフローチャートである。
【図２３２】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２用変動表示設定処理を示したフローチャートである。

【図２３３】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される球通過監視処理を示したフローチャートである。
【図２３４】第８実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２３５】（ａ）は、第８実施形態における第２アタッカ３６５０が有する開閉扉３６５０ｆが開状態である場合を模式的に示した平面図であり、（ｂ）は、第８実施形態における第２アタッカ３６５０が有する開閉扉３６５０ｆが閉状態である場合を模式的に示した平面図である。
【図２３６】第８実施形態における遊技盤の部分拡大図であって、第２アタッカへの球の流れを模式的に示した模式図である。
【図２３７】第８実施形態における遊技盤の部分拡大図であって、第２入球口への球の流れを模式的に示した模式図である。
【図２３８】（ａ）は、第８実施形態における大当たりＣに対応した大当たり遊技中の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８実施形態における大当たりＣに対応した大当たり遊技中に球が第２入球口に入球した場合の表示内容の一例を示した図である。
【図２３９】（ａ）は、第８実施形態における大当たりＣに対応した大当たり遊技のエンディング画面の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８実施形態における大当たりＣに対応した大当たり遊技後の特図２遊技中画面の表示内容の一例を示した図である。
【図２４０】（ａ）は、第８実施形態における通常状態時に特図２小当たりに当選した場合の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８実施形態における特図２で大当たりＨに当選した場合の表示内容の一例を示した図である。
【図２４１】（ａ）は、第８実施形態における時短状態中の特図２遊技中の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８実施形態における時短状態中の最終特図変動終了時の表示内容の一例を示した図である。
【図２４２】第８実施形態におけるパチンコ機の遊技状態の移行の流れを模式的に示した模式図である。
【図２４３】（ａ）は、第８実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第８実施形態における第１当たり乱数８テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２４４】第８実施形態における第１当たり種別選択８テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２４５】（ａ）は、第８実施形態における動作シナリオ８テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第８実施形態における各シナリオ種別の内容を示した図である。
【図２４６】第８実施形態における第２当たり乱数８テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２４７】第８実施形態における変動パターン選択８テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２４８】（ａ）は、第８実施形態における通常・潜確用８テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第８実施形態における時短・確変用８テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２４９】第８実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図２５０】（ａ）は、第８実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第８実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図２５１】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理８を示すフローチャートである。
【図２５２】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理８を示すフローチャートである。

【図２５３】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理８を示すフローチャートである。
【図２５４】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図２５５】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理８を示すフローチャートである。
【図２５６】第８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理８を示したフローチャートである。
【図２５７】第８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留球数関連処理を示したフローチャートである。
【図２５８】第８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される減少時処理を示したフローチャートである。
【図２５９】第８実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理８を示したフローチャートである。
【図２６０】第９実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図２６１】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理９を示すフローチャートである。
【図２６２】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短終了処理を示すフローチャートである。
【図２６３】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状態更新処理９を示すフローチャートである。
【図２６４】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理９を示すフローチャートである。
【図２６５】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理９を示すフローチャートである。
【図２６６】第９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理９を示すフローチャートである。
【図２６７】第１０実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２６８】（ａ）は、第１０実施形態における大当たり図柄の停止画面の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における大当たりＣでの図柄確定期間中の表示内容の一例を示した図である。
【図２６９】第１０実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図２７０】第２当たり乱数１０テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２７１】大当たり種別選択１０テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２７２】特定入賞動作パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２７３】第１０実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図２７４】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図２７５】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理１０を示すフローチャートである。
【図２７６】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理１０を示すフローチャートである。
【図２７７】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理１０を示すフローチャートである。
【図２７８】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特定入球処理を示すフローチャートである。
【図２７９】第１０実施形態の変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図２８０】第７実施形態の変形例における演出内容の一例を示した模式図である。
【図２８１】（ａ）は、第７実施形態の変形例における高確率用第２当たり乱数１１テーブル２０２ｊａを示した模式図であり、（ｂ）は、第７実施形態の変形例における低確率用第２当たり乱数１１テーブル２０２ｊｂを示した模式図である。
【図２８２】第７実施形態の変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理１１を示すフローチャートである。
【図２８３】第７実施形態の変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理１１を示すフローチャートである。
【図２８４】第７実施形態の変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２８５】（ａ）は、第１１実施形態における潜確状態中において特図２小当たり当選した場合の表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１実施形態における潜確状態中において特図２外れ当選した場合の表示内容の一例を示した図である。
【図２８６】（ａ）は、第１１実施形態における大当たり内容示唆演出の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１実施形態における大当たり内容示唆演出の演出結果の一例を示した図である。
【図２８７】（ａ）は、第１１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図２８８】第１１実施形態における示唆態様選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２８９】第１１実施形態における示唆演出選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２９０】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理１１を示すフローチャートである。
【図２９１】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理１１を示すフローチャートである。
【図２９２】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり関連処理１１を示すフローチャートである。
【図２９３】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される示唆演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２９４】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２用変動表示設定処理１１を示すフローチャートである。
【図２９５】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される示唆態様設定処理を示すフローチャートである。
【図２９６】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される液晶演出実行管理処理１１を示すフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００１９】
＜第１実施形態＞
以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図１から図８７を参照し、第１実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の一実施形態について説明する。図１は、第１実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図２はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図３はパチンコ機１０の背面図である。
【００２０】
図１に示すように、パチンコ機１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８

が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。
【００２１】
内枠１２には、多数の釘や入賞口６３，６４等を有する遊技盤１３（図２参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図１２参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。
【００２２】
内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４および下皿ユニット１５を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４および下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。
【００２３】
前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラス１６ａを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。
【００２４】
前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図１参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図１２参照）へと案内される。また、上皿１７の上面には、枠ボタン２２が設けられている。この枠ボタン２２は、例えば、第３図柄表示装置８１（図２参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。
【００２５】
前面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、前面枠１４の正面視（図１参照）左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。
【００２６】
また、右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図２参照）に貼付される証紙等がパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。
【００２７】
窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵され

たＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【００２８】

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

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

図２に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール６１，６２、一般入賞口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、可変入賞装置６５、アウト口６６、スルーゲート６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２（図１参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板６０は薄い板材を張り合わせた木材からなり、その正面側からベース板６０の背面側に配設された各種構造体を遊技者に目視できないように形成される。一般入賞口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、可変入賞装置６５、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側からタッピングネジ等により固定されている。

【００３２】

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

【００３３】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１参照）とにより前後

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

【００３４】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１２参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図２の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図２の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【００３５】

遊技領域の正面視右側上部（図２の右側上部）には、外レール６２の外周面に沿うように発光手段である複数のＬＥＤおよび７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７（３７Ａ，３７Ｂ）が配設されている。第１図柄表示装置３７（３７Ａ，３７Ｂ）は、主制御装置１１０（図１２参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第１図柄表示装置３７（３７Ａ，３７Ｂ）は、球が、第１入球口６４（上第１入球口６４ｂ１，下第１入球口６４ｂ２）へ入球したか、第２入球口６４０へ入球したかに応じて使い分けられるように構成されている。なお、詳細は図２を参照して後述するが、本実施形態では第１特別図柄の抽選契機として上第１入球口６４ｂ１と下第１入球口６４ｂ２とを設けている。以降の説明において、上第１入球口６４ｂ１と下第１入球口６４ｂ２との両方を示す場合には、単に第１入球口６４の用語を用いて説明をする。

【００３６】

具体的には、球が第１入球口６４へ入球した場合には、第１図柄表示装置３７Ａが作動し、一方で、球が第２入球口６４０へ入球した場合には、第１図柄表示装置３７Ｂが作動するように構成されている。

【００３７】

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

【００３８】

なお、本パチンコ機１０では、第１入球口６４、第２入球口６４０のいずれかに入球があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ確変大当たり、２Ｒ確変大当たり、１５Ｒ時短大当たり、２Ｒ時短大当たりが用意されている。第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【００３９】

ここで、「１５Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態である確変状態へ移行する（を設定する）大当たりのことであり、「２Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が２ラウンドの大

当たりの後に高確率状態へ移行する確変状態へ移行する（を設定する）大当たりのことである。また、「１５Ｒ時短大当たり」は、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に、特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態である時短状態を、所定の変動回数の間（例えば、５０回）設定する大当たりのことであり、「２Ｒ時短大当たり」とは、最大ラウンド数が２ラウンドの大当たりの後に時短状態が所定の変動回数の間（例えば、５０回）設定される大当たりのことである。

【００４０】

また、「特別図柄の高確率状態」とは、特別図柄の大当たり確率がアップした状態、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。「普通図柄の高確率状態」とは、普通図柄（第２図柄）の当たり確率がアップした状態、換言すれば、電動役物６４ａを開放させ易い遊技の状態のことである。

【００４１】

加えて、「普通図柄の高確率状態」が設定される遊技状態（確変状態、時短状態）は、普通図柄（第２図柄）の当たり確率がアップするだけではなく、下第１入球口６４ｂ２に付随する電動役物６４ａが開放される時間として、「普通図柄の低確率状態」が設定される遊技状態（潜確状態、通常状態）と比して長い時間が設定される。電動役物６４ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物６４ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、下第１入球口６４ｂ２へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変状態中や時短状態中は、下第１入球口６４ｂ２へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。

【００４２】

なお、確変状態中や時短状態中において、下第１入球口６４ｂ２に付随する電動役物６４ａの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで電動役物６４ａが開放する回数を通常状態中よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、確変状態中や時短状態中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、下第１入球口６４ｂ２に付随する電動役物６４ａが開放される時間および１回の当たりで電動役物６４ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、確変状態中や時短状態中において、下第１入球口６４ｂ２に付随する電動役物６４ａが開放される時間や、１回の当たりで電動役物６４ａを開放する回数は変更せず、第２図柄の当たり確率だけを、通常状態中と比してアップするよう変更するものであってもよい。

【００４３】

遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１入球口６４、第２入球口６４０のいずれかへの球の入球（始動入賞）をトリガ（契機）として、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄（装飾図柄）の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７への球の通過をトリガとして普通図柄（第２図柄）を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。

【００４４】

また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。このセンターフレーム８６の中央に開口される開口部から第３図柄表示装置８１が視認可能とされる。

【００４５】

第３図柄表示装置８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４（図１２参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中および下の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図１２参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図

柄表示装置３７Ａ，３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【００４６】

このように、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂに表示される第１図柄（特別図柄）の動的表示に対応させるように装飾的な第３図柄を動的表示させ、第３図柄の動的表示態様を遊技者に報知するように構成することにより、主制御装置１１０により動作制御される第１図柄（特別図柄）の動的表示に対して、動的表示期間中の表示態様を統一（例えば、０．１秒単位で点灯、消灯を繰り替えす点滅表示態様）することで主制御装置１１０の処理負荷を軽減させたとしても、音声ランプ制御装置１１３にて設定される第３図柄の動的表示態様を例えば、第１図柄（特別図柄）の抽選結果に基づいて可変設定することにより、遊技者に対して特別図柄の抽選結果が大当たりであることを示唆可能な動的表示態様（第３図柄を用いた演出態様）を第３図柄表示装置８１に表示することができる。

【００４７】

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

【００４８】

パチンコ機１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、下第１入球口６４ｂ２に付随された電動役物６４ａが所定時間だけ作動状態となる（開放状態へと作動される）よう構成されている。

【００４９】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態として普通図柄の低確率状態（通常状態、潜確状態）の場合よりも、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）の方が短くなるように設定される。これにより、普通図柄の高確率状態中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を普通図柄の低確率状態よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、下第１入球口６４ｂ２に付随する電動役物６４ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。

【００５０】

よって、確変状態中および時短状態中は、下第１入球口６４ｂ２へ球が入賞しやすい遊技状態として設定することができる。なお、本実施形態では、遊技状態として確変状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合とで、第３図柄の動的表示態様や、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される背景態様として同一の表示態様を設定するようにし、遊技者に対して現在の遊技状態を把握させ難くするように構成している。このように構成することで、遊技者に対して現在の遊技状況を推測させる楽しみを提供することができる。

【００５１】

さらに、本実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定される複数の遊技状態において、第３図柄の動的表示態様や、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される背景態様として同一の表示態様を設定するように構成している。よって、第３図柄表示装置８１に表示される表示態様を統一した場合に、電動役物６４ａの作動状況によって現在の遊技状態が何であるのかを遊技者に容易に把握されてしまうことを抑制することができる。

【００５２】

なお、確変状態中または時短状態中において、当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物６４ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変状態中または時短状態中に下第１入球口６４ｂ２へ球が入球しやすい状態としている場合

は、第２図柄（普通図柄）の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄（普通図柄）の変動表示にかかる時間を、確変状態中または時短状態中において通常状態中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物６４ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。

【００５３】

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

【００５４】

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

【００５５】

なお、第２図柄の変動表示は、本実施形態のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂおよび第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートの組み付け数は１つに限定されるものではなく、２つ以上の複数であっても良い。また、スルーゲート６７の組み付け位置は可変表示装置ユニット８０の右側に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット８０の下方でも良い。また、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。

【００５６】

次いで、本第１実施形態のパチンコ機１０の遊技性について簡単に説明をする。本第１実施形態では、通常状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態）および潜確状態（特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の通常状態）の４つの遊技状態を設けている。そして、潜確状態が遊技者にとって最も有利な遊技状態となるように構成している。

【００５７】

つまり、潜確状態が設定されている場合には、第１特別図柄の抽選よりも遊技者に有利な抽選結果となり易い第２特別図柄の抽選を示すための変動時間が他の遊技状態が設定されている場合よりも短くなるように規定することで、遊技者に有利な抽選を最も効率的に実行することができる。

【００５８】

本第１実施形態では、第１特別図柄の抽選よりも、第２特別図柄の抽選の方が遊技者に有利とするために、第２特別図柄の抽選では、外れの一部で第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａが所定期間（１．５秒×１回、０．２秒×６回、または０．０６秒×８回）開放される。このため、第２特別図柄の抽選では、大当たりに当選しなくても、球を第１特定入賞口６５ａへと入球させて賞球を獲得する機会が多く与えられるので、第１特別図柄の抽選よりも有利となる。以降、説明の簡略化のため、第１特定入賞口６５ａが開放される外れ抽選結果のことを「小当たり」と称する。

【００５９】

第２特別図柄の抽選では大当たりに加え、小当たりとなった場合にも第１特定入賞口６５ａを開放する構成とすることで、第２特別図柄の変動時間が短い潜確状態において、賞球を増加させ続けることができる。よって、潜確状態となることを期待して遊技を行わせることができる。一般的な遊技機では、確変状態が最も有利な遊技状態となるが、本実施形態では、確変状態よりも潜確状態の方が有利となるので、斬新な遊技性を提供することができる。

【００６０】

さらに、本第１実施形態では、第１特別図柄の抽選に基づく変動表示と、第２特別図柄の抽選に基づく変動表示とを同時に（並列して）実行可能に構成している（所謂、同時変動方式を採用している）。これにより、一方の特別図柄の変動表示が実行中でも、その変動表示の終了を待たずに他方の特別図柄の変動表示を実行することができるので、より効率良く特別図柄の抽選を実行させることができる。また、第１特別図柄と第２特別図柄とが同時変動を行っている場合において、一方が大当たり又は小当たりの停止図柄で変動停止した場合には、他方の変動表示が残りの変動時間や抽選結果に関係なく外れの停止図柄で停止表示される。これにより、大当たりや小当たりの実行中に、他方の変動表示が当たり又は小当たりで確定表示され、大当たりや小当たりが重複して開始されてしまう不具合を防止することができる。

【００６１】

ここで、図２を参照して、本第１実施形態において遊技領域に設けられた各種構成、及び、遊技領域に向けて発射された球の流れについて説明をする。図２に示した通り、本実施形態の遊技盤１３は、遊技領域の中央部に配設された可変表示装置ユニット８０によって遊技領域を左側領域と右側領域とに区分けするように構成している。

【００６２】

本実施形態では、操作ハンドル５１を初期位置（遊技者が回動させていない状態）から２０度回動（時計回りに回転）するまでは、発射された球がファール球防止弁６８を通過しない程度の発射強度で球が発射される。従って、発射された球は最終的に外レール６２と内レール６１との間に形成された発射流路を逆流しファール球となる。この逆流して流下したファール球は、発射流路の開始位置（図２で示す外レール６２の左下端部）を通過し、上皿１７（図１参照）へと連通するファール球口（図示せず）を流下し、上皿１７へと環流される。このように構成することで、遊技者が所望の発射強度で球を発射させるために操作ハンドル５１を操作する際にファール球が発生したとしても、そのファール球が発射経路に残留してしまい遊技に支障を来すことを抑制することができる。

【００６３】

次いで、操作ハンドル５１の操作量（回動量）が初期位置（遊技者が回動させていない状態）から２０～８０度の範囲では、上述した左側領域を流下する程度の発射強度で球が発射され、８１度～１２０度の範囲（８１度～操作ハンドル５１の最大回転量となる１２０度）では、上述した右側領域を流下する程度の発射強度で球が発射される。

【００６４】

つまり、本実施形態は、操作ハンドル５１の操作量に基づいて、即ち、遊技者の操作に基づいて球が流下する領域を異ならせることが可能となるように構成されている。さらに、詳細は後述するが、本第１実施形態では、遊技状態として遊技者に有利となる遊技状態が設定された場合には、左側領域を球が流下するように操作ハンドル５１の操作量を調整して行う遊技（以下、左打ち遊技と称す）では無く、右側領域を球が流下するように操作ハンドル５１の操作量を調整して行う遊技（以下、右打ち遊技と称す）を行わせるように構成している。このように構成することで、遊技者に有利となる遊技状態が設定されている間は、遊技者は操作ハンドル５１を上限まで回転させた状態（１２０度回転させた状態）を維持すれば良いことから、遊技者に適切な遊技を容易に行わせることができる。

【００６５】

次に、遊技盤１３の左側領域について図２を参照して説明をする。詳細は後述するが、本第１実施形態では、遊技状態として通常状態（特別図柄低確率状態：普通図柄低確率状

態）、時短状態（特別図柄低確率状態：普通図柄高確率状態）、確変状態（特別図柄高確率状態：普通図柄高確率状態）、潜確状態（特別図柄高確率状態：普通図柄低確率状態）の何れかが設定されるように構成されている。また、特別図柄の抽選結果が大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技状態と、特別図柄の抽選結果が小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技状態と、が設定されるように構成されている。

【００６６】

その中で、遊技状態として通常状態、時短状態、確変状態が設定されている場合には、遊技盤１３の左側領域に球を流下させる左打ち遊技を行わせるように、可変表示装置ユニット８０に設けられた第３図柄表示装置８１の表示画面を用いて遊技者に遊技方法を案内し、潜確状態が設定されている場合には、遊技盤１３の左側領域に球を流下させる右打ち遊技を行わせるように、第３図柄表示装置８１の表示画面を用いて遊技者に遊技方法を案内するように構成している。また、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態中は、当たりに当選する前の遊技状態に応じて遊技者の遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）を案内するように構成している。

【００６７】

なお、各遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）の案内方法として、例えば、現在の遊技状態に適した遊技方法を常時表示するように構成したり、遊技方法が切り替わる場合にのみ切り替え後の遊技方法を表示するように構成したりしても良い。また、左打ち遊技と右打ち遊技とのうち、長い期間設定され易い遊技方法（本実施形態では左打ち遊技）を通常遊技とし、通常遊技以外の遊技方法（右打ち遊技）を行わせる場合に第３図柄表示装置８１の表示画面に遊技方法を常時案内表示し、左打ち遊技を行わせる場合には案内表示を行わないように構成しても良い。

【００６８】

本実施形態のように、遊技者に選択させる遊技方法が２種類の場合においては、一方の遊技方法を案内する表示態様を表示しないことにより、他方の遊技方法を案内することができる。つまり、一の表示態様を表示するか否かによって、複数の遊技方法を案内することが可能となる。なお、本実施形態では、遊技者に遊技方法を案内するために第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される表示態様を用いているが、これに限ることは無い。上述したように特定の表示態様を表示しないことにより、遊技者に遊技方法を報知する構成を用いても良いし、音声やランプを用いて遊技者に報知するように構成しても良い。

【００６９】

遊技盤１３の左側領域には、スルーゲート６７、一般入賞口６３が配設されている。また、可変表示装置ユニット８０の下方位置には、左側領域を流下した球が入球可能となるように上第１入球口６４ｂ１が設けられている。そして、上第１入球口６４ｂ１の下方位置には、電動役物６４ａが付設された下第１入球口６４ｂ２が設けられている。この電動役物６４ａは、スルーゲート６７を球が通過したことを契機に実行される普通図柄（第２図柄）抽選にて当たりに当選した場合に、球が下第１入球口６４ｂ２に入球困難（不可能）な閉鎖状態（第１状態）から、球が下第１入球口６４ｂ２に入球容易（可能）となる開放状態（第２状態）へと可変動作するように構成されている。

【００７０】

上述した通り、本第１実施形態では、第１特別図柄（特図１）の抽選を実行可能な状態（特図１の変動が実行されておらず、且つ、大当たり遊技、小当たり遊技が実行されていない状態）において上第１入球口６４ｂ１、或いは下第１入球口６４ｂ２に球が入球した場合に、特図１の抽選が実行されるように構成されている。即ち、上第１入球口６４ｂ１、或いは下第１入球口６４ｂ２へ球が入球することは、第１特別図柄の抽選を実行させるための契機となるものである。

【００７１】

また、第１特別図柄（特図１）の抽選を新たに実行不可能な状態（特図１の変動が既に実行されている、又は、大当たり遊技、小当たり遊技が実行されている状態）において上第１入球口６４ｂ１、或いは下第１入球口６４ｂ２に球が入球した場合には、所定数（４

つ）を上限に、球が入球した権利を記憶する記憶手段を有している。
【００７２】
よって、第１特別図柄（特図１）の抽選が実行されている間も遊技者に対して継続して遊技を行わせることができるため、遊技の稼働を向上させることができる。なお、本実施形態では、球が入球した権利を記憶する記憶手段と第１特別図柄にのみ設けている。
【００７３】
左打ち遊技によって左側領域を流下する球は、その８０％がスルーゲート６７を通過し、発射された球の約８％（１００球に８球）の球が上第１入球口６４ｂ１に入球するように複数の釘や風車といった構造物により球流路が形成されている。また、電動役物６４ａが閉鎖状態である場合には下第１入球口６４ｂ２に入球する球が約０％で、電動役物６４ａが開放状態である場合には下第１入球口６４ｂ２に入球する球が約２５％となるように球流路が形成されている。即ち、下第１入球口６４ｂ２（電動役物６４ａ開放状態）、上第１入球口６４ｂ１、下第１入球口６４ｂ２（電動役物６４ａ閉鎖状態）の順で球が入球し難くなるように構成している。
【００７４】
上第１入球口６４ｂ１、下第１入球口６４ｂ２は、上述した通り、第１特別図柄の抽選を実行させるという特典に加え、遊技者に賞球を払い出す特典も付与するように構成されており、球が１個入球する毎に、４個の賞球を遊技者に払い出すように構成している。なお、本実施形態では、上第１入球口６４ｂ１に球が入球した場合も、下第１入球口６４ｂ２に球が入球した場合も、同一数（４個）の賞球を付与するように構成しているが、これに限ること無く、それぞれに対して異なる数の賞球を設定しても良い。
【００７５】
一方、遊技盤１３の右側領域には、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５が設けられている。第２入球口６４０は、球が入球することにより第２特別図柄の抽選が実行されるように構成されており、右側領域を流下する球の約５０％が入球するように複数の釘により球流路が形成されている。ここで、第２入球口６４０に入球しなかった球は右側領域の下方に設けられた第１可変入賞装置６５に向けて流下する。
【００７６】
詳細な説明は後述するが、本実施形態では遊技状態として通常状態が設定されている状態では第２特別図柄の抽選が実行されてから抽選結果が表示されるまでの時間（変動時間）として長時間（１０分間）の変動時間が設定され、潜確状態が設定されている状態では、短い変動時間（１秒）が設定されるように構成している。
【００７７】
つまり、遊技状態として通常状態が設定されている場合には、左打ち遊技を行い第１特別図柄の抽選を実行するべく第１入球口６４へ球を入球させるよりも、右打ち遊技を行い第２特別図柄の抽選を実行するべく第２入球口６４０へ球を入球させるほうが球を入球させ易いが、長時間（１０分間）の変動時間が設定されるため、遊技効率が非常に悪くなってしまう。よって、遊技者は通常状態では左打ち遊技を行い第１特別図柄の抽選を実行することになる。
【００７８】
また、第２入球口６４０は賞球が１個で設定されているため、通常状態が設定されている状態で右打ち遊技を行い、約５０％の割合で右打ち遊技にて発射した球を第２入球口６４０に入球させたとしても、球が増加することが無い。
【００７９】
さらに、遊技状態として時短状態や確変状態が設定されている場合には、普通図柄の高確率状態となり、電動役物６４ａが開放し易い状態となる。しかし、電動役物６４ａを開放させるための普通図柄の抽選契機となるスルーゲート６７は左側領域にしか設けられていないため、通常状態よりも球が入球し易くなる下第１入球口６４ｂ２へ球を入球させるために遊技者に左打ち遊技を行わせるように構成している。
【００８０】

一方、遊技状態として潜確状態が設定されている状態では、普通図柄が低確率状態となり電動役物６４ａが開放し難い状態となると共に、上述した通り、第２特別図柄の変動時間として短時間（１秒間）の変動時間が設定されるため、右打ち遊技を行い第２特別図柄の抽選を実行させることが適切な遊技となる。ここで、本第１実施形態では、第２特別図柄の抽選のみ小当たりに当選（当選確率約１／２）するように構成している。小当たりに当選した場合には、小当たり遊技として第１可変入賞装置６５が所定期間（例えば、１．５秒間）開放し、第１可変入賞装置６５に入球した球１個に対して１０個の賞球が付与されるように構成している。

【００８１】

即ち、遊技状態として潜確状態が設定されている場合には、遊技者に継続して右打ち遊技を実行することで、小当たり当選を目指す第２特別図柄の抽選と、小当たり遊技と、を連続して実行することができる。

【００８２】

図２に示した通り、遊技領域の最下方には第２可変入賞装置６５０が配設されている。この第２可変入賞装置６５０は、特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合に回動扉６５０ｆが手前側に作動し第２特定入賞口６５０ａに球が入賞可能な開放状態となるように開放動作されるものである。この第２可変入賞装置６５０は、左打ち遊技によって左側領域を流下した球も、右打ち遊技によって右側領域を流下した球も、均等に入球し得るように構成されている。よって、第２可変入賞装置６５０が開放動作される大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技が実行される前の遊技方法を継続して実行すれば良く、遊技者に対して遊技方法を煩雑に変更させることを抑制することができる。

【００８３】

上述した第１入球口６４（上第１入球口６４ｂ１、下第１入球口６４ｂ２）へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１２参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７Ａで示される。

【００８４】

一方、第２入球口６４０へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１２参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７Ｂで示される。

【００８５】

また、第１入球口６４は、球が入球すると４個の球が賞球として払い出される入賞口となっており、第２入球口６４０は、球が入球すると１個の球が賞球として払い出される入賞口の１つになっている。なお、本実施形態においては、上第１入球口６４ｂ１へ球が入球した場合に払い出される賞球数と、第１入球口６４へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを同一（共に４個）にし、第２入球口６４０へ球が入球した場合に払い出される賞球数（１個）と異ならせたが、上第１入球口６４ｂ１へ球が入球した場合に払い出される賞球数と、下第１入球口６４ｂ２へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを異ならせても良い。

【００８６】

この場合、例えば、上第１入球口６４ｂ１の賞球数を４個、下第１入球口６４ｂ２の賞球数を２個に設定し、球が入球し難い通常状態が設定されている場合において上第１入球口６４ｂ１に球が入球したことに対する特典を大きくし、特定の遊技状態（確変状態、時短状態）が設定されている場合に球が入球し易くなる下第１入球口６４ｂ２に頻繁に球が入球したとしても遊技者に過剰に賞球を獲得させないようにしても良いし、上第１入球口６４ｂ１の賞球数を４個、下第１入球口６４ｂ２の賞球数を５個に設定し、特定の遊技状態（確変状態、時短状態）が設定された場合に、遊技者に大きな特典を付与出来るように構成しても良い。

【００８７】

また、第１入球口６４へ球が入球した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入球した場合に払い出される賞球数と同一の数（例えば、共に５個）として構成してもよい。

【００８８】

下第１入球口６４ｂ２には電動役物６４ａが付随されている。この電動役物６４ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物６４ａが閉鎖状態（規制状態）となって、球が下第１入球口６４ｂ２へと入球しにくい状態となっている。一方、スルーゲート６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示（普通図柄の抽選）の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物６４ａが開放状態（許容状態）となり、球が下第１入球口６４ｂ２へ入球し易い状態となる。

【００８９】

上述した通り、確変状態中および時短状態中は、通常状態中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物６４ａが開放状態（許容状態）となる回数が増える。更に、確変状態中または時短状態中は、電動役物６４ａが開放される時間も、通常状態中より長くなる。よって、確変状態中または時短状態中は、通常状態時と比して、下第１入球口６４ｂ２へ球が入球しやすい状態を作ることができる。

【００９０】

尚、上述した通り、下第１入球口６４ｂ２、即ち、電動役物６４ａが付随する入球口は、設定される遊技状態に応じて球が入球し易い状態（第１状態）と、球が入球し難い状態（第２状態）とを設定することができる。つまり、球の入球のし易さの観点では、第１状態が遊技者に有利となる有利遊技状態となり、第２状態が遊技者に不利（第１状態よりも不利）となる不利遊技状態となる。

【００９１】

ここで、第１入球口６４に球が入球した場合（第１特別図柄の抽選が実行された場合）と第２入球口６４０へ球が入球した場合（第２特別図柄の抽選が実行された場合）とで、大当たりとなる確率は同一であり、特別図柄の低確率状態が設定されている場合は所定の低確率（例えば、１／２８０）で大当たりとなる抽選が実行され、特別図柄の高確率状態が設定されている場合は、低確率状態よりも当たり易い所定の高確率（例えば、１／３０）で大当たりとなる抽選が実行される。しかしながら、大当たりとなった場合に選定（設定）される大当たりの種別は、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで異ならせるように設定している。

【００９２】

このように、本実施形態のパチンコ機１０は、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方（遊技方法）を「左打ち（左打ち遊技）」と「右打ち（右打ち遊技）」とに変えさせることができる。よって、遊技者に対して、球の打ち方に変化をもたらすことができるので、遊技を楽しませることができる。

【００９３】

遊技盤１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図１参照）を通じて視認することができる。

【００９４】

遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口（入球口）６３，６４ｂ１，６４ｂ２，６５ａ，６４０，６５０ａにも入賞（入球）しなかった球は、アウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。アウト口６６は、下第１入球口６４ｂ２の下方に配設される。なお、本第１実施形態では遊技領域にアウト口６６を１つ有する構成としているが、これ以外の構成を用いても良く、アウト口６６を２つ以上の複数設けても良い。

【００９５】

このようにアウト口６６を複数設けることにより、遊技領域に発射された球を最終的に

１箇所（アウト口６６が配設されている箇所）に集約するための球流路を形成する必要が無くなるため、遊技領域を構成する各種装置の配置自由度を高めることができる。具体的には、例えば、左側領域を流下した球専用のアウト口と、右側領域を流下した球専用のアウト口と、を設けると良い。また、複数のアウト口を設ける場合には、その入球口がアウト口である旨を遊技者に報知するための報知手段を設けると良い。これにより、遊技領域に設けられた入球口（実際はアウト口）に球が入球したにも関わらず何ら特典が付与されない事態が発生し、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【００９６】

遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）とが配設されている。

【００９７】

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

【００９８】

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

【００９９】

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

【０１００】

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

【０１０１】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図１２参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【０１０２】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図１２参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【０１０３】

次に、図４を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明を行う。図４は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図４（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図４（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【０１０４】

第３図柄（第１図柄の動的表示に対応して動的表示される装飾図柄）は、「１」から「９」の数字を付した９種類の主図柄で構成されている。各主図柄は、各種の動物を模した後方図柄の上に「１」から「９」の数字を付して構成されている。具体的には、例えば、象を模した後方図柄に対して「１」の数字が付され、ライオンを模した後方図柄に対して「２」の数字が付されている。このように第３図柄を、後方図柄と数字とを対応付けて合成した表示態様にすることで、遊技者に対して、第３図柄の動的表示中であっても後方図柄の表示態様（色や輪郭やサイズ等）により大まかに第３図柄の種別を把握させると共に、第３図柄が停止表示された場合には後方図柄に付された数字を識別することにより確実に第３図柄の種別を把握させることができる。

【０１０５】

なお、本第１実施形態では、第３図柄を形成する後方図柄と数字との組み合わせを可変させることは無いが、後方図柄と表示態様と、数字との組み合わせを可変させるように構成しても良い。このように構成することで、第３図柄が動的表示されている間に遊技者に予測させた抽選結果（第３図柄の種別）とは異なる抽選結果を表示することができ、遊技者に対して飽きの来ない遊技を提供することができる。また、第３図柄としての後方図柄と数字との組み合わせパターンを、例えば、特別図柄の抽選結果や設定されている遊技状態に応じて規則的に可変させるように設定することにより、第３図柄として停止表示される表示態様（後方図柄と数字との組み合わせ）に基づいた遊技内容の予測精度を高めることができ、遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。

【０１０６】

また、本実施形態のパチンコ機１０においては、主制御装置１１０により行われる特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。一方、特別図柄の抽選結果が外れであった場合は、同一の主図柄が揃わない変動表示が行われる。さらに、本実施形態では特別図柄の抽選結果として小当たりに当選するように構成しており、特別図柄の抽選結果が小当たりであった場合は、主図柄が特定の組み合わせ（例えば「３４１」）で停止表示される。なお、本実施形態では、特別図柄の抽選結果に応じて、停止表示される主図柄の組み合わせを異ならせることにより、遊技者に対して抽選結果を分かり易くするようにしているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合と、小当たりであった場合とで同一の主図柄が停止表示するように構成しても良い。

【０１０７】

図４（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下に２分割され、上側の約３／４が第３図柄を変動表示する主表示領域Ｄｍ、それ以外の下側の約１／４が予告演出、キャラクタおよび保留球数などを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【０１０８】

主表示領域Ｄｍは、上、中、下の３つの図柄列Ｌ１，Ｌ２，Ｌ３が表示される。各図柄列Ｌ１～Ｌ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｌ１～Ｌ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列Ｌ１～Ｌ３毎に周期性をもって左右方向（通常は右から左方向）へとスクロールして変動表示が行われる。特に、上図柄列Ｌ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列され、中図柄列Ｌ２及び下図柄列Ｌ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている。

【０１０９】

また、主表示領域Ｄｍには、図柄列Ｌ１～Ｌ３毎に左・中・右の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの左側の縦のライン、中段の縦のライン、右側の縦のラインがそれぞれ有効ラインＶ１～Ｖ３として設定されている。加えて、主表示領域Ｄｍにおける右下がりの斜めのライン、および右上がりの斜めのラインがそれぞれ有効ラインＶ４，Ｖ５として設定されている。毎回の遊技に際して、上図柄列Ｌ１→下図柄列Ｌ３→中図柄列Ｌ２の順に、有効ラインＶ１～Ｖ５上に第３図柄が停止表示（確定表示）される。この停止表示状態は最低１秒間保持される。このように、停止した第３図柄を一定期間（１秒以上）表示させておくことで、遊技者が大当たりに対応する第３図柄の組み合わせであるか否か（特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か）を見落としてしまうことを抑制することができる。また、第３図柄の停止時に有効ラインＶ１～Ｖ５上に大当たり図柄の組合せ（本実施形態では、同一の主図柄の組合せ）が揃えば、大当たりとして大当たり動画（オープニング演出）が表示される。

【０１１０】

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

【０１１１】

一方、保留球が存在しない状態で、特別図柄の外れに対応する組み合わせの第３図柄が１秒間停止表示（確定表示）された場合は、その後も第３図柄が停止表示された状態が継続する。この状態は、所定時間（例えば、３０秒）が経過するか、または、第１入球口６４、および第２入球口６４０のどちらかに対して新たに球が入球するまで継続する。そして、第３図柄が停止表示（確定表示）されてから所定時間（例えば、３０秒）が経過した場合は、遊技が実行されていないことを示すデモ演出（客待ちデモ画面）が表示される。

【０１１２】

遊技者が球を所定時間（例えば、３０秒）連続して発射させているにも関わらず、第１入球口６４、および第２入球口６４０への入球が無いという状況は稀であり、第３図柄が停止表示された状態が所定時間（例えば、３０秒）継続する場合の多くは、遊技者が遊技を辞めたことで、パチンコ機１０による遊技が全く行われていないことに起因する。よって、本実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄が停止表示されてから所定時間（例えば、３０秒）が経過した時点で、遊技者が遊技を行っていないと判断し、デモ演出を開始する。これにより、遊技を開始するためにパチンコ機１０を選択しようとしている遊技者が、デモ演出の表示の有無に基づいて遊技が行われているか否かを容易に判断することができる。一方、所定時間（例えば、３０秒）が経過する前に第１入球口６４、および第２入球口６４０に対して新たに球が入球した場合は、その新たな入球に対応する第３図柄の変動表示が実行される。

【０１１３】

副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも下方に横長に設けられている。この副表示領域Ｄｓは、第１入球口６４に入球された球のうち変動が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。本実施形態では、第３図柄表示装置８１（第１図柄表示装置３７）にて第１特別図柄の抽選に基づく変動表示が行われている間に球が第１入球口６４へ入球した場合に、その入球回数は最大４回まで保留され、その保留球数は第１図柄表示装置３７により示されると共に、副表示領域Ｄｓの小領域Ｄｓ１においても示さ

れる。この副表示領域Ｄｓに表示される保留図柄の数によって、遊技者に対して現在変動表示が保留されている保留球数を明確に認識させることができる。なお、本実施形態では、第１特別図柄の変動表示のみが保留可能に構成されており、第２特別図柄の変動表示は保留記憶しない構成としている。このため、副表示領域Ｄｓには、第１特別図柄の保留球数に応じた数の保留図柄のみが表示される。

【０１１４】

なお、図４（ａ）を用いて示した表示画面では、主表示領域Ｄｍの下方に副表示領域Ｄｓを形成し、且つ、主表示領域Ｄｍにて第３図柄の動的表示（変動表示）を含む演出（変動演出）を実行し、副表示領域Ｄｓにて予告演出、キャラクタおよび保留球数などの表示を実行するように構成しているが、全ての遊技状態中において図４（ａ）で示した各領域を形成する必要は無く、例えば、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否かを示唆するための演出に遊技者を注視させる際には、副表示領域Ｄｓの表示領域を縮小（消去）させ、主表示領域Ｄｍの表示領域を拡大させることで迫力のある演出を実行するように構成しても良い。一方、保留図柄の表示態様を可変させる演出や、今後の遊技内容を説明する遊技案内を副表示領域Ｄｓにて強調させて実行する際には、主表示領域Ｄｍの表示領域を縮小させ、副表示領域Ｄｓの表示領域を拡大させることで遊技者に分かり易い演出を実行するように構成しても良い。

【０１１５】

さらに、設定されている遊技状態や、実行されている演出態様に応じて、主表示領域Ｄｍに保留図柄の数を表示する領域や、予告演出を実行する領域を形成しても良いし、副表示領域Ｄｓに第３図柄の変動表示を実行する領域を設けても良い。

【０１１６】

次に、図４（ｂ）を参照して、第３図柄表示装置８１に対して実際に表示される表示内容の一例について説明する。実際の表示画面では、図４（ｂ）に示すように、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄および副図柄が合計９個表示される。また、表示領域Ｄｍの右側および左側には、主図柄および副図柄の一部が３個ずつ表示される。これらは、通常状態、における第１特別図柄の抽選結果を示している。更に、主表示領域Ｄｍの上部中央部分には、第２特別図柄の抽選結果を示す第３図柄を表示させるための小領域Ｄｍ１が表示される。この小領域Ｄｍ１では、「１」～「９」のいずれかの数字のみで構成された簡素な態様の３つの第３図柄の変動表示が実行される。この小領域Ｄｍ１においても、同一の数字で構成される３つの第３図柄が停止表示されることにより、大当たりが開始される。なお、第２特別図柄の抽選結果を示す第３図柄を、第１特別図柄の抽選結果を示す第３図柄に比べて簡素な態様で表示させているのは、通常状態や確変状態において基本的に第１特別図柄の抽選が実行され、第２特別図柄の抽選はほとんど実行される機会が無いためである。

【０１１７】

よって、主として実行される第１特別図柄の変動表示をより大きな表示領域に表示させる構成とすることで、遊技結果をより明確に表示させている。なお、以降の説明では、各遊技状態において主として実行される特別図柄の変動表示（通常状態や確変状態では、第１特別図柄の変動表示が該当）のことを主変動と称し、各遊技状態において正規の遊技方法を行った場合にほとんど実行されない特別図柄の変動表示（通常状態や確変状態では、第２特別図柄の変動表示が該当）のことを副変動と称す。

【０１１８】

さらに、詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機１０では、確変状態が設定されている状態において、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、長期間（最大で１０分間）の変動表示（動的表示）が実行されると共に、その変動表示が開始されるタイミングで遊技状態が確変状態から潜確状態へと移行するように構成している。そして、その潜確状態が設定されている期間（大当たりとなる変動表示が実行されてからその変動表示が終了し、大当たり遊技が開始されるまでの期間）中は、第２特別図柄の抽選にて小当たりを狙う遊技を実行させるように構成している。よって、遊技状態として潜確状態が設定

されている場合は、第２特別図柄の変動表示が主変動となり、第１特別図柄の変動表示が副変動となる。

【０１１９】

副表示領域Ｄｓにおける小領域Ｄｓ１においては、鳥の顔を模した保留図柄が、第１図柄の保留球数と同じ個数だけ表示される。この保留図柄は、それぞれに対応する保留球に基づく変動表示の開始時に、小領域Ｄｓ１における右方に表示された家屋の内部へと入っていく演出が実行される。これにより、保留球に対応する変動表示が開始されたことを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、小領域Ｄｓ１では、時として保留図柄が特別な動作をしたり、別のキャラクタが現出する等して予告演出が行われる。

【０１２０】

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

【０１２１】

次に、図５を参照して、本実施形態における第３図柄の変動表示演出の流れについて説明をする。図５は、本実施形態のパチンコ機１０の遊技状態、各特別図柄の変動状況に対応して実行される変動表示演出の内容を模式的に示したタイミングチャートである。ここで、本実施形態のパチンコ機１０の遊技性について簡単に説明をする。本実施形態のパチンコ機１０は、上述したとおり、第１特別図柄の抽選結果を示すための変動表示（動的表示）と、第２特別図柄の抽選結果を示すための変動表示（動的表示）と、を同時に（並行して）実行することが可能に構成している。

【０１２２】

そして、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態において、第１特別図柄の大当たりに対応する変動表示が実行されると、普通図柄の高確率状態が低確率状態へと移行し、遊技状態が確変状態から潜確状態へと移行するように構成している。この潜確状態が設定されている間は、第２特別図柄の抽選結果を示すための変動表示（動的表示）期間が短く設定されるため、第２特別図柄の抽選を数多く実行することができる期間（特図２変動有利期間）となる。

【０１２３】

本実施形態では、第２特別図柄の抽選にて約１／２の確率で小当たりに当選するように構成しているため、遊技状態として潜確状態が設定されている期間中は、小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技を頻繁に実行し、多くの賞球を獲得可能な遊技者に有利な遊技状態（特図２有利状態）となる。

【０１２４】

上述した通り、本実施形態にて潜確状態が設定される期間（特図２変動有利期間）は、確変状態にて大当たりに当選した第１特別図柄の変動表示期間（動的表示期間）中（特図１大当たり変動中）であることから、特図２有利状態が終了すると、大当たり遊技が実行されることになる。このように、遊技者に対して有利となる複数の状態（特図２有利状態、大当たり遊技状態）が連続して設定されるため、遊技者に対して継続して様々な特典を付与させることができる。

【０１２５】

また、本実施形態では、一方の特別図柄（特図２）にて小当たりに当選し、小当たり遊技が実行されると、他方の特別図柄（特図１）の変動を中断（変動表示期間の計測を中断

）し、その小当たり遊技が終了した場合に、中断していた変動表示期間の計測を再開するように構成している。このように構成することにより、小当たり遊技中に特図２変動有利期間が減算されてしまうことを防ぐことができるため、特図２変動有利期間中に実行される小当たり遊技の回数に関わらず一定の特図２変動有利期間を遊技者に提供することができる。

【０１２６】

さらに、本実施形態では、一方の特別図柄（特図１）の抽選結果に基づいて大当たり遊技が実行されると、変動中の他方の特別図柄（特図２）を、外れを示す停止表示態様で強制停止するように構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に小当たり遊技が実行されるという事態を防止することができる。

【０１２７】

上述した通り、本実施形態では、一方の特別図柄の抽選結果に応じて他方の特別図柄の変動に対する制御内容を異ならせている。具体的には、一方の特別図柄の抽選結果が大当たり（遊技者に第１特典を付与可能な抽選結果）である場合には、他方の特別図柄の変動を、抽選結果が外れであることを示す表示態様で停止表示させ、一方の特別図柄の抽選結果が小当たり（遊技者に第１特典とは異なる第２特典を付与可能な抽選結果）である場合には、他方の特別図柄の変動を、第２特典の付与が終了するまで（小当たり遊技が終了するまで）停止し、第２特典の付与終了後に再開させる。加えて、一方の特別図柄の抽選結果が外れの場合には、他方の特別図柄の変動をそのまま実行させるように構成している。

【０１２８】

このように構成することにより、一方の特別図柄の抽選結果に基づいて、他方の特別図柄の抽選内容（抽選結果、抽選結果が表示されるまでの期間）を可変させることができ、遊技者の多様な遊技性を提供することができる。

【０１２９】

さらに、本実施形態では、一方の特別図柄の抽選結果が、遊技者に特典を付与可能な抽選結果である場合において、その特典の内容に応じて他方の特別図柄変動に対する制御内容を異ならせているため、例えば、遊技者に最も有利な特典（大当たり遊技）を付与する抽選結果である場合には、実行中の他方の特別図柄の変動に対応する抽選結果が特典を付与する抽選結果であったとしても、その変動を抽選結果が外れとなるように強制停止し、遊技者に過剰な特典が付与されることを抑制し、大当たり遊技よりも付与される特典が少ない抽選結果（小当たり）の場合には、実行中の他方の特別図柄の変動に対応する抽選結果を可変させること無く、小当たり遊技中に他方の特別図柄の抽選に基づく特典が付与されることを防ぐために、変動表示期間の計測のみを中断することが可能となる。

【０１３０】

よって、複数の特別図柄（特図１、特図２）が同時に変動している状態において、遊技者にとって、最も有利では無い特典が付与されることにより、後に付与される最も有利な特典が付与されなくなる事態を抑制することができ、遊技者に不快感を与えてしまう事態が発生することを抑制することができる。

【０１３１】

本実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態として潜確状態が設定されると第２特別図柄（特図２）の変動表示期間として短期間（０．５秒）の変動表示期間が設定され、小当たり遊技を頻繁に実行することができるように構成している。そして、遊技状態として潜確状態が設定される条件を、確変状態が設定されている状態で第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合として、潜確状態が終了する条件を第１特別図柄が大当たりを示す表示態様で停止表示し、大当たり遊技が実行される場合としているため、小当たり遊技が頻繁に実行される遊技者に有利となる第１有利期間の終了後に、大当たり遊技が実行される第２遊技期間が設定されることになる。よって、遊技者に有利となる第１有利期間と第２有利期間とを連続して設定することができるため、第１有利期間が設定されるように意欲的に遊技を行わせることができる。

【０１３２】

次に、図５～図９を参照して、本実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態において第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される表示内容について説明をする。図５に示した通り、遊技状態として大当たり遊技状態が設定されている場合には、第３図柄表示装置８１の表示画面には、大当たり遊技の内容として、例えば、現在実行中の大当たり遊技のラウンド数を示すためのラウンド数表示態様、獲得した球数を示すための獲得量表示態様、実行中の大当たり遊技の種別（ラウンド数、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態）を示唆するための種別示唆表示態様、遊技状態として通常状態が設定されること無く継続して非通常状態（確変状態、潜確状態、時短状態）が設定されている期間において当選した大当たりの回数（所謂、連チャン回数）等が表示される大当たり遊技表示態様が表示される。

【０１３３】

そして、大当たり遊技が終了するタイミング（図５（ａ）参照）において、今回の大当たり種別が大当たり遊技終了後に遊技状態として確変状態を設定する大当たり種別（例えば、大当たりＡ）である場合には、図６（ａ）に示した通り、遊技者に有利な潜確状態が設定されることを目指す演出態様（チャンスゾーン態様）が表示される。

【０１３４】

ここで、図６（ａ）を参照して、大当たり遊技の終了画面（エンディング画面）の表示内容について説明をする。図６（ａ）は、大当たり遊技の終了画面（エンディング画面）の表示内容を模式的に示した模式図である。図６（ａ）に示した通り、大当たり遊技のエンディング画面では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す「チャンスゾーン突入！！」のコメントが副表示領域Ｄｓに表示される。そして、主表示領域Ｄｍには、確変状態や潜確状態が設定される期間中に表示されるキャラクタ８１１が表示される。このキャラクタ８１１は、通常状態が設定されている期間中には登場しない（表示されない）ように構成されており、第３図柄表示装置８１の表示画面にキャラクタ８１１が表示されている期間を遊技者に有利な遊技状態（通常状態よりも有利な遊技状態）とするようにしている。

【０１３５】

このように構成することにより、遊技者は表示画面にキャラクタ８１１が表示されているか否かを把握することにより、現在設定されている遊技状態の概要を把握することができるため、分かり易い遊技を提供することができる。

【０１３６】

また、主表示領域Ｄｍに潜確状態が設定されることを狙うための「ＲＵＳＨを目指せ！！」のコメントが表示される。さらに、主表示領域Ｄｍの案内表示領域Ｄｍ３には、遊技者に左打つ遊技を行わせるための案内表示態様として「左打ち」の文字が表示される。これにより、遊技者に対して確変状態が設定された場合に左側領域を狙う左側遊技を行うことを容易に把握させることができる。なお、本実施形態では、大当たり遊技中に開放動作される第２可変入賞装置６５０が、左打ち遊技により発射された球（左側領域を流下した球）も、右打ち遊技により発射された球も、入賞し得る位置（遊技領域の下流位置（図２参照））に配設しており、大当たり遊技中に案内表示領域Ｄｍ３に表示される文字（「左打ち」、「右打ち」）、即ち、大当たり遊技中に案内する遊技方法を、大当たり遊技が実行される前の遊技状態に応じて可変させるように構成している。

【０１３７】

具体的には、大当たりに当選した際の遊技状態を判別し、左打ち遊技が案内される遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態）であると判別した場合は、大当たり中の案内表示として「左打ち」を表示し、右打ち遊技が案内される遊技状態（潜確状態）であると判別した場合は、大当たり中の案内表示として「右打ち」を表示するように構成している。これにより、大当たり遊技が実行された際に、遊技者に対して遊技方法を可変させる手間を省くことができる。

【０１３８】

また、主表示領域Ｄｍには第１特別図柄に対応した第３図柄を表示するための特図１表

示領域Ｄｍ１、第２特別図柄に対応した第３図柄を表示するための特図２表示領域Ｄｍ２が形成されており、図６（ａ）に示す例によれば、特図１表示領域Ｄｍ１には、現在実行中（エンディング画面表示中）の大当たり遊技に対応する表示態様として「７７７」が表示されている。なお、特図２表示領域Ｄｍ２には、第２特別図柄が変動表示していないことを示す非変動表示態様として「－」が表示されている。

【０１３９】

本実施形態では、電源を投入してから一度も特別図柄が変動表示されていない場合には上述した非変動表示態様が表示されるように構成している。この非変動表示態様が表示されることにより、遊技者に対して、過去の遊技履歴（特別図柄の変動履歴）を予測させることが可能となる。

【０１４０】

なお、本実施形態では上述した非変動表示態様を表示するように構成しているが、これに限ること無く、外れを示す予め定めた表示態様（初期表示態様）を表示するように構成しても良いし、前回変動表示が実行されてからの経過期間が所定期間（例えば、３０分）を超えたと判別した場合に、特図１表示領域Ｄｍ１、特図２表示領域Ｄｍ２に表示される表示態様を初期表示態様や非変動表示態様に可変して表示するように構成しても良い。

【０１４１】

図５に戻り説明を続ける。遊技状態として確変状態が設定されている状態（図５（ｂ）参照）では、左打ち遊技によって第１特別図柄の抽選を実行し易い遊技状態となる。つまり、確変状態は、普通図柄の高確率状態が設定されていることから電動役物６４ａが開放し易い状態となり、下第１入球口６４ｂ２に球が入球し易い状態となる。

【０１４２】

この確変状態中における第３図柄表示装置８１の表示画面の内容について、図６（ｂ）を参照して説明をする。図６（ｂ）は確変状態中における表示画面の表示内容を模式的に示した模式図である。図６（ｂ）に示した通り、現在の遊技状態が確変状態であることを示す「チャンスゾーン中」のコメントが副表示領域Ｄｓに横方向（右から左方向）にスクロールするように表示される。

【０１４３】

そして、主表示領域Ｄｍではキャラクタ８１１が横方向（左から右方向）に移動する（走る）演出が表示される。そして、案内表示領域Ｄｍ３には「左打ち」が表示され、特図１表示領域Ｄｍ１には第１特別図柄が変動中であることを示す変動中表示が表示される。なお、この時点においても、図６（ａ）に示した状態から新たに第２特別図柄を変動させていないため（右打ち遊技により第２入球口６４０に球を入球させていないため）、特図２表示領域Ｄｍ２には非変動表示態様「－」が継続して表示される。

【０１４４】

詳細な説明は省略するが、本実施形態のパチンコ機１０では、確変状態においてキャラクタ８１１の動作表示パターンが複数記憶されており、確変状態中における第１特別図柄の抽選結果（当否判定結果）に応じてキャラクタ８１１の動作表示パターンを異ならせて設定するように構成している。これにより、確変状態中において第１特別図柄の抽選結果が大当たりに当選するか否かを遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。

【０１４５】

図６（ｂ）に示した表示画面が表示された後、第１特別図柄の抽選結果が大当たりに当選したことを示すための変動表示が実行されると、図７（ａ）に示した表示画面が表示される。図７（ａ）は、確変状態中において大当たりに当選した変動表示が開始された場合に表示される表示内容を示した模式図である。上述した通り、本実施形態のパチンコ機１０では、確変状態中に第１特別図柄が大当たりに当選したことを示す変動表示が開始されるタイミングで遊技状態が確変状態から潜確状態へと移行するように構成している。

【０１４６】

よって、第１特別図柄の変動が開始するタイミングで遊技状態が遊技者にとって有利な状態（潜確状態）へと移行するため、表示画面の特図１表示領域Ｄｍ１にて第１特別図柄

の変動表示が実行されていることを示す変動表示態様が表示されている状態で、遊技者に遊技状態が移行したことを示すための演出図柄８１３の表示態様（「３３３」の表示態様）が停止表示される。これにより、遊技者には演出図柄８１３が停止表示されたことにより、遊技状態が確変状態から潜確状態へと移行したと思わせることができる。また、本実施形態では、演出図柄表示態様として、第３図柄の表示態様と同様の表示態様を用いているため、停止表示された演出図柄表示態様が、特別図柄の抽選結果を示すための表示態様と思わせることができる。

【０１４７】

本実施形態は、潜確状態が設定されている期間において、第２特別図柄の変動表示を頻繁に実行することにより数多くの小当たり遊技を実行させることが可能となるように構成している。よって、少なくとも、潜確状態が設定されている期間中は遊技者に右打ち遊技を示すための「右打ち」が案内表示領域Ｄｍ３に表示される。そして、副表示領域Ｄｓには遊技状態として潜確状態が設定されたことを示すための「ＲＵＳＨ突入！！右打ちしてね」のコメントが表示される。

【０１４８】

上述した通り、本実施形態では、大当たりに当選した第１特別図柄の変動開始時に特図１表示領域Ｄｍ１の演出態様を可変することなく、主表示領域Ｄｍに表示された演出図柄を停止表示させるように構成しているため、遊技者に対して、あたかも演出図柄の抽選結果に応じて遊技状態が移行したと思わせることができる。

【０１４９】

そして、右打ち遊技が継続して実行されている潜確状態中（第１特別図柄の大当たり変動中）に、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選すると、図７（ｂ）に示した通り、小当たりに当選したことを示すための演出態様が表示される。ここで、図７（ｂ）を参照して潜確状態が設定されている場合における表示内容について説明をする。図７（ｂ）は、潜確状態中における表示画面の表示内容を模式的に示した模式図である。

【０１５０】

図７（ｂ）によれば、潜確状態が設定されている状態中（ＲＵＳＨ中）において、第２特別図柄の抽選に小当たりに当選すると、特図１表示領域Ｄｍ１には第１特別図柄が変動中（大当たり変動中）であることを示唆するための変動表示態様が表示され、特図２表示領域Ｄｍ２には、小当たりに当選したことを示した表示態様「３４１」が表示される。

【０１５１】

そして、ＲＵＳＨ中の演出態様として表示される宝箱８１２を開放し、中から遊技結果を示すための演出図柄８１３として小当たりを示すための「Ｖ」が表示される。これにより、遊技者に対して潜確状態中（ＲＵＳＨ中）に第２特別図柄にて小当たりに当選し、小当たり遊技が実行されることを遊技者に報知することができる。

【０１５２】

なお、本実施形態では、小当たりに当選した場合に回動動作される第１可変入賞装置６５を右側領域に設けており、潜確状態中と同一の遊技方法（右打ち）で遊技を行えるように構成している。このように構成することで、潜確状態中に小当たり遊技が頻繁に実行されたとしても、遊技者は右打ち遊技を継続するだけで良いため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【０１５３】

上述した通り、本実施形態のパチンコ機１０では、確変状態中に第１特別図柄の大当たり変動が開始された場合に、その大当たり変動開始時から潜確状態が設定されるようにし、潜確状態が設定されている状態では第２特別図柄（特図２）の抽選を効率良く行えるように構成している。

【０１５４】

よって、潜確状態が設定されたと同時に（潜確状態が設定されたことに基づいて）遊技者に対して潜確状態が設定される期間を報知するように構成していた（図７（ａ））参照。

【０１５５】
しかしながら、本実施形態のパチンコ機１０は、第１特別図柄と第２特別図柄とを同時に変動させることが可能であることから、確変状態が設定されている状態において、第１特別図柄も第２特別図柄も両方とも変動している場合がある。
【０１５６】
このような場合では、潜確状態が設定されたタイミングで潜確状態（ＲＵＳＨ）が設定されたことを示す表示態様を表示（図７（ａ）参照）したとしても、現在変動中の第２特別図柄が変動停止するまでは潜確状態中における第２特別図柄の抽選を実行することができず、ＲＵＳＨ状態中にも関わらずいつまでたっても小当たり遊技が実行されないという問題が発生してしまう虞があった。
【０１５７】
そこで、本実施形態では、潜確状態への移行条件が成立した場合（確変状態中に第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合）において、第２特別図柄の変動状況（変動の有無、変動残期間）を判別し、その判別結果に基づいて、ＲＵＳＨ状態が設定されたことを報知するタイミングを異ならせるように構成している。
【０１５８】
ここで、図５、及び図８を参照して、潜確状態への移行条件が成立した場合（確変状態中に第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合）において、第２特別図柄（特図２）が変動している場合における演出内容について説明をする。図５に示した通り、確変状態が設定されている状態において第１特別図柄の大当たり変動が開始された時点において第２特別図柄が変動中の場合は（図５の（ｃ）参照）、確変状態を示すための「チャンスゾーン」よりも、ＲＵＳＨ状態が設定される期待度を高めた「超チャンスゾーン」が表示される。
【０１５９】
ここで、図８（ａ）を参照して、「超チャンスゾーン」中における表示画面の表示内容を説明する。図８（ａ）は、確変状態において第２特別図柄変動中に、第１特別図柄にて大当たりに当選した変動が実行された場合の図である。つまり、この「超チャンスゾーン」は、遊技状態としては、潜確状態が設定されている状態であるが、潜確状態が設定されるよりも前に実行された第２特別図柄の変動表示が終了していない状態を示す表示態様である。
【０１６０】
「超チャンスゾーン」が設定されると、副表示領域Ｄｓには「超チャンスゾーン中」であることを示すためのコメントが表示される。そして主表示領域Ｄｍには、キャラクタ８１１が図６（ｂ）よりも高速移動している態様で表示され、高速移動しているキャラクタ８１１が宝箱８１２を発見し易いように構成している。
【０１６１】
そして、特図１表示領域Ｄｍ１には、第１特別図柄が変動中であることを示すための「変動表示態様」が表示され、特図２表示領域Ｄｍ２には、潜確状態が設定されるよりも前の時点から変動中の「変動表示態様」が表示されている。
【０１６２】
図５に戻り説明を続ける。図８（ａ）に示した「超チャンスゾーン」の表示画面は、確変状態から潜確状態へと遊技状態を移行させるタイミングを跨いで実行される特図２変動が終了するタイミングまで表示され、その特図２変動が終了すると（図５（ｄ）参照）、「ＲＵＳＨ」に突入したことを遊技者に報知する「ＲＵＳＨ」突入画面が表示される（図８（ｂ）参照）。
【０１６３】
ここで、図８（ｂ）を参照して、「超チャンスゾーン」を経由して「ＲＵＳＨ」に突入した画面の内容について説明をする。図８（ｂ）は、「超チャンスゾーン」を経由して「ＲＵＳＨ」に突入した画面を模式的に示した模式図である。図８（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍでは宝箱８１２の中から演出図柄８１３が表示され「ＲＵＳＨ」に突入した

ことを遊技者に報知する表示態様が表示される。そして、案内表示領域Ｄｍ３にラッシュ遊技中の遊技方法を案内する「右打ち」が表示される。この時点では特図１表示領域Ｄｍ１には第１特別図柄が変動中（大当たり変動中）であることを示唆するための変動表示態様が表示され、特図２表示領域Ｄｍ２には、外れを示した表示態様「３４６」が停止表示される。

【０１６４】

図５に戻り説明を続ける。ラッシュ遊技中（ＲＵＳＨ中）、即ち、第１特別図柄の大当たり変動中は、右打ち遊技を行わせることにより変動時間が短い変動パターンが設定される第２特別図柄の抽選を頻繁に行わせる遊技が実行される。なお、詳細な説明は後述するが、本実施形態では、一方の特別図柄にて大当たりに当選している状態（大当たり変動中も含む）において、他方の特別図柄の抽選で大当たりに当選することが無いように構成している。よって、ラッシュ遊技中における第２特別図柄の抽選では、抽選結果が小当たり、或いは、外れの何れかとなる。そして、第２特別図柄の抽選では高確率（約１／２）で小当たりに当選するように構成されている。

【０１６５】

よって、ラッシュ遊技中は、１／２の確率で小当たりに当選し、小当たり遊技によって賞球を獲得する遊技が第１特別図柄の大当たり変動が終了するまで継続することになる。つまり、ラッシュ遊技中において頻繁に第２特別図柄の抽選を実行したしても、第２特別図柄の抽選によって大当たりに当選することが無いため、第１特別図柄の大当たり変動期間をフルに用いたラッシュ遊技を提供することができる。

【０１６６】

そして、第１特別図柄の大当たり変動が終了すると（図５（ｆ）参照）、今回当選した大当たり種別に応じた画面が表示される（図９（ａ）（ｂ）参照）。ここで、図９（ａ）（ｂ）を参照してラッシュ遊技終了時（特図１大当たり変動停止時）の表示画面について説明をする。

【０１６７】

図９（ａ）は、遊技者にとって有利となる大当たり（大当たりＡ（図１６（ａ）参照））が設定された場合における表示内容を模式的に示した図であって、図９（ｂ）は、遊技者にとって不利となる大当たり（大当たりＤ（図１６（ａ）参照））に当選した場合における表示内容を模式的に示した図である。

【０１６８】

図９（ａ）に示した通り、大当たりＡ（図１６（ａ）参照）に当選したことを示すための第３図柄（「７７７」）が特図１表示領域Ｄｍ１に表示されたタイミングで、特図２表示領域Ｄｍ２では、外れを示した「３４６」の第３図柄が強制停止されて表示される。そして、宝箱８１２の中から遊技者に有利な大当たりに当選したことを示す演出図柄８１３（「超Ｖ」）が表示され、副表示領域Ｄｓには「おめでとう」のコメントが表示される。この場合は、案内表示領域Ｄｍ３には潜確状態中と同様の遊技方法である「右打ち」の文字が表示される。

【０１６９】

一方で、図９（ｂ）では、大当たりＤ（図１６（ａ）参照）に当選したことを示すための第３図柄（「６６６」）が特図１表示領域Ｄｍ１に表示されたタイミングで、特図２表示領域Ｄｍ２では、外れを示した「３４６」の第３図柄が強制停止されて表示される。そして、宝箱８１２の中から遊技者に不利な大当たりに当選したことを示す演出図柄８１３（「終了？」）が表示され、副表示領域Ｄｓには「左打ちに戻して下さい」のコメントが表示される。この場合は、遊技者にラッシュ遊技が終了したことを示唆するために案内表示領域Ｄｍ３には通常状態中と同様の遊技方法である「左打ち」の文字が表示される。

【０１７０】

なお、図９（ｂ）では、大当たりＤ（図１６（ａ）参照）に当選した場合の表示画面を示したが、大当たりＣ（図１６（ａ）参照）に当選した場合、即ち、大当たりＤと同様の大当たり遊技が実行されるが、大当たり終了後に設定される遊技状態が大当たりＤよりも

遊技者に有利となる大当たりに当選した場合も同様の表示画面を表示し、大当たり遊技終了時に、復活演出として右打ち遊技を行わせる演出を実行するように構成している。これにより、遊技者に対して意外性のある演出を提供することができる。

【０１７１】

次に、図１０を参照して、遊技者に対して表示するカード忘れ注意喚起画面について説明をする。本実施形態のパチンコ機１０では、遊技に用いる球を借りるためにカード（有価媒体）を、パチンコ機１０に付随して設置されるカードユニットに挿入する必要がある。このようなパチンコ機１０では、遊技者が遊技によって多くの賞球を獲得した場合に、カードをカードユニットに挿入していることを忘れてしまい、遊技終了時にカードを取り忘れてしまう事態が発生することがあった。

【０１７２】

これに対して、本実施形態ではカード忘れ注意喚起画面（図１０（ａ）参照）を所定タイミング（例えば、賞球を獲得し得る大当たり遊技時）で表示するように構成している。これにより、遊技者がカードを取り忘れてしまう事態を防ぐことが出来る。さらに、本実施形態では、大当たり遊技として賞球を獲得し易い大当たりと賞球し難い大当たりとを設定可能にし、さらに、短期間で頻繁に小当たり遊技を実行し得る遊技状態を設定可能にしており、遊技結果（所定期間における賞球数の累積）に応じてカード忘れ注意喚起画面を表示するタイミングを設定可能に構成している。

【０１７３】

ここで、図１０（ａ）を参照して、カード忘れ注意喚起画面の表示内容について説明をする。図１０（ａ）はカード忘れ注意喚起画面の表示内容を模式的に示した模式図である。このように、パチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示画面を用いてカードユニットからカードを取り出す際の動作を表示すると共に、「カードの取り忘れにご注意下さい」のコメントが表示される。

【０１７４】

次に、図１０（ｂ）～図１０（ｄ）を参照して、カード忘れ注意喚起画面の表示タイミングについて説明をする。図１０（ｂ）は、初めての大当たりが「大当たりＡ（図１６（ａ）参照）」、即ち、１回の大当たり遊技にて遊技者に多くの賞球を付与可能な大当たりに当選した場合のカード表示（カード忘れ注意喚起表示）の表示タイミングを示したタイミングチャートであって、図１０（ｃ）、図１０（ｄ）は、初めての大当たりが「大当たりＡ（図１６（ａ）参照）」、即ち、１回の大当たり遊技にて遊技者に多くの賞球を付与可能な大当たりに当選した場合のカード表示（カード忘れ注意喚起表示）の表示タイミングを示したタイミングチャートである。

【０１７５】

図１０（ｂ）に示した通り、初めての大当たり（遊技状態として通常状態が設定されている場合に当選した大当たり）が、大当たりＡである場合には、その大当たり中に十分な賞球数を付与することになるため、その大当たりのエンディング期間（ＥＤ）にてカード表示が実行される。

【０１７６】

一方で、図１０（ｃ），（ｄ）に示した通り、初めての大当たりが、大当たりＣである場合には、その大当たり中に十分な賞球数を付与することができず、遊技者が引き続きカードを用いて球を借りる可能性があるため、初めての大当たり（大当たりＣ）の終了画面にてカード表示を表示しない。

【０１７７】

このような状態において、本実施形態では、初めての大当たりから再度通常状態が設定されるまでの期間を有利継続期間とし、その有利継続期間中に獲得した賞球数を累積し、その累積結果が所定量（例えば、２５０発）に到達したことをカード表示実行条件として、カード表示を実行するように構成している。

【０１７８】

つまり、大当たりＣ終了後に連続して小当たり遊技が発生し、有利継続期間中の賞球数

が所定量を超えた場合には、小当たり遊技のエンディング画面にてカード表示を行うように構成し（図１０（ｃ）参照）、大当たりＣが繰り返し実行されることで有利継続期間中の賞球数が所定量を超えた場合には、大当たり遊技のエンディング画面にてカード表示を行うように構成している（図１０（ｄ）参照）。

【０１７９】

＜第１実施形態における遊技状態の移行について＞

次に、図１１を参照して、本第１実施形態におけるパチンコ機１０の遊技状態の移行について説明する。図１１は、本実施形態におけるパチンコ機１０に設定されている４種類の遊技状態について、１の遊技状態から他の遊技状態への移行方法を模式的に示した模式図である。

【０１８０】

まず、通常状態に滞在している場合における遊技状態の移行方法について説明する。上述した通り、通常状態では、右打ちで遊技を行うよりも左打ちで遊技を行った方が特別図柄の抽選頻度が高くなり易いため、左打ちの方が遊技者にとって有利となる。左打ちを行った場合、上第１入球口６４ｂ１へと入球し易くなるためである。なお、上述した通り、第１入球口６４へと球が入球することに基づいて実行される第１特別図柄の抽選では、小当たりが抽選されないため、大当たりにならない限り持ち球が延々と減り続ける不利な状態となる。この通常状態では、大当たりとなった場合にのみ、他の遊技状態へと移行する可能性がある。なお、第１特別図柄の抽選で当選し得る大当たり種別としては、大当たりＡ～Ｄの４種類が設けられている。これらの大当たり種別の詳細については、図１６（ａ）を参照して後述する。

【０１８１】

図１１の左側に示した通り、通常状態ＳＴ１において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に合計６５％の割合で決定される大当たりＡ，Ｃになると、大当たり終了後に、図１１の中央に示した確変状態ＳＴ２へと移行する。また、通常状態ＳＴ１において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に１０％の割合で決定される大当たりＤになると、大当たり終了後に、図１１の右側に示した時短状態ＳＴ３へと移行する。これに対して、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に２５％の割合で決定される大当たりＢになると、大当たり終了後の遊技状態として通常状態が再度設定される（通常状態をループする）。

【０１８２】

なお、通常状態では左打ちにより上第１入球口６４ｂ１を狙って遊技を行うのが通常であるが、遊技者が故意に右打ちを行って球が第２入球口６４０へと入球したり、左打ちを行った球の一部が第２入球口６４０へと入球した結果、第２特別図柄の抽選で大当たりになる可能性もある。本実施形態では第２特別図柄で大当たりに当選した場合に設定される大当たり種別として３種類の大当たり種別（大当たりＥ～Ｇ）を有しており、通常状態で第２特別図柄の大当たりに当選した場合の合計６５％の割合で決定される大当たりＥ，Ｆになると、大当たり終了後に確変状態ＳＴ２へ移行し、３５％の割合で決定される大当たりＧになると、大当たり終了後の遊技状態として通常状態が再度設定される（通常状態をループする）。

【０１８３】

このように、通常状態で第１特別図柄の抽選により大当たりとなった場合には、１０％の割合（大当たりＤ）で通常状態よりも有利な時短状態へと移行する可能性がある一方で、通常状態で第２特別図柄の抽選により大当たりとなった場合には、時短状態へと移行する可能性が０となる。よって、通常状態において右打ちを行うことにより第２特別図柄の抽選を実行させる変則的な遊技方法を行った場合のデメリットを大きくすることができるので、変則遊技に対する抑制を図ることができる。また、通常状態において実行される第２特別図柄の抽選では、長時間（１０分間）の変動時間を有する変動パターンが設定されるように構成しているため、遊技効率が左打ち遊技を行う場合に比べて著しく低下することから、通常状態において右打ちを行うことにより第２特別図柄の抽選を実行させる変則

的な遊技方法を行った場合のデメリットをより大きくすることができる。
【０１８４】
次に、確変状態に滞在している場合における遊技状態の移行方法について説明する。上述した通り、確変状態では、通常状態と同様に右打ちで遊技を行うよりも左打ちで遊技を行った方が特別図柄の抽選頻度が高くなり易いため、左打ちの方が遊技者にとって有利となる。なお、確変状態では、通常状態に比較して特別図柄の大当たり確率がアップするため、通常状態に比較すると有利となるが、潜確状態に比べると不利になる。確変状態ＳＴ２が設定された場合には、第１特別図柄の大当たりに当選（特図１大当たり変動が開始）したことを契機に潜確状態ＳＰ１へと移行する。
【０１８５】
なお、確変状態では、通常状態と同様に左打ちにより上第１入球口６４ｂ１を狙いながら、上第１入球口６４ｂ１の下方に設けられた下第１入球口６４ｂ２を狙って遊技を行うことになる。つまり、確変状態中は普通図柄の高確率状態が設定されている状態であるため、下第１入球口６４ｂ２に付随する電動役物６４ａが開放動作し易くなる。よって、第１特別図柄の抽選を通常状態よりも実行し易くなる遊技状態となる。
【０１８６】
このように構成された確変状態では、通常、左打ち遊技を行い第１特別図柄の抽選を実行させるものであるが、第２入球口６４０へと球が入球して第２特別図柄の抽選により大当たりとなる可能性もある。この場合には、第２特別図柄の大当たりに当選した場合の合計６５％の割合で決定される大当たりＥ，Ｆになると、大当たり終了後に確変状態ＳＴ２が再度設定され、３５％の割合で決定される大当たりＧになると、大当たり終了後の遊技状態として時短状態が設定される。
【０１８７】
つまり、確変状態において第１特別図柄の抽選を実行した場合には、遊技者に最も有利となる潜確状態へと移行することが可能であるのに対して、第２特別図柄の抽選を実行した場合には、潜確状態へと移行する可能性が０となる。よって、確変状態において右打ちを行うことにより第２特別図柄の抽選を実行させる変則的な遊技方法を行った場合のデメリットを大きくすることができるので、変則遊技に対する抑制を図ることができる。
【０１８８】
次に、潜確状態に滞在している場合における遊技状態の移行方法について説明する。上述した通り潜確状態では、通常状態や確変状態と異なり、第２特別図柄の変動時間が短くなるので、右打ちで遊技を行うことにより第２特別図柄の抽選を効率よく行わせることができる。よって、左打ちよりも右打ちの方が遊技者にとって有利となる。
【０１８９】
本実施形態では、確変状態が設定されている状態で第１特別図柄の大当たりに当選した場合（第１移行条件）と、確変状態、時短状態が設定されている状態で大当たりＣに当選した場合（第２移行条件）の２つの移行条件を有しており、第１移行条件が成立した場合には、大当たり遊技が開始される前段階、即ち、特別図柄の大当たり変動中に潜確状態が設定され、第２移行条件が成立した場合には、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定されるように構成している。
【０１９０】
このように構成することで、遊技者に最も有利となる遊技状態（潜確状態）が設定されるタイミングを大当たり遊技の前にしたり、後にしたりすることができるため、遊技者に多彩な遊技性を提供することができる。
【０１９１】
さらに、第１移行条件が成立した場合には、潜確状態が設定される期間が第１特別図柄の大当たり変動期間となることから、潜確状態が設定される期間を予め確定することができるため、潜確状態中に実行する演出を潜確状態が設定される期間に合わせて予め（潜確状態設定時）に容易に作成することができる。
【０１９２】

加えて、確変状態が設定されている状態において第１特別図柄の抽選によって大当たりＣに当選した場合は、大当たり遊技の前後何れにも潜確状態を設定することができるため、遊技者に対して意外性のある遊技性を提供することができる。

【０１９３】

次に、図１２を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１２は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【０１９４】

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

【０１９５】

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

【０１９６】

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

【０１９７】

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

【０１９８】

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

【０１９９】

また、入出力ポート２０５には、図示しないスイッチ群およびスライド位置検出センサＳや回転位置検出センサＲを含むセンサ群などからなる各種スイッチ２０８、電源装置１

１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路２５３が接続され、ＭＰＵ２０１は各種スイッチ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。

【０２００】

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

【０２０１】

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

【０２０２】

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

【０２０３】

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

【０２０４】

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

【０２０５】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバスおよびデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、その他装置２２８、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。その他装置２２８には、駆動モータ４２０，５３０，６３０が含まれる。

【０２０６】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置１１４へ通知する。また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置１１４は、この音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置８１に各種の画像を表示する。
【０２０７】
また、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４から第３図柄表示装置８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置１１３では、表示制御装置１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置２２７の点灯および消灯を制御する。
【０２０８】
表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３および第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置１１４は、第３図柄表示装置８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置１１３へ送信する。音声ランプ制御装置１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置８１の表示と音声出力装置２２６からの音声出力とをあわせることができる。
【０２０９】
電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧およびバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。
【０２１０】
停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１および払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０および払出制御装置１１１へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０および払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０および払出制御装置１１１は

、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。
【０２１１】
ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置１１０は、パチンコ機１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置１１１に対して送信する。
【０２１２】
＜第１実施形態における電気的構成について＞
次に、図１３～図２１を参照して、第１実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。まず、パチンコ機１０に設けられた主制御装置１１０（図１２参照）の詳細について説明する。
【０２１３】
主制御装置１１０では、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置（図示せず）における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ（図１３参照）が設けられている。
【０２１４】
ここで、図１３を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定、第２図柄表示装置の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。
【０２１５】
大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、大当たり（および小当たり）の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別（大当たり図柄）の選択に使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、変動パターンの選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１とが用いられる。また、普通図柄（第２図柄表示装置８３）の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。また、小当たり種別の選択には、小当たり種別カウンタＣ５が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。
【０２１６】
各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図３１参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図５２参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１入球口６４に対する入球について各カウンタ値が格納される第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと第２入球口６４０に対する入球について各カウンタ値が格納される第２特別図柄実行エリア２０３ｂとが設けられている。本実施形態では、第１入球口６４には、保留球が最大４個まで設けられている。このため、特別図柄が変動表示中でない場合や、特別図柄の大当たり遊技中でない場合等の特別図柄の抽選が可能な期間に、球が第１入球口６４に入球すると、各カウンタ値が第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納され、第２入球口６４０に球が入球すると、各カウンタ値が第２特別図柄実行エリア２０３ｂに格納される。その後、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納された各カウンタ値が第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ内に設けられた実行エリアに移動されて、第１特別図柄を変動表示（動的表示）するための各種設定や制御処理が実行される。また、第２特別図柄実行エリア２０３ｂに格納された各カウンタ値は、そのまま第２特別図柄を変動表示するための各種設定

や制御処理に用いられる。
【０２１７】
一方、第１特別図柄の変動表示中や第１特別図柄または第２特別図柄の大当たり遊技中等の第１特別図柄の抽選が不可能な期間に、球が第１入球口６４に入賞し、且つ、第１入球口６４の保留球数が上限値（本実施形態では、４個）未満である場合には、各カウンタ値の取得がされ、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに記憶される。また、第１入球口６４に対する保留個数が上限値（本実施形態では、４個）以上である場合には、各カウンタ値等の取得はされずに賞球（本実施例では、４個の賞球）のみが遊技者に払い出される無効球として扱われる。また、第２特別図柄の変動表示中や第１特別図柄または第２特別図柄の大当たり遊技中等の第２特別図柄の抽選が不可能な期間に、球が第２入球口６４０に入球した場合には、各カウンタ値等の取得はされずに賞球（本実施例では、２個の賞球）のみが遊技者に払い出される無効球として扱われる。
【０２１８】
なお、本実施形態では、保留球数の上限値は、第１入球口６４に対して４個としたが、これに限られず、４個より少なく（例えば３個）してもよいし、４個より多く（例えば、８個）してもよい。また、上限値を設けない構成としてもよい。また、本実施形態では、第２入球口６４０に対する入球（第２特別図柄の抽選に基づく変動表示）が保留されない構成としていたが、第１入球口６４と同様に保留記憶が可能に構成してもよい。
【０２１９】
図１３を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～４７９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～４７９の値を取り得るカウンタの場合は４７９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。
【０２２０】
また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～４７９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～４７９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図３１参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図５２参照）の残余時間内で繰り返し更新される。
【０２２１】
第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４または第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄実行エリア２０３ｂに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図１５（ａ）参照）に規定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ａに規定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。また、特別図柄の小当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される小当たり乱数テーブル２０２ｂ（図１５（ｂ）参照）に規定されている。
【０２２２】
ここで、図１５（ａ）を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ａについて説明する。第１当たり乱数テーブル２０２ａは、第１特別図柄または第２特別図柄の抽選において、各遊技状態で当たりと判定される乱数値（判定値）が設定されたテーブルである。具体的には、図１５（ａ）に示した通り、遊技状態として特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）である場合には、第１特別図柄、または第２特別図柄の抽選において、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「７，８」のいずれかであるかが判別されて、「７，８」のいずれかであれば、大当たりであると判別される。
【０２２３】

また、遊技状態として特別図柄の高確率状態（確変状態、潜確状態）である場合には、第１特別図柄、または第２特別図柄の抽選において、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～５」の範囲内であるか判別されて、「０～５」の範囲内であれば、大当たりであると判別される。つまり、本実施形態のパチンコ機１０では、総数が４８０個の乱数カウンタのうち、特別図柄の低確率状態では２つの値を大当たりと判別する値として規定しているため、特別図柄の低確率状態時における大当たり確率は１／２４０となる。一方で、特別図柄の高確率状態時における大当たり確率は１／８０となる。

【０２２４】

次に、図１５（ｂ）を参照して、小当たり乱数テーブル２０２ｂについて説明する。小当たり乱数テーブル２０２ｂは、特別図柄の抽選において、小当たりと判定される乱数値（判定値）が設定されたテーブルである。具体的には、図１５（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の抽選では、小当たりとなる乱数値が規定されていない。即ち、第１特別図柄の抽選では小当たりにならない。一方、第２特別図柄の抽選では、遊技状態に関係なく、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「２１２～４３２」の範囲内であるかが判別されて、「２１２～４３２」の範囲内であれば、小当たりであると判別される。

【０２２５】

ここで、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリア、または第２特別図柄実行エリア２０３ｂに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、小当たりとなる乱数であれば、第１図柄表示装置３７に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の小当たり時のものとなる。

【０２２６】

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

【０２２７】

本実施形態のパチンコ機１０における第１当たり乱数カウンタＣ１は、０～４７９の範囲の２バイトのループカウンタとして構成されている。上述した通り、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の大当たりとなる第１当たり乱数カウンタＣ１の値は２個あり、その乱数値である「７，８」は、前述したように第１当たり乱数テーブル２０２ａに格納されている。このように乱数値の総数が４８０ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が２なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／２４０」となる。一方、特別図柄の高確率状態において、特別図柄の大当たりとなる第１当たり乱数カウンタＣ１の値は４個あり、その乱数値である「０～５」は、前述したように第１当たり乱数テーブル２０２ａに格納されている。このように乱数値の総数が４８０ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が６なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／８０」となる。

【０２２８】

更に、上述した通り、第２特別図柄の抽選で小当たりとなる第１当たり乱数カウンタＣ１の値は２２１個あり、その乱数値である「２１２～４３２」は、小当たり乱数テーブル２０２ｂに格納されている。このように乱数値の総数が４８０ある中で、小当たりとなる乱数値の総数が２２１なので、特別図柄の小当たりとなる確率は「２２１／４８０」（約４６％）である。

【０２２９】

図１３に戻って説明を続ける。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。そして、特別図柄の抽選結果が大当たりとなった場合に、この第１当たり種別カウンタＣ２の値と大当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図１６（ａ）参照）とに基づいて、大当たり種別が選択されることとなる。具体的には図１６（ａ）を参照して後述する。

【０２３０】
小当たり種別カウンタＣ５は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。そして、特別図柄の抽選結果が小当たりとなった場合に、この小当たり種別カウンタの値と小当たり種別選択テーブル２０２ｅ（図１６（ｂ）参照）とに基づいて、小当たり種別（小当たりＡ～Ｃ）が選択されることとなる。具体的には、図１６（ｂ）を参照して後述する。
【０２３１】
変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、設定されている変動パターン選択テーブルより１の変動パターンが決定される。この変動パターンには、変動時間（動的表示期間）が設定されており、変動種別カウンタＣＳ１は、変動時間を決定するカウンタでもある。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図５２参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル２０２ｆ（図１７～図１９参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。
【０２３２】
変動パターン選択テーブル２０２ｆには、変動パターンを選択するためのデータテーブルが複数規定されている（図１７～１９参照）。この変動パターン選択テーブル２０２ｆには、遊技状態に応じた複数の変動パターン選択テーブルが設定されており、それぞれに対して、当否判定結果別に変動パターン選択テーブルが設定されている。各変動パターン選択テーブルの詳細については、図１７～図１９を参照して後述する。
【０２３３】
第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２３２の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３２）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本実施形態ではタイマ割込処理（図３１参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の第２図柄保留球実行エリアに格納される。
【０２３４】
そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１５（ｃ）参照）に規定されており、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数テーブル２０２ｃに規定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第２図柄）の当たりと判定する。この第２当たり乱数テーブル２０２ｃの詳細について、図１５（ｃ）を参照して説明する。
【０２３５】
図１５（ｃ）は、第２当たり乱数テーブル２０２ｃの内容を模式的に示した模式図である。この第２当たり乱数テーブル２０２ｃにおいて、遊技状態として普通図柄の低確率状態（通常状態中、潜確状態中）に、普通図柄の当たりとなる乱数値は１１個あり、その範囲は「０～１０」となっている。第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る乱数値の総数が２３３個ある中で、当たりとなる乱数値の総数が１１個なので、普通図柄の当たりとなる確率は、「１１／２３３」となる。
【０２３６】
一方、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態中）に、普通図柄の当たりとなる乱数値は２３２個あり、その範囲は「０～２３１」となっている。第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る乱数値の総数が２３３個ある中で、当たりとなる乱数値の総数が２３２個なので、普通図柄の当たりとなる確率は、「２３２／２３３」となる。このように、本実施形態では、普通図柄の当たりとなる乱数値が、普通図柄の低確率状態に対して、普通図柄の高確率状態とで約２０倍の差が設けられるように構成している。また、普通図柄の変

動時間や、普通図柄の当たりとなった場合における下第１入球口６４ｂ２に付随する電動役物６４ａの開放時間も普通図柄の低確率状態に対して、普通図柄の高確率状態のほうが有利（下第１入球口６４ｂ２に球を入球させ易い）となるように構成している。

【０２３７】

球が普通始動口６７を通過すると、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、第２図柄表示装置において普通図柄の変動表示が３秒間実行される。そして、普通図柄の低確率状態において、取得された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～１０」の範囲内であれば当たりと判定されて、第２図柄表示装置における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、下第１入球口６４ｂ２が「１秒間×２回」だけ開放される。一方、普通図柄の高確率状態において、取得された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～２３１」の範囲であれば当たりと判定されて、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、下第１入球口６４ｂ２が「１秒間×２回」だけ開放される。尚、本実施形態では、普通図柄の変動時間や、普通電動役物開放時間や開放回数については、遊技性を損なわない範囲で適宜変更してもよい。

【０２３８】

普図変動種別カウンタＣＳ２は、０～１９８の範囲で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）６７を球が通過した場合に、この普図変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいて、普通図柄の変動パターンを選択するための普図変動パターンテーブル２０２ｇ（図２０参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に規定されている。この普図変動パターンテーブル２０２ｇの詳細については、図２０を参照して後述する。

【０２３９】

第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～１９８）、タイマ割込処理（図３１参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図５２参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【０２４０】

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

【０２４１】

次に、図１４～図２０を参照して、本実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２の内容について説明する。図１４は、本実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。ＲＯＭ２０２には、既に上述した第１当たり乱数テーブル２０２ａと、小当たり乱数テーブル２０２ｂと、第２当たり乱数テーブル２０２ｃとに加え、大当たり種別選択テーブル２０２ｄと、小当たり種別選択テーブル２０２ｅと、変動パターン選択テーブル２０２ｆと、普図変動パターンテーブル２０２ｇとが少なくとも設けられている。

【０２４２】

まず、図１６（ａ）を参照し、大当たり種別選択テーブル２０２ｄの詳細について説明する。大当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図１６（ａ）参照）は、大当たり種別を決定するための判定値が特別図柄の種別毎に記憶されているデータテーブルであり、第１当たり種別カウンタＣ２の判定値が、各大当たり種別に対応付けて規定されている。本実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の大当たりと判定された場合に、始動入賞に基づいて取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値と、大当たり種別選択テーブル２０２ｄとが比較され、第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別が選択される。

【０２４３】

図１６（ａ）に示した通り、第１特別図柄（特図１）に対して、第１当たり種別カウン

タＣ２の値が「０～２４」の範囲には、「大当たりＡ」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＡ」は、ラウンド数が１５ラウンドであり、第２アタッカ（第２可変入賞装置６５０）を開放させる大当たり遊技が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＡ」となるカウンタ値は２５個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ」が決定される割合は２５％（２５／１００）である。

【０２４４】

そして、「大当たりＡ」が選択された場合は、大当たりに当選した際の遊技状態に関わらず、大当たり終了時に確変状態が設定され（確変フラグ２０３ｇがオンに設定され）、１００００回の時短回数が設定される（時短カウンタ２０３ｆに１００００の値がセットされる）。つまり、「大当たりＡ」終了後には、次回の大当たりに当選するまでの間、確変状態が設定されることになる。

【０２４５】

「大当たりＡ」は、ラウンド数が最も多い大当たり種別の一つなので、獲得できる賞球数の面では有利になる。また、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常状態よりも高くなるように設定されるため、通常状態よりは有利な遊技を行うことができる遊技状態となる。一方で、本実施形態では、確変状態よりも潜確状態のほうが遊技者に対して有利な特典を付与し易くなるように構成しており、複数の遊技状態の中では、潜確状態の次に有利な遊技状態となる。

【０２４６】

第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２５～４９」の範囲には、「大当たりＢ」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＢ」は、上述した「大当たりＡ」と同一の大当たり遊技が実行されるものであって、ラウンド数が１５ラウンドであり、第２アタッカ（第２可変入賞装置６５０）を開放させる大当たり遊技が設定される。「大当たりＢ」の終了後は、確変フラグ２０３ｇがオフに設定されると共に、時短カウンタ２０３ｆには当たり当選時における遊技状態に応じて異なる値が設定されるように構成している。

【０２４７】

大当たり当選時における遊技状態が通常状態である場合には、時短カウンタ２０３ｆに「０」の値が設定され、大当たり当選時における遊技状態が時短状態、確変状態である場合には、時短カウンタ２０３ｆに「１００」の値が設定される。つまり、通常状態が設定されている状態で「大当たりＢ」に当選した場合には、大当たり終了後に通常状態が設定されるのに対して、時短状態中に「大当たりＢ」に当選した場合には、大当たり終了後に時短状態（１００回）が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＢ」となるカウンタ値は２５個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ」が決定される割合は２５％（２５／１００）である。

【０２４８】

「大当たりＢ」は、「大当たりＡ」同様にラウンド数が最も多い大当たり種別の一つなので、獲得できる賞球数の面では有利になるが、大当たり終了後に特別図柄の高確率状態が設定されない分、「大当たりＡ」よりも不利な大当たり種別となる。

【０２４９】

第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～８９」の範囲には、「大当たりＣ」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＣ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を開放させる大当たり遊技が設定される。なお、詳細は後述するが、本実施形態では第２特別図柄の抽選にて小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技においても、第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を開放させるように構成しており、「大当たりＣ」に当選した場合と「小当たり」に当選した場合とを遊技者が判別し難いように構成している。

【０２５０】

このように構成することで、第１アタッカが開放される当たり遊技が実行された場合に

、遊技者に大当たり遊技が実行されたのか小当たり遊技が実行されたのかを分かり難くすることができる。上述した通り、本実施形態では第１特別図柄の大当たり変動期間中が小当たり遊技を頻繁に実行可能な潜確状態（ＲＵＳＨ状態）となるように構成していることから、遊技者は、第１アタッカが開放される当たり遊技が小当たり遊技であることを期待しながら遊技を行うことになる。つまり、通常であれば遊技者が最も所望する大当たり遊技が実行される状況を遊技者が所望しない遊技期間を設けることで、斬新な遊技性を提供することができる。

【０２５１】

「大当たりＣ」の終了後は、確変フラグ２０３ｇがオンに設定されると共に、時短カウンタ２０３ｆには当たり当選時における遊技状態に応じて異なる値が設定されるように構成している。大当たり当選時における遊技状態が通常状態である場合には、時短カウンタ２０３ｆに「１００００」の値が設定され、大当たり当選時における遊技状態が時短状態、確変状態である場合には、時短カウンタ２０３ｆに「０」の値が設定される。つまり、通常状態が設定されている状態で「大当たりＣ」に当選した場合には、大当たり終了後に確変状態が設定されるのに対して、確変状態、或いは時短状態中に「大当たりＣ」に当選した場合には、大当たり終了後に潜確状態が設定される。

【０２５２】

このように、大当たりに当選した際の遊技状態において、同じ種別の大当たりであったとしても大当たり終了後に設定される遊技状態が異なるように構成することで、遊技者に対して単に大当たり当選を目指すだけでは無く、設定されている遊技状態にも注視させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２５３】

また、本実施形態では、遊技状態として潜確状態が設定された場合に、遊技者に最も有利な遊技状態となるように構成しており、この潜確状態が設定される条件として、確変状態が設定されている状態にて特別図柄の大当たり変動が開始される第１設定条件と、確変状態、時短状態が設定されている状態にて大当たりＣに当選する第２設定条件の２つを有している。つまり、大当たりに当選した際の遊技状態に応じて、潜確状態が設定される期待度（確率）を異ならせるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、遊技の進行に応じて（設定される遊技状態に応じて）遊技者に有利となる遊技状態が設定される期待度を徐々に高めさせることができ、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【０２５４】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＣ」となるカウンタ値は４０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ」が決定される割合は４０％（４０／１００）である。「大当たりＣ」は、上述した「大当たりＡ」、「大当たりＢ」と比べてラウンド数が少なく且つ、１回の開放動作期間が短い大当たり種別の一つなので、獲得できる賞球数の面では不利になるが、大当たり当選時の遊技状態によっては、大当たり終了後に設定される遊技状態として遊技者に最も有利となる潜確状態を設定し得る唯一の大当たり種別であることから、大当たり後に設定される遊技状態の面では、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」よりも有利な大当たり種別となる。

【０２５５】

第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９９」の範囲には、「大当たりＤ」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＤ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を開放させる大当たり遊技（「大当たりＣ」と同一）が設定される。

【０２５６】

「大当たりＤ」の終了後は、確変フラグ２０３ｇがオフに設定されると共に、時短カウンタ２０３ｆには「０」の値が設定される。つまり、「大当たりＣ」に当選した場合には、大当たり終了後に通常状態が設定される。この「大当たりＤ」は上述した「大当たりＣ

」と同一の大当たり遊技内容であることから、第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を小当たり遊技と同一の開放動作で動作させるように構成している。
【０２５７】
「大当たりＤ」の終了後は、上述した通り通常状態が設定されるように構成していることから、確変状態が設定されている状態において「大当たりＤ」に当選した変動表示（大当たり変動）が実行された場合には、大当たり変動中に小当たり遊技を頻繁に行った後に、大当たり遊技が実行され、その後、通常状態が設定される。
【０２５８】
つまり、第１特別図柄の抽選にて「大当たりＤ」に当選した場合における潜確状態（ＲＵＳＨ状態）では、小当たり遊技と同一の開放動作が設定される「大当たりＤ」が終了した後に通常状態が設定されることから、遊技者に対して大当たり遊技が実行されることなる潜確状態が終了したように思わせることができる。
【０２５９】
第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＤ」となるカウンタ値は１０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。「大当たりＤ」は、上述した「大当たりＡ」、「大当たりＢ」と比べてラウンド数が少なく且つ、１回の開放動作期間が短い大当たり種別の一つなので、獲得できる賞球数の面では不利となる。そして、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、大当たり終了後には通常状態が設定されることから、大当たり後に設定される遊技状態の面においても不利となる。即ち、最も不利な大当たり種別となる。
【０２６０】
以上、説明をした通り、本第１実施形態のパチンコ機１０は、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別として４つの大当たり種別（「大当たりＡ」～「大当たりＤ」）を有している。そのうち、２つの大当たり種別（「大当たりＡ」、「大当たりＢ」）では、大当たり遊技中にのみ開放動作される第２アタッカ（第２可変入賞装置６５０）を開放対象とした大当たり遊技を実行し、他の２つの大当たり種別（「大当たりＣ」、「大当たりＤ」）では、小当たり遊技と同一の第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を開放対象とした大当たり遊技を実行する。
【０２６１】
即ち、本第１実施形態では、特別図柄の大当たりとして、遊技者に賞球を獲得させることを目的とした主大当たり遊技（「大当たりＡ」、「大当たりＢ」）と、遊技状態を可変させることを目的とし、且つ、遊技者に対して大当たりに当選したか否かを分かり難くする（小当たり遊技が大当たり遊技かを判別させ難くする）ことを目的とした副大当たり遊技（「大当たりＣ」、「大当たりＤ」）と、を実行可能に構成している。
【０２６２】
また、本実施形態では、大当たり遊技では無く、小当たり遊技によって遊技者に対して賞球を獲得させることができる遊技性であることから、大当たり遊技中に大量の賞球を獲得し難く設定したとしても（大当たり種別によって、少量の賞球しか獲得できない大当たり遊技が実行されたとしても）、遊技者に不快感を与えることを抑制しながら、遊技状態を可変させることを目的とした大当たり遊技を設定することができる。
【０２６３】
一方、第２特別図柄の抽選による大当たりの種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲には、「大当たりＥ」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＥ」は、ラウンド数が１５ラウンドであり、第２アタッカ（第２可変入賞装置６５０）を開放させる大当たり遊技が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＥ」となるカウンタ値は５個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＥ」が決定される割合は５％（５／１００）である。
【０２６４】

そして、「大当たりＥ」が選択された場合は、大当たりに当選した際の遊技状態に関わらず、大当たり終了時に確変状態が設定され（確変フラグ２０３ｇがオンに設定され）、１００００回の時短回数が設定される（時短カウンタ２０３ｆに１００００の値がセットされる）。つまり、「大当たりＥ」終了後には、次回の大当たりに当選するまでの間、確変状態が設定されることになる。

【０２６５】

「大当たりＥ」は、ラウンド数が最も多い大当たり種別の一つなので、獲得できる賞球数の面では有利になる。また、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常状態よりも高くなるように設定されるため、通常状態よりは有利な遊技を行うことができる遊技状態となる。一方で、本実施形態では、確変状態よりも潜確状態のほうが遊技者に対して有利な特典を付与し易くなるように構成しており、複数の遊技状態の中では、潜確状態の次に有利な遊技状態となる。

【０２６６】

第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～６４」の範囲には、「大当たりＦ」が対応付けられて規定されている。この「大当たりＦ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を開放させる大当たり遊技が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＦ」となるカウンタ値は６０個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＦ」が決定される割合は６０％（６０／１００）である。

【０２６７】

そして、「大当たりＦ」が選択された場合は、大当たりに当選した際の遊技状態に関わらず、大当たり終了時に確変状態が設定され（確変フラグ２０３ｇがオンに設定され）、１００００回の時短回数が設定される（時短カウンタ２０３ｆに１００００の値がセットされる）。つまり、「大当たりＦ」終了後には、次回の大当たりに当選するまでの間、確変状態が設定されることになる。

【０２６８】

「大当たりＦ」は、ラウンド数が最も少ない大当たり種別の一つであるため、獲得できる賞球数の面では不利になる。また、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常状態よりも高くなるように設定されるため、通常状態よりは有利な遊技を行うことができる遊技状態となる。一方で、本実施形態では、確変状態よりも潜確状態のほうが遊技者に対して有利な特典を付与し易くなるように構成しており、複数の遊技状態の中では、潜確状態の次に有利な遊技状態となる。

【０２６９】

第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６５～９９」の範囲には、「大当たりＧ」が対応付けられている。この「大当たりＧ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を開放させる大当たり遊技が設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＧ」となるカウンタ値は３５個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＧ」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。

【０２７０】

そして、「大当たりＧ」が選択された場合は、大当たりに当選した際の遊技状態に関わらず、大当たり終了時に通常状態が設定され（確変フラグ２０３ｇがオフに設定され）、０回の時短回数が設定される（時短カウンタ２０３ｆに０の値がセットされる）。

【０２７１】

「大当たりＧ」は、ラウンド数が最も少ない大当たり種別の一つであるため、獲得できる賞球数の面では不利になる。また、大当たり終了後に設定される遊技状態が通常状態であることから、大当たり後に設定される遊技状態の面においても不利となる。即ち、最も不利な大当たり種別となる。

【０２７２】

以上、説明をした通り、本第１実施形態では、第１特別図柄（特図１）の抽選で大当た

りに当選した場合と、第２特別図柄（特図２）の抽選で大当たりに当選した場合とで、大当たり終了後に確変フラグ２０３ｇをオンに設定する割合が６５％（６５／１００）である点は一致しているが、大当たり遊技として１５ラウンドが設定される割合（特図１は５０％、特図２は５％）、開放対象として第２アタッカ（第２可変入賞装置６５０）が選択される割合（特図１は５０％、特図２は５％）、大当たり当選時の遊技状態が時短状態、確変状態（即ち、普通図柄の高確率状態）である場合における大当たり終了後に時短カウンタ２０３ｆに１００００の値が設定される割合（特図１は２５％、特図２は６５％）が異なるように構成している。

【０２７３】

このように、大当たりに当選した特別図柄の種別に応じて大当たり遊技内容、及び、大当たり終了後の遊技状態を異ならせることにより、様々な遊技性を遊技者に提供することが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０２７４】

なお、本実施形態では特別図柄の種別に応じて上述した内容を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、上述した内容のうち一部のみを異ならせるように構成しても良いし、上述した内容以外、例えば、大当たり遊技のラウンド数を特図１に対応する大当たり種別のみ設定され得るラウンド数（例えば７ラウンド）を設定することにより、設定されるラウンド数を異ならせたり、確変フラグ２０３ｇをオンに設定する割合を異ならせたりするように構成しても良い。

【０２７５】

また、大当たり遊技中に球が特定領域（例えば、第２可変入賞装置６５０に入賞した球が通過し得る領域）を通過したことを条件に、その大当たり終了後に確変フラグ２０３ｇをオンに設定するように構成された遊技機においては、特図１に対応する大当たり種別と、特図２に対応する大当たり種別とで、特定領域を球が通過する確率を異ならせるように構成しても良い。また、大当たり終了後に設定される各遊技状態において抽選結果を示すための変動パターンを選択するためのデータテーブルを、大当たり種別に応じて異ならせるように構成しても良い。

【０２７６】

また、図１６（ａ）に示した通り、本実施形態では、第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）、第２アタッカ（第２可変入賞装置６５０）、共に１回のラウンド遊技において入賞可能な上限値を「１０」に設定しているが、第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）と、第２アタッカ（第２可変入賞装置６５０）とで上限値を異ならせても良い。加えて、当選した大当たり種別（或いは、大当たりに当選した特別図柄の種別）に応じてラウンド遊技における開放動作の上限値を異ならせるように構成しても良い。

【０２７７】

次に、図１６（ｂ）を参照して、小当たり種別選択テーブル２０２ｅの詳細について説明する。この小当たり種別選択テーブル２０２ｅは、第２特別図柄（特図２）の抽選で小当たりとなった場合において、小当たりの種別を決定するために参照されるデータテーブルである。この小当たり種別選択テーブル２０２ｅには、小当たり種別カウンタＣ５の値の範囲毎に、対応する小当たり種別が規定されている。

【０２７８】

図１６（ｂ）に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～９３」の範囲には、「小当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「小当たりＡ」は、小当たり遊技中に第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を１．５秒間×１回のみ、開放状態に設定させる小当たり種別である。

【０２７９】

小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値のうち、「小当たりＡ」となる乱数値が９４個なので、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、「小当たりＡ」が決定される割合は９４％（９４／１００）である。

【０２８０】

また、小当たり種別カウンタＣ５の値が「９４～９８」の範囲には、「小当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「小当たりＢ」は、小当たり遊技中に０．２秒間×６回の開放状態を設定する小当たり種別である。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値のうち、「小当たりＢ」となる乱数値が５個なので、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、「小当たりＢ」が決定される割合は５％（５／１００）である。

【０２８１】

更に、小当たり種別カウンタＣ５の値「９９」には、「小当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「小当たりＣ」は、小当たり遊技中に０．０６秒×８回の開放状態を設定する小当たり種別である。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値のうち、「小当たりＣ」となる乱数値が１個なので、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、「小当たりＣ」となる割合は１％（１／１００）である。

【０２８２】

次に、図１７～図１９を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ｆの詳細について説明する。この変動パターン選択テーブル２０２ｆは、上述した通り、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、変動表示の変動パターン（変動時間）を決定する乱数値が規定されている。

【０２８３】

図１７に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２ｆは、通常状態において変動パターン（変動時間）を決定するための通常用テーブル２０２ｆ１、時短状態、確変状態において変動パターンを決定するための時短・確変用テーブル２０２ｆ２と、潜確状態において変動パターンを決定するための潜確用テーブル２０２ｆ３とが少なくとも含まれる。これらのテーブルの具体的な内容について図１８、および図１９を参照して説明する。なお、図１８、及び図１９に図示した各テーブルにおいて、変動時間をミリ秒単位で表記しているが、以下の説明では理解を容易にするために、変動時間を秒単位で表記する。

【０２８４】

まず、図１８を参照して、通常用テーブル２０２ｆ１について説明する。この通常用テーブル２０２ｆ１は、遊技状態が通常状態でる場合に参照されるテーブルである。図１８は、この通常用テーブル２０２ｆ１の内容を模式的に示した模式図である。図１８に示した通り、通常用テーブル２０２ｆ１は、特別図柄の種別、および特別図柄の停止種別（当否判定結果）毎に、変動パターンの種別（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値ＣＳ１のカウンタ値）が規定されている。

【０２８５】

具体的に、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に決定される変動パターンとしては、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～５０」の範囲に当たりノーマルリーチ（２０秒）が対応付けられ、「５１～１００」の範囲に当たりスーパーリーチＡ（３０秒）が対応付けられ、「１０１～１５０」の範囲に当たりスーパーリーチＢ（３０秒）が対応付けられ、「１５１～１９８」の範囲に当たりスーパーリーチＣ（３０秒）が対応付けられている。

【０２８６】

一方、第１特別図柄の抽選で外れとなり、この通常用テーブル２０２ｆ１が参照された場合には、第１特別図柄の保留球数（第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄに設定されている値）に応じて変動種別カウンタＣＳ１の値と、選択される変動パターンとの対応関係が可変する。具体的には、図１８に示した通り、第１特別図柄の保留球数が０個または１個の範囲内の場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～７０」の範囲に長外れ（１２秒）の変動パターンが対応付けられ、「７１～１５０」の範囲に外れノーマルリーチ（２０秒）が対応付けられている。また、変動種別カウンタＣＳ１の値として「１５１～１７０」の範囲に外れスーパーリーチＡ（３０秒）が対応付けられ、「１７１～１９８」の範囲には外れスーパーリーチＢ（３０秒）が対応付けられている。

【０２８７】

これに対して、第１特別図柄の保留球数が２個または３個の場合には、変動種別カウン

タＣＳ１の値として「０～７０」の範囲に短外れ（８秒）の変動パターンが対応付けられ、変動種別カウンタＣＳ１の値として「７１～１３０」の範囲に長外れ（１２秒）の変動パターンが対応付けられ、「１３１～１７０」の範囲に外れノーマルリーチ（２０秒）が対応付けられている。また、変動種別カウンタＣＳ１の値として「１７１～１８５」の範囲に外れスーパーリーチＡ（３０秒）が対応付けられ、「１８５～１９８」の範囲には外れスーパーリーチＢ（３０秒）が対応付けられている。

【０２８８】

なお、この通常用テーブル２０２ｆ１を参照して第１特別図柄の変動パターンを選択する処理（図３５のＳ５０５参照）は、第１特別図柄の保留球を減算する処理（図３３のＳ３０３参照）よりも後段で実行される。よって、保留球が４個の状態で通常用テーブル２０２ｆ１が参照されることはない。

【０２８９】

このように、保留球数が少ない（０個、または１個）場合には、保留球数が多い（２個、または３個）場合に比べて長い変動時間の変動パターンが選択され易くなる。このように構成することで、保留球数が少ない場合には、保留球を貯める時間を確保して、変動表示が途切れ難くすることができる。よって、遊技者が遊技に飽きてしまうことを防止（抑制）することができる。一方、保留球数が多い場合には、変動時間が短くなることで保留が貯まり難くなるので、保留球数が上限値（４個）になった状態で更に第１入球口６４へと球が入球してしまうことを防止（抑制）できる。よって、遊技者に損をしたと感じさせ難くすることができる。

【０２９０】

これに対して、第２特別図柄の抽選が実行され、通常用テーブル２０２ｆ１が参照された場合には、抽選結果に関係なく、変動時間として６００秒（１０分間）が設定される。即ち、第２特別図柄の抽選結果が大当たりの場合には、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値の全範囲（０～１９８）の値に対して当たりロング変動Ａ（６００秒）が対応付けられ、第２特別図柄の抽選結果が小当たりの場合には、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値の全範囲（０～１９８）の値に対して小当たりロング変動Ａ（６００秒）が対応付けられ、第２特別図柄の抽選結果が外れの場合には、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値の全範囲（０～１９８）の値に対して外れロング変動Ａ（６００秒）が対応付けられている。これにより、通常状態において右打ちを行い、第２特別図柄の抽選が実行された場合には、毎回６００秒の変動時間が設定されるので、左打ちを行うよりも遊技効率が極めて悪化する。このように構成することで、通常時に右打ちを行う変則的な遊技方法を抑制することができる。

【０２９１】

次に、図１９（ａ）を参照して、時短・確変用テーブル２０２ｆ２の詳細について説明する。この時短・確変用テーブル２０２ｆ２は、遊技状態として普通図柄の高確率状態（即ち、時短状態、或いは確変状態）が設定されている場合において変動パターンを選択する際に参照されるテーブルである。

【０２９２】

図１９（ａ）に示した通り、この時短・確変用テーブル２０２ｆ２は特別図柄の種別、および特別図柄の停止種別（当否判定結果）毎に、変動パターンの種別（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値ＣＳ１のカウンタ値）が規定されている。なお、時短・確変用テーブル２０２ｆ２は、図１８を参照して上述した通常用テーブル２０２ｆ１とは異なり、第１特別図柄の保留球数に応じて異なる変動パターンが選択されることが無いように構成している。

【０２９３】

つまり、遊技状態として通常状態が設定されている場合は、左打ち遊技を行いながら上第１入球口６４ｂ１を狙う遊技を行うため、第１特別図柄の保留球を常時確保することが難しく、第１特別図柄の抽選が実行されていない（第１特別図柄が変動していない）期間が発生する虞がある。そこで、図１８に示した通り、第１特別図柄の保留球数が少ない場

合には、変動時間が長い変動パターンが選択され易くなるように通常用テーブル２０２ｆ１を構成している。これにより、通常状態において、第１特別図柄の変動表示が実行されていない状態が長時間継続してしまい、遊技者が遊技に飽きてしまうという問題を抑制することができる。

【０２９４】

一方で、図１９（ａ）に示した時短・確変用テーブル２０２ｆ２は、左打ち遊技を行い、下第１入球口６４ｂ２に球を入球させる遊技が行われる時短状態、或いは確変状態中に参照されるデータテーブルである。この時短状態、確変状態中は、電動役物６４ａが頻繁に開放されるため、第１特別図柄の保留球を容易に貯めることができる遊技状態となる。

【０２９５】

このように、第１特別図柄の保留球を容易に貯めることができる遊技状態が設定されている場合において、上述した通常用テーブル２０２ｆ１と同様に第１特別図柄の保留球数が少ない場合に変動時間が長い変動パターンが選択され易くなる構成を追加してしまうと、遊技を休憩し、第１特別図柄の保留球数が少なくなった場合に実行される第１特別図柄（特図１）変動の変動時間が長くなってしまい、時短状態、確変状態中に効率良く遊技を行せることが困難になる。そこで、本実施形態では、第１特別図柄の保留球を容易に貯めることが可能な遊技状態（時短状態、確変状態）、即ち、普通図柄の高確率状態において参照される変動パターンテーブル（時短・確変用テーブル２０２ｆ２）を、第１特別図柄の保留球数によって選択される変動パターンが異ならないように（第１特別図柄の保留球数が少ない場合に変動時間が長い変動パターンが選択されないように）構成している。これにより、時短状態、確変状態の遊技を効率良く実行することができる。

【０２９６】

また、詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機１０では、確変状態が設定されている状態で、大当たりに当選した場合には、その大当たり変動が開始されるタイミングで確変状態から潜確状態へと移行するように構成している。具体的には、確変状態が設定されている状態で第１特別図柄（特図１）の抽選を行い、その抽選結果（当否判定結果）が大当たりである場合に、時短・確変用テーブル２０２ｆ２を参照し、当たりスペシャル変動（６００秒）が選択された場合には、当たりスペシャル変動（６００秒）が実行されている間、遊技状態が潜確状態となり、当たりスペシャル変動が終了すると、特図１の抽選結果が大当たりであることを示す組み合わせで特図１が停止表示され、大当たり遊技が開始される。

【０２９７】

さらに、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とが同時に抽選、変動表示を実行可能に構成しているため、潜確状態が設定されている間（特図１の当たりスペシャル変動が実行されている間）に、第２特別図柄の抽選を行わせることができる。加えて、本実施形態では、第２特別図柄の抽選結果を示すための変動表示期間（変動時間）を潜確状態のみ短期間（１秒）に規定しており、且つ、第２特別図柄のみ小当たりに当選するように構成している。このように構成することで、潜確状態が設定されている間（特図１の当たりスペシャル変動が実行されている間）に、第２特別図柄の抽選を頻繁に行わせることで、遊技者に多くの賞球を獲得させることができる。

【０２９８】

図１９（ａ）に上述した通り、本実施形態では、確変状態が設定されている状態で特図１の大当たりに当選した場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値によって、６０秒～６００秒の変動時間が設定されるように構成しており、この変動時間が直接的に潜確状態の継続期間となる。よって、特別図柄の抽選結果として、大当たりに当選したか否かの結果（当否判定結果）だけでは無く、選択された変動パターン（変動時間）に対しても遊技者を注目させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２９９】

一方、第２特別図柄の抽選が実行され、時短・確変用テーブル２０２ｆ２が参照された場合には、抽選結果に関係なく、変動時間として６０秒（１分間）が設定される。即ち、

第２特別図柄の抽選結果が大当たりの場合には、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値の全範囲（０～１９８）の値に対して当たりロング変動（６０秒）が対応付けられ、第２特別図柄の抽選結果が小当たりの場合には、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値の全範囲（０～１９８）の値に対して小当たりロング変動（６０秒）が対応付けられ、第２特別図柄の抽選結果が外れの場合には、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値の全範囲（０～１９８）の値に対して外れロング変動（６０秒）が対応付けられている。これにより、時短状態、確変状態において右打ちを行い、第２特別図柄の抽選が実行された場合には、毎回６０秒の変動時間が設定されるので、左打ちを行うよりも遊技効率が極めて悪化する。このように構成することで、時短状態、確変状態時に右打ちを行う変則的な遊技方法を抑制することができる。

【０３００】

次に、図１９（ｂ）を参照して、潜確用テーブル２０２ｆ３の詳細について説明する。この潜確用テーブル２０２ｆ３は、遊技状態として潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合において変動パターンを選択する際に参照されるテーブルである。

【０３０１】

図１９（ｂ）に示した通り、この潜確用テーブル２０２ｆ３は特別図柄の種別、および特別図柄の停止種別（当否判定結果）毎に、変動パターンの種別（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値ＣＳ１のカウンタ値）が規定されている。なお、潜確用テーブル２０２ｆ３は上述した時短・確変用テーブル２０２ｆ２と同様に第１特別図柄の保留球数に応じて異なる変動パターンが選択されることが無いように構成している。

【０３０２】

この潜確用テーブル２０２ｆ３は、確変状態中に特図１の大当たり変動が実行されている期間中における第２特別図柄（特図２）の変動パターンを選択する際や、時短状態、確変状態中において「大当たりＣ」の大当たり種別である大当たりに当選し、その大当たり遊技終了後に実行される第１特別図柄（特図１）、第２特別図柄（特図２）の変動パターンを選択する際に参照される。

【０３０３】

この潜確用テーブル２０２ｆ３は、図１９（ａ）を参照して上述した、時短・確変用テーブル２０２ｆ２に規定されている内容に対して、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に選択される各変動パターンに対して規定されている変動種別カウンタＣＳ１の値を異ならせた点と、第２特別図柄の抽選において選択される各変動パターンの変動時間を異ならせた点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については詳細な説明を省略する。

【０３０４】

図１９（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に決定される変動パターンとしては、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～３９」の範囲に当たりノーマル変動（６０秒）が対応付けられ、「４０～１１９」の範囲に当たりスーパー変動（１８０秒）が対応付けられ、「１２０～１９８」の範囲に当たりスペシャル変動（６００秒）が対応付けられている。

【０３０５】

一方、第１特別図柄の抽選で外れとなり、この潜確用テーブル２０２ｆ３が参照された場合には、第１特別図柄の保留球数（第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄに設定されている値）、及び、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、外れミドル変動（３０秒）が対応付けられている。

【０３０６】

第２特別図柄の抽選が実行され、潜確用テーブル２０２ｆ３が参照された場合には、抽選結果に関係なく、変動時間として１秒が設定される。即ち、第２特別図柄の抽選結果が大当たりの場合には、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値の全範囲（０～１９８）の値に対して当たりショート変動（１秒）が対応付けられ、第２特別図柄の抽選結果が小当た

りの場合には、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値の全範囲（０～１９８）の値に対して小当たりショート変動（１秒）が対応付けられ、第２特別図柄の抽選結果が外れの場合には、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る値の全範囲（０～１９８）の値に対して外れショート変動（１秒）が対応付けられている。これにより、潜確状態中において第２特別図柄の抽選（変動）を数多く実行することができる。

【０３０７】

次に、図２０を参照して、普図変動パターンテーブル２０２ｇの詳細について説明する。上述した通り、普図変動パターンテーブル２０２ｇは、普通図柄の抽選が実行された場合に、普通図柄の変動パターンを選択するために参照されるテーブルである。図２０に示した通り、この普図変動パターンテーブル２０２ｇには、普通図柄の抽選が実行された時点の遊技状態毎に、普図変動種別カウンタＣＳ２の値の範囲と、変動パターン（変動時間）とが対応付けて規定されている。

【０３０８】

より具体的には、図２０に示した通り、遊技状態が通常状態、潜確状態、即ち、普通図柄の低確率状態の場合には、普図変動種別カウンタＣＳ２の取り得る値の全範囲（０～１９８）に対して変動時間が１０秒の変動パターンが対応付けられている。また、遊技状態が確変状態の場合にも同様に、普図変動種別カウンタＣＳ２の取り得る値の全範囲（０～１９８）に対して変動時間が１０秒の変動パターンが対応付けられている。

【０３０９】

これに対して遊技状態が時短状態、確変状態、即ち、普通図柄の高確率状態の場合には、普図変動種別カウンタＣＳ２の値が「０～１９８」の範囲に変動時間が３秒の変動パターンが対応付けられている。

【０３１０】

なお、本第１実施形態では、潜確状態の場合にのみ複数の変動パターンのバリエーションを設ける構成としたが、これに限られるものではない。通常状態や確変状態でも、普通図柄の変動パターン（変動時間）にバリエーションを持たせてもよく、潜確状態において普通図柄の抽選が実行された場合に、変動時間として１秒または３秒の２種類のうち何れかを設定する構成としてもよい、変動時間は２種類に限られず、より多くの変動時間を選択可能に構成してもよい。変動時間にバリエーションを持たせる程、遊技者に変動時間を予測され難くなるので、潜確状態中により確実に連続して右打ちを行わせることができる。

【０３１１】

さらに、本実施形態では、普通図柄の変動時間を遊技状態と取得した普図変動種別カウンタＣＳ２の値とに基づいて設定する構成としているが、それ以外にも、普通図柄の保留球数に基づいて変動時間を変更する構成や、特別図柄の抽選回数に基づいて変動時間を変更する構成や、上述した各種構成を組み合わせた方法で普通図柄の変動時間を設定する構成を用いても良い。具体的には、遊技状態が潜確状態に移行してから特別図柄の抽選が所定回数（例えば５０回）実行されるまでは、普通図柄の変動時間として１秒が設定され、それ以降（例えば、５１回～１００回まで）は、普通図柄の変動時間として３秒が設定されるように構成してもよい。

【０３１２】

このように、前回大当たりの終了時からの特図変動回数（第１特別図柄、第２特別図柄）を計測し、その計測結果に対応した変動時間が選択、実行されるように構成することにより、普通図柄の高確率状態が設定されている期間中において、より有利な変動時間（例えば、短い変動時間）が多く実行されるように遊技者に期待感を持たせながら遊技を行わせることができる。

【０３１３】

また、遊技状態が潜確状態に移行してから偶数回数目の特別図柄の抽選が実行されている間は、普通図柄の変動時間として１秒が設定され、それ以外（奇数回数目）は、普通図柄の変動時間として３秒が設定されるように構成してもよい。このように、特別図柄の抽

選が実行される回数に基づいて普通図柄の変動時間を変更するように構成することで、遊技者に変動時間を予測され難くなるので、潜確状態中により確実に連続して右打ちを行わせることができる。なお、この場合、特別図柄の抽選が実行されていない状態では普通図柄の変動時間が長くなる（特別図柄の抽選が実行されている場合に比べて長くなる）ように構成したり、特別図柄の抽選を保留記憶している数が少ないほど普通図柄の変動時間が長くなるように構成したりするとよい。

【０３１４】

また、普通図柄の保留球数に基づいて普通図柄の変動時間を設定する場合には、普通図柄の保留球数が多い程、長い変動時間が選択され易くなるように構成するとよい。このように構成することで、普通図柄の保留球数が貯まりにくい調整がされているパチンコ機１０と普通図柄の保留球数が貯まりやすい調整がされているパチンコ機１０とで、単位時間当たりの普通図柄抽選回数の均一化を図ることができる。

【０３１５】

次に、ＲＡＭ２０３の詳細について、図２１を参照して説明する。図２１は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図２１に示した通り、ＲＡＭ２０３は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄実行エリア２０３ｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、時短カウンタ２０３ｆ、確変フラグ２０３ｇ、特図１大当たりフラグ２０３ｈ、特図１大当たりフラグ２０３ｉ、当選時状態格納エリア２０３ｊ、小当たりフラグ２０３ｋ、特図１変動時間カウンタ２０３ｍ、特図２変動時間カウンタ２０３ｎ、大当たり中フラグ２０３ｏ、小当たり中フラグ２０３ｐ、特図１変動停止フラグ２０３ｒ、特図２変動停止フラグ２０３ｓ、普図短変動フラグ２０３ｔ、入賞カウンタ２０３ｕ、特図１仮停止フラグ２０３ｖ、その他メモリエリア２０３ｚを少なくとも有している。

【０３１６】

第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａは、１つの実行エリア（第１特別図柄実行エリア）と、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ５、変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【０３１７】

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

【０３１８】

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

【０３１９】

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

【０３２０】

第２特別図柄実行エリア２０３ｂは、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの第１特別図柄実行エリアと同様に、特別図柄の抽選を実行するための判定値（カウンタ値）が格納される。この第２特別図柄実行エリア２０３ｂには、第２入球口６４０への始動入賞が検出されたタイミングで取得される各カウンタ値が記憶される。

【０３２１】

普通図柄保留球格納エリア２０３ｃは、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと同様に、１つの実行エリア（普通図柄保留球実行エリア）と、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有している。これらの各エリアには、第２当たり乱数カウンタＣ４が格納される。

【０３２２】

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

【０３２３】

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

【０３２４】

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

【０３２５】

第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、第１入球口６４への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる特別図柄の変動表示（第１図柄表示装置３７、第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、初期値がゼロに設定されており、第１入球口６４へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１ずつ加算される（図４７のＳ１７０４参照）。一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される（図３３のＳ３０３参照）。

【０３２６】

この第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（第１特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図３３のＳ３０４、図４７のＳ１７０５参照）。保留球数コマンドは、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値が変更される度に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【０３２７】

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

【０３２８】
なお、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置１１４に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第３図柄表示装置８１に保留球数図柄を表示する。
【０３２９】
普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、スルーゲート６７における球の通過に基づいて第２図柄表示装置８３で行われる普通図柄（第２図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）は、初期値がゼロに設定されており、球がスルーゲート６７を通過して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図４９のＳ１９０４参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、新たに普通図柄（第２図柄）の変動表示が実行される毎に、１減算される（図４８のＳ１８０５参照）。
【０３３０】
球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）が４未満であれば、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに記憶される（図４９のＳ１９０５参照）。一方、球が２スルーゲート６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値が４であれば普通図柄保留球格納エリア２０３ｃには新たに何も記憶されない（図４９のＳ１９０３：Ｎｏ参照）。
【０３３１】
時短カウンタ２０３ｆは、時短状態における残りの特別図柄の変動回数をカウントするためのカウンタである。この時短カウンタ２０３ｆには、大当たり終了後に、当選した大当たり種別に対応した値が設定される。そして、時短カウンタ２０３ｆは、第１特別図柄、または第２特別図柄の変動表示の開始を設定した直後に実行される遊技状態更新処理の中で１ずつ減算される（図３６のＳ３０８参照）。普通図柄の抽選を行う場合に、この時短カウンタ２０３ｆの値が１以上であれば、普通図柄の時短状態と判別され、高確率時用のテーブルを参照して普通図柄の当否判定が実行される。一方、時短カウンタ２０３ｆの値が０であれば、普通図柄の通常状態と判別され、低確率時用のテーブルを参照して普通図柄の当否判定が実行される。
【０３３２】
確変フラグ２０３ｇは、特別図柄の高確率状態が設定されているか否かを示すフラグであって、オンに設定されている場合に、特別図柄が高確率状態であることを示すものである。つまり、確変フラグ２０３ｇがオンに設定されている場合は、遊技状態として、確変状態（特別図柄：高確率状態、普通図柄：高確率状態）、或いは、潜確状態（特別図柄：高確率状態、普通図柄：低確率状態）の何れかが設定されていることになる。
【０３３３】
この確変フラグ２０３ｇは、当選した大当たり種別が大当たり終了後に確変状態、或いは潜確状態を設定する大当たりである場合に（図５４のＳ２４０２：Ｙｅｓ）、その大当たりの終了時にオンに設定される（図５４のＳ２４０３参照）。そして、特別図柄の抽選結果が大当たりであることを示す図柄が停止表示されると、オフに設定される（図３８のＳ８０６参照）。
【０３３４】
なお、本実施形態では、上述した通り、特別図柄の大当たり当選に基づいて特別図柄の高確率状態を設定し、次回大当たりに当選するまで特別図柄の高確率状態を継続するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の高確率状態を終了させるための特図高確終了条件として、特別図柄の高確率状態（特図高確状態）が設定されてからの特別図柄変動回数（特図変動回数）が予め定められた所定回数（例えば、５０回）に到達した場合に、確変フラグ２０３ｇをオフに設定するように構成しても良い。この場合、

確変フラグ２０３ｇをオフに設定するタイミングを図るために、特図高確終了条件としての特図変動回数を予め記憶しておく記憶手段と、特図高確状態が設定されてからの特図変動回数を計測する計測手段と、計測手段により計測された特図変動回数が記憶手段に記憶されている特図変動回数（特図高確終了条件）を満たしているかを判別する終了判別手段と、を設ければ良い。

【０３３５】

さらに、特図高確終了条件を複数用意し、例えば、特図高確状態における第１特別図柄の変動回数のみに基づいて成立し得る特図１高確終了条件や、第２特別図柄の変動回数のみに基づいて成立し得る特図２高確終了条件や、特別図柄の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、小当たりに当選する抽選結果）である場合に成立し得る抽選終了条件といった様々な特図高確終了条件を容易し、いずれかの特図高確終了条件が成立した場合に確変フラグ２０３ｇをオフに設定するように構成しても良い。

【０３３６】

特図１大当たりフラグ２０３ｈは、第１入球口６４に入球したことに基づいて取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、変動開始時に大当たり判定値に一致すると判定された場合に、オンに設定されるフラグである（図３４のＳ４０７参照）。この特図１大当たりフラグ２０３ｈは、大当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される（図３８のＳ８０６）。

【０３３７】

この特図１大当たりフラグ２０３ｈがオンの状態で、第１特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第２特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図３８のＳ８０４参照）。これにより、第１特別図柄と第２特別図柄とで、一方の大当たりの実行中に他方が大当たり又は小当たりとなってしまう不具合を防止できる。

【０３３８】

特図２大当たりフラグ２０３ｉは、第２入球口６４０に入球したことに基づいて取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、変動開始時に大当たり判定値に一致すると判定された場合に、オンに設定されるフラグである（図４０のＳ１００７参照）。この特図２大当たりフラグ２０３ｉは、大当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される（図４５のＳ１５０６）。

【０３３９】

この特図２大当たりフラグ２０３ｉがオンの状態で、第２特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第１特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図４０のＳ１００４参照）。これにより、第１特別図柄と第２特別図柄とで、一方の大当たりの実行中に他方が大当たり又は小当たりとなってしまう不具合を防止できる。

【０３４０】

当選時状態格納エリア２０３ｊは、大当たりに当選した時点における遊技状態を示す情報を格納するための記憶領域である。具体的には、大当たりに当選した時点の遊技状態が通常状態であれば（時短カウンタ２０３ｆの値が０で、確変フラグ２０３ｇがオフであれば）、この当選時状態格納エリア２０３ｊに、通常状態を示す情報として「００Ｈ」が格納される。一方、大当たりに当選した時点の遊技状態が確変状態であれば（時短カウンタ２０３ｆの値が１以上で、確変フラグ２０３ｇがオンであれば）、この当選時状態格納エリア２０３ｊに、確変状態を示す情報として「０１Ｈ」が格納される。また、大当たりに当選した時点の遊技状態が潜確状態であれば（時短カウンタ２０３ｆの値が０で、確変フラグ２０３ｇがオンであれば）、この当選時状態格納エリア２０３ｊに、潜確状態を示す情報として「０２Ｈ」が格納される。

【０３４１】

この当選時状態格納エリア２０３ｊに格納された情報は、大当たりの終了時まで保持され、大当たりが終了した後の遊技状態を設定する際に参照される（図５４のＳ２４０４参照）。

【０３４２】

小当たりフラグ２０３ｋは、第２入球口６４０に入球したことに基づいて取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、変動開始時に小当たり判定値に一致すると判定された場合に、オンに設定されるフラグである（図４１のＳ１１０２参照）。この小当たりフラグ２０３ｋは、小当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される（図４６のＳ１６０５参照）。この小当たりフラグ２０３ｋがオンの状態で、第２特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、他方の特別図柄の変動を一時的に仮停止（特別図柄の変動時間を計測するカウンタの減算を停止）させる処理が実行される（図４６のＳ１６０３参照）。これにより、第２特別図柄の小当たりを実行中に、第１特別図柄の抽選で大当たりとなり、小当たり中に大当たりが開始されてしまう不具合が発生してしまうことを防止（抑制）することができる。

【０３４３】

特図１変動時間カウンタ２０３ｍ、および特図２変動時間カウンタ２０３ｎは、それぞれ第１特別図柄、および第２特別図柄の変動時間を計時するためのカウンタであり、第１特別図柄、および第２特別図柄の変動パターンが選択された場合に、選択された変動パターンに対応する変動時間が設定される。この特図１変動時間カウンタ２０３ｍ、および特図２変動時間カウンタ２０３ｎの計時結果によって各特別図柄の変動時間が終了したか否かが判別される。

【０３４４】

大当たり中フラグ２０３ｏは、大当たり中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ２０３ｏがオンであれば、パチンコ機１０が大当たり中であることを示し、オフであれば、大当たり中ではないことを示す。この大当たり中フラグ２０３ｏは、大当たりの開始を設定した場合にオンに設定される。一方、大当たりの終了時に実行される大当たり終了処理の中でオフに設定される。

【０３４５】

小当たり中フラグ２０３ｐは、小当たり中であるか否かを示すフラグである。この小当たり中フラグ２０３ｐがオンであれば、パチンコ機１０が小当たり中であることを示し、オフであれば、小当たり中ではないことを示す。この小当たり中フラグ２０３ｐは、小当たりの開始を設定した場合にオンに設定される（図２２１のＳ１４０６参照）。一方、小当たりの終了時にオフに設定される（図２３２のＳ２５１２参照）。

【０３４６】

本実施形態のパチンコ機１０は、第２特別図柄のみ小当たりに当選するように構成されており、小当たりに当選した場合に（小当たり中フラグ２０３ｐがオンに設定された場合に）、第１特別図柄の変動表示を中断させるように構成している。つまり、複数種別の特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）のうち、一方の特別図柄（第２特別図柄）の抽選で小当たりに当選し、小当たり中フラグ２０３ｐがオンに設定されている状態では、他方の特別図柄（第１特別図柄）の変動表示が終了することが無いため、遊技者に対して、小当たり遊技に注目させて遊技を行わせることができる。また、小当たり遊技中において、他方の特別図柄の変動表示が終了し、大当たり遊技が開始されてしまうことを防止することができる。

【０３４７】

特図２変動停止フラグ２０３ｓは、第１特別図柄の変動が大当たりの停止図柄で停止表示（確定表示）されてから、大当たりを開始させるまでの間の期間であることを示すフラグである。この特図２変動停止フラグ２０３ｓがオンに設定されている場合には、第２入球口６４０に対して新たな入球があった場合にも、第２特別図柄の変動表示の実行が回避される（図３９のＳ９０１：Ｙｅｓ参照）。この特図２変動停止フラグ２０３ｓは、第２特別図柄を外れ図柄で強制停止させる場合にオンに設定され（図３８のＳ８０２参照）、第２特別図柄の変動表示を実行するための処理を回避した場合にオフに設定される（図３９のＳ９０２）。

【０３４８】

普図短変動フラグ２０３ｔは、普通図柄（第２図柄）の変動が短変動（３秒間変動）で

あったことを示すためのフラグであって、オンに設定されることで普通図柄（第２図柄）の短変動が実行されたことを示すものである。この普図短変動フラグ２０３ｔは、普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）において普通図柄の変動時間を設定するタイミングが時短状態中（時短中）であると判別し（図４８のＳ１８１１：Ｙｅｓ）、３秒の変動時間（短変動）が設定された場合にオンに設定され（図４８のＳ１８１４）、普通図柄（第２図柄）の変動時間が経過したと判別され（図４８のＳ１８１６：Ｙｅｓ）、今回の普通図柄（第２図柄）の抽選結果が当たりであると判別した場合（図４８のＳ１８１８：Ｙｅｓ）に参照される（図４８のＳ１８１９）。

【０３４９】

ここで、普図短変動フラグ２０３ｔがオンに設定されていると判別した場合は（図４８のＳ１８１９：Ｙｅｓ）、現在が時短状態中（時短中）であるかを判別し（図４８のＳ１８２１）、時短状態中（時短中）であると判別した場合は（図４８のＳ１８２１：Ｙｅｓ）、電動役物６４ａの開放動作として遊技者に有利な開放動作（ロング開放）が設定される（図４８のＳ１８２２）。なお、普図短変動フラグ２０３ｔは、普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６）においてオンに設定されていると判別された後に、オフに設定される（図４８のＳ１８２０）。

【０３５０】

このように、普通図柄（第２図柄）の変動開始時（変動時間設定時）における遊技状態と、普通図柄（第２図柄）の変動時間が経過した後の電動役物６４ａ開放動作設定時における遊技状態と、が共に時短状態である場合にのみ電動役物６４ａの開放動作として遊技者に有利な開放動作（ロング開放）を設定するように構成しているため、複数の遊技状態（通常状態と時短状態）を跨いで実行される普通図柄の変動（抽選）によって、電動役物６４ａがロング開放することを確実に防止することができ、遊技者に有利な特典（電動役物６４ａのロング開放）を遊技者に過剰に提供してしまうことを抑制することができる。

【０３５１】

入賞カウンタ２０３ｕは、小当たり遊技のラウンドにおいて第１特定入賞口６５ａへと入賞（入球）した球の個数をカウントするカウンタである。この入賞カウンタ２０３ｕの値が上限値である１０となった場合に、ラウンドの終了条件が成立したと判定されてラウンドが終了される（図５７のＳ２７０６参照）。なお、大当たりの各ラウンドにおいて、入賞カウンタ２０３ｕの値が１０に満たない場合でも、ラウンドに設定されたラウンド期間に達した場合はラウンドが終了される。この入賞カウンタ２０３ｕは、小当たりのラウンド有効期間中に第１特定入賞口６５ａに対する入球を検出する毎に値が１加算される。また、各ラウンドの終了時に値が０にリセットされる。

【０３５２】

なお、詳細な説明は省略しているが、上述した入賞カウンタ２０３ｕは、小当たり遊技に限らず、大当たり遊技中の各ラウンドにおける第２特定入賞口６５０ａへと入賞した球の個数もカウントする際にも用いられるものである。

【０３５３】

本実施形態のパチンコ機１０では、小当たり遊技の遊技内容として第１特定入賞口６５ａを開放させる期間が１．５秒で、入賞個数により成立するラウンドの終了条件が１０個となるように設定している。つまり、小当たり遊技中に第１特定入賞口６５ａに球が１０個入賞するまでに（入賞個数に対するラウンド終了条件が成立するまでに）、ラウンド遊技の有効期間（１．５秒）が経過することになる。よって、小当たり遊技の期間を一定にすることができるため、小当たり遊技中を跨いだ演出（一の特別図柄の変動開始から小当たり遊技を経由して他の特別図柄の変動終了までの期間に実行される一連の演出）の演出期間を予め定めることができる。よって、特別図柄の変動タイミングと演出の実行タイミングとを容易に同期することができ、演出効果を高めることができる。

【０３５４】

特図１仮停止フラグ２０３ｖは、特図１の変動時間の更新（減算）を停止する期間を示すフラグであって、オンに設定されている場合に変動時間の更新（減算）を停止し、オン

に設定された状態からオフに設定された場合に、停止されていた変動時間の更新（減算）が再開されるものである。

【０３５５】

この特図１仮停止フラグ２０３ｖは、抽選結果が小当たりである第２特別図柄（特図２）の変動を停止する際にオンに設定され（図４６のＳ１６０２）、特別図柄変動処理（図３２参照）において参照される（図３２のＳ２０２）。参照した結果、オンに設定されている場合には、特図１に対応する第１図柄表示装置の表示を変動中と同様に更新する処理が実行される（図３２のＳ２０３）。つまり、特図１仮停止フラグ２０３ｖがオンに設定されている間は、変動時間の更新（減算）は停止しているが、第１図柄表示装置は変動表示が継続して実行される状態となる。これにより、特図１仮停止フラグ２０３ｖがオンに設定されたことにより、特図１の変動が強制停止されていないことを報知することができる。そして、第１特別図柄変動実行中処理（図３７参照）においてオンに設定されていると判別された場合に（図３７のＳ７０１：Ｙｅｓ）、オフに設定される（図３７のＳ７０３）。

【０３５６】

なお、本実施形態では、第２特別図柄の抽選のみ小当たりに当選し得るように構成しているため、小当たりに当選したことに基づいて変動表示が仮停止される特別図柄が第１特別図柄のみとなるが、第１特別図柄の抽選についても小当たりに当選し得るように構成した場合は、第２特別図柄の変動表示を仮停止させるために特図２仮停止フラグを設けても良い。

【０３５７】

上述した通り、本実施形態では、一方の特別図柄の抽選結果が大当たりである場合には、大当たりを示す組み合わせで一方の特別図柄が停止したことに基づいて（大当たり遊技が実行されることに基づいて）、他方の特別図柄の変動表示を強制的に外れで停止させる処理と、一方の特別図柄の抽選結果が小当たりである場合には、小当たりを示す組み合わせで一方の特別図柄が停止したことに基づいて、他方の特別図柄の変動表示を一旦停止（小当たり遊技が終了するまで停止）するように構成している。

【０３５８】

即ち、一方の特別図柄の抽選結果に応じて、他方の特別図柄の変動表示を様々な態様に加工することができるように構成している。このように構成することで、一方の特別図柄の抽選結果が遊技者に最も有利な遊技結果（例えば、大当たり）となり、その遊技結果を示すための変動表示が実行されている最中に、他方の特別図柄（抽選結果は小当たり）が停止表示されてしまい、小当たりによって大当たりが消去されてしまうことを抑制することができる。

【０３５９】

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

【０３６０】

このように、本第１実施形態のパチンコ機１０には、様々なフラグやカウンタ等が設けられている。ＲＯＭ２０２に設けられた各種テーブルと、ＲＡＭ２０３に設けられたフラグやカウンタ等とに基づいて、パチンコ機１０の基本的な機能や、図１１に示した斬新な状態移行を実現することができる。

【０３６１】

次に、図２２、および図２３を参照して、音声ランプ制御装置１１３の電気的構成の詳細について説明する。図２２（ａ）は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１に設けられたＲＯＭ２２２の内容を模式的に示した模式図である。図２２（ａ）に示した通り、ＲＯＭ２２２は、変動パターン選択テーブル２２２ａと、停止表示態様選択テーブル２２２ｂと、追加演出選択テーブル２２２ｃとを少なくとも有している。

【０３６２】

変動パターン選択テーブル２２２ａは、音声ランプ制御装置１１３は主制御装置１１０

から出力された変動パターンコマンドに基づいて、その変動パターンコマンドが示す大まかな変動内容（変動時間、変動種別（リーチ、外れ等））から、第３図柄表示装置８１に表示させる詳細な変動表示の内容を決定するために用いられる。これにより、さらに多様な変動態様を決定することができる。ここでは、主制御装置１１０から指示された大まかな変動内容に対して、抽選により複数種類のうち１の変動態様が決定される。

【０３６３】

より具体的には、図１９（ａ）に示した通り、確変状態が設定されている状態で第１特別図柄にて大当たりに当選した場合には、変動時間が６０秒の当たりノーマル変動、変動時間が１８０秒の当たりスーパー変動、変動時間が６００秒の当たりスペシャル変動の何れかに対応する変動パターンコマンドが主制御装置１１０から出力され、音声ランプ制御装置１１３では受信した変動パターンコマンド（変動時間を示す情報）に対応する変動演出を設定することになる。

【０３６４】

ここで、スペシャル変動（６００秒）に対応する変動演出として、最初の６０秒間が第１段階の演出態様（例えば、一人目の敵を倒す演出）を実行し、６０秒～１８０秒の期間で第２段階の演出態様（例えば、二人目の敵を倒す演出）を実行し、１８０秒～６００秒の期間で第３段階の演出態様（三人目の敵を倒す演出）を実行する変動演出が設定され、スーパー変動（１８０秒）に対応する変動演出として、最初の６０秒間が第１段階の演出態様（例えば、一人目の敵を倒す演出）を実行し、６０秒～１８０秒の期間で第２段階の演出態様（例えば、二人目の敵に倒される演出）を実行する変動演出が設定され、ノーマル変動（６０秒）に対応する変動演出として、最初の６０秒間が第１段階の演出態様（例えば、一人目の敵に倒される演出）を実行する変動演出が設定される。

【０３６５】

このように、特別図柄の抽選結果として設定され得る変動時間の段階に対応して実行する変動演出に区切りを付けるように演出態様を設定することにより、遊技者に対して今回設定された変動パターンがどの種別なのかを予測させながら第３図柄表示装置８１に表示される変動演出を楽しませることができ、演出効果を高めることができる。

【０３６６】

なお、上述した変動演出を実行する場合において、各段階として設定された演出期間に対する残時間を遊技者に把握させるための残時間表示態様（例えば、次の段階へと演出態様が移行し得るタイミングまでの残時間をカウントダウン表示する演出態様）を表示するように構成しても良い。これにより、遊技者に対して少なくとも変動演出が継続して実行される期間（潜確状態が継続して設定される期間）を事前に把握させることができるため、安心して遊技を行わせることができる。

【０３６７】

また、変動演出中に出現する敵の種類を複数設け、出現した敵の種別に応じて、変動演出が次の段階へと移行する期待度（敵に勝利する演出態様が選択される割合）や、今回の変動表示が終了した後に実行される大当たり遊技の内容や、その大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を示唆可能に構成すると良い。

【０３６８】

加えて、この場合、例えば、敵の種別として敵Ａが表示された場合には、今回設定されている変動パターンが当たりスーパー変動（１８０秒）であれば、遊技者に最も有利な大当たり種別が選択されていることを示し、変動パターンが当たりスペシャル変動（６００秒）であれば、遊技者に最も有利な大当たり種別以外が選択されていることを示すように構成すると良い。このように構成することで、変動演出の演出態様（敵の種別）を、遊技者に有利な特典を付与するか否かを決定する複数の要素を複合させて決定することができるため、演出効果をより高めることができる。

【０３６９】

停止表示態様選択テーブル２２２ｂは、遊技状態として潜確状態が設定され、第２特別図柄の抽選により頻繁に小当たり遊技を実行可能な期間（以下、ラッシュ期間と称す）が

設定されたことを遊技者に報知するための演出図柄の停止表示態様（図７（ａ）、図８（ｂ）参照）を選択する際に参照されるデータテーブルである。この停止表示態様選択テーブル２２２ｂは、第１特別図柄の抽選にて当選した大当たり種別と、実行されるラッシュ期間の長さと、に応じて異なる停止表示態様が選択されるように構成されている。

【０３７０】

ここで、図２３（ａ）を参照して、停止表示態様選択テーブル２２２ｂの内容について詳細に説明をする。図２３（ａ）は、停止表示態様選択テーブル２２２ｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２３（ａ）に示した通り、停止表示態様選択テーブル２２２ｂは、各大当たり種別の有利度合い（ラウンド数、大当たり遊技後に設定される遊技状態）と、ラッシュ期間の長さと、を遊技者が予測し得るように演出図柄の停止表示態様が設定されるように規定されている。

【０３７１】

具体的には、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別のうち、最も遊技者に有利な大当たり種別である「大当たりＡ」に当選し、残時間格納エリア２２３ｐ（ラッシュ期間の長さを示す情報を格納するエリア）に格納されている情報が「０～６０秒」、即ち、ラッシュ期間が６０秒以内である場合は、取得した演出カウンタ２２３ｈの値が「０～３９」の範囲に、停止表示態様「１１１」が規定され、「４０～７９」の範囲に、停止表示態様「１１１」が規定され、「８０～９９」の範囲に、停止表示態様「６６６」が規定されている。

【０３７２】

また、「大当たりＡ」に当選し、残時間格納エリア２２３ｐ（ラッシュ期間の長さを示す情報を格納するエリア）に格納されている情報が「６１秒～３００秒」、即ち、ラッシュ期間が６１～３００秒以内である場合は、取得した演出カウンタ２２３ｈの値が「０～３９」の範囲に、停止表示態様「１１１」が規定され、「４０～７９」の範囲に、停止表示態様「３３３」が規定され、「８０～９９」の範囲に、停止表示態様「３３３」が規定され、残時間格納エリア２２３ｐ（ラッシュ期間の長さを示す情報を格納するエリア）に格納されている情報が「３０１秒～」、即ち、ラッシュ期間が３０１秒以上である場合は、取得した演出カウンタ２２３ｈの値が「０～３９」の範囲に、停止表示態様「７７７」が規定され、「４０～７９」の範囲に、停止表示態様「７７７」が規定され、「８０～９９」の範囲に、停止表示態様「ＶＶＶ」が規定されている。

【０３７３】

そして、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別のうち、遊技者に不利な大当たり種別である「大当たりＢ」に当選し、残時間格納エリア２２３ｐ（ラッシュ期間の長さを示す情報を格納するエリア）に格納されている情報が「０～６０秒」、即ち、ラッシュ期間が６０秒以内である場合は、取得した演出カウンタ２２３ｈの値が「０～３９」の範囲に、停止表示態様「２２２」が規定され、「４０～７９」の範囲に、停止表示態様「４４４」が規定され、「８０～９９」の範囲に、停止表示態様「６６６」が規定されている。

【０３７４】

また、「大当たりＢ」に当選し、残時間格納エリア２２３ｐ（ラッシュ期間の長さを示す情報を格納するエリア）に格納されている情報が「６１秒～３００秒」、即ち、ラッシュ期間が６１～３００秒以内である場合は、取得した演出カウンタ２２３ｈの値が「０～３９」の範囲に、停止表示態様「４４４」が規定され、「４０～７９」の範囲に、停止表示態様「６６６」が規定され、「８０～９９」の範囲に、停止表示態様「１１１」が規定され、残時間格納エリア２２３ｐ（ラッシュ期間の長さを示す情報を格納するエリア）に格納されている情報が「３０１秒～」、即ち、ラッシュ期間が３０１秒以上である場合は、取得した演出カウンタ２２３ｈの値が「０～３９」の範囲に、停止表示態様「１１１」が規定され、「４０～７９」の範囲に、停止表示態様「３３３」が規定され、「８０～９９」の範囲に、停止表示態様「３３３」が規定されている。

【０３７５】

最後に、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別のうち、２番目に有利な大当たり種別

である「大当たりＣ」、或いは、最も不利な大当たり種別である「大当たりＤ」に当選し、残時間格納エリア２２３ｐ（ラッシュ期間の長さを示す情報を格納するエリア）に格納されている情報が「０～６０秒」、即ち、ラッシュ期間が６０秒以内である場合は、取得した演出カウンタ２２３ｈの値が「０～３９」の範囲に、停止表示態様「４４４」が規定され、「４０～７９」の範囲に、停止表示態様「６６６」が規定され、「８０～９９」の範囲に、停止表示態様「４４４」が規定されている。

【０３７６】

また、「大当たりＣ」、「大当たりＤ」に当選し、残時間格納エリア２２３ｐ（ラッシュ期間の長さを示す情報を格納するエリア）に格納されている情報が「６１秒～３００秒」、即ち、ラッシュ期間が６１～３００秒以内である場合は、取得した演出カウンタ２２３ｈの値が「０～３９」の範囲に、停止表示態様「６６６」が規定され、「４０～７９」の範囲に、停止表示態様「１１１」が規定され、「８０～９９」の範囲に、停止表示態様「１１１」が規定され、残時間格納エリア２２３ｐ（ラッシュ期間の長さを示す情報を格納するエリア）に格納されている情報が「３０１秒～」、即ち、ラッシュ期間が３０１秒以上である場合は、取得した演出カウンタ２２３ｈの値が「０～３９」の範囲に、停止表示態様「３３３」が規定され、「４０～９９」の範囲に、停止表示態様「７７７」が規定されている。

【０３７７】

上述した通り、本実施形態では、ラッシュ期間が開始されるタイミングにおいて第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される演出図柄の停止表示態様によって、ラッシュ期間の長さ、及び、ラッシュ期間終了後に実行される大当たりの内容（大当たり種別）を遊技者に示唆するように構成している。これにより、演出図柄の停止表示態様を把握することで、今後の遊技内容を遊技者に予測させることができる。

【０３７８】

さらに、本実施形態では、演出図柄の停止表示態様に所定の法則性を持たせるように規定しており、具体的には、演出図柄の停止表示態様が「偶数図柄」、「奇数図柄」、「７７７」、「ＶＶＶ」の順で遊技者に付与される特典が多くなる（ラッシュ期間が長くなる、大当たり種別が有利になる）ように規定している。このように演出図柄の停止表示態様に所定の法則性を持たせることにより、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【０３７９】

また、大当たり種別とラッシュ期間の長さとを複合して演出図柄の停止表示態様を選択するように構成しているため、例えば、演出図柄の停止表示態様「１１１」は、遊技者に最も有利な大当たり種別である「大当たりＡ」が設定されている場合のみ、ラッシュ期間が６０秒以内であっても選択されるように規定しているため、「１１１」が表示された場合には、遊技者に対してラッシュ期間が６０秒で終了することを所望するという斬新な遊技性、つまり、通常であればより長いラッシュ期間を所望する遊技性に対し、大当たり種別とラッシュ期間の長さとを複合した停止表示態様を表示することにより、通常とは逆の遊技結果（短いラッシュ期間）を所望する遊技性を追加することができる。

【０３８０】

加えて、演出図柄の停止表示態様として「ＶＶＶ」が表示された場合は、大当たり種別もラッシュ期間の長さも共に遊技者に最も有利なものが選択されたことを示しているため、遊技者に対して安心して遊技を行わせることができる。

【０３８１】

本実施形態では、遊技状態に応じて停止表示態様選択テーブル２２２ｂを参照して演出図柄の停止表示態様を選択するタイミング（第３図柄表示装置８１の表示画面に演出図柄を停止表示するタイミング）を異ならせるように構成している。具体的には、潜確状態が設定された時点（確変状態が設定されている状態で、第１特別図柄の大当たり変動が開始した時点）において、第２特別図柄が変動中であるか否かを判別し、第２特別図柄が変動していないと判別した場合、即ち、潜確状態が設定された直後から第２特別図柄の抽選を

実行し得る場合は、第１特別図柄の大当たり変動が開始したことに基づいて演出図柄を停止表示するように構成している。

【０３８２】

一方で、潜確状態が設定された時点（確変状態が設定されている状態で、第１特別図柄の大当たり変動が開始した時点）において、第２特別図柄が変動していると判別した場合、即ち、現在実行中の第２特別図柄の変動表示が終了しない限り、潜確状態が設定された状態にて第２特別図柄の抽選を実行できない場合は、実行中の第２特別図柄の変動表示が終了したタイミングに基づいて演出図柄を停止表示するように構成している。

【０３８３】

このように構成することにより、演出図柄を停止表示しラッシュ期間が開始された直後から潜確状態が設定された状態で第２特別図柄の抽選を実行することができるため、遊技者に違和感を与えることなく潜確状態中の遊技を行わせることができる。

【０３８４】

さらに、本実施形態では、潜確状態が設定された時点（確変状態が設定されている状態で、第１特別図柄の大当たり変動が開始した時点）で、第２特別図柄が変動していると判別した場合において、実行中の第２特別図柄の変動表示が終了したタイミングからのラッシュ期間の長さを判別し、その判別結果が所定時間以内である場合には、演出図柄を停止表示させる演出（ラッシュ期間が開始されたことを示す演出）を実行しないように構成している。これにより、演出図柄が停止表示し、ラッシュ期間が開始された（ラッシュ遊技が開始された）ことを報知したにも関わらず、小当たり遊技が実行されることならラッシュ期間が終了してしまうことを抑制することができる。

【０３８５】

加えて、本実施形態では、ラッシュ期間（ラッシュ遊技）が開始されたことを、第３図柄に類似した演出図柄にて表示するように構成しているため、あたかも、特別図柄に対応する第３図柄が停止表示されたことに基づいてラッシュ遊技が実行されたかのように思わせることができる。また、ラッシュ期間の長さが所定時間以内であり演出図柄を停止表示させなかった場合でも遊技者に対して大きな違和感を与えることを抑制することができる。

【０３８６】

なお、本実施形態では、上述した通り、演出図柄を停止表示させるタイミングとして、第１特別図柄の大当たり変動が開始されたタイミング、或いは、潜確状態が設定されたタイミングにおいて実行中の第２特別図柄の変動表示が停止したタイミングを用いているが、これ以外のタイミングにて演出図柄を停止表示させるように構成しても良く、例えば、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されている入賞情報を示す入賞情報コマンドを解析し、次の変動にて大当たり変動が実行されることを事前に判別した場合には、大当たり変動が実行される直前（大当たり変動の前変動にて第３図柄が停止表示されるタイミング）で演出図柄を停止表示させるように構成しても良い。このように構成することにより、潜確状態が設定された直後から第２特別図柄の抽選を実行することができる。

【０３８７】

このように、大当たり変動が実行されるよりも前に演出図柄を停止表示させ、ラッシュ遊技が開始されることを報知する構成を用いる場合には、演出図柄を停止表示させたタイミングから第２入球口６４０を狙う遊技（右打ち遊技）を行った場合に、次の大当たり変動が開始されるよりも前に第２特別図柄の抽選が実行されないように構成すると良い。これにより、演出図柄が停止表示されたことに基づいて右打ち遊技を行った結果、潜確状態が設定されるよりも前（大当たり変動が開始される前）、即ち、確変状態中に第２特別図柄の抽選を実行してしまい、ラッシュ遊技が実行される期間を短縮してしまう事態を防止することができる。

【０３８８】

追加演出選択テーブル２２２ｃは、第２特別図柄の抽選にて小当たりに当選したことにより仮停止された第１特別図柄の変動表示を再開する際の演出態様（追加演出態様）を選

択する際に参照されるデータテーブルであって、再開後の第１特別図柄の残変動時間に応じて異なる追加演出態様（宝箱（図７（ｂ）参照））が選択されるように構成している。ここで、追加演出選択テーブル２２２ｃに規定されている内容について、図２３（ｂ）を参照して説明をする。

【０３８９】

図２３（ｂ）は、追加演出選択テーブル２２２ｃに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２３（ｂ）に示した通り、追加演出選択テーブル２２２ｃは、残変動時間情報格納エリア２２３ｏに格納されている期間情報と、追加演出カウンタ２２３ｉと、に基づいて異なる追加演出種別が選択されるようにデータ内容が規定されており、選択された追加演出種別に対応する追加演出態様が実行されることにより、第１特別図柄の残変動時間（ラッシュ期間の残期間）を遊技者が予測し得るように構成している。

【０３９０】

具体的には、残変動時間（残変動時間情報格納エリア２２３ｏに格納されている期間情報）が期間Ａ（５秒未満）である場合は、取得した追加演出カウンタ２２３ｉの値が「０～９９」の範囲に、追加演出種別「なし」が規定されており、「１００～１９８」の範囲に、「追加演出Ａ」が規定されている。また、残変動時間（残変動時間情報格納エリア２２３ｏに格納されている期間情報）が期間Ｂ（５秒～６０秒）である場合は、取得した追加演出カウンタ２２３ｉの値が「０～９９」の範囲に、追加演出種別「追加演出Ａ」が規定され、「１００～１９８」の範囲に、「追加演出Ｂ」が規定される。そして、残変動時間（残変動時間情報格納エリア２２３ｏに格納されている期間情報）が期間Ｃ（６０秒以上）である場合は、取得した追加演出カウンタ２２３ｉの値が「０～９９」の範囲に、追加演出種別「追加演出Ｂ」が規定され、「１００～１９８」の範囲に、「追加演出Ｃ」が規定される。

【０３９１】

ここで、「追加演出Ａ」が設定された場合は、ラッシュ期間中において表示される宝箱８１２（図７（ｂ）参照）の表示態様がボロボロの表示態様へと可変される。遊技者はボロボロの表示態様を把握することにより、ラッシュ期間が残り僅かであることを予測することが可能となる。また、「追加演出Ｂ」が設定された場合は、通常の表示態様の宝箱８１２（図７（ｂ）参照）が表示され、「追加演出Ｃ」が設定された場合は、通常の表示態様よりも豪華な表示態様が設定される。また、「なし」が選択された場合は、残りのラッシュ期間中にて宝箱８１２を表示しない演出が設定される。

【０３９２】

なお、本実施形態で示した追加演出選択テーブル２２２ｃ（図２３（ｂ））では、ラッシュ期間の残変動時間と追加演出種別とが完全に対応付けられている例を示したが、これに限ること無く、少ない確率で、例えば、期間Ｂである場合に「追加演出Ｃ」が設定されたり、期間Ｃである場合に「追加演出Ａ」や「なし」が設定されたりするように構成しても良い。これにより、遊技者に対して意外性のある演出を実行することができる。

【０３９３】

以上、説明をした通り、本実施形態では、潜確状態となりラッシュ遊技が開始されるタイミングにおいて表示される演出図柄の停止表示態様にて、ラッシュ期間と大当たり種別とを複合した複合遊技情報を遊技者に提供し、ラッシュ期間中の追加演出によって、ラッシュ期間の残期間を示す遊技情報を遊技者に提供するように構成している。これにより、複合遊技情報として実行された演出図柄の停止表示態様と、追加演出の演出態様とを遊技者が総合的に判別することにより、より詳細な遊技内容を予測させることが可能となる。

【０３９４】

次に、図２２（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるＲＡＭ２２３について説明する。図２２（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の内容を示したブロック図である。ＲＡＭ２２３には、コマンド記憶領域２２３ａと、入賞情報格納エリア２２３ｂと、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃと、特図１変動開始フラグ２２３ｄと、特図２変動開始フラグ２２３ｅと、特図１停止種別選択フラグ２２３ｆと、特図２停止種別選

択フラグ２２３ｇと、演出カウンタ２２３ｈと、追加演出カウンタ２２３ｉと、状態設定エリア２２３ｊと、残時短回数エリア２２３ｋと、特図１変動時間カウンタ２２３ｍ、特図２変動時間カウンタ２２３ｎと、残変動時間情報格納エリア２２３ｏと、残時間格納エリア２２３ｐと、カード報知済フラグ２２３ｑと、カード報知可能フラグ２２３ｓと、ラッシュ表示済フラグ２２３ｔ、賞球数カウンタ２２３ｕ、電源断フラグ２２３ｙと、その他メモリエリア２２３ｚとが少なくとも設けられている。

【０３９５】

コマンド記憶領域２２３ａは、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ出力された各種コマンドがそのコマンドに対する処理が実行されるまで一時的に記憶され領域である。詳細には、リングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図６０参照）が実行されると、コマンド記憶領域２２３ａに記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【０３９６】

入賞情報格納エリア２２３ｂは、１つの実行エリアと、４つのエリア（第１エリア～第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。本パチンコ機１０では、主制御装置１１０において第１入球口６４に対する始動入賞が検出された場合に、その始動入賞に応じて取得された第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ５、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値から、その始動入賞に対応する特別図柄の抽選が行われた場合に得られる各種情報（当否、大当たりの場合の大当たり種別、変動パターン）が主制御装置１１０において予測（推定）され、その予測された各種情報が、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ入賞情報コマンドによって通知される。

【０３９７】

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

【０３９８】

第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃは、第１図柄表示装置３７（および第３図柄表示装置８１）で行われる第１特別図柄の変動演出（変動表示）であって、主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を特別図柄の種別毎に最大４回まで計数するカウンタである。

【０３９９】

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

【０４００】

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

【０４０１】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を取得して、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（図６０のＳ４２１２参照）。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値と同期させながら、その値を更新することができる。

【０４０２】

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

【０４０３】

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

【０４０４】

特図１変動開始フラグ２２３ｄ、および特図２変動開始フラグ２２３ｅは、主制御装置１１０から送信される第１特別図柄の変動パターンコマンド、および第２特別図柄の変動パターンコマンドを受信した場合にそれぞれオンされ（図６０のＳ４２０６，Ｓ４２０９参照）、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図６９のＳ５１０２，Ｓ５１０８参照）。特図１変動開始フラグ２２３ｄ、および特図２変動開始フラグ２２３ｅがオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。

【０４０５】

ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５９参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。

【０４０６】

特図１停止種別選択フラグ２２３ｆ、および特図２停止種別選択フラグ２２３ｇは、主制御装置１１０から送信される第１特別図柄の停止種別コマンド、および第２特別図柄の停止種別コマンドを受信した場合にそれぞれオンされ（図６１のＳ４３０１参照）、第３図柄表示装置８１における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図６９のＳ５１１２参照）。特図１停止種別選択フラグ２２３ｆ、または特図２停止種別選択フラグ２２３ｇがオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、停止種別が決定される。

【０４０７】

演出カウンタ２２３ｈは、変動パターンの選択や、各種演出の選択等に使用されるカウ

ンタである。この演出カウンタ２２３ｈは、０から１９８の範囲で更新される１バイトのループカウンタで構成されており、例えば、メイン処理（図５９参照）が実行される毎に、値が１ずつ加算されて更新される。

【０４０８】

追加演出カウンタ２２３ｉは、変動パターンの選択や、各種演出の選択等に使用されるカウンタである。この追加演出カウンタ２２３ｉは、０から１９８の範囲で更新される１バイトのループカウンタで構成されており、例えば、メイン処理（図５９参照）が実行される毎に、値が１ずつ加算されて更新される。

【０４０９】

状態設定エリア２２３ｊは、パチンコ機１０の遊技状態に応じた情報が格納される記憶領域である。この状態設定エリア２２３ｊには、主制御装置１１０から出力される状態コマンドを受信する毎に、その状態コマンドにより示されるパチンコ機１０の状態に対応した情報が格納される（図６２のＳ４４０５参照）。より具体的には、状態設定エリア２２３ｊは、２ビットの記憶領域が割り当てられており、上位ビットから順に、特別図柄の高確率状態であるか否か、普通図柄の高確率状態であるか否かを示す値が格納される。例えば、状態設定エリア２２３ｊの値が「１１Ｂ」であれば、確変状態（特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態）であることを意味し、「１０Ｂ」であれば、潜確状態（特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の低確率状態）であることを意味する。一方、「００Ｈ」であれば、通常状態（特別図柄の低確率状態、且つ普通図柄の低確率状態）であることを意味する。

【０４１０】

主制御装置１１０から出力される状態コマンドに応じて、状態設定エリア２２３ｊを更新していくことにより、音声ランプ制御装置１１３において、パチンコ機１０の状態を正確に把握することができる。

【０４１１】

残時短回数エリア２２３ｋは、普通図柄の高確率状態の残り回数を格納する記憶領域である。この残時短回数エリア２２３ｋは、主制御装置１１０において時短カウンタ２０３ｆの値が更新される毎に出力される残時短回数コマンドにより通知された回数に更新される（図６６のＳ４８０２参照）。これにより、主制御装置１１０の時短カウンタ２０３ｆの値に同期して、残時短回数エリア２２３ｋに格納される値を更新することができるので、音声ランプ制御装置１１３の把握する残りの時短回数を、主制御装置１１０により更新される実際の時短回数と一致させることができる。

【０４１２】

特図１変動時間カウンタ２２３ｍ、特図２変動時間カウンタ２２３ｎは、変動表示設定処理（図６９のＳ４１１３参照）において、それぞれの変動表示が設定（実行）された場合に、対応する変動時間を示す値が設定され、各種カウンタ更新処理（図７２のＳ４１１１参照）が実行される毎に、それぞれの値が１減算される（図７２のＳ５４０２、Ｓ５４０４参照）。なお、主制御装置１１０から特図１仮停止コマンドを受信してから、特図１再開コマンドを受信するまでの期間は各種カウンタ更新処理（図７２のＳ４１１１参照）が実行された場合であっても、特図１変動時間カウンタ２２３ｍの値を１減算することが無いように構成している。

【０４１３】

そして、コマンド判定処理（図６０のＳ４１１２参照）にて仮停止関連コマンドを受信したと判別した場合に実行される仮停止関連処理（図６７のＳ４２２０参照）において、残変動時間を算出する際に参照される（図６７のＳ４９０３参照）。

【０４１４】

残変動時間情報格納エリア２２３ｏは、ラッシュ期間の残期間、即ち、第１特別図柄の大当たり変動の残時間を示す情報を格納するための記憶領域である。この残変動時間情報格納エリア２２３ｏには、仮停止された第１特別図柄変動表示の残変動時間を示すための残期間情報（期間Ａ～期間Ｃ）が設定され、仮停止された第１特別図柄の変動表示を再開

させる場合の追加演出を設定する際に格納されている残期間情報が参照される。
【０４１５】
カード報知済フラグ２２３ｑは、カード忘れ注意喚起画面（図１０（ａ）参照）を表示（報知）したか否かを示すためのフラグであって、カード忘れ注意喚起画面を表示した場合にオンに設定される。
【０４１６】
カード報知可能フラグ２２３ｓは、カード忘れ注意喚起画面（図１０（ａ）参照）を表示（報知）可能な状態であるか否かを示すためのフラグであって、カード忘れ注意喚起画面を表示可能な条件を満たしている場合にオンに設定される。
【０４１７】
ラッシュ表示済フラグ２２３ｔは、潜確状態が設定されている状態において、ラッシュ遊技が開始されたか否かを示すためのフラグであって、ラッシュ遊技が開始されたことを示すラッシュ突入画面（図７（ａ）、図８（ｂ）参照）が表示された場合にオンに設定される。
【０４１８】
賞球数カウンタ２２３ｕは、大当たり遊技が開始されてからの賞球数を継続して計測するためのカウンタであって、遊技者にとって有利な遊技状態が継続して設定される期間中の賞球数が累積されるように構成している。具体的には、当たり関連処理（図６３のＳ４２１６）において、賞球コマンドを受信したと判別した場合に（図６３のＳ４５０５：Ｙｅｓ）、受信した賞球コマンドに対応する値が加算される（図６３のＳ４５０６）。
【０４１９】
上述した通り、本実施形態のパチンコ機１０は、大当たり遊技に加え、小当たり遊技においても多量の賞球を獲得できるように構成しているため、賞球数カウンタ２２３ｕの値に応じて、小当たり遊技終了後や、少ないラウンド数が設定される大当たり遊技終了後にカード忘れ注意喚起表示を実行することができるように構成している。
【０４２０】
電源断フラグ２２３ｙは、瞬間的な停電があったか否かを判別するために用いられるフラグである。この電源断フラグ２２３ｙは、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信し、電源断処理が実行される前にオンに設定される（図５９のＳ４１１７参照）。その後、ＲＡＭ２２３は揮発性メモリであるため、ＲＡＭ２２３の情報は一定時間（１００ミリ秒）経過後に全て消えてしまう。よって、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理（図５８参照）において、電源断フラグ２２３ｙがオンである場合は（図５８の４００８：Ｙｅｓ参照）、電源断フラグ２２３ｙがオンに設定されてから一定時間（１００ミリ秒）経過前に音声ランプ制御装置１１３が立ち上がった場合、即ち、瞬間的な停電があった場合である。この場合には、ＲＡＭ２２３の情報は全て消えておらず、ＲＡＭ２２３の作業領域に不要な情報（または、一部の情報のみが消えてしまったことで不完全となった情報など）が残っている場合があるので、ＲＡＭ２２３の作業領域の情報をクリアする（図５８のＳ４００９参照）。これにより、不要（または、不完全）な情報に基づいて処理が実行されることがなくなるので、音声ランプ制御装置１１３の各処理を正常に動作させることができる。
【０４２１】
その他メモリエリア２２３ｚは上述したデータ以外のデータを格納する領域として設けられており、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が使用するその他カウンタ値などを一時的に記憶しておくための領域である。
【０４２２】
次に、図２４を参照して、表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図２４は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、ワークＲＡＭ２３３と、キャラクタＲＯＭ２３４と、常駐用ビデオＲＡＭ２３５と、通常用ビデオＲＡＭ２３６と、画像コントローラ２３７と、入力ポート２３８と、出力ポート２３９と、バスライン２４０，２４１とを有している。

【０４２３】
入力ポート２３８の入力側には音声ランプ制御装置１１３の出力側が接続され、入力ポート２３８の出力側には、ＭＰＵ２３１、ワークＲＡＭ２３３、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７がバスライン２４０を介して接続されている。画像コントローラ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が接続されると共に、バスライン２４１を介して出力ポート２３９が接続されている。また、出力ポート２３９の出力側には、第３図柄表示装置８１が接続されている。
【０４２４】
なお、パチンコ機１０は、特別図柄の大当たりとなる抽選確率や、１回の特別図柄の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第３図柄表示装置８１で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置１１４は共通部品化されコスト低減が図られている。
【０４２５】
以下では、先にＭＰＵ２３１、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６について説明し、次いで、ワークＲＡＭ２３３について説明する。
【０４２６】
まず、ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０の変動パターンコマンドに基づく音声ランプ制御装置１１３から出力された表示用変動パターンコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示内容を制御するものである。ＭＰＵ２３１は、命令ポインタ２３１ａを内蔵しており、命令ポインタ２３１ａで示されるアドレスに格納された命令コードを読み出してフェッチし、その命令コードに従って各種処理を実行する。ＭＰＵ２３１には、電源投入（停電からの復電を含む。以下、同じ。）直後に、電源装置１１５からシステムリセットがかけられるようになっており、そのシステムリセットが解除されると、命令ポインタ２３１ａは、ＭＰＵ２３１のハードウェアによって自動的に「００００Ｈ」に設定される。そして、命令コードがフェッチされる度に、命令ポインタ２３１ａは、その値が１ずつ加算される。また、ＭＰＵ２３１が命令ポインタの設定命令を実行した場合は、その設定命令により指示されたポインタの値が命令ポインタ２３１ａにセットされる。
【０４２７】
なお、詳細については後述するが、本実施形態において、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムや、その制御プログラムで使用される各種の固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させるのではなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させている。
【０４２８】
詳細については後述するが、キャラクタＲＯＭ２３４は、小面積で大容量化を図ることが可能なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されている。これにより、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる。そして、キャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラム等を記憶させておけば、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムＲＯＭを設ける必要がない。よって、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。
【０４２９】
一方で、一般的にＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅くなるという問題点がある。例えば、複数のページに連続して並んだデータの読み出しを行う場合において、２ページ目以降のデータは高速読み出しが可能であるが、最初の１ページ目のデータの読み出しには、アドレスが指定されてからデータが出力されるまでに大きな時間を要する。また、連続していないデータを読み出す場合は、そのデータを読み出す度に大きな時間を要する。このように、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、その読み出しに係る速度が遅いため、ＭＰＵ２３１が直接キャラクタＲＯＭ２

３４から制御プログラムを読み出して各種処理を実行するように構成すると、制御プログラムを構成する命令の読み出しに時間がかかる場合が発生し、ＭＰＵ２３１として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置１１４の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。

【０４３０】

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

【０４３１】

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

【０４３２】

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

【０４３３】

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

【０４３４】

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

【０４３５】

また、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、多くの画像データをキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に記憶させた状態で、更に、制御プログラムや固定値データも第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させることができる。このように、制御プログラムや固定値データを、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させることなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させることができるので、表示制御装置１１４における部品点

数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【０４３６】

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

【０４３７】

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

【０４３８】

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

【０４３９】

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

【０４４０】

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

【０４４１】

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

ントローラ２３７に対して出力する処理とを、並列して処理したりすることができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４の読み出しにおける応答性を向上させることができる。

【０４４２】

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

【０４４３】

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

【０４４４】

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

【０４４５】

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

【０４４６】

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

【０４４７】

このようなＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに対して制御プログラムを全て格納す

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

【０４４８】

これに対し、ＮＯＲ型ＲＯＭは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるので、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納することによって、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができ、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。

【０４４９】

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

【０４５０】

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

【０４５１】
第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送すると、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａ内の第１の所定番地に設定するようにプログラミングされている。これにより、システムリセット解除後、ＭＰＵ２３１によって第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムが所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送されると、命令ポインタ２３１ａがプログラム格納エリア２３３ａの第１の所定番地に設定される。
【０４５２】
よって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうち所定量のプログラムがプログラム格納エリア２３３ａに格納されると、ＭＰＵ２３１は、そのプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを読み出して、各種処理を実行することができる。即ち、ＭＰＵ２３１は、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１を有するＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア２３３ａを有するワークＲＡＭ２３３に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行することになる。後述するように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶させた場合であっても、ＭＰＵ２３１は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。
【０４５３】
ここで、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムには、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれている。一方、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに所定量だけ第２プログラム記憶エリア２３４ａ１から転送される制御プログラムの中に、その残りのブートプログラムが含まれるようにプログラミングされていると共に、プログラム格納エリア２３３ａに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを第１の所定番地として命令ポインタ２３１ａを設定するようにプログラミングされている。
【０４５４】
これにより、ＭＰＵ２３１は、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムによって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送した後、その転送した制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムを実行する。
【０４５５】
この残りのブートプログラムでは、プログラム格納エリア２３３ａに転送されていない残りの制御プログラムやその制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を全て第２プログラム記憶エリア２３４ａ１から所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送する処理を実行する。また、ブートプログラムの最後で、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａ内の第２の所定番地に設定する。具体的には、この第２の所定番地として、プログラム格納エリア２３３ａに格納された、ブートプログラムによるブート処理（図７３のＳ６００１参照）の終了後に実行される初期設定処理（図７３のＳ６００２参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定する。
【０４５６】
ＭＰＵ２３１は、この残りのブートプログラムを実行することによって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムや固定値データが全てプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送される。そして、ブートプログラムがＭＰＵ２３１により最後まで実行されると、命令ポインタ２３１ａが第２の所定番地に設定され、以後、ＭＰＵ２３１は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａ

を参照することなく、プログラム格納エリア２３３ａに転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。
【０４５７】
よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムをワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに転送することで、ＭＰＵ２３１は、読み出し速度が高速なＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭから制御プログラムを読み出して各種制御を行うことができる。従って、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。
【０４５８】
また、上述したように、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させても、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア２３３ａに転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４は、極めて小容量のＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄを追加するだけで、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタＲＯＭ２３４のコスト増加を抑制することができる。
【０４５９】
画像コントローラ２３７は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第３図柄表示装置８１に表示させるデジタル信号プロセッサ（ＤＳＰ）である。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１から送信される後述の描画リスト（図３０参照）に基づき１フレーム分の画像を描画して、後述する第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像情報を第３図柄表示装置８１へ出力することによって、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる。画像コントローラ２３７は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、２０ミリ秒）の中で並列処理する。
【０４６０】
画像コントローラ２３７は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１に対して垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と称す）を送信する。ＭＰＵ２３１は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理（図７４（ｂ）参照）を実行し、画像コントローラ２３７に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ２３７は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第３図柄表示装置８１に表示させる処理を実行する。
【０４６１】
このように、ＭＰＵ２３１は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、画像コントローラ２３７に対して描画指示を行うので、画像コントローラ２３７は、画像の描画処理および表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示をＭＰＵ２３１より受け取ることができる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。
【０４６２】
画像コントローラ２３７は、また、ＭＰＵ２３１からの転送指示や、描画リストに含ま

れる転送データ情報に基づいて、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する処理も実行する。

【０４６３】

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

【０４６４】

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

【０４６５】

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

【０４６６】

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

【０４６７】

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

【０４６８】

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

【０４６９】

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

【０４７０】

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

【０４７１】

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

【０４７２】

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

【０４７３】

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

【０４７４】

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

【０４７５】

電源投入時主画像エリア２３５ａは、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが格納されるまでの間に第３図柄表示装置８１に表示する電源投入時主画像に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア２３５ｂは、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、上第１入球口６４ｂ１、または下第１入球口６４ｂ２への入球が検出された場合に、主制御装置１１０において行われた抽選結果を変動演出によって表示する電源投入時変動画像に対応する画像データを格納する領域である。

【０４７６】

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

（図７３のＳ６００３，Ｓ６００４参照）。
【０４７７】
ここで、図２５を参照して、電源投入時変動画像について説明する。図２５は、表示制御装置１１４が電源投入直後において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して格納すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から転送している間に、第３図柄表示装置８１にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。
【０４７８】
表示制御装置１１４は、電源投入直後に、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを、電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送すると、続いて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき残りの画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置１１４は、先に電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて、図２５（ａ）に示す電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させる。
【０４７９】
このとき、変動開始の指示コマンドである主制御装置１１０からの変動パターンコマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドを受信すると、表示制御装置１１４は、図２５（ｂ）に示すように、電源投入時主画像の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時変動画像と、図２５（ｃ）に示すように、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時変動画像とを、変動期間中、交互に繰り返して表示する。そして、主制御装置１１０からの変動パターンコマンドや停止種別コマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドから、主制御装置１１０にて行われた抽選の結果を判断し、「特別図柄の大当たり」である場合は図２５（ｂ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させ、「特別図柄の外れ」である場合は図２５（ｃ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させる。
【０４８０】
ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送されるまで、画像コントローラ２３７に対し、電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて電源投入時主画像の描画を行うよう指示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。また、遊技者等は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データが、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５への画像データの転送が完了するまで待機することができる。
【０４８１】
また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、更に、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。
【０４８２】
また、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、上第１入球口６４ｂ１、または下第１入球口６４ｂ２に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された電源投入時変動画像に対応する画像デ

ータを用いて電源投入時変動画像が描画され、図２５（ｂ）及び（ｃ）に示す画像が交互に第３図柄表示装置８１に表示されるように、ＭＰＵ２３１から画像コントローラ２３７に対して指示される。これにより、電源投入時変動画像を用いて簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【０４８３】

また、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示される段階で、すでに電源投入時変動演出画像に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐されているので、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に上第１入球口６４ｂ１、または下第１入球口６４ｂ２に入球が検出された場合は、対応する変動演出を第３図柄表示装置８１に即座に表示させることができる。

【０４８４】

図２４に戻って、説明を続ける。背面画像エリア２３５ｃは、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図２６を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。図２６は、４種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図２６（ａ）は、「街中ステージ」に対応する背面Ａに対して、図２６（ｂ）は、「森ステージ」、「川ステージ」、および「空ステージ」に対応する背面Ｂ～Ｄに対してそれぞれ示したものである。また、図２７は、「島ステージ」に対応する背面Ｅに対して示したものである。

【０４８５】

各背面Ａ～Ｄに対応する背面画像は、図２６に示すように、いずれも第３図柄表示装置８１において表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクタＲＯＭ２３４に用意されている。画像コントローラ２３７は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、画像の描画をおこなう。

【０４８６】

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

【０４８７】

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

【０４８８】

一方、背面Ｅにおける背面画像は、図２７に示すように、時間の経過とともに、図２７

の（ａ）→（ｂ）→（ｃ）→（ａ）→・・・の順で、第３図柄表示装置８１に表示される。具体的には、背面Ｅは、島にそびえる山の画像と、山のふもとに広がる砂浜の画像と、島を囲む海の画像とが、その表示される位置が固定された状態で第３図柄表示装置８１に表示される。一方、山の上に広がる空の画像は、その色調が時間経過とともに変化する。

【０４８９】

ステージが「島ステージ」に変更されると、背面Ｅの初期背面画像として、図２７（ａ）に示す背面画像が表示される。この図２７（ａ）に示す背面画像では、朝やけを示すオレンジ色の空が表示される。そして、時間の経過とともに空の色調がオレンジ色から徐々に鮮やかな青色に変化して、所定時間経過後、図２７（ｂ）に示す背面画像が表示される。図２７（ｂ）に示す背面画像では、昼を示す鮮やかな青色の空が表示される。次に、時間の経過とともに空の色調が鮮やかな青色から徐々に黒色に変化して、所定時間経過後、図２７（ｃ）に示す背面画像が表示される。図２７（ｃ）に示す背面画像では、夜を示す黒色の空が表示される。その後、時間の経過とともに空の色調が黒色から徐々に白みはじめ更にオレンジ色に変化する。そして、所定時間経過後、図２７（ａ）に示す背面画像に戻って、再び図２７（ａ）～（ｃ）の背面画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【０４９０】

次いで、各背面画像において、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである街中ステージに対応する背面Ａは、図２６（ａ）に示すように、その背面Ａの全範囲、即ち、位置ａから位置ｄに対応する画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。通常、初期ステージである「街中ステージ」を表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される「街中ステージ」に対応する背面Ａの画像データを全て背面画像エリア２３５ｃに常駐させておくことで、キャラクタＲＯＭ２３４へのデータアクセス回数を減らすことができる。よって、表示制御装置１１４にかかる処理負荷を軽減することができる。

【０４９１】

一方、「森ステージ」に対応する背面Ｂ、「川ステージ」に対応する背面Ｃ、および「空ステージ」に対応する背面Ｄは、図２６（ｂ）に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データだけが常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。また、島ステージに対応する背面Ｅは、図２７（ａ）を含み、図２７（ｂ）を除く図２７（ａ）～（ｂ）の間の背面画像に対応する画像データが、電源投入後の立ち上げ処理の中で常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納され、常駐される。

【０４９２】

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

【０４９３】

これに対し、本パチンコ機１０では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置ａから位置ａ’の範囲（または図２７（ａ）～（ｂ）の範囲）に固定し、その初期位置を含む位置ａから位置ｂの間の画像（または図２７（ａ）～（ｂ）の間の画像）に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納しておく構成としているので、キャラクタＲＯＭ２３４を読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、変動開始時の抽選によりステージの変更が決定された場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面Ｂ～Ｄの初期位置を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、また、時間経過とともにスクロール表示または色調を変化させながら表示させることができる。また、背面Ｂ～Ｄについては、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の記憶容量の

増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。
【０４９４】
また、背面Ｂ～Ｄは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲を左から右に向けてスクロールさせている間に、位置ｂ’から位置ｄの画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ＲＡＭ２３６へ転送完了できるように、その位置ａから位置ｂの範囲が設定されている。これにより、位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせる間に位置ｂ’から位置ｄの画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、位置ｂ’から位置ｄの範囲をスクロールさせて第３図柄表示装置８１に表示させることができる。
【０４９５】
同様に、背面Ｅは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて図２７（ａ）～（ｂ）の画像を表示させている間に、図２７（ｂ）～（ｃ）および図２７（ｃ）～（ａ）に対応する画像の画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ＲＡＭ２３６へ転送が完了できるように、図２７（ａ）～（ｂ）の範囲が設定されている。これにより、図２７（ａ）～（ｂ）の画像を表示させている間に図２７（ｂ）～（ｃ）および図２７（ｃ）～（ａ）の画像に対応する画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて図２７（ａ）～（ｂ）の画像を表示させた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、図２７（ｂ）～（ｃ）および図２７（ｃ）～（ａ）の画像を時間経過とともに、順次、第３図柄表示装置８１に表示させることができる。
【０４９６】
なお、背面Ｂ～Ｅにおいて、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データは、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ（図２４参照）に設けられた背面画像専用のサブエリアに格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。
【０４９７】
また、背面Ｂ～Ｄにおいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される画像データと、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データとでは、位置ｂ’から位置ｂの間の画像に対応する画像データが重複して格納される。そして、ＭＰＵ２３１による画像コントローラ２３７の制御により、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ｂまでの画像を第３図柄表示装置８１に表示させ、次いで、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて位置ｂ’からの画像を第３図柄表示装置８１に表示させることで、第３図柄表示装置８１にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。
【０４９８】
更に、ＭＰＵ２３１は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像データを用いて、位置ｃから位置ｄの間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御すると、次いで、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃの画像データを用いて、位置ａから位置ａ’の間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。これにより、第３図柄表示装置８１には、位置ａ～位置ｃの間の画像が、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。
【０４９９】
図２４に戻って、説明を続ける。第３図柄エリア２３５ｄは、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出において使用される第３図柄を常駐するためのエリアである。即ち、

第３図柄エリア２３５ｄには、第３図柄である「０」から「９」の数字を付した上述の１０種類の主図柄に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く変動演出を開始することができる。よって、第１入球口６４、または第２入球口６４０への入球が発生してから、第１図柄表示装置３７では変動演出が開始されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

【０５００】

また、第３図柄エリア２３５ｄには、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄として、木箱といった後方図柄からなる主図柄や、後方図柄とかんな，風呂敷，ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄とからなる主図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データは、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示されるデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が第３図柄表示装置８１に表示されると、そのデモ演出において、第３図柄として数字の付されていない主図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない主図柄を第３図柄表示装置８１の表示画像から視認することによって、当該パチンコ機１０がデモ状態にあることを容易に認識することができる。

【０５０１】

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

【０５０２】

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

【０５０３】

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

エラーメッセージに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、エラーコマンドを受信してから対応するエラーメッセージを即座に表示させることができる。

【０５０４】

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

【０５０５】

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

【０５０６】

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

【０５０７】

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

【０５０８】

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

【０５０９】

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

【０５１０】

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

【０５１１】

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

【０５１２】

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

【０５１３】

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

【０５１４】

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

【０５１５】

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

【０５１６】

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

【０５１７】

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

【０５１８】

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

【０５１９】

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

【０５２０】

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

【０５２１】

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

【０５２２】

ここで、図２８を参照して、表示データテーブルの詳細について説明する。図２８は、表示データテーブルのうち、変動表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブルは、第３図柄表示装置８１において１フレーム分の画像が表示される時間（本実施形態では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、

その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。
【０５２３】
描画内容には、１フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。
【０５２４】
スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標は、そのスプライトを表示すべき第３図柄表示装置８１上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大率を指定するための情報で、その拡大率に従って表示されるスプライトの大きさが特定される。なお、拡大率が１００％より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも拡大されて表示され、拡大率が１００％未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさもよりも縮小されて表示される。
【０５２５】
回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される。αブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知のαブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報である。
【０５２６】
変動表示データテーブルでは、各アドレスに対応して規定される１フレーム分の描画内容として、１つの背面画像、９個の第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、その画像において光の差し込みなどを表現するエフェクト、少年画像や文字などの各種演出に用いられるキャラクタといった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。なお、エフェクトやキャラクタに関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、１つ又は複数規定される。
【０５２７】
ここで、背面画像は、表示位置は第３図柄表示装置８１の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動表示データテーブルでは、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。この背面種別は、遊技者によって選択されているステージ（「街中ステージ」、「森ステージ」、「川ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」のいずれか）に対応する背面Ａ～Ｅのいずれかを表示させるか、背面Ａ～Ｅとは異なる背面画像を表示させるかを特定する情報が記載されている。また、背面種別は、背面Ａ～Ｅとは異なる背面画像を表示させることを特定する場合、どの背面画像を表示させるかを特定する情報も合わせて記載されている。
【０５２８】
ＭＰＵ２３１は、この背面種別によって、背面Ａ～Ｅのいずれかを表示させることが特定される場合は、背面Ａ～Ｅのうち抽選により決定されたステージに対応する背面画像を描画対象として特定し、また、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定する。一方、背面Ａ～Ｅとは異なる背面画像を表示させることが特定される場合は、背面種別から表示させるべき背面画像を特定する。
【０５２９】
なお、本実施形態では、表示データテーブルにおいて、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別

に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。

【０５３０】

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

【０５３１】

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

【０５３２】

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

【０５３３】

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

【０５３４】

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

【０５３５】

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

ないようにすることができる。
【０５３６】
表示データテーブルの先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、表示データテーブルの最終アドレス（図２９の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「０００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その表示データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。
【０５３７】
ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定し、その選定した表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納すると共に、ポインタ２３３ｆを初期化する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度にポインタ２３３ｆを１加算し、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図３０参照）を作成する。この描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｆの更新に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブルで規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。
【０５３８】
このように、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、ＭＰＵ２３１により実行すべきプログラムを変更するのではなく、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができる。
【０５３９】
ここで、従来のパチンコ機のように、第３図柄表示装置８１に表示させる演出画像を変更する度にＭＰＵ２３１で実行されるプログラムを起動するように構成した場合、演出画像の多種多様化に伴って複雑かつ膨大化するプログラムの起動や実行の処理に多大な負荷がかかるため、表示制御装置１１４における処理能力が制限となって、制御可能な演出画像の多様化に限界が生じてしまうおそれがあった。これに対し、本パチンコ機１０では、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができるので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。
【０５４０】
また、このように各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、１フレームずつ描画リストを作成することができるのは、パチンコ機１０では、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出が決定されるためである。これに対し、パチンコ機といった遊技機を除くゲーム機などでは、ユーザの操作に基づいてその場その場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出態様に対応する表示データテーブルを持たせることはできない。このように、各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、１フレームずつ描画リストを作成する構成は、パチンコ機１０が、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づき予め第３図柄表示装置８１に表示

させる演出態様を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。
【０５４１】
次いで、図２９を参照して、転送データテーブルの詳細について説明する。図２９は、転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブルは、演出毎に用意された表示データテーブルに対応して用意されるもので、上述したように、表示データテーブルで規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。
【０５４２】
なお、表示データテーブルに規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていれば、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルは用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア２３３ｂの容量増大を抑制することができる。
【０５４３】
転送データテーブルは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称す）の転送データ情報が記載されている（図２９のアドレス「０００１Ｈ」及び「００９７Ｈ」が該当）。ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブルでは、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。
【０５４４】
一方、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図２９のアドレス「０００２Ｈ」が該当）。
【０５４５】
転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。
【０５４６】
なお、転送データテーブルの先頭アドレスである「００００Ｈ」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、転送データテーブルの最終アドレス（図２９の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その転送データテーブルで規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。
【０５４７】
ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定すると、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが存在する場合は、その転送データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納する。そして、ポインタ２３３ｆの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図３０参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開

始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【０５４８】

例えば、図２９の例では、ポインタ２３３ｆが「０００１Ｈ」や「００９７Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルの当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブルに基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。一方、ポインタ２３３ｆが「０００２Ｈ」である場合、転送データテーブルのアドレス「０００２Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。

【０５４９】

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

【０５５０】

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

【０５５１】

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

【０５５２】

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

【０５５３】

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

きる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。
【０５５４】
また、転送データテーブルは、表示データテーブルと同様のデータ構造を有し、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されているので、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルに基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、確実にその画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６へ格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができるので、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、多種多様な演出画像を容易に第３図柄表示装置８１に表示させることができる。
【０５５５】
簡易画像表示フラグ２３３ｃは、第３図柄表示装置８１に、図２５（ａ）～（ｃ）に示す電源投入時画像（電源投入時主画像および電源投入時変動画像）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭの電源投入時主画像エリア２３５ａ又は電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された後に、ＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理（図７３参照）の中でオンに設定される（図７３のＳ６００５参照）。そして、画像転送処理の常駐画像転送処理によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された段階で、第３図柄表示装置８１に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図８５（ｂ）のＳ７６０５参照）。
【０５５６】
この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号を検出する毎にＭＰＵ２３１によって実行されるＶ割込処理の中で参照され（図７５（ｂ）のＳ６３０１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、電源投入時画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図７５（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図７５（ｂ）のＳ６３０９参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図７６～図８１参照）および表示設定処理（図８２～図８４参照）が実行される。
【０５５７】
また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、Ｖ割込処理の中でＭＰＵ２３１により実行される転送設定処理の中で参照され（図８５（ａ）のＳ７５０１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送する常駐画像転送設定処理（図８５（ｂ）参照）を実行し、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する通常画像転送設定処理（図８６参照）を実行する。
【０５５８】
表示データテーブルバッファ２３３ｄは、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に応じて第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様に対応する表示データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、その音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に基づいて、第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様を判断し、その演出態様に対応する表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから選定して、その選定された表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を

記載した後述の描画リスト（図３０参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【０５５９】

ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図３０参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【０５６０】

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

【０５６１】

そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Ｎｕｌｌデータが記載されていなければ）、１フレーム毎に生成される画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図３０参照）に、その転送データ情報を追加する。

【０５６２】

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

【０５６３】

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

【０５６４】

ポインタ２３３ｆは、表示データテーブルバッファ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに表示データテーブルが格納されるのに合わせて、ポインタ２３３ｆを一旦０に初期化する。そして、画像コントローラ２３７から１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒ごとに送信されるＶ割込信号に基づいてＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の表示設定処理（図７５（ｂ）のＳ６３０３参照）の中で、ポインタ更新処理（図８４のＳ７２０５参照）が実行され、ポインタ２３３ｆの値が１ずつ加算される。

【０５６５】

ＭＰＵ２３１は、このようなポインタ２３３ｆの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図３０参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【０５６６】

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

【０５６７】

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

【０５６８】

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

【０５６９】

ここで、図３０を参照して、描画リストの詳細について説明する。図３０は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ２３７に対して、１フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図３０に示すように、１フレームの画像で使用する背面画像、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）といったスプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ２３７に対して所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

【０５７０】
各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）を示す情報と、そのアドレスとが記述されており、画像コントローラ２３７は、そのＲＡＭ種別およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれており、画像コントローラ２３７は、各種ビデオＲＡＭより読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、αブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ２３７によって、描画対象バッファフラグ２３３ｊで指定される第１フレームバッファ２３６ｂ又は第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかに展開される。
【０５７１】
ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆによって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、保留球数図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像など）とに基づき、１フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。
【０５７２】
ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト（表示物）のデータの格納ＲＡＭ種別とアドレスとは、表示データテーブルに規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエリア、又は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａのサブエリアが固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。
【０５７３】
また、ＭＰＵ２３１は、各スプライトの詳細情報のうち、その他の情報（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報）について、表示データテーブルに規定されるそれらの情報をそのままコピーする。
【０５７４】
また、ＭＰＵ２３１は、描画リストを生成するにあたり、１フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リストでは、最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。
【０５７５】
画像コントローラ２３７では、描画リストに記述された順番に従って、各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができるのである。

【０５７６】
　また、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆによって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報（転送対象画像データが格納されたキャラクタＲＯＭ２３４における格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアの格納先先頭アドレス）を、描画リストの最後に追加する。画像コントローラ２３７は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクタＲＯＭ２３４の所定の領域（格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスによって示される領域）から画像データを読み出して、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。
【０５７７】
　計時カウンタ２３３ｈは、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにより第３図柄表示装置８１にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに一の表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに基づいて表示される演出の演出時間を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、２０ミリ秒）で割った値である。
【０５７８】
　そして、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図７５（ｂ）参照）の表示設定処理が実行される度に、計時カウンタ２３３ｈが１ずつ減算される（図８２のＳ７２０７参照）。その結果、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにより表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。
【０５７９】
　格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されない全てのスプライトに対して、それぞれ、そのスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを表す格納状態を示すフラグである。
【０５８０】
　この格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図７４のＳ６００２参照）によって生成される。ここで生成される格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア２３６ａに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。
【０５８１】
　そして、格納画像データ判別フラグ２３３ｉの更新は、ＭＰＵ２３１により実行される通常画像転送設定処理（図８６参照）の中で、一のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された一のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、一のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。
【０５８２】
　また、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する際に、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを参照し、転送対象のスプライトの画像デー

タが、既に通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを判断する（図８６のＳ７７１３参照）。そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図８６のＳ７７１４参照）、画像コントローラ２３７に対して、その画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【０５８３】

描画対象バッファフラグ２３３ｊは、２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃ）の中から、画像コントローラ２３７によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称す）を指定するためのフラグで、描画対象バッファフラグ２３３ｊが０である場合は描画対象バッファとして第１フレームバッファ２３６ｂを指定し、１である場合は第２フレームバッファ２３６ｃを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ２３７に送信される（図８７のＳ７８０２参照）。

【０５８４】

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

【０５８５】

描画対象バッファフラグ２３３ｊは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ２３７に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ２３３ｊの値を反転させることにより、即ち、その値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の描画処理（図７５（ｂ）のＳ６３０６参照）が実行される度に行われる。

【０５８６】

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

【０５８７】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先

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

【０５８８】

背面画像変更フラグ２３３ｗは、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像の種別を変更するか否かを判別するためのフラグである。この背面画像変更フラグ２３３ｗがオンであれば、背面画像の種別を変更することを意味し、オフであれば変更を行わないことを意味する。背面画像変更フラグ２３３ｗは、音声ランプ制御装置１１３から送信される背面画像変更コマンドを受信した場合にオンに設定される（図８１（ａ）のＳ７００１参照）。また、この背面画像変更フラグ２３３ｗは、通常画像転送設定処理において参照され（図８６のＳ７７０９参照）、背面画像の変更処理が実行される際にオフに設定される（図８６のＳ７７１０参照）。これにより、音声ランプ制御装置１１３から受信した背面画像変更コマンドや演出モード変更コマンドに対応した背面画像を表示することができる。

【０５８９】

背面画像判別フラグ２３３ｘは、設定されている背面画像種別を示すフラグである。このフラグは、例えば１バイトで構成されており、各ビットに対して各背面種別が対応付けられている。この背面画像判別フラグ２３３ｘのうち、いずれかのビットがオンであれば、そのオンのビットに対応する背面種別が現在の背面種別として設定されていることを意味する。例えば、背面画像判別フラグ２３３ｘの０ビット目がオンであれば、背面Ａが設定されていることを意味する。この背面画像判別フラグ２３３ｘは、音声ランプ制御装置１１３から送信される背面画像変更コマンドを受信した場合に、そのコマンドにより通知された背面画像に対応するビットがオンに設定される（図８１（ａ）のＳ７００２参照）。この際、他のビットは全てオフに設定される。この背面画像判別フラグ２３３ｘにより、容易に現在設定されている背面種別を特定することができる。

【０５９０】

デモ表示フラグ２３３ｙは、デモ演出中であるか否かを示すフラグである。このデモ表示フラグ２３３ｙがオンであればデモ演出中であることを意味し、オフであればデモ演出中でないことを意味する。このデモ表示フラグ２３３ｙは、表示設定処理（図８２参照）において、デモ用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定した場合にオンに設定され（図８２のＳ７２２１参照）、デモ用表示データテーブル以外の他の表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに対して設定された場合にオフに設定される（図７７（ａ）のＳ６５０５、図７８（ａ）のＳ６７０５、図７８（ｂ）のＳ６８０５、図７９のＳ６９０５参照）。このデモ表示フラグ２３３ｙにより、現在がデモ演出中であるか否かを容易に判別することができる。

【０５９１】

確定表示フラグ２３３ｚは、確定表示演出の実行中であるか否かを示すフラグである。ここで、確定表示演出とは、変動パターン後に停止図柄を所定期間（例えば、１秒）停止表示（確定表示）する演出を示す。この確定表示フラグ２３３ｚがオンであれば、確定表示演出中であることを意味し、オフであれば、確定表示演出中でないことを意味する。確定表示フラグ２３３ｚは、表示設定処理（図８２参照）の中で、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定した場合にオンに設定され（図８２のＳ７２１４）、確定表示データテーブル以外の他の表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに対して設定された場合にオフに設定される（図７７（ａ）のＳ６５０５、図７８（ａ）のＳ６７０５、図７８（ｂ）のＳ６８０５、図７９のＳ６９０５参照）。この確定表示フラグ２３３ｚにより、現在が確定表示演出中であるか否かを容易に判別することができる。

【０５９２】
＜第１実施形態における主制御装置の制御処理について＞
次に、図３１～図５７のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。
【０５９３】
図３１は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。
【０５９４】
次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では４７９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では２３２）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。
【０５９５】
更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、第２当たり乱数カウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣ５の更新を実行する（Ｓ１０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、第２当たり乱数カウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣ５をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施形態ではそれぞれ、４７９，９９，２３２，９９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１，Ｃ２，Ｃ４，Ｃ５の更新値を、ＲＡＭ２０３の対応するバッファ領域に格納する。
【０５９６】
次に、第１図柄表示装置３７において表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（Ｓ１０４）。その後、第１入球口６４への入賞（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０５）。尚、特別図柄変動処理、始動入賞処理の詳細は、図３２～図４７を参照して後述する。
【０５９７】
始動入賞処理（Ｓ１０５）を実行した後は、第２図柄表示装置（図示せず）において表示を行うための処理と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過に伴う処理を行う普通図柄変動処理を実行する（Ｓ１０６）。尚、普通図柄変動処理（Ｓ１０６）の詳細については、図４８を参照して後述する。普通図柄変動処理を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ１０８）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１０９）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。
【０５９８】

まず、図３２を参照して、本実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（Ｓ１０４）の内容について説明をする。図３２は特別図柄変動処理（Ｓ１０４）の内容を示すフローチャートである。特別図柄変動処理（Ｓ１０４）が実行されると、まず、現在が大当たり又は小当たり中であるかを判別し（Ｓ２０１）、大当たり中又は小当たり中であると判別した場合は（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、次に、特図１仮停止フラグ２０３ｖがオンに設定されているかを判別する（Ｓ２０２）。このＳ２０２の処理では、一方の特図が当たりを示す図柄で停止表示されたことにより、変動中の他方の特図変動時間の減算を中断している状態かを判別している。Ｓ２０２の処理において、特図１仮停止フラグ２０３ｖがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、仮停止されている特図に対応する第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｓ２０３）、即ち、変動時間の減算が中断されている特図に対して、第１図柄表示装置３７の変動表示を継続させる処理を実行して、本処理を終了する。これにより、特図変動を強制停止していないことを遊技者に報知することができる。

【０５９９】

一方、Ｓ２０１の処理において、現在が大当たり又は小当たり中であると判別した場合は（Ｓ２０１：Ｎｏ）、特図１変動時間カウンタ２０３ｍの値が０よりも大きいか（即ち、特図１が変動中であるか）を判別し（Ｓ２０４）、特図１変動時間カウンタ２０３ｍの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ２０４：Ｎｏ）、第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８）を実行し、その後、特図２に関する変動処理を実行するＳ２０９に移行する。第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８）の詳細については、図３３を参照して後述する。

【０６００】

Ｓ２０４の処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ｍの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ２０４：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０５）を実行する。この第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０５）は、特図１変動中の処理を実行するものであり、図３７を参照してその詳細な説明を後述する。

【０６０１】

第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０５）を終えると、次に、変動時間の終了タイミングであるか（特図１変動時間カウンタ２０３ｍが０であるか）を判別し（Ｓ２０６）、変動時間の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ２０６：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７）を実行し、その後、Ｓ２０９へ移行する。一方、Ｓ２０６の処理において、変動時間の終了タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ２０６：Ｎｏ）、Ｓ２０７の処理をスキップしてＳ２０９へ移行する。

【０６０２】

Ｓ２０９～Ｓ２１３の処理では、特図１に対して実行したＳ２０４～Ｓ２０７と同様の処理が実行される。Ｓ２０９の処理が実行されると、まず、特図２変動時間カウンタ２０３ｎの値が０よりも大きいか（即ち、特図２が変動中であるか）を判別し（Ｓ２０９）、特図２変動時間カウンタ２０３ｎの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ２０９：Ｎｏ）、第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２１０）を実行し、その後、本処理を終了する。この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２１０）の詳細については、図３９を参照して後述する。

【０６０３】

一方、Ｓ２０９の処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｎの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ２０９：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２１１）を実行する。この第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２１１）は、特図２変動中の処理を実行するものであり、図４４を参照して後述する。

【０６０４】

第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２１１）を終えると、次に、変動時間の終了タイミングであるか（特図２変動時間カウンタ２０３ｎが０であるか）を判別し（Ｓ２１２）、変動時間の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ２１２：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変

動停止処理（Ｓ２１３）を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ２１２の処理において、変動時間の終了タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ２１２：Ｎｏ）、Ｓ２１３の処理をスキップして本処理を終了する。

【０６０５】

次に、図３３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（図３２のＳ１０４）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８）について説明する。図３３は、この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。

【０６０６】

第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８）では、まず、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ３０１）、取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きい値であるか判別する（Ｓ３０２）。Ｓ３０２の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きいと判別した場合には（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算して（Ｓ３０３）、減算後の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３に通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ３０４）。

【０６０７】

ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図５２参照）の外部出力処理（Ｓ２２０１）において、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値と同期させながら、その値を更新することができる。

【０６０８】

Ｓ３０４の処理が終了すると、次に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａのデータを一つ前のデータにシフトする（Ｓ３０５）。より具体的には、保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。

【０６０９】

Ｓ３０５の処理が終了すると、次いで、第１特別図柄大当たり判定処理を実行する（Ｓ３０６）。この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０６）については、図３４を参照して、詳しく後述するが、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアにシフトされた第１当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行するための処理である。

【０６１０】

Ｓ３０６の処理が終了すると、次に、第１特別図柄変動パターン選択処理を実行する（図３５参照）。詳細については後述するが、この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０７）は、第１特別図柄の当否判定結果、および第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動パターンを選択するための処理である。

【０６１１】

第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０７）が終了すると、次いで、遊技状態更新処理を実行する（Ｓ３０８）。この遊技状態更新処理（図３６のＳ３０８）は、詳細については後述するが、パチンコ機１０の状態を示す、確変フラグ２０３ｇの状態、時短カウンタ２０３ｆの値を更新することにより、パチンコ機１０の状態を更新するための処理である。Ｓ３０８の処理が終了すると、本処理を終了する。

【０６１２】
一方、Ｓ３０２の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｓ３０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【０６１３】
次に、図３４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第１特別図柄変動開始処理（図３３のＳ２０４）の一処理である第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０６）について説明する。図３４は、この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０６）を示すフローチャートである。本実施形態のパチンコ機１０では、何れか一方の特別図柄において大当たりに当選した変動表示（大当たり変動）が実行されている期間中は、他方の特別図柄抽選にて大当たりに当選したか否かの判別を行わないように構成している。
【０６１４】
つまり、一方の特別図柄抽選によって所定期間後（変動時間経過後）に大当たり遊技が実行されることが確定している状態において、他方の特別図柄抽選によって大当たりに当選し、短期間で複数回の大当たりに当選してしまい過剰に特典を付与してしまうことを抑制するように構成している。
【０６１５】
このように、通常の特別図柄抽選と同様に各種カウンタ値を取得する処理を行い、その処理において取得した各種カウンタ値に基づく判定をスキップし、外れ図柄をセットするように構成することで、他方の特別図柄抽選の抽選結果にいち早く対応することができる。
【０６１６】
第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０６）では、まず、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに記憶されている各カウンタ値を取得する（Ｓ４０１）。次いで、確変フラグ２０３ｇがオンに設定されているか判別する（Ｓ４０２）。即ち、特別図柄の高確率状態（確変状態、潜確状態）であるか否かを判別する。確変フラグ２０３ｇがオンである（即ち、特別図柄の確変状態である）と判別した場合には（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、高確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ａに規定された大当たりとなる乱数値と、カウンタ用バッファより取得された第１当たり乱数カウンタＣ１の値とが一致するか否か判別し、その判別結果（抽選結果）を取得する（Ｓ４０３）。一方、Ｓ４０２の処理において、確変フラグ２０３ｇがオフである（即ち、特別図柄の低確率状態である）と判別した場合には（Ｓ４０２：Ｎｏ）、低確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ａに規定された大当たりとなる乱数値と、カウンタ用バッファより取得された第１当たり乱数カウンタＣ１の値とが一致するか否か判別し、その抽選結果を取得する（Ｓ４０４）。
【０６１７】
そして、特図２大当たりフラグはオンであるかどうか判別する（Ｓ４０５）。オンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ４０５：Ｎｏ）、Ｓ４０３またはＳ４０４で取得した抽選結果が大当たりであるかを判定し（Ｓ４０６）、抽選結果が大当たりであれば（Ｓ４０６：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に対して特図１大当たりフラグ２０３ｈをオンに設定し（Ｓ４０７）、第１特別図柄の抽選結果を大当たりに設定する（Ｓ４０８）。そして、取得した当たり種別カウンタの値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ４０９）、現在の遊技状態に応じた値を当選時状態格納エリア２０３ｊに格納して（Ｓ４１０）、時短カウンタ２０３ｆに１をセットし（Ｓ４１１）本処理を終了する。
【０６１８】
ここで、Ｓ４１１の処理において時短カウンタ２０３ｆの値を１にセットすることにより、第１特別図柄変動開始処理（図３３のＳ２０８参照）にて第１特別図柄大当たり判定処理（図３４のＳ３０６参照）よりも後段で実行される遊技状態更新処理（Ｓ３０８）にて普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させることができる。これにより、第１特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合には、その大当たり変動が開始されるタイ

ミングで普通図柄の低確率状態を設定することが可能となる。よって、確変状態が設定されている状態で第１特別図柄の大当たりに当選することで確変状態を潜確状態へと移行させることができる。

【０６１９】

また。Ｓ４１１の処理にて時短カウンタ２０３ｆの値を１にセットする処理を行うことで、大当たりに当選したことを条件として普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる処理と、特別図柄の変動回数が所定回数に到達したことを条件として普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる処理と、の何れも遊技状態更新処理（Ｓ３０８）を用いて実行することができる。これにより、普通図柄の高確率状態を終了させる条件を複数設けた場合であっても、主制御装置１１０の処理が煩雑になることを防ぐことができる。

【０６２０】

一方、Ｓ４０５の処理において、特図２大当たりフラグ２０３ｈがオンであると判別した場合（Ｓ４０５：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ４０６の処理において、抽選結果が外れであると判別された場合には（Ｓ４０６：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ４１２）、その後、本処理を終了する。

【０６２１】

次に、図３５を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図３３のＳ２０８）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０７）について説明する。図３５はこの第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０７）を示すフローチャートである。

【０６２２】

第１特別図柄変動パターン選択処理（図３５のＳ３０７）では、まず、第１特別図柄大当たり判定処理（図３４のＳ３０６）において、第１特別図柄の抽選結果が大当たりと判定されたか、即ち、第１特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ５０１）。ここで、大当たりであるか否かの判定は、特図１大当たりフラグ２０３ｈがオンであるか否かで判別される。この特図１大当たりフラグ２０３ｈは、上述した第１特別図柄大当たり判定処理（図３４参照）におけるＳ４０７の処理でオンに設定されるものである。

【０６２３】

Ｓ５０１の処理において、第１特別図柄の大当たりが設定されていると判別した場合には（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、上述した第１特別図柄大当たり判定処理（図３４参照）におけるＳ４０１の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図１６（ａ）参照）より大当たり種別を決定し（Ｓ５０２）、Ｓ５０３の処理へ移行する。

【０６２４】

一方、Ｓ５０１の処理において、第１特別図柄の抽選結果が外れである（即ち、特図１大当たりフラグ２０３ｈがオフである）と判別した場合には（Ｓ５０１：Ｎｏ）、Ｓ５０２の処理をスキップして、Ｓ５０３の処理へ移行する。

【０６２５】

Ｓ５０３の処理では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアから変動種別カウンタＣＳ１の値を取得する（Ｓ５０３）。次いで、遊技状態に応じた変動パターン選択テーブル（図１７～１９参照）を読み出して（Ｓ５０４）、Ｓ５０５の処理へ移行する。なお、遊技状態は、確変フラグ２０３ｇの状態と、時短カウンタ２０３ｆの値とに基づいて判別される。Ｓ５０５の処理では、読み出した変動パターン選択テーブルから変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンを選択し（Ｓ５０５）、その後、選択した変動パターンに基づいて、特図１変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５０６）。

【０６２６】

Ｓ５０６の処理を終えると、停止図柄を示す特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ５０７）、次いで、第１図柄表示装置３７で第１特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ５０８）、Ｓ５０５の処理において選択した変動パターンの変動時間を示す値を、特図１変動時間カウンタ２０３ｍにセットし、本処理を終了する。

【０６２７】
次に、図３６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第１特別図柄変動開始処理（図３３参照）の一処理である遊技状態更新処理（Ｓ３０８）について説明する。図３６は、この遊技状態更新処理（Ｓ３０８）を示すフローチャートである。本実施形態のパチンコ機１０では遊技状態を設定するための条件である確変フラグ２０３ｇの状態と、時短カウンタ２０３ｆの値とのうち、時短カウンタ２０３ｆの値のみを特別図柄の変動開始時に更新するために、第１特別図柄変動開始処理（図３３参照）の一処理である遊技状態更新処理（図３６参照）において、時短カウンタ２０３ｆの値を更新する処理を実行するように構成している。
【０６２８】
そして、詳細は後述するがオンに設定されている確変フラグ２０３ｇは、大当たり変動が終了し、大当たりを示す特別図柄が停止表示された場合（大当たり遊技が実行される場合）にオフに設定されるように構成している。
【０６２９】
つまり、遊技状態を設定する際に参照される２つの条件要素（確変フラグ２０３ｇの状態、時短カウンタ２０３ｆの値）のうち、１の条件要素を特別図柄の変動開始時に更新し、他の条件要素を特別図柄の変動停止時に更新可能とすることにより、２つの条件要素を組み合わせて設定される遊技状態を多様化し易くすることができる。また、特別図柄の変動が開始されてから終了するまでの期間のみ特定の遊技状態（例えば、潜確状態）を設定することもできるため、予め定められた期間中のみ遊技者に対して有利な遊技状態を設定することが可能となる。
【０６３０】
遊技状態更新処理（図３６参照）が開始されると、まず、時短カウンタ２０３ｆの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ６０１）。時短カウンタ２０３ｆの値が０であると判別した場合には（Ｓ６０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、時短カウンタ２０３ｆの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｆの値を１減算して（Ｓ６０２）、時短カウンタ２０３ｆの値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｓ６０３）。次に、時短カウンタ２０３ｆの値が０であるかを判別し（Ｓ６０４）、０であると判別した場合には（Ｓ６０４：Ｙｅｓ）、次いで確変フラグ２０３ｇがオンに設定されているか判別する（Ｓ６０５）。ここで、確変フラグ２０３ｇがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ６０５：Ｎｏ）、時短遊技が付与されていない確変状態（即ち、潜確状態）であるため、潜確状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ６０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ６０５の処理において、確変フラグ２０３ｇがオンに設定されていないと判別した場合には（Ｓ６０５：Ｎｏ）、通常状態であるため、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ６０７）、本処理を終了する。
【０６３１】
一方、Ｓ６０４の処理において、時短カウンタ２０３ｆの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ６０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【０６３２】
なお、本実施形態では、特別図柄の高確率状態が次に特別図柄の大当たりに当選するまでの間（大当たりを示す組み合わせで特別図柄が停止表示されるまでの間）継続して設定されるように構成しているが、これ以外に例えば、確変フラグ２０３ｇに代えて確変カウンタを設け、特別図柄の変動が実行される毎に確変カウンタの値を減算し、確変カウンタの値が０となった場合に特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるように構成しても良い。
【０６３３】
このような構成を用いる場合は、図３６を参照して示した遊技状態更新処理（Ｓ３０８）を特図変動開始時遊技状態更新処理とし、これとは別に特別図柄の変動表示が終了したタイミングで確変カウンタの値を更新する特図変動停止時遊技状態更新処理を設けることで、特別図柄の高確率状態を終了させるか否かを判別する処理と、普通図柄の高確率状態

を終了させるか否かを判別する処理とを異なるタイミングで実行させることができる。
【０６３４】
次に、図３７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（図３１のＳ１０４参照）において実行される第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０５）の内容について説明をする。図３７は、第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０５）の内容を示すフローチャートである。この第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０５）では、特図１の変動時間の減算を中断している場合にその減算を再開する処理、および、変動時間を減算する処理が実行される。
【０６３５】
第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０５）が実行されると、まず、特図１仮停止フラグ２０３ｖがオンに設定されているかを判別する（Ｓ７０１）。ここで、特図１仮停止フラグ２０３ｖがオンに設定されている状態で本処理が実行される場合について簡単に説明をする。上述したように特図１仮停止フラグ２０３ｖは、特図１が変動中において、特図２が当たり（小当り）を示す図柄で停止表示される場合にオンに設定されるものである。そして、特図１仮停止フラグ２０３ｖがオンに設定されると、その処理内で大当たり中フラグ２０３ｏがオンに設定されるため、主制御装置１１０にて２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理がループし、次回（特図１仮停止フラグ２０３ｖがオンに設定された２ミリ秒後）の特別図柄変動処理（図３２）が実行される際には、Ｓ２０１の処理において大当たり中であると判別されるため、第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０５）が実行されることがない。そして、大当たり遊技（又は小当り遊技）が終了し、Ｓ２０１の処理において大当たり中（又は小当り中）では無いと判別されることで、第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０５）が実行されることになる。このように構成することで、特図１仮停止フラグ２０３ｖがオンに設定されている状態で第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０５）が実行される状態が、大当たり（又は小当り）遊技が終了し、変動時間の減算を中断していた特図変動の変動時間の減算を再開するタイミングとなるように構成している。
【０６３６】
図３７に戻り説明を続ける。Ｓ７０１の処理において、特図１仮停止フラグ２０３ｖがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、次に、特図１変動再開コマンドを設定し（Ｓ７０２）、特図１仮停止フラグ２０３ｖをオフに設定し（Ｓ７０３）、Ｓ７０４へ移行する。一方、Ｓ７０１の処理において、特図１仮停止フラグ２０３ｖがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｓ７０１：Ｎｏ）、Ｓ７０２，Ｓ７０３の処理をスキップしてＳ７０４の処理へ移行する。
【０６３７】
Ｓ７０４の処理では特図１変動時間カウンタ２０３ｍを１減算して更新し（Ｓ７０４）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｓ７０５）、本処理を終了する。
【０６３８】
次に、図３８を参照して、特別図柄変動処理（図３２のＳ１０４）の一処理である第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７）について説明する。図３８はこの第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７）を示すフローチャートである。
【０６３９】
第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７）では、まず、第１特別図柄（特図１）に対して、特図１大当たりフラグ２０３ｈがオンに設定されているか判別する（Ｓ８０１）。第１特別図柄に対して特図１大当たりフラグ２０３ｈがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ｓをオンに設定し（Ｓ８０２）、特図２変動停止フラグ２０３ｓがオンになったことを示す特図２変動停止コマンドを設定する（Ｓ８０３）。次いで、第１図柄表示装置３７の第２特別図柄を外れ図柄で停止表示する（Ｓ８０４）。
【０６４０】
Ｓ８０４の処理を終えると、選択されている大当たり種別に対応する大当たりシナリオを設定し（Ｓ８０５）、特図１大当たりフラグ２０３ｈと確変フラグ２０３ｇをリセット

する（Ｓ８０６）。次いで、大当たり中フラグ２０３ｏをオンに設定し（Ｓ８０７）、Ｓ８０８の処理へ移行する。

【０６４１】

一方、Ｓ８０１の処理において、第１特別図柄に対して特図１大当たりフラグ２０３ｈがオフに設定されていれば（Ｓ８０１：Ｎｏ）、Ｓ８０２～Ｓ８０７の処理をスキップし、Ｓ８０８の処理へ移行する。

【０６４２】

Ｓ８０８の処理では、第１特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置１１３に対して通知するための特図１確定コマンドを設定する（Ｓ８０８）。その後、第１図柄表示装置３７で変動表示している第１特別図柄の変動表示を停止する処理を実行し（Ｓ８０９）、本処理を終了する。

【０６４３】

このように、第１特別図柄停止処理（Ｓ２０７）では、第１抽選遊技の判定結果を示す図柄で変動表示を停止する処理（Ｓ８０２～Ｓ８０９）が実行される。また、第１特別図柄の抽選結果が大当たりと判別された場合に（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、変動表示中の第２特別図柄を強制的に停止する処理（Ｓ８０３，Ｓ８０４）が実行される。

【０６４４】

なお、本第１実施形態では、第１特別図柄の停止図柄を大当たり図柄で停止表示させる場合に、変動表示中の第２特別図柄を外れ図柄で強制的に停止表示させる構成としているが、これに限られるものではない。例えば、第１特別図柄の大当たり図柄を停止表示させる時点で、第２特別図柄の変動表示を中断（仮停止）するように構成してもよい。そして、第１特別図柄の大当たりが終了した後で、第２特別図柄の変動表示を再開する構成としてもよい。これにより、外れで強制停止させる場合に比較して、自然な態様の演出にすることができる。また、本実施形態では、第１特別図柄大当たり判定処理（図３４参照）にて当選時状態格納エリア２０３ｊに格納された遊技状態に基づいて、Ｓ８０６の処理にて大当たりシナリオを設定しているが、例えば、大当たり遊技のオープニング期間を用いて第１特別図柄大当たり判定処理（図３４参照）にて当選時状態格納エリア２０３ｊに格納された遊技状態に基づいて、Ｓ７０６の処理にて大当たりシナリオを設定するようにしてもよい。

【０６４５】

次に、図３９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（図３２）において実行される第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２１０）の内容について説明をする。図３９は、第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２１０）の内容を示すフローチャートである。この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２１０）では、特図２の変動を開始するための処理が実行される。尚、図３９～図４６を参照して上述した第１特別図柄の変動に関する処理に対して、変動の対象を第１特別図柄から第２特別図柄へと図柄の対象を異ならせただけである要素については、その詳細な説明を省略する。

【０６４６】

第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０９）では、まず、特図２変動停止フラグ２０３ｓがオンに設定されているかを判別する（Ｓ９０１）。特図２変動停止フラグ２０３ｓがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ９０１：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ｓをオフに設定し（Ｓ９０２）、本処理を終了する。特図２変動停止フラグ２０３ｓは、上述した通り、第１特別図柄の大当たり変動が終了する際に、第２特別図柄を外れに対応する停止図柄で停止表示させると共にオンに設定されるフラグである。即ち、特図２変動停止フラグ２０３ｓがオンであれば、大当たりが開始されることを意味するので、第２特別図柄の変動開始を設定すべきではない。このため、Ｓ９０１の処理で特図２変動停止フラグ２０３ｓがオンの場合は、変動開始を設定するＳ９０２～Ｓ９０７の各処理を実行せずに、そのまま本処理を終了する構成としている。

【０６４７】

一方、Ｓ９０１の処理において、特図２変動停止フラグ２０３ｓがオフに設定されてい

る（即ち、オンに設定されていない）と判別した場合には（Ｓ９０１：Ｎｏ）、第２特別図柄実行エリア２０３ｂのデータ（各種カウンタ値）を取得する（Ｓ９０３）。次に、Ｓ９０３の処理において取得したデータに基づいて、取得したデータがあるかどうか判別する（Ｓ９０４）。即ち、第２特別図柄実行エリアにデータがないと判別した場合には（Ｓ９０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ９０３の処理において、データがあると判別した場合には（Ｓ９０４：Ｙｅｓ）、格納した各カウンタ値に基づいて第２特別図柄の大当たり判定を実行するための第２特別図柄大当たり判定処理を実行する（Ｓ９０５）。この第２特別図柄大当たり判定処理の詳細については、図４０を参照して後述する。

【０６４８】

Ｓ９０５の処理が終了すると、次いで、第２特別図柄の抽選結果、およびＳ９０３の処理で取得したデータに基づいて、変動パターンを選択するための第２特別図柄変動パターン選択処理を実行する（Ｓ９０６）。この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ９０６）の詳細については、図４２を参照して後述する。Ｓ９０６の処理が終了した後は、上述した遊技状態更新処理（図３６参照）を実行し（Ｓ９０７）、本処理を終了する。

【０６４９】

次に、図４０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第２特別図柄変動開始処理（図３９のＳ２１０）の一処理である第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ９０５）について説明する。図４０はこの第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ９０５）を示すフローチャートである。

【０６５０】

この第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ９０５）では、上述した第１特別図柄大当たり判定処理（図３４参照）と同様の処理が実行されるので、第１特別図柄大当たり判定処理（図３４参照）との相違点について中心に説明する。

【０６５１】

第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ９０５）が実行されると、第２特別図柄実行エリア２０３ｂに格納された各カウンタ値を取得する（Ｓ１００１）。そして、取得した各カウンタ値と、確変フラグ２０３ｇの状態とに基づいて大当たりか否かの抽選結果を取得するためのＳ１００２～Ｓ１００４の処理を実行する。これらの各処理では、抽選（判定）に用いるカウンタ値を第２特別図柄実行エリア２０３ｂから取得する点が相違するのみで、その他については第１特別図柄大当たり判定処理（図３４参照）と同一の制御が実行される。

【０６５２】

Ｓ１００３、またはＳ１００４の処理が終了すると、特図２大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されているか判別する（Ｓ１００５）。特図２大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されていないと判別した場合には（Ｓ１００５：Ｎｏ）、取得した抽選結果が大当たりであるか否かを判別し（Ｓ１００６）、大当たりであると判別した場合は（Ｓ１００６：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の抽選結果を大当たりに設定するためのＳ１００７～Ｓ１０１０の処理を実行し、本処理を終了する。これらのＳ１００７～Ｓ１０１０の各処理では、それぞれ第１特別図柄大当たり判定処理（図３４参照）において第１特別図柄の抽選結果を大当たりに設定するためのＳ４０７～Ｓ４１０の各処理と同様の処理が実行される。

【０６５３】

一方、Ｓ１００５の処理において、特図２大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ１００５：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ１００６の処理において、取得した第２特別図柄の抽選結果が大当たりでないと判別した場合は（Ｓ１００６：Ｎｏ）、第２特別図柄の小当たり、または外れに対応する停止図柄を設定するための特図２外れ変動処理を実行し（Ｓ１０１１）、本処理を終了する。この特図２外れ変動処理（Ｓ１０１１）の詳細について、図４１を参照して説明する。図４１は、この特図２外れ変動処理（Ｓ１０１１）を示すフローチャートである。

【０６５４】

特図２外れ変動処理（Ｓ１０１１）では、まず、図４０のＳ１００３、またはＳ１００４の処理で取得した抽選結果が第２特別図柄の小当たりであるかを判定し（Ｓ１１０１）、抽選結果が小当たりであると判別した場合（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、小当たりフラグ２０３ｋをオンに設定して（Ｓ１１０２）、第２特別図柄の抽選結果を小当たりに設定する（Ｓ１１０３）。そして、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に対応する小当たり種別を示す小当たり図柄を、第１図柄表示装置３７に表示する停止図柄としてセットし（Ｓ１１０４）、本処理を終了する。

【０６５５】

一方、Ｓ１１０１の処理において抽選結果が外れであると判別された場合には（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に表示する第２特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ１１０５）、その後、本処理を終了する。

【０６５６】

次に、図４２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第２特別図柄変動開始処理（図３９のＳ２１０）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ９０６）について説明する。図４２はこの第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ９０６）を示すフローチャートである。

【０６５７】

第２特別図柄変動パターン選択処理（図４２のＳ９０６）では、まず、第２特別図柄実行エリア２０３ｂから、変動種別カウンタＣＳ１の値を取得する（Ｓ１２０１）。次いで、第２特別図柄大当たり判定処理（図４０のＳ９０５）において、第２特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、第２特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ１２０２）。ここで、大当たりであるか否かの判定は、第２特別図柄に対して特図２大当たりフラグ２０３ｉがオンであるか否かで判別される。この特図２大当たりフラグ２０３ｉは、上述した第２特別図柄大当たり判定処理（図４０参照）におけるＳ１００７の処理でオンに設定されるものである。

【０６５８】

Ｓ１２０２の処理において、第２特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態に対応した変動パターン選択テーブル（図１７および図１９参照）を読み出す（Ｓ１２０３）。そして、上述した第２特別図柄大当たり判定処理（図４０参照）におけるＳ１００１の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図１６（ａ）参照）より大当たり種別を決定する（Ｓ１２０４）。

【０６５９】

Ｓ１２０４の処理が終了すると、読み出した変動パターン選択テーブルから変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンを選択し（Ｓ１２０５）、その後、選択した変動パターンに基づいて、特図２変動パターンコマンドを設定する（Ｓ１２０６）。そして、Ｓ１２０８の処理へ移行する。

【０６６０】

一方、Ｓ１２０２の処理において、第２特別図柄の大当たりが設定されていないと判別された場合には（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、特図２外れ変動パターン選択処理（Ｓ１２０７）を実行し、Ｓ１２０８の処理へ移行する。

【０６６１】

Ｓ１２０８の処理では、停止図柄を示す特図２停止種別コマンドを設定する（Ｓ１２０８）。次いで、第１図柄表示装置３７で第２特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ１２０９）、Ｓ１２０５の処理において選択した変動パターンの変動時間を示す値を、特図２変動時間カウンタ２０３ｎにセットし（Ｓ１２１０）、本処理を終了する。

【０６６２】

次に、図４３を参照して、この特図２外れ変動パターン選択処理（Ｓ１２０７）について説明する。図４３は、特図２外れ変動パターン選択処理（Ｓ１２０７）の内容を示したフローチャートである。

【０６６３】
特図２外れ変動パターン選択処理（図４３のＳ１２０７）では、まず、第２特別図柄の抽選結果は、小当たりであるか判別する（Ｓ１３０１）。ここでは、小当たりフラグ２０３ｋがオンに設定されているか判別する（Ｓ１３０１）。小当たりフラグ２０３ｋがオンであると判別した場合には（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄実行エリアから小当たり種別カウンタＣ５の値を取得する（Ｓ１３０２）。そして、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値と小当たり種別選択テーブル２０２ｅ（図１６（ｂ）参照）に基づいて、小当たり種別を選択する（Ｓ１３０３）。
【０６６４】
次に、現在の遊技状態に対応した変動パターン選択テーブル（図１７～図１９参照）を読み出し（Ｓ１３０４）、読み出した変動パターン選択テーブルから、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する小当たりの変動パターンを選択する（Ｓ１３０５）。その後、選択した小当たり変動パターンを示す特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３０６）、本処理を終了する。
【０６６５】
一方、Ｓ１３０１の処理において、第２特別図柄の抽選結果が小当たりでない（即ち、外れである）と判別した場合には（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、現在の遊技状態に対応した変動パターン選択テーブル（図１７および図１９参照）を読み出し（Ｓ１３０７）、読み出した変動パターン選択テーブルより、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する外れの変動パターンを選択する（Ｓ１３０８）。その後、選択した外れの変動パターンに基づいて、特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３０９）、本処理を終了する。
【０６６６】
次に、図４４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（図３２のＳ１０４参照）内の一処理である第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２１１）の内容について説明をする。図４４は、第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２１１）の内容を示すフローチャートである。この第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２１１）では、特図２の変動時間の減算を中断している場合にその減算を再開する処理、および、変動時間を減算する処理が実行される。
【０６６７】
第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２１１）が実行されると、まず、特図２変動時間カウンタ２０３ｎを１減算して更新し（Ｓ１４０１）、第１図柄表示装置３７の第２特別図柄の表示を更新し（Ｓ１４０２）、本処理を終了する。
【０６６８】
次に、図４５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２１３）の内容について説明をする。図４５は、第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２１３）の内容を示すフローチャートである。この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２１３）は、特図２の変動を停止する際の処理を実行するものである。
【０６６９】
第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２１３）が実行されると、まず、特図２大当たりフラグ２０３ｉはオンに設定されているか判別し（Ｓ１５０１）、特図２大当たりフラグ２０３ｉはオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ１５０１：Ｙｅｓ）、特図１変動の停止を示す特図１変動停止コマンドを設定する（Ｓ１５０３）。次にＳ１５０３の処理を終えると、第１図柄表示装置３７の第１特別図柄を外れ図柄で停止表示させる（Ｓ１５０４）。次に、選択されている大当たり種別に対応する大当たりシナリオを設定し（Ｓ１５０５）、特図２大当たりフラグ２０３ｉと確変フラグ２０３ｇと時短カウンタ２０３ｆをリセットする（Ｓ１５０６）。次いで、大当たり中フラグ２０３ｏをオンに設定し（Ｓ１５０７）、Ｓ１５０９の処理へ移行する。
【０６７０】
Ｓ１５０９の処理では、第２特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置１１３に対して通知するための特図２確定コマンドを設定する（Ｓ１５０９）。その後、第１図

柄表示装置３７で変動表示している第２特別図柄の変動表示を停止する処理を実行し（Ｓ１５１０）、本処理を終了する。

【０６７１】

一方、Ｓ１５０１の処理において、特図２大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されていないと判別した場合には（Ｓ１５０１：Ｎｏ）、特図２外れ停止処理を実行し（Ｓ１５０８）、上述したＳ１５０９、Ｓ１５１０の処理を実行し、本処理を終了する。

【０６７２】

次に、図４６を参照して、第２特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２１３）の一処理である特図２外れ停止処理（Ｓ１５０８）について説明する。図４６は、特図２外れ停止処理（Ｓ１５０８）を示すフローチャートである。この特図２外れ停止処理（Ｓ１５０８）では、第２特別図柄（特図２）の抽選結果が大当たり以外（小当たり、外れ）である場合において、その抽選結果を示す特図２が停止表示される場合に実行する処理であって、特図２の抽選結果が小当たりである場合には、実行中の特図１変動を仮停止させるための処理が実行される。

【０６７３】

特図２外れ停止処理（Ｓ１５０８）では、まず、小当たりフラグ２０３ｋがオンに設定されているか判別する（Ｓ１６０１）。小当たりフラグ２０３ｋがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ１６０１：Ｙｅｓ）、特図１仮停止フラグ２０３ｖをオンに設定する（Ｓ１６０２）。次いで、特図１仮停止フラグ２０３ｖのオンを示す特図１仮停止コマンドを設定する（Ｓ１６０３）。

【０６７４】

Ｓ１６０３の処理を終えると、選択されている小当たり種別に基づいた小当たりシナリオを設定する（Ｓ１６０４）。その後、小当たりフラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ１６０５）、小当たり中フラグ２０３ｐをオンに設定する（Ｓ１６０６）。

【０６７５】

Ｓ１６０６の処理が終了すると、第２特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置１１３に対して指示するための特図２確定コマンドを設定する（Ｓ１６０７）。その後、第１図柄表示装置３７で変動表示している第２特別図柄を小当たり図柄で変動停止し（Ｓ１６０８）、本処理を終了する。

【０６７６】

一方、Ｓ１６０１の処理において、小当たりフラグ２０３ｋがオフである（即ち、第２特別図柄の抽選結果が外れである）と判別された場合は（Ｓ１６０１：Ｎｏ）、第２特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置１１３に対して指示するための特図２確定コマンドを設定する（Ｓ１６０９）。その後、第１図柄表示装置３７で変動表示している第２特別図柄を外れ図柄で変動停止し（Ｓ１６１０）、本処理を終了する。

【０６７７】

以上のように、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示の制御はそれぞれ独立して並行して実行可能に構成されているので、第１特別図柄と第２特別図柄とを同時に変動表示させることができる。よって、所定時間内に、より多くの特別図柄の抽選遊技を実行させることができ、遊技者に大当たりが所定時間内に付与される確率が高くできる。従って、遊技者は、効率よく遊技を行うことができる。

【０６７８】

なお、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらか一方で大当たりを示す特別図柄が停止表示される場合に、他方の特別図柄を強制的に停止表示させるように構成したが、それに限らず、他方の特別図柄を仮停止または変動時間の計測を中断した状態で変動表示するように構成してもよい。このような場合では、仮停止した特別図柄は、仮停止中であることが遊技者に分かる表示態様または報知態様で停止されているので、遊技者は変動表示途中であった抽選遊技が消滅していないことを把握することができ、安心して大当たり遊技を行うことができる。

【０６７９】

次に、図４７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３１参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ１０５）を説明する。図４７は、この始動入賞処理（Ｓ１０５）を示すフローチャートである。始動入賞処理（図４７のＳ１０５）は、第１入球口（第１始動口）６４に遊技球が入球（入賞）したかを判別して、入球（入賞）した場合には、保留上限個数（第１入球口６４では最大４個）まで、取得した各カウンタ値を第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納する処理である。また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに記憶されると、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理が実行される。以下、始動入賞処理（Ｓ１０５）について説明する。

【０６８０】

始動入賞処理（Ｓ１０５）では、まず、球が第１始動口である第１入球口６４に入球（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ１７０１）。ここでは、第１入球口６４への球の入球を検出する第１入球スイッチ（図示せず）の検出結果を用いて判別する。球が第１入球口６４に入球した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ１７０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が取得される（Ｓ１７０２）。取得した値（Ｎ１）は４未満であるか判別される（Ｓ１７０３）。これは、第１入球口６４に対する保留個数の上限値である４個未満であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ１）は４未満であるか判別された場合には（Ｓ１７０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）に１加算される（Ｓ１７０４）。音声ランプ制御装置１１３に対して保留個数を通知するための保留球数コマンドが設定される（Ｓ１７０５）。各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、ＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）する（Ｓ１７０６）。

【０６８１】

次に、格納した各カウンタ値に基づいて、第１特別図柄の当否判定結果、決定される当たり種別、および、変動パターンを予測する（Ｓ１７０７）。そして、予測した第１特別図柄の当否判定結果、当たり種別、および、変動パターンを含む入賞情報コマンドを設定し（Ｓ１７０８）、この処理を終了する。

【０６８２】

このように、本実施形態では、第１始動口（第１入球口）６４に遊技球が入賞して、新たに保留記憶されると、その保留記憶された情報に基づいて、当否判定結果が変動開始前に判別されて音声ランプ制御装置１１３に対して通知される。これにより、保留記憶されている当否判定結果に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆する演出を実行したりすることができる。

【０６８３】

次に、図４８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普通図柄変動処理（Ｓ１０６）について説明する。図４８は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）を示すフローチャートである。この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）は、タイマ割込処理（図３１参照）の中で実行され、第２図柄表示装置８３において行う第２図柄の変動表示及び変動時間、下第１入球口６４ｂ２に付随する電動役物６４ａの開放動作及び開放時間などを制御するための処理である。

【０６８４】

この普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ１８０１）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされている最中と、下第１入球口６４ｂ２に付随する電動役物６４ａの開閉制御がなされている最中とが含まれる。判別の結果、普通図柄（第２図柄）の当たり中であると判別した場合は（Ｓ１８０１

：Ｙｅｓ）、新たな普通図柄変動（抽選）を開始（実行）することができない状態であるため、そのまま本処理を終了する。
【０６８５】
一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中では無いと判別した場合は（Ｓ１８０１：Ｎｏ）、次に、第２図柄表示装置８３の表示態様が変動中（普通図柄変動中）であるかを判別し（Ｓ１８０２）、第２図柄表示装置８３の表示態様が変動中（普通図柄変動中）では無いと判別した場合（Ｓ１８０２：Ｎｏ）、即ち、現在が普通図柄の当たり中でも、普通図柄の変動中でも無い状態、つまり、新たな普通図柄変動（抽選）を開始（実行）することが可能な状態であると判別した場合は、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）を取得する（Ｓ１８０３）。
【０６８６】
次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｍ）が０よりも大きいか否かを判別し（Ｓ１８０４）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｍ）が０であると判別した場合には（Ｓ１８０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｍ）が０でないと判別した場合には（Ｓ１８０４：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｍ）を１減算し（Ｓ１８０５）、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納されたデータをシフトする（Ｓ１８０６）。
【０６８７】
Ｓ１８０６の処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの普通図柄保留第１～第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留第１エリア→実行エリア、普通図柄保留第２エリア→普通図柄保留第１エリア、普通図柄保留第３エリア→普通図柄保留第２エリア、普通図柄保留第４エリア→普通図柄保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの実行エリアに格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ１８０７）。
【０６８８】
そして、Ｓ１８０７の処理で取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、普通図柄（第２）当たり乱数テーブル２０２ｃとに基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ１８０８）。具体的には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、第２当たり乱数テーブル２０２ｃに格納されている乱数値と比較する。上述したように、普通図柄の低確率状態が設定されている場合は、第２当たり種別カウンタＣ４の値が「０～１０」の範囲にあれば、普通図柄の当たりと判別し、普通図柄の高確率状態が設定されている場合は、第２当たり種別カウンタＣ４の値が「０～２３１」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判別し、「２３２」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判別する。
【０６８９】
次に、Ｓ１８０８の処理によって取得した普通図柄の抽選結果が、普通図柄の当たりであるかを判別し（Ｓ１８０９）、普通図柄の当たりであると判別した場合には（Ｓ１８０９：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様を設定し（Ｓ１８１０）、Ｓ１８１１の処理へ移行する。このＳ１８１０の処理では、第２図柄表示装置における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されるように設定する。
【０６９０】
一方、Ｓ１８０９の処理において、普通図柄の外れであると判別した場合には（Ｓ１８０９：Ｎｏ）、外れ時の表示態様を設定し（Ｓ１８１２）、Ｓ１８１１の処理へ移行する。このＳ１８１２の処理では、第２図柄表示装置における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「×」の図柄が点灯表示されるように設定する。外れ時の表示態様の設定が終了したら、Ｓ１８１１の処理へ移行する。
【０６９１】
Ｓ１８１０又はＳ１８１２の処理が終了すると、Ｓ１８１１の処理において、パチンコ機１０が普通図柄の高確率状態（時短状態）であるかを判別し（Ｓ１８１１）、パチンコ機１０が普通図柄の高確率状態（時短状態）であると判別した場合は（Ｓ１８１１：Ｙｅ

ｓ）、第２図柄表示装置における普通図柄の変動時間を３秒間に設定し（Ｓ１８１３）、次に普図短変動フラグ２０３ｔをオンに設定して（Ｓ１８１４）、本処理を終了する。一方、パチンコ機１０が普通図柄の高確率状態（時短状態）では無い（普通図柄の低確率状態である）と判別した場合は（Ｓ１８１１：Ｎｏ）、第２図柄表示装置における普通図柄の変動時間を１０秒間に設定して（Ｓ１８１５）、本処理を終了する。

【０６９２】

なお、Ｓ１８１４の処理でオンに設定された普図短変動フラグ２０３ｔは、普通図柄の抽選が実行されたタイミングにおける遊技状態を一時的に記憶するための構成であって、普通図柄の変動が停止表示され電動役物６４ａの開放動作を設定する際に参照されるものである。これにより、普通図柄の変動（抽選）開始タイミングと、電動役物６４ａの開放動作タイミングと、がどの遊技状態であるのかに応じて電動役物６４ａの開放動作内容を可変することができる。

【０６９３】

本実施形態では、普通図柄の変動（抽選）開始（実行）タイミングにおける遊技状態を、専用のフラグを用いて一時的に記憶するように構成しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、現在設定されている遊技状態を常に記憶可能な遊技状態記憶手段に、普通図柄の抽選結果が当たりであると判別した場合に、その普通図柄の抽選が実行された際における遊技状態を一時的に記憶するための記憶領域を設けるように構成しても良い。さらに、通常状態が設定されている期間を常に記憶する手段を設け、その手段に記憶されている期間（通常状態が設定されている期間）と、普通図柄の抽選が行われたタイミングとを比較することにより、普通図柄の抽選が行われたタイミングにおける遊技状態を判別することができるように構成しても良い。つまり、現在設定されている遊技状態を記憶可能な記憶手段と、過去の所定タイミングにおいて設定されていた遊技状態を少なくとも記憶可能な記憶手段を設けた構成であれば良い。

【０６９４】

一方、Ｓ１８０２の処理において、第２図柄表示装置８３の表示態様が変動中であると判別した場合は（Ｓ１８０２：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ１８１６）。尚、ここでの変動時間は、第２図柄表示装置８３において変動表示が開始される前に、Ｓ１８１０の処理またはＳ１８１２の処理によって予め設定された時間である。

【０６９５】

Ｓ１８１３の処理において、変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ１８１６：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１８１６の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していると判別すると（Ｓ１８１６：Ｙｅｓ）、次に、第２図柄表示装置の停止表示を設定する（Ｓ１８１７）。Ｓ１８１７の処理では、普通図柄の抽選が当たりとなって、Ｓ１８１０の処理により表示態様が設定されていれば、第２図柄としての「○」図柄が、第２図柄表示装置において停止表示（点灯表示）されるように設定される。一方、普通図柄の抽選が外れとなって、Ｓ１８１２の処理により表示態様が設定されていれば、第２図柄としての「×」図柄が、第２図柄表示装置において停止表示（点灯表示）されるように設定される。なお、第２図柄が停止表示される期間は、第２図柄が変動中であることを示す点滅表示（「○」と「×」との交互表示）における１つの箇所を点灯させる期間よりも長くなるように（確定表示する）構成している。これにより、遊技者に対して第２図柄が停止表示されたことを容易に把握させることができる。

【０６９６】

Ｓ１８１７の処理により、停止表示が設定されると、次にメイン処理（図５２参照）の第２図柄表示更新処理（図５２のＳ２２０８）が実行された場合に、第２図柄表示装置における変動表示が終了し、Ｓ１８１０の処理またはＳ１８１２の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置に停止表示（点灯表示）される。

【０６９７】

Ｓ１８１７の処理を終えると、次に、第２図柄表示装置において実行中の変動表示が開

始されたときに、普通図柄変動処理（Ｓ１０６）によって行われた普通図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、普通図柄の当たりであるかを判別する（Ｓ１８１８）。今回の抽選結果が普通図柄の外れであると判別した場合は（Ｓ１８１８：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の抽選結果が普通図柄の当たりであると判別した場合は（Ｓ１８１８：Ｙｅｓ）、次に、普図短変動フラグ２０３ｔがオンに設定されているかを判別する（Ｓ１８１９）。

【０６９８】

Ｓ１８１９の処理において、普図短変動フラグ２０３ｔがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合、即ち、今回の普通図柄の抽選（変動）を開始したタイミングにおける遊技状態が通常状態であると判別した場合は（Ｓ１８１９：Ｎｏ）、電動役物６４ａの開放時間を０．２秒間に設定すると共に、その開放回数を１回に設定し（Ｓ１８２１）、Ｓ１８２０の処理へ移行する。

【０６９９】

一方、Ｓ１８１９の処理において、普図短変動フラグ２０３ｔがオンに設定されていると判別した場合、即ち、今回の普通図柄の抽選（変動）を開始したタイミングにおける遊技状態が時短状態であると判別した場合は（Ｓ１８１６：Ｙｅｓ）、普図短変動フラグ２０３ｔをオフに設定し（Ｓ１８２０）、次いで、現在の遊技状態が時短状態（時短中）であるかを判別する（Ｓ１８２１）。

【０７００】

Ｓ１８２１の処理において、現在の遊技状態が時短状態でないと判別した場合は（Ｓ１８２１：Ｎｏ）、今回の普通図柄の抽選（変動）を開始したタイミングにおける遊技状態が通常状態で、現在の遊技状態（電動役物６４ａの開放動作を設定するタイミング）が通常状態であるため、下第１入球口６４ｂ２に付随する電動役物６４ａの開放期間を０．２秒間に設定すると共に、その開放回数を１回に設定し（Ｓ１８２４）、Ｓ１８２３の処理へ移行する。

【０７０１】

一方、現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合は（Ｓ１８２１：Ｙｅｓ）、今回の普通図柄の抽選（変動）を開始したタイミング、及び、現在の遊技状態（電動役物６４ａの開放動作を設定するタイミング）が共に時短状態であるため、下第１入球口６４ｂ２に付随する電動役物６４ａの開放期間を２秒間に設定すると共に、その開放回数を２回に設定（電動役物６４ａのロング開放動作を設定）し（Ｓ１８２２）、Ｓ１８２３の処理へ移行する。

【０７０２】

以上、説明をした通り、本実施形態では、普通図柄の抽選（変動）が実行されるタイミングと、普通図柄の当たり当選に基づいて実行される電動役物６４ａの開放動作を設定するタイミングと、が共に時短状態である場合にのみ、電動役物６４ａの開放動作として遊技者に有利な開放動作（ロング開放）を設定するように構成している。

【０７０３】

このように構成することで、遊技者に有利となる開放動作が設定される条件を厳密に設定することができるため、例えば、遊技状態として通常状態が設定されている状態で普通図柄の抽選（変動）が実行されて当たりに当選し、その普通図柄の変動時間（１０秒）が終了するまでの間に時短状態が設定されたとしても、電動役物６４ａの動作としてロング開放が設定されることが無い。また、同様に時短状態が設定されている状態で実行された普通図柄の変動（抽選）において当たりに当選し、その普通図柄の変動が停止するまでの間に遊技状態として通常状態が設定された場合にも電動役物６４ａのロング開放が設定されることが無い。よって、遊技者に対して過剰に有利な特典（電動役物６４ａのロング開放）が提供されてしまうことを抑制することができる。

【０７０４】

さらに、遊技状態として通常状態が設定されている状態において電動役物６４ａがロング開放することを抑制することができるため、遊技者に有利な特別図柄（第２特別図柄）

の抽選が実行され易い期間を時短状態中に制限することができる。なお、本実施形態では、普通図柄の抽選（変動）が開始されるタイミングと、電動役物６４ａの開放動作を設定するタイミングと、における遊技状態を判別し、各タイミングにおいて設定される遊技状態に基づいて電動役物６４ａの開放動作内容を設定する構成として、上述した構成を用いているが、それ以外の構成を用いても良い。

【０７０５】

例えば、普通図柄の抽選（変動）が開始されるタイミングと、電動役物６４ａの開放動作を設定するタイミングと、が共に通常状態である場合のみ遊技者に不利となる開放動作（図４８のＳ１８２４で設定される開放動作）を設定し（ショート開放を設定し）、それ以外の状態ではロング開放（図４８のＳ１８２２で設定される開放動作）が設定されるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態である時短状態が設定されている前後の期間において実行される普通図柄変動に対しても遊技者に有利な特典（ロング開放）を提供することができるため、時短状態を遊技者により有利な状態をすることができる。

【０７０６】

このように、遊技状態として時短状態が設定されている間は、通常状態が設定されている場合と比較して、普通図柄の変動時間が「１０秒→３秒」と非常に短くなり、更に、下第１入球口６４ｂ２の開放期間が「０．２秒×１回→２秒間×２回」と非常に長くなるので、下第１入球口６４ｂ２へ球が入球し易い状態となる。なお、本実施形態では大当たり遊技が実行される場合には時短状態が終了するように構成しているため、大当たり遊技中は通常状態となる。一方、小当たり遊技が実行される場合には、時短終了条件が成立しない限り継続して時短状態が設定されるように構成しているため、時短状態が設定されている間に実行される小当たり遊技中は、小当たり遊技において第１可変入賞装置６５が開放し、且つ、電動役物６４ａがロング開放する期間となり、複数の入賞口（第１特定入賞口６５ａ、下第１入球口６４ｂ２）への球の入球が容易となる特定期間となる。

【０７０７】

このような構成を用いることにより、例えば、図２に示した遊技盤１３の構成に代えて、第１可変入賞装置６５の上方に電動役物６４ａ及び下第１入球口６４ｂ２を配設し、小当たり遊技中に２つの入賞口（特定入賞口６５ａ、下第１入球口６４ｂ２）に球が入球するように構成すると良い、これにより、小当たり遊技中に獲得可能な賞球数を増加させることができ、遊技者により有利な特典を付与することが可能となる。

【０７０８】

図４８に戻り説明を続ける。Ｓ１８２０の処理では、下第１入球口６４ｂ２に付随する電動役物６４ａの開閉制御開始を設定し（Ｓ１８２３）、本処理を終了する。Ｓ１８２３の処理によって、電動役物６４ａの開閉制御開始が設定されると、次にメイン処理（図５２参照）の電動役物開閉処理（Ｓ２２０６参照）が実行された場合に、電動役物の開閉制御が開始され、Ｓ１８２４の処理またはＳ１８２２の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで電動役物の開閉制御が継続される。

【０７０９】

次に、図４９のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）を説明する。図４９は、このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）を示すフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）は、タイマ割込処理（図３１参照）の中で実行され、普通入球口（スルーゲート）６７における遊技球の通過の有無を判断し、遊技球の通過があった場合に、第２当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し保留するための処理である。

【０７１０】

スルーゲート通過処理（図４９のＳ１０７）では、まず、遊技球が普通入球口（スルーゲート）６７を通過したか否かを判別する（Ｓ１９０１）。ここでは、普通入球口（スルーゲート）６７における遊技球の通過を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、遊技球が普通入球口（スルーゲート）６７を通過したと判別されると（Ｓ１９０１：

Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）を取得する（Ｓ１９０２）。そして、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｍ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判別する（Ｓ１９０３）。

【０７１１】

遊技球が普通入球口（スルーゲート）６７を通過していないか（Ｓ１９０１：Ｎｏ）、或いは、遊技球が普通入球口（スルーゲート）６７を通過していても普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｍ）が４未満でなければ（Ｓ１９０３：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、遊技球が普通入球口（スルーゲート）６７を通過し（Ｓ１９０１：Ｙｅｓ）、且つ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｍ）が４未満であれば（Ｓ１９０３：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｍ）を１加算する（Ｓ１９０４）。

【０７１２】

Ｓ１９０４の処理を終えると、上述したタイマ割込処理（図３１参照）のＳ１０３で更新した第２当たり乱数カウンタＣ４の値を、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納し（Ｓ１９０５）、本処理を終了する。尚、Ｓ１９０５の処理では、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を参照し、その値が１であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

【０７１３】

詳細については後述するが、本実施形態では第１特別図柄に基づく抽選よりも第２特別図柄に基づく抽選のほうが遊技者に有利となるよう設定されている。よって、普通図柄（第２図柄）の抽選結果が当たりとなることで提供される下第１入球口６４ｂ２に球が入球可能な状態は、通常の遊技状態に比べ有利な遊技状態となる。

【０７１４】

このような遊技状態が提供されるタイミングを普図の事前判定結果に基づいて示すことにより、遊技者は通常の遊技状態よりも有利な遊技状態を見逃すことなく遊技を行うことができる。なお、このような普図の事前判定結果を用いて演出を行う場合は普図の当否判定結果に基づく演出だけではなく、普図が当たりと判定された場合における電動役物６４ａが開放動作されるタイミングを示唆する演出を行うと良い。このようにすることで、通常の遊技状態は遊技盤１３の左側の遊技領域を狙った遊技を行い、下第１入球口６４ｂ２（電動役物６４ａが付随する入球口）が遊技盤１３の右側に配設されていたとしても、電動役物６４ａが開放動作を行う前に、遊技盤１３の右側を狙う遊技（所謂、右打ち）に切り替えることが可能となり、通常の遊技状態であっても下第１入球口６４ｂ２への球が入球する可能性を高めることができるという効果がある。

【０７１５】

図５０は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ２００１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【０７１６】

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

【０７１７】

次に、図５１を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図５１は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【０７１８】

この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理（図５１）では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ２１０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では１秒）を実行する（Ｓ２１０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ２１０３）。

【０７１９】

その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ（図１２参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ２１０４）、オンされていれば（Ｓ２１０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ２１１０へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ（図１２参照）がオンされていなければ（Ｓ２１０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ２１０５）、記憶されていなければ（Ｓ２１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ２１１０へ移行する。

【０７２０】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ２１０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ２１０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ２１０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ２１１０へ移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【０７２１】

Ｓ２１１０の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ２１１０）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ２１１１、Ｓ２１１２）を実行する。

【０７２２】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ（図１２）を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ（図１２）が押されていれば、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ２１１１、Ｓ２１１２）を実行する。

【０７２３】

また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ２１１１、Ｓ２１１２）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ２１１１、Ｓ２１１２）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ２１１１）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ２１１２）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ２１１３の処理へ移行する。

【０７２４】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ（図１２）がオンされておらず（Ｓ２１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ２１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ２１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデ

ータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ２１０８）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ２１０９）、Ｓ２１１０の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

【０７２５】

次に、音声ランプ制御装置１１３に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する（Ｓ２１１３）。その後、確変フラグ２０３ｇの状態および時短カウンタ２０３ｆの各値を読み出し（Ｓ２１１４）、読み出したカウンタ値に基づき、状態コマンドを設定する（Ｓ２１１５）。Ｓ２１１５の処理が終了すると、割込みを許可し（Ｓ２１１６）、後述するメイン処理に移行する。

【０７２６】

次に、図５２を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図５２は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。

【０７２７】

メイン処理においては、まず、タイマ割込処理（図３１参照）の中でＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ２２０１）。

【０７２８】

次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ２２０２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納する。

【０７２９】

変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ２２０３）を実行する。大当たり制御処理が実行される（Ｓ２２０４）。この大当たり制御処理（Ｓ２２０４）については、図５３を参照して、詳細について後述するが、大当たり遊技における第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０の作動を設定する処理が実行される。

【０７３０】

大当たり遊技処理（Ｓ２２０４）が実行された後には、小当たり制御処理（Ｓ２２０５）が実行される。この小当たり制御処理については、図５５を参照して後述する。その後、電動役物開閉処理が実行される（Ｓ２２０６）。この電動役物開閉処理（Ｓ２２０６）では、電動役物６４ａの開閉処理が実行される。その後、第１図柄表示装置３７の表示制御処理が実行される（Ｓ２２０７）。

【０７３１】

次に、第２図柄表示装置による第２図柄（例えば「○」又は「×」の図柄）の表示制御処理を実行する（Ｓ２２０８）。簡単に説明すると、球が普通入球口（スルーゲート）６７を通過したことを条件に、その通過したタイミングで第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、第２図柄表示装置にて第２図柄（普通図柄）の変動表示が実施される。そして、第２当たり乱数カウンタＣ４の値により第２図柄（普通図柄）の抽選が実施され、第２図柄（普通図柄）の当たり状態になると、電動役物６４ａが所定時間開放される。

【０７３２】

その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ２２０９）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ２２０９：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち前回

のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ２２１０）、既に所定時間（４ｍｓ）が経過していれば（Ｓ２２１０：Ｙｅｓ）、処理をＳ２２０１へ移行し、上述したＳ２２０１以降の各処理を繰り返し実行する。

【０７３３】

一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ２２１０：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１及び第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ２２１１）。

【０７３４】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ２２１１）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では４７９、２３２）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ２２０２の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ２２１２）。

【０７３５】

ここで、Ｓ２２０１～Ｓ２２０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動表示する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。

【０７３６】

また、Ｓ２２０９の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ２２０９：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図５０のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ２２１３以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ２２１３）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ２２１４）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ２２１５）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ２２１６）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【０７３７】

なお、Ｓ２２０９の処理は、Ｓ２２０１～Ｓ２２０８で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ２２１１とＳ２２１２の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ２２０１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ２２０１の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ２２０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ２２０１の処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【０７３８】

次に、図５３のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理（Ｓ２２０４）を説明する。図５３は、この大当たり制御処理（Ｓ２２０４）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ２２０４）は、メイン処理（図５２参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、第１特定入賞口（大開放口）６５ａ、第２特定入賞口６５０ａを開放又は閉鎖するための処理である。

【０７３９】

大当たり制御処理（Ｓ２２０４）では、まず、大当たりシナリオが設定されているかを判別する（Ｓ２３０１）。大当たりシナリオが設定されていないと判別された場合は（Ｓ２３０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２３０１の処理において、大当たりシナリオが設定されていると判別した場合は（Ｓ２３０１：Ｙｅｓ）、大当たりシナリオを更新し（Ｓ２３０２）、大当たりシナリオのオープニング開始のタイミングであるかを判別する（Ｓ２３０３）。より具体的には、Ｓ２３０２の処理において、大当たりシナリオカウンタ（図示せず）のカウンタ値に１を加算し、Ｓ２３０３の処理において、大当たりシナリオカウンタ（図示せず）のカウンタ値が大当たりシナリオのオープニング開始に該当する値であるかを判別する。

【０７４０】

Ｓ２３０３の処理において、大当たりシナリオのオープニング開始（大当たり開始）のタイミングであると判別された場合は（Ｓ２３０３：Ｙｅｓ）、大当たり用オープニングコマンドを設定し（Ｓ２３０４）、本処理を終了する。一方、大当たりシナリオのオープニング開始のタイミングではないと判別した場合は（Ｓ２３０３：Ｎｏ）、次いで、大当たりシナリオの新たなラウンドの開始タイミングであるかを判別する（Ｓ２３０５）。

【０７４１】

Ｓ２３０５の処理において、大当たりシナリオの新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ２３０５：Ｙｅｓ）、大当たり中の特定入賞口６５０ａの開閉動作を設定するための大当たり動作設定処理を実行し（Ｓ２３０６）、本処理を終了する。

【０７４２】

一方、Ｓ２３０５の処理において、大当たりシナリオの新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ２３０５：Ｎｏ）、次に、現在実行されているラウンドのラウンド終了条件が成立したかを判別する（Ｓ２３０７）。ここで、本実施形態では、第１特定入賞口６５ａ、或いは第２特定入賞口６５０ａが開放されている間に、合計で球が所定数（例えば、１０個）入賞した場合、または、第１特定入賞口６５ａ、或いは第２特定入賞口６５０ａの開放期間が所定時間（３０秒）経過している場合に、ラウンド終了条件が成立したと判別する。ラウンド終了条件が成立していると判定した場合は（Ｓ２３０７：Ｙｅｓ）、Ｓ２３０８の処理にて現在開放中の第１特定入賞口６５ａ、或いは第２特定入賞口６５０ａが閉鎖されるよう設定し、本処理を終了する。なお、上述したＳ２３０５～Ｓ２３０７までの判別処理は、大当たりシナリオに設定されている大当たりのラウンド数分繰り返し実行される。

【０７４３】

一方、Ｓ２３０７の処理において、現在実行されているラウンドのラウンド終了条件が成立していないと判別した場合は（Ｓ２３０７：Ｎｏ）、エンディング演出の開始タイミングであるかを判別し（Ｓ２３０９）、エンディング演出の開始タイミングであれば（Ｓ２３０９：Ｙｅｓ）、大当たり用エンディングコマンドを設定し（Ｓ２３１０）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５２参照）の外部出力処理（Ｓ２２０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において大当たりの終了を示すエンディング演出が開始される。

【０７４４】
一方、Ｓ２３０９の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は（Ｓ２３０９：Ｎｏ）、大当たりの終了タイミングであるかを判別する（Ｓ２３１１）。ここで、大当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。Ｓ２３１１の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ２３１１：Ｙｅｓ）、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行し（Ｓ２３１２）、本処理を終了する。この大当たり終了処理（Ｓ２３１２）の詳細については、図５４を参照して後述する。一方、大当たりの終了タイミングでなければ（Ｓ２３１１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【０７４５】
次に、図５４を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理（図５３のＳ２２０４）内の一処理である大当たり終了処理（Ｓ２３１２）について説明する。この大当たり終了処理（Ｓ２３１２）は、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。図５４は、この大当たり終了処理（Ｓ２３１２）の内容を示したフローチャートである。
【０７４６】
大当たり終了処理（Ｓ２３１２）では、まず、当選時状態格納エリア２０３ｊに基づいて、当選時の遊技状態を特定する（Ｓ２４０１）。次いで、今回の大当たりが確変大当たり（大当たり遊技終了後に確変フラグ２０３ｇをオンに設定する大当たり種別）であるかを判別する（Ｓ２４０２）。ここで、Ｓ２４０２の処理では、今回設定された大当たり種別に基づいて判別を行う。Ｓ２４０２の処理において、今回の大当たりが確変大当たりであると判別した場合は（Ｓ２４０２：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｇをオンに設定し（Ｓ２４０３）、Ｓ２４０４の処理に移行する。一方、Ｓ２４０２の処理において、今回の大当たりが確変大当たりでは無いと判別した場合には（Ｓ２４０２：Ｎｏ）、Ｓ２４０３の処理をスキップし、Ｓ２４０４の処理に移行する。これにより、大当たり後の遊技状態として特別図柄の低確率状態が設定される。
【０７４７】
次に、Ｓ２４０１の処理によって読み出した当選時の遊技状態と、大当たり種別とに対応した値を時短カウンタ２０３ｆに設定する（Ｓ２４０４）。具体的には、大当たり種別として「大当たりＡ」が設定されている場合は、次回大当たりまで普通図柄の高確率状態を継続させるために時短カウンタ２０３ｆの値に「１００００」を設定し、「大当たりＢ」が設定されている場合は、特別図柄の変動回数が１００回となるまで普通図柄の高確率状態を継続させるために時短カウンタ２０３ｆの値に「１００」を設定する。
【０７４８】
Ｓ２４０４の処理を終えると、次いで、大当たり中フラグ２０３ｏをオフに設定し、当選時状態格納エリア２０３ｊをクリアする（Ｓ２４０５）。その後、設定した遊技状態に応じた状態コマンドを設定し（Ｓ２４０６）、本処理を終了する。
【０７４９】
このように、本実施形態では、大当たり遊技の終了時に、今回当選した大当たりの大当たり種別と、当選時の遊技状態が判別されて、大当たり遊技終了後の遊技状態を設定するための２つの条件要素（確変フラグ２０３ｇ、時短カウンタ２０３ｆ）の内容を設定するように構成している。よって、当選した大当たりの大当たり種別と、大当たりに当選した時点の遊技状態との両方に遊技者を注視させることができる。
【０７５０】
次に、図５５を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５２参照）内の一処理である小当たり制御処理（Ｓ２２０５）について説明する。図５５は、この小当たり制御処理（Ｓ２２０５）の内容を示したフローチャートである。
【０７５１】
小当たり制御処理（Ｓ２２０５）では、まず、小当たりシナリオが設定されているかを判別する（Ｓ２５０１）。具体的には、特図２外れ停止処理（図４６参照）のＳ１６０４

の処理が実行され、小当たりシナリオが設定されているかを判別する。Ｓ２５０１の処理において、小当たりシナリオが設定されていなければ（Ｓ２５０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０７５２】

一方、Ｓ２５０１の処理において、小当たりシナリオが設定されていれば（Ｓ２５０１：Ｙｅｓ）、小当たりシナリオを更新し（Ｓ２５０２）、小当たりシナリオのオープニング開始のタイミングであるかを判別する（Ｓ２５０３）。より具体的には、Ｓ２５０２の処理において、小当たりシナリオカウンタ（図示せず）のカウンタ値に１を加算し、Ｓ２５０３の処理において、小当たりシナリオカウンタ（図示せず）のカウンタ値が小当たりシナリオのオープニング開始に該当する値であるかを判別する。

【０７５３】

Ｓ２５０３の処理において、小当たりシナリオのオープニング開始のタイミングであると判別した場合は（Ｓ２５０３：Ｙｅｓ）、小当たり用オープニングコマンドを設定し（Ｓ２５０４）、本処理を終了する。一方、小当たりシナリオのオープニング開始のタイミングでないと判別した場合は（Ｓ２５０３：Ｎｏ）、次いで、小当たりシナリオのラウンド開始のタイミングであるかを判別する（Ｓ２５０５）。

【０７５４】

Ｓ２５０５の処理において、小当たりシナリオのラウンド開始のタイミングであると判別した場合は（Ｓ２５０５：Ｙｅｓ）、小当たり動作設定処理を実行し（Ｓ２５０６）、本処理を終了する。なお、小当たり動作設定処理（Ｓ２５０６）の詳細については、図５６を参照して後述する。一方、小当たりシナリオのラウンド開始のタイミングでないと判別した場合は（Ｓ２５０５：Ｎｏ）、次いで、現在実行されているラウンドのラウンド終了条件が成立したかを判別する（Ｓ２５０７）。ここで、本実施形態では、特定入賞口６５ａが開放されている間に、合計で球が所定数（例えば、５個）入賞した場合、または、特定入賞口６５ａの開放期間が所定時間経過している場合に、ラウンド終了条件が成立したと判別する。

【０７５５】

Ｓ２５０７の処理において、現在実行されているラウンドのラウンド終了条件が成立していると判定した場合は（Ｓ２５０７：Ｙｅｓ）、Ｓ２５０８の処理にて特定入賞口６５ａが閉鎖されるよう設定し、本処理を終了する。一方、特定入賞口６５ａのラウンド終了条件が成立していないと判別した場合は（Ｓ２５０７：Ｎｏ）、エンディング演出の開始のタイミングであるかを判別する（Ｓ２５０９）。

【０７５６】

Ｓ２５０９の処理において、エンディング演出の開始のタイミングであると判別した場合は（Ｓ２５０９：Ｙｅｓ）、小当たり用エンディングコマンドを設定し（Ｓ２５１０）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５２参照）の外部出力処理（Ｓ２２０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において大当たりの終了を示すエンディング演出が開始される。

【０７５７】

一方、Ｓ２５０９の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は（Ｓ２５０９：Ｎｏ）、小当たりの終了タイミングであるかを判別する（Ｓ２５１１）。ここで、小当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。

【０７５８】

Ｓ２５１１の処理において、小当たりの終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ２５１１：Ｙｅｓ）、小当たり中フラグ２０３ｐをオフに設定し（Ｓ２５１２）、本処理を

終了する。一方、小当たりの終了タイミングでなければ（Ｓ２５１１：Ｎｏ）、第２入賞処理を実行し（Ｓ２５１３）、本処理を終了する。この第２入賞処理（Ｓ２５１３）の詳細については、図５７を参照して後述する。

【０７５９】

次に、図５６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり制御処理（図５６のＳ２５０６）内の一処理である小当たり動作設定処理（Ｓ２５０６）について説明する。図５６は、この小当たり動作設定処理（Ｓ２５０６）の内容を示したフローチャートである。

【０７６０】

小当たり動作設定処理（Ｓ２５０６）では、まず、開始する小当たりのラウンド数に対応した開放動作が設定されている開放シナリオを読み込む（Ｓ２６０１）。特定入賞口６５ａの開放動作をＳ２６０１の処理で読み込んだデータにより設定し（Ｓ２６０２）、この処理を終了する。

【０７６１】

このように、各ラウンドの開始毎に、可変入賞装置６５の各動作が設定されるので、予期せぬ電源断が大当たり遊技中に発生しても、大当たり遊技が途中で終了してしまうような不具合を抑制できる。

【０７６２】

次に、図５７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり制御処理（図５６のＳ２５０６）内の一処理である第２入賞処理（Ｓ２５１３）の詳細について説明する。図５７は、この第２入賞処理（Ｓ２５１３）を示すフローチャートである。この第２入賞処理（Ｓ２５１３）は、小当たり制御処理（図５５参照）の中で実行され、上述した通り、特定入賞口６５ａへの入賞に応じた制御を行うための処理である。

【０７６３】

この第２入賞処理（Ｓ２５１３）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別する（Ｓ２７０１）。ここで、ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、特定入賞口６５ａが開放状態に設定されてから、インターバル期間（５秒）が終了するまでの期間である。Ｓ２７０１の処理において、ラウンド有効期間でなければ（Ｓ２７０１：Ｎｏ）、入賞カウンタ２０３ｕをリセットし（Ｓ２７０２）、そのまま本処理を終了する。

【０７６４】

一方、Ｓ２７０１の処理において、現在がラウンド有効期間であると判別した場合は（Ｓ２７０１：Ｙｅｓ）、次いで、特定入賞口６５ａへの入賞を検出したかを判別し（Ｓ２７０３）、特定入賞口６５ａへの入賞を検出していなければ（Ｓ２７０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０７６５】

一方、Ｓ２７０３の処理において、特定入賞口６５ａに対する入賞を検出していれば（Ｓ２７０３：Ｙｅｓ）、入賞カウンタ２０３ｕの値に１を加算して更新する（Ｓ２７０４）。そして、入賞カウンタ２０３ｕの値が上限値（本実施形態では、５）以上であるかを判別し（Ｓ２７０５）、入賞カウンタ２０３ｕの値が上限値（本実施形態では、５）以下であれば（Ｓ２７０５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０７６６】

一方、入賞カウンタ２０３ｕの値が上限値（本実施形態では、５）以上であれば（Ｓ２７０５：Ｙｅｓ）、特定入賞口６５ａ（に付随する開閉板６５ｆ１）の閉鎖を設定する（Ｓ２７０６）。次いで、小当たりシナリオをラウンドの終了に更新し（Ｓ２７０７）、本処理を終了する。

【０７６７】

＜第１実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図５８から図７２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源

投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。

【０７６８】

まず、図５８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図５８は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【０７６９】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ４００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ４１１７の電源断処理（図５９参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ４００２）。図５９を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断の発生情報を受信すると（図５９のＳ４１１４参照）、Ｓ４１１７の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ４１１７の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【０７７０】

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

【０７７１】

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

【０７７２】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、Ｓ４００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１６の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ４００３：Ｎｏ）、Ｓ４００８へ移行する。

【０７７３】

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

【０７７４】
Ｓ４００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ４００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が０クリアされる。
【０７７５】
ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ４００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ４００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ４００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ４００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。
【０７７６】
Ｓ４００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ４００８）。電源断フラグはＳ４１１７の電源断処理の実行時にオンされる（図５９のＳ４１１６参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ４１１７の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ４００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１７の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ４００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｓ４００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ４０１０）、状態コマンドに基づいて状態設定エリアを更新する（Ｓ４０１１）。次いで、割込み許可を設定して（Ｓ４０１２）、メイン処理へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。
【０７７７】
一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ４００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ４００４からＳ４００６の処理を経由してＳ４００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ４００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ４００９をスキップして、処理をＳ４０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定する（Ｓ４０１０）。
【０７７８】
なお、Ｓ４００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ４００４からＳ４００６の処理を経由してＳ４００８の処理へ至った場合には、Ｓ４００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。
【０７７９】
次に、図５９を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図５９は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、該メイン処理が開始されてから、又は、前回Ｓ４１０１の処理が実行されてから１ミリ秒以

上が経過したか否かが判別され（Ｓ４１０１）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ４１０１：Ｎｏ）、Ｓ４１０２～Ｓ４１１０の処理を行わずにＳ４１１１の処理へ移行する。Ｓ４１０１の処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ４１０２～Ｓ４１１０が表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ミリ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ４１１１のコマンド判定処理やＳ４１１２の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ４１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ４１１１の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動表示演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【０７８０】

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

【０７８１】

Ｓ４１０５の処理では客待ち演出が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｓ４１０６）。客待ち演出では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。

【０７８２】

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

【０７８３】

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

【０７８４】

Ｓ４１０９の処理後、液晶演出実行管理処理が実行される（Ｓ４１１０）。この後、Ｓ４１１１の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ４１０８のランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ４１０９の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

【０７８５】

Ｓ４１１０の処理後、各種カウンタ更新処理を実行し（Ｓ４１１１）、Ｓ４１１２の処理に移行する。この各種カウンタ更新処理の詳細については、図７２を参照して後述する

。
【０７８６】
その後、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理（Ｓ４１１２）が実行され、Ｓ４１１３の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ４１１２）の詳細については、図６０を参照して後述する。
【０７８７】
Ｓ４１１３の処理では、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である変動表示設定処理を実行する。この変動表示設定処理の詳細については、図６９を参照して後述する。
【０７８８】
Ｓ４１１３の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ４１１４）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ４１１３の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ４１１４：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ４１１６）、電源断処理を実行する（Ｓ４１１７）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ４１１８）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。
【０７８９】
一方、Ｓ４１１４の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ４１１４：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ４１１５）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ４１１５：Ｎｏ）、Ｓ４１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ４１１５：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。
【０７９０】
次に、図６０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ４１１２）について説明する。図６０は、このコマンド判定処理（Ｓ４１１２）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ４１１２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５９参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。以下、コマンド判定処理（Ｓ４１１２）の詳細を説明する。
【０７９１】
コマンド判定処理（Ｓ４１１２）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域２２３ａから、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より特図１停止種別コマンド、または特図２停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４２０１）。特図１停止種別コマンド、または特図２停止種別コマンドのいずれかを受信したと判別した場合は（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド受信処理を実行し（Ｓ４２０２）、本処理を終了する。この停止種別コマンド受信処理（Ｓ４２０２）の詳細については図６１を参照して後述する。
【０７９２】
一方、Ｓ４２０１の処理において、特図１停止種別コマンドも、特図２停止種別コマン

ドも受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より状態コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４２０３）。状態コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０３：Ｙｅｓ）、状態コマンド処理を実行し（Ｓ４２０４）、本処理を終了する。この状態コマンド処理（Ｓ４２０４）の詳細については、図６２を参照して後述するが、主制御装置１１０から出力される状態コマンドに基づいてパチンコ機１０の遊技状態（通常状態、確変状態、潜確状態）を状態設定エリア２２３ｊに設定する処理が実行される。

【０７９３】

一方、Ｓ４２０３の処理において、状態コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２０３：Ｎｏ）、特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４２０５）。ここで、特図１変動パターンコマンドは、第１特別図柄の変動パターン（変動時間）を通知するためのコマンドである。

【０７９４】

Ｓ４２０５の処理において、特図１変動パターンコマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ４２０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ｄをオンに設定し（Ｓ４２０６）、受信した特図１変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出して（Ｓ４２０７）、本処理を終了する。ここで抽出された変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｚに、第１特別図柄の変動パターン種別であることを識別可能な形式で記憶され、後述の変動表示設定処理（図６９参照）において、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動表示演出の開始と、その第１特別図柄の変動表示演出の表示態様とを通知する場合（第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定する場合）に用いられる。

【０７９５】

一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２０５：Ｎｏ）、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４２０８）。なお、特図２変動パターンコマンドは、第２特別図柄の変動パターン（変動時間）を通知するためのコマンドである。

【０７９６】

Ｓ４２０８の処理において、特図２変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０８：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｅをオンに設定し（Ｓ４２０９）、受信した特図２変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出して（Ｓ４２１０）、本処理を終了する。ここで抽出された変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｚに、第２特別図柄の変動パターン種別であることが識別可能な形式で記憶され、後述の変動表示設定処理（図６９参照）において、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動表示演出の開始と、その第２特別図柄の変動表示演出の表示態様とを通知する場合（第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定する場合）に用いられる。

【０７９７】

Ｓ４２０８の処理において、特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２０８：Ｎｏ）、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２１１）。保留球数コマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（即ち、第１特別図柄の変動表示の保留球数）を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新して（Ｓ４２１２）、本処理を終了する。なお、本実施形態では第２特別図柄（特図２）の抽選を保留記憶する構成を有していないため、Ｓ４２１２の処理では第１特別図柄（特図１）保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新する処理のみが実行される。

【０７９８】

ここで、保留球数コマンドは、球が第１入球口６４に入賞（始動入賞）したときに主制

御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ４２１２の処理によって、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値が、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値とずれしまっても、始動入賞をしたことに基づいて保留球数コマンドが通知されれば、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値に合わせることができる。

【０７９９】

また、Ｓ４２１１の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より入賞情報コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２１３）。Ｓ４２１３の処理において、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１３：Ｙｅｓ）、受信した入賞情報コマンドの情報（特別図柄の抽選の当否、当たり種別、および、変動パターン）を対応する入賞情報格納エリア２２３ｂに設定し（Ｓ４２１４）、本処理を終了する。

【０８００】

一方、Ｓ４２１３の処理において、入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｎｏ）、主制御装置より当たり関連コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２１６）。Ｓ４２１５の処理において、当たり関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２１６：Ｙｅｓ）、当たり関連処理を実行し（Ｓ４２１６）、本処理を終了する。当たり関連処理（Ｓ４２１６）の詳細については、図６３を参照して後述するが、特別図柄の抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技又は小当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものである。

【０８０１】

一方、Ｓ４２１５の処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２１５：Ｎｏ）、主制御装置１１０より残時短回数コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２１７）。Ｓ４２１７の処理において、残時短回数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１７：Ｙｅｓ）、残回数更新処理（Ｓ４２１８）を実行する。この残回数更新処理（Ｓ４２１８）の詳細については、図６６を参照して説明するが、主制御装置１１０から出力される残時短回数コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に表示するための演出表示の内容を設定する処理が実行される。

【０８０２】

Ｓ４２１７の処理において、残時短回数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１７：Ｎｏ）、主制御装置１１０より仮停止関連コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２１９）。Ｓ４２１９の処理において、仮停止関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２１９：Ｙｅｓ）、仮停止関連処理を実行し（Ｓ４２２０）、本処理を終了する。仮停止関連処理（Ｓ４２２０）の詳細については、図６７を参照し後述するが、特図１仮停止コマンドまたは特図２仮停止コマンドを受信した場合における特図変動時間の残時間を判別する処理と、特図１変動再開コマンドまたは特図２変動再開コマンドを受信した場合に、第３図柄表示装置８１で実行する演出（追加演出）を設定する処理が実行される。

【０８０３】

一方、Ｓ４２１９の処理において、仮停止関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２１９：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ４２２１）、本処理を終了する。Ｓ４２２１の処理では、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行うものである。

【０８０４】

以上、説明をした通り、本実施形態の音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（図６０のＳ４１１２）では、状態コマンドを受信したかを判別する処理（図６０のＳ４２０３参照）を、各特別図柄の変動パターンコマンドを受信したかを判別する処理（図６０のＳ４２０５，Ｓ４２０８参照）よりも前段に構成している。

【０８０５】

このように構成することで、変動パターンコマンドと状態コマンドとが同時に主制御装置１１０から出力される場合、即ち、主制御装置１１０の第１特別図柄変動開始処理（図３３のＳ２０８参照）の中で、第１特別図柄変動パターン選択処理（図３３のＳ３０７参照）を実行し、特図１変動パターンコマンドを設定し、その後に実行される遊技状態更新処理（図３３のＳ３０８参照）において、遊技状態が可変したことを示す状態コマンドを設定した場合であっても、音声ランプ制御装置１１３側で現在設定されている遊技状態を特図１変動パターンコマンドよりも先に判定することができる。

【０８０６】

よって、確変状態が設定されている状態で特図１の大当たりに当選し、その大当たり変動中に潜確状態が設定される場合において、音声ランプ制御装置１１３側では、潜確状態が設定されたと判別した状態で大当たり変動となる変動パターンコマンドに対応する変動演出（図７（ａ）参照）を、容易に設定することができる。

【０８０７】

なお、本実施形態の構成とは異なり、状態コマンドの判別処理よりも前段に変動パターンコマンドに応じた処理を実行するように構成した場合、上述した大当たり変動に対応する変動パターンコマンドからは、確変状態中の第１特別図柄抽選によって大当たりに当選したことを示す情報のみを先に受信し、その受信内容に応じた変動表示が設定されることになる。よって、第１特別図柄の大当たり変動が開始されると同時に潜確状態が設定されたことを示す変動表示を実行することが困難となる。このように潜確状態が設定されたことを示す変動表示が遅れてしまうことにより、遊技者に対して右打ち遊技を行わせる旨を報知するタイミングが遅れてしまうことから、遊技者に不快感を与えてしますという問題が発生する。

【０８０８】

これに対して、本実施形態では、上述した通り、主制御装置１１０側では、大当たりの当否判定（図３３のＳ３０６参照）、変動パターン設定（図３３のＳ３０７）の後に遊技状態を可変させる処理（遊技状態更新処理（図３３のＳ３０８））を実行するのに対して、音声ランプ制御装置１１３側では、先に現在の遊技状態を判別する処理（図６０のＳ４２０４）を実行し、その後に変動パターンに対応する変動表示を設定するように構成している。よって、潜確状態が設定されているにも関わらず、それより以前の遊技状態に対応した変動表示が設定、実行されてしまうことを確実に防止することができる。

【０８０９】

また、音声ランプ制御装置１１３側にて主制御装置１１０から出力された各種コマンドの受信順序を規定するように構成することで、主制御装置１１０側にて各種コマンドの出力順序を規定する必要性を低減することが可能となる。よって、主制御装置１１０の制御負荷を軽減させることができる。

【０８１０】

次に、図６１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される停止種別コマンド受信処理（Ｓ４２０２）について説明する。図６１は、この停止種別コマンド受信処理（Ｓ４２０２）を示したフローチャートである。この停止種別コマンド受信処理（Ｓ４２０２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図６０参照）の中で実行される。以下、停止種別コマンド受信処理（Ｓ４２０２）の詳細を説明する。

【０８１１】

停止種別コマンド受信処理（Ｓ４２０２）では、まず、受信したコマンドに対応して、特図１停止種別コマンドを受信した場合には、特図１停止種別選択フラグ２２３ｆをオン

に設定し、特図２停止種別コマンドを受信した場合には、特図２停止種別選択フラグ２２３ｇをオンに設定する（Ｓ４３０１）。次に、受信した特図１停止種別コマンドまたは特図２停止種別コマンドから停止種別（大当たりＡ～大当たりＧ、小当たりＡ～小当たりＣ，外れ、リーチ外れ等）を抽出し（Ｓ４３０２）、本処理を終了する。

【０８１２】

Ｓ４３０２において抽出した停止種別は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｚに記憶される。なお、特図１停止種別コマンドから抽出された停止種別は、第１特別図柄の停止種別であることを識別可能に、特図２停止種別コマンドから抽出された停止種別は、第２特別図柄の停止種別であることを識別可能にそれぞれ記憶される。これにより、第１特別図柄（特図１）と第２特別図柄（特図２）とが同時に変動を開始したとしても停止種別をそれぞれ管理することが可能となり、適切な変動表示を実行することができる。

【０８１３】

次に、図６２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される状態コマンド処理（Ｓ４２０４）について説明する。図６２は、この状態コマンド処理（Ｓ４２０４）を示したフローチャートである。この状態コマンド処理（Ｓ４２０４）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図６０参照）の中で実行される。以下、状態コマンド処理（Ｓ４２０４）の詳細を説明する。

【０８１４】

この状態コマンド処理（Ｓ４２０４）では、主制御装置１１０から出力された状態コマンドに基づいて現在の遊技状態を状態設定エリア２２３ｊに設定する処理を実行すると共に、遊技状態が潜確状態に移行した場合に、潜確状態が設定されていることを遊技者に報知するための演出（チャンスゾーン演出（図６（ｂ）参照））を設定するための処理と、遊技状態が通常状態へと移行した場合に、カード忘れ注意喚起画面（図１０（ａ）参照）を表示するために用いた各種フラグやカウンタをクリアするための処理と、が実行される。

【０８１５】

状態コマンド処理（Ｓ４２０４）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた状態設定エリア２２３ｊの値から、状態コマンドを受信する前の遊技状態を判別する（Ｓ４４０１）。即ち、どの遊技状態で状態コマンドを受信したのかを判別する。次いで、状態コマンドを受信する前の遊技状態が潜確状態であるかを判別する（Ｓ４４０２）。状態コマンドを受信する前の遊技状態が潜確状態でないと判別した場合は（Ｓ４４０２：Ｎｏ）、受信したコマンドが潜確状態への移行を示す状態コマンドであるか判別する（Ｓ４４０３）。Ｓ４４０３の処理において、受信したコマンドが潜確状態への移行を示す状態コマンドである場合は（Ｓ４４０３：Ｙｅｓ）、潜確状態の突入を報知する潜確報知演出を設定する（Ｓ４４０４）。そして、受信した状態コマンドにより通知された遊技状態に対応する値を状態設定エリア２２３ｊに格納し（Ｓ４４０５）、Ｓ４４０６の処理へ移行する。

【０８１６】

一方、４４０２の処理において、状態コマンドを受信する前の遊技状態が潜確状態であると判別した場合（Ｓ４４０２：Ｙｅｓ）、または、Ｓ４４０３の処理において、受信したコマンドが潜確状態への移行を示す状態コマンドでない場合は（Ｓ４４０３：Ｎｏ）、Ｓ４４０６の処理へ移行する。

【０８１７】

次に、受信したコマンドが通常状態への移行を示す状態コマンドかどうか判別する（Ｓ４４０６）。受信したコマンドが通常状態への移行を示す状態コマンドではないと判別した場合には（Ｓ４４０６：Ｎｏ）、Ｓ４４０７～Ｓ４４１０の処理をスキップし、後述するＳ４４１１の処理を実行し、本処理を終了する。一方、受信したコマンドが通常状態への移行を示す状態コマンドであると判別した場合には（Ｓ４４０６：Ｙｅｓ）、カード報知済フラグ２２３ｑはオンに設定されているか判別する（Ｓ４４０７）。カード報知済フラグ２２３ｑはオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ４４０７：Ｙｅｓ）、賞球

数カウンタ２２３ｕの値を０にクリアし（Ｓ４４０８）、カード報知済フラグ２２３ｑ、カード報知可能フラグ２２３ｓ、ラッシュ表示済フラグ２２３ｔをオフに設定する（Ｓ４４０９）。次に、残変動時間情報格納エリア２２３ｏと残時間格納エリア２２３ｐの内容をクリアし（Ｓ４４１０）、その他状態コマンドにより通知された遊技状態に対応する値を状態設定エリア２２３ｊに格納し（Ｓ４４１１）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４０７の処理において、カード報知済フラグ２２３ｑはオフに設定されていると判別した場合には（Ｓ４４０７：Ｎｏ）、Ｓ４４０８及びＳ４４０９の処理をスキップし、Ｓ４４１０及びＳ４４１１の処理を実行し、本処理を終了する。

【０８１８】

次に、図６３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図６０参照）内の一処理である当たり関連処理（Ｓ４２１６）について説明する。図６３は、当たり関連処理（Ｓ４２１６）の内容を示したフローチャートである。この当たり関連処理では、特別図柄の抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技又は小当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、大当たり又は小当たりに当選した場合に主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。

【０８１９】

加えて、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）中に獲得した賞球の数を示すための賞球数コマンドを受信した場合に、その賞球数コマンドが示す賞球数を累積し、累積結果に基づいてカード忘れ注意喚起画面（図１０（ａ）参照）を表示するための処理が実行される。

【０８２０】

当たり関連処理（Ｓ４２１６）では、まず、コマンド判定処理（図６０参照）により受信したコマンドが、大当たり関連コマンドを受信したか判別する（Ｓ４５０１）。受信したコマンドが大当たり関連コマンドであると判別した場合には（Ｓ４５０１：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｓ４５０２）、本処理を終了する。

【０８２１】

ここで、図６４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり関連処理（図６３のＳ４２１６）内の一処理である大当たり関連処理（Ｓ４５０２）について説明する。図６４は、大当たり関連処理（Ｓ４５０２）の内容を示したフローチャートである。大当たり関連処理では、大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、大当たりに当選した場合に、主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。

【０８２２】

大当たり関連処理（Ｓ４５０２）では、まず、当たり関連処理（Ｓ４２１６）により受信した当たり関連のコマンドが、大当たり開始コマンドを受信したか判別する（Ｓ４６０１）。大当たり開始コマンドを受信した場合には（Ｓ４６０１：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ４６０２）、本処理を終了する。ここで設定される表示用大当たり開始コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５９参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用大当たり開始コマンドを受信すると、大当たりの開始を示唆する演出を第３図柄表示装置８１に表示する。

【０８２３】

一方、Ｓ４６０１の処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、ラウンド数コマンドを受信したか判別する（Ｓ４６０３）。ラウンド数コマンドを受信した場合には（Ｓ４６０３：Ｙｅｓ）、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ４６０４）、本処理を終了する。なお、本実施形態では主制御装置１１０からラウンド数コマンドとしてラウンド数を示す情報を送信

しているため、受信したラウンド数コマンドに基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定しているが、例えば、主制御装置１１０から送信するコマンドデータの容量を軽減するために、主制御装置１１０から新たなラウンドが開始されたことを示すための情報をラウンド更新コマンドとして送信する構成する場合は、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３にラウンド更新コマンドを受信した場合に、受信したラウンド更新コマンドの数を蓄積するラウンド数蓄積カウンタを設け、そのラウンド数蓄積カウンタの値に基づいて音声ランプ制御装置１１３側で現在のラウンド数を算出し、表示用ラウンド数コマンドを設定するように構成しても良い。

【０８２４】

一方、Ｓ４６０３の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４６０３：Ｎｏ）、エンディングコマンドを受信したか判別する（Ｓ４６０５）。エンディングコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４６０５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、エンディングコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４６０５：Ｙｅｓ）、表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ４６０６）、カード報知済フラグ２２３ｑはオンに設定されているか判別する（Ｓ４６０７）。カード報知済フラグ２２３ｑはオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ４６０７：Ｙｅｓ）、カード報知を含まない表示用エンディングコマンドを設定する（Ｓ４６０８）。即ち、図１０（ａ）の表示態様を第３図柄表示装置８１に表示させないための処理を実行し、本処理を終了する。

【０８２５】

一方、Ｓ４６０７の処理において、カード報知済フラグ２２３ｑはオンに設定されていない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ４６０７：Ｎｏ）、今回の大当たり種別が大当たりＡ、或いは、大当たりＢであるか判別する（Ｓ４６０９）。今回の大当たり種別が大当たりＡ、或いは、大当たりＢであると判別した場合には（Ｓ４６０９：Ｙｅｓ）、カード報知を含む表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ４６１０）、カード報知済フラグ２２３ｑをオンに設定する（Ｓ４６１１）。即ち、第３図柄表示装置８１に図１０（ａ）の表示態様を表示させるための処理を実行し、本処理を終了する。

【０８２６】

一方、今回の大当たり種別が大当たりＡ、或いは、大当たりＢではないと判別した場合には（Ｓ４６０９：Ｎｏ）、カード報知可能フラグ２２３ｓはオンに設定されているか判別する（Ｓ４６１２）。カード報知可能フラグ２２３ｓがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ４６１２：Ｙｅｓ）、カード報知可能フラグ２２３ｓをオフに設定し（Ｓ４６１３）、上述したＳ４６１０～Ｓ４６１１の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ４６１２の処理において、カード報知可能フラグ２２３ｓはオンに設定されていないと判別した場合には（Ｓ４６１２：Ｎｏ）、上述したＳ４６０８の処理を実行し、本処理を終了する。

【０８２７】

以上、説明をしたとおり、大当たり関連処理（図６４のＳ４５０２）では、大当たり遊技中における第３図柄表示装置８１の表示画面に表示する各種表示態様として、実行中の大当たり遊技に関する遊技情報（オープニング、エンディング、ラウンド数）の表示内容を設定する処理に加え、カード忘れ注意喚起画面（図１０（ａ）参照）を表示するか否かの処理を実行するように構成している。

【０８２８】

このカード忘れ注意喚起画面は、遊技者が所定量（例えば、２５０発）の賞球を当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）にて獲得した場合に、遊技者に対してカード（球を借りる際に用いられる有価媒体）を忘れないように注意喚起するための報知態様である。本実施形態では、通常状態から大当たりに当選し、再度通常状態へと移行するまでの期間（継続有利期間）において獲得した賞球数が所定量に到達し得る条件を満たした場合に上述したカード忘れ注意喚起画面を表示するように構成している。

【０８２９】

具体的には、図６４を参照して上述した通り、通常状態において当選した大当たり（初当たり）にて、所定量（例えば、２５０発）を超える賞球を容易に獲得できる大当たり（大当たりＡ、大当たりＢ）に当選した場合は、その大当たり遊技の終了時にカード忘れ注意喚起画面を表示するカード報知を実行し、それ以外の大当たり（大当たりＣ、大当たりＤ）に当選した場合は、カード報知を実行しないように構成している。

【０８３０】

このように構成することで、所定量の賞球を獲得していない遊技者に対してカード忘れ注意喚起画面を表示してしまう事態を抑制することができ、継続して球を借りながら遊技を行う遊技者に対して不快感を与えてしまうことを防ぐことができる。

【０８３１】

さらに、本実施形態は、大当たり遊技に加えて、小当たり遊技を頻繁に実行し易い遊技状態（潜確状態）を設定可能に構成しているため、小当たり遊技を繰り返すことにより、遊技者が所定量（例えば、２５０発）の賞球を獲得する場合がある。そこで、有利継続期間中に遊技者が獲得した賞球数（有利期間中に払い出される賞球数）を累積し、累積結果が所定量（２５０発）を超えた場合には、その時点において実行中の大当たり遊技、或いは小当たり遊技のエンディング画面にてカード忘れ注意喚起画面を表示するように構成している。これにより、遊技者に対して適正なタイミングでカード忘れ注意喚起画面を表示することができる。

【０８３２】

また、本実施形態では、１回の有利継続期間中にカード忘れ注意喚起画面を１回のみ報知するように構成している。これにより、カード忘れ注意喚起画面が頻繁に表示され、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。なお、カード忘れ注意喚起画面を表示する方法は、本実施形態の内容に限ること無く、例えば、有利継続期間を計測する計測手段を設け、前回カード忘れ注意喚起画面を表示してからの経過期間が所定期間（例えば１０分）を超えた場合には、再度カード忘れ注意喚起画面を表示するように構成しても良い。この場合、一度カード忘れ注意喚起画面を表示していることから（カード忘れ注意喚起画面を表示するための表示条件を既に満たしていることから）、特別図柄変動期間中（例えば、有利継続期間中において変動時間が５秒以上の変動パターンが選択された場合）でカード忘れ注意喚起画面を表示するように構成すると良い。

【０８３３】

このように構成することで、大当たり遊技終了後にカード忘れ注意喚起画面が表示されるという遊技者の固定概念を利用し、遊技者に現在の遊技状況を分かり難くすることができる。また、同様の効果を奏する手法として、大当たり遊技が小当たり遊技のオープニング期間を用いてカード忘れ注意喚起画面を表示するようにしても良い。

【０８３４】

図６３に戻り、説明を続ける。Ｓ４５０１の処理において、受信したコマンドが大当たり関連コマンドではないと判別した場合には（Ｓ４５０１）、受信したコマンドが、小当たり関連コマンドを受信したか判別する（Ｓ４５０３）。受信したコマンドが小当たり関連コマンドであると判別した場合には（Ｓ４５０３：Ｙｅｓ）、小当たり関連処理（Ｓ４５０４）を実行し、本処理を終了する。

【０８３５】

ここで、図６５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり関連処理（図６３のＳ４２１６）内の一処理である小当たり関連処理（Ｓ４５０４）について説明する。図６５は、小当たり関連処理（Ｓ４５０４）の内容を示したフローチャートである。小当たり関連処理では、小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、小当たりに当選した場合に、主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。

【０８３６】

小当たり関連処理（Ｓ４５０４）では、まず、当たり関連処理（Ｓ４２１６）により受

信した当たり関連のコマンドが、小当たり開始コマンドを受信したか判別する（Ｓ４７０１）。小当たり開始コマンドを受信した場合には（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、表示用小当たり開始コマンドを設定し（Ｓ４７０２）、本処理を終了する。

【０８３７】

一方、Ｓ４７０１の処理において、受信したコマンドが小当たり開始コマンドではないと判別した場合には（Ｓ４７０１：Ｎｏ）、エンディングコマンドを受信したか判別する（Ｓ４７０３）。受信したコマンドがエンディングコマンドではないと判別した場合には（Ｓ４７０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、受信したコマンドがエンディングコマンドであると判別した場合には（Ｓ４７０３：Ｙｅｓ）、表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ４７０４）、カード報知済フラグ２２３ｑはオンに設定されているか判別する（Ｓ４７０５）。カード報知済フラグ２２３ｑがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ４７０５：Ｙｅｓ）、カード報知を含まない表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ４７０６）、本処理を終了する。

【０８３８】

一方、Ｓ４７０５の処理において、カード報知済フラグ２２３ｑはオンに設定されていないと判別した場合には（Ｓ４７０５：Ｙｅｓ）、カード報知可能フラグ２２３ｓはオンに設定されているか判別する（Ｓ４７０７）。カード報知可能フラグ２２３ｓはオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ４７０７：Ｙｅｓ）、カード報知可能フラグ２２３ｓをオフに設定し（Ｓ４７０８）、カード報知を含む表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ４７０９）、カード報知済フラグ２２３ｑをオンに設定し（Ｓ４７１０）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７０７の処理において、カード報知可能フラグ２２３ｓはオンに設定されていない（Ｓ４７０７：Ｎｏ）、上述したＳ４７０６の処理を実行し、本処理を終了する。

【０８３９】

以上、説明をした通り、本実施形態では、１回の遊技ではカード忘れ注意喚起画面を表示するための表示条件を満たすことの無い小当たり遊技においても、通常状態で大当たりに当選してから、再度通常状態が設定されるまでの遊技期間（有利継続期間）において獲得した賞球数の累積値が表示条件（例えば、獲得賞球数が２５０発に到達）を満たした場合には、小当たり遊技終了後にもカード忘れ注意喚起画面を表示するように構成している。これにより、遊技者に対して適正なタイミングでカード忘れ注意喚起画面を表示することができる。

【０８４０】

図６３に戻り、説明を続ける。Ｓ４５０３の処理において、受信したコマンドが小当たり関連コマンドではないと判別した場合には（Ｓ４５０３：Ｎｏ）、賞球コマンドを受信したかどうか判別する（Ｓ４５０５）。受信したコマンドが賞球コマンドではないと判別した場合には（Ｓ４５０５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、受信したコマンドが、賞球コマンドであると判別した場合には（Ｓ４５０５：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに対応する値を賞球数カウンタ２２３ｕの値に加算し（Ｓ４５０６）、次に、カード報知済フラグ２２３ｑはオンに設定されているか判別する（Ｓ４５０７）。カード報知済フラグ２２３ｑはオンに設定されていないと判別した場合には（Ｓ４５０７：Ｎｏ）、Ｓ４５０６の処理において加算された賞球数カウンタ２２３ｕの値が２５０以上であるか判別する（Ｓ４５０８）。加算後の賞球数カウンタ２２３ｕの値が２５０以上であると判別した場合には（Ｓ４５０８）、カード報知可能フラグをオンに設定し（Ｓ４５０９）、表示用賞球数コマンドを設定し（Ｓ４５１０）、本処理を終了する。一方、Ｓ４５０７の処理において、カード報知済フラグ２２３ｑがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ４５０７：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ４５０８の処理において、加算後の賞球数カウンタ２２３ｕが２５０未満であると判別した場合には（Ｓ４５０８：Ｎｏ）、上述したＳ４５０９の処理をスキップし、Ｓ４５１０の処理を実行し、本処理を終了する。

【０８４１】

以上、説明をした通り、本実施形態のパチンコ機１０では、状態コマンド処理（図６２

のＳ４２０４参照）によって、通常状態が設定されたことが判別され、賞球数カウンタ２２３ｕの値をクリアされるまでの期間（有利継続期間）中に受信した賞球数コマンドに対応する賞球数を賞球数カウンタ２２３ｕにて累積するように構成している。そして、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）の終了時に（エンディング画面表示タイミングに）おける賞球数カウンタ２２３ｕの値に応じてカード忘れ注意喚起画面を表示するように構成している。

【０８４２】

これにより、例えば、有利継続期間が設定される契機となる大当たり（初当たり）が大当たりＣ（１回の大当たり遊技にて所定量（２５０発）の賞球を獲得し難い大当たり）であった場合には、有利継続期間中に小当たり遊技に当選した場合や、再度大当たりＣに当選した場合等にカード忘れ注意喚起画面を表示することができる。

【０８４３】

次に、図６６を参照して、残回数更新処理（Ｓ４２１８）について説明する。図６６は、この残回数更新処理（Ｓ４２１８）の内容を示したフローチャートである。この残回数更新処理（Ｓ４２１８）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図６０参照）の中で実行されるものであって、主制御装置１１０から残時短回数コマンドを受信したことに基づいて、残時短回数エリア２２３ｋ、残変動時間情報格納エリア２２３ｏ、残時間格納エリア２２３ｐに設定される内容を更新する処理が実行される。

【０８４４】

残回数更新処理（Ｓ４２１８）では、まず、主制御装置１１０より残時短回数コマンドを受信したか判別する（Ｓ４８０１）。残時短回数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４８０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４８０１の処理において、残時短回数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４８０１：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに対応する表示用時短回数コマンドを設定し（Ｓ４８０２）、本処理を終了する。

【０８４５】

次に、図６７を参照して、仮停止関連処理（Ｓ４２２０）の内容について説明をする。図６７は、仮停止関連処理（Ｓ４２２０）の内容を示すフローチャートである。この仮停止関連処理（Ｓ４２２０）では、特図１仮停止コマンド受信した場合における特図変動時間の残時間を判別する処理と、特図１変動再開コマンドを受信した場合に、第３図柄表示装置８１で実行する演出（追加演出）を設定する処理とが実行される。

【０８４６】

仮停止関連処理（Ｓ４２２０）が実行されると、まず、特図１仮停止コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４９０１）、受信していないと判別した場合は（Ｓ４９０１：Ｎｏ）、変動再開処理（Ｓ４９０２）を実行する。変動再開処理（Ｓ４９０２）の詳細については、図６８を参照して後述する。一方、Ｓ４９０１の処理において、特図１仮停止コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４９０１：Ｙｅｓ）、現在設定されている変動パターンの残変動時間を算出する（Ｓ４９０３）。そして、Ｓ４９０３の処理で算出した残変動時間が２秒より少ないかを判別し（Ｓ４９０４）、２秒よりも少ないと判別した場合は（Ｓ４９０４：Ｙｅｓ）、残変動時間情報格納エリア２２３ｏに残変動時間が短いことを示す期間Ａを設定し（Ｓ４９０５）、Ｓ４９０２の処理へ移行する。

【０８４７】

一方、Ｓ４９０４の処理において、残変動時間が２秒よりも少なくない（２秒以上）と判別した場合には（Ｓ４９０４：Ｎｏ）、次に、残変動期間が２秒以上であり１５秒よりも少ないかを判別し（Ｓ４９０６）、２秒以上であり１５秒よりも少ないと判別した場合は（Ｓ４９０６：Ｙｅｓ）、残変動時間情報格納エリア２２３ｏに通常の残変動時間であることを示す期間Ｂを設定し（Ｓ４９０７）、Ｓ４９０２の処理へ移行する。

【０８４８】

一方、Ｓ４９０６の処理において、残変動時間が１５秒よりも少なくない（１５秒を超

過）と判別した場合は（Ｓ４９０６：Ｎｏ）、残変動時間情報格納エリア２２３ｏに残変動時間が長いことを示す期間Ｃを設定し（Ｓ４９０８）、Ｓ４９０２の処理へ移行する。このように、特図変動が再開した場合に実行される変動時間（残変動期間）を、特図変動を中断した（特図変動時間の減算を中断した）タイミングで算出し、その期間に対応する情報を設定しておくことにより、特図変動を再開するタイミングで遅滞なく、且つ、残変動時間に適した演出（追加演出）を実行することができる。

【０８４９】

なお、本実施形態では、特図変動が再開した場合に実行される変動時間（残変動期間）に対応して残変動時間情報格納エリア２２３ｏに設定する期間情報（期間Ａ～期間Ｃ）を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、残時間が短い程、期間Ａが選ばれ易く、残時間が長い程、期間Ｃが選ばれ易くなるように各期間情報の選択割合を残時間に応じて異ならせるように構成しても良いし、残期間を所定期間（例えば、３０秒）間隔で区切り、各区切りに対して期間Ａ～期間Ｃを順序立てて振り分けるように構成しても良い。

【０８５０】

このように構成することで、残変動時間情報格納エリア２２３ｏに設定されている期間情報に基づいて実行される追加演出と残変動時間との関係性を遊技者に分かり難くすることができ、残変動時間を予測する楽しみを提供することができる。

【０８５１】

次に、図６８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動再開処理（Ｓ４９０２）の内容について説明をする。図６８は、変動再開処理（Ｓ４９０２）の内容を示すフローチャートである。この変動再開処理（Ｓ４９０２）は、特図１変動再開コマンドを受信した場合に、実行される追加演出を設定する処理を実行するものである。

【０８５２】

変動再開処理（Ｓ４９０２）が実行されるとまず、特図１変動再開コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５００１）、受信していないと判別した場合は（Ｓ５００１：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５００１の処理において、特図１変動再開コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５００１：Ｙｅｓ）、次に、残変動時間情報格納エリア２２３ｏに格納されている残変動時間情報を読み出し（Ｓ５００２）、読み出した残変動時間情報と追加演出カウンタ２２３ｉとに基づいて追加演出選択テーブル２２２ｃより追加演出種別を決定する（Ｓ５００３）。次に、読み出した追加演出種別に対応する表示用追加演出コマンドを設定し（Ｓ５００４）、残変動時間情報格納エリアｏに設定されている情報をクリアし（Ｓ５００５）、本処理を終了する。

【０８５３】

以上、説明をしたように本実施形態では特図変動が中断された場合において、通常演出（特図変動が開始された場合に実行される演出表示）が終了してから、特図変動が再開されるまでの期間で第３図柄を揺動表示する揺れ演出を実行し、特図変動が再開された場合に、再開後の特図変動期間（残変動期間）に対応した追加演出を実行するように構成しているが、それ以外の構成を用いても良い。

【０８５４】

例えば、通常演出が実行される通常演出期間を判別する演出期間判別手段を設け、その演出期間判別手段により通常演出期間が終了したと判別された場合に、追加演出を実行するように構成してもよい。このように構成することで、通常演出と追加演出とを連続して実行することができるため、より遊技者に好適な演出表示を提供することができる。また、この場合、追加演出が実行される追加演出期間の終了タイミングと、再開後の特図変動期間とに誤差が生じる場合があるが、その誤差期間中は追加演出を継続して実行してもよいし、第３図柄を揺動表示させる揺れ演出を実行してもよい。さらに、誤差期間の長さを判別する誤差期間判別手段を設け、誤差期間判別手段により誤差期間が所定期間（例えば５秒）以上であると判別された場合に、再度、追加演出が実行されるように構成してもよ

い。
【０８５５】
次に、図６９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ４１１３）について説明する。図６９は、この変動表示設定処理（Ｓ４１１３）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（図６９のＳ４１１３）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５９参照）の一処理である。上述したように、変動表示設定処理（図６９のＳ４１１３）は、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した第１または特図２変動パターンコマンドに基づいて、第１特別図柄または第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信する処理を実行する。また、抽出した停止種別（大当たりＡ～大当たりＧ）に基づいて、その停止種別を表示制御装置１１４に通知するための表示用特図１または特図２停止種別コマンドを設定する処理を実行する。
【０８５６】
変動表示設定処理（Ｓ４１１２）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ｄがオンに設定されているか判別する（Ｓ５１０１）。そして、特図１変動開始フラグ２２３ｄはオフであると判別した場合には（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ５１０５の処理へ移行する。一方、特図１変動開始フラグ２２３ｄはオンであると判別した場合には（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、特図１変動開始フラグ２２３ｄをオフに設定する（Ｓ５１０２）。次に、現在の遊技状態が潜確状態であるか判別する（Ｓ５１０３）。現在の遊技状態が、潜確状態であると判別した場合には（Ｓ５１０３：Ｙｅｓ）、特図１用変動表示設定処理（Ｓ５１０４）を実行する。
【０８５７】
ここで、図７０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ４１１３）内の一処理である特図１用変動表示設定処理（Ｓ５１０４）の詳細について説明する。図７０は、特図１用変動表示設定処理（Ｓ５１０４）の内容を示すフローチャートである。この特図１用変動表示設定（Ｓ５１０４）では、現在の遊技状態が潜確状態である場合に、主制御装置１１０より受信した特図１変動パターンコマンドに基づいて、第１特別図柄の表示用潜確変動パターンコマンドを設定し、表示制御装置１１４に送信する処理を実行する。
【０８５８】
特図１用変動表示設定処理（Ｓ５１０４）では、まず、抽出した変動パターンに対応する変動時間の読み出しを実行し（Ｓ５２０１）、Ｓ５２０１の処理で読み出した変動時間に対応する値をサブ特図１変動時間カウンタ２２３ｍにセットする（Ｓ５２０２）。次に、サブ特図２変動時間カウンタ２２３ｎの値が０より大きい値であるか判別する（Ｓ５２０３）。サブ特図２変動時間カウンタ２２３ｎの値が０であると判別した場合には（Ｓ５２０３：Ｎｏ）、表示用ラッシュ突入コマンドを設定し（Ｓ５２０４）、ラッシュ表示済フラグ２２３ｔをオンに設定する（Ｓ５２０５）。一方、Ｓ５２０３の処理において、特図２変動カウンタの値が０よりも大きいと判別した場合には（Ｓ５２０３：Ｙｅｓ）、上述したＳ５２０４及びＳ５２０５の処理をスキップし、Ｓ５２０６の処理に移行する。次に、抽出した変動パターンに基づいて、第１特別図柄の表示用潜確変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５２０６）、本処理を終了する。
【０８５９】
図６９に戻り、説明を続ける。Ｓ５１０３の処理において、現在の遊技状態が潜確状態ではないと判別した場合には（Ｓ５１０３：Ｎｏ）、コマンド判定処理（図６０参照）のＳ４２０５の処理において特図１変動パターンコマンドより抽出された第１特別図柄の変動表示演出における変動パターンを、ＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｚより取得して、第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドを生成する（Ｓ５１０５）。なお、第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドは、第１特別図柄に対応する表示用変動パタ

ーンコマンドであるか第２特別図柄の変動パターンコマンドであるかを識別可能に構成されている。具体的には、２バイト構成の表示用変動パターンコマンドの上位バイトの上位２ビットが「１０」であれば、第１特別図柄に対応することを示し、「０１」であれば第２特別図柄に対応することを示すように構成されている。

【０８６０】

Ｓ５１０４、或いは、Ｓ５１０５の処理で設定された第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納し、メイン処理（図５９参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）により表示制御装置１１４に対して送信する。表示制御装置１１４では、この第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される第１特別図柄の変動パターンで第３図柄表示装置８１に対応する特別図柄の変動表示が行われるように、その変動表示演出の表示制御を開始する。

【０８６１】

第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドの設定に伴い、その設定された表示用変動パターンコマンドに対応する特別図柄の保留球が消費される（即ち、第１特別図柄の保留球に対応する変動表示の設定が行われた）のに合わせて、入賞情報格納エリア２２３ｂのうち、第１特別図柄に対応するデータをシフトする（Ｓ５１０６）。

【０８６２】

次に、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｅがオンに設定されているか判別する（Ｓ５１０７）。そして、特図２変動開始フラグ２２３ｅがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ５１０７：Ｎｏ）、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ５１１１の処理を実行する。一方、特図２変動開始フラグ２２３ｅがオンであると判別した場合には（Ｓ５１０７：Ｙｅｓ）、特図２変動開始フラグ２２３ｅをオフに設定する（Ｓ５１０８）。次に、特図２用変動表示設定処理（Ｓ５１０９）の処理を実行する。

【０８６３】

ここで、図７１を参照して、変動表示設定処理（図６９のＳ４１１３）内の一処理である特図２用変動表示設定処理（Ｓ５１０９）について説明する。図７１は、特図２変動表示設定処理（Ｓ５１０９）の内容を示したフローチャートである。

【０８６４】

特図２用変動表示設定処理（Ｓ５１０９）では、まず、コマンド判定処理（図６０参照）のＳ４２１０の処理において、抽出した変動パターンに対応する変動時間の読み出しを実行し（Ｓ５３０１）、読み出した変動時間に対応する値を、サブ特図２変動時間カウンタ２２３ｎにセットする（Ｓ５３０２）。次に、現在の遊技状態が、潜確状態であるか判別する（Ｓ５３０３）。潜確状態であると判別した場合には（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、ラッシュ表示済フラグ２２３ｔはオンであるか判別する（Ｓ５３０４）。ラッシュ表示済フラグ２２３ｔはオンではないと判別した場合には（Ｓ５３０４：Ｎｏ）、残時間格納エリア２２３ｐに格納されている残時間の読み出しを実行する（Ｓ５３０５）。次に、Ｓ５３０５の処理で読み出した残時間は１秒未満か判別する（Ｓ５３０６）。残時間は、１秒未満であると判別した場合には（Ｓ５３０６：Ｙｅｓ）、Ｓ５３０７の処理をスキップし、Ｓ５３０８の処理に移行する。

【０８６５】

一方、Ｓ５３０６の処理において、読み出した残時間は１秒以上であると判別した場合には（Ｓ５３０６：Ｎｏ）、表示用ラッシュ突入コマンドを設定し（Ｓ５３０７）、ラッシュ表示済フラグ２２３ｔをオンに設定する（Ｓ５３０８）。次に、抽出した変動パターンに基づいて、第２特別図柄の表示用潜確変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５３０９）、本処理を終了する。一方、Ｓ５３０３の処理において、現在の遊技状態が潜確状態ではないと判別した場合（Ｓ５３０３：Ｎｏ）、或いは、Ｓ５３０４の処理において、ラッシュ表示済フラグ２２３ｔはオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ５３０４：Ｙｅｓ）、上述したＳ５３０５～Ｓ５３０８の処理をスキップし、Ｓ５３０９の処理を実行し

、本処理を終了する。
【０８６６】
以上説明をしたとおり、本実施形態では、状態設定エリア２２３ｊに潜確状態が設定されている状態において、第１特別図柄の変動表示を設定する場合に、即ち、大当たり変動期間中が潜確状態となる第１特別図柄変動に対応する変動表示を設定する場合に、第２特別図柄（特図２）が変動中であるかを判別し、特図２が変動中では無いと判別した場合には、変動表示の演出態様として、ラッシュ突入コマンドを設定するように構成している。つまり、対象の特図１変動が実行されるタイミングで第３図柄表示装置８１の表示画面にラッシュに突入したことを遊技者に報知する画面（図７（ａ）参照）を表示するように構成している。
【０８６７】
一方で、大当たり変動期間中が潜確状態となる第１特別図柄変動に対応する変動表示を設定する場合に、第２特別図柄（特図２）が変動中であるかを判別し、特図２が変動中であると判別した場合には、変動表示の演出態様として、表示用ラッシュ突入コマンドを設定せずに、潜確状態中であることを示す画面（図６（ｂ）参照）を表示するように構成している。
【０８６８】
これにより、表示用ラッシュ突入コマンドを設定し、ラッシュに突入したことを遊技者に報知する画面（図７（ａ）参照）が表示された時点で右打ち遊技を行った場合には、即座に潜確状態中における第２特別図柄の抽選を実行することができ、遊技者に違和感の無い遊技を提供することができる。
【０８６９】
また、大当たり変動期間中が潜確状態となる第１特別図柄変動に対応する変動表示を設定する場合に、第２特別図柄（特図２）が変動中であるかを判別し、特図２が変動中であると判別した場合には、変動中の特図２変動を強制的に終了させ、新たな特図２変動が実行し得るように構成しても良い。
【０８７０】
なお、特図２変動中に遊技状態が潜確状態に移行した場合における表示用ラッシュ突入コマンドの設定タイミングとしては本実施形態の内容に限ること無く、遊技者に違和感の無い遊技を提供することができる構成で有れば良い。例えば、潜確状態が設定されたタイミングにおいて変動中の特図２変動が終了したと判別した場合に、表示用ラッシュ突入コマンドを設定しても良いし、潜確状態が設定されたタイミングにおいて変動中の特図２変動が終了するまでの残時間を判別し、その判別結果が所定時間（１秒）となった場合に表示用ラッシュ突入コマンドを設定するように構成してもよい。この場合、設定する所定時間としては、遊技者が操作ハンドル５１を操作し、右打ち遊技を開始した時点から右打ち遊技によって発射された球が第２入球口６４０に入球するまでに要する期間よりも短い時間であれば良く、遊技盤１３の構成に応じて適宜設定すれば良い。
【０８７１】
図６９に戻り説明を続ける。Ｓ５１０９の処理で設定された第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理（図５９参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）により表示制御装置１１４に対して送信する。表示制御装置１１４では、この第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される第２特別図柄の変動パターンで第３図柄表示装置８１に対応する特別図柄の変動表示が行われるように、その変動表示演出の表示制御を開始する。そして、入賞情報格納エリア２２３ｂのうち、第２特別図柄に対応するデータをシフトする（Ｓ５１１０）。
【０８７２】
次に、特図１停止種別選択フラグ２２３ｆまたは特図２停止種別選択フラグ２２３ｇがオンに設定されているか判別する（Ｓ５１１１）。特図１停止種別選択フラグ２２３ｆまたは特図２停止種別選択フラグ２２３ｇがオンに設定されていない（即ち、オフである）

と判別した場合には（Ｓ５１１１：Ｎｏ）、この処理を終了する。
【０８７３】
一方、特図１停止種別選択フラグ２２３ｆまたは特図２停止種別選択フラグ２２３ｇがオンであると判別した場合には（Ｓ５１１１：Ｙｅｓ）、特図１停止種別選択フラグ２２３ｆがオンであった場合には、特図１停止種別選択フラグ２２３ｆをオフに設定し、特図２停止種別選択フラグ２２３ｇがオンであった場合には、特図２停止種別選択フラグ２２３ｇをオフに設定する（Ｓ５１１２）。
【０８７４】
コマンド判定処理（図６０参照）のＳ４２０１の処理において、受信した特図１停止種別コマンドまたは特図２停止種別コマンドより抽出された停止種別を設定し（Ｓ５１１３）、本処理を終了する。抽出した停止種別が第１特別図柄の停止種別である場合には、その停止種別に基づいて、表示制御装置１１４に停止種別を通知するための表示用特図１停止種別コマンドを設定する。また、抽出した停止種別が第２特別図柄の停止種別である場合には、その停止種別に基づいて、表示制御装置１１４に停止種別を通知するための表示用特図２停止種別コマンドを設定する。なお、主制御装置１１０から通知される特図１または特図２停止種別コマンドは、大当たりとなった場合に、その大当たり種別を通知するものであり、判定結果が外れの場合であっても通知される。判定結果が外れである場合には、その停止種別は参照されることなく、外れ図柄が設定されるものである。
【０８７５】
次に、図７２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各種カウンタ更新処理（Ｓ４１１１）について説明する。図７２は、この各種カウンタ更新処理（Ｓ４１１１）を示したフローチャートである。この各種カウンタ更新処理（図７２のＳ４１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５９参照）の一処理であり、ＲＡＭ２２３内に設けられている各種カウンタの値の更新を実行する処理である。
【０８７６】
各種カウンタ更新処理（Ｓ４１１１）では、まず、サブ特図２変動時間カウンタ２２３ｎの値が０よりも大きいか判別する（Ｓ５４０１）。サブ特図２変動時間カウンタ２２３ｎの値が０よりも大きいと判別した場合には（Ｓ５４０１：Ｙｅｓ）、サブ特図２変動時間カウンタ２２３ｎの値を１減算する（Ｓ５４０２）。一方、Ｓ５４０１の処理において、サブ特図２変動時間カウンタ２２３ｎの値が０よりも大きくない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ５４０１：Ｎｏ）、Ｓ５４０２の処理をスキップし、Ｓ５４０３の処理に移行する。次に、サブ特図１変動時間カウンタ２２３ｍの値は０よりも大きいか判別する（Ｓ５４０３）。サブ特図１変動時間カウンタ２２３ｍの値は０よりも大きいと判別した場合には（Ｓ５４０３：Ｙｅｓ）、サブ特図１変動時間カウンタ２２３ｍの値を１減算する（Ｓ５４０４）。
【０８７７】
次に、サブ特図１変動時間カウンタ２２３ｍの値とサブ特図２変動時間カウンタ２２３ｎの読み出しを実行し（Ｓ５４０５）、サブ特図１変動時間カウンタ２２３ｍの値からサブ特図２変動時間カウンタ２２３ｎの値を減算し、残時間を算出する（Ｓ５４０６）。Ｓ５４０６の処理で算出した残時間を残時間格納エリア２２３ｐに格納し（Ｓ５４０７）、その他各種カウンタの値を１減算し（Ｓ５４０８）、本処理を終了する。
【０８７８】
一方、Ｓ５４０３の処理において、サブ特図１変動時間カウンタ２２３ｍの値は０よりも大きくない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ５４０３：Ｎｏ）、上述したＳ５４０４～Ｓ５４０７をスキップし、Ｓ５４０８の処理を実行し、本処理を終了する。
【０８７９】
＜第１実施形態における表示制御装置の制御処理について＞
次に、図７３から図８７を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。かかるＭＰＵ２３１の処理としては大別して、電源投入後

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

【０８８０】

まず、図７３を参照して、表示制御装置１１４内のＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理について説明する。図７３は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。

【０８８１】

このメイン処理の起動は、具体的には、以下の流れに従って行われる。電源装置１１５から表示制御装置１１４に対して電源が投入され、システムリセットが解除されると、ＭＰＵ２３１は、そのハードウェア構成によって、ＭＰＵ２３１内に設けられた命令ポインタ２３１ａを「００００Ｈ」に設定すると共に、命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレス「００００Ｈ」をバスライン２４０に対して指定する。キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０に指定されたアドレスが「００００Ｈ」であることを検知すると、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。そして、ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から受け取った命令コードをフェッチし、そのフェッチした命令に応じた処理の実行を開始することで、メイン処理を起動する。

【０８８２】

ここで、仮にシステムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理されるブートプログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶させた場合、キャラクタＲＯＭ２３４は、バスライン２４０に指定されたアドレスが「００００Ｈ」であることを検知すると、アドレス「００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃにセットしなければならない。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ２３４ｃへのセットに多大な時間を要するので、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してからアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費することとなる。よって、ＭＰＵ２３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。

【０８８３】

これに対し、本実施形態のように、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令がＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納されることにより、ＮＯＲ型ＲＯＭは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるため、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができるので、ＭＰＵ２３１においてメイン処理の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。

【０８８４】
以上のようにしてメイン処理が実行されると、まず、ブートプログラムによって実行されるブート処理を実行し（Ｓ６００１）、第３図柄表示装置８１に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置１１４を起動する。
【０８８５】
ここで、図７４を参照して、ブート処理（Ｓ６００１）について説明する。図７４は、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１において、メイン処理の中で実行されるブート処理（Ｓ６００１）を示すフローチャートである。
【０８８６】
上述したように、本実施形態では、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムや固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させるのではなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させている。そしてキャラクタＲＯＭ２３４は、小面積で大容量化を図ることが可能なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されているため、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる一方、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムＲＯＭを設ける必要がない。よって、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。
【０８８７】
一方、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅いため、ＭＰＵ２３１がＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに格納された制御プログラムや固定値データを直接読み出して処理していては、ＭＰＵ２３１として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置１１４の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本ブート処理では、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム及び固定値データを、ＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭ２３３に設けられたプログラム格納エリア２３３ａやデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送し格納する処理を実行する。
【０８８８】
具体的には、まず、上述のＭＰＵ２３１及びキャラクタＲＯＭ２３４のハードウェアによる動作に基づき、システムリセット解除後にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１より読み出されバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされたブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうち、所定量だけプログラム格納エリア２３３ａへ転送する（Ｓ６１０１）。ここで転送される所定量の制御プログラムには、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれる。
【０８８９】
そして、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの第１の所定番地、即ち、プログラム格納エリア２３３ａに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを設定する（Ｓ６１０２）。これにより、ＭＰＵ２３１は、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムの実行を開始する。
【０８９０】
また、Ｓ６１０２の処理により命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの所定番地に設定することで、ＭＰＵ２３１は、そのワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを読み出しながら、各種処理を実行することになる。即ち、ＭＰＵ２３１は、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１を有するＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア２３３ａを有するワークＲＡＭ２３３に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、

制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、ＭＰＵ２３１は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

【０８９１】

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

【０８９２】

そして、ブート処理に必要なその他の処理を実行（Ｓ６１０４）した後、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの第２の所定番地、即ち、このブート処理（図７３のＳ６００１参照）の終了後に実行すべき初期化処理（図７３のＳ６００２参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定することで（Ｓ６１０５）、ブートプログラムの実行を終え、本ブート処理を終了する。

【０８９３】

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

【０８９４】

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

【０８９５】

一方、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させても、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア２３３ａに転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４は、極めて小容量のＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄを追加するだけで、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタＲＯＭ２３４のコスト増加を抑制することができる。

【０８９６】

なお、図７４に示すブート処理では、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送される所定量の制御プログラムに、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが全て含まれるように構成されているが、必

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

【０８９７】

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

【０８９８】

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

【０８９９】

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

【０９００】

ここで、図７３の説明に戻る。ブート処理を終了すると、次いで、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに従って、初期設定処理を実行する（Ｓ６００２）。具体的には、スタックポインタの値をＭＰＵ２３１内に設定すると共に、ＭＰＵ２３１内のレジスタ群や、Ｉ／Ｏ装置等に対する各種の設定などを行う。また、ワークＲＡＭ２３３、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６の記憶をクリアする処理などが行われる。更に、ワークＲＡＭ２３３に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「０」が設定される。

【０９０１】

更に、初期設定処理では、画像コントローラ２３７の初期設定を行った後、第３図柄表示装置８１に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ２３７に

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

【０９０２】

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

【０９０３】

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

【０９０４】

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

【０９０５】

Ｓ６００４の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア２３５ｂへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオンする（Ｓ６００５）。これにより、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの間は、後述する転送設定処理（図８５（ａ）参照）において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように画像コントローラ２３７へ転送を指示する常駐画像転送設定処理が実行される（図８５（ａ）のＳ７５０２参照）。

【０９０６】
また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、この常駐画像転送設定処理による画像コントローラ２３７への転送指示に基づき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データのキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、Ｖ割込処理（図７５（ｂ）参照）において、電源投入時画像（電源投入時主画像や電源投入時変動画像）（図示せず）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図７５（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図７５（ｂ）のＳ６３０９参照）が実行される。
【０９０７】
上述したように、本パチンコ機１０では、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いているため、その読み出し速度が遅いことに起因して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき全ての画像データが、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでに多くの時間を要する。そこで、本メイン処理のように、電源が投入された後、まず先に電源投入時主画像および電源投入時変動画像をキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送し、電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示することで、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。一方、遊技者等は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。
【０９０８】
また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。
【０９０９】
また、パチンコ機１０の表示制御装置１１４では、電源投入後に電源投入時主画像とあわせて電源投入時変動画像もキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するので、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、第１入球口６４、または第２入球口６４０へ入球（始動入賞）があり、変動演出の開始指示が主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンドを受信した場合は、電源投入時変動画像をその変動演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。
【０９１０】
また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間は、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像が表示され続けるが、キャラクタＲＯＭ２３４は読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されており、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本パチンコ機１０では、電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された電源投入時変動画像を用いて簡易的な変動演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後などにおいて、電源投入時主画像が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊

技を行わせることができる。
【０９１１】
Ｓ６００５の処理の後、割込許可を設定し（Ｓ６００６）、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、Ｓ６００６の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信およびＶ割込信号の検出に従って、コマンド割込処理およびＶ割込処理を実行する。
【０９１２】
次いで、図７５（ａ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるコマンド割込処理について説明する。図７５（ａ）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信すると、ＭＰＵ２３１によってコマンド割込処理が実行される。
【０９１３】
このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ２３３に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（Ｓ６２０１）、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するＶ割込処理のコマンド判定処理または簡易コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。
【０９１４】
次いで、図７５（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理について説明する。図７５（ｂ）は、そのＶ割込処理を示すフローチャートである。このＶ割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リストを作成し、その描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、画像コントローラ２３７に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。
【０９１５】
上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ２３７において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成され、ＭＰＵ２３１に対して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ２３７に対して描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。
【０９１６】
ここでは、まず、Ｖ割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このＶ割込処理では、図７５（ｂ）に示すように、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであるか否かを判別し（Ｓ６３０１）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ６３０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）を実行し、次いで、表示設定処理（Ｓ６３０３）を実行する。
【０９１７】
コマンド判定処理（Ｓ６３０２）では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置１１３からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行すると共に、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル又は変動パターン種別に応じた変動表示

データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定すると共に、設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する。

【０９１８】

このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、Ｖ割込処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置１１０において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３によって選定された変動演出の態様や停止種別を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図７６～図８１を参照して後述する。

【０９１９】

表示設定処理（Ｓ６３０３）では、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）などによって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルの内容に基づき、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出態様を決定し、その決定した演出態様に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図８２～図８４を参照して後述する。

【０９２０】

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

【０９２１】

次に、転送設定処理を実行する（Ｓ６３０５）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである間は、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである間は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定される転送データテーブルの転送データ情報に基づき、画像コントローラ２３７に対して、所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定すると共に、音声ランプ制御装置１１３から連続予告コマンドや背面画像変更コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ２３７に対して、連続予告演出で使用する連続予告画像の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、転送設定処理の詳細については、図８５および図８６を参照して後述する。

【０９２２】

次いで、描画処理を実行する（Ｓ６３０６）。この描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された、１フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（Ｓ６３０５）により設定された転送指示とから、図２９に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ２３７に対して送信する。これにより、画像コントローラ２３７で

は、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する（Ｓ６３０６）。なお、描画処理の詳細については、図８７を参照して後述する。

【０９２３】

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

【０９２４】

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

【０９２５】

次いで、図７６～図８１を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理（Ｓ６３０２）の詳細について説明する。まず、図７６は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【０９２６】

このコマンド判定処理では、図７６に示すように、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０１）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（Ｓ６３０３）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ６４０２）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ６４０３）。

【０９２７】

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

【０９２８】

ここで、図７７（ａ）を参照して、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）の詳細について説明する。図７７（ａ）は、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。

【０９２９】

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

【０９３０】

ここで、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコ

マンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ６５０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。

【０９３１】

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

【０９３２】

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

【０９３３】

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

【０９３４】

この変動パターンコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、Ｓ６５０５の処理によって初期化されたポインタ２３３ｆを更新しながら、Ｓ６５０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、Ｓ６５０２の処理によって転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定された転送データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送されるように、画像コントローラ２３７を制御する。

【０９３５】

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

【０９３６】

ここで、図７６の説明に戻る。Ｓ６４０４の処理において、表示用変動パターンコマン

ドがないと判別されると（Ｓ６４０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０６）、表示用停止種別コマンドがあれば（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ６４０７）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０９３７】

ここで、図７７（ｂ）を参照して、停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）の詳細について説明する。図７７（ｂ）は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動種別コマンドに対応する処理を実行するものである。

【０９３８】

停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（大当たりＡ～Ｇ、小当たりＡ～Ｃ、リーチ外れ、完全外れ、のいずれか）に対応する停止種別テーブルを決定し（Ｓ６６０１）、その停止種別テーブルと、Ｖ割込処理（図７５（ｂ）参照）が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値とを比較して、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（Ｓ６６０２）。

【０９３９】

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

【０９４０】

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

【０９４１】

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

【０９４２】

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

全外れの停止図柄が表示されても、パチンコ機１０が「特別図柄の大当たり」になるので、遊技者を喜ばせることができる。

【０９４３】

図７６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０６の処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別されると（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０８）、表示用オープニングコマンドがあれば（Ｓ６４０８：Ｙｅｓ）、オープニングコマンド処理を実行して（Ｓ６４０９）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０９４４】

ここで、図７８（ａ）を参照して、オープニングコマンド処理（Ｓ６４０９）の詳細について説明する。図７８（ａ）は、オープニングコマンド処理を示すフローチャートである。このオープニングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したオープニングコマンドに対応する処理を実行するものである。

【０９４５】

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

【０９４６】

図７６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０８の処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別されると（Ｓ６４０８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用ラウンド数コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１０）、表示用ラウンド数コマンドがあれば（Ｓ６４１０：Ｙｅｓ）、ラウンド数コマンド処理を実行して（Ｓ６４１１）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０９４７】

ここで、図７８（ｂ）を参照して、ラウンド数コマンド処理（Ｓ６４１１）の詳細について説明する。図７８（ｂ）は、ラウンド数コマンド処理を示すフローチャートである。このラウンド数コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用ラウンド数コマンドに対応する処理を実行するものである。

【０９４８】

ラウンド数コマンド処理では、まず、表示用ラウンド数コマンドによって示されるラウンド数に対応したラウンド数表示データテーブルを決定し、その決定したラウンド数表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６８０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６８０２）。

【０９４９】

そして、Ｓ６８０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたラウンド数表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６８０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６８０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６８０５）、ラウンド数コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【０９５０】

図７６に戻って説明を続ける。Ｓ６４１０の処理において、表示用ラウンド数コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１０：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用エンディングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１２）、表示用エンディングコマンドがあれば（Ｓ６４１２：Ｙｅｓ）、エンディングコマンド処理を実行して（Ｓ６４１３

）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【０９５１】
ここで、図７９を参照して、エンディングコマンド処理（Ｓ６４１３）の詳細について説明する。図７９は、エンディングコマンド処理を示すフローチャートである。このエンディングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用エンディングコマンドに対応する処理を実行するものである。
【０９５２】
エンディングコマンド処理では、まず、表示用エンディングコマンドによって示されるエンディング演出の表示態様に対応したエンディング表示データテーブルを決定し、その決定したエンディング表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９０２）。
【０９５３】
次いで、Ｓ６９０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたエンディング表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９０５）、エンディングコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。
【０９５４】
図７６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１２の処理において、表示用エンディングコマンドがないと判別されると（Ｓ６４１２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用ラッシュ突入コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１４）、表示用ラッシュ突入コマンドがあれば（Ｓ６４１４：Ｙｅｓ）、ラッシュ突入コマンド処理を実行して（Ｓ６４１５）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【０９５５】
ここで、図８０（ａ）を参照して、ラッシュ突入コマンド処理（Ｓ６４１５）の詳細について説明する。図８０（ａ）は、ラッシュ突入コマンド処理を示すフローチャートである。このラッシュ突入コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用エンディングコマンドに対応する処理を実行するものである。
【０９５６】
ラッシュ突入コマンド処理では、まず、表示用ラッシュ突入コマンドによって示されるラッシュ突入演出の表示態様に対応したラッシュ突入表示データテーブルを決定し、その決定したラッシュ突入表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９３１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９３２）。
【０９５７】
次いで、Ｓ６９３１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたラッシュ突入表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９３３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９３４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９３５）、ラッシュ突入コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。
【０９５８】
図７６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１２の処理において、表示用ラッシュ突入コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、追加演出コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１６）、追加演出コマンドがあれば（Ｓ６４１６：Ｙｅｓ）、追加演出コマンド処理を実行して（Ｓ６４１７）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【０９５９】

ここで、図８０（ｂ）を参照して、追加演出コマンド処理（Ｓ６４１５）の詳細について説明する。図８０（ｂ）は、追加演出コマンド処理を示すフローチャートである。この追加演出コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用追加演出コマンドに対応する処理を実行するものである。

【０９６０】

追加演出コマンド処理では、まず、表示用追加演出コマンドによって示される追加演出の表示態様に対応した追加演出表示データテーブルを決定し、その決定した追加演出表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９５１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９５２）。

【０９６１】

次いで、Ｓ６９５１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された追加演出表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９５３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９５４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９５５）、追加演出コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【０９６２】

図７６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１６の処理において、表示用追加演出コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１８）、背面画像変更コマンドがあれば（Ｓ６４１８：Ｙｅｓ）、背面画像変更コマンド処理を実行して（Ｓ６４１９）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０９６３】

ここで、図８１を参照して、背面画像変更コマンド処理（Ｓ６４１９）の詳細について説明する。図８１は、背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像変更コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した背面画像変更コマンドに対応する処理を実行するものである。

【０９６４】

背面画像変更コマンド処理では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）に通知する背面画像変更フラグ２３３ｗをオンに設定する（Ｓ７００１）。そして、背面画像種別（背面Ａ，Ｂ）毎に設けられた背面画像判別フラグ２３３ｘの各ビットのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面画像種別に対応するビットをオンに設定すると共に、その他の背面画像種別に対応するビットをオフに設定して（Ｓ７００２）、この背面画像変更コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【０９６５】

通常画像転送設定処理では、Ｓ７００１の処理により設定される背面画像変更フラグ２３３ｗがオンされていることを検出すると、Ｓ７００２の処理によって設定される背面画像判別フラグ２３３ｘから、変更後の背面画像種別を特定する。

【０９６６】

また、タスク処理では、表示データテーブルに規定された背面画像の背面種別によって、背面Ａ，Ｂのいずれかを表示させることが規定されていた場合、Ｓ７００２によって設定された背面画像判別フラグ２３３ｘから、その時点において表示すべき背面画像種別を特定し、更に、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）と、そのＲＡＭのアドレスを特定する。

【０９６７】

なお、遊技者が枠ボタン２２を２０ミリ秒以下で連続して操作することはないので、２０ミリ秒以内に２以上の背面画像変更コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の背面画像変更コマンド

が格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ７００２の処理では、２以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよい。また、任意の１の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機１０における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機１０の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。

【０９６８】

ここで、図７６の説明に戻る。Ｓ６４１８の処理において、背面画像変更コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４２０）、エラーコマンドがあれば（Ｓ６４２０：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ６４２１）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０９６９】

ここで、図８１（ｂ）を参照して、エラーコマンド処理（Ｓ６４２１）の詳細について説明する。図８１（ｂ）は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

【０９７０】

エラーコマンド処理では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する（Ｓ７１０１）。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（Ｓ７１０２）、エラーコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【０９７１】

表示設定処理では、Ｓ７１０１の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、Ｓ７１０２の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。

【０９７２】

なお、２以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、Ｓ７１０２に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。

【０９７３】

ここで、図７６の説明に戻る。Ｓ６４１６の処理において、エラーコマンドがないと判別されると（Ｓ６４２０：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ６４２２）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０９７４】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ６４０１の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、再びＳ６４０２～Ｓ６４２２の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ６４０１～Ｓ６４２２の処理が繰り返し実行され、Ｓ６４０１の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理を終了する。

【０９７５】

なお、Ｖ割込処理（図７５（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの

場合に実行される簡易コマンド判定処理（Ｓ６３０８）も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、変動パターンコマンド処理（図７７（ａ）参照）および停止種別コマンド処理（図７７（ｂ）参照）を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。

【０９７６】

ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図７７（ａ）参照）では、Ｓ６５０１の処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像および電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されているので、Ｓ６５０２の処理では、転送データテーブルバッファ２３３ｅにはＮｕｌｌデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。

【０９７７】

次いで、図８２～図８４を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の表示設定処理（Ｓ６３０３）の詳細について説明する。図８２は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

【０９７８】

この表示設定処理では、図８２に示すように、まず、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ７２０１）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ７２０１：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、Ｓ７２０２～Ｓ７２０４の処理をスキップし、Ｓ７２０５の処理へ移行する。一方、新規コマンドフラグがオンであれば（Ｓ７２０１：Ｙｅｓ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ７２０２）、Ｓ７２０３～Ｓ７２０４の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。

【０９７９】

Ｓ７２０３の処理では、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７２０３）。そして、エラー発生フラグがオンであれば（Ｓ７２０３：Ｙｅｓ）、警告画像設定処理を実行する（Ｓ７２０４）。

【０９８０】

ここで、図８３を参照して、警告画像設定処理の詳細について説明する。図８３は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる画像データを展開するための処理で、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる警告画像データを展開する（Ｓ７３０１）。

【０９８１】

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

【０９８２】

そして、警告画像設定処理では、Ｓ７３０１の処理の後、エラー発生フラグをオフに設定して（Ｓ７３０２）、表示設定処理に戻る。

【０９８３】

ここで、図８２の説明に戻る。警告画像設定処理（Ｓ７２０４）の後、又は、Ｓ７２０３の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別されると（Ｓ７２０３：Ｎｏ）、次いで、Ｓ７２０５の処理へ移行する。

【０９８４】
Ｓ７２０５では、ポインタ更新処理を実行する（Ｓ７２０５）。ここで、図８４を参照して、ポインタ更新処理の詳細について説明する。図８４は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ２３３ｆの更新を行う処理である。
【０９８５】
このポインタ更新処理では、まず、ポインタ２３３ｆに１を加算する（Ｓ７４０１）。即ち、ポインタ２３３ｆは、原則、Ｖ割込処理が実行される度に１だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブルは、アドレス「００００Ｈ」には、Ｓｔａｒｔ情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「０００１Ｈ」以降に規定されているところ、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されるのに合わせてポインタ２３３ｆの値が０に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が１に更新されるので、アドレス「０００１Ｈ」から順に、それぞれのデータテーブルから実体的なデータを読み出すことができる。
【０９８６】
Ｓ７４０１の処理によって、ポインタ２３３ｆの値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報であるか否かを判別する（Ｓ７４０２）。その結果、Ｅｎｄ情報であれば（Ｓ７４０２：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ２３３ｆが更新されたことを意味する。
【０９８７】
そこで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルであるか否かを判別して（Ｓ７４０３）、デモ用表示データテーブルであれば（Ｓ７４０３：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されているデモ用表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７４０４）、ポインタ２３３ｆを１に設定して初期化し（Ｓ７４０５）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、デモ用表示データテーブルの先頭から順に描画内容を展開することができるので、第３図柄表示装置８１には、デモ演出を繰り返し表示させることができる。
【０９８８】
一方、Ｓ７４０３の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルでないと判別された場合は（Ｓ７４０３：Ｎｏ）、ポインタ２３３ｆの値を１だけ減算して（Ｓ７４０６）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ２３３ｄにデモ用表示データテーブル以外の表示データテーブル、例えば、変動表示データテーブルが設定されている場合は、Ｅｎｄ情報が記載された１つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第３図柄表示装置８１には、その表示データテーブルで規定される最後の画像を停止させた状態で表示させることができる。一方、Ｓ７４０２の処理において、更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報でなければ（Ｓ７４０２：Ｎｏ）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。
【０９８９】
ここで、図８２に戻り説明を続ける。ポインタ更新処理の後、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスの描画内容を取得する（Ｓ７２０６）。タスク処理（Ｓ６３０４）では、先に展開された警告画像などと共に、Ｓ７２０６の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に

、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【０９９０】

次いで、計時カウンタ２３３ｈの値を１だけ減算し（Ｓ７２０７）、減算後の計時カウンタ２３３ｈの値が０以下であるか否かを判別する（Ｓ７２０８）。そして、計時カウンタ２３３ｈの値が１以上である場合は（Ｓ７２０８：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下である場合は（Ｓ７２０８：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ２３３ｄに変動表示データテーブルが設定されている場合は、その変動表示を終了すると共に停止表示を行うタイミングであるので、確定表示フラグがオンであるか否かを確認する（Ｓ７２０９）。

【０９９１】

その結果、確定表示フラグがオフであれば（Ｓ７２０９：Ｎｏ）、まだ確定表示の演出を行っておらず、確定表示の演出を行うタイミングなので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定し（Ｓ７２１０）、次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７２１１）。そして、確定表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７２１２）、更に、ポインタ２３３ｆの値を０に初期化する（Ｓ７２１３）。そして、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオンに設定した後（Ｓ７２１４）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークＲＡＭ２３３に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（Ｓ７２１５）、Ｖ割込処理に戻る。

【０９９２】

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

【０９９３】

なお、Ｓ７２１５の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。タスク処理（Ｓ６３０４）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、Ｓ７２１５によって設定された前回停止図柄判別フラグから、１つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【０９９４】

一方、Ｓ７２０９の処理において、確定表示フラグがオンであれば（Ｓ７２０９：Ｙｅｓ）、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７２１６）。そして、デモ表示フラグがオフであれば（Ｓ７２１６：Ｎｏ）、確定表示演出の終了に伴って計時カウンタ

２３３ｈの値が０以下になったことを意味するので、確定表示演出の終了から一定時間経過後に、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示させるための処理を行う。
【０９９５】
まず、デモ表示データテーブルを取得して表示データテーブルバッファ２３３ｄへ設定し（Ｓ７２１７）、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７２１８）。そして、デモ表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ７２１９）。そして、ポインタ２３３ｆを０に初期化し（Ｓ７２２０）、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して（Ｓ７２２１）、本処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。
【０９９６】
これにより、確定表示演出が終了した後に、次の変動演出開始を示す表示用変動パターンコマンドを受信しなかった場合には、自動的に、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。
【０９９７】
Ｓ７２１６の処理において、デモ表示フラグがオンであれば（Ｓ７２１６：Ｙｅｓ）、確定表示演出が終了した後にデモ演出が行われ、そのデモ演出が終了したことを意味するので、そのまま表示設定処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。そして、この場合、次回のＶ割込処理の中で実行されるポインタ更新処理によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置１１３より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。
【０９９８】
なお、Ｖ割込処理（図７５（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）でも、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による変動演出の演出時間が終了した後、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像の一方の画像を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する処理が行われる。
【０９９９】
次いで、図８５及び図８６を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の転送設定処理（Ｓ６３０５）の詳細について説明する。まず、図８５（ａ）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。
【１０００】
この転送設定処理では、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンか否かを判別する（Ｓ７５０１）。そして、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであれば、（Ｓ７５０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（Ｓ７５０２）、転送設定処理を終了し、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図８５（ｂ）を参照して後述する。
【１００１】
一方、Ｓ７５０１の処理の結果、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば、（Ｓ７５０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（Ｓ７５０３）、転送設定処理を終了して、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図８６を参照して後述する。
【１００２】

次いで、図８５（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ６３０５）の一処理である常駐画像転送設定処理（Ｓ７５０２）について説明する。図８５（ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ７５０２）を示すフローチャートである。

【１００３】

この常駐画像転送設定処理では、まず、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（Ｓ７６０１）、転送指示を送信していれば（Ｓ７６０１：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ７６０２）。このＳ７６０２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ７６０２の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ７６０２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ７６０２：Ｙｅｓ）、Ｓ７６０３の処理へ移行する。また、Ｓ７６０１の処理の結果、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（Ｓ７６０１：Ｎｏ）、Ｓ７６０３の処理へ移行する。

【１００４】

Ｓ７６０３の処理では、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し（Ｓ７６０３）、未転送の常駐対象画像データがあれば（Ｓ７６０３：Ｎｏ）、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように、画像コントローラ２３７に対する転送指示を設定し（Ｓ７６０４）、本処理を終了する。

【１００５】

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

【１００６】

Ｓ７６０３の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（Ｓ７６０３：Ｙｅｓ）、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオフに設定して（Ｓ７６０５）、本処理を終了する。これにより、Ｖ割込処理（図７５（ｂ）参照）において、簡易コマンド判定処理（図７５（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図７５（ｂ）のＳ６３０９参照）ではなく、コマンド判定処理（図７６～図８１参照）および表示設定処理（図８２～図８４参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第３図柄表示装置８１には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図８６参照）により、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われる（図８５（ａ）のＳ７５０１：Ｎｏ参照）。

【１００７】

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

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

【１００８】

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

【１００９】

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

【１０１０】

次いで、図８６を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ６３０５）の一処理である通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）について説明する。図８６は、この通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）を示すフローチャートである。

【１０１１】

この通常画像転送設定処理では、まず、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定されている転送データテーブルから、先に実行された表示設定処理（Ｓ６３０３）のポインタ更新処理（Ｓ７２０５）によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスに記載された情報を取得する（Ｓ７７０１）。そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（Ｓ７７０２）、転送データ情報であれば（Ｓ７７０２：Ｙｅｓ）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出して、ワークＲＡＭ２３３に設けられた転送データバッファに格納し（Ｓ７７０３）、更に、ワークＲＡＭ２３３に設けられ、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して（Ｓ７７０４）、Ｓ７７０５の処理へ移行する。

【１０１２】

また、Ｓ７７０２の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、Ｎｕｌｌデータであれば（Ｓ７７０２：Ｎｏ）、Ｓ７７０３及びＳ７７０４の処理をスキップして、Ｓ７７０５の処理へ移行する。Ｓ７７０５の処理では、画像コントローラ２３７に対して、前回行われた画像データの転送が終了した後に、新たに画像データの転送指示を設定したか否かを判別し（Ｓ７７０５）、転送指示を設定していれば（Ｓ７７０５：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送が終了したか否かを判別する（Ｓ７７０６）。

【１０１３】

このＳ７７０６の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を

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

【１０１４】

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

【１０１５】

一方、背面画像変更フラグ２３３ｗがオンであれば（Ｓ７７０９：Ｙｅｓ）、背面画像の変更を意味するので、背面画像変更フラグ２３３ｗをオフに設定した後（Ｓ７７１０）、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグ２３３ｘのうち、オン状態にある背面画像判別フラグ２３３ｘに対応する背面画像の画像データを特定し、その画像データを転送対象画像データに設定する（Ｓ７７１１）。更に、オン状態にある背面画像判別フラグ２３３ｘに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを取得し（Ｓ７７１２）、Ｓ７７１３の処理へ移行する。

【１０１６】

Ｓ７７１３の処理では、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に既に格納されているか否かを判別する（Ｓ７７１３）。このＳ７７１３の処理における判別では、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを参照することによって行われる。即ち、転送対象画像データとされたスプライトに対応する格納状態を格納画像データ判別フラグ２３３ｉより読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていないと判断する。

【１０１７】

そして、Ｓ７７１３の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていれば（Ｓ７７１３：Ｙｅｓ）、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。これにより、無駄に画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【１０１８】

一方、Ｓ７７１３の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていなければ（Ｓ７７１３：Ｎｏ）、その転送対象画像データの転送指示を設定する（Ｓ７７１４）。これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、転送対象画像データの転送データ情報が含められることになり、画

像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、通常用ビデオＲＡＭ２３６）、及び転送先（ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して、指定されたビデオＲＡＭ（ここでは、通常用ビデオＲＡＭ２３６）の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。

【１０１９】

Ｓ７７１４の処理の後、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを更新し（Ｓ７７１５）、この通常用転送設定処理を終了する。格納画像データ判別フラグ２３３ｉの更新は、上述したように、転送対象画像データとなったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。

【１０２０】

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

【１０２１】

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

【１０２２】

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

【１０２３】

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

【１０２４】

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

【１０２５】

次いで、図８７を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の描画処理（Ｓ６３０６）の詳細について説明する。図８７は、この描画処理を示すフローチャートである。

【１０２６】

描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、転送設定処理（Ｓ６３０５）により設定された転送指示から、描画リスト（図２９）を生成する（Ｓ７８０１）。即ち、Ｓ７８０１の処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別から、各スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを特定し、その特定された格納ＲＡＭ種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、１フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。また、転送設定処理（Ｓ６３０５）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを追記する。

【１０２７】

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

【１０２８】

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ２３３ｊによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（Ｓ７８０２）。ここでは、描画対象バッファフラグ２３３ｊが０である場合は、描画対象バッファ情報として第１フレームバッファ２３６ｂに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ２３３ｊが１である場合は、描画対象バッファ情報として第２フレームバッファ２３６ｃに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める

。
【１０２９】
画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。
【１０３０】
また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出し、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタＲＯＭ２３４から読み出してバッファＲＡＭ２３７ａに一時的に格納した後、通常用ビデオＲＡＭ２３６が未使用状態にあるときを見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納した画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６の転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データは、その後にＭＰＵ２３１より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。
【１０３１】
なお、画像コントローラ２３７は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を第３図柄表示装置８１に送信する。これにより、第３図柄表示装置８１に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、一方のフレームバッファから展開した画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。
【１０３２】
描画処理は、Ｓ７８０２の処理の後、描画対象バッファフラグ２３３ｊを更新する（Ｓ７８０３）。そして、描画処理を終了して、Ｖ割込処理に戻る。描画対象バッファフラグ２３３ｊの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。
【１０３３】
ここで、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図７５（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。これにより、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。よって、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。
【１０３４】
そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出され

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

【１０３５】

なお、本第１実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示を同時並行して実行可能に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、第１特別図柄であるか、第２特別図柄であるかに関係なく、１の変動表示が実行されている状態では、他の変動表示を実行不可能に構成してもよい。そして、保留球が存在する場合には、始動入賞が時間的に古い保留球から順番に変動表示を実行する構成としてもよい。このように構成することで、制御を単純にすることができるので、処理負荷を軽減することができる。

【１０３６】

以上説明をしたように、本第１実施形態では、通常状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態）および潜確状態（特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の通常状態）の４つの遊技状態を設けている。そして、潜確状態が遊技者にとって最も有利な遊技状態となるように構成している。

【１０３７】

つまり、潜確状態が設定されている場合には、第１特別図柄の抽選よりも遊技者に有利な抽選結果となり易い第２特別図柄の抽選を示すための変動時間が他の遊技状態が設定されている場合よりも短くなるように規定することで、遊技者に有利な抽選を最も効率的に実行することができる。よって、遊技者に対して、潜確状態が設定させることを期待させるという斬新な遊技性を提供することができる。

【１０３８】

具体的には、第２特別図柄の抽選では大当たりに加え、小当たりとなった場合にも第１特定入賞口６５ａを開放する構成とすることで、第２特別図柄の変動時間が短い潜確状態において、賞球を増加させ続けることができる。よって、潜確状態となることを期待して遊技を行わせることができる。一般的な遊技機では、確変状態が最も有利な遊技状態となるが、本実施形態では、確変状態よりも潜確状態の方が有利となるので、斬新な遊技性を提供することができる。

【１０３９】

さらに、本第１実施形態では、第１特別図柄の抽選に基づく変動表示と、第２特別図柄の抽選に基づく変動表示とを同時に（並列して）実行可能に構成している（所謂、同時変動方式を採用している）。これにより、一方の特別図柄の変動表示が実行中でも、その変動表示の終了を待たずに他方の特別図柄の変動表示を実行することができるので、より効率良く特別図柄の抽選を実行させることができる。また、第１特別図柄と第２特別図柄とが同時変動を行っている場合において、一方が大当たり又は小当たりの停止図柄で変動停止した場合には、他方の変動表示が残りの変動時間や抽選結果に関係なく外れの停止図柄で停止表示される。これにより、大当たりや小当たりの実行中に、他方の変動表示が当たり又は小当たりで確定表示され、大当たりや小当たりが重複して開始されてしまう不具合を防止することができる。

【１０４０】

また、本第１実施形態では、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態において、第１特別図柄の大当たりに対応する変動表示が実行されると、普通図柄の高確率状態が低確率状態へと移行し、遊技状態が確変状態から潜確状態へと移行するように構成している。この潜確状態が設定されている間は、第２特別図柄

の抽選結果を示すための変動表示（動的表示）期間が短く設定されるため、第２特別図柄の抽選を数多く実行することができる期間（特図２変動有利期間）となる。
【１０４１】
本実施形態では、第２特別図柄の抽選にて約１／２の確率で小当たりに当選するように構成しているため、遊技状態として潜確状態が設定されている期間中は、小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技を頻繁に実行し、多くの賞球を獲得可能な遊技者に有利な遊技状態（特図２有利状態）となる。
【１０４２】
上述した通り、本実施形態にて潜確状態が設定される期間（特図２変動有利期間）は、確変状態にて大当たりに当選した第１特別図柄の変動表示期間（動的表示期間）中（特図１大当たり変動中）であることから、特図２有利状態が終了すると、大当たり遊技が実行されることになる。このように、遊技者に対して有利となる複数の状態（特図２有利状態、大当たり遊技状態）が連続して設定されるため、遊技者に対して継続して様々な特典を付与させることができる。
【１０４３】
また、本実施形態では、一方の特別図柄（特図２）にて小当たりに当選し、小当たり遊技が実行されると、他方の特別図柄（特図１）の変動を中断（変動表示期間の計測を中断）し、その小当たり遊技が終了した場合に、中断していた変動表示期間の計測を再開するように構成している。このように構成することにより、小当たり遊技中に特図２変動有利期間が減算されてしまうことを防ぐことができるため、特図２変動有利期間中に実行される小当たり遊技の回数に関わらず一定の特図２変動有利期間を遊技者に提供することができる。
【１０４４】
さらに、本実施形態では、一方の特別図柄（特図１）の抽選結果に基づいて大当たり遊技が実行されると、変動中の他方の特別図柄（特図２）を、外れを示す停止表示態様で強制停止するように構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に小当たり遊技が実行されるという事態を防止することができる。
【１０４５】
上述した通り、本実施形態では、一方の特別図柄の抽選結果に応じて他方の特別図柄の変動に対する制御内容を異ならせている。具体的には、一方の特別図柄の抽選結果が大当たり（遊技者に第１特典を付与可能な抽選結果）である場合には、他方の特別図柄の変動を、抽選結果が外れであることを示す表示態様で停止表示させ、一方の特別図柄の抽選結果が小当たり（遊技者に第１特典とは異なる第２特典を付与可能な抽選結果）である場合には、他方の特別図柄の変動を、第２特典の付与が終了するまで（小当たり遊技が終了するまで）停止し、第２特典の付与終了後に再開させる。加えて、一方の特別図柄の抽選結果が外れの場合には、他方の特別図柄の変動をそのまま実行させるように構成している。
【１０４６】
このように構成することにより、一方の特別図柄の抽選結果に基づいて、他方の特別図柄の抽選内容（抽選結果、抽選結果が表示されるまでの期間）を可変させることができ、遊技者の多様な遊技性を提供することができる。
【１０４７】
さらに、本実施形態では、一方の特別図柄の抽選結果が、遊技者に特典を付与可能な抽選結果である場合において、その特典の内容に応じて他方の特別図柄変動に対する制御内容を異ならせているため、例えば、遊技者に最も有利な特典（大当たり遊技）を付与する抽選結果である場合には、実行中の他方の特別図柄の変動に対応する抽選結果が特典を付与する抽選結果であったとしても、その変動を抽選結果が外れとなるように強制停止し、遊技者に過剰な特典が付与されることを抑制し、大当たり遊技よりも付与される特典が少ない抽選結果（小当たり）の場合には、実行中の他方の特別図柄の変動に対応する抽選結果を可変させること無く、小当たり遊技中に他方の特別図柄の抽選に基づく特典が付与されることを防ぐために、変動表示期間の計測のみを中断することが可能となる。

【１０４８】
よって、複数の特別図柄（特図１、特図２）が同時に変動している状態において、遊技者にとって、最も有利では無い特典が付与されることにより、後に付与される最も有利な特典が付与されなくなる事態を抑制することができ、遊技者に不快感を与えてしまう事態が発生することを抑制することができる。
【１０４９】
本実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態として潜確状態が設定されると第２特別図柄（特図２）の変動表示期間として短期間（０．５秒）の変動表示期間が設定され、小当たり遊技を頻繁に実行することができるように構成している。そして、遊技状態として潜確状態が設定される条件を、確変状態が設定されている状態で第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合として、潜確状態が終了する条件を第１特別図柄が大当たりを示す表示態様で停止表示し、大当たり遊技が実行される場合としているため、小当たり遊技が頻繁に実行される遊技者に有利となる第１有利期間の終了後に、大当たり遊技が実行される第２遊技期間が設定されることになる。よって、遊技者に有利となる第１有利期間と第２有利期間とを連続して設定することができるため、第１有利期間が設定されるように意欲的に遊技を行わせることができる。
【１０５０】
上述した通り、本実施形態のパチンコ機１０では、確変状態中に第１特別図柄の大当たり変動が開始された場合に、その大当たり変動開始時から潜確状態が設定されるようにし、潜確状態が設定されている状態では第２特別図柄（特図２）の抽選を効率良く行えるように構成している。
【１０５１】
よって、潜確状態が設定されたと同時に（潜確状態が設定されたことに基づいて）遊技者に対して潜確状態が設定される期間を報知するように構成していた（図７（ａ））参照。
【１０５２】
しかしながら、本実施形態のパチンコ機１０は、第１特別図柄と第２特別図柄とを同時に変動させることが可能であることから、確変状態が設定されている状態において、第１特別図柄も第２特別図柄も両方とも変動している場合がある。
【１０５３】
このような場合では、潜確状態が設定されたタイミングで潜確状態（ＲＵＳＨ）が設定されたことを示す表示態様を表示（図７（ａ）参照）したとしても、現在変動中の第２特別図柄が変動停止するまでは潜確状態中における第２特別図柄の抽選を実行することができず、ＲＵＳＨ状態中にも関わらずいつまでたっても小当たり遊技が実行されないという問題が発生してしまう虞があった。
【１０５４】
そこで、本実施形態では、潜確状態への移行条件が成立した場合（確変状態中に第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合）において、第２特別図柄の変動状況（変動の有無、変動残期間）を判別し、その判別結果に基づいて、ＲＵＳＨ状態が設定されたことを報知するタイミングを異ならせるように構成している。
【１０５５】
具体的には、潜確状態への移行条件が成立した場合において、新たな第２特別図柄の変動を実行可能な状態であると判別した場合にＲＵＳＨ状態が設定されたことを報知するように構成している。これにより、ＲＵＳＨ状態が設定されたことを報知したにも関わらず、新たな第２特別図柄の変動が開始されず、小当たり遊技が実行されない事態を抑制することができる。
【１０５６】
さらに、本実施形態では、潜確状態への移行条件が成立した場合において、新たな第２特別図柄の変動を実行可能な状態となってから、潜確状態が終了するまでの期間を判別し、判別した期間が所定期間未満である場合には、ＲＵＳＨ状態が設定されたことを報知し

ないように構成している。これにより、ＲＵＳＨ状態が設定されたことを報知したにも関わらず、小当たり遊技が実行されないまま大当たり遊技が開始されてしまうことを抑制することができる。

【１０５７】

本実施形態では、確変状態における第１特別図柄の抽選にて大当たりに当選した場合は、その大当たり変動が開始する時点において普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行することにより遊技状態として潜確状態を設定するように構成し、第２特別図柄の抽選にて大当たりに当選した場合は、その大当たり変動が開始する時点において普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させることなく、その大当たり変動中も確変状態を継続させるように構成している。このように構成することで、特別図柄の種別に応じて異なる遊技性を提供することができる。

【１０５８】

なお、本実施形態の構成に限ること無く、確変状態において第２特別図柄の抽選にて大当たりに当選した場合にも、その大当たり変動が開始する時点において普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行することにより遊技状態として潜確状態を設定するように構成しても良いし、複数ある大当たり種別のうち、特定の大当たり種別が設定された場合のみ、その大当たり変動が開始する時点において普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行することにより遊技状態として潜確状態を設定するように構成しても良い。

【１０５９】

さらに、有利継続期間中に当選した大当たり回数を計測し、その計測結果が所定回数に到達した場合に、その大当たり変動が開始する時点において普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行することにより遊技状態として潜確状態を設定するように構成しても良いし。

【１０６０】

本実施形態では、本実施形態では、確変状態における第１特別図柄の抽選にて大当たりに当選した場合は、その大当たり変動が開始する時点において大当たり変動が終了するまでの期間に潜確状態を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、始動入賞処理（図４７参照）において大当たりに当選することを予測したことに基づいて、予測した入賞情報に対応する大当たり変動が終了するまでの期間（複数変動期間）潜確状態を設定するように構成しても良い。

【１０６１】

本実施形態では、潜確状態が設定されている状態において第２特別図柄の変動パターンを選択する際に潜確状態設定中における第２特別図柄の変動回数に関わらず、常に一定の変動パターンテーブル（図１９（ｂ）参照）を用いる構成としているが、これに限ること無く、例えば、潜確状態が設定されてからの第２特別図柄の変動回数が所定回数（例えば、５０回）に到達したか否かを判別する判別手段を設け、その判別手段の判別結果に基づいて変動パターンを選択するデータテーブルを異ならせるように構成してもよい。

【１０６２】

具体的には、第２特別図柄の変動回数が所定回数（例えば、５０回）に到達していない場合は変動時間の平均が約２秒となるデータテーブルを参照し、第２特別図柄の変動回数が所定回数（例えば、５０回）に到達している場合は変動時間の平均が約１秒となるデータテーブルを参照するように構成すると良い。これにより、第１特別図柄の大当たり変動として長時間の変動時間が設定される変動パターンが選択された場合に遊技者に対してより多くの小当たり遊技を提供することができる。

【１０６３】

また、本実施形態では、確変状態における大当たり変動中に潜確状態が設定されるように構成しているが、これ以外にも、特別図柄の抽選結果が特定の外れ、或いは、小当たりである場合における変動表示中に潜確状態が設定されるように構成しても良いし、確変状態中において、特別図柄の抽選結果が特定の外れ、或いは、小当たりとなった回数が所定回数に到達した場合に潜確状態が設定されるように構成しても良い。

【１０６４】
＜第２実施形態＞
次に、図８８～図１１１を参照して、第２実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１実施形態では、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態において、第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりに当選した場合に、その大当たり変動中の遊技状態を潜確状態とし、潜確状態が設定されている場合に小当たり遊技が実行されやすくなるように構成していた。これに対して、本第２実施形態では、上述した第１実施形態の構成に加え、特別図柄の抽選結果を表示する図柄確定期間（第１図柄を停止表示する期間）中に遊技状態を可変させるように構成している。つまり、確変状態が設定されている状態において第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりに当選した場合に、その抽選結果が表示される図柄確定期間の開始タイミング（大当たりを示す第１図柄が停止表示されるタイミング）で遊技状態として潜確状態を設定するように構成している。
【１０６５】
さらに、本第２実施形態では、上述した第１実施形態に対して、特別図柄の抽選結果に基づいて異なる図柄確定期間が設定されるように構成している点で相違している。このように構成することにより、設定される図柄確定期間の長さに応じて遊技者に有利となる潜確状態が設定される期間の長さを異ならせることができる。また、上述した第１実施形態のように、特別図柄の変動時間（特別図柄を変動させている期間）に対応させて潜確状態を設定する構成に比べて、特別図柄の図柄確定期間（特別図柄を停止させている期間）に対応させて潜確状態を設定する構成を用いているため、潜確状態が設定されている状態における特別図柄に対応する表示態様を簡素化することができるため、パチンコ機１０の制御を簡素化することができる。
【１０６６】
さらに、上述した第１実施形態では、一度確変状態が設定されると、次回大当たりに当選するまで確変状態が継続するように構成していたが、本第２実施形態では、特別図柄の大当たりに当選していない場合であっても、所定の終了条件（確変状態が設定されてからの特別図柄変動回数が所定回数（５０回）に到達すること）が成立した場合に確変状態を終了させるように構成している点で相違している。このように構成することで、確変状態が設定されている期間中に潜確状態へと移行させるための遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。
【１０６７】
ここで、図８８を参照して、本第２実施形態における遊技の流れについて説明をする。図８８は、確変状態が設定されている状態において、第１特別図柄（特図１）の抽選で特定の大当たり（大当たりＣ）に当選した場合における遊技の流れの一例を示したタイミングチャートである。図８８に示した通り、本第２実施形態では、確変状態が設定されている状態において大当たりに当選した場合に、その大当たり変動が停止するタイミング（図８８（ｃ）参照）から、大当たり遊技が実行されるまでの期間（図柄確定期間）にて潜確状態が設定される。
【１０６８】
そして、潜確状態が設定されている状態では、上述した第１実施形態と同様に、第２特別図柄（特図２）の抽選を行わせるための遊技が実行される。また、特図１の図柄確定期間中に特図２の小当たりに当選すると、小当たり遊技が実行されている期間、特図１の図柄確定期間の計測（減算）を中断するように構成している。加えて、本第２実施形態では、特別図柄の抽選結果が外れの場合や小当たりの場合においても、抽選結果に応じて異なる図柄確定期間が設定されるように構成している。これにより、遊技者は、潜確状態が設定される期間に対応する特図１の抽選結果（大当たりに当選した抽選結果）としては、図柄確定期間として長い期間が設定されることを所望し、潜確状態が設定されている状態においては、特図２の抽選をより多く実行するために、図柄確定期間として短い期間が設定されることを所望することになる。

【１０６９】
つまり、抽選結果に応じて図柄確定期間を異ならせた本第２実施形態では、遊技状態や特別図柄の種別に応じて、長い図柄確定期間を所望する場合と、短い図柄確定期間を所望する場合とを遊技者に提供することができる。さらに、本第２実施形態では、同一の変動表示が実行され得る同一の変動パターンに対して、異なる図柄確定期間が設定されるように構成している。これにより、遊技者に対して、特別図柄の変動表示内容によって、図柄確定期間を事前に予測されてしまうことを抑制することができ、今回の特図抽選に対して、どの図柄確定期間が設定されているのかを実際に特別図柄が停止表示されるまで分かり難くすることができる。加えて、上述した構成を有しているため、一の変動時間（変動パターン）に対応して実行される変動演出（第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される演出態様）に対して、複数種類の図柄確定期間を設定するように構成しているため、１回の特別図柄の抽選に要する時間（特別図柄の抽選を行ってから、次の特別図柄の抽選が行えるようになるまでの時間）を複雑に設定した場合であっても、変動演出の統一化を図ることができる。
【１０７０】
図８８を参照して説明をした例では、確変状態が設定されている状態、即ち、残時短回数が４７回である場合に、特図１の大当たりに当選した場合の遊技の流れを示しており、大当たり変動が停止した時点から潜確状態が設定されるように構成している。これに加えて、確変状態が終了する（確変カウンタ２０３ａａの値が０となる）タイミング（例えば、確変状態が設定されてから５０回目の特図抽選）にて特図１の大当たりに当選した場合には、その大当たり変動が開始されるタイミングから潜確状態が設定されるように構成している。
【１０７１】
このように構成することにより、確変状態が設定されている状態において、特図１の大当たりに当選するタイミングに基づいて、異なる長さの有利期間が設定されることとなる。よって、遊技者に対して、長い有利期間が設定されるタイミングで大当たりに当選することを所望させながら遊技を行わせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。
【１０７２】
次に、確変状態が設定されている場合に実行される第１特別図柄（特図１）の抽選に対して設定される遊技状態について、図８９を参照して説明をする。図８９は、確変状態が設定された後の特図１遊技の内容と付与得点の関係を示した図である。
【１０７３】
図８９に示した通り、本第２実施形態では、確変状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選の抽選結果、抽選回数（特図変動回数）に基づいて、遊技状態を可変設定するように構成している。具体的には、本第２実施形態では、特別図柄の抽選回数（変動回数）が、大当たりに当選すること無く所定回数（５０回）に到達するまで継続して確変状態が設定されるように構成しており、そのうち、特別図柄の抽選回数（変動回数）が１～４９回の間に大当たりに当選した場合は、その大当たり変動中は確変状態、大当たりを示す特別図柄が停止表示される図柄確定期間中は潜確状態が設定される。これにより、遊技者には、図柄確定期間中の潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）と、潜確状態終了後の大当たり遊技が特典として付与される。
【１０７４】
次いで、特別図柄の抽選回数（変動回数）が５０回目に大当たりに当選した場合は、その大当たり変動中、及び、図柄確定期間中に潜確状態が設定される。これにより、遊技者には、大当たり変動～図柄確定期間終了までの潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）と、潜確状態終了後の大当たり遊技が特典として付与される。つまり、本第２実施形態では、確変状態が設定されている状態において、特定条件（特定の抽選回数（５０回目））が成立している状態で潜確状態への移行条件（大当たり当選）が成立した場合には、特定条件が成立していない状態で潜確状態への移行条件が成立した場合よりも、遊技者に有利な特典が付

与されるように構成している。
【１０７５】
そして、特別図柄の抽選回数が５０回を超えてしまうと、予め定められた確変回数に到達し、遊技状態として通常状態が設定される。この通常状態中に大当たりに当選した場合には、特別図柄の変動中、及び、図柄確定期間中も通常状態が継続し、大当たり遊技が実行される。
【１０７６】
一方、特別図柄の抽選回数（変動回数）が、確変状態が設定されてから１～４９回目にて外れであった場合には、特別図柄の変動中、及び、図柄確定期間中も確変状態が継続し、５０回目にて外れであった場合には、特別図柄の変動中、及び、図柄確定期間中に潜確状態が設定されるため、特図変動～図柄確定期間終了までの潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）が実行可能となる。
【１０７７】
なお、詳細な説明は後述するが、本第２実施形態では、確変状態における特別図柄の変動時間、及び、図柄確定期間について、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合には、大当たり以外（外れ、小当たり）である場合に比べて、長い時間が選択され易くなるように構成しており、例えば、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合には、その変動時間として「６０秒～１８０秒」の変動時間が選択され、図柄確定期間として「５秒～１５０秒」の図柄確定期間が選択されるようにし、特別図柄の抽選結果が大当たり以外（例えば、外れ）である場合には、その変動時間として「５秒～１５０秒」の変動時間が選択され、図柄確定期間として「０．２秒～１．５秒」の図柄確定期間が選択されるように構成している。
【１０７８】
このように構成することにより、特別図柄の抽選結果、及び、抽選回数に応じて潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）を最大で３３０秒（特図変動回数５０回目で大当たりに当選した場合）、最小で５秒（特図変動回数１～４９回目で大当たりに当選した場合）と、幅を持たせて遊技者に提供することができる。よって、今回の潜確状態がどのくらい継続するのかを遊技者に予測する楽しみを提供することができる。
【１０７９】
さらに、本実施形態では、特別図柄の抽選結果に関わらず、確変状態が設定されてからの特別図柄抽選回数（変動回数）が５０回目となった場合には、その特別図柄の変動中、及び、図柄確定期間中に潜確状態が設定されるように構成しているため、例え、確変状態中に大当たりに当選しなかったとしても、遊技者に対して潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）を提供することができる。よって、大当たりに当選した場合のみ潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）が提供される第１実施形態の構成よりも、遊技者に対して潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）を体験させ易くすることができる。よって、遊技を長時間行ったにも関わらず、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）を体験することができず、遊技に飽きてしまう事態が発生することを抑制することができる。
【１０８０】
また、本実施形態では、確変状態中に大当たりに当選したことに基づいて潜確状態が設定されるほうが、大当たりに当選することなく潜確状態が設定されるよりも長い潜確状態が設定され易くなるように構成している。これにより、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）が実行される期間が長くなればなるほど、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）終了後に大当たり遊技が実行され易くすることができる。よって、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）中の遊技者に対して、大当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。
【１０８１】
なお、上述した本実施形態の構成とは異なり、大当たりに当選することなく潜確状態が設定される場合の一部において、大当たりに当選したことに基づいて潜確状態が設定される場合と同等、或いは、それ以上の長さの潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）が実行されるよ

うに特別図柄の抽選結果が大当たり以外（外れ、小当たり）に対応する変動時間や図柄確定期間を設定しても良い。これにより、遊技者に対して特別図柄の抽選で大当たりに当選しないほうが有利となり得る状況を提供することができ、意外性のある遊技を提供することができる。

【１０８２】

本実施形態では、上述した通り、確変状態中に大当たりに当選した場合に長い潜確状態が設定され易くしているが、これに限ることなく、確変状態中に大当たりに当選すること無く潜確状態が設定された場合に、長い潜確状態が設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、確変回数（確変状態が連続して設定される特別図柄の抽選回数（変動回数））が５０回で、確変状態、即ち、特別図柄の高確率状態における大当たり確率を１／２０に設定し、特別図柄の抽選の結果が５０回連続で外れであった場合（約７％）に長い潜確状態が設定されるように構成すると良い。

【１０８３】

次に、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される表示内容のうち、上述した第１実施形態と相違する表示内容について、図９０を参照して説明をする。本第２実施形態では、上述した第１実施形態とは異なり、図柄確定期間中に潜確状態が設定されるため、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される演出内容に対する特図１表示領域Ｄｍ１、或いは、特図２表示領域Ｄｍ２の表示態様が上述した第１実施形態と相違する。図９０（ａ）は、潜確状態中における表示内容の一例を模式的に示した模式図である。図９０（ａ）に示した通り、本第２実施形態では、第１特別図柄が停止表示（確定表示）されている期間中に潜確状態が設定されるため、潜確状態が設定されるタイミングを跨いで第２特別図柄の変動が実行されている状態を示す演出態様（超チャンスゾーン表示）の表示を、特図１表示領域Ｄｍ１に第１特別図柄（特図１）の抽選結果を示すための第２図柄が停止表示（確定表示）されている期間中に実行する点で、上述した第１実施形態の表示画面（図８（ａ）参照）と相違している。それ以外の表示要素については第１実施形態と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１０８４】

図９０（ａ）に示した例では、第１特別図柄（特図１）が大当たりに当選したことを示すための第３図柄の表示態様（「７７７」）が停止表示されており、今回の潜確状態が、確変状態中に第１特別図柄にて大当たりに当選したことに基づいて設定されたものであることを示している。なお、図９０（ａ）に示した例では、遊技者が視認可能な表示態様で第３図柄が表示される特図１表示領域Ｄｍ１を形成しているため、遊技者は特図１表示領域Ｄｍ１に表示された第３図柄の表示態様と、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される潜確状態が設定されたことを示す演出態様を把握することにより、今後の遊技の流れに関する情報（潜確状態遊技終了後に大当たり遊技が実行されるか否かの情報）を予め獲得した状態で遊技を行うことができる。

【１０８５】

また、本第２実施形態では、第１特別図柄の大当たり当選に基づいて潜確状態が設定される場合には、その潜確状態中において特別図柄の抽選が行われる際に転落抽選（特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるための抽選）が行われないように構成している。よって、特図１表示領域Ｄｍ１に表示された第３図柄の表示態様を識別することにより、今回の潜確状態が遊技者にとって有利な有利潜確状態であるかを把握することができるため、安心して遊技を行わせることができる。

【１０８６】

なお、本第２実施形態では、遊技者が特別図柄の抽選結果を容易に識別できるように第３図柄が表示される構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の抽選結果を遊技者が識別し難くするために、表示領域を縮小したり、第３図柄表示装置８１の表示画面以外（例えば、遊技盤１３に付設される発光体や、第３図柄表示装置８１以外に設けた液晶表示装置等）を用いて表示したりする構成を用いても良い。このように構成することで、遊技者に対して、何を契機に潜確状態が設定されたのかを分かり難くすることができる

ため、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）終了後に大当たり遊技が実行されるか否か、或いは、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）中に転落抽選が実行されているか否かを予測しながら遊技を行わせることができる。

【１０８７】

更に、本実施形態では、特図１表示領域Ｄｍ１に第３図柄が停止表示（確定表示）されてから、確定表示期間（図柄確定期間）が経過するまでの間、第３図柄の表示態様を可変させること無く完全に停止させる構成としているが、遊技者に対して現在が特別図柄の確定表示期間（図柄確定期間）中であることを報知するものであれば、これに限ること無く、例えば、確定表示期間中は第３図柄の変動表示は停止させるが、第３図柄の表示態様（色）を徐々に可変させるように構成しても良いし、遊技者が識別出来ない程度に第３図柄を揺動させるように構成しても良い。

【１０８８】

加えて、遊技者に対して、現在が確定表示期間（図柄確定期間）中であるのか、新たに実行される特別図柄抽選の権利が未獲得の状態であるため特別図柄の新たな抽選（変動）が実行されていない状態であるのかを、遊技者に識別させるための表示態様を設定するように構成しても良く、例えば、特図１表示領域Ｄｍ１に「確定表示中」や「待機中」のコマンドを表示したり、「確定表示中」と「待機中」とで第３図柄の表示態様（色、デザイン）を可変させたりするように構成しても良い。このように構成することで、確定表示期間中において、保留記憶を有する状態にもかかわらず、新たな抽選が開始されないと誤認識されることを抑制することができる。

【１０８９】

次に、図９０（ｂ）を用いて、本第２実施形態における潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）突入時の表示内容を説明する。図９０（ｂ）は、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）突入時に第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。図９０（ｂ）に示した通り、本実施形態では、第１特別図柄が停止表示（確定表示）されている期間中に潜確状態が設定されるため、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）に突入することを示す演出態様を、特図１表示領域Ｄｍ１に第１特別図柄（特図１）の抽選結果を示すための第２図柄が停止表示（確定表示）されている期間中に実行する点で、上述した第１実施形態の表示画面（図８（ｂ）参照）と相違している。それ以外の表示要素については第１実施形態と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１０９０】

＜第２実施形態における電気的構成について＞

次に、図９１～図９６を参照して、第２実施形態における電気的構成について説明をする。本第２実施形態では、上述した第１実施形態に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２とＲＡＭ２０３の内容が変更されている点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３の内容が変更されている点で相違する。その他の点については、第１実施形態と同一であり、同一の要素については同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。

【１０９１】

図９１は、本第２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図９１に示した通り、本第２実施形態のＲＯＭ２０２では、大当たり種別選択テーブル２０２ｄに替えて、大当たり種別選択２テーブル２０２ａａを、小当たり種別選択テーブル２０２ｅに替えて、小当たり種別選択２テーブル２０２ａｂを、変動パターン選択テーブル２０２ｆに替えて、変動パターン選択２テーブル２０２ａｃを設け、さらに、外れ種別選択テーブル２０２ａｄを設けた点で上述した第１実施形態と相違している。

【１０９２】

大当たり種別選択２テーブル２０２ａａは、上述した第１実施形態の大当たり種別選択テーブル２０２ｄに対して、大当たり種別の種類を変更した点と、大当たり終了後に設定される各種カウンタ（時短カウンタ２０３ｆ、確変カウンタ２０３ａａ、確定時間カウン

タ２０３ａｄ，２０３ａｅ）の内容を変更した点と、各大当たり種別に対応させる第１当たり種別カウンタＣ２の値を変更した点で相違している。ここで、図９２を参照して本第２実施形態における大当たり種別選択２テーブル２０２ａａについて説明をする。

【１０９３】

図９２は、本第２実施形態における大当たり種別選択２テーブル２０２ａａの内容を模式的に示した模式図である。図９２に示した通り、大当たり種別選択２テーブル２０２ａａは、上述した第１実施形態の大当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図１６（ａ）参照）に規定されている大当たり種別と同一の大当たり動作内容が規定されており、各大当たり種別に対して、時短カウンタ２０３ｆ、確変カウンタ２０３ａａ、特図１確定時間カウンタ２０３ａｄ、特図２確定時間カウンタ２０３ａｅの値が規定されている。

【１０９４】

具体的には、上述した第１実施形態の大当たり種別選択テーブル２０２ｄの大当たりＡと同一の大当たり動作内容が実行される大当たり種別（大当たりＡ１～大当たりＡ３）には、選択された際（大当たりに当選した際）の遊技状態が通常状態、或いは潜確状態の場合に時短カウンタ２０３ｆに「１００」の値が、時短状態、確変状態の場合に「５０」の値を設定されるように規定しており、確変カウンタ２０３ａａに「５０」の値が設定されるように規定している。

【１０９５】

さらに、特別図柄の図柄確定期間として、大当たりＡ１は「５秒」、大当たりＡ２は「６０秒」、大当たりＡ３は「１５０秒」が設定されるように規定しており、取得した第１当たり種別カウンタＣ２（０～９９）の値が「０～１９」の範囲に大当たりＡ１が規定され、「２０～２３」の範囲に大当たりＡ２が規定され、「２４」に大当たりＡ３が規定されている。つまり、本第２実施形態では、第１特別図柄の抽選にて大当たりに当選した場合の２５％で大当たりＡ（大当たりＡ１～Ａ３）に対応する大当たり動作が実行され、そのうちの８０％（２０／２５）が大当たりＤ、１６％（４／２５）が大当たりＡ２、４％（１／２５）が大当たりＡ３となるように規定している。

【１０９６】

つまり、本実施形態では、遊技者にとって最も有利な大当たり遊技が実行される大当たりに当選したとしても、その抽選結果を遊技者に停止表示するための期間（図柄確定期間）として短い図柄確定期間が選択された場合には、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）が実行される期間が短くなってしまうことになる。よって、特別図柄の抽選に対して、遊技者に大当たり当選の有無だけでは無く、図柄確定期間の長さにも注視させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１０９７】

また、本第２実施形態では図柄確定期間を大当たり種別に対応付けて規定している構成を用いているが、これに限ることなく、大当たり動作内容（大当たり種別）を選択するための抽選と、図柄確定期間を選択するための抽選と、を独立して実行するように構成しても良い。この場合、複数の大当たり種別に対して、複数の図柄確定期間を組み合わせることができるため、遊技者が予測し難い遊技性を提供することができる。

【１０９８】

次いで、上述した大当たりＡ１～Ａ３と同様に、大当たりＢ１～Ｂ３、大当たりＣ１～Ｃ３、大当たりＤ１～Ｄ３がそれぞれ規定されている。

【１０９９】

具体的には、上述した第１実施形態の大当たり種別選択テーブル２０２ｄの大当たりＢと同一の大当たり動作内容が実行される大当たり種別（大当たりＢ１～大当たりＢ３）には、選択された際（大当たりに当選した際）の遊技状態が通常状態、或いは潜確状態の場合に時短カウンタ２０３ｆに「０」の値が、時短状態、確変状態の場合に「１００」の値を設定されるように規定しており、確変カウンタ２０３ａａに「０」の値が設定されるように規定している。

【１１００】

さらに、特別図柄の図柄確定期間として、大当たりＢ１は「５秒」、大当たりＢ２は「６０秒」、大当たりＢ３は「１５０秒」が設定されるように規定しており、取得した第１当たり種別カウンタＣ２（０～９９）の値が「２５～２９」の範囲に大当たりＢ１が規定され、「２０～２３」の範囲に大当たりＡ２が規定され、「２４」に大当たりＡ３が規定されている。つまり、本第２実施形態のＡ２では、第１特別図柄の抽選にて大当たりに当選した場合の２５％で大当たりＡ（大当たりＡ１～Ａ３）に対応する大当たり動作が実行され、そのうちの８０％（２０／２５）が大当たりＤ、１６％（４／２５）が大当たりＡ２、４％（１／２５）が大当たりＡ３となるように規定している。

【１１０１】

次に、図９３（ａ）を参照して、小当たり種別選択２テーブル２０２ａｂについて説明をする。図９３（ａ）は、本第２実施形態における小当たり種別選択２テーブル２０２ａｂの内容を模式的に示した模式図である。図９３（ａ）に示した通り、小当たり種別選択２テーブル２０２ａｂは、上述した第１実施形態の小当たり種別選択テーブル２０２ｅ（図１６（ｂ）参照）に対して、各小当たり種別（小当たりＡ～小当たりＣ）を更に細分化して規定している点で相違している。それ以外は、小当たり種別選択テーブル２０２ｅ（図１６（ｂ）参照）と同一である。同一の要素については、その詳細な説明を省略する。

【１１０２】

具体的には、上述した第１実施形態の小当たりＡに対応する小当たり動作（開放動作）が実行される小当たり種別として、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～９」の範囲に、図柄確定時間が「０．２秒」の「小当たりＡ１」が、「１０～８９」の範囲に、図柄確定時間が「０．５秒」の「小当たりＡ２」が、「９０～９３」の範囲に図柄確定時間が「１．５秒」の「小当たりＡ３」が、規定される。

【１１０３】

そして、上述した第１実施形態の小当たりＢに対応する小当たり動作（開放動作）が実行される小当たり種別として、小当たり種別カウンタＣ５の値が「９４～９５」の範囲に、図柄確定時間が「０．２秒」の「小当たりＢ１」が、「９６～９７」の範囲に、図柄確定時間が「０．５秒」の「小当たりＢ２」が、「９８」の値に図柄確定時間が「１．５秒」の「小当たりＢ３」が、規定される。さらに、上述した第１実施形態の小当たりＣに対応する小当たり動作（開放動作）が実行される小当たり種別として、小当たり種別カウンタＣ５の値が「９９」に図柄確定時間が「１．５秒」の小当たり動作（開放動作）が規定されている。

【１１０４】

次に、図９３（ｂ）を参照して、外れ種別選択テーブル２０２ａｄの内容について説明をする。この外れ種別選択テーブル２０２ａｄは、特別図柄の抽選結果が外れであった場合に、その外れ種別を選択するために参照するものであり、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に対応させて異なる図柄確定時間が規定されている。

【１１０５】

本実施形態では、特別図柄の抽選結果として重複し得ないことを理由に、特別図柄の抽選結果が小当たりの場合と、外れの場合とで、同一のカウンタ値（小当たり種別カウンタＣ５の値）を参照して種別を選択するように構成している。これにより、主制御装置１１０が有するカウンタの個数を削減することができる。なお、上述した構成に限ること無く、特別図柄の抽選結果が小当たりの場合と、外れの場合とで、異なるカウンタを用いる構成としても良い。

【１１０６】

図９３（ｂ）は、外れ種別選択テーブル２０２ａｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図９３（ｂ）に示した通り、第１特別図柄、或いは第２特別図柄の抽選結果に対応して図柄確定時間が０．２秒～１．５秒の図柄種別（外れ種別）が小当たり種別カウンタＣ５の値に対応させて規定されている。

【１１０７】

以上、説明をした通り、本第２実施形態では、特別図柄の抽選結果として、大当たり、

小当たり、外れの抽選結果を設定可能にし、さらに、各抽選結果に対して異なる図柄確定時間を設定可能に構成している。これにより、特別図柄の抽選結果が同一の場合であっても、異なる図柄確定時間を設定することができる。

【１１０８】

ここで、例えば、特別図柄の抽選結果が大当たりであって、その図柄確定期間中に潜確状態が設定される場合においては、図柄確定時間として長い時間（例えば、１５０秒）が選択されるほど、潜確状態が設定される期間を長くすることができるため、遊技者に有利とすることができる。一方で、特別図柄の抽選結果が外れの場合は、長い図柄確定時間が選択されるほど、単位時間あたりの遊技回数（特別図柄抽選回数）が少なくなってしまうため、遊技者に不利となる。

【１１０９】

さらに、第１特別図柄（特図１）の抽選結果が大当たりであることを示す特別図柄が停止表示されている期間において潜確状態が設定される場合における第２特別図柄（特図２）の抽選を実行させる潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）中では、特図２の抽選結果が小当たり、或いは、外れの場合に、長い図柄確定時間が選択されることで、予め定められた潜確状態期間（特図１の図柄確定期間）中に実行可能な特図２抽選回数が少なくなることから、遊技者に不利となる。

【１１１０】

このように、特別図柄の抽選結果に応じて、設定される図柄確定期間の有利度合いを可変させることができるため、遊技者に斬新な遊技性を提供することができる。

【１１１１】

なお、本実施形態では、特別図柄の図柄確定期間を可変させることにより、遊技者に有利な遊技状態である潜確状態が設定される期間を可変させると共に、その潜確状態中に実行される特別図柄抽選の回数を可変させることにより、遊技者に対して提供する有利度合いを異ならせるように構成しているが、これ以外の構成を用いても良く、例えば、特別図柄の抽選で大当たりに当選したことを示す特別図柄の図柄確定期間が所定期間よりも長い場合のみ、遊技者に好ましい映像を表示する特典を付与するように構成しても良いし、大当たり遊技中に再生される音楽の選択操作を、図柄確定期間中に実行可能となるように構成しても良い。

【１１１２】

次に、図９４を参照して、時短・確変用２テーブル２０２ａｃ２の内容について説明をする。図９４は、本第２実施形態における時短・確変用２テーブル２０２ａｃ２の内容を模式的に示した模式図である。図９４に示した通り、時短・確変用２テーブル２０２ａｃ２は、上述した第１実施形態の時短・確変用テーブル２０２ｆ２（図１９（ａ）参照）に対して、特図１に対応する変動パターンの長さを異ならせている点で相違している。それ以外は、時短・確変用テーブル２０２ｆ２（図１９（ａ）参照）と同一である。同一の要素については、その詳細な説明を省略する。

【１１１３】

つまり、本実施形態では、確変状態中に特別図柄の抽選（特図１の抽選）で大当たりに当選した場合における特別図柄の停止表示期間（図柄確定期間）中に潜確状態を設定するように構成しているため、確変状態中における特図１の変動表示期間が第１実施形態よりも短くなるように構成している。

【１１１４】

次に、図９５を参照して、本第２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図９５は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３の内容を模式的に示した模式図である。図９５に示した通り、本第２実施形態は、上述した第１実施形態に対して確変フラグ２０３ｇに替えて確変カウンタ２０３ａａを設けた件と、特図１図柄確定中フラグ２０３ａｂ、特図２図柄確定中フラグ２０３ａｃ、特図１確定時間カウンタ２０３ａｄ、特図２確定時間カウンタ２０３ａｅを追加した点で相違している。それ以外の要素については、同一であり、同一の要素については同一

の符号を付してその説明を省略する。
【１１１５】
確変カウンタ２０３ａａは、特別図柄の高確率状態（潜確状態、確変状態）において実行される特別図柄の抽選回数を継続するためのカウンタであって、特別図柄の抽選が高確率で実行される期間を示すためのものである。
【１１１６】
この確変カウンタ２０３ａａは、上述した第１実施形態の大当たり終了処理（図５４のＳ２３１２参照）において確変フラグ２０３ｇをオンに設定するタイミングにおいて、当選した大当たり種別に対応して規定されている値（図９２参照）が設定され、その値が第１特別図柄大当たり判定処理２（図９８のＳ３５６参照）で参照され（図９８のＳ４５１）、確変カウンタ２０３ａａに設定されている値に応じた大当たり抽選が実行される（図９８のＳ４０３，Ｓ４０４参照）。また、同様に第２特別図柄の抽選を実行する際にも参照される（図１０２のＳ９５３参照）。
【１１１７】
そして、特別図柄（特図１、特図２）の図柄確定期間が経過したタイミングで値が１減算されると共に、大当たりに当選した特別図柄の図柄確定期間が経過したタイミングで０にリセットされる。
【１１１８】
特図１図柄確定中フラグ２０３ａｂは、第１特別図柄（特図１）が停止表示されていることを示すためのフラグであって、オンに設定されている場合に、特図１の停止表示期間中（図柄確定期間中）であることを示すものである。この特図１図柄確定中フラグ２０３ａｂは、第１特別図柄確定期間設定処理（図１００のＳ８５２参照）においてオンに設定され（図１００のＳ２８０２参照）、第１特別図柄変動停止処理２（図９９のＳ２５７参照）において参照される。そして、図柄確定期間が経過したと判別した場合に（図９９のＳ８５３：Ｙｅｓ）、オフに設定される。
【１１１９】
特図２図柄確定中フラグ２０３ａｃは、第２特別図柄（特図２）が停止表示されていることを示すためのフラグであって、オンに設定されている場合に、特図２の停止表示期間中（図柄確定期間中）であることを示すものである。この特図２図柄確定中フラグ２０３ａｃは、上述した特図１図柄確定中フラグ２０３ａｂに対して、対象となる特別図柄の種別を第１特別図柄（特図１）から第２特別図柄（特図２）へと変更した点で相違しているだけであり、その詳細な説明を省略する。
【１１２０】
特図１確定時間カウンタ２０３ａｄ、特図２確定時間カウンタ２０３ａｅは、第１特別図柄（特図１）、或いは第２特別図柄（特図２）の図柄確定期間を計測するためのカウンタであって、第１特別図柄（特図１）、或いは第２特別図柄（特図２）１が停止表示された場合に、対応するカウンタに今回の図柄確定期間を示す値が設定されるものである。そして、定期的に実行される確定時間中処理（図１０１のＳ８６０参照）において、カウンタの値が減算され、特図１確定時間カウンタ２０３ａｄ、特図２確定時間カウンタ２０３ａｅの値が０になった場合に、特別図柄の図柄確定期間を終了させる処理が実行される。
【１１２１】
なお、本第２実施形態では、特別図柄の抽選結果を示すための種別に応じて異なる図柄確定期間が設定されるように構成されている（図９２、図９３参照）。そして、この図柄確定期間中に遊技状態として潜確状態が設定されるように構成している。
【１１２２】
次に、図９６を参照して本第２実施形態の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１に格納されている情報について説明をする。図９６は、本第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３の内容を模式的に示した模式図である。図９６に示した通り、本第２実施形態のＲＡＭ２２３では、上述した第１実施形態の電気的構成に加えて、特図１確定カウンタ２２３ａａ、特図２確定カウンタ２２３ａｂ、残確定

時間情報格納エリア２２３ａｃ、確定中フラグ２２３ａｄを追加した点で相違している。
【１１２３】
特図１確定カウンタ２２３ａａは、第１特別図柄を停止表示させる期間（図柄確定期間）を計測するためのカウンタであって、主制御装置１１０から第１特別図柄（特図１）の図柄確定期間を示すための情報を含む確定コマンドを受信した場合に、特図１の図柄確定期間に対応する値がセットされるものである。
【１１２４】
この特図１確定カウンタ２２３ａａにセットされた値は、１ミリ秒毎に実行される各種カウンタ更新処理２（図１１１参照）により定期的に減算される。本第２実施形態では、遊技者に有利な遊技状態である潜確状態が、特別図柄（第１特別図柄）の図柄確定期間中に設定されるように構成されていることから、この特図１確定カウンタ２２３ａａの値を管理することにより、潜確状態が継続して設定され続ける残期間を示す残期間情報を設定することが可能となる。
【１１２５】
さらに、本実施形態では、特図１の図柄確定期間中（潜確状態遊技中）に、第２特別図柄の小当たりに当選した場合、その小当たり遊技中は特図１確定カウンタ２２３ａａの値を減算する処理を中断するように構成している。よって、小当たり遊技が実行されている間に特図１の図柄確定期間が減算されてしまうことが無いため、図柄確定期間中に適切に第２特別図柄の抽選を実行することができる。
【１１２６】
なお、上述した第２実施形態の構成に加えて、特図１確定カウンタ２２３ａａの減算処理を中断している期間を累積する処理を設けても良い。具体的には、小当たり遊技が実行されている期間を計測する小当たり遊技中カウンタを設け、その小当たり遊技中カウンタを用いて、継続して設定される潜確状態中における小当たり遊技中の累積期間を算出するように構成しても良いし、特図１確定時間カウンタ２０３ａｄの減算処理を中断するためのフラグがオンに設定されている期間を計測する中断中カウンタを設け、その中断中カウンタを用いて継続して設定される潜確状態中における小当たり遊技中の累積期間を算出するように構成しても良い。
【１１２７】
このように、特図１の図柄確定期間の減算処理を中断させた期間を累積した累積中断情報を算出することにより、今回の潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）の結果を遊技者に報知することができる。さらに、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）の詳細な遊技結果として、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）中に獲得した累積獲得球数と、当選した小当たりの累積小当たり回数と、上述した中断累積情報と、に基づいて、設計値よりも（或いは、過去履歴よりも）獲得した特典が多いか否かを示す遊技結果や、当選した小当たり回数に対して獲得球数が多いか否かを示す遊技結果や、当選した小当たり回数に対して中断累積情報が長いか否かを示す遊技結果を遊技者に報知するように構成しても良い。また、単に累積獲得球数や、累積小当たり回数や、累積中断情報を報知するように構成しても良い。
【１１２８】
特図２確定カウンタ２２３ａｂは、第２特別図柄を停止表示させる期間（図柄確定期間）を計測するためのカウンタであって、主制御装置１１０から第２特別図柄（特図２）の図柄確定期間を示すための情報を含む確定コマンドを受信した場合に、特図２の図柄確定期間に対応する値がセットされるものである。具体的な内容は、上述した特図１確定カウンタ２２３ａａに対して、計測対象を特図１の図柄確定期間に替えて特図２の図柄確定期間とした点以外は同一であり、その詳細な説明を省略する。
【１１２９】
残確定時間情報格納エリア２２３ａｃは、第１特別図柄（特図１）の図柄確定期間の減算処理を中断（特図１の仮停止）した時点における図柄確定期間の残時間（残確定時間）を示す残確定時間情報を格納するためのデータ領域である。本第２実施形態では、残確定時間情報格納エリア２２３ａｃに格納されている残確定時間情報に基づいて、図柄確定期

間の減算処理を再開する際の演出態様が設定される。これにより、小当たり遊技が終了し、図柄確定期間の減算処理を再開する際に実行される演出態様を把握することにより、潜確状態が終了するまでの期間を予測することが可能となる。

【１１３０】

この残確定時間情報格納エリア２２３ａｃには、音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理２（図１０６のＳ４１６２参照）にて仮停止関連コマンドを受信したと判別した場合（図１０６のＳ４２１９：Ｙｅｓ）に実行される仮停止関連処理２（図１０８のＳ４２５３参照）の中で設定された残確定時間情報（期間Ａ～期間Ｃ）が格納される（図１０８のＳ４９５６，Ｓ４９５８，Ｓ４９５９参照）。そして、仮停止関連処理２（図１０８のＳ４２５３参照）の中で実行される再開処理（図１０９のＳ４９５２参照）にて図柄確定期間の減算処理を再開する際の演出態様を設定する際に読み出され（図１０９のＳ５００２，Ｓ５０５２参照）、追加演出種別を決定する際に参照される（図１０９のＳ５００３，Ｓ５０５３参照）。

【１１３１】

このように様々な報知条件が成立することにより潜確状態遊技の残期間を示すための情報が報知されるように構成しているため、図柄確定期間の残期間、即ち、潜確状態遊技を実行し得る残期間を示す情報を、潜確状態中に実行される各種演出の演出態様を把握することにより獲得することが可能となる。よって、遊技者に対して演出を注視させることができ、演出効果を高めることができる。

【１１３２】

なお、本第２実施形態では、図柄確定期間の残期間、即ち、潜確状態遊技を実行し得る残期間を所定範囲毎に区分し、区分された範囲を示すための残期間情報を遊技者に報知するように構成することで、遊技者に対して潜確状態遊技の残期間を大まかに把握させ、具体的な残期間を予測させる楽しみを遊技者に提供するように構成しているが、これに限ることなく、例えば、具体的な残期間を秒単位で遊技者に報知するように構成しても良い。

【１１３３】

確定中フラグ２２３ａｄは、特別図柄の停止表示期間（図柄確定期間）中であることを示すためのフラグであって、特別図柄の停止表示期間（図柄確定期間）中である場合にオンに設定される。この確定中フラグ２２３ａｄは、第１特別図柄（特図１）、第２特別図柄（特図２）の何れの特別図柄が図柄確定期間中であってもオンに設定されるように構成されている。

【１１３４】

確定中フラグ２２３ａｄは、音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理２（図１０６のＳ４１５２参照）において、図柄確定関連コマンドを受信したと判別した場合に（図１０６のＳ４２５４：Ｙｅｓ）実行される図柄確定関連処理（図１１０のＳ４２５５参照）においてオンに設定される（図１１０のＳ５０７７参照）。そして、仮停止関連処理２（図１０８のＳ４２５３参照）にて、特図１仮停止コマンドを受信したと判別した場合に（図１０８のＳ４９５１参照）、特図１の変動状態が図柄確定期間中であるか否かを判別するために参照される（図１０８のＳ４９５３参照）。また、仮停止関連処理２（図１０８のＳ４２５３参照）にて実行される再開処理（図１０９のＳ４９５２）において特図１再開コマンドを受信したと判別した場合にも（図１０９のＳ５００１：Ｙｅｓ）、特図１の変動状態が図柄確定期間中であるか否かを判別するために参照される（図１０９のＳ５０５１参照）。

【１１３５】

上述した通り、本第２実施形態では、第２特別図柄（特図２）の抽選によって小当たりに当選した時点（小当たり遊技が実行される時点）、或いは、小当たり遊技が終了した時点における第１特別図柄（特図１）の変動状態が変動表示期間中であるか、図柄確定期間中であるかを判別し、その判別結果に基づいて、特図１を仮停止（変動表示期間、図柄確定期間の減算を中断）する際の処理、及び、特図１を再開（変動表示期間、図柄確定期間の減算を再開）する際の演出態様を設定するように構成している。

【１１３６】
このように構成することにより、第２特別図柄（特図２）の抽選で小当たりに当選したタイミングにて第１特別図柄（特図１）がどの変動状態であっても適切に処理を実行することができる。
【１１３７】
＜第２実施形態における主制御装置の制御処理について＞
次に、図９７～図１０５を参照して、第２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種制御処理について説明を行う。本第２実施形態における主制御装置１１０の制御処理は、上述した第１実施形態における主制御装置１１０の制御処理に対して、特別図柄変動処理（図３２参照）に替えて特別図柄変動処理２（図９７参照）、第１特別図柄大当たり判定処理（図３４参照）に替えて第１特別図柄大当たり判定処理２（図９８参照）、第１特別図柄変動停止処理（図３８参照）に替えて第１特別図柄変動停止処理２（図９９参照）、第２特別図柄大当たり判定処理（図４０参照）に替えて第２特別図柄大当たり判定処理２（図１０２参照）、第２特別図柄変動停止処理（図４５参照）に替えて第２特別図柄変動停止処理２（図１０３参照）、特図２外れ停止処理（図４６参照）に替えて特図２外れ停止処理２（図１０５参照）を実行する点で相違し、第１特別図柄確定期間設定処理（図１００参照）、第２特別図柄確定期間設定処理（図１０４参照）を新たに追加する点で相違する。その他は同一の処理が実行される。なお、同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【１１３８】
ここで、本第２実施形態における主制御装置１１０にて実行される制御処理の内容の中で、上述した第１実施形態と大きく異なる点について簡単に説明をする。上述した第１実施形態では、遊技者に有利な遊技状態である潜確状態を、一方の特別図柄（特図１）の変動表示期間中に設定するように構成していた。より詳しくは、確変状態が設定されている状態において、大当たりに当選した特別図柄の変動表示期間中に潜確状態を設定し、変動表示期間が終了するまでは潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）を実行させ、変動表示期間が終了した直後に大当たり遊技を実行させるように構成していた。これにより、遊技者に対して、異なる２つの特典遊技（潜確状態中において小当たりを頻発させる遊技と、大当たり遊技）を連続して実行させることができ、遊技者に対して短期間で多くの特典を付与できるものであった。
【１１３９】
さらに、大当たり遊技が実行される前段階の状態で潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）を実行することができるため、安心して潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）を実行させることができるものであった。つまり、一般的に小当たり遊技よりも遊技者に付与する特典が大きい大当たり遊技が連続する２つの特典遊技の後半側に設定されることにより、前半側の遊技結果が芳しくない場合であっても、後半側で実行される遊技（大当たり遊技）での特典獲得を意欲的に行わせることができるものであった。
【１１４０】
加えて、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）は、大当たり変動の実行中に行われるように構成しているため、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）が実行可能な期間を予め設定しておくことができる。よって、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）が想定外に長く実行されてしまい過剰に特典を遊技者に付与してしまう事態が発生することを抑制することができるものであった。
【１１４１】
また、大当たりに当選した場合に選択される変動パターンに応じて潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）を実行可能な期間が可変する。つまり、特別図柄の１回の抽選によって、大当たり遊技の実行の有無と、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）の遊技期間の長さと、を決定するように構成しているため、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）の遊技期間の長さを予め設定するために専用の選択テーブルを用いた処理を実行する場合に比べて主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができるものであった。

【１１４２】
しかしながら、以上説明をした第１実施形態の構成では、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）の遊技期間が特別図柄の変動パターン（変動時間）によってのみ決定される構成であることから、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）の遊技期間を複数用意するには、複数の変動パターン（変動時間）を予め用意する必要があり、変動パターンを記憶するためのデータ領域を圧迫してしまう虞があった。
【１１４３】
そこで、本第２実施形態では、上述した第１実施形態の構成に加え、特別図柄が停止表示されている期間（図柄確定期間）も潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）が実行可能な期間となるように構成し、且つ、特別図柄の抽選結果に基づく図柄種別に応じて、図柄確定期間の長さを異ならせるように構成している。
【１１４４】
このように構成することで、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）の遊技期間を、特別図柄の変動時間と、図柄確定期間とを合算して（組み合わせて）設定することができるため、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）の遊技期間を少ないデータ量で複数パターン設定することができる。
【１１４５】
さらに、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）中における第２特別図柄（特図２）の抽選においても、抽選結果に応じて異なる図柄確定期間が設定されるように構成されているため、設定される図柄確定期間によって、予め定められた潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）期間（特図１の変動表示時間）中に実行される特図２の抽選回数が異ならせることができる。
【１１４６】
つまり、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）の遊技期間を設定することになる第１特別図柄の抽選においては、より長い図柄確定期間が設定されることを所望し、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）中に繰り返し実行される第２特別図柄の抽選においては、より短い図柄確定期間が設定されることを所望する遊技性となり、抽選対象となる特別図柄種別によって異なる抽選結果を所望するという新規性のある遊技性を遊技者に提供することができる。
【１１４７】
さらに、本第２実施形態では、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるための処理（時短カウンタ２０３ｆの減算処理）を特別図柄の変動開始時に実行し、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるための処理（確変カウンタ２０３ａａの減算処理）を特別図柄の図柄確定期間終了時に実行するように構成し、且つ、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で特別図柄の変動回数（抽選回数）が所定回数（５０回）に到達した場合に特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させ、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で特別図柄の変動回数（抽選回数）が所定回数（５０回）に到達した場合に普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行し得るように構成している。
【１１４８】
つまり、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態において、特別図柄の変動回数（抽選回数）が５０回に到達すると、その変動（５０回目の変動）が開始されるタイミングで遊技状態が潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）へと移行し、その変動（５０回目の変動）が終了するタイミング（図柄確定期間終了時）にて遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）へと移行し得るように構成している。
【１１４９】
このように構成することで、大当たりに当選していない場合であっても、予め定められた特定期間（５０回目の変動期間（図柄確定期間含む））のみ潜確状態を設定することができるため、遊技者に対して、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）を体験させ易くすることができる。
【１１５０】
まず、図９７を参照して、第２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によ

って実行される特別図柄変動停止処理２（Ｓ１５４）について説明する。図９７は、特別図柄変動処理２（Ｓ１５４）の内容を示したフローチャートである。特別図柄変動停止処理２（Ｓ１５４）は、上述した第１実施形態における特別図柄変動処理（Ｓ１５４）に対して、Ｓ２５１及びＳ２５２の処理を追加する点、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７）に替えて第１特別図柄変動停止処理２（Ｓ２５７）、第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２１３）に替えて第２特別図柄変動停止処理２（Ｓ２６３）を実行する点で相違する。

【１１５１】

特別図柄変動処理２（Ｓ１５４）では、Ｓ２０４の処理において特図１変動時間カウンタ２０３ｍの値が０であると判別した場合には（Ｓ２０４：Ｎｏ）、特図１図柄確定中フラグ２０３ａｂがオンに設定されているか判別する（Ｓ２５１）。特図１図柄確定中フラグ２０３ａｂがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ２５１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動停止処理２（Ｓ２５７）を実行し、Ｓ２０９の処理へ移行する。第１特別図柄変動停止処理２（Ｓ２５７）の詳細については、図９９を参照して後述する。一方、Ｓ２５１の処理において、特図１図柄確定中フラグ２０３ａｂがオフに設定されていると判別した場合には（Ｓ２５１：Ｎｏ）、第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０８）を実行し、Ｓ２０９の処理へ移行する。

【１１５２】

上述したＳ２０６の処理において特図１変動時間カウンタ２０３ｍの値が０ではない（０よりも大きい）と判別した場合（Ｓ２０６：Ｎｏ）、或いは、Ｓ２０８，Ｓ２５７の処理を実行すると、次に、特図２変動時間カウンタ２０３ｎの値が０より大きいか判別する（Ｓ２０９）。特図２変動時間カウンタ２０３ｎの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合には（Ｓ２０９：Ｎｏ）、次いで、特図２図柄確定中フラグ２０３ａｃがオンに設定されているか判別する（Ｓ２５２）。

【１１５３】

Ｓ２５２の処理において、特図２図柄確定中フラグ２０３ａｃがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ２５２；Ｎｏ）、即ち、Ｓ２０９，Ｓ２５２の処理によって、現在が第２特別図柄（特図２）の変動表示中でも図柄確定期間中でも無いと判別した場合は、新たに第２特別図柄（特図２）の変動を開始させるために第２特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ２１０）、その後、本処理を終了する。なお、第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２１０）の処理内容は、上述した第１実施形態と同一であるためその詳細な説明は省略する。

【１１５４】

一方、Ｓ２５２の処理において、特図２図柄確定中フラグ２０３ａｃがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ２５２：Ｙｅｓ）、即ち、現在が第２特別図柄（特図２）の図柄確定期間中であると判別した場合は、第２特別図柄変動停止処理２（Ｓ２６３）を実行し、本処理を終了する。第２特別図柄変動停止処理２（Ｓ２６３）の詳細については、図１０３を参照し後述する。

【１１５５】

次に、図９８を参照して、第２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される第１特別図柄大当たり判定処理２（Ｓ３５６）について説明する。図９８は、第１特別図柄大当たり判定処理２（Ｓ３５６）の内容を示したフローチャートである。第１特別図柄大当たり判定処理２（Ｓ３５６）は、上述した第１実施形態における第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０６）に対して、Ｓ４０２の処理に代えて、確変カウンタ２０３ａａの値が０より大きいか判別する処理（Ｓ４５１）を実行する点で相違する。

【１１５６】

つまり、上述した第１実施形態では、特別図柄の高確率状態が設定された場合には特別図柄の大当たりに当選するまで特別図柄の高確率状態を継続する構成であったため、現在が特別図柄の高確率状態であることを示すための確変フラグ２０３ｇを用いていたが、本第２実施形態では、特別図柄の高確率状態を終了させる条件として、特別図柄の大当たり当選（第１終了条件）に加え、特別図柄の変動回数（抽選回数）が所定回数（例えば、５

０回）に到達した場合に成立する第２終了条件を有している。よって、特別図柄の高確率状態が継続して設定されている期間における特別図柄の変動回数（抽選回数）を計測するために確変カウンタ２０３ａａを用いている。この確変カウンタ２０３ａａは、上述した第２終了条件が成立するまでの特別図柄の変動回数（抽選回数）を計測するためのものであり、特別図柄の抽選が実行されることに基づいて値が更新されるように構成されている。

【１１５７】

なお、本実施形態以外の構成であっても、上述した第２終了条件の成立の有無を判別可能な構成であれば良く、例えば、第１実施形態に用いた確変フラグ２０３ｇと、本第２実施形態に用いた確変カウンタ２０３ａａと、を用いた構成でも良いし、遊技状態に関わらず常に特別図柄の変動回数（抽選回数）を計測する変動回数カウンタを設け、確変フラグ２０３ｇの設定状況と、変動回数カウンタの更新数とに基づいて確変状態中における特別図柄の変動回数を判別するように構成しても良い。

【１１５８】

さらに、本第２実施形態では、特別図柄の変動回数、即ち、第１特別図柄（特図１）の変動回数と、第２特別図柄（特図２）の変動回数とを合算した回数に対して確変状態を終了させるための終了条件（第２終了条件）を設定しているが、これに限ることなく、第１特別図柄（特図１）の変動回数（抽選回数）のみを計測する特図１変動回数カウンタと、第２特別図柄（特図２）の変動回数（抽選回数）のみを計測する特図２変動回数カウンタと、を設け、各特別図柄の変動回数（抽選回数）に対してそれぞれ終了条件（確変状態を終了させるための終了条件）を設定するように構成しても良い。

【１１５９】

また、本第２実施形態では、特別図柄の高確率状態（例えば、確変状態）を終了させるための終了条件として、特別図柄の大当たり当選に基づいた第１終了条件に加え、特別図柄の変動回数（抽選回数）に基づいた第２終了条件を設けているが、それ以外の終了条件を設けても良く、例えば、特別図柄の抽選結果が大当たり以外の特定の抽選結果（例えば、小当たり）となった回数が所定回数に到達した場合に成立する第３終了条件を設けても良い、さらに、この第３終了条件を、第１特別図柄の抽選結果と、第２特別図柄の抽選結果と、に対してそれぞれ設定しても良い。

【１１６０】

加えて、特別図柄の高確率状態が設定されている時間を計時する計時カウンタを設け、その計時カウンタが所定時間を計時した場合に成立する第４終了条件や、特別図柄の高確率状態が設定されている状態において実行される普通図柄の抽選結果や抽選回数に基づいて成立し得る第５終了条件を設けても良い。

【１１６１】

また、上述した複数の終了条件の何れかが成立した場合において、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるタイミングについても、本第２実施形態にて用いたタイミング以外を設定しても良く、例えば、特別図柄の抽選を開始する直前や、特別図柄の抽選が実行された直後や、特別図柄の変動を開始させるタイミングや、特別図柄の変動が開始されてから所定時間（例えば、５秒）経過したタイミングや、特別図柄の変動が停止したタイミングや、特別図柄が停止表示されてから所定時間（例えば、０．１秒）経過したタイミングや、特別図柄の停止表示期間（図柄確定期間）の終了タイミングの何れかのタイミングで移行させるように構成しても良い。

【１１６２】

このように特別図柄の高確率状態を終了させるための終了条件と、その終了条件が成立した場合における特別図柄の高確率状態を終了させるタイミングと、を複数設けることにより、遊技者に対して特別図柄の高確率状態がいつまで継続するのか、どのタイミング（特別図柄の変動開始時、変動停止時、図柄確定期間終了時）で終了するのかを分かり難くすることができるため、遊技者に対して緊張感を持たせながら遊技を行わせることができる。

【１１６３】
第１特別図柄大当たり判定処理２（Ｓ３５６）のその他の処理に関しては、第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０６）と同一であるため、詳細な説明は省略する。
【１１６４】
次に、図９９を参照して、第２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される特別図柄変動処理２（Ｓ１５４）内の一処理である第１特別図柄変動停止処理２（Ｓ２５７）について説明する。図９９は、第１特別図柄変動停止処理２（Ｓ２５７）の内容を示したフローチャートである。第１特別図柄変動停止処理２（Ｓ２５７）は、上述した第１実施形態における第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７）に対して、特別図柄の図柄確定期間中に実行される処理（Ｓ８５１～Ｓ８５８，Ｓ８６０）の処理を追加した点と、大当たりに当選した第１特別図柄（特図１）を停止表示する際のリセット処理の内容を異ならせた点で相違する。その他の処理に関しては、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７）と同一であるため、詳細な説明は省略する。
【１１６５】
ここで、図９７に戻り、第１特別図柄変動停止処理２（図９９のＳ２５７）が実行される条件について説明をする。この第１特別図柄変動停止処理２（図９９のＳ２５７）では、特別図柄の変動を停止させる処理と、特別図柄を停止表示させる期間（図柄確定期間）を設定する処理と、設定された図柄確定期間を計測する処理と、図柄確定期間経過後における特別図柄の抽選結果に対応した各種実行処理と、が実行されるように構成している。
【１１６６】
よって、図９７のＳ２０６の処理、即ち、第１特別図柄（特図１）の変動を終了させるタイミングか否かを判別する処理において、第１特別図柄（特図１）の変動を停止させるタイミングである（特図１変動時間カウンタ２０３ｍの値が０である）と判別した場合（図９７のＳ２０６：Ｙｅｓ）、及び、Ｓ２５１の処理、即ち、現在が第１特別図柄（特図１）の停止表示中であるか否かを判別する処理において、第１特別図柄（特図１）の停止表示中である（特図１図柄確定中フラグ２０３ａｂがオンに設定されている）と判別した場合（図９７のＳ２５１：Ｙｅｓ）に実行される。
【１１６７】
図９９に戻り説明を続ける。第１特別図柄変動停止処理２（Ｓ２５７）では、まず、特図１図柄確定中フラグ２０３ａｂがオンに設定されているか判別する（Ｓ８５１）。ここで、特図１の変動時間が経過し、特図１を停止表示させるために第１特別図柄変動停止処理２（Ｓ２５７）を実行する場合には、即ち、図９７のＳ２０６の処理において、特図１変動時間カウンタの値で０であると判別したことにより第１特別図柄変動停止処理２（Ｓ２５７）を実行する場合には、特図１図柄確定中フラグ２０３ａｂがオンに設定されていないため、Ｓ８５１の処理において特図１図柄確定中フラグ２０３ａｂがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別し（Ｓ８５１：Ｎｏ）、第１特別図柄確定期間設定処理を実行する（Ｓ８５２）。
【１１６８】
第１特別図柄確定期間設定処理（Ｓ８５２）では、特別図柄を停止表示させる期間（図柄確定期間）を設定するため処理が実行される。ここで、図１００を参照して、第２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される第１特別図柄変動停止処理２（Ｓ２５７）内の一処理である第１特別図柄確定期間設定処理（Ｓ８５２）について説明する。図１００は、第１特別図柄確定期間設定処理（Ｓ８５２）の内容を示したフローチャートである。第１特別図柄確定期間設定処理（Ｓ８５２）では、確定時間（図柄確定期間）を設定し、第１図柄表示装置３７に送信するコマンドを設定する処理，及び、今回の第１特別図柄（特図１）の抽選結果が大当たりである場合に、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるための処理を実行する。
【１１６９】
なお、本第２実施形態では、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる条件（時短終了条件）として、特別図柄の大当たりに当選した場合（第１時短終了条件）と、普

通図柄の高確率状態が継続して設定されている状態において特別図柄の変動回数（抽選回数）が所定回数（例えば、５０回）に到達した場合（第２時短終了条件）と、の２つの時短終了条件を有しており、上述した第１時短終了条件が成立した場合には、特別図柄が停止表示されるタイミング（図柄確定期間の開始タイミング）にて普通図柄の低確率状態が設定され、第２時短終了条件が成立した場合には、特別図柄の変動表示が開始されるタイミング（特別図柄の抽選が実行されたタイミング）にて普通図柄の低確率状態が設定されるように構成している。

【１１７０】

このように、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる契機となる条件（時短終了条件）を複数設け、成立した時短終了条件に応じて低確率状態への移行タイミングを異ならせるように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態（時短状態、確変状態）にて遊技を行っている遊技者に対してどのタイミングで普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態（通常状態、潜確状態）へと移行するのかを予測させ難くすることができるため、常に遊技内容に注視させることができ、飽きの来ない遊技を提供することができる。

【１１７１】

本第２実施形態では、上述した内容で普通図柄の状態を移行させるように構成しているが、これ以外の構成を用いても良く、例えば、特別図柄の抽選を開始する直前や、特別図柄の抽選が実行された直後や、特別図柄の変動を開始させるタイミングや、特別図柄の変動が開始されてから所定時間（例えば、５秒）経過したタイミングや、特別図柄の変動が停止したタイミングや、特別図柄が停止表示されてから所定時間（例えば、０．１秒）経過したタイミングや、特別図柄の停止表示期間（図柄確定期間）の終了タイミングの何れかのタイミングで移行させるように構成しても良い。

【１１７２】

第１特別図柄確定期間設定処理（Ｓ８５２）では、まず、停止図柄に対応する確定時間（図柄確定時間）を示す値を特図１確定時間カウンタ２０３ａｄに設定する（Ｓ２８０１）。本第２実施形態では、特別図柄の抽選において用いられる各種テーブル（大当たり種別選択２テーブル２０２ａａ、小当たり種別選択２テーブル２０２ａｂ、外れ種別選択テーブルａｄ）にて選択される各種別に対応させて確定時間（図柄確定期間）が規定されているため、今回停止表示される種別に対応した確定時間（図柄確定期間）を示す値が特図１確定時間カウンタ２０３ａｄに設定される。具体的には、例えば、今回の第１特別図柄の抽選結果が大当たりであり、大当たり種別選択２テーブル２０２ａａ（図９２参照）を用いて選択された大当たり種別が大当たりＡ３であった場合は、確定時間（図柄確定期間）として１５０秒が規定されているため、１５０秒を示す値が特図１確定時間カウンタ２０３ａｄに設定される。

【１１７３】

次に、特図１図柄確定中フラグ２０３ａｂをオンに設定し（Ｓ２８０２）、特図１大当たりフラグ２０３ｈはオンに設定されているか判別する（Ｓ２８０３）。特図１大当たりフラグ２０３ｈはオンに設定されていると判別した場合（Ｓ２８０３：Ｙｅｓ）、即ち、今回、確定時間（図柄確定時間）を設定する第１特別図柄の抽選結果が大当たりであると判別した場合は、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるために、時短カウンタ２０３ｆの値をリセットする（Ｓ２８０４）。一方、特図１大当たりフラグ２０３ｈはオンに設定されていないと判別した場合には（Ｓ２８０３：Ｎｏ）、Ｓ２８０４の処理をスキップし、Ｓ２８０５の処理に移行する。これにより、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合のみ、特別図柄を停止表示させるタイミングで普通図柄の低確率状態を設定することができる。

【１１７４】

なお、例えば、特別図柄の大当たりに当選した場合（第１時短終了条件）と、普通図柄の高確率状態が継続して設定されている状態において特別図柄の変動回数（抽選回数）が所定回数（例えば、５０回）に到達した場合（第２時短終了条件）と、の２つの時短終了

条件が同一の特別図柄抽選に基づいて成立した場合には、第１時短終了条件の成立の有無を判別する処理よりも、第２時短終了条件の成立の有無を判別する処理を優先して実行するように構成しているため、特別図柄の図柄確定期間を設定する場合において特別図柄の大当たりに当選した場合でもＳ２８０４の処理をスキップすることになる。

【１１７５】

Ｓ２８０３、或いは、Ｓ２８０４の処理を実行した後、Ｓ２８０５の処理において、確変カウンタ２０３ａａの値が０より大きいか判別する（Ｓ２８０５）。確変カウンタ２０３ａａの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ２８０５：Ｙｅｓ）、潜確状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ２８０６）、Ｓ２８０８の処理に移行する。一方、Ｓ２８０５の処理において、確変カウンタ２０３ａａの値が０であると判別した場合には（Ｓ２８０５：Ｎｏ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ２８０７）、Ｓ２８０８の処理に移行する。Ｓ２８０６、或いは、Ｓ２８０７の処理を実行した後、特図１確定コマンドを設定する（Ｓ２８０８）。次に、第１図柄表示装置３７の第１特別図柄の変動を停止し（Ｓ２８０９）、本処理を終了する。

【１１７６】

図９９に戻り説明を続ける。一方、Ｓ８５１の処理において特図１図柄確定中フラグ２０３ａｂがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ８５１：Ｙｅｓ）、即ち、現在が第１特別図柄（特図１）の図柄確定期間中であると判別した場合は、Ｓ８５２の処理をスキップしてＳ８５３の処理へ移行する。なお、特別図柄変動処理２（図９７のＳ１５４参照）において特図１図柄確定中フラグ２０３ａｂがオンに設定されていると判別し（図９７のＳ２５１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動停止処理２（図９９のＳ２５７参照）が実行される場合に、Ｓ８５１の処理において特図１図柄確定中フラグ２０３ａｂがオンに設定されていると判別される。

【１１７７】

次に、特図１確定時間カウンタ２０３ａｄの値が０であるかを判別する（Ｓ８５３）。即ち、現在が第１特別図柄（特図１）の図柄確定期間を経過したタイミングであるかを判別する。ここで、特図１確定時間カウンタ２０３ａｄの値が０ではない（１以上である）と判別した場合、即ち、現在が第１特別図柄（特図１）の図柄確定期間中であると判別した場合は（Ｓ８５３：Ｎｏ）、確定時間中処理（Ｓ８６０）を実行し、本処理を終了する。この確定時間中処理（Ｓ８６０）は、図柄確定期間の経過時間を更新する処理を実行したり、小当たり遊技が実行されることに基づいて仮停止されていた図柄確定期間の経過時間を更新する処理を再開するための処理を実行したりするものであって、その詳細な内容については図１０１を参照して後述する。

【１１７８】

一方、Ｓ８５３の処理において、特図１確定時間カウンタ２０３ａｄの値が０であると判別した場合（Ｓ８５３：Ｙｅｓ）、即ち、確定時間（図柄確定期間）の終了タイミングであると判別した場合には、特図１図柄確定中フラグ２０３ａｂをオフに設定する（Ｓ８５４）。次に、確変カウンタ２０３ａａの値が０より大きいかどうか判別する（Ｓ８５５）。確変カウンタ２０３ａａの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ８５５：Ｙｅｓ）、確変カウンタ２０３ａａの値を１減算する（Ｓ８５６）。一方、確変カウンタ２０３ａａの値が０であると判別した場合には（Ｓ８５５：Ｙｅｓ）、Ｓ８５６の処理をスキップし、Ｓ８５７の処理に移行する。Ｓ８５７の処理では、時短カウンタ２０３ｆと確変カウンタ２０３ａａの値に応じた状態コマンドを設定する（Ｓ８５７）。

【１１７９】

上述したＳ８５６の処理を実行することにより、本実施形態では、特別図柄の停止表示期間が経過した後（図柄確定期間の経過後）に、確変カウンタ２０３ａａの値を減算する処理が実行され、減算後の確変カウンタ２０３ａａの値が０となる場合に、特別図柄の高確率状態が低確率状態へと移行するように構成している。これにより、特別図柄の変動回数（抽選回数）が所定回数（例えば、５０回）に到達した場合に成立する確変終了条件（特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる条件）が成立した場合には、その特別

図柄の停止表示期間が経過した後に特別図柄の低確率状態が設定されるため、対象となる特別図柄の変動表示期間中、及び、図柄確定期間中を特別図柄の高確率状態とすることができる。よって、例えば、第１特別図柄の変動（抽選）によって、上述した確変終了条件が成立したとしても、その第１特別図柄の変動表示期間中、図柄確定期間中においては、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で第２特別図柄の変動（抽選）を実行することができる。

【１１８０】

上述したＳ８５７の処理において設定される状態コマンドの内容について具体的に説明をすると、時短カウンタ２０３ｆの値が０よりも大きい場合（普通図柄の高確率状態が設定されている場合）において、確変カウンタ２０３ａａの値が０よりも大きい場合は、遊技状態が確変状態であることを示す状態コマンドが設定され、確変カウンタ２０３ａａの値が０である場合には、遊技状態が時短状態であることを示す状態コマンドが設定される。また、時短カウンタ２０３ｆの値が０である場合（普通図柄の低確率状態が設定されている場合）において、確変カウンタ２０３ａａの値が０よりも大きい場合は、遊技状態が潜確状態であることを示す状態コマンドが設定され、確変カウンタ２０３ａａの値が０である場合には、遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドが設定される。

【１１８１】

さらに、Ｓ８５７の処理では、確変カウンタ２０３ａａの値が０よりも大きい（１以上である）場合は、確変カウンタ２０３ａａの値、即ち、残確変回数を示す情報として、残確変回数コマンドを設定する。Ｓ８５７の処理で設定された状態コマンド、及び残確変回数コマンドは、主制御装置１１０のメイン処理（図５２参照）の外部出力処理（図５２のＳ２２０１参照）によって、音声ランプ制御装置１１３へと出力される。音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から出力された各種コマンドを受信し、コマンド判定処理２（図１０６のＳ４１６２参照）にて受信したコマンドに対応する処理が実行される。これにより、音声ランプ制御装置１１３側で現在の遊技状況を適正に判別することができる。

【１１８２】

上述した通り、本第２実施形態では、第１時短終了条件（大当たりに当選した場合に成立する条件）が成立した場合には、特別図柄の停止表示タイミングで普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させ、第２時短終了条件（特別図柄の変動回数（抽選回数）に応じて成立する条件）が成立した場合には、特別図柄の変動開始タイミングで普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させると共に、確変終了条件（大当たりに当選した場合に成立する第１確変終了条件、特別図柄の変動回数（抽選回数）に応じて成立する第２確変終了条件）が成立した場合には、特別図柄の停止表示期間（図柄確定期間）の終了タイミングにおいて特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるように構成している。

【１１８３】

このように構成することにより、遊技状態として遊技者に有利な遊技状態となる潜確状態が設定される期間を、成立する時短終了条件に応じて異ならせることができるため、遊技者に対して、特別図柄の抽選結果として大当たりか否かに期待させるだけではなく、有利な遊技状態が設定される期間の長さがより長くなることを期待させることができる。

【１１８４】

次に、特図１確定期間終了コマンドを設定し（Ｓ８５８）、上述した第１実施形態におけるＳ８０１～Ｓ８０５の処理と同様の処理を実行する。次に、特図１大当たりフラグ２０３ｈ、確変カウンタ２０３ａａをリセットし（Ｓ８５９）、大当たり中フラグ２０３ｏをオンに設定し（Ｓ８０７）、本処理を終了する。

【１１８５】

次に、図１０１を参照して、第２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される第１特別図柄変動停止処理２（図９９のＳ２５７）内の一処理である確定時間中処理（Ｓ８６０）について説明する。図１０１は、確定時間中処理（Ｓ８６０）の内容を示したフローチャートである。

【１１８６】
確定時間中処理（Ｓ８６０）では、まず、特図１仮停止フラグ２０３ｖがオンに設定されているかを判別する（Ｓ２９０１）。この特図１仮停止フラグ２０３ｖは、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選し、その抽選結果を停止表示した場合にオンに設定されるものである（図４６のＳ１６０２参照）。そして、小当たり遊技が実行されている期間中は、特別図柄変動処理２（図９７のＳ１５４参照）のＳ２０１の処理において、第１特別図柄変動停止処理２が実行されないように構成している。つまり、確定時間中処理（図１０１のＳ８６０参照）のＳ２９０１の処理において、特図１仮停止フラグ２０３ｖがオンに設定されていると判別されるのは、小当たり遊技が終了した後に初めて特別図柄変動処理２（図９７のＳ１５４参照）が実行された場合のみとなる。
【１１８７】
そこで、Ｓ２９０１の処理において、特図１仮停止フラグ２０３ｖがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ２９０１：Ｙｅｓ）、特図１再開コマンドを設定し（Ｓ２９０２）、特図１仮停止フラグ２０３ｖをオフに設定し（Ｓ２９０３）、Ｓ２９０４へ移行する。つまり、Ｓ２９０１の処理において、特図１仮停止フラグ２０３ｖがオンに設定されていると判別する場合は（Ｓ２９０１：Ｙｅｓ）、小当たり遊技が終了している状態であるため、小当たり遊技が実行されることにより一時的に停止していた図柄確定期間の更新処理を再開させるために、Ｓ２９０２，Ｓ２９０３の処理が実行される。
【１１８８】
一方、Ｓ２９０１の処理において、特図１仮停止フラグ２０３ｖがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｓ２９０１：Ｎｏ）、Ｓ２９０２，Ｓ２９０３の処理をスキップしてＳ２９０４の処理へ移行する。
【１１８９】
Ｓ２９０４の処理では特図１確定時間カウンタ２０３ａｄを１減算して更新し（Ｓ２９０４）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｓ２９０５）、本処理を終了する。
【１１９０】
次に、図１０２を参照して、第２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される第２特別図柄大当たり判定処理２（Ｓ９５３）について説明する。図１０２は、第２特別図柄大当たり判定処理２（Ｓ９５３）の内容を示したフローチャートである。第２特別図柄大当たり判定処理２（Ｓ９５３）は、上述した第１実施形態における第２特別図柄大当たり判定処理（図４０のＳ９０５）に対して、Ｓ１００２の処理に代えて、確変カウンタ２０３ａａの値は０より大きいか判別する処理（Ｓ１０５１）を実行する点で相違する。その他の処理に関しては、第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ９０３）と同一であるため、詳細な説明は省略する。また、上述したＳ１０５１にて実行される処理の内容については、上述した第１特別図柄大当たり判定処理２（図９８のＳ３５６参照）のＳ４５１にて実行される内容と同一であるため、その詳細な説明を省略する。
【１１９１】
次に、図１０３を参照して、第２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される特別図柄変動処理（Ｓ１５４）内の一処理である第２特別図柄変動停止処理２（Ｓ２６３）について説明する。図１０３は、第２特別図柄変動停止処理２（Ｓ２６３）の内容を示したフローチャートである。第２特別図柄変動停止処理２（Ｓ２６３）は、上述した第１実施形態における第２特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２１３参照）に対して、Ｓ１５５１～Ｓ１５６３の処理を追加する点と、Ｓ１５０６の処理に替えてＳ１５６０の処理を設けた点と、Ｓ１５０９，Ｓ１５１０の処理を削除した点で相違する。その他の処理に関しては、第２特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２１３）と同一であるため、詳細な説明は省略する。
【１１９２】
この第２特別図柄変動停止処理２（Ｓ２６３）は、上述した第１特別図柄変動停止処理２（図９９のＳ２５７参照）と同様に、特別図柄の変動時間が経過してから図柄確定期間が経過するまでの処理が実行されるものであり、制御対象を第１特別図柄（特図１）から

第２特別図柄（特図２）へと変更した点で相違している。なお、第２特別図柄変動停止処理２（Ｓ２６３）にて実行される各種処理のうち、上述した第１特別図柄変動停止処理２（図９９のＳ２５７参照）の各種処理に対して、単に制御対象となる図柄種別を異ならせただけの処理については、その詳細な説明を省略する。

【１１９３】

第２特別図柄変動停止処理２（Ｓ２６３）では、まず、特図２図柄確定中フラグ２０３ａｃがオンに設定されているか判別する（Ｓ１５５１）。特図２図柄確定中フラグ２０３ａｃがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ１５５１：Ｙｅｓ）、Ｓ１５５２の処理をスキップし、Ｓ１５５３の処理に移行する。一方、Ｓ１５５１の処理において、特図２図柄確定中フラグ２０３ａｂがオフに設定されていると判別した場合には（Ｓ１５５１：Ｎｏ）、第２特別図柄確定期間設定処理（Ｓ１５５２）を実行する。

【１１９４】

ここで、図１０４を参照して、第２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される第２特別図柄変動停止処理２（図１０３のＳ２６３参照）内の一処理である第２特別図柄確定期間設定処理（Ｓ１５５２）について説明する。図１０４は、第２特別図柄確定期間設定処理（Ｓ１５５２）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄確定期間設定処理（Ｓ１５５２）は、上述した第１特別図柄確定期間設定処理（図１００のＳ８５２参照）にて実行される処理に対して対象とする図柄種別を第１特別図柄から第２特別図柄へと変更し、設定するコマンドを第２特別図柄に対応した特図２確定コマンドとし、第１図柄表示装置３７にて停止表示させる図柄種別を第２特別図柄とした点で相違しているのみであり、その他の処理内容は同一である。よって、上述した第１特別図柄確定期間設定処理（図１００のＳ８５２参照）の内容を参照し、本処理の詳細な説明を省略する。

【１１９５】

図１０３に戻り説明を続ける。Ｓ１５５１、或いは、Ｓ１５５２の処理を実行した後、特図２確定時間カウンタ２０３ａｅの値が０であるかを判別し（Ｓ１５５３）、特図２確定時間カウンタ２０３ａｅの値が、０ではない（即ち、０より大きい）と判別した場合には（Ｓ１５５３：Ｎｏ）、特図２確定時間カウンタ２０３ａｅの値を更新し（Ｓ１５６２）、第１図柄表示装置３７の第２特別図柄の表示を更新し（Ｓ１５６３）、本処理を終了する。

【１１９６】

Ｓ１５６３の処理は、既に停止表示されている第２特別図柄の表示を更新するものである。本実施形態では第１図柄表示装置３７にて特別図柄が停止していることを示すために図柄を点灯表示（遊技者が点灯していると認識する程度に高速で点滅させる表示を含む）するように構成しているため、Ｓ１５６３の処理では、第１図柄表示装置３７に対して、第２特別図柄を点灯させるための指示を出力する。

【１１９７】

なお、本実施形態のように図柄確定期間中に特別図柄を継続して点灯させるだけでの構成を用いる場合であれば、例えば、第２特別図柄確定期間設定処理（図１０４のＳ１５５２参照）のＳ３００９の処理において、第２特別図柄を変動停止（停止表示）させるための指示を出力すると共に、停止表示させる期間（図柄確定期間）を示す情報も出力するように構成し、所定期間（図柄確定期間）の間、第２特別図柄が点灯表示するように予め設定するように構成しても良い。このように構成することで、短い周期で実行される処理において、その都度、第１図柄表示装置３７の表示内容を更新するための処理を実行する必要が無くなるため、主制御装置１１０の処理負荷を軽減させることができる。

【１１９８】

一方、特図２確定時間カウンタ２０３ａｅの値が０であると判別した場合には（Ｓ１５５３：Ｙｅｓ）、特図２図柄確定中フラグ２０３ａｃをオフに設定する（Ｓ１５５４）。次に、特図１大当たりフラグ２０３ｈがオンに設定されているか判別し（Ｓ１５５５）、特図１大当たりフラグ２０３ｈがオフに設定されていると判別した場合には（Ｓ１５５５

：Ｎｏ）、確変カウンタ２０３ａａの値が０より大きいかどうか判別する（Ｓ１５５６）。

【１１９９】

確変カウンタ２０３ａａの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ１５５６：Ｙｅｓ）、確変カウンタ２０３ａａの値を１減算し（Ｓ１５５７）、Ｓ１５５８の処理へ移行する。一方、Ｓ１５５５の処理において、特図１大当たりフラグ２０３ｈがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ１５５５：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ１５５６の処理において確変カウンタ２０３ａａの値が０であると判別した場合には（Ｓ１５５６：Ｎｏ）、Ｓ１５５７の処理をスキップし、Ｓ１５５８の処理に移行する。

【１２００】

Ｓ１５５８の処理では、時短カウンタ２０３ｆと確変カウンタ２０３ａａの値に応じた状態コマンドを設定し（Ｓ１５５８）、次いで、特図２確定期間終了コマンドを設定し（Ｓ１５５９）、その後、上述した第１実施形態と同一のＳ１５０１～Ｓ１５０５の処理を実行する。ここで、Ｓ１５０１の処理において、特図２大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合には（Ｓ１５０１：Ｎｏ）、特図２外れ停止処理２（Ｓ１５６１）を実行し、本処理を終了する。

【１２０１】

また、Ｓ１５０５の処理を終えると、次に、特図２大当たりフラグ２０３ｉをオフに設定し、確変カウンタ２０３ａａの値をリセットし（Ｓ１５６０）、上述した第１実施形態と同一のＳ１５０７の処理を実行し、本処理を終了する。

【１２０２】

次に、図１０５を参照して、第２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される第２特別図柄変動停止処理２（Ｓ２６３）内の一処理である特図２外れ停止処理２（Ｓ１５６１）について説明する。図１０５は、特図２外れ停止処理２（Ｓ１５６１）の内容を示したフローチャートである。本第２実施形態における特図２外れ停止処理２（Ｓ１５６１）は、第１実施形態における特図２外れ停止処理（Ｓ１５０８）に対して、Ｓ１６０７～Ｓ１６１０の処理を実行しない点で相違する。その他の処理については同一の処理であるので、その詳細な説明は省略する。

【１２０３】

＜第２実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１０６から図１１１を参照して、第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種制御処理について説明を行う。本第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理は、上述した第１実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理に対して、コマンド判定処理（図５９参照）に替えてコマンド判定処理２（図１０６参照）、各種カウンタ更新処理（図７１参照）に替えて各種カウンタ更新処理２（図１１１参照）を実行する点で相違し、その他は同一の処理が実行される。具体的には、主制御装置１１０にて実行される制御内容を第１実施形態から変更したことにより出力される各種コマンドを受信した場合に実行される処理と第２実施形態から追加された各種カウンタの値を更新する処理が追加されている。

【１２０４】

まず、図１０６を参照して、第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるコマンド判定処理２（Ｓ４１６２）について説明する。図１０６は、コマンド判定処理２（Ｓ４１６２）の内容を示したフローチャートである。コマンド判定処理２（Ｓ４１６２）は、上述した第１実施形態におけるコマンド判定処理（図６０のＳ４１１２）に対して、Ｓ４２５１～Ｓ４２５５の処理を追加する点で相違する。その他の処理に関しては、第１実施形態におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２）と同一であるため、詳細な説明は省略する。

【１２０５】

コマンド判定処理２（Ｓ４１６２）が実行されると、まず、上述した第１実施形態におけるコマンド判定処理（図６０のＳ４１１２）と同一のＳ４２０１～Ｓ４２１６の処理を

実行する。そして、Ｓ４２１５の処理において、主制御装置１１０より当たり関連のコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２１５：Ｎｏ）、次に、残回数関連のコマンドを受信したかどうか判別する（Ｓ４２５１）。

【１２０６】

ここで、残回数関連のコマンドとしては、普通図柄の高確率状態が継続して設定される残回数（特別図柄の残変動回数）を示す残時短回数コマンド（図３６のＳ６０３の処理により設定されるコマンド）と、特別図柄の高確率状態が継続して設定される残回数（特別図柄の残変動回数）を示す残確変回数コマンド（図９９のＳ８５７の処理により設定されるコマンド）がある。残回数関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２５１：Ｙｅｓ）、残回数更新処理２（Ｓ４２５２）を実行し、本処理を終了する。

【１２０７】

ここで、図１０７を参照して、第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるコマンド判定処理２（Ｓ４１６２）内の一処理である残回数更新処理２（Ｓ４２５２）について説明する。図１０７は、残回数更新処理２（Ｓ４２５２）の内容を示したフローチャートである。残回数更新処理２（Ｓ４２５２）は、上述した第１実施形態における残回数更新処理（Ｓ４２１８）に対して、Ｓ４８５１～Ｓ４８５２の処理を追加する点で相違する。具体的には、残確変回数を表示するためのコマンドを、表示制御装置１１４に送信するための処理を追加する点で相違する。

【１２０８】

残回数更新処理２（Ｓ４２５２）では、まず、主制御装置１１０より残時短回数コマンドを受信したかどうか判別する（Ｓ４８０１）。残時短回数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４８０１：Ｙｅｓ）、コマンドに対応する表示用残時短回数コマンドを設定する（Ｓ４８０２）。一方、残時短回数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４８０１：Ｎｏ）、Ｓ４８０２の処理をスキップし、Ｓ４８５１の処理に移行する。次に、残確変回数コマンドを受信したかどうか判別する（Ｓ４８５１）。残確変回数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４８５１：Ｙｅｓ）、コマンドに対応する表示用残確変回数コマンドを設定し（Ｓ４８５２）、本処理を終了する。一方、残確変回数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４８５１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１２０９】

図１０６に戻り説明を続ける。Ｓ４２５１の処理において、残回数関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２５１：Ｎｏ）、仮停止関連コマンドを受信したかどうか判別する（Ｓ４２１９）。ここで、仮停止関連コマンドには、第１特別図柄を仮停止させるための特図１仮停止フラグ２０３ｖをオンに設定した場合に設定される特図１仮停止コマンド（図４６のＳ１６０３参照）と、仮停止している第１特別図柄の変動表示、或いは、停止表示を再開させる場合に設定される特図１再開コマンド（図１０１のＳ２９０２参照）と、が含まれる。仮停止関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２１９：Ｙｅｓ）、仮停止関連処理２（Ｓ４２５３）を実行し、本処理を終了する。

【１２１０】

ここで、図１０８を参照して、第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるコマンド判定処理２（Ｓ４１６２）内の一処理である仮停止関連処理２（Ｓ４２５３）について説明する。図１０８は、仮停止関連処理２（Ｓ４２５３）の内容を示したフローチャートである。仮停止関連処理２（Ｓ４２５３）は、上述した第１実施形態における仮停止関連処理（Ｓ４２０３）に対して、残確定時間を算出するための処理が追加されている点で相違する。

【１２１１】

この仮停止関連処理２（Ｓ４２５３）では、第１特別図柄の変動表示、或いは、停止表示の経過時間が一時的に中断（仮停止）された場合において、その仮停止された第１特別図柄の変動表示態様、或いは、停止表示態様に対応した演出態様を第３図柄表示装置８１にて実行するための処理が行われる。仮停止関連処理２（Ｓ４２５３）では、まず、主制

御装置１１０より特図１仮停止コマンドを受信したか判別する（Ｓ４９５１）。特図１仮停止コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４９５１：Ｎｏ）、再開処理（Ｓ４９５２）を実行し、本処理を終了する。再開処理（Ｓ４９５２）の詳細については、図１０９を参照して後述する。一方、Ｓ４９５１の処理において、特図１仮停止コマンドを受信したと判別した場合（Ｓ４９５１：Ｙｅｓ）、即ち、小当たり遊技の実行に伴って第１特別図柄（特図１）の変動表示、或いは、停止表示を仮停止させるタイミングであると判別した場合には、次に、確定中フラグ２２３ａｄがオンに設定されているか判別する（Ｓ４９５３）。ここで、確定中フラグ２２３ａｄがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４９５３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄が停止表示中（図柄確定期間中）であるため、設定されている図柄確定時間（第１特別図柄の図柄確定時間）の残時間を算出し（Ｓ４９５４）、Ｓ４９５５の処理に移行する。

【１２１２】

Ｓ４９５４の処理では、特図１確定カウンタ２２３ａａの値、即ち、第１特別図柄の図柄確定時間の残時間を示す値を読み出すことにより、設定されている図柄確定時間の残時間を算出する。次に、Ｓ４９５４の処理において算出した図柄確定時間の残時間が、２秒未満であるか判別する（Ｓ４９５５）。残時間が２秒未満であると判別した場合には（Ｓ４９５５：Ｙｅｓ）、残確定時間情報格納エリア２２３ａｃに残確定時間が短いことを示す期間Ａを設定し（Ｓ４９５６）、Ｓ４９５２の処理を実行し、本処理を終了する。

【１２１３】

一方、Ｓ４９５５の処理において、残時間が２秒未満ではない（２秒以上である）と判別した場合には（Ｓ４９５５：Ｎｏ）、次に、残時間が２秒以上であり、且つ６０秒未満であるか判別する（Ｓ４９５７）。Ｓ４９５７の処理において、残時間が２秒以上であり、且つ、６０秒未満であると判別した場合には（Ｓ４９５７：Ｙｅｓ）、残確定時間情報格納エリア２２３ａｃに通常の残確定時間であることを示す期間Ｂを設定し（Ｓ４９５８）、Ｓ４９５２の処理を実行し、本処理を終了する。

【１２１４】

そして、Ｓ４９５７の処理において、残時間が６０秒未満ではない（６０秒以上である）と判別した場合には（Ｓ４９５７：Ｎｏ）、残確定時間情報格納エリア２２３ａｃに残確定時間が長いことを示す期間Ｃを設定し（Ｓ４９５９）、Ｓ４９５２の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ４９５３の処理において、確定中フラグ２２３ａｄがオフに設定されていると判別した場合（Ｓ４９５３：Ｎｏ）、即ち、現在が、第１特別図柄の変動表示期間中であると判別した場合は、上述した第１実施形態の仮停止関連処理（図６７のＳ４２２０参照）にて実行される第１特別図柄の残変動時間を算出するための処理（Ｓ４９０３～Ｓ４９０８参照）を実行し、Ｓ４９５２の処理へ移行する。なお、第１特別図柄の残変動時間を算出するための処理（Ｓ４９０３～Ｓ４９０８参照）については、上述した第１実施形態と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１２１５】

次に、図１０９を参照して、第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される仮停止関連処理２（Ｓ４２５３）内の一処理である再開処理（Ｓ４９５２）について説明する。図１０９は、再開処理（Ｓ４９５２）の内容を示したフローチャートである。

【１２１６】

本第２実施形態では、第１特別図柄の変動表示中（変動表示期間中）に加え、停止表示中（図柄確定期間中）にも第２特別図柄の変動（抽選）を実行し得るように構成していることから、第２特別図柄の抽選結果に基づいて小当たり遊技が実行される場合に、第１特別図柄の停止表示を仮停止（図柄確定期間の減算を一時的に中断）させるように構成している。また、小当たり遊技が終了したタイミングで、第１特別図柄の停止表示を再開（図柄確定期間の減算を再開）するように構成している。よって、本第２実施形態では、第１特別図柄の変動表示、或いは、停止表示を再開させる場合における第１特別図柄の状況を判別し、その判別結果に基づいて、再開後の演出態様を設定するように構成している。

【１２１７】
再開処理（Ｓ４９５２）では、まず、特図１再開コマンドを受信したかどうか判別する（Ｓ５００１）。特図１再開コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ５００１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、特図１再開コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５００１：Ｙｅｓ）、確定中フラグ２２３ａｄがオンに設定されているかどうか判別する（Ｓ５０５１）。確定中フラグ２２３ａｄがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ５０５１：Ｙｅｓ）、即ち、特図１再開コマンドを受信したタイミングが、第１特別図柄の停止表示中である場合には、残確定時間情報格納エリア２２３ａｃに格納されている残確定時間情報の読み出し（Ｓ５０５２）、読み出した残確定時間情報と追加演出カウンタ２２３ｉとに基づいて、追加演出選択２テーブル２２２ａａより追加演出種別を決定し（Ｓ５０５３）、Ｓ５０５３の処理で決定した追加演出種別に対応する表示用追加演出コマンドを設定し（Ｓ５０５４）、残確定時間情報格納エリア２２３ａｃに設定されている情報をクリアする（Ｓ５０５５）。そして、確定中フラグ２２３ａｄをオフに設定し（Ｓ５０５６）、本処理を終了する。
【１２１８】
一方、Ｓ５０５１の処理において、確定中フラグ２２３ａｄはオフに設定されていると判別した場合（Ｓ５０５１：Ｎｏ）、即ち、特図１再開コマンドを受信したタイミングが、第１特別図柄の変動表示中である場合には、上述した第１実施形態の変動再開処理（図６８のＳ４９０２）と同一のＳ５００２～Ｓ５００５の処理を実行し、本処理を終了する。
【１２１９】
図１０６に戻り説明を続ける。Ｓ４２１９の処理において、仮停止関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２１９：Ｎｏ）、図柄確定関連コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２５４）。図柄確定関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２５４：Ｙｅｓ）、図柄確定関連処理（Ｓ４２５５）を実行し、本処理を終了する。一方、図柄確定関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２５４：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４２２１）、本処理を終了する。
【１２２０】
ここで、図１１０を参照して、第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるコマンド判定処理２（Ｓ４１６２）内の一処理である図柄確定関連処理（Ｓ４２５５）について説明する。図１１０は、図柄確定関連処理（Ｓ４２５５）の内容を示したフローチャートである。
【１２２１】
図柄確定関連処理（Ｓ４２５５）では、まず、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか判別する（Ｓ５０７１）。特図１確定コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５０７１：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに対応する表示用特図１確定コマンドを設定する（Ｓ５０７２）。次に受信したコマンドに対応する値を特図１確定カウンタ２２３ａａにセットし（Ｓ５０７３）、Ｓ５０７４の処理に移行する。一方、Ｓ５０７１の処理において、特図１確定コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ５０７１：Ｎｏ）、Ｓ５０７２及びＳ５０７３の処理をスキップし、Ｓ５０７４の処理に移行する。
【１２２２】
Ｓ５０７４の処理では、特図２確定コマンドを受信したかどうか判別する（Ｓ５０７４）。特図２確定コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５０７４：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに対応する表示用特図２確定コマンドを設定し（Ｓ５０７５）、受信したコマンドに対応する値を特図２確定カウンタ２２３ａｂにセットし（Ｓ５０７６）、確定中フラグ２２３ａｄをオンに設定し（Ｓ５０７７）、本処理を終了する。一方、Ｓ５０７４の処理において、特図２確定コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ５０７４：Ｎｏ）、そのままＳ５０７５，Ｓ５０７６の処理をスキップしてＳ５０７７の処理を実行し、本処理を終了する。
【１２２３】

次に、図１１１を参照して、第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種カウンタ更新処理２（Ｓ４１６１）について説明する。図１１１は、各種カウンタ更新処理２（Ｓ４１６１）の内容を示したフローチャートである。

【１２２４】

各種カウンタ更新処理２（Ｓ４１６１）では、まず、特図１確定カウンタ２２３ａａの値は、０より大きいかどうか判別する（Ｓ５４５１）。特図１確定カウンタ２２３ａａの値は０より大きいと判別した場合には（Ｓ５４５１：Ｙｅｓ）、特図１確定カウンタ２２３ａａの値を１減算する（Ｓ５４５２）。一方、特図１確定カウンタ２２３ａａの値は０であると判別した場合には（Ｓ５４５１：Ｎｏ）、Ｓ５４５２の処理をスキップして、Ｓ５４５３の処理に移行する。Ｓ５４５３の処理では、サブ特図２変動時間カウンタ２２３ｎの値が０より大きいかどうか判別する（Ｓ５４５３）。サブ特図２変動時間カウンタ２２３ｎの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５４５３：Ｙｅｓ）、サブ特図２変動時間カウンタ２２３ｎの値を１減算し（Ｓ５４５４）、特図１確定カウンタ２２３ａａとサブ特図２変動時間カウンタ２２３ｎの値の読み出しを実行する（Ｓ５４５５）。次に、Ｓ５４５５の処理で読み出した特図１確定カウンタ２２３ａａの値からサブ特図２変動時間カウンタ２２３ｎの値を減算し、残時間を算出する（Ｓ５４５６）。次にＳ５４０７及びＳ５４０８の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ５４５３の処理において、サブ特図２変動時間カウンタ２２３ｎの値が０であると判別した場合には（Ｓ５４５３：Ｎｏ）、Ｓ５４５４～Ｓ５４５６，Ｓ５４０７の処理をスキップし、Ｓ５４０８の処理を実行し、本処理を終了する。

【１２２５】

＜第３実施形態＞

次に、図１１２～図１３５を参照して、第３実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第２実施形態は、上述した第１実施形態と同様に、第１特別図柄（特図１）と、第２特別図柄（特図２）と、が同時に変動するように構成し（所謂、同時変動タイプ）、遊技状態として潜確状態が設定されている期間中に特図２の抽選（変動）が実行されることにより、数多くの小当たり遊技（ＲＵＳＨ遊技）を実行可能となるように構成していた。

【１２２６】

さらに、潜確状態が設定される条件（ＲＵＳＨ遊技が実行可能となる条件）として、確変状態が設定されている状態において、特図１の抽選で大当たりに当選した場合に成立する第１確変終了条件と、特別図柄の変動回数（抽選回数）が所定回数（５０回）に到達した場合に成立する第２確変終了条件とを設け、第１確変終了条件が成立した場合には、大当たりに当選したことを示す特別図柄（特図１）が停止表示されている期間（図柄確定期間）が潜確状態となり、第２確変終了条件が成立した場合には、その特別図柄が変動表示されている期間（変動表示期間）、及び、図柄確定期間中が潜確状態となるように構成している。

【１２２７】

また、特別図柄の抽選結果に応じて図柄確定期間の長さが異なるように構成しており、大当たりに当選した場合のほうが、大当たりに当選していない場合よりも図柄確定期間が長く設定されるように構成していた。

【１２２８】

加えて、一方の特別図柄（特図１）の抽選で大当たりに当選している場合には、他方の図柄（特図２）の抽選で大当たりに当選することが無い無効抽選が実行されるように構成し、この無効抽選によっては遊技状態が可変させるための条件に関する値が更新されないように構成していた。具体的には、特図１の抽選で大当たりに当選している期間中（大当たりに当選している特別図柄の変動表示期間中、及び、図柄確定期間中）において、特図２の抽選を実行したとしても、確変カウンタ２０３ａａの値が更新（減算）されないように構成していた。

【１２２９】
このように構成された第２実施形態では、確変状態が設定されている状態において、特図１の抽選で大当たりに当選した場合には、その大当たり当選に対する大当たり遊技が実行される期間（変動表示期間、図柄確定期間）が終了するまでは、特図２の変動（抽選）を何度実行したとしても、確変カウンタ２０３ａａの値が更新（減算）されることが無いため、安心して特図２の変動を実行することができるものであった。
【１２３０】
これに対して、本第３実施形態では、確変終了条件の種類を上述した第２実施形態よりも増加させ、潜確状態が設定される期間が上述した第２実施形態よりも長くなるよう構成している。具体的には、確変終了条件として、確変状態が設定されている状態において特図１で小当たりに当選した場合に確変終了条件（第３確変終了条件）が成立するように構成し、第３確変終了条件が成立した場合には、小当たり遊技が開始される時点で遊技状態を確変状態から潜確状態へと移行させるように構成している。
【１２３１】
さらに、特別図柄の高確率状態が設定される期間（確変カウンタ２０３ａａの値）と、普通図柄の高確率状態が設定される期間（時短カウンタ２０３ｆの値）と、を同一にし（例えば、「４」）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定された状態で、大当たりに当選しなかった場合には、遊技状態が確変状態から通常状態へと移行するように構成している。
【１２３２】
つまり、本第３実施形態では、確変状態（特別図柄、普通図柄共に高確率状態）が設定されている間に、特図１の抽選で小当たりに当選し、普通図柄を低確率状態へと移行させることにより、その小当たり遊技の開始タイミングから特別図柄の低確率状態が設定されるまでの期間を潜確状態とすることができるように構成している。
【１２３３】
このように構成することで、特図１の抽選で小当たりに当選するタイミングに応じて、遊技者に有利な遊技状態となる潜確状態が継続して設定される期間を可変させることができる。よって、特別図柄の抽選結果に対して遊技者により興味を持たせることができ、飽きの来ない遊技機を提供することができる。
【１２３４】
さらに、本第３実施形態では、確変状態が終了する最終変動において大当たりに当選した場合に、変動時間が長い変動パターンが選択され易くなるように構成している。これにより、小当たりに当選することなく確変状態の最終変動に到達したとしても、長時間の潜確状態を設定することができるため、遊技者に対して最後まで期待を持たせた遊技を行わせることができる。
【１２３５】
ここで、図１１２を参照して、本第３実施形態における確変状態中における特図１の遊技内容に基づいて付与される特典の種類について説明をする。図１１２は、確変状態が設定された後の特図１遊技の遊技内容と付与特典との関係をまとめた模式図である。図１１２に示した通り、本実施形態では、大当たり終了後の所定期間（特別図柄の４変動分）において確変状態が設定されるように構成されており、確変状態中の変動回数（大当たり後の特図変動回数）と、特図の抽選結果と、に応じて遊技者に対して付与される特典の内容を異ならせるようにしている。
【１２３６】
具体的には、確変状態が設定されてから１，２回目の特図１変動（特図１抽選）では、抽選結果（特図１の抽選結果）が大当たりの場合には、遊技者が多くの賞球を獲得可能な大当たり遊技に加え、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）を実行可能な期間として、特図１が大当たりであることを示す表示態様で停止表示されている期間（図柄確定期間）が設定されるように規定している。また、抽選結果（特図１の抽選結果）が小当たりの場合には、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）を実行可能な期間として、特図１の抽選結果に基づいて小

当たり遊技が実行されてから、大当たり後の特別図柄変動回数が４回に到達するまでの期間（図柄確定期間）が設定されるように規定している。

【１２３７】

つまり、大当たり終了後１回目の特図１抽選において小当たりに当選した場合には、その小当たり遊技が開始されるタイミング（１回目の特別図柄変動が停止し、小当たり遊技が実行されるタイミング）から、大当たり終了後における４回目の特図変動が終了するまでの期間において潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）が設定される。よって、潜確状態（ＲＵＳＨ状態）が設定される期間としては、最も長い期間が設定され得る「超長」となる。また、確変状態が設定されてから１，２回目の特図１変動（特図１抽選）にて抽選結果（特図１の抽選結果）が外れの場合には、遊技者に対して何ら特典が付与されることが無い。

【１２３８】

確変状態が設定されてから３回目の特図１変動（特図１抽選）では、上述した、確変状態が設定されてから１，２回目と同一の条件で潜確状態が設定されるように構成している。ここで、小当たりの当選した場合には、小当たり遊技中に加え、４回目の特図変動が終了するまでの期間が潜確状態として設定されるため、上述した確変状態が設定されてから１，２回目の特図１変動（特図１抽選）にて小当たりに当選した場合に比べて、潜確状態が設定される期間が短くなる。

【１２３９】

また、本第３実施形態では、確変状態中において確変状態が設定されてからの特図１変動（特図１抽選）回数が増加するほど、大当たりに当選した場合に、長い変動時間を有する変動パターンが選択され易くなるように構成している。よって、上述した確変状態が設定されてから１，２回目の特図１変動（特図１抽選）にて大当たりに当選した場合に比べて、潜確状態が設定される期間を長くし易くすることができる。

【１２４０】

次に、確変状態が設定されてから４回目の特図変動（特図抽選）、即ち、確変状態における特図最終変動では、特図抽選の結果に関わらず、その特図変動が開始されてから終了するまで（図柄確定期間経過後まで）の期間が潜確状態として設定される。なお、本第３実施形態では、確変状態における特図最終変動（確変状態が設定されてから４回目の特図変動）にて大当たりに当選した場合に、長時間の変動時間を設定し易く構成しており、潜確状態が設定される期間の長さは「長」となる。

【１２４１】

そして、確変状態における特図最終変動で大当たりに当選しなかった場合は、その図柄確定期間経過後に通常状態が設定され、５回目以降の特図抽選が実行される。

【１２４２】

＜第３実施形態における演出表示内容について＞

本第３実施形態では、図１１２を参照して上述した通り、成立する移行条件（確変終了条件）に応じて、遊技者に有利な遊技状態である潜確状態が設定される期間が異なるように構成されており、確変状態中において、潜確状態が設定される可能性や、潜確状態が設定されるタイミングを遊技者に示唆するための示唆演出（ビンゴゲーム）が実行されるように構成している。

【１２４３】

そこで、図１１３～１１５を参照して、第３実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される示唆演出（ビンゴゲーム）の表示内容について説明をする。尚、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される要素のうち、上述した各実施形態と同一の要素に対しては、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１２４４】

まず、図１１３（ａ）を参照して、確変状態が設定される大当たり遊技の終了画面（エンディング画面）の表示内容について説明をする。図１１３（ａ）は、大当たり終了時の表示画面を模式的に示した模式図である。図１１３（ａ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の表示画面のうち、主表示領域Ｄｍには、上述した第２実施形態と同一の特図１表

示領域Ｄｍ１、特図２表示領域Ｄｍ２、案内表示領域Ｄｍ３が形成され、加えて、特図１の保留球数を示す特図１保留数表示領域Ｄｍ４と、特図２の保留球数を示す特図２保留数表示領域Ｄｍ５と、が形成されている。

【１２４５】

図１１３（ａ）は、特図１大当たりに基づいて実行された大当たり遊技の終了画面を示したものであり、特図１表示領域Ｄｍ１には特図１の抽選結果が大当たりであることを示した第３図柄の停止表示態様「７７７」が表示されており、特図２表示領域Ｄｍ２には、特図２変動が実行されていないことを示す「－」が表示されている。また、案内表示領域Ｄｍ３には、大当たり遊技を左打ち遊技で行わせていたことを示すための「左打ち」の文字が表示されている。

【１２４６】

本第３実施形態では、上述した第２実施形態と同様に、大当たり遊技中に案内表示領域Ｄｍ３に表示される遊技内容（右打ち、又は、左打ち）が、大当たり当選時の遊技内容と同一となるように構成されている。つまり、図１１３（ａ）に示した状態は、左打ち遊技中に当選した大当たりである。

【１２４７】

さらに、主表示領域Ｄｍの中央部には、大当たり遊技終了後に設定される確変状態において用いられるビンゴカード８２０が表示されている。ここで、本第３実施形態において実行される示唆演出（ビンゴゲーム）について説明をする。本第３実施形態では、確変状態が設定されている期間中に、潜確状態が設定されるか否か、或いは、大当たりに当選するか否かを遊技者に示唆するための示唆演出としてビンゴゲームが実行されるように構成している。

【１２４８】

このビンゴゲームでは、大当たり終了画面（エンディング画面）にて９個のマス目（縦３×横３）に対して任意の数字が配置されたビンゴカード８２０（図１１３（ａ）参照）が表示され、確変状態が設定されている状態において実行される特図１の抽選に基づいて数字が発表され、発表された数字と、ビンゴカード８２０に記載されている数字の配列とに基づいて遊技者に遊技結果（特図１の抽選結果）を示唆する演出が実行される。

【１２４９】

次に、図１１３（ｂ）～図１１５を参照して、ビンゴゲーム実行中に第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される表示内容（演出内容）について説明をする。ビンゴゲームが開始されると（確変状態中の特図１変動が開始されると）、図１１３（ｂ）に示した表示が実行される。図１１３（ｂ）は、大当たり終了後に特図１変動（１回目）が実行されている場合に表示される表示内容を模式的に示した模式図である。

【１２５０】

図１１３（ｂ）に示した通り、特図１変動（１回目）が実行されると、特図１表示領域Ｄｍ１には、特図１が変動中であることを示す表示態様が表示される。そして、特図１保留数表示領域Ｄｍ４には「３」が表示され、図１１３（ａ）に示す値（「４」）から、特図１が変動したことにより減算（更新）されたことを示している。

【１２５１】

また、主表示領域Ｄｍの左下側領域には、今回（特図１変動（１回目））の抽選結果に基づいたビンゴゲームの抽選結果８２１として「１」の数字が表示され、右下側領域には、ビンゴゲームの残回数「ラスト３」を示す残回数表示８２２が表示される。ここで、例えば、確変状態中の特図１変動（４回目）が大当たりである場合における演出例について、図１１４を参照して説明をする。

【１２５２】

図１１４（ａ）は、確変状態中の特図１変動（４回目）が大当たりである場合における特図１変動（３回目）の変動中のビンゴゲーム内容を模式的に示した模式図であり、図１１４（ｂ）は、特図１変動（４回目）の変動中の表示内容を模式的に示した模式図である。本実施形態では、図１１２を参照して説明をした通り、確変状態の最終変動（特図１変

動（４回目））では、特図１の変動表示が開始されるタイミングで潜確状態が設定されるように構成しており、潜確状態中は右打ち遊技によって特図２の抽選を実行させる潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）が実行される。

【１２５３】

そこで、確変状態の最終変動が実行された直後に（特図１変動（３回目）の図柄確定期間経過後）に遊技者に対して即座に右打ち遊技を行わせるために、潜確状態が設定されることを報知するための演出結果（ビンゴ２列揃い表示）が、潜確状態が設定される特図１変動（４回目）よりも前（特図１変動（３回目）中）に実行されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、潜確状態が設定される旨を十分に理解させた状態で潜確状態を設定することができる。

【１２５４】

なお、詳細な説明は省略するが、本第３実施形態では、確変状態の最終変動における特図１の抽選で大当たりまたは小当たりに当選していない場合（外れとなった場合）には、短い変動時間（１秒）の変動パターンが選択され、且つ、ビンゴゲームにて潜確状態が設定されることを報知するための演出結果（ビンゴ２列揃い表示）が表示されないように構成している。これにより、実際には潜確状態が短い時間設定されていることを遊技者に報知することを無くし、ビンゴゲームの失敗演出を実行することができる。また、短時間の潜確状態が設定される場合において、遊技者に対して右打ち遊技を行わせる旨を案内表示領域Ｄｍ３に表示させないため、遊技に対する煩わしさを抑制することができる。

【１２５５】

図１１４（ａ）に戻り、説明を続ける。図１１４（ａ）では、特図１変動（３回目）の変動表示が行われており、特図１変動（１回目）の抽選結果「１」、特図２変動（２回目）の抽選結果「８」が過去履歴８２３として主表示領域Ｄｍの左側に表示され、今回の抽選結果８２１として「５」が表示されている。そして、ビンゴカード８２０では、今回のビンゴゲームにて表示された「１」、「８」、「５」に対応するマスが「バツ印」に可変され、２列のラインが形成表示されている。

【１２５６】

さらに、現在の状況を示す状況表示態様８２１として「ダブルビンゴ」が表示され、副表示領域Ｄｓには「スーパーラッキー」のコメントが表示される。このように、実際に大当たりに当選することとなる特図１変動（４回目）よりも前の変動中にビンゴゲームで成功した旨を遊技者に報知することで、遊技者に対して演出に成功した満足感を味わう期間を提供すると共に、次変動から右打ち遊技を行う必要があることを事前に報知することができる。

【１２５７】

なお、本実施形態では、次変動から右打ち遊技が行われることを報知するコメント（右打ち遊技条件が成立したこと（潜確状態が設定される条件が成立したこと）を報知するコメント）として副表示領域Ｄｓに「もうすぐ右打ち遊技だよ」を表示しているが、遊技者に対して、潜確状態が設定されるタイミング、即ち、右打ち遊技を行わせるタイミングを事前に報知する構成であれば良く、例えば、特図１変動（３回目）が終了するまでの残期間（特図１変動（３回目）の残変動表示期間と図柄確定期間とを合算した残期間）を算出する算出手段を設け、その算出手段の算出結果に基づいた情報（特図１変動（３回目）の残変動期間を示すための情報）を遊技者に報知するように構成しても良い。

【１２５８】

本第３実施形態では、遊技状態として確変状態が設定されている状態で、第２入球口６４０に球を入球させた場合（特図２の始動条件を成立させた場合）には、抽選結果に関わらず短い変動時間（０．５秒～１秒）の変動パターンが設定されるように構成されている。これにより、確変状態が設定されている状態にて右打ち遊技を行い特図２の変動（抽選）を実行させてしまうと、潜確状態が設定され得る期間が、確変状態が設定されている状態にて左打ち遊技を行い特図２に変動（抽選）を実行する場合に比べて極端に短くなることから、確変状態中の右打ち遊技を遊技者に不利な不利遊技とすることができる。よって

、第３図柄表示装置８１の案内表示領域Ｄｍ３に「左打ち」と表示される確変状態中において、表示内容とは異なる変則的な遊技を意図的に行う行為を抑制することができる。
【１２５９】
なお、上述した通り、本実施形態では、遊技状態として確変状態が設定されている状態で、第２入球口６４０に球を入球させた場合（特図２の始動条件を成立させた場合）には、抽選結果に関わらず短い変動時間（０．５秒～１秒）の変動パターンが設定されるように構成しているが、これに限ることなく、確変状態中の特図２変動時間を特図１変動時間よりも極端に長い変動時間（例えば、１２０秒）に構成しても良い。
【１２６０】
このように構成することにより、例えば、第３図柄表示装置８１にて実行される示唆演出（ビンゴゲーム）の進展内容を無視して確変状態が設定されている状態で右打ち遊技を行った場合に、長時間（例えば、１２０秒）の特図２変動が実行されてしまうため、その後、潜確状態が設定されたとしても（例えば、大当たりに当選した特図１変動（４回目）の変動表示が開始されたとしても）、特図２変動が実行されている状態であるため、潜確状態遊技（潜確状態が設定されている状態で特図２変動を実行させる遊技）を新たに実行させ難くすることが出来る。
【１２６１】
そして、本実施形態では、遊技者に有利な遊技状態である潜確状態を、特別図柄（特図１）の変動期間、及び、図柄確定期間に基づいて設定していることから、潜確状態が設定（所定の特図１変動が開始）されてから、実行中の特図２変動が終了するまでの期間が長くなるほど、潜確状態中の特図２変動を実行し得る期間（潜確状態遊技期間）が短くなってしまう。また、確変状態が設定されている状態において、特図２変動が実行されることを確実に防止するために、潜確状態が設定されてから十分な時間（例えば、５秒）が経過した時点から右打ち遊技を開始した場合も同様に潜確状態遊技期間が短くなってしまうことから、右打ち遊技を実行するタイミングを把握するために、遊技者に対して第３図柄表示装置８１の表示画面の表示内容を注視させることができる。
【１２６２】
そして、潜確状態中に右打ち遊技を行い、特図２変動が実行されると、図１１４（ｂ）に示したＲＵＳＨ遊技（潜確状態遊技）中の演出表示が第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される。図１１４（ｂ）は、大当たり終了後（確変状態設定後）４回目の特図変動が大当たりであった場合の第３図柄表示装置８１の表示内容を模式的に示した模式図である。本実施形態では、上述した第２実施形態と同様に、潜確状態が設定されると右打ち遊技によって特図２の変動（抽選）を実行させる潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）が行われる。つまり、潜確状態中は右打ち遊技が有利遊技となり、左打ち遊技が不利遊技となる。
【１２６３】
図１１４（ｂ）に示した表示画面では、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにて、案内表示領域Ｄｍ３に「右打ち」、特図１表示領域Ｄｍ１には特図１変動（４回目）の変動中であることを示す表示態様、特図２表示領域Ｄｍ２には特図２変動が実行中であることを示す表示態様が表示されており、特図１保留数表示領域Ｄｍ４には特図１の保留数が無いことを示す「０」が、特図２保留球数表示領域Ｄｍ５には特図２の保留数が無いことを示す「０」が表示されている。
【１２６４】
このＲＵＳＨ遊技が実行されている期間中は、ウサギを模したキャラクタ８１１が左方向から右方向へと走りながら途中で発見した宝箱８１２を開放していく演出（第１実施形態と同一の演出）が主表示領域Ｄｍにて表示され、副表示領域Ｄｓには、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）中であることを示す「ＲＵＳＨ中」の文字が表示される。このように構成することで、現在が潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）中であることを遊技者に分かり易く報知することができる。
【１２６５】
上述した図１１３～図１１４では、確変状態を終了させるための確変終了条件として、

特別図柄の変動回数に基づいて成立する第２確変終了条件が成立した場合、即ち、確変状態の最終変動（４回目の特図変動）にて潜確状態が設定される場合における表示画面の一例を説明した。本第３実施形態では、確変状態を終了させる（確変状態を潜確状態へと移行させる）ための確変終了条件（普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる条件）として、第１確変終了条件（大当たり当選に基づいて成立する確変終了条件）、第２確変終了条件（特別図柄の変動回数に基づいて成立する確変終了条件）、第３確変終了条件（小当たり当選に基づいて成立する確変終了条件）を有しており、何れかの終了条件が成立した場合に、遊技状態を確変状態から潜確状態へと移行させるように構成している。

【１２６６】

次に、図１１５（ａ）を参照して、上述した第２確変終了条件が成立する前に、第１確変終了条件が成立した場合において第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される表示内容について説明をする。図１１５（ａ）は、大当たり後（確変状態設定後）、３回目の特図変動が大当たりである場合における３回目の特図変動中に実行される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。

【１２６７】

本第３実施形態では、第１確変終了条件（特別図柄の大当たりに当選）が成立した場合には、特別図柄の抽選結果が大当たりであることを示すための特別図柄が停止表示されてから、その停止表示が終了するまでの期間（図柄確定期間）中に潜確状態が設定されるように構成している。よって、特図１の変動表示期間中（特図変動中）は継続して確変状態が設定されているため、図１１５（ａ）に示した模式図では、特図１表示領域Ｄｍ１には特図１が変動表示中であることを示す表示態様が表示され、案内表示領域Ｄｍ３には「左打ち」が表示される。そして、抽選結果８２１に「４」が表示され、ビンゴカード８２０が一列のラインが成立したことを示す表示態様で表示される。

【１２６８】

また、詳細な説明は省略するが、本第３実施形態では、上述した第１確変終了条件が成立し、特別図柄の図柄確定期間中に潜確状態が設定される場合には、対象となる特別図柄の変動表示期間中にビンゴゲームの抽選結果８２１として異なる数字を複数回表示し得るように構成しており、今回のビンゴゲームの最終結果を示すための情報を段階的に遊技者に報知するように構成している。

【１２６９】

つまり、図１１５（ａ）に示した例では、特図１が変動表示中において、一列のラインが成立している状態を示しているが、例えば、今回当選した大当たりの種別が、長い図柄確定期間（例えば、３００秒）が設定される大当たり種別（例えば、大当たりＣ）である場合には、特図１の変動表示が終了するまでの残期間中に、ビンゴゲームの抽選結果８２１として異なる数字（例えば「５」）が新たに表示されるようにし、最終的にビンゴゲームの結果が「二列のライン成立」となる演出が実行される。

【１２７０】

このように、特別図柄の変動表示中にビンゴゲームの結果（成立ライン数）が複数回可変するように構成している。これにより、遊技者に対して今回の特図変動が終了した時点で付与される特典（ＲＵＳＨ遊技、大当たり遊技）の内容を、特別図柄の変動表示期間の経過と共に把握させることができるため、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される演出内容を継続して注視させることができる。

【１２７１】

また、今回当選した大当たりの種別が、短い図柄確定期間（例えば、５秒）が設定される大当たり種別（例えば、大当たりＡ）である場合には、ビンゴゲームの結果（成立ライン数）が可変しない数字（例えば「３」）が表示され、ビンゴゲームの結果が「一列のライン成立」となるように構成すれば良い。

【１２７２】

このように構成することにより、ビンゴゲームにより表示される抽選結果８２１の数（過去履歴８２３に表示される数字の数）を統一しながらも、ビンゴゲームの結果（成立ラ

イン数）と、特別図柄の変動表示終了後に付与される特典の内容（特典の量）とを対応付けることができる。よって、ビンゴゲームの内容、及び結果に対して遊技者を注視させることができるため、演出効果を高めることができる。

【１２７３】

なお、本第３実施形態では、特別図柄の抽選結果に関わらず、ビンゴゲーム中に表示される抽選結果８２１の数（過去履歴８２３に表示される数字の数）を統一し、ビンゴゲームの結果（成立ライン数）が多くなるか否かについて遊技者をドキドキさせる演出を示したが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の変動表示終了後に付与される特典の内容（特典の量）と、ビンゴゲーム中に表示される抽選結果８２１の数（過去履歴８２３に表示される数字の数）とを対応付けるように構成しても良い。これにより、ビンゴゲーム中に抽選結果８２１として多くの数字が表示されたほうが遊技者に有利な特典が付与されるようにすることができ、演出効果を高めることができる。

【１２７４】

次に、図１１５（ｂ）を参照して、第３確変終了条件が成立した場合において第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される表示内容について説明をする。図１１５（ｂ）は、大当たり後（確変状態設定後）、２回目の特図変動が小当たりである場合における２回目の特図変動中に実行される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。

【１２７５】

本第３実施形態は、成立した確変終了条件の種別によって、潜確状態が設定されるタイミングが異なるように構成されている。具体的には、第１確変終了条件が成立した場合は、対応する特別図柄の停止表示が開始された時点から、停止表示が終了するまで（大当たり遊技が開始されるまで）の期間（対象図柄の図柄確定期間）が潜確状態として設定され、第２確変終了条件が成立した場合は、対応する特別図柄の変動表示が開始された時点から、対応する特別図柄の停止表示が終了するまでの期間（対象図柄の変動表示期間及び図柄確定期間）が潜確状態として設定される。即ち、上述した第１確変終了条件、及び第２確変終了条件の何れが成立した場合であっても、特別図柄１変動の期間内に潜確状態が設定される。

【１２７６】

これに対して、第３確変終了条件が成立した場合は、確変状態が設定されている期間内に実行され得る複数回（４回）の特図１変動の何れかにおいて小当たりに当選した場合に、抽選結果が小当たりであることを示す特別図柄の停止表示が開始された時点から、確変状態の最終変動となる特別図柄の停止表示が終了するまでの期間に潜確状態が設定される。即ち、確変状態が設定された直後に実行される特図抽選（１回目の特図抽選）において小当たりに当選した場合は、１回目の特別抽選の結果（小当たり）を示す特別図柄が停止表示されてから、２～４回目の特図抽選期間（変動表示期間及び図柄確定期間）を経て４回目の特図抽選の結果を示す特別図柄の停止表示が終了するまでの間（複数回の特図変動期間）、潜確状態が設定されることになる。

【１２７７】

図１１５（ｂ）に示した通り、第３確変終了条件が成立した場合には、抽選結果８２１に全ての数字が対象となる「ＡＬＬ」が表示され、８ライン（全ライン）が成立したことを示す表示態様でビンゴカード８２０が表示される。そして、特図１表示領域Ｄｍ１には小当たりに当選したことを示す「３４１」が表示され、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）が開始されたことを示すために案内表示領域Ｄｍ３には「右打ち」が表示される。

【１２７８】

なお、詳細な説明は後述するが、本第３実施形態では、第１確変終了条件、或いは第２確変終了条件が成立の有無については、各確変終了条件が成立する特図変動（特図抽選）が実行されるよりも前に成立の有無を判別（事前判別）するように構成しているのに対し、第３確変終了条件は、事前判別を行わないように構成している。

【１２７９】

このように構成することで、確変状態が設定されている期間において実行される複数回

の特別図柄の変動に跨がって表示される示唆演出（ビンゴゲーム）の進展内容を、第１確変終了条件、或いは、第２確変終了条件の成立の有無に対応させて設定することができるため、遊技者に対して違和感の無い示唆演出を実行することができると共に、第３終了条件が成立した場合には、図１１５（ｂ）に示した示唆演出が実行されるため、意外性のある演出を提供することができる。

【１２８０】

なお、本第３実施形態では、第１確変終了条件、及び、第２確変終了条件の成立の有無について、事前判別するように構成し、第３確変終了条件の成立の有無については事前判別しないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の変動回数に基づいて成立する第２確変終了条件のみ事前判別をするように構成しても良い。

【１２８１】

また、上述した事前判別として、大当たり終了時（大当たり遊技のエンディング期間中）に、保留記憶されている特図１について事前判別を行い、保留記憶されている特図１の中に大当たりに当選する抽選結果に対応する情報が含まれているか否かを判別し、その判別結果に基づいてビンゴカード８２０に表示される数字の組み合わせを可変させるように構成している。

【１２８２】

このように構成することで、大当たりに当選するまでに実行される特図変動の回数、及び、大当たりに当選することにより遊技者に付与される特典量に対して、違和感の無い示唆演出（ビンゴゲーム）を実行することができる。加えて、ビンゴカード８２０に表示される数字を遊技者が把握することで、今後の遊技結果を予め予測する楽しみを提供することができる。

【１２８３】

＜第３実施形態における電気的構成について＞

次に、図１１６～図１２４を参照して、第３実施形態における本パチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第３実施形態では、上述した第２実施形態に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２とＲＡＭ２０３の内容が変更されている点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３の内容が変更されている点で相違する。その他の点については、第２実施形態と同一であり、同一の要素については同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。

【１２８４】

図１１６は、本第３実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図１１６に示した通り、第１当たり乱数テーブル２０２ａに替えて第１当たり乱数３テーブル２０２ｂａを、小当たり乱数テーブル２０２ｂに替えて小当たり乱数３テーブル２０２ｂｂを、大当たり種別選択２テーブル２０２ａａに替えて大当たり種別選択３テーブル２０２ｂｃを、小当たり種別選択２テーブル２０２ａｂに替えて小当たり種別選択３テーブル２０２ｂｄを、変動パターン選択２テーブル２０２ａｃに替えて変動パターン選択３テーブル２０２ｂｅを設けた点で上述した第２実施形態と相違している。

【１２８５】

第１当たり乱数３テーブル２０２ｂａは、上述した第２実施形態の第１当たり乱数テーブル２０２ａ（第１実施形態と同様であり図１５（ａ）参照）に対して、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値の範囲と、特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値の範囲と、を変更した点で相違している。

【１２８６】

ここで、図１１７（ａ）を参照して、第１当たり乱数３テーブル２０２ｂａに規定されている内容について説明をする。図１１７（ａ）は、第１当たり乱数３テーブル２０２ｂａの内容を模式的に示した模式図である。図１１７（ａ）に示した通り、遊技状態として特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）である場合には、第１特別図柄、または第

２特別図柄の抽選において、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～９」のいずれかであるかが判別されて、「０～９」のいずれかであれば、大当たりであると判別される。

【１２８７】

また、遊技状態として特別図柄の高確率状態（確変状態、潜確状態）である場合には、第１特別図柄、または第２特別図柄の抽選において、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～９９」の範囲内であるか判別されて、「０～９９」の範囲内であれば、大当たりであると判別される。つまり、本第３実施形態のパチンコ機１０では、総数が４８０個の乱数カウンタのうち、特別図柄の低確率状態では１０個の値を大当たりと判別する値として規定しているため、特別図柄の低確率状態時における大当たり確率は１／４８となる。一方で、特別図柄の高確率状態時における大当たり確率は１／４．８となる。

【１２８８】

小当たり乱数３テーブル２０２ｂｂは、上述した第２実施形態の小当たり乱数テーブル２０２ｂ（第１実施形態と同様であり図１５（ｂ）参照）に対して、第１特別図柄（特図１）の抽選においても小当たりに当選するように変更した点で相違している。ここで、図１１７（ｂ）を参照して、小当たり乱数３テーブル２０２ｂｂに規定されている内容について説明をする。図１１７（ｂ）は、小当たり乱数３テーブル２０２ｂｂの内容を模式的に示した模式図である。図１１７（ｂ）に示した通り、第１特別図柄（特図１）の抽選において、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「１０～１４」のいずれかであるかが判別されて、「１０～１４」のいずれかであれば、小当たりであると判別される。

【１２８９】

なお、第２特別図柄（特図２）の抽選においては、上述した小当たり乱数テーブル２０２ｂ（図１５（ｂ）参照）と同一の内容が規定されているため、その詳細な説明を省略する。つまり、本第３実施形態では、第１特別図柄の抽選においても小当たりに当選し得るように構成している点で、上述した第２実施形態と異なっている。そして、本第３実施形態では、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態で第１特別図柄の抽選にて小当たりに当選した場合に、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる処理、即ち、遊技状態を確変状態から潜確状態へと移行させる処理を実行するように構成している。

【１２９０】

このように構成することで、確変状態中において遊技状態を潜確状態へと移行させる契機を増加させることができるため、確変状態中の遊技を実行している遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【１２９１】

図１１７（ｂ）に示した通り、本第３実施形態では、特別図柄の高確率状態において、第１特別図柄の大当たりに当選する確率（１／４８（図１１７（ａ）参照））よりも、第１特別図柄の小当たりに当選する確率（１／３２（図１１７（（ｂ）参照））のほうが高くなるように構成している。これにより、確変状態中に特図１の大当たりに当選したことに基づいて潜確状態が設定される場合よりも、高確率で小当たり当選に基づいて潜確状態が設定されることになるため、確変状態中の遊技を実行している遊技者に対して、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）と、大当たり遊技との両方が実行されるが当選し難い大当たり当選を目指す遊技と、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）のみ実行され、大当たり当選よりも当選し易い小当たり当選を目指す遊技と、の両方を行わせることができる。

【１２９２】

なお、本第３実施形態では、特図１の小当たりに当選する確率を、特別図柄の高確率状態における特図１の大当たり当選確率よりも高くなるように構成しているが、これに限ること無く、高確率状態における特図１の大当たり当選確率よりも低くなるように構成しても良く、例えば、特図１の小当たりに当選する確率を１／４８０といった低確率に設定しても良い。このように構成することで、確変状態が設定されている状態において、大当たり当選よりも先に小当たりに当選した場合に、大当たり遊技が実行されることの無い潜確

状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）を実行させることができるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができる。

【１２９３】

大当たり種別選択３テーブル２０２ｂｃは、上述した第２実施形態の大当たり種別選択２テーブル２０２ａａに対して、大当たり種別の種類を変更した点と、大当たり終了後に設定される各種カウンタ（時短カウンタ２０３ｆ、確変カウンタ２０３ａａ、確定時間カウンタ２０３ａｄ，２０３ａｅ）の内容を変更した点と、各大当たり種別に対応させる第１当たり種別カウンタＣ２の値を変更した点で相違している。ここで、図１１８を参照して本第３実施形態における大当たり種別選択３テーブル２０２ｂｃについて説明をする。

【１２９４】

図１１８（ａ）は、本第３実施形態における大当たり種別選択３テーブル２０２ｂｃの内容を模式的に示した模式図である。図１１８（ａ）に示した通り、大当たり種別選択３テーブル２０２ｂｃは、上述した第１実施形態の大当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図１６（ａ）参照）に規定されている各大当たり種別の大当たり動作内容に対して実行されるラウンド数のみを異ならせた大当たり動作内容が規定されており、各大当たり種別に対して、時短カウンタ２０３ｆ、確変カウンタ２０３ａａ、特図１確定時間カウンタ２０３ａｄ、特図２確定時間カウンタ２０３ａｅの値が規定されている。

【１２９５】

具体的には、図柄種別が第１特別図柄（特図１）に対応して設定される大当たりＡは、取得した第１当たり種別カウンタＣ２（０～９９）の値が「０～４９」の範囲に規定されるものであり、第２アタッカ（第２可変入賞装置６５０）を開放させるラウンド遊技が２ラウンド（２Ｒ）実行される大当たり動作内容と、時短カウンタ２０３ｆに「４」の値が、確変カウンタ２０３ａａに「４」の値が、特図１確定時間カウンタ２０３ａｄに「５秒」を示す値が、設定されるように規定している。

【１２９６】

図柄種別が第１特別図柄（特図１）に対応して設定される大当たりＢは、取得した第１当たり種別カウンタＣ２（０～９９）の値が「５０～９６」の範囲に規定されるものであり、第２アタッカ（第２可変入賞装置６５０）を開放させるラウンド遊技が２ラウンド（２Ｒ）実行される大当たり動作内容と、時短カウンタ２０３ｆに「４」の値が、確変カウンタ２０３ａａに「４」の値が、特図１確定時間カウンタ２０３ａｄに「１００秒」を示す値が、設定されるように規定している。

【１２９７】

図柄種別が第１特別図柄（特図１）に対応して設定される大当たりＣは、取得した第１当たり種別カウンタＣ２（０～９９）の値が「９６～９９」の範囲に規定されるものであり、第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を開放させるラウンド遊技が２ラウンド（２Ｒ）実行される大当たり動作内容と、時短カウンタ２０３ｆに「４」の値が、確変カウンタ２０３ａａに「４」の値が、特図１確定時間カウンタ２０３ａｄに「３００秒」を示す値が、設定されるように規定している。

【１２９８】

また、図柄種別が第２特別図柄（特図２）に対応して設定される大当たりＤは、取得した第１当たり種別カウンタＣ２（０～９９）の値が「０～６４」の範囲に規定されるものであり、第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を開放させるラウンド遊技が２ラウンド（２Ｒ）実行される大当たり動作内容と、時短カウンタ２０３ｆに「４」の値が、確変カウンタ２０３ａａに「４」の値が、特図１確定時間カウンタ２０３ａｄに「０．５秒」を示す値が、設定されるように規定している。

【１２９９】

図柄種別が第２特別図柄（特図２）に対応して設定される大当たりＥは、取得した第１当たり種別カウンタＣ２（０～９９）の値が「６５～９９」の範囲に規定されるものであり、第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を開放させるラウンド遊技が２ラウンド（２Ｒ）実行される大当たり動作内容と、時短カウンタ２０３ｆに「４」の値が、確変カウン

タ２０３ａａに「４」の値が、特図１確定時間カウンタ２０３ａｄに「１秒」を示す値が、設定されるように規定している。
【１３００】
以上、説明をした通り、本第３実施形態では、特別図柄の大当たり確率を上述した第２実施形態よりも高く設定し、大当たりに当選し易くすると共に、大当たり遊技において遊技者に付与する特典（賞球）が少なくなるように構成している。このように構成することで、潜確状態が設定されるか否かの結果と、潜確状態が継続して設定される期間の長さによって、遊技者に付与される特典の量（賞球数）を大きく可変させることができるため、遊技者に対して斬新な遊技性を提供することができる。
【１３０１】
小当たり種別選択３テーブル２０２ｂｄは、上述した第１実施形態の小当たり種別選択テーブル２０２ｅ（図１６（ｂ）参照）に対して、特図１に当選した場合に設定される小当たり種別の内容を追加して規定している点で相違している。ここで、図１１８（ｂ）を参照して、小当たり種別選択３テーブル２０２ｂｄについて説明をする。
【１３０２】
図１１８（ｂ）は、本第３実施形態における小当たり種別選択３テーブル２０２ｂｄの内容を模式的に示した模式図である。図１１８（ｂ）に示した通り、小当たり種別選択３テーブル２０２ｂｄは、上述した第１実施形態の小当たり種別選択テーブル２０２ｅ（図１６（ｂ）参照）に対して、図柄種別「特図１」に対応した小当たり種別として小当たりＤを追加している点で小当たり種別選択テーブル２０２ｅ（図１６（ｂ）参照）と相違しており、それ以外は、小当たり種別選択テーブル２０２ｅ（図１６（ｂ）参照）と同一である。同一の要素については、その詳細な説明を省略する。
【１３０３】
小当たり種別選択３テーブル２０２ｂｄは、第１特別図柄（特図１）にて小当たりに当選した場合には、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に関わらず、第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を０．０２秒間開放させる開放動作を１回実行する小当たり遊技が規定されている。即ち、特図１の抽選で小当たりに当選した場合には、遊技者が小当たり遊技にて賞球を獲得することが困難な小当たり遊技が実行される。
【１３０４】
つまり、本第３実施形態では、特図１の小当たり当選を、小当たり遊技によって遊技者に特典（賞球）を付与する目的では無く、遊技状態として潜確状態を設定する契機とすることを目的としている。これにより、確変状態が設定されている状態において特図１の小当たりに当選した場合には、その旨を報知する演出（図１１５（ｂ）参照）が実行された直後に右打ち遊技を実行したとしても、既に小当たり遊技が終了しているため（小当たり遊技期間よりも、右打ち遊技により発射された球が右側領域に到達するまでに要する期間が長いため）、スムーズに潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）を実行することができる。
【１３０５】
また、通常状態において特図１の小当たりに当選した場合には、遊技者に違和感を与えること無く小当たり遊技を実行させることができる。なお、本実施形態では、小当たり遊技による第１可変入賞装置６５の開放時間が０．０２秒と短く設定していることから、通常状態において特図１の小当たりに当選した場合は、当選した時点で（小当たり当選を示す特別図柄が停止表示された時点で）遊技方法を左打ち遊技から右打ち遊技へと可変させたとしても、小当たり遊技中に球を第１可変入賞装置６５へと入賞させることが困難となるため、通常状態において特図１の小当たりに当選した場合に、第３図柄表示装置８１の表示画面にて小当たりに当選したことを強調する演出や、案内表示領域Ｄｍ３にて右打ち遊技を案内する「右打ち」の表示が実行されないように構成している。
【１３０６】
これにより、遊技者に対して煩わしい遊技操作を行わせることを抑制することができる。なお、通常状態において特図１の小当たりに当選したことを報知する報知手段を設けても良いし、通常状態における特図１小当たり当選に基づく小当たり遊技中である場合にも

右打ち表示を実行するように構成しても良い。
【１３０７】
変動パターン選択３テーブル２０２ｂｅは、上述した第１実施形態の変動パターン選択テーブル２０２ｆに対して、確変状態が設定されている場合に参照される時短・確変用テーブル２０２ｆ２に替えて確変用３テーブル２０２ｂｅ１を、潜確状態が設定されている場合に参照される潜確用テーブル２０２ｆ３に替えて潜確用３テーブル２０３ｂｅ２を設けた点で相違している。
【１３０８】
ここで、図１１９～図１２１を参照して、変動パターン選択３テーブル２０２ｂｅの内容について説明をする。図１１９（ａ）は、変動パターン選択３テーブル２０２ｂｅに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１１９（ａ）に示した通り、本第３実施形態では、遊技状態として通常状態が設定されている場合は、上述した第１実施形態と同一の通常用テーブル２０２ｆ１が参照され、確変状態が設定されている場合は、確変用３テーブル２０２ｂｅ１が参照され、潜確状態が設定されている場合は、潜確用３テーブル２０２ｂｅ２が参照されるように規定されている。
【１３０９】
なお、本第３実施形態では、図１１８（ａ）にて示した通り、大当たり終了後に時短カウンタ２０３ｆの値と、確変カウンタ２０３ａａの値とが同一となるように構成しているため、確変カウンタ２０３ａａの値が０となり、時短カウンタ２０３ｆの値が０よりも大きい値となる遊技状態（即ち、時短状態）が設定されることが無いため、時短状態が設定されている場合に参照される変動パターン選択テーブルを有していないものである。
【１３１０】
次に、確変用３テーブル２０２ｂｅ１の内容について、図１１９（ｂ）を参照して説明をする。図１１９（ｂ）は、確変用３テーブル２０２ｂｅ１の内容を模式的に示した模式図である。本第３実施形態は、図１１８（ａ）を用いて上述した通り、大当たりに当選した場合に必ず確変状態が特別図柄４変動分設定されるように構成している。そして、確変状態が設定されている状態では、大当たり終了後からの特別図柄変動回数（特図変動回数）と、特別図柄の抽選結果とに応じて、異なる変動パターンテーブルを参照して変動パターン（変動時間）が選択されるように構成している。
【１３１１】
このように構成することで、遊技状態として潜確状態が設定される条件（特図１の大当たり当選、或いは、小当たり当選）が成立するタイミング（特図変動回数）に応じて、潜確状態が設定される期間（特図変動時間）を異ならせることが可能となる。よって、遊技者に対して特別図柄の抽選結果だけでは無く、特図変動回数に対しても注視させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。
【１３１２】
具体的には、特別図柄の図柄種別が特図１であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、大当たり終了後からの特図変動回数が「１～２回」の場合には、「確変Ａテーブル２０２ｂｅａ（確変Ａ）」が参照され、「３回」の場合には、「確変Ｂテーブル２０２ｂｅｂ（確変Ｂ）」が参照され、「４回」の場合には、「確変Ｃテーブル２０２ｂｅｃ（確変Ｃ）」が参照されるように規定されている。また、抽選結果が「小当たり、外れ」である場合には、大当たり終了後からの特図変動回数が「１～３回」の場合には、「確変Ａテーブル２０２ｂｅａ（確変Ａ）」が参照され、「４回」の場合には、「確変Ｃテーブル２０２ｂｅｃ（確変Ｃ）」が参照されるように規定している。
【１３１３】
さらに、特別図柄の図柄種別が特図２である場合には、抽選結果、及び、大当たり終了後からの特図変動回数に関わらず、「確変Ｄテーブル２０２ｂｅｄ（確変Ｄ）」が参照されるように規定している。
【１３１４】
次に、確変用３テーブル２０２ｂｅ１にて参照される各種確変テーブル（確変Ａテーブ

ル２０２ｂｅａ～確変Ｄテーブル２０２ｂｅｄ）に規定されている内容について、図１１９（ｃ）～図１２０を参照して説明をする。図１１９（ｃ）は、確変Ａテーブル２０２ｂｅａに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、図１２０（ａ）は、確変Ｂテーブル２０２ｂｅｂに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、図１２０（ｂ）は、確変Ｃテーブル２０２ｂｅｃに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、図１２０（ｃ）は、確変Ｄテーブル２０２ｂｅｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。

【１３１５】

図１１９（ｃ）に示した通り、確変Ａテーブル２０２ｂｅａでは、第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりとなった場合に決定される変動パターンとして、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に大当たり変動１（１秒）が対応付けられ、「１００～１９７」の範囲に大当たり変動２（２秒）が対応付けられ、「１９８」の値に大当たり変動３（３００秒）が対応付けられている。また、特図１の抽選で小当たり、或いは、外れに当選した場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず小当たり変動１（１秒）、或いは外れ変動１（１秒）が対応付けられている。

【１３１６】

図１２０（ａ）に示した通り、確変Ｂテーブル２０２ｂｅｂでは、第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりとなった場合に決定される変動パターンとして、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に大当たり変動１（１秒）が対応付けられ、「１００～１４９」の範囲に大当たり変動２（２秒）が対応付けられ、「１５０～１９８」の範囲に大当たり変動３（３００秒）が対応付けられている。

【１３１７】

図１２０（ｂ）に示した通り、確変Ｃテーブル２０２ｂｅｃでは、第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりとなった場合に決定される変動パターンとして、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０」の値に大当たり変動１（１秒）が対応付けられ、「１」の値に大当たり変動２（２秒）が対応付けられ、「２～１９８」の範囲に大当たり変動３（３００秒）が対応付けられている。また、特図１の抽選で小当たりに当選した場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず小当たり変動２（２４０秒）が対応づけられ、外れに当選した場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず外れ変動１（１秒）が対応付けられている。

【１３１８】

図１２０（ｃ）に示した通り、確変Ｄテーブル２０２ｂｅｄでは、第２特別図柄（特図２）の抽選で大当たりとなった場合に決定される変動パターンとして、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず大当たり変動１（１秒）が対応づけられ、小当たりに当選した場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず小当たり変動４（０．５秒）が対応付けられ、外れの場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず外れ変動４（０．５秒）が対応付けられている。

【１３１９】

次に、図１２１を参照して、潜確用３テーブル２０２ｂｅ２に規定されている内容について説明をする。図１２１は、潜確用３テーブル２０２ｂｅ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１２１に示した通り、本第３実施形態では、潜確状態が設定されている状態において、特図１の抽選が実行される場合に長時間の変動時間が設定される変動パターンが選択されるように構成している。

【１３２０】

ここで、本第３実施形態では、確変状態が設定されている状態において、特図１抽選で小当たりに当選した場合に、潜確状態が設定されるように構成されているため、潜確用３テーブル２０２ｂｅ２を参照して変動パターンが選択されるには、確変状態中に特図１の抽選で小当たりに当選させる必要がある。

【１３２１】

以上、説明をした通り、本第３実施形態では、確変状態が設定されている状態における

特別図柄変動回数に応じて異なるテーブルを参照して変動パターン（変動時間）が選択されるように構成しているため、特別図柄の抽選結果と、その抽選結果となった特別図柄変動回数（確変状態が設定されてからの変動回数）との両方に遊技者を注視させることができる。

【１３２２】

次に、図１２２を参照して、本第３実施形態の主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の内容について説明をする、図１２２は、本第３実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３の内容を模式的に示した模式図である。図１２２に示した通り、本第３実施形態のＲＡＭ２０３は、上述した第２実施形態のＲＡＭ２０３に対して、特図１小当たりフラグ２０３ｂａと、特図１小当たり中フラグ２０３ｂｂと、を追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１３２３】

特図１小当たりフラグ２０３ｂａは、第１特別図柄（特図１）の抽選にて小当たりに当選したことを示すためのフラグであって、オンに設定されることで、特図１の抽選で小当たりに当選したことを示すものである。この特図１小当たりフラグ２０３ｂａは、特図１の抽選で小当たりに当選してから、小当たり遊技が実行されるまでの期間オンに設定される。

【１３２４】

特図１小当たり中フラグ２０３ｂｂは、第１特別図柄（特図１）の小当たり当選に基づいて小当たり遊技が実行されることを示すためのフラグであって、オンに設定されることで、特図１の小当たり当選に基づいた小当たり遊技が実行されていることを示すものである。本第３実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定されている状態において、特図１の小当たり当選に基づく小当たり遊技が開始される場合に、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる処理を実行するように構成している。

【１３２５】

この特図１小当たり中フラグ２０３ｂｂは、特図１外れ停止処理（図１２８のＳ８７１参照）にて特図１小当たりフラグ２０３ｂａがオンに設定されていると判別した場合に（図１２８のＳ３２０１：Ｙｅｓ）、オンに設定され（図１２８のＳ３２０７）、小当たり制御処理３（図１２９のＳ２２５５参照）において、小当たり開始のタイミングであると判別した場合に（図１２９のＳ２５０３参照）、参照される（図１２９のＳ２５５１）。

【１３２６】

次いで、図１２９のＳ２５５１の処理において、オンに設定されていると判別された場合に（図１２９のＳ２５５１：Ｙｅｓ）、即ち、今回の小当たり遊技が特図１の抽選で小当たりに当選したことに基づいて実行される小当たりであると判別された場合に、時短カウンタ２０３ｆの値が０にセットされる。そして、小当たり制御処理３（図１２９のＳ２２５５参照）にて小当たりの終了タイミングであると判別した場合に（図１２９のＳ２５１１：Ｙｅｓ）、オフに設定される。

【１３２７】

次に、図１２３（ａ）を参照して、本第３実施形態の音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の内容について説明をする、図１２３（ａ）は、本第３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の内容を模式的に示した模式図である。図１２３（ａ）に示した通り、本第３実施形態のＲＯＭ２２２は、上述した第２実施形態（第１実施形態）のＲＯＭ２２２に対して、追加演出選択テーブル２２２ｃに替えて確変演出選択テーブル２２２ｂａを設けた点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１３２８】

ここで、確変演出選択テーブル２２２ｂａの内容について、図１２４を参照して説明をする。図１２４は、確変演出選択テーブル２２２ｂａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この確変演出選択テーブル２２２ｂａは、図１１３（ｂ）～図１１５

（ａ）を参照して説明をした示唆演出（ビンゴゲーム）の最終態様を選択するためのデータテーブルであって、大当たりに当選する変動回数（大当たり終了後からの特図変動回数）と、当選し得る大当たり種別とに基づいて最終態様が規定されている。

【１３２９】

具体的には、大当たり当選変動回数が「２」の場合、即ち、大当たり終了後から特別図柄変動２回目で再度大当たりに当選する場合には、当選する大当たり種別が「大当たりＡ」、「大当たりＢ」であれば、ビンゴで１列（ライン）成立する演出態様が設定され、「大当たりＣ」であれば、ビンゴで３列（ライン）成立する演出態様が設定されるように規定している。

【１３３０】

そして、大当たり当選変動回数が「３」の場合、即ち、大当たり終了後から特別図柄変動３回目で大当たりに当選する場合には、当選する大当たり種別が「大当たりＡ」、「大当たりＢ」であれば、ビンゴで２列（ライン）成立する演出態様が設定され、「大当たりＣ」であれば、ビンゴで３列（ライン）成立する演出態様が設定されるように規定している。

【１３３１】

最後に、大当たり当選変動回数が「４」の場合、即ち、大当たり終了後から特別図柄変動４回目（確変状態が設定される特図最終変動）で大当たりに当選する場合には、当選する大当たり種別が「大当たりＡ」であればビンゴで２列（ライン）成立する演出態様が設定され、「大当たりＢ」であれば、ビンゴで３列（ライン）成立する演出態様が設定され、「大当たりＣ」であれば、ビンゴで全列（ライン）成立する演出態様が設定されるように規定している。

【１３３２】

なお、詳細な説明は後述するが、本第３実施形態では、大当たり終了後の１回目の特別図柄変動にて大当たりに当選する場合は、大当たり終了時の表示画面（通常であれば、ビンゴカード８２０が表示される画面（図１１３参照））にて、大当たり終了後に潜確状態が設定されることを案内する特別表示画面が表示されるように構成している。

【１３３３】

この特別表示画面では、遊技者を祝福する画像が主表示領域Ｄｍに表示されると共に、案内表示領域Ｄｍ３に右打ち遊技を案内するための「右打ち」が表示される。これにより、大当たり遊技終了時において、大当たり遊技終了後の遊技状態（潜確状態）に適した遊技（右打ち遊技）を行わせることができるため、潜確状態が設定されている期間をフルに活用して第２特別図柄（特図２）の抽選遊技を実行することができる。

【１３３４】

本第３実施形態では、大当たり終了時の表示画面にて、大当たり終了後の１回目の特別図柄変動にて大当たりに当選する場合の特別表示画面を表示するように構成しているが、上述した特別表示画面を表示するタイミングは大当たり遊技中であればどのタイミングでも良く、大当たり遊技が開始されるタイミングでも良いし、大当たり遊技における所定のラウンド遊技が実行されるタイミングでも良い。この場合、通常状態で大当たりに当選した場合において、大当たり遊技のラウンド遊技が開始されるまでに、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている入賞情報のうち、次に実行される特別図柄変動に対応する入賞情報（大当たり終了後１回目の特別図柄変動に対応する入賞情報）に大当たりに当選することを示す情報が含まれているかを事前判別する事前判別手段を設け、その事前判別手段による事前判別の結果、大当たりに当選することを示す情報が含まれている場合には、大当たり遊技を右打ち遊技で行わせるために案内表示領域Ｄｍ３に「右打ち」と表示すると共に、右打ち遊技を行わせるための演出態様を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにて実行するように構成し、大当たりに当選することを示す情報が含まれていない場合には、案内表示領域Ｄｍ３に「左打ち」と表示するように構成すると良い。

【１３３５】

このように構成することで、通常状態（左打ち遊技が行われる遊技状態）にて大当たり

に当選した場合に、その大当たり遊技中の遊技方法を案内する案内表示領域Ｄｍ３の表示態様によって、大当たり遊技終了後の遊技内容を予測させることができる。なお、本第実施形態では、第１実施形態と同様の遊技盤１３の構成を用いているため、第２可変入賞装置６５０を開放させる大当たり遊技が実行される場合に、左打ち遊技を行った場合と、右打ち遊技を行った場合とで、球が第２可変入賞装置６５０に入賞する割合が変わることが無いように構成している。よって、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている入賞情報に基づいて大当たり遊技中の遊技方法（右打ち、左打ち）を可変する構成を用いたとしても、遊技者に対して大当たり遊技中に不利な状況を提供することが無い。

【１３３６】

本実施形態では、大当たり関連処理３（図１３２のＳ４５５２参照）にてエンディングコマンドを受信したと判別した場合に（図１３２のＳ４６０５：Ｙｅｓ）実行される大当たり終了時処理（図１３３のＳ４６５１参照）において、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている入賞情報（特図１の入賞情報）の中に大当たりに当選する当たり情報があるかを判別（図１３３のＳ５６０５参照）することで、大当たり遊技中に新たに発生した入賞情報も判別の対象とし、より多くの入賞情報を判別できるように構成しているが、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている入賞情報（特図１の入賞情報）の中に大当たりに当選する当たり情報があるかを判別するタイミングとして本実施形態以外のタイミングを設定しても良く、例えば、大当たり遊技が開始されるタイミングや、特定のラウンド数（例えば、２ラウンド）に到達したタイミングや、特定のラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技）が終了したタイミングを、判別を実行するタイミングとしても良い。

【１３３７】

次に、図１２３（ｂ）を参照して、本第３実施形態の音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の内容について説明をする、図１２３（ｂ）は、本第３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の内容を模式的に示した模式図である。図１２３（ｂ）に示した通り、本第３実施形態のＲＡＭ２２３は、上述した第２実施形態のＲＯＭ２２２に対して、残確変回数エリア２２３ｂａ、先読み当たりフラグ２２３ｂｂ、残変動回数カウンタ２２３ｂｃを設けた点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１３３８】

残確変回数エリア２２３ｂａは、確変状態中に実行可能な特別図柄変動として、新たな入賞情報を設定することが可能な変動回数を格納するための記憶領域である。この残確変回数エリア２２３ｂａには、大当たり終了時処理（図１３３のＳ４６５１参照）にて既に入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている入賞情報数を減算した値が設定される（図１３３のＳ５６０４）。そして、入賞情報関連処理（図１３１のＳ４２７１参照）にて、設定されている値が参照され（図１３１のＳ５５０４参照）、設定されている値が０よりも大きい場合、即ち、確変状態中に実行可能な特別図柄変動に対応する入賞情報を新たに受信可能な状態である場合に（図１３１のＳ５５０４；Ｙｅｓ）、確変状態中に実行される特別図柄変動として先読み処理（入賞情報に当たり情報が含まれているか否かを判別する処理）を実行し（図１３１のＳ５５０５）、その後、設定されている値を１減算する（図１３１のＳ５５０７）。

【１３３９】

このように残確変回数エリア２２３ｂａを用いて、確変状態中に実行可能な特別図柄変動として、新たな入賞情報を設定することが可能か否かを判別することにより、確変状態が設定されている状態で新たに受信した入賞情報が確変状態中に実行される特別図柄変動に対応するか否かを判別することが可能となる。よって、確変状態中に実行される確変演出を確変状態中に実行される特別図柄変動に対応する入賞情報にのみ基づいて設定することができるため演出効果を高めることができる。

【１３４０】

先読み当たりフラグ２２３ｂｂは、特別図柄の大当たりに当選している入賞情報があることを示すためのフラグであり、オンに設定されることで、入賞情報格納エリア２２３ｂ

に格納されている入賞情報に大当たりに当選していることを示す入賞情報があること示すものである。
【１３４１】
この先読み当たりフラグ２２３ｂｂは、大当たり終了時処理（図１３３のＳ４６５１参照）において、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている入賞情報の中に大当たりに当選していることを示す入賞情報があると判別した場合に（図１３３のＳ５６０５：Ｙｅｓ）、オンに設定される（図１３３のＳ５６０６）。また、入賞情報関連処理（図１３１のＳ４２７１参照）にて今回受信した入賞情報が確変状態中に実行される特別図柄変動に対応するものであると判別し（図１３１のＳ５５０４：Ｙｅｓ）、その入賞情報の中に大当たりに当選することを示す入賞情報があると判別した場合にも（図１３１のＳ５５０５：Ｙｅｓ）、オンに設定される（図１３１のＳ５５０６参照）。
【１３４２】
そして、確変用変動表示設定処理（図１３５のＳ５１５１参照）にて参照され、先読み当たりフラグ２２３ｂｂがオンに設定されていない場合（図１３５のＳ５７０２：Ｎｏ）と、オンに設定されている場合（図１３５のＳ５７０２：Ｙｅｓ）とで異なる演出態様が設定され得るように処理が実行される。
【１３４３】
残変動回数カウンタ２２３ｂｃは、大当たりに当選するまでの残特図変動回数をカウントするためのものであり、大当たり終了時処理（図１３３のＳ４６５１参照）にて、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納される入賞情報に大当たりに当選する入賞情報が含まれている場合（図１３３のＳ５６０５：Ｙｅｓ）に、その大当たりに当選する入賞情報に対応する特別図柄が変動するまでの特別図柄変動回数に対応する値が設定される（図１３３のＳ５６０７参照）。そして、変動表示設定処理３（図１３４のＳ４１７３参照）にて確変状態中の変動表示を設定すると判別した場合（図１３４のＳ５１０３参照）に実行される確変用変動表示設定処理（図１３５のＳ５１５１参照）において、今回変動表示を設定する特別図柄が、大当たりに当選する入賞情報に対応する特別図柄の前変動である（次回が大当たり変動となる）と判別した場合に（図１３５のＳ５７０３：Ｙｅｓ）、確変演出選択テーブル２２２ｂａを用いた演出態様が設定される。
【１３４４】
＜第３実施形態における主制御装置の制御処理について＞
次に、図１２５～図１２９を参照して、第３実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種制御処理について説明を行う。本第３実施形態における主制御装置１１０の制御処理は、上述した第２実施形態における主制御装置１１０の制御処理に対して、第１特別図柄大当たり判定処理２（図９８参照）に替えて第１特別図柄大当たり判定処理３（図１２５のＳ３７６参照）、第１特別図柄変動停止処理２（図９９参照）に替えて第１特別図柄変動停止処理３（図１２７のＳ２７７参照）、小当たり制御処理（図５５参照）に替えて小当たり制御処理３（図１２９参照）を実行する点で相違する。その他は同一の処理が実行される。なお、上述した第２実施形態において、第１実施形態と同一の処理が実行されるため詳細な説明を省略した箇所については、第１実施形態の説明に用いた図を参照に説明をし、本実施形態において上述した第２実施形態と同一の処理が実行される箇所については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【１３４５】
まず、図１２５を参照して、第３実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される第１特別図柄大当たり判定処理３（Ｓ３７６）について説明する。図１２５は、第１特別図柄大当たり判定処理３（Ｓ３７６）の内容を示したフローチャートである。本第３実施形態は、特図１の抽選にて小当たりに当選するように構成しているため、第１特別図柄大当たり判定処理３（Ｓ３７６）は、上述した第２実施形態における第１特別図柄大当たり判定処理２（図９８のＳ３５６参照）に対して、第１特別図柄（特図１）の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合に実行する処理の内容を異ならせている点で相違している。それ以外は同一であり、同一の要素については同一の符号を付してそ

の詳細な説明を省略する。
【１３４６】
第１特別図柄大当たり判定処理３（Ｓ３７６）が実行されると、上述した第１特別図柄大当たり判定処理２（図９８参照）と同一の処理を実行し、Ｓ４０６の処理において、今回の変動が大当たりではないと判別した場合（Ｓ４０６：Ｎｏ）に、特図１外れ変動処理（Ｓ４７１）を実行し、本処理を終了する。この特図１外れ変動処理（Ｓ４７１）は、特図１の抽選結果が大当たり以外であると判別した場合に実行されるものであり、小当たりに当選しているか否かを判別し、その判別結果に対応した処理を実行するものである。
【１３４７】
次に、図１２６を参照して、第３実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される第１特別図柄大当たり判定処理３（Ｓ３７６）内の一処理である特図１外れ変動処理（Ｓ４７１）について説明する。図１２６は、特図１外れ変動処理（Ｓ４７１）の内容を示したフローチャートである。この特図１外れ変動処理（Ｓ４７１）は、第１図柄表示装置３７に小当たり図柄や外れ図柄を表示するための処理を実行するものであり、第２特別図柄（特図２）を対象に実行される特図２外れ変動処理（図４１のＳ１０１１）の処理内容に対して、対象となる特別図柄を特図２から特図１へと変更した点で相違するものである。
【１３４８】
特図１外れ変動処理（Ｓ４７１）では、まず、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａから取得した実行データが、小当たりかどうか判別する（Ｓ３１０１）。実行データが小当たりであると判別した場合には（Ｓ３１０１：Ｙｅｓ）、特図１小当たりフラグ２０３ｂａをオンに設定し（Ｓ３１０２）、第１特別図柄の抽選結果を小当たりに設定する（Ｓ３１０３）。次に、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の小当たり図柄をセットし（Ｓ３１０４）、本処理を終了する。
【１３４９】
一方、Ｓ３１０１の処理において、実行データが小当たりではない（外れである）と判別した場合には（Ｓ３１０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ３１０５）、そのまま本処理を終了する。
【１３５０】
次に、図１２７を参照して、第３実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される第１特別図柄変動停止処理３（Ｓ２７７）について説明する。図１２７は、第１特別図柄変動停止処理３（Ｓ２７７）の内容を示したフローチャートである。第１特別図柄変動停止処理３（Ｓ２７７）は、上述した第２実施形態における第１特別図柄変動停止処理２（図９９のＳ２５７）に対して、第１特別図柄の抽選結果が大当たりでは無い場合、即ち、Ｓ８０１の処理において、特図１大当たりフラグ２０３ｈはオフであると判別した場合に（Ｓ８０１：Ｎｏ）、特図１外れ停止処理（Ｓ８７１）を実行する点で相違する。その他の処理については同一であるため、その詳細な説明については省略する。
【１３５１】
次に、図１２８を参照して、第３実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される。第１特別図柄変動停止処理３（Ｓ２７７）内の一処理である特図１外れ停止処理（Ｓ８７１）について説明する。図１２８は、特図１外れ停止処理（Ｓ８７１）の内容を示したフローチャートである。特図１外れ停止処理（Ｓ８７１）では、特図１の抽選結果が小当たりである場合において、小当たり遊技を開始させるための処理が実行される。
【１３５２】
特図１外れ停止処理（図１２８のＳ８７１参照）では、まず、特図１小当たりフラグ２０３ｂａがオンに設定されているか判別する（Ｓ３２０１）。特図１小当たりフラグ２０３ｂａがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ３２０１：Ｙｅｓ）、変動中の特図２変動を、強制的に外れを示す抽選結果で停止表示させるために、特図２変動停止フラ

グ２０３ｓをオンに設定する（Ｓ３２０２）。
【１３５３】
そして、特図２変動停止フラグ２０３ｓのオンを示す特図２変動停止コマンドを設定し（Ｓ３２０３）、第１図柄表示装置３７の第２特別図柄を外れ図柄で停止表示する（Ｓ３２０４）。次に、選択されている小当たり種別に基づいた小当たりシナリオを設定し（Ｓ３２０５）、特図１小当たりフラグ２０３ｂａをオフに設定し（Ｓ３２０６）、特図１小当たり中フラグ２０３ｂｂをオンに設定し（Ｓ３２０７）、本処理を終了する。
【１３５４】
一方、Ｓ３２０１の処理において、特図１小当たりフラグ２０３ｂａはオンに設定されていない（即ち、第１特別図柄の抽選結果が外れである）と判別した場合には（Ｓ３２０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【１３５５】
このように構成することで、第１特別図柄（特図１）の抽選で小当たりに当選した場合において、変動中の特図２変動を強制的に停止することができるため、小当たり遊技を開始するタイミングで設定される潜確状態中に、新たな特図２変動を実行させ易くすることができる。なお、本第３実施形態では、特図１の小当たりに当選した場合に、実行中の特図２変動を抽選結果が外れを示す表示態様で強制的に停止させる処理を用いているが、これに限ること無く、例えば、小当たり遊技が実行されている期間中に実行中の特図２変動の変動時間が進行しないように、特図２変動の変動時間の計測を中断するように構成しても良い。
【１３５６】
次に、図１２９を参照して、第３実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される。小当たり制御処理３（Ｓ２２５５）について説明する。図１２９は、小当たり制御処理３（Ｓ２２５５）の内容を示したフローチャートである。小当たり制御処理３（Ｓ２２５５）は、上述した第１実施形態における小当たり制御処理（Ｓ２２０５）に対して、Ｓ２５５１，Ｓ２５５２の処理を追加する点で相違する。その他の処理については同一であるため、その詳細な説明については省略する。
【１３５７】
小当たり制御処理３（Ｓ２２５５）では、Ｓ２５０３の処理において、小当たり開始のタイミングであると判別した場合には（Ｓ２５０３：Ｙｅｓ）、即ち、Ｓ２５０２の処理により更新された小当たりシナリオが小当たり開始を示す内容である場合には、オープニングコマンドを設定し（Ｓ２５０４）、特図１小当たり中フラグ２０３ｂｂがオンに設定されているか判別する（Ｓ２５５１）。特図１小当たり中フラグ２０３ｂｂがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ２５５１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｆを０にセットし（Ｓ２５５２）、本処理を終了する。
【１３５８】
本第３実施形態は、第１特別図柄（特図１）、第２特別図柄（特図２）の両方で小当たりに当選し得るように構成されており、そのうち、特図１の小当たりに当選した場合のみ、時短カウンタ２０３ｆの値を０にセット（クリア）するように構成している。
【１３５９】
つまり、普通図柄の高確率状態（時短カウンタ２０３ｆの値が０よりも大きい状態）を終了させる条件として、特図１の小当たり当選（特図１の小当たり当選に基づく小当たり遊技の開始）を設定している。このように構成することで、予め定められた回数分、特別図柄の変動を実行する場合以外の条件で普通図柄の高確率状態を終了させることができるようになる。よって、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態では、どのタイミング（どの特別図柄抽選）でも、遊技者に有利な遊技状態となる潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）へと移行させることが可能となるため、遊技者に対して常に意欲的に遊技を行わせることができる。
【１３６０】
さらに、本第３実施形態では、特別図柄の高確率状態が継続して設定される期間を、特

別図柄の抽選（変動）が所定回数（４回）実行されるまでとなるように構成しているため、確変状態が設定されてから特図１の抽選で小当たりに当選するまでの期間が短くなればなるほど、潜確状態中に実行可能な特別図柄の抽選回数を多くすることができる。よって、遊技者に対してより意欲的に遊技を行わせることができる。

【１３６１】

加えて、本第３実施形態では、第２特別図柄（特図２）の抽選にて小当たりに当選した場合には、普通図柄の高確率状態が終了しないように構成している。これにより、特図２の抽選において小当たりに当選する確率を、特図１の抽選において小当たりに当選する確率よりも高く設定したとしても、確変状態が設定されている状態において、特図２の抽選を実行するために右打ち遊技が行われてしまう事態を抑制することができる。

【１３６２】

一方、Ｓ２５５１の処理において、特図１小当たり中フラグ２０３ｂｂはオンに設定されていないと判別した場合には（Ｓ２５５１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１３６３】

以上、説明をした通り、本第３実施形態では、特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合には、その大当たり遊技終了後に必ず確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が所定期間（特別図柄変動４回分）設定されるように構成し、その確変状態中に普通図柄の高確率潜確状態を低確率状態へと移行させる様々な移行条件（潜確状態移行状態）を成立させることにより、遊技者に有利な遊技状態である潜確状態を設定するように構成している。

【１３６４】

そして、本第３実施形態では、潜確状態移行条件として、確変状態中に、大当たりに当選した場合に成立する第１潜確移行条件と、確変状態が設定される所定期間（特別図柄変動４回）の最終変動が実行された場合に成立する第２潜確移行条件と、確変状態中の特定の特別図柄（第１特別図柄（特図１））の抽選において小当たりに当選した場合に成立する第３潜確移行条件と、を有している。このように、様々な条件で潜確状態が設定されるように構成することにより、遊技者に対して飽きの来ない遊技性を提供することができる。

【１３６５】

さらに、上述した複数の潜確移行条件は、それぞれ、成立後に潜確状態が設定される期間が異なるように構成されており、第１潜確移行条件が成立した場合には、その大当たりを示す特別図柄が停止表示される図柄確定期間中に潜確状態が設定され、第２潜確移行条件が成立した場合には、対象の特別図柄変動の変動期間中、及び、図柄確定期間中に潜確状態が設定され、第３潜確移行条件が成立した場合には、対象の小当たり遊技が実行されるタイミング（小当たり遊技として第１可変入賞装置６５が開放動作するタイミング）から、確変状態の最終変動に対応する特別図柄の図柄確定期間が終了するタイミングまで設定されるように構成している。

【１３６６】

このように構成することで、確変状態中に潜確状態を設定させるための遊技を行わせる上で、単に潜確状態を狙うのでは無く、潜確状態が設定される契機に対しても遊技者を注視させることができるため、より意欲的に遊技を行わせることができる。

【１３６７】

また、本第３実施形態では、特別図柄の抽選結果に応じて、特別図柄の図柄確定期間を異ならせるように構成している。また、確変状態が設定されてからの特別図柄変動回数に応じて、特別図柄の抽選結果を示すための変動表示期間（変動時間）を異ならせるように構成している。

【１３６８】

具体的には、第１潜確移行条件が成立する特別図柄の抽選結果、即ち、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、抽選結果に応じて、図柄確定期間が５秒～３００秒の範囲で設定されるように構成している。このように構成することで、遊技者が、第１潜確移

行条件が成立したことを判別したとしても（大当たりを示す特別図柄が停止表示されたとしても）、その後に設定される図柄確定期間の長さを容易に判別することができないため、潜確状態が継続して設定される期間として長い期間が設定されていることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【１３６９】

加えて、上述した第２潜確移行条件が成立した場合には、その第２潜確移行条件の成立に対応する特別図柄変動（確変状態における最終変動）の抽選結果によって、潜確状態が設定される期間の長さが大きく異なるように構成しており、例えば、確変状態における最終変動において、特別図柄の抽選結果が外れの場合には、潜確状態として設定される期間の長さが、潜確状態中に実行される特図２変動の変動時間以下（同一も含む）となるように構成している。このように構成することで、確変状態の最終変動が外れの場合は、内部的には一時的に潜確状態が設定されるが、その潜確状態中に特図２変動を実行させ、小当たり遊技を獲得することを不可能（困難）とする遊技者に不利となる不利潜確状態を設定することができる。

【１３７０】

なお、上述した不利潜確状態が設定される場合には、第３図柄表示装置８１の表示画面には、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）が実行されることを報知する演出態様を実行しないようにし、遊技者に対して潜確状態が設定されることを報知しないようにすると良い。

【１３７１】

本実施形態では、上述した通り、確変状態の最終変動において特別図柄の抽選結果が外れの場合には、不利潜確状態が設定されるように構成しているが、例えば、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、長時間の図柄確定期間（例えば、抽選結果が大当たりの場合に設定され得る１００秒）が設定されるようにしたり、特別図柄の抽選結果が外れである場合に選択される変動パターン（変動時間）として、抽選結果が大当たりの場合に設定され得る３００秒を設定可能としたりするように構成しても良い。

【１３７２】

このように構成することで、確変状態中に大当たり、或いは小当たりに当選しない場合にも、遊技者に有利となる潜確状態を設定することができるため、確変状態の最後まで期待を持たせながら遊技を行わせることができる。また、設定される図柄確定期間や変動パターンを大当たりに当選した場合に設定され得る期間（時間）と同一にすることにより、潜確状態終了後に大当たり遊技が実行されるのではと期待を抱かせることができる。

【１３７３】

なお、上述した例において、図柄確定期間の長さを大当たりに当選した場合と同一の長さに設定することにより潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）を行わせる場合には、特別図柄の抽選結果を遊技者が把握し難い表示態様で特別図柄（第３図柄）を停止表示させると良い。これにより、特別図柄が停止表示されたタイミングで今回の特別図柄の抽選結果が判別されてしまい、潜確状態遊技中の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【１３７４】

さらに、本第３実施形態では、第１潜確移行条件が成立したタイミングに応じて、潜確状態が設定される期間の長さが異なる様に構成している。具体的には、確変状態における特別図柄変動回数が増えるほど潜確状態が長く設定され易くなるように構成している。これにより、確変状態における特別図柄変動回数が増えるほど、即ち、確変状態中に実行可能な特別図柄変動回数が減るほど、遊技者に有利となる潜確状態が設定され易くなるため、確変状態中にいち早く大当たりに当選させたい（第１潜確移行条件を成立させたい）と思わせたり、確変状態の終了間際に大当たりに当選させたいと思わせたりすることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。加えて、確変状態の最終変動において大当たりに当選した場合、即ち、１回の特別図柄変動（抽選）で、第１潜確移行条件と、第２潜確移行条件と、が共に成立した場合には、大当たり変動が開始される期間から潜確状態が設定されることになるため、より長い期間潜確状態を提供することができる。

【１３７５】
なお、本実施形態では、第１潜確移行条件の成立が遅れれば遅れるほど潜確状態が長期間設定され易くするように構成しているが、それ以外にも、特定の変動回数（例えば、変動回数が偶数回目の場合や、３回目）で大当たりに当選した場合に最も長い潜確状態期間が設定されるように構成しても良いし、第１潜確移行条件の成立が早ければ早いほど潜確状態が長期間設定され易くするように構成しても良い。
【１３７６】
＜第３実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図１３０から図１３５を参照して、第３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種制御処理について説明を行う。本第３実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理は、上述した第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理に対して、コマンド判定処理２（図１０５参照）に替えてコマンド判定処理３（図１３０参照）、大当たり関連処理（図６４参照）に替えて大当たり関連処理３（図１３２参照）、変動表示設定処理（図６９参照）に代えて変動表示設定処理３（図１３４参照）を実行する点、また入賞情報関連処理（図１３１参照）、大当たり終了時処理（図１３３参照）、確変用変動表示処理（図１３５参照）を追加する点で相違し、その他は同一の処理が実行される。なお、同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【１３７７】
まず、図１３０を参照して、第３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるコマンド判定処理３（Ｓ４１７２）について説明する。図１３０は、コマンド判定処理３（Ｓ４１７２）の内容を示したフローチャートである。コマンド判定処理３（Ｓ４１７２）は、上述した第２実施形態におけるコマンド判定処理２（Ｓ４１６２）に対して、Ｓ４２１４の処理に替えてＳ４２７１の処理を実行する点で相違する。その他の処理に関しては、第２実施形態におけるコマンド判定処理２（Ｓ４１６２）と同一であるため、詳細な説明は省略する。
【１３７８】
次に、図１３１を参照して、第３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるコマンド判定処理３（Ｓ４１７２）内の一処理である入賞情報関連処理（Ｓ４２７１）について説明する。図１３１は、入賞情報関連処理（Ｓ４２７１）の内容を示したフローチャートである。
【１３７９】
入賞情報関連処理（Ｓ４２７１）では、まず、状態設定エリア２２３ｊに格納されている遊技状態を示す情報の読み出しを実行する（Ｓ５５０１）。次に、Ｓ５５０１の処理において、読み出した遊技状態（即ち、現在の遊技状態）は確変中かどうか判別する（Ｓ５５０２）。読み出した遊技状態は、確変中であると判別した場合には（Ｓ５５０２：Ｙｅｓ）、残確変回数エリア２２３ｂａの値の読み出しを実行する（Ｓ５５０３）。次に、Ｓ５５０３の処理において、読み出した残確変回数エリア２２３ｂａの値は０より大きいか判別する（Ｓ５５０４）。残確変回数エリア２２３ｂａの値は０より大きいと判別した場合には（Ｓ５５０４：Ｙｅｓ）、今回受信した入賞情報に当たり情報があるかどうか判別する（Ｓ５５０５）。入賞情報に当たり情報があると判別した場合には（Ｓ５５０５：Ｙｅｓ）、先読み当たりフラグ２２３ｂｂをオンに設定する（Ｓ５５０６）。一方、入賞情報に当たり情報がないと判別した場合には（Ｓ５５０５：Ｎｏ）、Ｓ５５０６の処理をスキップし、Ｓ５５０７の処理に移行する。
【１３８０】
次に、残確変回数エリア２２３ｂａの値を１減算し（Ｓ５５０７）、受信した入賞情報コマンドの情報を対応する入賞情報格納エリア２２３ｂに格納し（Ｓ５５０８）、本処理を終了する。一方、Ｓ５５０２の処理において、読み出した遊技状態が確変中ではないと判別した場合（Ｓ５５０２：Ｎｏ）、或いは、Ｓ５５０４の処理において、残確変回数エリア２２３ｂａの値は０であると判別した場合には（Ｓ５５０４：Ｎｏ）、受信した入賞

情報に対応する表示用入賞コマンドを設定し（Ｓ５５０９）、上述したＳ５５０８の処理を実行し、本処理を終了する。

【１３８１】

次に、図１３２を参照して、第３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される大当たり関連処理３（Ｓ４５５２）について説明する。図１３２は、大当たり関連処理３（Ｓ４５５２）の内容を示したフローチャートである。大当たり関連処理３（Ｓ４５５２）は、上述した第１実施形態における大当たり関連処理（Ｓ４５０２）に対して、上述したＳ４６０８、或いは、Ｓ４６１１の処理を実行した後、大当たり終了時処理（Ｓ４６５１）を実行する点で相違する。その他の処理に関しては同一であるため、詳細な説明は省略する。

【１３８２】

次に、図１３３を参照して、第３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される大当たり関連処理３（Ｓ４５５２）内の一処理である大当たり終了時処理（Ｓ４６５１）について説明する。図１３３は、大当たり終了時処理（Ｓ４６５１）の内容を示したフローチャートである。

【１３８３】

大当たり終了時処理（Ｓ４６５１）では、まず、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている全ての情報の読み出しを実行する（Ｓ５６０１）。次に、入賞情報があるか判別する（Ｓ５６０２）。入賞情報はないと判別した場合には（Ｓ５６０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、入賞情報があると判別した場合には（Ｓ５６０２：Ｙｅｓ）、確変設定回数（ｎ＝４）から、Ｓ５６０２の処理において判別した入賞情報数を減算する（Ｓ５６０３）。次に、Ｓ５６０３の処理において、減算した値を残確変回数エリア２２３ｂａに設定する（Ｓ５６０４）。

【１３８４】

次に、読み出した情報に当たり情報があるか判別する（Ｓ５６０５）。読み出した情報に、当たり情報があると判別した場合には（Ｓ５６０５：Ｙｅｓ）、次変動（即ち、大当たり遊技終了後に実行される１回目の変動）に対応する入賞情報に当たり情報が含まれているかを判別する（Ｓ５６０６）。Ｓ５６０６の処理において、次変動に対応する入賞情報に当たり情報が含まれていると判別した場合には（Ｓ５６０６：Ｙｅｓ）、大当たり終了後に即座に潜確状態が設定されることを遊技者に報知するための特別演出態様を設定し（Ｓ５６０７）、本処理を終了する。

【１３８５】

一方で、次変動に対応する入賞情報に当たり情報が含まれていないと判別した場合は（Ｓ５６０５：Ｎｏ）、先読み当たりフラグ２２３ｂｂをオンに設定し（Ｓ５６０８）、当たり情報が含まれる入賞情報が変動するまでの特図変動回数を残変動回数カウンタ２２３ｂｃにセットし（Ｓ５６０９）、ビンゴゲーム表示態様を含む表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５６１１）、本処理を終了する。

【１３８６】

また、Ｓ５６０５の処理において、読み出した状態に当たり情報はないと判別した場合には（Ｓ５６０５：Ｎｏ）、残変動回数カウンタ２２３ｂｃに確変設定回数（ｎ＝４）をセットし（Ｓ５６１０）、上述したＳ５６１１の処理を実行し、本処理を終了する。

【１３８７】

次に、図１３４を参照して、第３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される変動表示設定処理３（Ｓ４１７３）について説明する。図１３４は、変動表示設定処理３（Ｓ４１７３）の内容を示したフローチャートである。変動表示設定処理３（Ｓ４１７３）は、上述した第１実施形態における変動表示設定処理（Ｓ４１１３）に対して、Ｓ５１０３の処理において、現在の遊技状態が潜確状態ではないと判別した場合に（Ｓ５１０３：Ｎｏ）、確変用変動表示設定処理（Ｓ５１５１）を実行する点で相違する。その他の処理に関しては同一であるため、詳細な説明は省略する。

【１３８８】

次に、図１３５を参照して、第３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される変動表示設定処理３（Ｓ４１７３）内の一処理である確変用変動表示設定処理（Ｓ５１５１）について説明する。図１３５は、確変用変動表示設定処理（Ｓ５１５１）の内容を示したフローチャートである。確変用変動表示設定処理（Ｓ５１５１）では、現在の遊技状態が確変状態である場合に、主制御装置１１０より受信した特図１変動パターンコマンドに基づいて、第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定し、表示制御装置１１４に送信する処理を実行する。

【１３８９】

確変用変動表示設定処理（Ｓ５１５１）では、まず、今回の変動が小当たりかどうか判別する（Ｓ５７０１）。今回の変動は小当たりであると判別した場合には（Ｓ５７０１：Ｙｅｓ）、オールビンゴとなるような演出態様、即ち、図１１４（ｂ）のような演出態様を設定し（Ｓ５７０９）、Ｓ５７１０の処理に移行する。一方、Ｓ５７０１の処理において、今回の変動は小当たりではないと判別した場合には（Ｓ５７０１：Ｎｏ）、先読み当たりフラグ２２３ｂｂはオンに設定されているか判別する（Ｓ５７０２）。先読み当たりフラグ２２３ｂｂはオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ５７０２：Ｙｅｓ）、残変動回数カウンタ２２３ｂｃの値は２であるか、即ち、残変動回数は２であるかどうか判別する（Ｓ５７０３）。残変動回数カウンタ２２３ｂｃの値は２であると判別した場合には（Ｓ５７０３：Ｙｅｓ）、入賞情報格納エリア２２３ｂから次の変動に対応する入賞情報の読み出しを実行する（Ｓ５７０４）。

【１３９０】

次に、Ｓ５７０４の処理において読み出した入賞情報と、変動回数とに基づいて、確変演出選択テーブル２２２ｂａより演出態様を設定する（Ｓ５７０５）。次に、先読み当たりフラグ２２３ｂｂをオフに設定し（Ｓ５７０６）、残確変回数エリア２２３ｂａと残変動回数カウンタ２２３ｂｃをリセットし（Ｓ５７０７）、Ｓ５７１０の処理に移行する。一方、Ｓ５７０２の処理において、先読み当たりフラグ２２３ｂｂはオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ５７０２：Ｎｏ）、或いは、Ｓ５７０３の処理において、残変動回数カウンタ２２３ｂｃの値は２ではないと判別した場合には（Ｓ５７０３：Ｎｏ）、ビンゴが成立し得ない演出態様を設定し（Ｓ５７０８）、残変動回数カウンタ２２３ｂｃの値を１減算し（Ｓ５７１１）、Ｓ５７１０の処理に移行する。

【１３９１】

次に、抽出した変動パターンコマンドと、Ｓ５７０５，Ｓ５７０８，Ｓ５７０９のいずれかで設定した演出態様に対応する表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５７１０）、本処理を終了する。

【１３９２】

＜第４実施形態＞

次に、図１３６～図１６０を参照して、第４実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した各実施形態は、第１特別図柄（特図１）と、第２特別図柄（特図２）と、が同時に変動するように構成し（所謂、同時変動タイプ）、遊技状態として潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている期間中に特図２の抽選（変動）が実行されることにより、数多くの小当たり遊技（ＲＵＳＨ遊技）を実行可能となるように構成していた。

【１３９３】

そして、一度設定された潜確状態は、大当たり遊技が開始されることに基づいて成立する第１潜確終了条件、或いは、普通図柄の高確率状態が設定されてからの特別図柄の変動回数に基づいて成立する第２潜確終了条件の何れかが成立した場合に終了するように構成していた。

【１３９４】

このように構成された上述した第１実施形態～第３実施形態では、例えば、第１潜確終了条件が成立する場合には、遊技者に有利となる第１有利遊技として潜確遊技状態（ＲＵＳＨ遊技）が、第２有利遊技である大当たり遊技が開始される直前まで実行されることに

なるため、遊技者に対して、異なる複数の有利遊技を連続して実行させることができ、遊技者に満足感を与えることができるものであった。

【１３９５】

しかしながら、上述した各実施形態では、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されてから、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）へと移行させる確変終了条件については複数種類設定可能に構成するものであったが、潜確状態を終了させる潜確終了条件については上述した２種類しか用いていないため、遊技者に対して潜確状態が継続する期間を容易に予測されてしまうという問題があった。

【１３９６】

このような問題に対して、本第４実施形態では、特別図柄の抽選（大当たり抽選）が実行される毎に、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行（転落）させるための抽選（以下、転落抽選と称す）を実行するように構成し、この転落抽選に当選した場合に特別図柄の低確率状態が設定されるように構成している。

【１３９７】

このように構成することで、特別図柄の高確率状態が継続して設定される期間を遊技者に容易に予測されてしまう問題を解決することができ、遊技者に有利となる有利遊技である潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）が長く継続することを期待させながら遊技を行わせることができる。

【１３９８】

さらに、本第４実施形態では、一方の特別図柄において大当たりに当選したことを表示するための変動表示（特図変動表示）が実行されている期間（特図変動表示期間）中は、他方の特別図柄の抽選が実行されたとしても、転落抽選の抽選結果が無効となるように構成している。

【１３９９】

これにより、第１確変終了条件（大当たり当選に基づいて成立する確変終了条件）が成立したことにより潜確状態が設定された場合は、その潜確状態中に実行される潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）において、転落抽選を無効にすることができるため、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）を長期間実行可能な有利潜確状態遊技（超ＲＵＳＨ遊技）とすることができる。

【１４００】

一方で、第２確変終了条件（特別図柄の変動回数に基づいて成立する確変終了条件）が成立したことにより潜確状態が設定された場合は、その潜確状態中に転落抽選が実行されることになるため、転落抽選に当選したことに基づいて早期に潜確状態が終了してしまう虞があることから、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）が実行される期間が、上述した有利潜確状態遊技よりも短くなり易い通常潜確状態遊技とすることができる。

【１４０１】

ここで、図１３６を参照して、本第４実施形態における確変状態中におけるパチンコ機１０の遊技状態の移行について説明をする。図１３６は、本第４実施形態におけるパチンコ機１０に設定されている４種類の遊技状態の移行方法を模式的に示した模式図である。本第４実施形態では、上述した第１実施形態にて用いたパチンコ機１０における遊技状態の移行方法に対して、転落抽選に当選した場合における遊技状態の移行内容を追加した点と、各移行条件（所定条件）が成立するまでの要素を変更した点と、大当たり当選時に移行する移行割合を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については、詳細な説明を省略する。

【１４０２】

図１３６に示した通り、本第４実施形態では、特別図柄の高確率状態を、低確率状態へと移行させるための転落抽選を実行するように構成しており、確変状態中に転落抽選に当選した場合は、時短状態へと移行し、潜確状態中に転落抽選に当選した場合は、通常状態へと移行する。

【１４０３】
このように構成することで、遊技者に有利となる遊技状態である潜確状態が設定されるためには、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される状態において、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる条件（例えば、時短回数消化）が、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる条件（転落抽選の当選）よりも先に成立する必要がある。
【１４０４】
よって、潜確状態が設定されるか否かが、各図柄（特別図柄、普通図柄）の移行条件の成立タイミングに応じて決定されるため、遊技者に遊技内容を注視させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、詳細は後述するが、本第４実施形態では、確変状態と時短状態とで、実行される遊技方法を同一（左打ち遊技）とし、第３図柄表示装置８１にて表示される演出内容も同様となるように構成している。よって、普通図柄の移行条件（普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる条件）が成立するよりも前に、転落抽選に当選したとしても、その旨を遊技者が把握し難くすることができる。
【１４０５】
次に、図１３７を参照して、本第４実施形態において潜確状態が設定される流れ、及び、潜確状態中の遊技の流れについて説明をする。図１３７（ａ）は、確変状態中に特図１大当たりに当選した場合（第１確変終了条件が成立した場合）の流れを模式的に示したタイミングチャートであって、図１３７（ｂ）は、確変状態中に時短回数が０となった場合（第２確変終了条件が成立した場合）の流れを模式的に示したタイミングチャートである。
【１４０６】
図１３７（ａ）に示した通り、本第４実施形態では、特別図柄の高確率状態（確変状態、或いは潜確状態）が設定されている状態において、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるための抽選（転落抽選）が、特別図柄の抽選（変動）が実行される毎に行われるように構成されており、確変状態中に大当たりに当選した場合（第１確変終了条件が成立した場合）に設定される潜確状態中が、転落抽選が実行されない転落抽選無効期間として設定されるように構成している。
【１４０７】
一方、第２確変終了条件が成立したことに基づいて潜確状態が設定された場合は、図１３７（ｂ）に示した通り、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）中にも転落抽選が有効に実行されるため、特図１変動が終了するよりも前に、転落抽選に当選したことに基づいて潜確状態が通常状態へと移行されることになる。よって、本実施形態では、第１確変終了条件が成立した場合には、第２確変終了条件が成立した場合よりも、有利となる潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）を実行することができる。
【１４０８】
＜第４実施形態における演出表示内容について＞
本第４実施形態では、確変状態中に実行される演出内容として上述した第１実施形態にて実行される演出内容に加え、潜確状態が設定される契機を遊技者に示唆（報知）するための演出と、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）中に転落抽選に当選したことを示唆（報知）するための演出を追加した点で相違している。
【１４０９】
ここで、図１３８～図１４０を参照して、本第４実施形態のパチンコ機１０にて追加された演出内容について説明をする。図１３８（ａ）は、第２確変終了条件（時短回数到達）が成立したことにより潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）が設定されることを示唆するための演出内容を模式的に示した模式図であり、図１３８（ｂ）は、第１確変終了条件（大当たり当選）が成立したことにより潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）が設定されることを示唆するための演出内容を模式的に示した模式図である。
【１４１０】
図１３８（ａ）、及び図１３８（ｂ）に示した通り、本実施形態では宝箱８１２が開放

した際に表示される演出図柄８１３の表示態様によって、潜確状態が設定される契機を遊技者に報知（示唆）するように構成しており、演出図柄８１３として「４４４」の表示態様が表示された場合には、第２確変終了条件（時短回数到達）が成立したことを報知し、「スーパーＲＵＳＨ」の表示態様が表示された場合には、第１確変終了条件（大当たり当選）が成立したことを報知するように構成している。

【１４１１】

なお、本第４実施形態では、確変状態中の演出結果として表示される演出図柄８１３の表示態様によって、遊技者に潜確状態が設定される契機を報知するように構成しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、表示される演出図柄８１３の表示態様として成立した確変終了条件の種類に応じて選択割合を異ならせた表示態様を複数設けるように構成しても良い。このように構成することで、どの確変終了条件が成立したのかを予測する楽しみを遊技者に提供することができる。

【１４１２】

ここで、図１３９（ａ）を参照して、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）中に転落抽選に当選した際の表示内容について説明をする。図１３９（ａ）は、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）中に転落抽選に当選した際の表示内容を模式的に示した模式図である。本第４実施形態では、特別図柄の抽選（大当たり抽選）を実行する特図抽選開始条件が成立する毎に転落抽選を実行するように構成しており、且つ、特図抽選開始条件が成立してから、大当たり抽選を実行するまでの期間中に、即ち、大当たり抽選を行うよりも前に転落抽選を実行するように構成している。

【１４１３】

そこで、転落抽選に当選した場合は、図１３９（ａ）に示した通り、転落抽選の当選に対応する特別図柄（特図１）が変動表示されている間に潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）が終了したことを示す報知を行い、転落抽選当選後（潜確状態から通常状態へと遊技状態が移行した後）に、新たな特図２変動が実行されてしまうことを抑制している。加えて、転落抽選の当選に対応する特別図柄（特図１）が変動表示されている間に案内表示領域Ｄｍ３の表示態様を「右打ち」から「左打ち」へと可変表示させることにより、転落抽選当選後（潜確状態から通常状態へと遊技状態が移行した後）に、新たな特図２変動が実行されてしまうことを抑制している。

【１４１４】

次に、図１３９（ｂ）を参照して、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）中に大当たりに当選した場合に実行される演出内容について説明をする。図１３９（ｂ）は、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）中に大当たりに当選した場合に実行される演出内容の一例を模式的に示した模式図である。

【１４１５】

次に、図１４０を参照して、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）の中でも遊技者に有利となる有利潜確状態遊技（スーパーＲＵＳＨ遊技）中の演出内容について説明をする。上述した通り、本第４実施形態では、第１確変終了条件が成立したことに基づいて潜確状態が設定された場合には、その潜確状態の設定期間中に転落抽選を無効にする転落抽選無効期間が設定されるように構成しており、有利潜確状態遊技（スーパーＲＵＳＨ遊技）中であることが、第３図柄表示装置８１の表示画面の主表示領域Ｄｍに表示させる宝箱８１２の表示数を増加させ、副表示領域Ｄｓに有利潜確状態遊技中であることを示す「スーパーＲＵＳＨ中」のコメントが表示される。

【１４１６】

＜第４実施形態における電気的構成について＞

次に、図１４１～図１４６を参照して、第４実施形態における電気的構成について説明をする。まずは、図１４１を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定、第２図柄表示装置８３の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用されるものであり、上述した

各実施形態に対して、転落抽選の抽選結果を判別する際に使用される転落抽選カウンタＣ６を追加した点で相違している。

【１４１７】

転落抽選カウンタＣ６は、「０～２３９」の範囲で値が更新されるループカウンタであり、例えば、タイマ割込処理（図３１参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図５２参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ（転落抽選カウンタバッファ）に格納される。

【１４１８】

この転落抽選カウンタＣ６の値は、特別図柄の高確率状態が設定されている場合（確変フラグ２０３ｇがオンに設定されている場合）において実行される転落抽選にて参照されるものであり、取得した転落抽選カウンタＣ６の値が、転落抽選テーブル２０２ｃｂに予め規定されている判定値であると判定された場合に、特別図柄の高確率状態が低確率状態へと移行する（転落する）。

【１４１９】

次に、図１４２を参照して、本第４実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図１４２は、本第４実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図１４２に示した通り、本第４実施形態のＲＯＭ２０２は、上述した第１実施形態のＲＯＭ２０２に対して、大当たり種別選択テーブル２０２ｄに替えて大当たり種別選択４テーブル２０２ｃａを設けた点と、転落抽選テーブル２０２ｃｂを設けた点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１４２０】

ここで、大当たり種別選択４テーブル２０２ｃａの内容について、図１４３を参照して説明をする。図１４３は大当たり種別選択４テーブル２０２ｃａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１４３に示した通り、本第４実施形態では、大当たりに当選し、大当たり遊技が実行される場合に、必ず第２アタッカ（第２可変入賞装置６５０）を開放させる動作内容（動作シナリオ）が設定される点で上述した第１実施形態とは相違している。また、大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技のラウンド数として、少なくとも５ラウンド以上の大当たり遊技が実行されるように動作内容（動作シナリオ）が設定される点で上述した第１実施形態とは相違している。

【１４２１】

即ち、上述した第１実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の大当たりに当選したのか、小当たりに当選したのかを遊技者に把握され難くするために、小当たり遊技中に実行される動作内容（動作シナリオ）と同一（遊技者が判別困難な程度の相違を含む概念）の動作内容が実行される大当たり遊技を規定し、遊技者が有利となる遊技状態である潜確状態が設定されるタイミングや終了するタイミングを分かり難くするものであったのに対し、本第４実施形態は、大当たりに当選したか、小当たりに当選したかを遊技者が容易に判別できるように（大当たり遊技の動作内容と小当たり遊技の動作内容とを異ならせることにより遊技者が容易に判別できるように）構成している。

【１４２２】

このように、大当たり遊技が実行されたのか小当たり遊技が実行されたのかを遊技者に容易に判別させることで、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）中に実行された小当たり遊技の回数を容易に把握させることができる。

【１４２３】

次に、図１４６（ａ）を参照して、転落抽選テーブル２０２ｃｂについて説明する。図１４６（ａ）は、転落抽選テーブル２０２ｃｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。転落抽選テーブル２０２ｃｂは、上述した転落抽選カウンタＣ６の判定値が記憶されているデータテーブルである。第１入球口６４、または第２入球口６４０へ球が

入球した際（始動入賞の際）に取得された転落抽選カウンタＣ６の値が、転落抽選テーブル２０２ｃｂに規定されているいずれかの判定値と一致した場合に、特別図柄の低確率状態へと移行するように（転落するように）設定される。

【１４２４】

より具体的には、特別図柄の高確率状態において転落と判定される判定値として、「４３，１０７，１９５，２２２」の４つの判定値が規定されている。ここで、転落抽選カウンタＣ６は、「０～２３９」の範囲で値が更新されるループカウンタである。転落抽選カウンタＣ６の取り得る２４０個の値のうち、転落と判定される判定値が４個存在するので、特別図柄の確変状態において、転落する（特別図柄の低確率状態へと移行する）確率は、１／６０（４／２４０）となる。

【１４２５】

また、本第４実施形態では、特別図柄の高確率状態において大当たりに当選する確率が６／４８０となるように設定し（図１５（ａ）参照）、特図２の抽選において小当たりに当選する確率が２２１／４８０となるように設定している（図１５（ｂ）参照）。即ち、大当たりに当選する確率よりも転落抽選に当選する確率のほうが若干高くなるように構成している。即ち、本第４実施形態では、潜確状態が設定されている状態において、小当たり、転落、大当たりの順で当選し易いように構成している。

【１４２６】

なお、特別図柄の高確率状態における大当たり、小当たり、転落の各当選率については、本実施形態に示したものに限ることなく、当選のし易さを異ならせても良い。例えば、大当たり確率よりも転落確率（転落抽選に当選する確率）が低くなるように設定し、潜確状態中において、転落当選するまでの間、大当たり遊技と小当たり遊技とを繰り返し楽しむように構成しても良いし、小当たり確率と転落確率とが殆ど同じとなるよう（例えば、小当たり確率１／３、転落確率１／４）に設定し、潜確状態中に特別図柄の抽選が行われる毎に、遊技者をドキドキさせるような遊技性としても良い。また、転落確率を高く（例えば、１／２）設定し、最初の転落抽選にて転落しなかった場合のみ、潜確状態が設定された状態で特別図柄抽選を実行できるように構成しても良い。

【１４２７】

なお、本実施形態における転落抽選テーブル２０２ｃｂには、特別図柄の高確率状態において転落か否かを判定するための判定値のみが規定されており、特別図柄の低確率状態用の判定値は規定されていない。既に特別図柄の低確率状態となっている場合において、特別図柄の低確率状態へと移行させるか否かを判定するのは処理の無駄だからである。

【１４２８】

本第４実施形態では、この転落抽選テーブル２０２ｃｂと、定期的に更新される転落抽選カウンタＣ６とが比較されて、特別図柄の高確率状態から特別図柄の低確率状態へと移行させる（転落させる）か否かが判定される。即ち、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）から通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）へと移行するタイミングをランダムにすることができる。よって、潜確状態が設定されている期間中に行われる潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）中において潜確状態が終了するタイミングを分かり難くすることができる。

【１４２９】

本実施形態では、特別図柄の高確率状態から特別図柄の低確率状態へと移行（転落）するか否かが抽選（判定）されていたが、他の状態へと移行することを抽選（判定）してもよい。例えば、普通図柄の高確率状態から普通図柄の低確率状態へと移行させるか否かを、特図図柄の変動毎に実行される抽選（特図抽選）により判別しても良い。これにより、普通図柄の高確率状態がいつまで続くのかをランダムとすることができるので、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）へと移行させるタイミングを遊技者に分かり難くすることができる。よって、確変状態が設定されている期間中は、潜確状態が設定されることを期待しながら常に遊技を行うことができる。また、例えば、特別図柄の低確率状態から特別図柄の

高確率状態へと移行するか否かを抽選可能に構成してもよい。
【１４３０】
次に、図１４４を参照して、本第４実施形態の主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の内容について説明をする、図１４４は、本第４実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３の内容を模式的に示した模式図である。図１４４に示した通り、本第４実施形態のＲＡＭ２０３は、上述した第１実施形態のＲＡＭ２０３に対して、状態更新制限フラグ２０３ｃａを設けた点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【１４３１】
状態更新制限フラグ２０３ｃａは、遊技状態を移行させるための各種条件に対応する各種パラメータの更新が制限されている状況であることを示すためのフラグであって、オンに設定されている場合に各種パラメータの更新が制限されている状況であることを示すものである。本第４実施形態では、状態更新制限フラグ２０３ｃａがオンに設定されている場合には、時短カウンタ２０３ｆの値を更新する処理がスキップされる。
【１４３２】
この状態更新制限フラグ２０３ｃａは、第１特別図柄大当たり判定処理４（図１４７のＳ３８６参照）にて第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりに当選したと判別した場合（図１４７のＳ４０６：Ｙｅｓ）、或いは、第２特別図柄大当たり判定処理４（図１５０のＳ９７５参照）にて第２特別図柄（特図２）の抽選で大当たりに当選したと判別した場合（図１５０のＳ１００６：Ｙｅｓ）に、オンに設定される（図１４７のＳ４８７、図１５０のＳ１０７７）。
【１４３３】
さらに、遊技状態更新処理４（図１４９のＳ３８８参照）において参照され（図１４９のＳ６５１参照）、オンに設定されていると判別した場合には（図１４９のＳ６５１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｆの値を更新（減算）する処理、即ち、遊技状態を移行させるための条件に対応するパラメータ（時短回数）を更新する処理がスキップされる。そして、第１特別図柄変動停止処理４（図１４８のＳ２８７参照）にて、特図１大当たりフラグ２０３ｈがオンに設定されていると判別した場合に（図１４８のＳ８０１：Ｙｅｓ）、オフに設定される（図１４８のＳ８７１参照）。同様に、第２特別図柄変動停止処理４（図１５１のＳ２９３参照）において、特図２大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されていると判別した場合に（図１５１のＳ１５０１：Ｙｅｓ）も、オフに設定される（図１５１のＳ１５７１）。
【１４３４】
つまり、本第４実施形態では、複数の特別図柄（特図１、特図２）の何れかで大当たりに当選した場合に、状態更新制限フラグ２０３ｃａをオンに設定し、大当たりに当選した特別図柄の変動表示が実行されている期間中は、遊技状態を移行させないように構成している。
【１４３５】
次に、図１４５（ａ）を参照して、本第４実施形態の音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の内容について説明をする、図１４５（ａ）は、本第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２の内容を模式的に示した模式図である。図１４５（ａ）に示した通り、本第４実施形態のＲＯＭ２２２は、上述した第１実施形態のＲＯＭ２２２に対して、潜確モード選択テーブル２２２ｃａと、転落報知選択テーブル２２２ｃｂを設けた点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【１４３６】
潜確モード選択テーブル２２２ｃａは、潜確状態が設定されたことを遊技者に報知するための演出（潜確演出）の演出態様（潜確モード）を選択する際に参照されるデータテーブルである。この潜確モード選択テーブル２２２ｃａには、潜確状態の設定契機（大当たり当選契機、時短回数到達（時短抜け）契機）と、後述するモード設定用演出カウンタ２

２３ｃａとに対応付けて複数の演出態様（演出モード）が規定されており、選択された潜確演出の演出態様によって、潜確状態の設定契機を遊技者に示唆することができる。
【１４３７】
次に、潜確モード選択テーブル２２２ｃａに規定されている詳細な内容について、図１４６（ｂ）を参照して説明をする。図１４６（ｂ）は、潜確モード選択テーブル２２２ｃａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１４６（ｂ）に示した通り、主制御装置１１０から受信した状態コマンドに含まれる情報が今回の潜確状態が大当たり潜確状態である場合には、取得したモード設定用演出カウンタ２２３ｃａの値が「０～４９」の範囲に「無敵モード」が規定され、「５０～８９」の範囲に「通常モードＢ」が規定され、「９０～９９」の範囲に「通常モードＡ」が規定されている。
【１４３８】
そして、主制御装置１１０から受信した状態コマンドに含まれる情報が今回の潜確状態が時短抜け潜確状態である場合には、取得したモード設定用演出カウンタ２２３ｃａの値が「０～４９」の範囲に「通常モードＡ」が規定され、「５０～８９」の範囲に「通常モードＢ」が規定され、「９０～９９」の範囲に「通常モードＢ」が規定されている。
【１４３９】
転落報知選択テーブル２２２ｃｂは、転落抽選に当選したことを遊技者に報知（示唆）するための報知態様を選択するためのデータテーブルであって、時短状態（普通図柄の高確率状態）が継続して設定される残期間を示す残時短回数エリア２２３ｋの値と、転落報知用演出カウンタ２２３ｃｆの値とに基づいて報知態様を選択するように構成している。
【１４４０】
本第４実施形態は、遊技状態として確変状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合とで、遊技方法（左打ち遊技）と、第３図柄表示装置８１にて実行される各種表示態様と、が同一となるように構成している。このように構成することで、現在が確変状態なのか時短状態なのかを遊技者が容易に判別できないように構成している。さらに、本第４実施形態のパチンコ機１０は、転落抽選が実行されるため、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態においてランダムなタイミングで時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように構成している。
【１４４１】
そして、確変状態が設定されている状態で、普通図柄の高確率状態が低確率状態へと移行した場合には、遊技状態が確変状態から潜確状態へと移行し、遊技者に有利な潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）が実行されるのに対し、時短状態が設定されている状態で、普通図柄の高確率状態が低確率状態へと移行した場合には、遊技状態が時短状態から通常状態へと移行する。
【１４４２】
ここで、転落報知選択テーブル２２２ｃｂの具体的な内容について、図１４６（ｃ）を参照して説明をする。図１４６（ｃ）は、転落報知選択テーブル２２２ｃｂの内容を模式的に示した模式図である。図１４６（ｃ）に示した通り、この転落報知選択テーブル２２２ｃｂには、転落当選した時点における残時短回数（残時短回数エリア２２３ｋの情報）と、転落報知用演出カウンタ２２３ｃｆの値とに対応付けて、報知態様が規定されている。
【１４４３】
具体的には、転落当選したタイミングが、残時短回数が０である場合（残時短回数エリア２２３ｋに格納されている情報が残時短回数０を示している場合）、即ち、普通図柄の高確率状態が終了する変動で転落抽選に当選した場合は、取得した転落報知用演出カウンタ２２３ｃｆの値に関わらず「確定報知」が規定される。そして、転落当選したタイミングが、残時短回数が１～４９の場合、即ち、普通図柄の高確率状態が設定される期間を半分以上経過している場合は、取得した転落報知用演出カウンタ２２３ｃｆの値が「０～４９」、或いは「９０～９９」の範囲に「示唆報知」が規定され、「５０～８９」の範囲に

「確定報知」が規定されている。そして、残時短回数が５０～９８の場合、即ち、普通図柄の高確率状態が設定される期間が半分以上残っている場合は、取得した転落報知用演出カウンタ２２３ｃｆの値が「０～８９」の範囲に「示唆報知」が規定され、「９０～９９」の範囲に「確定報知」が規定されている。

【１４４４】

ここで、報知態様として「確定報知」が選択された場合には、転落抽選に当選したことを遊技者が容易に把握可能な報知態様、例えば、第３図柄表示装置８１の表示画面に転落した旨を示す表示（例えば、「残念」の表示）を行ったり、音声や装飾部材の発光色により転落抽選に当選したことを報知したりする報知態様が設定される。

【１４４５】

また、報知態様として「示唆報知」が選択された場合には、転落抽選に当選した可能性があることを遊技者に報知するための報知態様（例えば、「ピンチ」の表示）が設定される。なお、詳細な説明は省略するが、この「示唆報知」は、転落抽選に当選していない場合においても、報知条件が成立した場合に設定されるように構成されている。このように構成することにより、実際に転落抽選に当選している場合も、転落抽選に当選していない場合も「示唆報知」が実行されることになる。

【１４４６】

以上、説明をした通り、本第４実施形態では、転落抽選に当選したか否かの報知（示唆）演出の態様を、普通図柄の高確率状態が継続して設定される残期間（残時短期間）に基づいて設定するように構成しており、残時短期間が長いほど「確定報知」が設定され難くなるように構成している。よって、残時短期間が長い状態で転落抽選に当選したことを遊技者が把握してしまい、残時短期間中の遊技意欲が低下してしまう事態を抑制することができる。

【１４４７】

また、転落抽選に当選していない場合において設定される「示唆報知」の設定頻度についても、残時短期間の長さに基づいて可変するように構成すると良く、例えば、残時短期間が長いほど転落抽選に当選していない状態で「示唆報知」が設定され易くなるように構成すると良い。これにより、「示唆報知」が実行された場合における実際に転落抽選に当選している可能性を、残時短期間の長さに基づいて可変させることが可能となるため、「示唆報知」が実行される頻度（回数）と、残時短回数とを判別しながら転落抽選の当選の有無を遊技者に予測させながら残時短期間中の遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１４４８】

次に、図１４５（ｂ）を参照して、本第４実施形態の音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の内容について説明をする、図１４５（ｂ）は、本第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３の内容を模式的に示した模式図である。図１４５（ｂ）に示した通り、本第４実施形態のＲＡＭ２２３は、上述した第１実施形態のＲＡＭ２２３に対して、モード設定用演出カウンタ２２３ｃａと、潜確モード記憶エリア２２３ｃｂと、小当たり回数カウンタ２２３ｃｃと、転落フラグ２２３ｃｄと、時短報知済フラグ２２３ｃｅと、転落報知用演出カウンタ２２３ｃｆと、を設けた点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１４４９】

モード設定用演出カウンタ２２３ｃａは、潜確モード選択テーブル２２２ｃａを用いて潜確モードを選択する際に使用されるカウンタである。０～９９の範囲で繰り返し更新される。図示は省略したが、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するメイン処理が実行される毎に１ずつ更新される。

【１４５０】

潜確モード記憶エリア２２３ｃｂは、現在設定されている潜確モードを記憶するための記憶領域であって、潜確モード設定処理（図１５４のＳ４４５１参照）において決定した

潜確モードが記憶（設定）される（図１５４のＳ５８０４参照）。そして、特図１用変動表示設定処理４（図１５９のＳ５１７１参照）において参照され（図１５９のＳ５２５１参照）、表示用変動パターンコマンドが設定される（図１５９のＳ５２５２参照）。同様に、特図２用変動表示設定処理４（図１６０のＳ５１７５参照）において参照され（図１６０のＳ５３５１）、表示用変動パターンコマンドが設定される（図１６０のＳ５３５２）。この潜確モード記憶エリア２２３ｃｂに記憶（設定）されている情報（潜確モード情報）は、状態コマンド処理４（図１５３のＳ４２８１参照）にて遊技状態が通常状態へと移行したと判別した場合にクリアされる（図１５３のＳ４４５４参照）。

【１４５１】

小当たり回数カウンタ２２３ｃｃは、潜確状態中に当選した小当たり回数を計測するためのカウンタであって、潜確状態中に小当たり関連処理４（図１５６のＳ４５７４参照）において小当たり開始コマンドを受信すると値が１加算される（図１５６のＳ４７５２参照）。そして、潜確状態中に当選した小当たり回数を判別する際に参照される（図１５６のＳ４７５３）。本実施形態では、小当たり回数カウンタ２２３ｃｃの値に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示画面に小当たり回数表示８２５を表示すると共に、潜確状態が設定されている期間中に小当たりに当選した回数が所定回数（１０の倍数）に到達した場合に、潜確状態の残時間を表示するように構成している。

【１４５２】

転落フラグ２２３ｃｄは、確変状態中に転落抽選に当選したことを示すためのフラグであって、オンに設定されることで転落抽選に当選したことを示すためのものである。

【１４５３】

時短報知済フラグ２２３ｃｅは、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）中に転落抽選に当選し、時短状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）へと移行した旨を遊技者に報知するための転落報知演出（転落報知選択テーブル２２２ｃｂにて確定報知が選択された場合に実行される演出）が実行されたことを示すためのフラグであって、オンに設定されることで転落報知演出が設定されるものである。

【１４５４】

転落報知用演出カウンタ２２３ｃｆは、転落報知選択テーブル２２２ｃｂを用いて転落抽選の報知態様を選択する際に使用されるカウンタである。０～９９の範囲で繰り返し更新される。図示は省略したが、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するメイン処理が実行される毎に１ずつ更新される。

【１４５５】

＜第４実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１４７～図１５１を参照して、第４実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種制御処理について説明を行う。本第４実施形態における主制御装置１１０の制御処理は、上述した第１実施形態における主制御装置１１０の制御処理に対して、第１特別図柄大当たり判定処理（図３４参照）に代えて第１特別図柄大当たり判定処理４（図１４７参照）、第１特別図柄変動停止処理（図３８参照）に代えて第１特別図柄変動停止処理４（図１４８参照）、遊技状態更新処理（図３６参照）に代えて遊技状態更新処理４（図１４９参照）、第２特別図柄大当たり判定処理（図４０参照）に代えて第２特別図柄大当たり判定処理４（図１５０参照）、第２特別図柄変動停止処理（図４５参照）に代えて第２特別図柄変動停止処理４（図１５１参照）を実行する点で相違する。その他は同一の処理が実行される。なお、同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１４５６】

まず、図１４７を参照して、第４実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される第１特別図柄大当たり判定処理４（Ｓ３８６）について説明する。図１４７は、第１特別図柄大当たり判定処理４（Ｓ３８６）の内容を示したフローチャートである。第１特別図柄大当たり判定処理４（Ｓ３８６）は、上述した第１実施形態における第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０６）に対して、特別図柄の確変状態から特別図柄

の低確率状態へと移行（転落）させるか否かの抽選を実行する処理を追加する点で相違する。その他の処理については同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【１４５７】

第１特別図柄大当たり判定処理４（Ｓ３８６）では、まず、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアのデータを取得する（Ｓ４０１）。次に、特図２大当たりフラグ２０３ｉがオンであるかどうか判別する（Ｓ４８１）。特図２大当たりフラグ２０３ｉがオンであると判別した場合には（Ｓ４８１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の大当たりが実行中であるため、本処理を終了する。

【１４５８】

一方、特図２大当たりフラグ２０３ｉがオフであると判別した場合には（Ｓ４８１：Ｎｏ）、確変フラグ２０３ｇがオンであるか、即ち、確変中であるかどうか判別する（Ｓ４８２）。確変フラグ２０３ｇがオフである、即ち、確変中ではないと判別した場合には（Ｓ４８２：Ｎｏ）、Ｓ４０４の処理に移行する。

【１４５９】

一方、Ｓ４８２の処理において、確変フラグ２０３ｇがオンであると判別した場合、即ち、確変中であると判別した場合には（Ｓ４８２：Ｙｅｓ）、転落抽選テーブル２０２ｍに基づいて、抽選結果を取得する（Ｓ４８３）。そして、転落抽選カウンタＣ５の値が、転落抽選テーブル２０２ｍに規定されているいずれかの判定値（乱数値）と一致する（即ち、転落に対応する値である）か否かを判別し（Ｓ４８４）、転落に対応する値ではないと判別した場合には（Ｓ４８４：Ｎｏ）、Ｓ４０３の処理に移行する。

【１４６０】

一方、Ｓ４８４の処理において、転落抽選カウンタＣ５の値が転落抽選テーブル２０２ｍに規定されているいずれかの判定値（乱数値）に一致する（転落に対応する値である）と判別した場合は（Ｓ４８４：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｇをオフに設定することで、特別図柄の確変状態から特別図柄の低確率状態へと移行（転落）させる（Ｓ４８５）。そして、音声ランプ制御装置１１３に対して特別図柄の確変状態から特別図柄の低確率状態へと移行（転落）したことを通知するための転落コマンドを設定して（Ｓ４８６）、処理をＳ４０４へと移行する。また、本実施形態では、Ｓ４０６の処理において、今回の実行エリアのデータが、大当たりであると判別した場合には（Ｓ４０６：Ｙｅｓ）、Ｓ４０７～Ｓ４１１の処理を実行した後、状態更新制限フラグ２０３ｃａをオンに設定し（Ｓ４８７）、本処理を終了する。

【１４６１】

特別図柄変動開始処理４（Ｓ３８６）を実行することにより、特別図柄の低確率状態へと移行（転落）させるか否かの抽選と、特別図柄の大当たりか否かの抽選とを容易に実行することができる。なお、本実施形態では、特別図柄の確変状態における処理の順番として、先に特別図柄の低確率状態へと移行させるか否かの抽選（転落抽選）を実行してから、特別図柄の大当たりとなるか否かの抽選を実行するように構成されていたが、処理順はこれに限られるものではない。先に大当たりの抽選を実行してから転落抽選を行うものとしてもよい。

【１４６２】

次に、図１４８を参照して、第４実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される第１特別図柄変動停止処理４（Ｓ２８７）について説明する。図１４８は、第１特別図柄変動停止処理４（Ｓ２８７）の内容を示したフローチャートである。第１特別図柄変動停止処理４（Ｓ２８７）は、上述した第１実施形態における第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７）に対して、Ｓ８０１～Ｓ８０５の処理を実行した後、状態更新制限フラグ２０３ｃａをオフに設定する処理（Ｓ８７１）を追加する点で相違する。その他の処理については同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【１４６３】

次に、図１４９を参照して、第４実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される遊技状態更新処理４（Ｓ３８８）について説明する。図１４９は、遊技

状態更新処理４（Ｓ３８８）の内容を示したフローチャートである。遊技状態更新処理４（Ｓ３８８）は、上述した第１実施形態における遊技状態更新処理（Ｓ３０８）に対して、状態更新制限フラグ２０３ｃａがオンであるかどうか判別する処理（Ｓ６５１）を追加する点で相違する。その他の処理については同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【１４６４】

遊技状態更新処理４（Ｓ３８８）では、まず、状態更新制限フラグ２０３ｃａがオンであるかどうか判別する（Ｓ６５１）。状態更新制限フラグ２０３ｃａがオンであると判別した場合には（Ｓ６５１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ６５１の処理において、状態更新制限フラグ２０３ｃａがオンではないと判別した場合には（Ｓ６５１：Ｎｏ）、Ｓ６０１の処理に移行する。

【１４６５】

そしてＳ６０１～Ｓ６０４の処理を実行した後、Ｓ６０５の処理において、確変フラグ２０３ｇがオンであるかどうか（即ち、確変中であるかどうか）判別する（Ｓ６０５）。確変フラグ２０３ｇがオンであると判別した場合には（Ｓ６０５：Ｙｅｓ）、特図１大当たりフラグ２０３ｈがオンであるかどうか判別する（Ｓ６５２）。特図１大当たりフラグ２０３ｈがオンであると判別した場合には（Ｓ６５２：Ｙｅｓ）、大当たり潜確状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ６５３）、本処理を終了する。一方、Ｓ６５２の処理において、特図１大当たりフラグ２０３ｈがオンではないと判別した場合には（Ｓ６５２：Ｎｏ）、時短抜け潜確状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ６５４）、本処理を終了する。

【１４６６】

次に、図１５０を参照して、第４実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される第２特別図柄大当たり判定処理４（Ｓ９７５）について説明する。図１５０は、第２特別図柄大当たり判定処理４（Ｓ９７５）の内容を示したフローチャートである。第２特別図柄大当たり判定処理４（Ｓ９７５）は、上述した第１実施形態における第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ９０５）に対して、特別図柄の確変状態から特別図柄の低確率状態へと移行（転落）させるか否かの抽選を実行する処理を追加する点で相違する。その他の処理については同一であるため、その詳細な説明については省略する。また、図１４７を参照して、上述した第１特別図柄大当たり判定処理４（Ｓ３８６）に対して、変動の対象を第１特別図柄から第２特別図柄へと図柄の対象を異ならせた処理を実行するだけであるためその詳細な説明を省略する。

【１４６７】

次に、図１５１を参照して、第４実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される第２特別図柄変動停止処理４（Ｓ２９３）について説明する。図１４８は、第２特別図柄変動停止処理４（Ｓ２９３）の内容を示したフローチャートである。第２特別図柄変動停止処理４（Ｓ２９３）は、上述した第１実施形態における第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２１３）に対して、Ｓ１５０１，Ｓ１５０３～Ｓ１５０６を実行した後、状態更新制限フラグ２０３ｃａをオフに設定する処理（Ｓ１５７１）を追加する点で相違する。その他の処理については同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【１４６８】

＜第４実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１５２から図１６０を参照して、第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種制御処理について説明を行う。本第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理は、上述した第１実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理に対して、コマンド判定処理（図６０参照）に代えてコマンド判定処理４（図１５２参照）、変動表示設定処理（図６９参照）に代えて変動表示設定処理４（図１５７参照）を実行する点で相違し、その他は同一の処理が実行される。なお、同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１４６９】

まず、図１５２を参照して、第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ

２２１によって実行されるコマンド判定処理４（Ｓ４１８２）について説明する。図１５２は、コマンド判定処理４（Ｓ４１８２）の内容を示したフローチャートである。コマンド判定処理４（Ｓ４１８２）は、上述した第１実施形態におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２）に対して、Ｓ４２０３の処理において、主制御装置１１０より状態コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０３：Ｎｏ）、状態コマンド処理（Ｓ４２０４）に代えて状態コマンド処理４（Ｓ４２８１）を実行する点で相違する。その他の処理に関しては、第１実施形態におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２）と同一であるため、詳細な説明は省略する。

【１４７０】

次に、図１５３を参照して、第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるコマンド判定処理４（Ｓ４１８２）内の一処理である状態コマンド処理４（Ｓ４２８１）について説明する。図１５３は、状態コマンド処理４（Ｓ４２８１）の内容を示したフローチャートである。状態コマンド処理４（Ｓ４２８１）は、上述した第１実施形態における状態コマンド処理（Ｓ４１１２）に対して、潜確モード設定処理（Ｓ４４５１）が追加される点、転落に関するコマンドを受信したかどうか判別する処理が追加される点で相違する。その他の処理に関しては、第１実施形態における状態コマンド処理（Ｓ４１１２）と同一であるため、詳細な説明は省略する。

【１４７１】

状態コマンド処理４（Ｓ４２８１）では、今回受信したコマンドが潜確状態への移行を示す状態コマンドであると判別した場合には（Ｓ４４０３：Ｙｅｓ）、潜確モード設定処理（Ｓ４４５１）を実行する。潜確モード設定処理（Ｓ４４５１）の詳細については、図１５４を参照して後述する。次に、状態コマンドにより通知された遊技状態に対応する値を状態設定エリアに格納し（Ｓ４４０５）、Ｓ４４５２の処理に移行する。一方、Ｓ４４０３の処理において、今回主制御装置１１０より受信したコマンドが、潜確状態への移行を示す状態コマンドではないと判別した場合には（Ｓ４４０３：Ｎｏ）、主制御装置１１０より転落コマンドを受信したかどうか判別する（Ｓ４４５２）。転落コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４４５２：Ｙｅｓ）、転落演出設定処理を実行する（Ｓ４４５３）。転落演出設定処理（Ｓ４４５３）の詳細については、図１５５を参照して後述する。一方、Ｓ４４５２の処理において、主制御装置１１０より転落コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４４５２：Ｎｏ）、Ｓ４４５３の処理をスキップし、Ｓ４４０６の処理を実行する。次に、Ｓ４４０６～Ｓ４４１１の処理を実行した後、潜確モード記憶エリア２２３ｃｂ、小当たり回数カウンタ２２３ｃｃ、転落フラグ２２３ｃｄ、時短報知済みフラグ２２３ｃｅをクリアし（Ｓ４４５４）、本処理を終了する。

【１４７２】

次に、図１５４を参照して、第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される状態コマンド処理４（Ｓ４２８１）内の一処理である潜確モード設定処理（Ｓ４４５１）について説明する。図１５４は、潜確モード設定処理（Ｓ４４５１）の内容を示したフローチャートである。

【１４７３】

潜確モード設定処理（Ｓ４４５１）では、まず、今回主制御装置１１０より受信した状態コマンドの種別の読み出しを実行する（Ｓ５８０１）。次に、受信した状態コマンドと、モード設定用演出カウンタ２２３ｃａの値に基づいて、潜確モード選択テーブル２２２ｃａ（図１４６（ｂ）参照）を用いて、潜確モードを決定する（Ｓ５８０２）。次に、Ｓ５８０２の処理において、決定した潜確モードに対応する表示用潜確モードコマンドを設定し（Ｓ５８０３）、決定した潜確モードを潜確モード記憶エリア２２３ｃｂに設定する（Ｓ５８０４）。次に、潜確状態の突入を報知する潜確報知演出を設定し（Ｓ５８０５）、状態コマンドにより通知された遊技状態に対応する値を状態設定エリア２２３ｊに格納し（Ｓ５８０６）、本処理を終了する。

【１４７４】

次に、図１５５を参照して、第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ

２２１によって実行される状態コマンド処理４（Ｓ４２８１）内の一処理である転落演出設定処理（Ｓ４４５３）について説明する。図１５５は、転落演出設定処理（Ｓ４４５３）の内容を示したフローチャートである。

【１４７５】

転落演出設定処理（Ｓ４４５３）では、まず、現在の遊技状態が潜確状態であるか判別する（Ｓ５９０１）。現在の遊技状態が潜確状態であると判別した場合には（Ｓ５９０１：Ｙｅｓ）、潜確状態の終了を報知する潜確報知演出を設定し（Ｓ５９０２）、主制御装置１１０より受信した状態コマンドにより通知された遊技状態に対応する値を状態設定エリア２２３ｊに格納し（Ｓ５９０３）、本処理を終了する。

【１４７６】

一方、Ｓ５９０１の処理において、現在の遊技状態が、潜確状態ではないと判別した場合には（Ｓ５９０１：Ｎｏ）、次に、残時短回数が９９以上であるか、即ち、残時短回数エリア２２３ｋに記憶されている値が、９９以上であるかどうか判別する（Ｓ５９０４）。残時短回数が９９以上であると判別した場合には（Ｓ５９０４：Ｙｅｓ）、時短状態の突入を報知する時短報知演出を設定し（Ｓ５９０５）、時短報知済フラグ２２３ｃｅをオンに設定する（Ｓ５９０８）。一方、Ｓ５９０４の処理において、残時短回数が９９以上ではないと判別した場合には（Ｓ５９０４：Ｎｏ）、Ｓ５９０５，Ｓ５９０６の処理をスキップし、Ｓ５９０７の処理に移行する。次に、転落フラグ２２３ｃｄをオンに設定し（Ｓ５９０７）、主制御装置１１０より受信した状態コマンドにより通知された遊技状態に対応する値を状態設定エリア２２３ｊに格納し（Ｓ５９０８）、本処理を終了する。

【１４７７】

次に、図１５６を参照して、第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される小当たり関連処理４（Ｓ４５７４）について説明する。図１５６は、小当たり関連処理４（Ｓ４５７４）の内容を示したフローチャートである。小当たり関連処理４（Ｓ４５７４）は、上述した第１実施形態における小当たり関連処理（Ｓ４５０４）に対して、残時間情報を表示させるための処理を追加する点で相違する。その他の処理に関しては同一であるため、詳細な説明は省略する。

【１４７８】

小当たり関連処理４（Ｓ４５７４）では、まず、主制御装置１１０より小当たり開始コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態が潜確状態中であるかどうか判別する（Ｓ４７５１）。現在の遊技状態が潜確状態であると判別した場合には（Ｓ４７５１：Ｙｅｓ）、小当たり回数カウンタ２２３ｃｃの値に１を加算する（Ｓ４７５２）。次に、小当たり回数カウンタ２２３ｃｃの値が、１０の倍数であるか判別する（Ｓ４７５３）。小当たり回数カウンタ２２３ｃｃの値が１０の倍数であると判別した場合には（Ｓ４７５３：Ｙｅｓ）、残変動時間情報格納エリア２２３ｏに格納されている情報の読み出しを実行する（Ｓ４７５４）。残時間情報を示す表示用時間情報コマンドを設定し（Ｓ４７５５）、次に、表示用小当たり開始コマンドを設定し（Ｓ４７０２）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７５１の処理において、潜確状態中ではないと判別した場合（Ｓ４７５１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４７５３の処理において、小当たり回数カウンタ２２３ｃｃの値が１０の倍数ではないと判別した場合には（Ｓ４７５３：Ｎｏ）、Ｓ４７０２の処理を実行し、本処理を終了する。

【１４７９】

次に、図１５７を参照して、第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される変動表示設定処理４（Ｓ４１８３）について説明する。図１５７は、変動表示設定処理４（Ｓ４１８３）の内容を示したフローチャートである。変動表示設定処理４（Ｓ４１８３）は、上述した第１実施形態における変動表示設定処理（Ｓ４１１３）に対して、特図１用変動表示設定処理（Ｓ５１０４）に代えて特図１用変動表示設定処理４（Ｓ５１７１）、特図２用変動表示設定処理（Ｓ５１０９）に代えて特図２用変動表示設定処理４（Ｓ５１７５）を実行する点、転落報知処理（Ｓ５１７３）を追加する点で相違する。その他の処理に関しては同一であるため、詳細な説明は省略する。

【１４８０】
変動表示設定処理４（Ｓ４１８３）では、まず、特図１変動開始フラグ２２３ｄがオンであるかどうか判別する（Ｓ５１０１）。特図１変動開始フラグ２２３ｄがオンであると判別した場合には（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、特図１変動開始フラグ２２３ｄをオフに設定する（Ｓ５１０２）。次に、現在の遊技状態が潜確状態であるか判別する（Ｓ５１０３）。現在の遊技状態が潜確状態であると判別した場合には（Ｓ５１０３：Ｙｅｓ）、特図１用変動表示設定処理４（Ｓ５１７１）を実行し、入賞情報格納エリア２２３ｂのうち第１特別図柄に対応するデータをシフトする（Ｓ５１０６）。特図１用変動表示設定処理４（Ｓ５１７１）の詳細については、図１５９を参照して、後述する。
【１４８１】
一方、Ｓ５１０３の処理において、現在の遊技状態が潜確状態ではないと判別した場合には（Ｓ５１０３：Ｎｏ）、転落フラグ２２３ｃｄをオンであるかどうか判別する（Ｓ５１７２）。転落フラグ２２３ｃｄがオンであると判別した場合には（Ｓ５１７２：Ｙｅｓ）、転落報知処理（Ｓ５１７３）を実行する。転落報知処理（Ｓ５１７３）の詳細については、図１５８を参照して後述する。次に、抽出した変動パターンに基づいて、第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５１０５）、上述したＳ５１０６の処理に移行する。次に、Ｓ５１７１～Ｓ５１７３の特図１に対して実行した処理を、対象を特図２に変更した処理を実行する。
【１４８２】
ここで、図１５８を参照して、第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される変動表示設定処理４（Ｓ４１８３）内の一処理である転落報知処理（Ｓ５１７３）について説明する。図１５９は、転落報知処理（Ｓ５１７３）の内容を示したフローチャートである。
【１４８３】
転落報知処理（Ｓ５１７３）では、まず、時短報知済フラグ２２３ｃｅがオンであるかどうか判別する（Ｓ８００１）。時短報知済フラグ２２３ｃｅがオンであると判別した場合には（Ｓ８００１：Ｙｅｓ）、抽出した変動パターンに基づいて、第１特別図柄の表示用潜確変動パターンコマンドを設定し（Ｓ８００９）、本処理を終了する。一方、時短報知済フラグ２２３ｃｅがオフであると判別した場合には（Ｓ８００１：Ｎｏ）、残時短回数エリア２２３ｋの情報の読み出しを実行する（Ｓ８００２）。次に、Ｓ８００２の処理において読み出した残時短回数と、転落報知用演出カウンタ２２３ｃａの値に基づいて、転落報知選択テーブル２２２ｃｂを用いて、転落報知態様を決定する（Ｓ８００３）。次に、Ｓ８００３の処理において、決定した報知態様は確定報知態様か判別する（Ｓ８００４）。確定報知態様であると判別した場合には（Ｓ８００４：Ｙｅｓ）、時短報知済フラグ２２３ｃｅをオフに設定し（Ｓ８００５）、転落フラグ２２３ｃｄをオフに設定する（Ｓ８００６）。次に、時短状態の突入を報知する時短報知演出を設定し（Ｓ８００７）、上述したＳ８００９の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ８００４の処理において、決定した報知態様が確定報知態様ではないと判別した場合には（Ｓ８００４：Ｎｏ）、Ｓ８００３の処理において決定した転落報知態様に対応する表示用転落報知コマンドを設定し（Ｓ８００８）、上述したＳ８００９の処理を実行し、本処理を終了する。
【１４８４】
次に、図１５９を参照して、第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される変動表示設定処理４（Ｓ４１８３）内の一処理である特図１用変動表示設定処理４（Ｓ５１７１）について説明する。図１５９は、特図１用変動表示設定処理４（Ｓ５１７１）の内容を示したフローチャートである。特図１用変動表示設定処理４（Ｓ５１７１）は、上述した第１実施形態における特図１用変動表示設定処理（Ｓ５１０４）に対して、Ｓ５２０１～Ｓ５２０５の処理を実行した後、Ｓ５２０６の処理に代えて、潜確モード記憶エリア２２３ｃｂに記憶されている潜確モードの読み出しを実行し（Ｓ５２５１）、抽出した変動パターンと潜確モードに基づいて、第１特別図柄の表示用潜確変動パターンコマンドを設定する処理（Ｓ５２５２）を実行する点で相違する。その

他の処理に関しては同一であるため、詳細な説明は省略する。
【１４８５】
次に、図１６０を参照して、第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される変動表示設定処理４（Ｓ４１８３）内の一処理である特図２用変動表示設定処理４（Ｓ５１７５）について説明する。図１６０は、特図２用変動表示設定処理４（Ｓ５１７５）の内容を示したフローチャートである。特図２用変動表示設定処理４（Ｓ５１７５）は、上述した第１実施形態における特図２用変動表示設定処理（Ｓ５１０９）に対して、Ｓ５３０１～Ｓ５３０８の処理を実行した後、Ｓ５２０６の処理に代えて、潜確モード記憶エリア２２３ｃｂに記憶されている潜確モードの読み出しを実行し（Ｓ５３５１）、抽出した変動パターンと潜確モードに基づいて、第２特別図柄の表示用潜確変動パターンコマンドを設定する処理（Ｓ５３５２）を実行する点で相違する。その他の処理に関しては同一であるため、詳細な説明は省略する。
【１４８６】
以上説明をした通り、本第４実施形態では、上述した各第１実施形態に対して、抽選結果に基づいて特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる転落抽選を行う構成を有しているため、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態において、どのタイミングで時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）へと移行するのかを遊技者が予測することを困難とすることができる。
【１４８７】
また、確変状態中に転落抽選に当選し、時短状態へと移行してしまうと、遊技者に有利な遊技状態である潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）へと移行し難く（確変状態よりも移行し難く）なることから、一度確変状態が設定された場合に、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されるよりも前に転落抽選に当選しないようドキドキさせながら遊技を行わせることができる。
【１４８８】
さらに、本実施形態では、確変状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合と、で同一の遊技方法（左打ち遊技）を行わせるように構成しているため、現在の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかをより把握させ難くすることができる。
【１４８９】
また、本第４実施形態では、確変状態が設定された直後（例えば、１回目の特別図柄変動）において、転落抽選に当選した場合には、確変状態が設定されたことを遊技者に報知すること無く、あたかも初めから（大当たり終了後に）時短状態が設定されたように見せる演出態様（時短報知演出）を実行するように構成しているため、潜確状態が設定される可能性が他の遊技状態よりも高い確変状態が短期間で終了してしまった不快感を遊技者に与えてしまうことを抑制することができる。
【１４９０】
加えて、本第４実施形態では、確変状態中に転落抽選に当選した可能性を遊技者に示唆する演出（示唆報知）と、転落抽選に当選したことを遊技者に報知する演出（確定報知）と、を実行可能にし、確変状態を継続して設定可能な特別図柄の残変動回数に基づいて、示唆報知と確定報知との選択割合を異ならせるように構成している。具体的には、確変状態の残変動回数が多いほど、確定報知が実行され難くなるように構成している。これにより、残変動回数が多く残っている状態で確変状態から時短状態へと移行したことを認識してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、示唆報知を行う演出は、転落抽選に当選していない場合にも実行されるように構成している。
【１４９１】
なお、本実施形態では、上述した示唆報知、或いは、確定報知によって遊技者に対して現在の遊技状態が確変状態、或いは時短状態の何れかであるかを判別させるように構成しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、確変状態中にしか選択され得ない特別図柄の変動パターン（変動時間）や、時短状態中にしか選択され得ない特別図柄変動パターン（変動時間）を設け、実行される特別図柄の変動パターンによって遊技者に現在の

遊技状態を予測させるように構成しても良い。この場合、確変状態専用の変動パターンと、時短状態専用の変動パターンとはその内容を大きく異ならせるのでは無く、例えば、変動時間が１秒異なる程度の誤差で設けると良い。これにより、若干の違和感程度の変動表示時間の誤差により現在の遊技状態を遊技者に報知することができるため、実行される特別図柄の変動表示を強く意識して注視させることができる。さらに、この場合、誤差の１秒を、例えば、第３図柄表示装置８１の表示画面にて第３図柄の変動を開始させるまでの期間に用いると良い、これにより、第３図柄の変動開始タイミングが通常よりも遅い、或いは、早いという若干の違和感により現在の遊技状態を遊技者に報知することができ、演出効果を高めることができる。

【１４９２】

本第４実施形態では、一方の特別図柄にて大当たり変動が実行されている期間中には、他方の特別図柄変動（抽選）に伴う転落抽選の抽選結果を無効にするように構成している。これにより、例えば、特図１の大当たり当選に基づいて成立する第１潜確移行条件が成立したことにより、潜確状態が設定されている期間中は、転落抽選に当選することなく第２特別図柄（特図２）の抽選を受け続けることが可能となる。よって、その他の潜確移行条件の成立により設定される潜確状態よりも有利な（長く継続し易い）潜確状態を設定することができる。

【１４９３】

なお、本第４実施形態では、特別図柄変動（抽選）が実行される場合に、併せて転落抽選を実行するように構成している。即ち、特別図柄変動（抽選）の実行条件が成立したことを契機に転落抽選を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特定の入球口（例えば、第１入球口６４、第２入球口６４０、一般入賞口６３）に球が入球したことや、スルーゲート６７を球が通過したことや、普通図柄変動（抽選）の実行条件が成立したことや、特別図柄、或いは、普通図柄が停止表示タイミング、或いは、図柄確定期間の経過タイミングを転落抽選の実行契機としても良いし、特別図柄変動（抽選）の実行条件が成立した場合に、転落抽選を実行するか否かの判別を行い、その判別結果に基づいて転落抽選を実行するように構成しても良い。これにより、どのタイミングで転落抽選が実行されるのかを遊技者に分かり難くすることができる。よって、転落抽選に当選したタイミングを遊技者に容易に察知されてしまうことを抑制することができる。

【１４９４】

本第４実施形態では、転落抽選が実行される場合に毎回同一の確率で転落の有無を判別するように構成しているが、これに限ること無く、転落抽選にて転落し易い（当選し易い）高確率状態と、転落し難い（当選し難い）低確率状態と、を設けるように構成しても良い。なお、この場合、例えば、大当たり種別に基づいて、大当たり終了後に設定される確変状態として高確変状態と、低確変状態とを設け、高確変状態では転落抽選の低確率状態が設定され、低確変状態では転落抽選の高確率状態が設定されるように構成しても良い。また、確変状態が設定されてから実行される特別図柄変動（抽選）の回数に基づいて転落抽選の状態（高確率状態、低確率状態）を可変させるように構成しても良く、例えば、確変状態が設定されてからの所定変動回数（例えば、１０回）は、転落抽選に当選し易い転落抽選の高確率状態が設定され、その後、転落抽選の低確率状態が設定されるように構成しても良い。

【１４９５】

このように構成することで、確変状態から転落し易い期間と、し難い期間とを設定することができるため、遊技者にメリハリを持たせた遊技性を提供することができる。また、本実施形態では転落抽選に当選した場合に、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる処理を実行するように構成しているが、これ以外にも、例えば、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる処理を実行しても良い。さらに、本第４実施形態では、転落抽選に当選した場合に、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるが、例えば、特別図柄の高確率状態から中確率状態（大当たり確率が高確率状態よりも低く、低確率状態よりも高い状態）へと移行するように構成し、この中確率状態へは、転落抽選に当

選しない限り移行しないように構成しても良い。
【１４９６】
＜第５実施形態＞
次に、図１６１～図１７９を参照して、第５実施形態の内容について説明をする。上述した第４実施形態では、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるため（転落させるため）の転落抽選を実行するように構成していた。このように構成することで、転落抽選の抽選結果に応じて、特別図柄の高確率状態が継続する期間を異ならせることができるため、遊技者に対して、特別図柄の高確率状態が長期間継続することを期待させながら遊技を行わせることができるものであった。
【１４９７】
しかしながら、上述した第４実施形態の構成では、特別図柄抽選（変動）を実行させる毎に転落抽選が実行されるように構成していたため、遊技者が自分の意図で転落抽選の実行の有無を選択することができず、遊技意欲の低下を招く虞があった。そこで、本第５実施形態では、特別図柄の抽選結果が所定の抽選結果（小当たり）となった場合に実行される小当たり遊技中に球が入賞可能となる入賞装置（小当たり用可変入賞装置）２６５０を設け、その小当たり用可変入賞装置２６５０に入賞した球が通過し得る領域（流路）に、球が通過したことを検知した場合に特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる転落ゲート２６５０ｅ３（図１６４参照）を設けるように構成している。
【１４９８】
このように構成することで、上述した各実施形態と同様に、特図２抽選に基づいて小当たり遊技が頻発して実行される潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）中において、小当たり遊技中に遊技者が発射するか否かによって特別図柄の高確率状態が転落させるか否かを選択させることが可能となる。
【１４９９】
さらに、本第５実施形態では、小当たりに当選した場合の種別（小当たり種別）に応じて、実行される小当たり遊技の動作内容（開放動作パターン）が異なる様に構成されており、実行される開放動作パターンによって、小当たり遊技中に小当たり用可変入賞装置２６５０に入賞した球が転落ゲート２６５０ｅ３を通過する割合が異なるように構成している。
【１５００】
このように構成することで、特別図柄の高確率状態を転落させないように、且つ小当たり遊技によって特典（賞球）の獲得を狙う遊技を行うために、実行される小当たり遊技の内容を予測させながら遊技者に遊技を選択させることができる。
【１５０１】
加えて、上述した第４実施形態と同様に、一方の特別図柄が大当たり変動を実行している期間中に設定される潜確状態では、他方の特別図柄変動（抽選）において小当たりに当選し、転落ゲート２６５０ｅ３を球が通過したとしても、特別図柄の高確率状態が低確率状態へと移行しないように構成している。
【１５０２】
これにより、潜確状態が設定されている状態を、特別図柄の高確率状態が転落しない（し難い）有利潜確状態と、その有利潜確状態よりも特別図柄の高確率状態が転落し易い不利潜確状態と、を設定することができる。
【１５０３】
＜第５実施形態における遊技盤の構成について＞
次に図１６１～図１６４を参照して、本第５実施形態における遊技盤１３の構成について説明をする。本第５実施形態では、上述した第１実施形態の遊技盤１３の構成（図２参照）に対して、遊技盤１３の右側領域の構成を異ならせており、第１可変入賞装置６５に替えて、小当たり用可変入賞装置２６５０を設けた点と、小当たり遊技中に開放動作される入賞装置（小当たり用可変入賞装置２６５０）を第２入球口６４０よりも上流側に設けた点で相違している。

【１５０４】
ここで、図１６１を参照して、本第５実施形態の遊技盤１３の構成を説明する。遊技盤１３の右側領域には、小当たり用可変入賞装置２６５０が設けられている。この小当たり用可変入賞装置２６５０は、入賞した球が流下する複数の流路（特別図柄の高確率状態を低確率状態へと転落させるための流路、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと転落させることの無い流路）有しており、小当たり用可変入賞装置２６５０に球が入賞するタイミングに応じて入賞球が異なる流路を流下するように構成している。
【１５０５】
この小当たり用可変入賞装置２６５０の内部構造について、図１６２～図１６４を参照して説明をする。次に、図１６２を参照して小当たり用可変入賞装置２６５０の構造について詳細に説明をする。図１６２は、この小当たり用可変入賞装置２６５０の分解斜視図である。
【１５０６】
小当たり用可変入賞装置２６５０は、図１６２に示すように、遊技盤１３の前面側に突出して配置される開口部形成部材２６５０ｂ、その開口部形成部材２６５０ｂの背面側に組み合わされて、小当たり用可変入賞装置２６５０を遊技盤１３にビス留めするためのベース部材２６５０ｃと、そのベース部材２６５０ｃの背面側に配置されてベース部材２６５０ｃの背面側よりパチンコ機１０の前面側に対してＬＥＤを点灯させるためのＬＥＤが複数配置されたＬＥＤ基板２６５０ｄと、そのＬＥＤ基板２６５０ｄをベース部材２６５０ｃと狭持する裏カバー体２６５０ｅと、開口部形成部材２６５０ｂに形成されている小当たり用入賞口（小当たり入賞口）２６５０ａを開閉するための開閉扉２６５０ｆ１を有した開閉ユニット２６５０ｆと、裏カバー体２６５０ｅの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体２６５０ｇと、裏カバー体２６５０ｅと流路カバー体２６５０ｇとで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材２６５０ｈと、その切替部材２６５０ｈと係止されるリンク部材２６５０ｉと、流路カバー体２６５０ｇの背面側に配置される背面カバー体２６５０ｊと、その背面カバー体２６５０ｊの背面側に固定されて、リンク部材２６５０ｉを作動させる流路ソレノイド２６５０ｋと、その流路ソレノイド２６５０ｋを背面側から覆って背面カバー体２６５０ｊにビスにより固定するための固定用カバー体２６５０ｍとで構成されている。
【１５０７】
図１６３は、小当たり用可変入賞装置２６５０の断面図である。図１６３（ｃ）は小当たり用可変入賞装置２６５０の上面図であり、図１６３（ｂ）は、小当たり用可変入賞装置２６５０のＬｂ－Ｌｂ断面図である。図１６３（ｂ）に示すように、小当たり用可変入賞装置２６５０には、遊技球が入球可能な開口部である小当たり用入賞口（小当たり入賞口）２６５０ａが形成されている。小当たり用入賞口（小当たり入賞口）２６５０ａは、パチンコ機１０の上方を略長方形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図１６３（ｂ）の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサ（球検知スイッチ）２６５０ｃ１で構成された検出口２６５０ａ１が配置されている。この検出口２６５０ａ１を通過した遊技球は、図１６３（ｂ）で示す裏カバー体２６５０ｅの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。
【１５０８】
なお、図１６３（ｂ）に示すように小当たり用入賞口（小当たり入賞口）２６５０ａの開口は、遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉２６５０ｆ１により球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉２６５０ｆ１によって覆われ、開閉扉の上部を球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉２６５０ｆ１は、ベース部材２６５０ｃの内側（遊技盤１３の内部）に退避されることにより小当たり用入賞口（小当たり入賞口）２６５０ａ内から退避されるように構成されている。
【１５０９】

このように構成することで、小当たり用可変入賞装置２６５０の開口が閉鎖されている場合には、球が小当たり用可変入賞装置２６５０の開閉扉２６５０ｆ１上面を転動して、第２入球口６４０側へと誘導されるように構成し、右打ち遊技中（潜確状態中）に、右打ち遊技を行った状態のまま、第２入球口６４０へと球を入球させることが可能となり、小当たり遊技が頻繁に実行される潜確状態中に左打ち遊技へと遊技方法を変更させる手間を軽減できる。従って、より楽に遊技を行うことができる。

【１５１０】

また、開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面を小当たり用可変入賞装置２６５０の開口として構成することができるので、より多くの遊技球を効率よく小当たり用入賞口（小当たり入賞口）２６５０ａ内に入賞させることができる。よって、小当たり遊技中に球を確実の小当たり用可変入賞装置２６５０に入賞させることができ、遊技の効率化を図ることができる。

【１５１１】

図１６３（ａ）は、図１６３（ｂ）に示すＬａ－Ｌａ断面図である。図１６３（ａ）に示すように検出口２６５０ａ１を有する磁気センサー２６５０ｃ１は、裏カバー体２６５０ｅの振り分け流路側へと検出口２６５０ａ１が傾くようにベース部材２６５０ｃに固定されている。

【１５１２】

次に、図１６４を参照して、裏カバー体２６５０ｅの振り分け流路に誘導された球が後述する通常排出流路２６５０ｅ１と特別排出流路２６５０ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。

【１５１３】

図１６４（ａ）は、球が特別排流路２６５０ｅ２に振り分けられるように切替部材２６５０ｈが作動された状態を示す裏カバー体２６５０ｅの背面図である。図１６４（ａ）に示すように、切替部材２６５０ｈは、リンク部材２６５０ｉの突部が挿入される係止穴２６５０ｈ１と球を誘導する誘導片２６５０ｈ２とを有しており、流路カバー体２６５０ｇに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体２６５０ｇには、この誘導片２６５０ｈ２を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体２６５０ｇの背面側より振り分け流路内に誘導片２６５０ｈを回動可能に配置することが可能に構成されている。

【１５１４】

図１６４（ａ）に示すように、検出口２６５０ａ１より振り分け流路内に誘導された球は、左斜め下方に配置された誘導片２６５０ｈ２の上面に誘導されて特別排出流路２６５０ｅ２に誘導される。特別排出流路２６５０ｅ２は、流入した球が転落ゲート（転落スイッチ）２６５０ｅ３を通過する転落ルートと、特別排出流路２６５０ｅ２から分岐した第２通常排出流路２６５０ｅ５を流下し、第２通常ゲート（第２通常スイッチ）２６５０ｅ６を通過する第２通常ルートと、を有するように構成されており、特別排出流路２６５０ｅ２に流入した球の通過を検出可能な転落スイッチ２６５０ｅ３、或いは、第２通常スイッチ２６５０ｅ６に検出され、その後、アウト球としてパチンコ機１０外へ排出される。

【１５１５】

ここで、詳細については後述するが、本実施形態におけるパチンコ機１０では、小当たり遊技中に上記した転落スイッチ２６５０ｅ３が球を検知した場合、即ち、転落ルートを球が通過することにより、特別図柄の高確率状態が低確率状態へと移行（転落）するように構成されている。つまり、転落ゲート（転落スイッチ）２６５０ｅ３は、特別図柄を高確率状態から低確率状態へと移行させるためのトリガとして構成されている。また、切替部材２６５０ｈは、小当たり中に小当たり用可変入賞装置２６５０に入賞した球の流路として、転落ゲート（転落スイッチ）２６５０ｅ３を通過可能な流路（特別排出流路２６５０ｅ２）、或いは転落ゲート（転落スイッチ）２６５０ｅ３を通過不可能（困難）な流路（通常排出流路２６５０ｅ１）の何れかの流路を設定するためのものであって、流路ソレノイド２６５０ｋをオンに設定することで小当たり用可変入賞装置２６５０に入賞した球

が特別排出流路２６５０ｅ２を流下するように流路を切り替える（図１６４（ａ）参照）ように構成している。
【１５１６】
本実施形態で用いられるパチンコ機１０は、通常に遊技を行っている間は流路ソレノイド２６５０ｋがオフに設定されており、小当たり用可変入賞装置２６５０に入賞した球が特別排出流路２６５０ｅ２を流下するように構成している。よって、小当たり遊技実行中では無いにも関わらず、小当たり用可変入賞装置２６５０の開閉扉２６５０ｆ１が開放され球を入賞させるといった不正状態を検知した場合には、不正に入賞した球が転落スイッチ２６５０ｅ３を通過するように構成している。
【１５１７】
このように、流路ソレノイド２６５０ｋをオフに設定している状態を、パチンコ機１０において長期間維持される状態として、さらに、遊技者に不利となる流路構成（小当たり用可変入賞装置２６５０に入賞した球が転落スイッチ２６５０ｅ３を通過し得る流路構成）とすることで、パチンコ機１０の使用電力を抑えることが出来ると共に、不正遊技を行った遊技に対してペナルティを課すことができる。
【１５１８】
このように、小当たり遊技中に小当たり用可変入賞装置２６５０に入賞した球が流下する流下ルートにより特別図柄の高確率状態が終了するか否かを決定するので、小当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、小当たり用可変入賞装置２６５０の小当たり用入賞口（小当たり入賞口）２６５０ａから特別排出流路２６５０ｅ２の入り口（切替部材２６５０ｈの誘導片２６５０ｈ２により閉鎖される開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも１秒で構成されている。
【１５１９】
また、通常排出流路２６５０ｅ１の端部には球の通過を検出可能な磁気センサで構成された排出確認スイッチ（通常スイッチ）２６５０ｅ４が設けられている。これにより、小当たり用可変入賞装置２６５０内に入賞した球が全て排出されたかを通常スイッチ２６５０ｅ４と、第２転落スイッチ２６５０ｅ６と、転落スイッチ２６５０ｅ３と、の球検知数の合計により判別できる。即ち、球入賞スイッチ２６５０ｃ１が検知した球数（小当たり用可変入賞装置２６５０に入賞した球数）と、３つの排出領域に設けられた各種スイッチ（通常スイッチ２６５０ｅ４、第２転落スイッチ２６５０ｅ６、転落スイッチ２６５０ｅ３）のそれぞれが検知した球数（小当たり用可変入賞装置２６５０から排出された球数）とを比較することにより、小当たり用可変入賞装置２６５０内に球が残留しているか否かを判別することができる。
【１５２０】
なお、小当たり遊技の終了タイミング（小当たり遊技の終了条件（小当たり用可変入賞装置２６５０に所定数（１０個）の入賞があった場合、或いは、小当たり用可変入賞装置２６５０の開放シナリオが終了した場合）が成立した後に実行される小当たりエンディング期間を経過したタイミング）において、小当たり用可変入賞装置２６５０内に入球した遊技球が全て排出されていない場合には、小当たり用可変入賞装置２６５０内部の異常と判別し、外部に異常を報知したり、大当たり遊技や通常遊技が開始されないように遊技を停止させたりするように構成すると良い。これにより、パチンコ機１０の一部において異常が発生している状態で遊技が進行してしまい２次的な異常が発生してしまうことを抑制することができる。
【１５２１】
このように、小当たり用可変入賞装置２６５０の小当たり用入賞口（小当たり入賞口）２６５０ａに入賞した球が球入賞スイッチ２６５０ｃ１により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球（本実施形態では１球入賞に対して１０個の賞球）が払い出され、その検出された後の球（球入賞スイッチ２６５０ｃ１を通過した）を利用して、転落スイッチ２６５０ｅ３を球が通過するか否かを振り分け可能に構成することで、小当たり遊技中に特別図柄の高確率状態が終了するか否かを決定することができる。よって、特別

図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるための専用領域を小当たり用可変入賞装置２６５０とは別に設ける必要がなく、遊技盤１３のスペースを有効に利用することができる。

【１５２２】

次に、図１６５、図１６６を参照して、本第５実施形態における遊技の流れについて説明をする。まずは、図１６５を参照して、遊技状態として確変状態が設定されている状態で第１特別図柄（特図１）の大当たりに当選した際の遊技の流れについて説明をする。図１６５は確変状態中に特図１大当たりに当選した際の遊技の流れを示したタイミングチャートである。

【１５２３】

図１６５に示した通り、本第５実施形態では、上述した第４実施形態と同様に確変状態が設定されている状態で特図１の抽選で大当たりに当選すると、その大当たり変動中に潜確状態が設定されるように構成している（図１６５（ａ）参照）。そして、潜確状態が設定されている期間中（特図１大当たり変動中）に、第２特別図柄（特図２）の抽選を実行させるために右打ち遊技を行うことにより、小当たり遊技が頻繁に実行される潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）が実行されるように構成している。

【１５２４】

さらに、本第５実施形態では、一方の特別図柄（例えば、特図１）の大当たり変動期間中（特別図柄の抽選で大当たりに当選してから、その抽選結果に基づいて大当たり遊技が実行されるまでの期間）は、他方の特別図柄（例えば、特図２）の抽選にて大当たりに当選することが無いように構成している。これにより、一方の特別図柄（例えば、特図１）の大当たり変動期間中に、他方の特別図柄（例えば、特図２）の抽選にて大当たりに当選し、他方の特別図柄の大当たり当選に基づく大当たり遊技が開始されることにより、潜確状態が設定される期間が短くなってしまうことを抑制することができる。つまり、本第５実施形態では、潜確状態が設定される場合に予め設定される潜確状態設定期間（例えば、特図１の大当たり変動時間）の間、確実に潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）を実行させることができる。

【１５２５】

加えて、本実施形態では、特別図柄の高確率状態が設定されている状態において、一方の特別図柄（例えば、特図１）の大当たり変動期間中（特別図柄の抽選で大当たりに当選してから、その抽選結果に基づいて大当たり遊技が実行されるまでの期間）は、小当たり用可変入賞装置２６５０内の転落スイッチ２６５０ｅ３を球が通過したとしても、特別図柄の高確率状態が低確率状態へと移行しない期間（転落無効期間）となるように構成している。

【１５２６】

よって、大当たりに当選している特図１変動中に潜確状態が設定された場合には、その特図１変動期間が転落無効期間となるため、特別図柄の高確率状態が終了してしまうことを気にすること無く、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）を実行することができる。なお、詳細な説明は後述するが、本実施形態では、特図１の大当たり当選に基づいて潜確状態が設定されたことを（第１潜確移行条件の成立に基づいて潜確状態が設定されたことを）、遊技者に報知する無敵演出（図１６９参照）を実行するか否かを判別するように構成している。

【１５２７】

この無敵演出（図１６９参照）を実行するように構成することにより、現在設定している潜確状態に転落無効期間が設定されていることを容易に把握させることができるため、遊技者に対して安心して潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）を行わせることができる。また、本第５実施形態では、転落無効期間が設定されている潜確状態であっても、上述した無敵演出を実行しない場合が発生するように構成している。このように構成することにより、無敵演出（図１６９参照）が実行されていない潜確状態遊技において、実際には転落無効期間が設定されている場合があるため、小当たり遊技中に球を小当たり用可変入賞装置２

６５０に入賞させた場合に、転落する割合を減らすことができる。
【１５２８】
そして、特図１大当たり変動の変動時間が経過すると（図１６５（ｂ）参照）、特別図柄の高確率状態が低確率状態へと移行する。このタイミングにおいて小当たり遊技が実行されていない状態であれば、大当たり遊技が開始される。一方、図１６５に示した通り、特図１大当たり変動の変動時間が経過したタイミングにおいて、小当たり遊技が実行されている場合は、小当たり遊技が終了するまで大当たり遊技の開始が延期される。このように構成することで、小当たり遊技の実行中に大当たり遊技が開始されてしまうことで、遊技者に分かり難い遊技を提供してしまうことを抑制することができる。
【１５２９】
図１６５に示した特図１大当たり変動の変動時間が経過してから、大当たり遊技が開始されるまでの中断期間は、大当たり遊技中と同一の遊技状態（通常状態）が設定される。なお、本第５実施形態では、特図１大当たり変動の変動時間が経過したタイミングで、小当たり遊技が実行されている場合は、その小当たり遊技が終了するまで大当たり遊技の開始を中断（延期）するように構成しているが、小当たり遊技と大当たり遊技とが同時に実行されないように制御すれば良く、例えば、特図１大当たり変動の変動時間が経過したタイミングで小当たり遊技が実行されている場合に、実行中の小当たり遊技を強制的に終了させるように構成しても良い。
【１５３０】
また、詳細な説明は図示も省略するが、本実施形態においても上述した各実施形態と同様に、一方の特別図柄（特図２）にて小当たりに当選し、小当たり遊技が実行されている期間は、他方の特別図柄（特図１）の変動時間の計測を中断するように構成している。
【１５３１】
以上、説明をした通り、本実施形態では、特図１の大当たり当選に基づいて設定される潜確状態（有利潜確状態）が転落無効期間として設定されるため、遊技者に対して特別図柄の高確率状態が終了してしまうことを気にさせること無く、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）を楽しませることができる。更に、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）中に開始された小当たり遊技を最後まで実行することができる。
【１５３２】
次に、図１６６を参照して、遊技状態として確変状態が設定されている状態において、予め設定された時短回数を消化した際の遊技の流れについて説明をする。図１６６は確変状態中に時短回数をすべて消化した際の遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【１５３３】
図１６６に示した通り、本第５実施形態では、時短回数の減算を特別図柄の変動開始時に行っていることから、時短状態を継続して設定するためのカウンタ（時短カウンタ２０３ｆ）の値が０となった場合に、実行される特図１変動から潜確状態が設定される（図１６６（ａ）参照）。なお、図１６６に示した通り、予め定められた時短回数を消化することにより設定される潜確状態は、その潜確状態期間中の転落抽選が有効に判別されるように構成している。よって、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ）中に実行される小当たり遊技にて、可変入賞装置（小当たり用可変入賞装置２６５０）に入賞させた球によって、特別図柄の高確率状態が終了する可能性がある不利潜確状態となる。
【１５３４】
＜第５実施形態において実行される演出内容について＞
次に、図１６７～図１６９を参照して、本第５実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される特徴的な演出内容について説明をする。なお、遊技者に有利な遊技状態である潜確状態が設定されるか否かを示唆するために確変状態中に実行される演出の態様については、上述した各実施形態にて説明をした演出態様と同一であるため、その詳細な説明を省略する。
【１５３５】
まず、図１６７（ａ）を参照して、潜確状態が設定されている状態において小当たりに

当選した場合に表示される演出内容について説明をする。図１６７（ａ）は、本第５実施形態において小当たりに当選した場合の表示内容の一例を模式的に示した模式図である。図１６７（ａ）に示した通り、特図１表示領域Ｄｍ１には、第１特別図柄（特図１）が変動表示していることを示す表示態様が表示され、特図２表示領域Ｄｍ２には、第２特別図柄（特図２）が小当たりに当選したことを示す表示態様（「３４１」）が表示されている。そして、案内表示領域Ｄｍ３には潜確状態中の遊技方法を案内するための「右打ち」が表示されている。

【１５３６】

そして、主表示領域Ｄｍには、キャラクタ８１１が小当たりに当選したことを報知するための表示態様で表示されると共に、「ＧＥＴ」の文字が表示される。また、副表示領域Ｄｓには、小当たり遊技が開始されることを示す「小当たりゲームはじまるよ」のコメントが表示される。

【１５３７】

小当たり遊技が開始されると、図１６７（ｂ）の表示画面が表示される。図１６７（ｂ）は、小当たり遊技中における表示内容の一例を模式的に示した模式図である。図１６７（ｂ）に示した図によれば、特図１表示領域Ｄｍ１には、上述した図１６７（ａ）と同一の表示態様、即ち、特図１が変動表示していることを示す表示態様が表示されているが、実際には、小当たり遊技中は、特図１の変動時間の減算が中断されている。なお、図１６７（ｂ）に示した表示態様とは異なり、特図１が適正に変動表示している状態（変動時間の減算が行われている状態）と、特図１の変動表示を中断している状態（変動時間の減算が行われていない状態）と、で特図１表示領域Ｄｍ１に表示される表示態様を異ならせるように構成しても良い。

【１５３８】

そして、主表示領域Ｄｍでは、キャラクタ８１１が左方向から右方向へと疾走し、進行方向から宝箱８１２が出現する演出態様が表示される。本実施形態では、小当たり遊技中に第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される宝箱８１２を開ける演出が実行され、宝箱８１２の中から出現する演出図柄８１３の表示態様によって、今回の小当たり遊技の結果を遊技者に報知するように構成している。

【１５３９】

次に、図１６８（ａ）、及び図１６８（ｂ）を参照して、本第５実施形態における小当たり遊技の遊技結果を示すための表示内容について説明をする。図１６８（ａ）は、小当たり遊技中に小当たり用可変入賞装置２６５０に球を入賞させた結果、転落スイッチ２６５０ｅ３が球を検知し、特別図柄の高確率状態が終了した際の表示内容の一例を示した模式図であり、図１６８（ｂ）は、小当たり遊技中に小当たり用可変入賞装置２６５０に球を入賞させた結果、転落スイッチ２６５０ｅ３が球を検知しなかった場合の表示内容の一例を示した模式図である。

【１５４０】

図１６８（ａ）は、宝箱８１２の中から「バツ印」を示す演出図柄８１３が表示され、キャラクタ８１１が、小当たり遊技中に特別図柄の高確率状態が低確率状態へと移行したことを示す失敗表示態様で表示される。そして、副表示領域Ｄｓでは、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）が終了し、遊技方法が左打ち遊技へと戻ることを案内するコメントが表示される。つまり、ＲＵＳＨ遊技が行われる潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）中に、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させることにより、遊技状態が潜確状態から通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）へと移行するため、左打ち遊技が実行させるためのコメントが副表示領域Ｄｓに表示される。

【１５４１】

一方、図１６８（ｂ）は、宝箱８１２の中から「Ｖ」を示す演出図柄８１３が表示され、ＲＵＳＨ遊技が継続して実行されることを遊技者に報知するための表示態様（即ち、左から右へと疾走する表示態様）でキャラクタ８１１が表示される。

【１５４２】

以上、説明をした通り、本実施形態では、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）中に実行される小当たり遊技中の遊技結果に対応した演出が第３図柄表示装置８１にて実行されるため、遊技者は、第３図柄表示装置８１にて実行される演出内容を把握するだけで、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）の進展を容易に把握することができる。

【１５４３】

なお、本実施形態では、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）中に実行される小当たり遊技の種別に応じて、小当たり遊技中に小当たり用可変入賞装置２６５０に入賞した球が、確変スイッチ２６５０ｅ３が設けられた特別排出流路２６５０ｅ２を流下する割合（可能性）を異ならせている。

【１５４４】

そこで、例えば、図１６７（ａ）を用いて示した小当たり当選時の表示画面において、今回の小当たり遊技にて小当たり用可変入賞装置２６５０に球を入賞させるか否かを遊技者に選択させるためのコメント（例えば、「小当たり入賞で運が悪いとＲＵＳＨ終了」、「不安な場合は打ち出しを止めてね」）を表示するように構成し、さらに、小当たり当選時に表示されるキャラクタ８１１の表示態様を、今回当選した小当たり種別が潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）を終了させ易い小当たりであるか否かに応じて可変させるように構成すると良い。

【１５４５】

このように構成することで、遊技者に対して、小当たり遊技中に小当たり用可変入賞装置２６５０に球を入賞させるか否かを選択させることができる。また、予め定められた期間（特図１変動時間）のみ潜確状態が設定される本第５実施形態では、潜確状態中に実行可能な小当たり遊技数も限られているため、遊技者に対して、小当たり遊技中に特典（賞球）を獲得するか、或いは、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）の終了を回避するかを考えさせながら遊技を行わせることができ、斬新な遊技性を提供することができる。

【１５４６】

さらに、図１６７（ｂ）を用いて示した小当たり遊技中の表示画面に表示される宝箱８１２の表示態様によって、実行中の小当たり遊技の種別を遊技者に報知するように構成しても良く、例えば、実行中の小当たり種別が潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）を終了させ易い小当たり種別であるほど、古くボロボロの宝箱８１２が表示されるように構成すると良く、加えて、表示される宝箱８１２の表示態様に応じたコメントを表示するように構成すると良い。さらに、小当たり遊技中に表示される表示態様としては、小当たりに当選した際に遊技者に対して今回当選した小当たり種別（ＲＵＳＨ遊技継続期待度）を示唆する内容よりも、より具体的な（信頼度の高い）内容を遊技者に報知するように構成すると良い。

【１５４７】

このように構成することで、小当たり当選時に表示される表示画面に基づいて今回の小当たり遊技にて小当たり用可変入賞装置２６５０に球を入賞させるか否かを選択した遊技者に対して、より具体的なＲＵＳＨ継続期待度を示すことができるため、遊技者に対して選択した遊技内容が正しいか否かを遊技者自身に予測させることができる。

【１５４８】

この場合、特に、小当たり用可変入賞装置２６５０に球を入賞させないことを選択した遊技者に対して、球を入賞させたとしてもＲＵＳＨ遊技が終了し難い小当たり種別であったことを強調して報知できるように構成すると良い。具体的には、今回の小当たり遊技の種別を判別する小当たり種別判別手段と、小当たり遊技が開始されてから所定期間の間に球が小当たり用可変入賞装置２６５０に入賞したか否かを判別する手段（或いは、小当たり当選後に右打ち遊技が実行されたことを判別する手段）と、を設け、小当たり種別判別手段による判別結果が、ＲＵＳＨ遊技が終了し難い小当たり種別である場合において、小当たり遊技が開始されてから所定期間の間に球が小当たり用可変入賞装置２６５０に入賞していないと判別した場合に、今回の小当たり遊技は球を発射させたほうが特典を獲得できたことを示す煽りコメント（例えば「球を発射すべきだったよ」、「弱虫」）を表示す

る表示手段を設けると良い。
【１５４９】
これにより、遊技者に対して、小当たり用可変入賞装置２６５０に球を入賞させなかったことにより損をしたことを明確に報知することができるため、小当たり遊技中に積極的に小当たり用可変入賞装置２６５０へ球を入賞させるように促すことができる。つまり、小当たり用可変入賞装置２６５０に球を入賞させたことにより、ＲＵＳＨ遊技が終了した場合は、演出による煽りを実行しなくても、遊技結果をもって今回の選択が失敗であったことを遊技者は自覚することができるが、小当たり用可変入賞装置２６５０に球を入賞させない選択をした遊技者は今回の選択結果が有利であったか否かを自覚することができないため、表示手段により選択結果の評価を表示することで遊技者に対して今回の選択が成功であるか否かを容易に把握させることができる。
【１５５０】
さらに、小当たり用可変入賞装置２６５０に球を入賞させない選択をした遊技者に対して、今回の小当たり種別が、ＲＵＳＨ遊技が終了し易い小当たり種別であったことを報知するための表示態様（例えば、「発射を止めて大正解」、「いい感してるね」）を表示しても良いし、今回の小当たり種別がＲＵＳＨ遊技が終了し易い小当たり種別であったとしても、今回の小当たり遊技は球を発射させたほうが特典を獲得できたことを示す煽りコメント（例えば「球を発射すべきだったよ」、「弱虫」）を表示しても良い。
【１５５１】
次に、図１６９を参照して、転落無効期間が設定される潜確状態（有利潜確状態）であることを報知する演出の表示内容について説明をする。図１６９は有利潜確状態中の小当たり終了時に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。図１６９に示した通り、現在設定されている潜確状態が転落無効期間が設定される有利潜確状態である場合において、上述した第４実施形態と同一の潜確モード設定処理（図１５４のＳ４４５１参照）にて現在の潜確モードとして無敵モードが設定されると、遊技者に対して現在設定されている潜確状態が有利潜確状態であることを示す演出態様（「無敵モード」）が表示される。
【１５５２】
無敵モードに突入すると、キャラクタ８１１の表示態様が無敵モード専用の表示態様（周りにオーラを纏った表示態様）となる。そして、無敵モード中に転落ゲート２６５０ｅ３を通過した球数を累積表示態様８１９として「ラッキーポイント×０」が表示される。この累積表示態様８１９には、主制御装置１１０から出力される転落スイッチ２６５０ｅ３が検知した球数を示すコマンド（転落無効期間が設定されていなければ、転落している回数を示すコマンド）に対応した数字が表示される。これにより、無敵モードが遊技者に対して有利に働いた状況をわかり易く報知することができる。
【１５５３】
なお、図１６９の図では示していないが、上述した第４実施形態にて第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される小当たり回数表示８２５を表示しても良く、小当たり回数表示８２５と、累積表示態様８１９と、を併せて表示するように構成しても良い。また、遊技者が小当たり用可変入賞装置２６５０に球を入賞させなかった小当たり遊技の回数を計測する非遊技回数計測手段と、その非遊技回数計測手段により計測された回数を表示手段に表示するように構成しても良い。
【１５５４】
このように構成することで、例えば、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）中に実行された全ての小当たり遊技に対して、遊技者が遊技を実行した小当たり遊技回数と、遊技者が遊技を実行しなかった小当たり遊技回数と、を容易に把握することができるため、今後のＲＵＳＨ遊技の参考とすることができる。
【１５５５】
＜第５実施形態の電気的構成について＞
次に、図１７０～図１７３を参照して、第５実施形態における電気的構成について説明

をする。まずは、図１７０を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図１７０は、本第５実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図１７０に示した通り、本第５実施形態のＲＯＭ２０２は、上述した第１実施形態のＲＯＭ２０２に対して、小当たり種別選択テーブル２０２ｅに替えて小当たり種別選択５テーブル２０２ｄａを設けた点と、動作シナリオ記憶エリア２０２ｄｂを追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１５５６】

ここで、小当たり種別選択５テーブル２０２ｄａの内容について、図１７１を参照して説明をする。図１７１は小当たり種別選択５テーブル２０２ｄａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。本第５実施形態は、第２特別図柄（特図２）のみ小当たりに当選するように構成されており、特図２の抽選で小当たりに当選した場合には、小当たり種別選択５テーブル２０２ｄａを参照して小当たり種別が選択される。

【１５５７】

小当たり種別選択５テーブル２０２ｄａには、小当たり種別カウンタＣ５の値の範囲毎に、対応する小当たり種別が規定されており、図１７１（ａ）に示した通り、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～１４」の範囲には、「小当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「小当たりＡ」は、小当たり遊技中にオープニング期間１．５秒経過後に第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を１．５秒間、開放状態に設定する小当たり種別である。なお、１．５秒間の開放状態が経過した後には、０．５秒間のエンディング期間が設定されるが、このエンディング期間は、全ての小当たり種別で同一であるため、図１７１（ａ）では省略する。

【１５５８】

また、小当たり種別カウンタＣ５の値が「１５～５９」の範囲には、「小当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「小当たりＢ」は、小当たり遊技中にオープニング期間０．５秒経過後に第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を０．１秒間、開放状態に設定（第１開放設定）した後に、１秒間のインターバル期間を経て、１．４秒間の開放状態を設定（第２開放設定）する小当たり種別である。なお、第２開放設定後には、０．５秒間のエンディング期間が設定されるが、このエンディング期間は、全ての小当たり種別で同一であるため、図１７１（ａ）では省略する。

【１５５９】

小当たり種別カウンタＣ５の値が「６０～７９」の範囲には、「小当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「小当たりＣ」は、小当たり遊技中にオープニング期間０．１秒経過後に第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を０．５秒間、開放状態に設定（第１開放設定）した後に、１秒間のインターバル期間を経て、０．１秒間の開放状態を設定（第２開放設定）する小当たり種別である。なお、第２開放設定後には、０．５秒間のエンディング期間が設定されるが、このエンディング期間は、全ての小当たり種別で同一であるため、図１７１（ａ）では省略する。

【１５６０】

小当たり種別カウンタＣ５の値が「８０～９９」の範囲には、「小当たりＤ」が対応付けて規定されている。この「小当たりＤ」は、小当たり遊技中にオープニング期間０．１秒経過後に第１アタッカ（第１可変入賞装置６５）を０．５秒間、開放状態に設定（第１開放設定）した後に、０．３秒間のインターバル期間を経て、１秒間の開放状態を設定（第２開放設定）する小当たり種別である。なお、第２開放設定後には、０．５秒間のエンディング期間が設定されるが、このエンディング期間は、全ての小当たり種別で同一であるため、図１７１（ａ）では省略する。

【１５６１】

動作シナリオ記憶エリア２０２ｄｂは、小当たり遊技中における流路ソレノイド２６５０ｈの動作シナリオが予め記憶されているデータ領域であって、実行される小当たり種別に関わらず、流路ソレノイド２６５０ｈが同一の動作を実行するように１つの動作シナリ

オが設定されている。
【１５６２】
ここで、動作シナリオ記憶エリア２０２ｄｂに記憶されている動作シナリオ内容について図１７１（ｂ）を参照して説明する。図１７１（ｂ）は、動作シナリオ記憶エリア２０２ｄｂに規定されている動作シナリオの内容を模式的に示した模式図である。図１７１（ｂ）に示した通り、動作シナリオ記憶エリア２０２ｄｂには、小当たり遊技の開始タイミングに合わせて設定される動作シナリオが規定されている。
【１５６３】
具体的には、小当たり開始タイミングから１．４秒が経過するまでは、流路ソレノイド２６５０ｈをオフに設定するように規定されており、小当たり開始から１．４秒後～小当たり終了までの期間、流路ソレノイド２６５０ｈをオンに設定するように規定されている。なお、この流路ソレノイド２６５０ｈの動作内容が規定される動作シナリオは、４ミリ秒毎に実行される主制御装置１１０のメイン処理が実行される毎に値が１加算されるループカウンタであるシナリオカウンタ（図示せず）によって管理されている。
【１５６４】
以上、説明をした通り、本第５実施形態では、小当たり用可変入賞装置２６５０に入賞した球が特別排出流路２６５０ｅ２を流下するか否かを、選択される小当たり種別と、流路ソレノイド２６５０ｈの動作シナリオによって、可変設定するように構成している。さらに、特別排出流路２６５０ｅ２を流下した球が小当たり用可変入賞装置２６５０の内部構造によって、転落ゲート２６５０ｅ３を通過する球と、通過しない球（第２通常スイッチ２６５０ｅ６）と、に分岐されるように構成している。
【１５６５】
具体的には、小当たり種別として「小当たりＡ」が設定された小当たり遊技では、オープニング期間（１．５秒）が、流路ソレノイド２６５０ｈがオフに設定される期間（小当たり開始から１．４秒間）よりも長く設定されているため、転落ルートを球が通過することが無く、且つ、開放期間が長く設定された遊技者に最も有利な小当たり遊技が実行される。
【１５６６】
小当たり種別として「小当たりＢ」～「小当たりＤ」が設定された小当たり遊技では、１回目の開放期間が、入賞球が転落ルートを通過可能なタイミングとなる。さらに、「小当たりＣ」と、「小当たりＤ」は、オープニング期間が０．１秒と短く（「小当たりＢ」より短く）、且つ。１回目の開放期間が０．５秒の長いため（「小当たりＢ」より長いため）、転落ルートを球が通過し易い小当たり遊技となる。
【１５６７】
加えて、「小当たりＣ」は、１回の開放動作で第１アタッカ（第１可変入賞装置）６５が開放される期間が０．６秒と最も短いことから、遊技者に最も不利な小当たり遊技となる。なお、本第５実施形態では、右打ち遊技によって発射された球が小当たり用可変入賞装置２６５０に入賞し、流路ソレノイド２６５０ｈにより振り分けられる振り分け流路に到達するまでに約０．５秒要するように構成しており、小当たり当選時における特別図柄の図柄確定期間が０．５秒となるように構成している。
【１５６８】
よって、特別図柄の抽選結果が小当たりであることを示す第３図柄が停止表示された直後に（図１６７（ａ）参照）、右打ち遊技を停止することで、小当たり遊技が開始される時点で、右打ち遊技を停止する前に発射された球が小当たり用可変入賞装置２６５０に入賞してしまう事態が発生することを抑制することができる。
【１５６９】
次に、図１７２を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図１７２は、本第５実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３の内容を模式的に示した模式図である。図１７２に示した通り、本第５実施形態のＲＡＭ２０３は、上述した第４実施形態のＲＡＭ２０３に対して、小当たり入賞カウンタ２０

３ｄａと、転落通過カウンタ２０３ｄｂと、通過フラグ２０３ｄｃを追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１５７０】

小当たり入賞カウンタ２０３ｄａは、小当たり遊技中に小当たり用可変入賞装置２６５０に入賞した球数を計測するためのカウンタであって、小当たり入り口通過処理（図１７４のＳ１７１参照）において、球通過センサ（球検知スイッチ２６５０ｃ１）がオンであると判別したタイミングが、小当たり用入賞口２６５０ａ開放期間中であると判別した場合に（図１７４のＳ３３０２：Ｙｅｓ）、値が１加算され、加算後の値を示す情報に対応した入賞数コマンドが設定される（図１７４のＳ３３０５）。そして、小当たり制御処理５（図１７６のＳ２２７１参照）にて、小当たり遊技の終了タイミングであると判別した場合に（図１７６のＳ２５１１：Ｙｅｓ）、カウンタの値がクリアされる（図１７６のＳ２５７１）。

【１５７１】

なお、詳細な説明は後述するが、本第５実施形態では、小当たり入賞カウンタ２０３ｄａの値に対応して設定された入賞数コマンドに基づいて、音声ランプ制御装置１１３側で潜確状態が継続して設定されている期間中において小当たり用可変入賞装置２６５０に入賞した球数を累積するように構成している。これにより、一回の潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）において入賞した球数を第３図柄表示装置８１に表示することができる。

【１５７２】

さらに、本第５実施形態では、上述した通り、小当たり遊技中に遊技者が球を小当たり用可変入賞装置２６５０に入賞させるか否かを選択する遊技性を有していることか、遊技者の選択内容によっては、同一の小当たり遊技回数であっても、小当たり用可変入賞装置２６５０に入賞させた球数の累積値が大きく異なる場合がある。よって、小当たり遊技が実行された回数では無く、小当たり用可変入賞装置２６５０に入賞した球数を表示することにより詳細な遊技結果を提供することができる。

【１５７３】

なお、上述した小当たり用可変入賞装置２６５０に入賞した球数と、小当たり遊技が実行された回数の両方を第３図柄表示装置８１に表示したり、一回の小当たり遊技中に入賞した球数の平均値を表示したり、実行された小当たり遊技の小当たり種別毎に入賞履歴として入賞数を表示するように構成しても良い。

【１５７４】

転落通過カウンタ２０３ｄｂは、小当たり遊技中に転落ゲート２６５０ｅ３を通過した球数を計測するためのカウンタであって、転落ゲート通過処理（図１７５のＳ１７２参照）にて、転落スイッチ２６５０ｅ３が球を検知した場合に（図１７５のＳ３４０２：Ｙｅｓ）、値が１加算され（図１７５のＳ３４０３）、その加算後の値に対応した情報で通過数コマンドが設定される（図１７５のＳ３４０４）。そして、小当たり遊技の終了タイミングであると判別した場合に（図１７６のＳ２５１１：Ｙｅｓ）、カウンタの値がクリアされる（図１７６のＳ２５７１）。

【１５７５】

本実施形態では、状態更新制限フラグ２０３ｃａがオンに設定されている場合、即ち、有利潜確状態が設定されている場合は、転落ルートを通過した球数を常にカウントするように構成している。これにより、潜確モードとして「無敵モード」が設定されると、有利潜確状態では無かった場合に、特別図柄の高確率状態が低確率状態へと移行してしまうルート（転落ルート）を通過した球数を遊技者に報知することができる（図１６９の累積表示態様８１９参照）。

【１５７６】

通過フラグ２０３ｄｃは、転落スイッチ２６５０ｅ３が球を検知したことが有効に処理される場合（状態更新制限フラグ２０３ｃａがオフに設定されている場合）に、転落スイッチ２６５０ｅ３が球を検知したことを示すためのフラグであって、オンに設定されるこ

とで、転落スイッチ２６５０ｅ３が球を検知したことを示すためのものである。
【１５７７】
この通過フラグ２０３ｄｃは、転落ゲート通過処理（図１７５のＳ１７２参照）において、転落ゲート２６５０ｅ３を球が通過し、状態更新制限フラグ２０３ｃａがオフに設定されていると判別した場合に（図１７５のＳ３４０５：Ｎｏ）オンに設定される。そして、通過フラグ２０３ｄｃがオンに設定されると、転落ゲート通過処理（図１７５のＳ１７２参照）にて新たな球が転落ゲート２６５０ｅ３を通過したか否かを判別する処理がスキップされる。これにより、１回の小当たり遊技中に特別図柄の高確率状態を転落させるための処理が複数回実行されてしまう事態を抑制することができる。
【１５７８】
次に、図１７３を参照して、本第５実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３の内容について説明をする。図１７３は、本第５実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１７３に示した通り、本第５実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、上述した第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に対して、入賞数カウンタ２２３ｄａと、通過数カウンタ２２３ｄｂと、を追加した点で相違しており、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【１５７９】
入賞数カウンタ２２３ｄａは、小当たり遊技中に小当たり用可変入賞装置２６５０に入賞した球数を計測するためのカウンタであって、球通過関連処理（図１７９のＳ４５８２参照）において、主制御装置１１０から入賞数コマンドを受信したと判別した場合に（図１７９のＳ８１０１：Ｙｅｓ）、値が１加算され、加算後の値に対応する情報を第３図柄表示装置８１に表示するために表示用入賞数コマンドを設定する（図１７９のＳ８１０６参照）。
【１５８０】
そして、遊技状態が潜確状態から通常状態へと移行した場合に、カウンタの値がクリアされる。つまり、入賞数カウンタ２２３ｄａは、一度潜確状態が設定されると、その潜確状態が終了するまでの間に実行される複数回の小当たり遊技において小当たり用可変入賞装置２６５０に入賞した球数を累積して計測することができるように構成している。
【１５８１】
通過数カウンタ２２３ｄｂは、転落ゲート２６５０ｅ３を通過した球数を計測するためのカウンタであって、球通過関連処理（図１７９のＳ４５８２参照）において、主制御装置１１０から通過数コマンドを受信したと判別した場合に（図１７９のＳ８１０７：Ｙｅｓ）、今回の潜確状態が有利潜確状態である場合に値が１加算される（図１７９のＳ８１１０参照）。
【１５８２】
＜第５実施形態における主制御装置の制御処理について＞
次に、図１７４～図１７５を参照して、第５実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種制御処理について説明を行う。本第５実施形態における主制御装置１１０の制御処理は、上述した第１実施形態における主制御装置１１０の制御処理に対して小当たり制御処理（図５５参照）に代えて小当たり制御処理５（図１７６参照）を実行する点、小当たり入口通過処理（図１７４参照）、転落ゲート通過処理（図１７５参照）で相違する。その他は同一の処理が実行される。なお、同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【１５８３】
まず、図１７４を参照して、第５実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される小当たり入口通過処理（Ｓ１７１）について説明する。図１７４は、小当たり入口通過処理（Ｓ１７１）の内容を示したフローチャートである。
【１５８４】

小当たり入口通過処理（Ｓ１７１）では、まず、球通過センサがオンであるかどうか判別する（Ｓ３３０１）。球通過センサがオンではないと判別した場合には（Ｓ３３０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、球通過センサがオンであると判別した場合には（Ｓ３３０１：Ｙｅｓ）、小当たり用入賞口の開放期間中であるか判別する（Ｓ３３０２）。小当たり用入賞口の開放期間中であると判別した場合には（Ｓ３３０２：Ｙｅｓ）、小当たり入口通過コマンドを設定する（Ｓ３３０３）。ここで設定された小当たり入口通過コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。小当たり入賞カウンタ２０３ｄａの値に１を加算する（Ｓ３３０４）。次に、Ｓ３３０４の処理において、加算後の小当たり入賞カウンタ２０３ｄａの値に基づいて、入賞数コマンドを設定し（Ｓ３３０５）、本処理を終了する。一方、Ｓ３３０２の処理において、小当たり用入賞口の開放期間中ではないと判別した場合には（Ｓ３３０２：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ３３０６）、流路ソレノイドをオフに設定し（Ｓ３３０７）、本処理を終了する。

【１５８５】

次に、図１７５を参照して、第５実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される転落ゲート通過処理（Ｓ１７２）について説明する。図１７５は、転落ゲート通過処理（Ｓ１７２）の内容を示したフローチャートである。

【１５８６】

転落ゲート通過処理（Ｓ１７２）では、まず、通過フラグ２０３ｄｃがオンであるかどうか判別する（Ｓ３４０１）。通過フラグ２０３ｄｃがオンであると判別した場合には（Ｓ３４０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、通過フラグ２０３ｄｃがオンではないと判別した場合には（Ｓ３４０１：Ｎｏ）、転落ゲートに通過があるかどうか判別する（Ｓ３４０２）。転落ゲートに通過がないと判別した場合には（Ｓ３４０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、転落ゲートに通過があると判別した場合には（Ｓ３４０２：Ｙｅｓ）、転落通過カウンタ２０３ｄｂの値に１を加算し（Ｓ３４０３）、加算後の転落通過カウンタ２０３ｄｂの値に基づいて、通過数コマンドを設定する（Ｓ３４０４）。次に、状態更新制限フラグ２０３ｃａがオンであるかどうか判別する（Ｓ３４０５）。状態更新制限フラグ２０３ｃａがオンであると判別した場合には（Ｓ３４０５：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、状態更新制限フラグがオンではないと判別した場合には（Ｓ３４０５：Ｎｏ）、転落ゲート通過有効期間中であるかどうか判別する（Ｓ３４０６）。転落ゲート通過有効期間中であると判別した場合には（Ｓ３４０６：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｇをオフに設定し（Ｓ３４０７）、通過フラグ２０３ｄｃをオンに設定する（Ｓ３４０８）。次に、転落コマンドを設定し（Ｓ３４０９）、本処理を終了する。一方、Ｓ３４０６の処理において、転落ゲート通過有効期間中ではないと判別した場合には（Ｓ３４０６：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ３４１０）、本処理を終了する。

【１５８７】

次に、図１７６を参照して、第５実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される小当たり制御処理５（Ｓ２２７１）について説明する。図１７６は、小当たり制御処理５（Ｓ２２７１）の内容を示したフローチャートである。小当たり制御処理５（Ｓ２２７１）は、上述した第１実施形態における小当たり制御処理（Ｓ２２０５）に対して、Ｓ２５１１の処理において、小当たり終了のタイミングであると判別した場合には（Ｓ２５１１：Ｎｏ）小当たり入賞カウンタ２０３ｄａ、転落通過カウンタ２０３ｄｂの値をクリアし（Ｓ２５７１）、通過フラグ２０３ｄｃをオフに設定する（Ｓ２５７２）処理を追加する点で相違する。その他の処理については同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【１５８８】

＜第５実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１７７から図１７９を参照して、第５実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種制御処理について説明を行う。本第５実施形

態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理は、上述した第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理に対して、状態コマンド処理（図６２）参照）に代えて状態コマンド処理５（図１７７参照）、当たり関連処理（図６３参照）に代えて当たり関連処理５（図１７８参照）を実行する点、球通過関連処理（図１７９参照）で相違し、その他は同一の処理が実行される。なお、同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１５８９】

まず、図１７７を参照して、第５実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される状態コマンド処理５（Ｓ４２９１）について説明する。図１７７は、状態コマンド処理５（Ｓ４２９１）の内容を示したフローチャートである。状態コマンド処理５（Ｓ４２９１）は、上述した第４実施形態における状態コマンド処理４（Ｓ４２８１）に対して、Ｓ４４１１の処理を実行した後、Ｓ４４５４の処理に代えて入賞数カウンタ２２３ｄａ及び通過数カウンタ２２３ｄｂをクリアする処理（Ｓ４４７１）を追加する点で相違する。その他の処理に関しては、第４実施形態における状態コマンド処理４（Ｓ４２８１）と同一であるため、詳細な説明は省略する。

【１５９０】

次に、図１７８を参照して、第５実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される当たり関連処理５（Ｓ４２９２）について説明する。図１７８は、当たり関連処理５（Ｓ４２９２）の内容を示したフローチャートである。当たり関連処理５（Ｓ４２９２）は、上述した第４実施形態における当たり関連処理（Ｓ４２１６）に対して、球通過に関連する処理を追加する点で相違する。その他の処理に関しては同一であるため、詳細な説明は省略する。

【１５９１】

当たり関連処理５（Ｓ４２９２）では、Ｓ４５０５の処理において、主制御装置１１０より賞球コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４５０５：Ｎｏ）、球通過関連コマンドを受信したかどうか判別する（Ｓ４５８１）。球通過関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４５８１：Ｙｅｓ）、球通過関連処理（Ｓ４５８２）を実行し、本処理を終了する。一方、球通過関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４５８１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１５９２】

次に、図１７９を参照して、第５実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される当たり関連処理５（Ｓ４２９２）内の一処理である球通過関連処理（Ｓ４５８２）について説明する。図１７９は、球通過関連処理（Ｓ４５８２）の内容を示したフローチャートである。

【１５９３】

球通過関連処理（Ｓ４５８２）では、まず、今回主制御装置１１０より入賞数コマンドを受信したかどうか判別する（Ｓ８１０１）。入賞数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ８１０１：Ｙｅｓ）、入賞数カウンタ２２３ｄａの値に１を加算し（Ｓ８１０２）、潜確モード記憶エリア２２３ｃｂに記憶されている潜確モードの読み出しを実行する（Ｓ８１０３）。次に、Ｓ８１０３の処理において読み出した潜確モードが無敵モードであるか判別する（Ｓ８１０４）。無敵モードではないと判別した場合には（Ｓ８１０４：Ｎｏ）、潜確状態の終了を示唆する示唆演出を設定し（Ｓ８１０５）、表示用入賞数コマンドを設定し（Ｓ８１０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ８１０４の処理において、読み出した潜確モードが無敵モードであると判別した場合には（Ｓ８１０４：Ｙｅｓ）、Ｓ８１０５の処理をスキップし、Ｓ８１０６の処理に移行する。

【１５９４】

一方、Ｓ８１０１の処理において、主制御装置１１０より入賞数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ８１０１：Ｎｏ）、通過数コマンドを受信したかどうか判別する（Ｓ８１０７）。通過数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ８１０７：Ｙｅｓ）、状態設定エリア２２３ｊに格納されている値の読み出しを実行する（Ｓ８１０８）

。次に、Ｓ８１０８の処理において、読み出した値が、時短抜け潜確を示す値であるかどうか判別する（Ｓ８１０９）。読み出した値が、時短抜け潜確を示す値ではないと判別した場合には（Ｓ８１０９：Ｎｏ）、通過数カウンタ２２３ｄｂの値に１を加算する（Ｓ８１１０）。一方、Ｓ８１０９の処理において、読み出した値が、時短抜け潜確を示す値ではないと判別した場合には（Ｓ８１０９：Ｙｅｓ）、Ｓ８１１０の処理をスキップして、Ｓ８１１１の処理に移行する。

【１５９５】

次に、潜確モード記憶エリア２２３ｃｂに記憶されている潜確モードの読み出しを実行する（Ｓ８１１１）。次に、Ｓ８１１１の処理において読み出した潜確モードが無敵モードであるか判別する（Ｓ８１１２）。無敵モードではないと判別した場合には（Ｓ８１１２：Ｎｏ）、潜確状態の終了を示唆する示唆演出を設定し（Ｓ８１１３）、表示用通過数コマンドを設定し（Ｓ８１１４）、本処理を終了する。一方、Ｓ８１１２の処理において、読み出した潜確モードが無敵モードであると判別した場合には（Ｓ８１１２：Ｙｅｓ）、Ｓ８１１３の処理をスキップし、Ｓ８１１４の処理を実行し本処理を終了する。

【１５９６】

以上、説明をした通り、本第５実施形態では、小当たりに当選した場合の種別（小当たり種別）に応じて、実行される小当たり遊技の動作内容（開放動作パターン）が異なる様に構成されており、実行される開放動作パターンによって、小当たり遊技中に小当たり用可変入賞装置２６５０に入賞した球が転落ゲート２６５０ｅ３を通過する割合が異なるように構成している。

【１５９７】

このように構成することで、特別図柄の高確率状態を転落させないように、且つ小当たり遊技によって特典（賞球）の獲得を狙う遊技を行うために、実行される小当たり遊技の内容を予測させながら遊技者に遊技を選択させることができる。

【１５９８】

加えて、上述した第４実施形態と同様に、一方の特別図柄が大当たり変動を実行している期間中に設定される潜確状態では、他方の特別図柄変動（抽選）において小当たりに当選し、転落ゲート２６５０ｅ３を球が通過したとしても、特別図柄の高確率状態が低確率状態へと移行しないように構成している。

【１５９９】

これにより、潜確状態が設定されている状態を、特別図柄の高確率状態が転落しない（し難い）有利潜確状態と、その有利潜確状態よりも特別図柄の高確率状態が転落し易い不利潜確状態と、を設定することができる。

【１６００】

上記各実施形態では、時短カウンタ２０３ｆの値を更新する処理（時短回数を減算する処理）を、特別図柄の変動を開始するタイミング（例えば、第１特別図柄変動開始処理（図３３のＳ２０８参照））にて実行するように構成しているため、第１特別図柄の変動（抽選）と、第２特別図柄の変動（抽選）と、を同時に実行可能な遊技機において、予め定められた回数分、時短遊技（普通図柄の高確率状態が設定されている遊技）を実行するように構成しているが、例えば、時短カウンタ２０３ｆの値に１００を設定する場合（時短回数１００回を設定する場合）において、１００回目の特別図柄変動が開始されてから、１０１回目の特別図柄変動が開始されるまでの期間が非時短状態（普通図柄の低確率状態）となってしまうという問題があった。

【１６０１】

普通図柄の高確率状態が設定されている期間中は、特別図柄とは異なる普通図柄の抽選（変動）においても、遊技者に有利な抽選（変動）を実行することができる期間となるため、１００回目の特別図柄変動が開始されてから、１０１回目の特別図柄変動が開始されるまでの期間、即ち、予め定められた時短回数を超えた回数目の特別図柄変動が実行されるまでの期間において非時短状態が設定されることで遊技者に不快感を与えてしまうという問題があった。

【１６０２】
しかしながら、時短カウンタ２０３ｆの値を更新する処理（時短回数を減算する処理）を、特別図柄の変動表示が終了するタイミング（図柄確定期間が終了するタイミング）において更新するように構成してしまうと、第１特別図柄の変動（抽選）と、第２特別図柄の変動（抽選）と、を同時に実行可能な遊技機において、予め定められた時短回数以上の特別図柄変動（抽選）を時短状態が設定されている状態で実行してしまうという問題があった。
【１６０３】
上述した問題を解決するために、時短カウンタ２０３ｆの値が０となる場合に実行される特別図柄抽選（時短１００回目）に対応する特別図柄（例えば、第１特別図柄）に対して時短終了条件（第１時短終了条件）を設定し、他方の特別図柄（例えば、第２特別図柄）に対しても時短終了条件（第２時短終了条件）を設定し、設定された２つの時短終了条件のうち、先に成立した時短終了条件に基づいて時短状態を終了させるように構成しても良い。
【１６０４】
具体的には、時短状態が設定される期間として所定期間（例えば、時短１００回）が設定される場合において、時短状態の最終変動（例えば、時短１００回目）に対応する特別図柄変動が終了することにより成立する第１時短終了条件と、所定期間経過後に新たに実行される特別図柄変動（例えば、１０１回目の特別図柄変動）が開始される条件が成立した場合に成立する第２時短終了条件と、を設定し、第１時短終了条件が先に成立した場合、即ち、１０１回目の特別図柄変動が開始されるまでに、１００回目の特別図柄変動期間（或いは、図柄確定期間）が終了した場合には、その時点で時短状態を終了させる。
【１６０５】
一方で、第１時短終了条件の成立よりも先に、第２時短終了条件が成立した場合、即ち、１００回目の特別図柄変動期間（或いは、図柄確定期間）が終了するよりも前に（特別図柄変動中に）、１０１回目の特別図柄変動の開始条件が成立した場合には、１０１回目の特別図柄抽選が実行される前の時点で時短状態を終了させるように構成すると良い。
【１６０６】
このように構成することで、遊技状態として時短状態が設定されている状態において、予め定められた回数以上の特別図柄変動（抽選）が実行されることを防止しながらも、最大限の期間を時短状態として設定することができる。よって、普通図柄抽選（変動）として遊技者に有利な状態を極力長く設定することができる。
【１６０７】
また、上記各実施形態では、特別図柄の高確率状態が設定される期間を計測するための確変カウンタ２０３ａａと、普通図柄の高確率状態が設定される期間を計測するための時短カウンタ２０３ｆを有し、各カウンタの値を減算、中断させるように構成しているが、上記各実施形態において、確変カウンタ２０３ａａの減算を中断する処理（計測を中断（スキップ）する処理）に替えて、時短カウンタ２０３ｆの減算を中断する処理を適用したり、その反対の処理を実行したりしても良い。
【１６０８】
＜第６実施形態＞
次に、図１８０～図１９４を参照して、第６実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第２実施形態では、第１特別図柄の抽選（変動）と第２特別図柄の抽選（変動）とを同時に実行させることが可能な所謂同時変動タイプのパチンコ機１０であって、さらに、特別図柄の抽選結果を表示する図柄確定期間（第１図柄を停止表示する期間）中に遊技状態を可変させるように構成していた。つまり、確変状態が設定されている状態において第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりに当選した場合に、その抽選結果が表示される図柄確定期間の開始タイミング（大当たりを示す第１図柄が停止表示されるタイミング）で遊技状態を確変状態から潜確状態へと移行させるように構成していた。
【１６０９】

このように構成することで、特図１の図柄確定期間中（大当たりを示す第１図柄が停止表示されてから大当たり遊技が実行されるまでの期間）に、潜確状態中の第２特別図柄（特図２）遊技を実行させることができ、遊技の興趣を向上させるものであった。

【１６１０】

さらに、上述した第２実施形態では、大当たり遊技と特別図柄の抽選遊技とが同時に行われてしまい、遊技者が大当たり遊技に集中することができない事態が発生することを抑制するために、大当たり遊技が実行されている間は（大当たり遊技のオープニング期間が設定されてから、大当たり遊技のエンディング期間が終了するまでの間は）、特別図柄の変動（抽選）が実行されないように構成していた。このように構成されたパチンコ機１０では、大当たり遊技中に特別図柄の抽選（変動）が実行されないため、遊技者を大当たり遊技に集中させることができるものであった。しかしながら、大当たり遊技中の全ての期間において特別図柄の抽選（変動）が行われないため、特別図柄抽選を実行する期間が制限されてしまい遊技効率（単位時間当たりの特別図柄抽選実行回数）が低下してしまうという問題があった。

【１６１１】

これに対して、本第６実施形態では、大当たり遊技が実行されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間（大当たり遊技のオープニング期間）中も、大当たりに当選していない側の特別図柄変動が実行されるように構成している。具体的には、例えば、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選し、その当選した大当たりに対応する大当たり遊技が開始されると（大当たり遊技のオープニング期間が設定されると）、そのオープニング期間中に第２特別図柄の抽選（変動）を実行するように構成している。

【１６１２】

つまり、大当たり遊技中であっても、大当たり遊技により球が入球可能となるラウンド遊技（第１可変入賞装置６５、或いは第２可変入賞装置６５０が球を入球させ易い開状態となる期間の遊技）以外の期間（例えば、オープニング期間、インターバル期間、エンディング期間）は、特別図柄抽選を実行させることが可能となるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技におけるラウンド遊技中は大当たり遊技に注視させ、その他の期間は特別図柄変動に注視させることができるため、遊技者に効率の良い遊技を提供することができる。

【１６１３】

さらに、本第６実施形態では、大当たり遊技中に実行される特別図柄の抽選にて大当たりに当選することが無いように構成している。これにより、遊技者に過度な大当たり遊技を提供してしまうことを抑制することができる。加えて、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果が外れ（大当たり以外）であったとしても、少量の特典（賞球）を遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成している。よって、大当たり遊技中に実行される特別図柄抽選の抽選結果に遊技者を注視させることができる。

【１６１４】

また、本第６実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とで、小当たりに当選する確率を異ならせる様に構成している。よって、第１特別図柄の大当たり遊技中に実行される第２特別図柄抽選と、第２特別図柄の大当たり遊技中に実行される第１特別図柄抽選との有利度合いを異ならせることができる。

【１６１５】

＜第６実施形態における電気的構成について＞

ここで、図１８０～図１８２を参照して、第６実施形態における電気的構成について説明をする。図１８０は第６実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図１８０に示した通り、本第６実施形態のＲＯＭ２０２は、上述した第２実施形態のＲＯＭ２０２に対して、開放シナリオテーブル２０２ｅａを追加した点で相違し、それ以外の要素は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１６１６】

開放シナリオテーブル２０２ｅａは、大当たり遊技、或いは、小当たり遊技（以下、当たり遊技と称す）中の遊技内容が記憶されているデータテーブルであって、実行される当たり遊技のシナリオが当たり種別に応じて記憶されている。具体的には、当たり遊技が開始されてから、１回目のラウンド遊技が開始されるまでの期間（オープニング期間）の長さと、ラウンド遊技期間の長さと、ラウンド遊技にて開状態となる可変入賞装置の種別と、ラウンド遊技が実行される回数と、ラウンド遊技間（インターバル期間）の長さと、全てのラウンド遊技が終了した後に設定されるエンディング期間の長さと、が記憶されている。

【１６１７】

なお、当選した大当たり、或いは小当たりに対応する当たり遊技を実行するために読み出される情報（当たり遊技内容）は、予め定められていれば良く、本実施形態のように開放シナリオテーブル２０２ｅａを用いて情報を記憶しても良いし、上述した各実施形態にて用いた手法を採用しても良い。

【１６１８】

次に、図１８１を参照して、本第６実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の内容を説明する。図１８１は、本第６実施形態における主制御装置１１０ＲＡＭ２０３の内容を模式的に示した模式図である。図１８１に示した通り、本第６実施形態のＲＡＭ２０３は、上述した第２実施形態のＲＡＭ２０３に対して、大当たり状態フラグ２０３ｅａ、小当たり状態フラグ２０３ｅｂ、特図変動可フラグ２０３ｅｃ、大当たり中断フラグ２０３ｅｄ、特図変動禁止フラグ２０３ｅｅを追加している点で相違している。

【１６１９】

大当たり状態フラグ２０３ｅａは、大当たり遊技中の状態を示すためのものであって、大当たりに当選した特別図柄の種別と、現在の大当たり遊技状況（オープニング期間中、ラウンド遊技中、インターバル期間中、エンディング期間中）の何れであるかを判別する場合に参照されるフラグである。ここで、大当たり状態フラグ２０３ｅａの内容について、図１８２（ａ）を参照して説明をする。図１８２（ａ）は、大当たり状態フラグ２０３ｅａの内容を模式的に示した模式図である。図１８２（ａ）に示した通り、大当たり状態フラグ２０３ｅａは、１バイトの記憶領域で構成され、下位４ビットの状態によって遊技状態を特定可能に構成されている。

【１６２０】

具体的には、今回大当たりに当選した特別図柄が第１特別図柄（特図１）であって、その大当たり遊技のオープニング期間（ＯＰ）中は、下位４ビットが「０００１」（図１８２（ａ）では「０１」と記載）となり、ラウンド遊技（ラウンド）中は、下位４ビットが「００１０」（図１８２（ａ）では「０２」と記載）となり、ラウンド間遊技（インターバル）中は、下位４ビットが「００１１」（図１８２（ａ）では「０３」と記載）となり、エンディング期間（ＥＤ）中は。下位４ビットが「０１００」（図１８２（ａ）では「０４」と記載）となる。

【１６２１】

そして、今回大当たりに当選した特別図柄が第２特別図柄（特図２）であって、その大当たり遊技のオープニング期間（ＯＰ）中は、下位４ビットが「０１０１」（図１８２（ａ）では「０５」と記載）となり、ラウンド遊技（ラウンド）中は、下位４ビットが「０１１０」（図１８２（ａ）では「０６」と記載）となり、ラウンド間遊技（インターバル）中は、下位４ビットが「０１１１」（図１８２（ａ）では「０７」と記載）となり、エンディング期間（ＥＤ）中は、下位４ビットが「１０００」（図１８２（ａ）では「０８」と記載）となる。

【１６２２】

また、大当たり遊技が実行されていない場合（大当たり中フラグ２０３ｏがオフに設定されている場合）は、初期状態として、下位４ビットが「００００」となる。大当たり状態フラグ２０３ｅａは、大当たり遊技中に実行される大当たり制御処理６（図１８８のＳ２２７２参照）において、更新される大当たりシナリオに応じてその値が更新されるよう

に構成されており、当選時状態格納エリア２０３ｊに記憶されている情報、即ち、大当たりに当選した特別図柄の種別と、更新後の大当たりシナリオが示す内容（大当たり遊技状態）とに基づいて大当たり状態フラグ２０３ｅａが更新される。
【１６２３】
なお、上述した通り、大当たり状態フラグ２０３ｅａの値は、大当たりシナリオに基づいて更新されるように構成しているため、例えば、大当たり状態フラグ２０３ｅａの更新内容を記憶する手段と、その記憶された内容（過去履歴）を判別する手段と、を設け、大当たり状態フラグ２０３ｅａの過去履歴の判別結果に基づいて大当たり遊技に対する異常の有無を判定する構成を用いても良い。具体的には、例えば、特図１の抽選によって大当たりに当選した場合に設定され得る値（図１８２（ａ）に示す「０１」～「０４」の値）から、特図２の抽選によって大当たりに当選した場合に設定され得る値（図１８２（ａ）に示す「０５」～「０８」の値）へと更新されたと判別した場合に、大当たり遊技の異常状態であると判定し、外部に異常報知を行うように構成すると良い。これにより、大当たり遊技中に遊技者が不正な遊技を行ったことを的確に判別することができる。
【１６２４】
尚、本実施形態では、大当たり制御処理６（図１８８のＳ２２７２参照）の実行内容に応じて大当たり状態フラグ２０３ｅａの値を可変するように構成しているが、現在の大当たり遊技状況を判別可能な構成であれば良く、例えば、現在が大当たり中であるか否かを判別する手段と、可変入賞装置（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）の開放状態を検知する手段と、を設け、各手段の判別（検知）結果に基づいて大当たり状態フラグ２０３ｅａの値を設定するように構成しても良いし、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される画像の内容を判別する手段を設け、その手段の判別結果に基づいて現在の大当たり遊技状況を判別するように構成しても良い。
【１６２５】
そして、大当たり状態フラグ２０３ｅａに設定された値を更新した場合には、その旨を示すための状態コマンドが設定され、音声ランプ制御装置１１３へと出力される。音声ランプ制御装置１１３では大当たり状態フラグ２０３ｅａに設定された値が更新されたことを示すための状態コマンドを受信することにより、現在の大当たり遊技状況を判別し、大当たり遊技状況に応じた各種演出態様が設定される。
【１６２６】
本第６実施形態では、大当たり遊技状況として、大当たりに当選した特別図柄種別も判別するように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄種別は判別しないように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技状況を区分けするための種別数を削減することができる。
【１６２７】
小当たり状態フラグ２０３ｅｂは、小当たり遊技中の状態を示すためのものであって、現在の小当たり遊技状況（オープニング期間中、ラウンド遊技中、インターバル期間中、エンディング期間中）が何れであるかを判別する場合に参照されるフラグである。ここで、小当たり状態フラグ２０３ｅｂの内容について、図１８２（ｂ）を参照して説明をする。図１８２（ｂ）は、小当たり状態フラグ２０３ｅｂの内容を模式的に示した模式図である。図１８２（ｂ）に示した通り、小当たり状態フラグ２０３ｅｂは、１バイトの記憶領域で構成され、下位２ビットの状態によって遊技状態を特定可能に構成されている。
【１６２８】
具体的には、小当たり遊技のオープニング期間（ＯＰ）中は、下２ビットが「０１」（図１８２（ｂ）では「０１」と記載）となり、ラウンド遊技（ラウンド）中は、下位２ビットが「１０」（図１８２（ｂ）では「０２」と記載）となり、エンディング期間（ＥＤ）中は。下位２ビットが「１１」（図１８２（ｂ）では「０３」と記載）となる。そして、小当たり遊技が実行されていない場合（小当たり中フラグ２０３ｐがオフに設定されている場合）は、下２ビットが「００」（図１８２（ｂ）では「００」と記載）となる。
【１６２９】

本実施形態では、小当たり遊技としてラウンド遊技が１回のみ実行されるように構成しているため、上述した大当たり状態フラグ２０３ｅａに対して、インターバル期間を示すための値が削除され、且つ、第１特別図柄の抽選において小当たりに当選することが無いように構成しているため、小当たりに当選した特別図柄の種別を判別するための値も削除されている。この小当たり状態フラグ２０３ｅｂの値は、小当たり制御処理６（図１９３のＳ２２７３参照）において、更新される小当たりシナリオの更新内容に応じて設定されるように構成しており、小当たり状態フラグ２０３ｅｂの値が更新された場合に、更新後の小当たり状態フラグ２０３ｅｂの値を示すための状態コマンドが設定され、音声ランプ制御装置１１３へと出力される。

【１６３０】

音声ランプ制御装置１１３では、小当たり状態フラグ２０３ｅｂの値を示すための情報が含まれている状態コマンドを受信することで現在の小当たり遊技状況を把握し、現在の状況に応じた演出態様を設定する。

【１６３１】

特図変動可フラグ２０３ｅｃは、現在の状況が新たに特別図柄変動を実行可能な状態であるかを示すためのフラグであって、新たな特別図柄変動を実行可能な状態である場合にオンに設定されるものである。

【１６３２】

大当たり中断フラグ２０３ｅｄは、大当たり遊技中において大当たりシナリオの更新を中断させるためのフラグであって、大当たりシナリオの更新を中断する場合にオンに設定されるものである。この大当たり中断フラグ２０３ｅｄは、例えば、大当たり遊技のオープニング期間中に実行される特別図柄の抽選結果が小当たりとなり、その小当たり遊技が実行される場合にオンに設定される。

【１６３３】

本第６実施形態では、大当たり遊技中の一部の状態（ラウンド遊技が実行されていない状態）において新たな特別図柄抽選（変動）が実行されるように構成しており、その特別図柄抽選によって小当たりに当選した場合には、小当たり遊技を実行させるように構成している。この小当たり遊技中は大当たり中断フラグ２０３ｅｄがオンに設定され、大当たりシナリオが更新されないように構成している。

【１６３４】

このように構成することで、例えば大当たり遊技のオープニング期間中に小当たり当選した場合であっても、大当たりのラウンド遊技が開始されることなく、小当たり遊技を確実に実行することができる。また、大当たりのオープニング期間といった予め定められた期間内において小当たりに当選した場合であっても、大当たりのオープニング期間の減算（大当たりシナリオの更新）が行われないため、小当たり遊技が数多く実行されるように意欲的に遊技を行わせることができる。

【１６３５】

なお、本第６実施形態では、大当たり遊技中に小当たり遊技が実行される場合に、大当たりシナリオの更新を中断させ、確実に小当たり遊技を実行させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たりシナリオの更新を中断させること無く、大当たりのラウンド遊技が実行されるタイミングに基づいて小当たり遊技を強制的に終了させたり、大当たりのラウンド遊技が終了するまで、小当たり遊技を一時的に中断させるように構成しても良い。

【１６３６】

また、本第６実施形態では、小当たり遊技が実行されるタイミングに基づいて大当たり中断フラグ２０３ｅｄをオンに設定する構成としているため、小当たりに当選した特別図柄の変動時間中は大当たりシナリオが更新される。これにより、大当たり遊技中に小当たりに当選すること以外に、なるべく短い変動時間が設定される変動パターンが設定されることを期待しながら遊技者に遊技を行わせることができるため、遊技者に対して特別図柄抽選（変動）の内容を注視させることができる。

【１６３７】
この場合、特別図柄の変動が開始されたタイミングにて今回実行される特別図柄変動の抽選結果に関わらず、設定された変動時間を示唆する変動時間示唆報知を実行するように構成すると良い。これにより、遊技者に短い変動時間が設定されたか否かを示唆することができるため、演出効果を高めることができる。また、たとえ特別図柄の抽選結果が外れであったとしても、短い変動時間が設定されることにより、次の特別図柄抽選を即座に実行させることができる。つまり、変動時間示唆報知は、特別図柄の抽選結果が当たりであるか外れであるか（当否判定結果）を示すことなく、遊技者に有利な抽選結果であるか否かを示す報知となる。
【１６３８】
なお、本第６実施形態の構成以外にも、例えば、小当たりに当選した特別図柄変動が実行されたタイミングに基づいて大当たり中断フラグ２０３ｅｄをオンに設定しても良い。これにより、小当たりに当選した特別図柄変動が実行されている最中に大当たりのラウンド遊技が実行されてしまい、遊技者に分かり難い遊技を提供してしまうという問題を解決することができる。
【１６３９】
また、上述した問題を解決するために、大当たり遊技のオープニング期間の残期間を判別する手段と、特別図柄の変動時間を判別する手段と、を設け、今回の特別図柄抽選（変動）がオープニング期間内に終了すると判別した場合は、特別図柄抽選の抽選結果（当否判定結果）に基づいた演出態様を設定し、今回の特別図柄抽選（変動）がオープニング期間内に終了しないと判別した場合には、特別図柄抽選の抽選結果（当否判定結果）が外れである場合に対応した演出態様を設定するように構成しても良い。このように構成することで、大当たりのラウンド遊技が実行されることにより強制的に終了させた特別図柄変動の抽選結果が小当たりであったとしても、遊技者に違和感を与えること無く特別図柄変動を停止させることができる。
【１６４０】
＜第６実施形態における主制御装置の制御処理について＞
次に、図１８３～図１９４を参照して、第６実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種制御処理について説明を行う。本第６実施形態における主制御装置１１０の制御処理は、上述した第２実施形態における主制御装置１１０の制御処理に対して特別図柄変動停止処理２（図９７参照）に代えて特別図柄変動停止処理６（図１８３参照）、第１特別図柄変動開始処理（図３３参照）に代えて第１特別図柄変動開始処理６（図１８５参照）、第２特別図柄変動開始処理（図３９参照）に代えて第２特別図柄変動開始処理６（図１８６参照）、大当たり制御処理（図５３参照）に代えて大当たり制御処理６（図１８８参照）、大当たり終了処理（図５４参照）に代えて大当たり終了処理６（図１９２参照）、小当たり制御処理（図５５参照）に代えて小当たり制御処理６（図１９３参照）を実行する点、変動条件判別処理（図１８４参照）、ラウンド実行処理（図１８９参照）、小当たり終了処理（図１９４参照）を追加した点で相違する。その他は同一の処理が実行される。なお、同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【１６４１】
まず、図１８３を参照して、第６実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される特別図柄変動処理６（Ｓ１８１）について説明する。図１８３は、特別図柄変動処理６（Ｓ１８１）の内容を示したフローチャートである。特別図柄変動処理６（Ｓ１８１）では、上述した第２実施形態の特別図柄変動停止処理２（図９７参照）に対して、変動条件判別処理（Ｓ２９１）を追加する点、第１特別図柄変動開始処理（図３３参照）に代えて第１特別図柄変動開始処理６（図１８５参照）、第２特別図柄変動開始処理（図３９参照）に代えて第２特別図柄変動開始処理６（図１８６参照）を実行する点で相違する。その他の処理については同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【１６４２】
特別図柄変動処理６（Ｓ１８１）では、まず、変動条件判別処理（Ｓ２９１）を実行する。変動条件判別処理（Ｓ２９１）の詳細については、図１８４を参照して後述する。次に、特図変動可フラグ２０３ｅｃがオンであるかどうか判別する（Ｓ２９２）。特図変動可フラグ２０３ｅｃがオンではないと判別した場合には（Ｓ２９２：Ｎｏ）、Ｓ２０２の処理に移行する。一方、特図変動可フラグ２０３ｅｃがオンであると判別した場合には（Ｓ２９２：Ｎｏ）、Ｓ２０４の処理に移行する。
【１６４３】
次に、図１８４を参照して、第６実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される特別図柄変動処理６（Ｓ１８１）内の一処理である変動条件判別処理（Ｓ２９１）について説明する。図１８４は、変動条件判別処理（Ｓ２９１）の内容を示したフローチャートである。
【１６４４】
変動条件判別処理（Ｓ２９１）では、まず、特図変動禁止フラグ２０３ｅｅがオンであるかどうか判別する（Ｓ３５０１）。特図変動禁止フラグ２０３ｅｅがオンであると判別した場合には（Ｓ３５０１：Ｙｅｓ）、特図変動可フラグ２０３ｅｃをオフに設定し（Ｓ３５０６）、Ｓ３５０７の処理に移行する。一方、特図変動禁止フラグ２０３ｅｅがオンではないと判別した場合には（Ｓ３５０１：Ｙｅｓ）、大当たり中フラグ２０３ｏがオンであるかどうか判別する（Ｓ３５０２）。大当たり中フラグ２０３ｏがオンであると判別した場合には（Ｓ３５０２：Ｙｅｓ）、大当たり状態フラグ２０３ｅａに設定されている情報の読み出しを実行する（Ｓ３５０３）。次に、Ｓ３５０３の処理において、読み出した大当たり状態フラグ２０３ｅａの情報が、「０１」或いは「０５」かどうか判別する。即ち、大当たりのオープニング期間であるか判別する（Ｓ３５０４）。読み出した情報が「０１」或いは「０５」であると判別した場合には、特図変動可フラグ２０３ｅｃをオンに設定し（Ｓ３５０５）、Ｓ３５０７の処理に移行する。一方、Ｓ３５０４の処理において、読み出した情報が「０１」或いは「０５」ではないと判別した場合には（Ｓ３５０４：Ｎｏ）、特図変動可フラグ２０３ｅｃをオフに設定し（Ｓ３５０６）、Ｓ３５０７の処理に移行する。
【１６４５】
一方、大当たり中フラグ２０３ｏがオンではないと判別した場合には（Ｓ３５０２：Ｎｏ）、小当たり中フラグ２０３ｐがオンであるかどうか判別する（Ｓ３５０７）。小当たり中フラグ２０３ｐがオンであると判別した場合には（Ｓ３５０７：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、小当たり中フラグ２０３ｐはオンではないと判別した場合には（Ｓ３５０７：Ｎｏ）、小当たり状態フラグ２０３ｅｂに設定されている情報の読み出しを実行する（Ｓ３５０８）。次に、Ｓ３５０８の処理において読み出した小当たり状態フラグ２０３ｅｂの情報が「０１」であるかどうか判別する（Ｓ３５０９）。情報は「０１」であると判別した場合には（Ｓ３５０９：Ｙｅｓ）、特図変動可フラグ２０３ｅｃをオンに設定し（Ｓ３５１０）、本処理を終了する。一方、読み出した情報が「０１」ではないと判別した場合には（Ｓ３５０９：Ｎｏ）、特図変動可フラグ２０３ｅｃをオフに設定し（Ｓ３５１１）、本処理を終了する。
【１６４６】
次に、図１８５を参照して、第６実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される特別図柄変動処理６（Ｓ１８１）内の一処理である第１特別図柄変動開始処理６（Ｓ２９３）について説明する。図１８５は、第１特別図柄変動開始処理６（Ｓ２９３）の内容を示したフローチャートである。第１特別図柄変動開始処理６（Ｓ２９３）は、第２実施形態における第１特別図柄変動開始処理（図３３のＳ２０８）に対して、大当たり状態フラグ２０３ｅａの情報の読み出しを実行する点で相違する。その他の処理については同一であるため、その詳細な説明については省略する。
【１６４７】
第１特別図柄変動開始処理６（Ｓ２９３）では、まず、大当たり状態フラグ２０３ｅａ

に設定されている情報の読み出しを実行する（Ｓ３９１）。次に、大当たり状態フラグ２０３ｅａに設定されている情報が「００」或いは「０５」であるかどうか判別する。即ち、大当たりのオープニング期間であるかどうか判別する（Ｓ３９２）。大当たり状態フラグ２０３ｅａに設定されている情報が「００」或いは「０５」であると判別した場合には（Ｓ３９２：Ｙｅｓ）、Ｓ３０１の処理に移行する。一方、大当たり状態フラグ２０３ｅａに設定されている情報が「００」或いは「０５」ではないと判別した場合には（Ｓ３９２：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【１６４８】

次に、図１８６を参照して、第６実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される特別図柄変動処理６（Ｓ１８１）内の一処理である第２特別図柄変動開始処理６（Ｓ２９４）について説明する。図１８６は、第２特別図柄変動開始処理６（Ｓ２９４）の内容を示したフローチャートである。第２特別図柄変動開始処理６（Ｓ２９４）は、第２実施形態における第２特別図柄変動開始処理（図３９のＳ２１０）に対して、大当たり状態フラグ２０３ｅａの情報を読み出し、第１特別図柄の大当たりのオープニング期間であるか或いはラウンド期間であるか判別する処理を追加する。その他の処理については同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【１６４９】

第２特別図柄変動開始処理６（Ｓ２９４）では、まず、大当たり状態フラグ２０３ｅａに設定されている情報の読み出しを実行する（Ｓ９７１）。次に、大当たり状態フラグ２０３ｅａに設定されている情報が「００」或いは「０１」であるかどうか判別する。即ち、第１特別図柄の大当たりのオープニング期間、或いは、ラウンド期間であるか判別する（Ｓ９７２）。大当たり状態フラグ２０３ｅａに設定されている情報が「００」或いは「０１」であると判別した場合には（Ｓ９７２：Ｙｅｓ）、Ｓ９０１の処理に移行する。一方、大当たり状態フラグ２０３ｅａに設定されている情報が「００」或いは「０１」ではないと判別した場合には（Ｓ９７２：Ｎｏ）、Ｓ９０２の処理を実行し、本処理を終了する。

【１６５０】

次に、図１８７を参照して、第６実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される電動役物開閉処理６（Ｓ２２７１）について説明する。図１８７は、電動役物開閉処理６（Ｓ２２７１）の内容を示したフローチャートである。

【１６５１】

電動役物開閉処理６（Ｓ２２７１）では、まず、開放の設定があるかどうか判別する（Ｓ３６０１）。開放の設定があると判別した場合には（Ｓ３６０１：Ｙｅｓ）、対応するアタッカのソレノイドをオンに設定し（Ｓ３６０２）、大当たり状態フラグ２０３ｅａを対応する値に設定し（Ｓ３６０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ３６０１の処理において、開放の設定がないと判別した場合には（Ｓ３６０１：Ｎｏ）、閉鎖の設定があるかどうか判別する（Ｓ３６０３）。閉鎖の設定があると判別した場合には（Ｓ３６０３：Ｙｅｓ）、対応するアタッカのソレノイドをオフに設定し（Ｓ３６０４）、Ｓ３６０６の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ３６０３の処理において、閉鎖の設定がないと判別した場合には（Ｓ３６０３：Ｎｏ）、閉鎖シナリオの終了タイミングであるかどうか判別する（Ｓ３６０５）。閉鎖シナリオの終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ３６０５：Ｙｅｓ）、Ｓ３６０６の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ３６０５の処理において、閉鎖シナリオの終了タイミングではないと判別した場合には（Ｓ３６０５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１６５２】

次に、図１８８を参照して、第６実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される大当たり制御処理６（Ｓ２２７２）について説明する。図１８８は、大当たり制御処理６（Ｓ２２７２）の内容を示したフローチャートである。

【１６５３】

大当たり制御処理６（Ｓ２２７２）では、まず、Ｓ２３０１の処理において、大当たり

シナリオが設定されていると判別した場合には（Ｓ２３０１：Ｙｅｓ）、大当たり中断フラグ２０３ｅｄがオンであるかどうか判別する（Ｓ２３５１）。大当たり中断フラグ２０３ｅｄがオンであると判別した場合には（Ｓ２３５１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、大当たり中断フラグ２０３ｅｄがオンではないと判別した場合には（Ｓ２３５１：Ｎｏ）、大当たりシナリオを更新する（Ｓ２３０２）。

【１６５４】

次に、大当たりの開始タイミングであるか判別する（Ｓ２３０２）。大当たりの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ２３０３：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定し（Ｓ２３０４）、大当たり状態フラグ２０３ｅａに対応する値を設定し（Ｓ２３５２）、本処理を終了する。一方、Ｓ２３０３の処理において、大当たり開始のタイミングではないと判別した場合には（Ｓ２３０３：Ｎｏ）、新たなラウンドの開始タイミングであるか判別する（Ｓ２３０５）。新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ２３０５：Ｙｅｓ）、ラウンド実行処理（Ｓ２３５３）を実行し、本処理を終了する。

【１６５５】

ここで、図１８９を参照して、第６実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される大当たり制御処理６（Ｓ２２７２）内の一処理であるラウンド実行処理（Ｓ２３５３）について説明する。図１８９は、ラウンド実行処理（Ｓ２３５３）の内容を示したフローチャートである。

【１６５６】

ラウンド実行処理（Ｓ２３５３）では、まず、今現在が、１ラウンド目の開始タイミングであるかどうか判別する（Ｓ３７０１）。１ラウンド目の開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ３７０１：Ｎｏ）、大当たり中断処理を実行し（Ｓ３７０２）、Ｓ３７０３の処理に移行する。大当たり中断処理（Ｓ３７０２）の詳細については、図１９０を参照して後述する。一方、Ｓ３７０１の処理において、１ラウンド目の開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ３７０１：Ｎｏ）、大当たり状態フラグ２０３ｅａに対応する値を設定し（Ｓ３７０３）、大当たりシナリオに対応する処理を設定し（Ｓ３７０４）、本処理を終了する。

【１６５７】

ここで、図１９０を参照して、第６実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるラウンド実行処理（Ｓ２３５３）内の一処理である大当たり中断処理（Ｓ３７０２）について説明する。図１９０は、大当たり中断処理（Ｓ３７０２）の内容を示したフローチャートである。

【１６５８】

大当たり中断処理（Ｓ３７０２）では、まず、小当たり中フラグ２０３ｐがオンであるかどうか判別する（Ｓ３８０１）。小当たり中フラグ２０３ｐがオンであると判別した場合には（Ｓ３８０１：Ｙｅｓ）、大当たり中断フラグ２０３ｅｄをオンに設定し（Ｓ３８０２）、大当たり中断コマンドを設定し（Ｓ３８０３）、Ｓ３８０５の処理に移行する。一方、Ｓ３８０１の処理において、小当たり中フラグ２０３ｐがオンではないと判別した場合には、小当たりの開始を示すオープニングコマンドを設定し（Ｓ３８０４）、Ｓ３８０５の処理に移行する。

【１６５９】

次に、特図１変動時間カウンタ２０３ｍ、又は、特図２変動時間カウンタ２０３ｎの値が０より大きいかどうか、即ち、特別図柄の変動中であるか判別する（Ｓ３８０５）。特別図柄の変動中であると判別した場合には（Ｓ３８０５：Ｙｅｓ）、対応する特別図柄を外れ図柄で停止表示させ（Ｓ３８０６）、特図変動禁止フラグ２０３ｅｅをオンに設定し（Ｓ３８０７）、本処理を終了する。一方、Ｓ３８０５の処理において、特別図柄の変動中ではないと判別した場合には（Ｓ３８０５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１６６０】

図１８８に戻り説明を続ける。一方、Ｓ２３０５の処理において、新たなラウンドの開

始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２３０５：Ｎｏ）、ラウンドの終了タイミングであるか判別する（Ｓ２３０７）。ラウンドの終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ２３０７：Ｙｅｓ）、特定入賞口の閉鎖を設定し（Ｓ２３０８）、本処理を終了する。一方、Ｓ２３０７の処理において、ラウンドの終了タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２３０７：Ｎｏ）、特電の作動終了のタイミングであるか判別する（Ｓ２３５４）。特電の作動終了のタイミングであると判別した場合には（Ｓ２３５４：Ｙｅｓ）、エンディング実行処理（Ｓ２３５５）を実行し、本処理を終了する。

【１６６１】

ここで、図１９１を参照して、第６実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される大当たり制御処理６（Ｓ２２７２）内の一処理であるエンディング実行処理（Ｓ２３５５）について説明する。図１９１は、エンディング実行処理（Ｓ２３５５）の内容を示したフローチャートである。

【１６６２】

エンディング実行処理（Ｓ２３５５）では、まず、大当たり状態フラグ２０３ｅａに対応する値を設定し（Ｓ３９０１）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ３９０２）、本処理を終了する。

【１６６３】

図１８８に戻り説明を続ける。Ｓ２３５４の処理において、特電の作動終了タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２３５４：Ｎｏ）、役連作動装置の作動終了タイミングであるか判別する（Ｓ２３５６）。役連作動装置の作動終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ２３５６：Ｙｅｓ）、大当たり終了処理６（Ｓ２３５７）を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ２３５６の処理において、役連作動装置の作動終了タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２３５６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１６６４】

次に、図１９２を参照して、第６実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される大当たり終了処理６（Ｓ２３５７）について説明する。図１８３は、大当たり終了処理６（Ｓ２３５７）の内容を示したフローチャートである。大当たり終了処理６（Ｓ２３５７）では、上述した第２実施形態の大当たり終了処理（図５４のＳ２３１２）に対して、状態コマンドを設定した後（Ｓ２４０６）、大当たり状態フラグ２０３ｅａに「００」を設定する処理（Ｓ２４５１）を追加する点で相違する。その他の処理については同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【１６６５】

次に、図１９３を参照して、第６実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される小当たり制御処理６（Ｓ２２７２）について説明する。図１９３は、小当たり制御処理６（Ｓ２２７２）の内容を示したフローチャートである。小当たり制御処理６（Ｓ２２７２）では、上述した第２実施形態の小当たり制御処理（図５５のＳ２２０５）に対して、小当たり状態フラグ２０３ｅｂに対応する値を終了する処理を追加する点と、Ｓ２５１２の処理に代えて小当たり終了処理（Ｓ２５８４）を実行する点で相違する。その他の処理については同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【１６６６】

小当たり制御処理６（Ｓ２２７２）では、Ｓ２５０３の処理において、小当たり開始のタイミングであるとあると判別した場合には（Ｓ２５０３）、オープニングコマンドを設定し（Ｓ２５０４）、小当たり状態フラグ２０３ｅｂに対応する値を設定し（Ｓ２５８１）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５０３の処理において、小当たり開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２５０３：Ｎｏ）、小当たりラウンドの開始タイミングであるか判別する（Ｓ２５０５）。小当たりラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ２５０５：Ｙｅｓ）、小当たり動作設定処理（Ｓ２５０６）を実行し、小当たり状態フラグ２０３ｅｂに対応する値を設定し（Ｓ２５８２）、本処理を終了する。

【１６６７】

そして、本実施形態では、Ｓ２５０９の処理において、エンディングのタイミングであ

ると判別した場合には（Ｓ２５０９：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ２５１０）小当たり状態フラグ２０３ｅｂに対応する値を設定し（Ｓ２５８３）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５０９の処理において、エンディングのタイミングではないと判別した場合には（Ｓ２５０９：Ｎｏ）、小当たりの終了タイミングであるかどうか判別する（Ｓ２５１１）。小当たりの終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ２５１１）、小当たり終了処理（Ｓ２５８４）を実行し、本処理を終了する。

【１６６８】

ここで、図１９４を参照して、第６実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される小当たり制御処理６（Ｓ２２７２）内の一処理である小当たり終了処理（Ｓ２５８４）について説明する。図１９４は、小当たり終了処理（Ｓ２５８４）の内容を示したフローチャートである。

【１６６９】

小当たり終了処理（Ｓ２５８４）では、まず、大当たり中断フラグ２０３ｅｄがオンであるか判別する（Ｓ２５９１）。大当たり中断フラグ２０３ｅｄがオンであると判別した場合には（Ｓ２５９１：Ｙｅｓ）、大当たり中断フラグ２０３ｅｄをオフに設定し（Ｓ２５９２）、特図変動禁止フラグ２０３ｅｅをオンに設定する（Ｓ２５９３）。次に、大当たりシナリオの更新値を１減算し（Ｓ２５９４）、小当たり中フラグ２０３ｐをオフに設定し（Ｓ２５９５）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５０１の処理において、大当たり中断フラグ２０３ｅｄがオンではないと判別した場合には（Ｓ２５９１：Ｎｏ）、Ｓ２５９２～Ｓ２５９４の処理をスキップし、Ｓ２５９５の処理を実行し、本処理を終了する。

【１６７０】

以上、説明をした通り本第６実施形態では、大当たり遊技が実行されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間（大当たり遊技のオープニング期間）中も、大当たりに当選していない側の特別図柄変動が実行されるように構成している。具体的には、例えば、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選し、その当選した大当たりに対応する大当たり遊技が開始されると（大当たり遊技のオープニング期間が設定されると）、そのオープニング期間中に第２特別図柄の抽選（変動）を実行するように構成している。

【１６７１】

つまり、大当たり遊技中であっても、大当たり遊技により球が入球可能となるラウンド遊技（第１可変入賞装置６５、或いは第２可変入賞装置６５０が球を入球させ易い開状態となる期間の遊技）以外の期間（例えば、オープニング期間、インターバル期間、エンディング期間）は、特別図柄抽選を実行させることが可能となるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技におけるラウンド遊技中は大当たり遊技に注視させ、その他の期間は特別図柄変動に注視させることができるため、遊技者に効率の良い遊技を提供することができる。

【１６７２】

さらに、本第６実施形態では、大当たり遊技中に実行される特別図柄の抽選にて大当たりに当選することが無いように構成している。これにより、遊技者に過度な大当たり遊技を提供してしまうことを抑制することができる。加えて、本実施形態では、特別図柄抽選の抽選結果が外れ（大当たり以外）であったとしても、少量の特典（賞球）を遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成している。よって、大当たり遊技中に実行される特別図柄抽選の抽選結果に遊技者を注視させることができる。

【１６７３】

また、本第６実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とで、小当たりに当選する確率を異ならせる様に構成している。よって、第１特別図柄の大当たり遊技中に実行される第２特別図柄抽選と、第２特別図柄の大当たり遊技中に実行される第１特別図柄抽選との有利度合いを異ならせることができる。

【１６７４】

＜第７実施形態＞

次に、図１９５～図２３３を参照して、第７実施形態について説明をする。上述した各

実施形態では、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合にのみ大当たり遊技が実行されるように構成していた。これに対して本実施形態では、小当たり遊技中に開放される第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内に特定領域６５０Ｖを設け、小当たり遊技中に球が特定領域６５０Ｖを通過することで大当たり（所謂、２種当たり）遊技が実行されるように構成している。

【１６７５】

加えて、詳細は後述するが、小当たり遊技中に開放される第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に向けて球を流下させる経路として、特定領域６５０Ｖを球が通過し難い第１流路ｔａ（図１９６参照）と、特定領域６５０Ｖを球が通過し易い第２流路ｔｂ（図１９６参照）とを設けるように構成している。これにより、小当たり遊技中に何れの流路を球が流下するのかに対して遊技者が注視することになる。よって、遊技盤１３上を流下する球の動きに対して遊技者に興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【１６７６】

また、本実施形態では、電動役物３６４０ａの開閉動作によって、上述した第１流路ｔａ、或いは第２流路ｔｂへと球が振り分けられるように構成されているため、電動役物３６４０ａの動作に対しても遊技者に興味を持たせることができる。さらに、球が特定領域６５０Ｖを通過し易い第２流路ｔｂを流下した場合において、Ｖ入賞装置６５０への球の入賞のし易さを特別図柄の変動時間に応じて異ならせるように構成している。

【１６７７】

さらに、設定されている遊技状態と、当選した小当たり種別とに応じて、設定される特別図柄の変動時間を異ならせるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に時短状態が付与される大当たりに対応する小当たりに当選した場合に、特定領域６５０Ｖに球を通過させ易くする遊技状態（有利時短）と、大当たり終了後に時短状態が付与される大当たりに対応する小当たりに当選した場合に、特定領域６５０Ｖに球を通過させ易くする遊技状態（不利時短）と、を設定することができる。

【１６７８】

そして、本実施形態では、上述した有利時短、不利時短の構成を用いることで、一度大当たりに当選（初当たり）した場合に、少なくとも初当たりを含めて合計で３回の大当たりが実行されるまで遊技者に有利な遊技状態が継続するように構成している。このように複数回の大当たり遊技が実行されることが保証された遊技状態を設定可能にすることにより、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

【１６７９】

加えて、詳細な構成は図１９６～図１９８を参照して後述するが、本第７実施形態では、第２特別図柄の抽選にて小当たりに当選するように構成し、その第２特別図柄の抽選を実行する契機となる第２入球口３６４０へ球が入球させ易くなるように電動役物３６４０ａが動作するように構成している。そして、電動役物３６４０ａ上を流下した球が第２入球口３６４０へ入球したことに基づいて電動役物３６４０ａが閉状態へと移行し、その際に電動役物３６４０ａ上を流下していた球が、流下していた位置（上流側、下流側）に応じて第１流路ｔａ、第２流路ｔｂへと振り分けられるように構成している。

【１６８０】

さらに、本第２実施形態では、電動役物３６４０ａ上の球流路の下流側に位置している球が遊技者に有利となる第２流路ｔｂへ振り分けられるように構成し、継続して球を発射させた場合に、第２流路ｔｂに球が流入し易くなるように構成している。

【１６８１】

よって、第２特別図柄の抽選が実行されている最中に、第２流路ｔｂに球を流入させるためには、遊技盤１３の遊技領域に向けて継続して球を発射させる必要がある。よって、所定のタイミングに合わせて球を発射させることで有利な結果を得ようとする行為を抑制することができる。

【１６８２】

ここで、図１９５を参照して、本第７実施形態における遊技盤１３の構成について説明をする。図１９５は、本第７実施形態における遊技盤１３の構成を模式的に示した正面図である。図１９５に示した通り、本第７実施形態は、上述した第１実施形態の遊技盤１３の構成に対して、遊技盤１３の右側領域の構成を大きく異ならせた点で相違している。

【１６８３】

具体的には、遊技盤１３の右側領域に流路ユニット６６０を設けた点と、その流路ユニット６６０の下方に第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０を設けた点と、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内に、球が通過したことに基づいて大当たり遊技を提供し得る特定領域６５０Ｖを設けた点と、遊技盤１３の中央下部に設けられていた第１可変入賞装置６５０、第２入球口６４０、電動役物６４ａが付設される上第１入球口６４ｂ１を削除した点と、で大きく異なるものである。それ以外の構成については、上述した第１実施形態の遊技盤１３（図２参照）と同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１６８４】

次に、図１９６～図１９８を参照して、流路ユニット６６０の構成について説明をする。図１９６は、流路ユニット６６０付近を拡大した拡大図であり、図１９７（ａ）は、電動役物３６４０ａが閉状態（埋設状態）である場合の球流れを模式的に示した平面図であって、図１９７（ｂ）は、電動役物３６４０ａが閉状態（埋設状態）である場合の球流れを模式的に示した斜視図である。そして、図１９８（ａ）は、電動役物３６４０ａが開状態（突出状態）である場合の球流れを模式的に示した平面図であって、図１９８（ｂ）は、電動役物３６４０ａが開状態（突出状態）である場合の球流れを模式的に示した斜視図である。

【１６８５】

なお、本第７実施形態に用いる電動役物３６４０ａの可変状態を示す用語について説明をすると、電動役物３６４０ａの閉状態とは、球を第２入球口３６４０へ入球させるための流路（電動役物３６４０ａ上に形成される流路）が閉ざされた状態、即ち、電動役物３６４０ａが遊技盤１３内に埋設している状態を示すために用いられる用語であり、機能的な表現として、制限状態（第２入球口３６４０への球の入球を制限する状態）という用語を用いる場合もある。

【１６８６】

また、電動役物３６４０ａの開状態とは、球を第２入球口３６４０へ入球させるための流路（電動役物３６４０ａ上に形成される流路）が開放された状態、即ち、電動役物３６４０ａが遊技盤１３から突出している状態を示すために用いられる用語であり、機能的な表現として、許容状態（第２入球口３６４０への球の入球を許容する状態）という用語を用いる場合もある。

【１６８７】

図１９６に示した通り、流路ユニット６６０は、Ｖ入賞装置６５０に向けて球を流下させる球通路として、第１流路ｔａを形成する第１通路６６０ａと、第２流路ｔｂを形成する第２通路６６０ｂと、を有し、さらに、右側領域の略中央部を流下した球が流入する第１流入口６６１と、第１流入口６６１から流入した球を電動役物３６４０ａに向けて流下させる第１誘導路６６１ａ（図１９７（ｂ）参照）と、右側領域の左側を流下した球が流入する第２流入口６６２と、第２流入口６６２から流入した球を、スルーゲート６７を通過させて遊技盤１３の下方領域に向けて流下させる第３通路６６０ｃと、右側領域の右側を流下した球が流入する第３流入口６６３と、第３流入口６６３から流入した球を遊技盤１３外へと排出するためのアウト口６６と、から構成されている。

【１６８８】

右側領域を流下する球は、流路ユニット６６０の上方に配設された複数の釘（例えば、流路可変部材である釘６６０ｋ（図１９５参照））によって、流路を可変させながら流路ユニット６６０に到達するように構成しており、右側領域を流下する球の約５５％が第１流入口６６１へ流入し、約４０％が第２流入口６６２へ流入し、約５％が第３流入口６６

３へ流入するように構成している。なお、上述した振分け割合は、右打ち遊技を行った場合の平均的な数値を示したものであり、例えば、右打ち遊技が可能な発射強度のうち、最も弱い発射強度で球を発射し続けた場合は、第２流入口６６２へ流入する球の割合が多くなる。このように右打ち遊技における発射強度を遊技者が操作することにより、流路ユニット６６０に配設された各流入口への流入割合を可変させることができるようにすることで、遊技者に対して有利な遊技が実行されるように発射強度を可変させる楽しみを提供することができる。

【１６８９】

また、第２流入口６６２を流下した球は、パチンコ機１０の奥行き方向に形成される２つの流路に振り分けられるように構成されており、手前側の流路に振り分けられた球（約９０％）はスルーゲート６７が設けられた第３通路６６０ｃを流下し、奥側の流路（図示せず）に振り分けられた球（約１０％）はアウト口６６に流入し、パチンコ機１０の外部へと排出されるように構成している。このように、本第７実施形態では、普通図柄の抽選結果が当たりである場合に開放動作される電動役物３６４０ａの両端に近接する位置（電動役物３６４０ａが開状態となった場合に形成される球流路の上流端と下流端とのそれぞれに近接する位置）にアウト口６６を配設（アウト口６６と空間を仕切るための仕切り壁を配設）している。

【１６９０】

このように構成することにより、普通図柄の当たり遊技が実行される場合に動作される電動役物３６４０ａの可動範囲を遊技者に分かり易く把握させることができるため、当たり遊技中の電動役物３６４０ａの開放動作に対して遊技者が違和感を覚えてしまうことを抑制することができる。

【１６９１】

なお、図１９６を用いて示した模式図では、アウト口６６と電動役物３６４０ａの可動領域との空間を仕切るための仕切り壁と、電動役物３６４０ａとが当接しているが、実際には、球半個分未満の隙間が生じるように構成している。これにより、電動役物３６４０ａの開放動作を複数回実行したとしても、摩擦によって電動役物３６４０ａ、或いは、仕切り壁が破損してしまうことを抑制することができる。また、隙間の大きさが球半個分未満であるため、その隙間から球が下方へこぼれ落ちてしまうことを抑制することができる。

【１６９２】

次に、電動役物３６４０ａが閉状態（埋設状態）である場合における右打ち遊技の球流れについて図１９６、及び図１９７を参照して説明をする。図１９６に示した通り、第１流入口６６１から流入した球は電動役物３６４０ａに向けて流下するが、電動役物３６４０ａが閉状態（埋設状態）である場合には、電動役物３６４０ａ上を流下すること無く、第１誘導路６６１ａ（図１９７（ｂ）参照）の下方に設けられた第１通路６６０ａへと流下する。この第１通路６６０ａは第１流路ｔａが形成される通路である。第１流路ｔａは、球が通過するのに要する時間が約０．５秒となるように構成されており、後述する第２流路ｔｂを流下する球よりも短い時間で球をＶ入賞装置６５０へと到達させることができる。

【１６９３】

また、第２流入口６６２へ流入した球は、電動役物３６４０ａの状態に関わること無く、その殆ど（約９０％）がスルーゲート６７を通過して、後述する第２通路６６０ｂよりも前面側（パチンコ機１０を正面視した遊技者の視点で手前側）に形成された第３通路６６０ｃを流下して、遊技盤１３の下方領域へと排出される。また、第２流入口６６２へ流入した球の一部（約１０％）は、第３通路６６０ｃの奥側に設けられた第４通路（図示せず）を通過しアウト口６６に流入する。

【１６９４】

このように、遊技盤１３の奥行き方向の空間を利用して複数の球通路を構成することにより、球が流下する流路を３次元的に形成することができるため、遊技盤１３の遊技領域

という限られた範囲でより多くの球通路を構成することができ、遊技者に飽きの来ない球流れを実現可能な遊技機を提供することができる。

【１６９５】

上述した第２流入口６６２と同様に、第３流入口へ入球した球も、電動役物３６４０ａの状態に関わること無く、アウト口６６を通過してパチンコ機１０の外部へと排出される。ここで、図１９６、及び図１９７（ａ）を参照して、電動役物３６４０ａの上面（球流下面）の構造について説明をする。図１９６に示した通り、電動役物３６４０ａは、パチンコ機１０を正面視した視点において、右上方向から左下方向に向けて下り傾斜が形成されるように構成されており、電動役物３６４０ａの上面に到達した球が自重で電動役物３６４０ａの上面を上流側（右上側）から下流側（左下側）に向けて流下するように構成している。

【１６９６】

そして、電動役物３６４０ａの上面には、その上面を球が流下する流下速度を遅延させるための遅延部材が設けられている。具体的には、図１９７（ａ）に示した通り、第１遅延部材３６４１と、第２遅延部材３６４２が設けられており、電動役物３６４０ａの上面を流下する球が第１遅延部材３６４１、第２遅延部材３６４２と当接しながら電動役物３６４０ａの流下端側に設けられた第２入球口６４０に球が入球する。なお、本実施形態では、電動役物３６４０ａ上を流下する球の流下速度を遅延させるための遅延部材として、据付部材３６４３を有している。

【１６９７】

この据付部材３６４３は、電動役物３６４０ａでは無く、流路ユニット６６０に直接取り付けられている。よって、電動役物３６４０ａの動作に関わること無く、常に一定の位置に配設される。このように電動役物３６４０ａの上面を流下する球の流下速度を遅らせるための遅延部材を、電動役物３６４０ａに付設された第１遅延部材３６４１、第２遅延部材３６４２と、流路ユニット６６０に付設された据付部材３６４３とで構成することにより、電動役物３６４０ａが開状態（突出状態）（図１９８（ａ）参照）となっている場合は、電動役物３６４０ａ上を流下する球を蛇行させるための流路形成手段として機能し、電動役物３６４０ａが閉状態（埋設状態）（図１９７（ａ）参照）となっている場合は、電動役物３６４０ａ上を球が流下することを不能（困難）にさせる流下抑制手段として機能させることができる。

【１６９８】

ここで、上述した流下抑制手段について具体的に説明をすると、電動役物３６４０ａが閉状態（図１９７（ａ）参照）、即ち、第２入球口へ球を入球させ難い状態である場合には、図１９７（ａ）に示した通り、電動役物３６４０ａが遊技盤１３の奥側に埋設された状態であるため、電動役物３６４０ａ上の第１遅延部材３６４１が、遊技盤１３側に位置することになる。それにより、第１遅延部材３６４１と、据付部材３６４３との間の距離ｔｃが狭くなる（第１遅延部材３６４１と、据付部材３６４３との間を球が通過できない程度の間隔（約５ミリ）となる）。同様に第２遅延部材３６４２と、据付部材３６４３との間の距離ｔｄも球が通過できない程度の間隔（約７ミリ）となる。

【１６９９】

これにより、電動役物３６４０ａが閉状態となっている状態で不正に球を電動役物３６４０ａ上に載置させる行為が行われたとしても、その球が第２入球口３６４０へ入球することを抑制することができる。さらに、電動役物３６４０ａを開状態（突出状態）とする際に、電動役物３６４０ａ上の各遅延部材を遊技盤１３の内部に埋設する必要がなくなるため、電動役物３６４０ａを埋設するために設ける遊技盤１３の開口を狭くすることができ、遊技盤１３の開口から埃やゴミがパチンコ機１０の内部に侵入してしまう事態が発生してしまうことを抑制することができる。

【１７００】

さらに、本第７実施形態では、電動役物３６４０ａを閉状態とした場合においても、電動役物３６４０ａを完全に遊技盤１３内に埋設するのでは無く、一部（第１遅延部材３６

４１、第２遅延部材３６４２）が露出した状態が電動役物３６４０ａの閉状態となるように構成している。これにより、電動役物３６４０ａが閉状態に位置している場合であっても、電動役物３６４０ａがどの位置に配設されているのかを遊技者が容易に把握することができる。また、電動役物３６４０ａ上に設けられた各遅延部材を露出させているため、電動役物３６４０ａが開状態（突出状態）となった場合に、球がどのように電動役物３６４０ａ上を流下するのかを遊技者に把握させることができる。

【１７０１】

つまり、本第７実施形態では、電動役物３６４０ａが開状態となった場合に実行され得る球の動き（電動役物３６４０ａ上での球流れ）を、電動役物３６４０ａが閉状態である状態で遊技者に対して予め把握させることができるため、実際に電動役物３６４０ａが開状態となり電動役物３６４０ａ上を球が流下する状態を見逃してしまうことを抑制することができる。

【１７０２】

一方、電動役物３６４０ａが開状態（突出状態）である場合には、図１９８に示した通り、第１流入口６６１へ流入し、第１誘導路６６１ａを流下した球が電動役物３６４０ａ上に到達する。そして、電動役物３６４０ａの上面を傾斜および各遅延部材の形状に沿って蛇行しながら第２入球口３６４０に向けて流下する。

【１７０３】

ここで、電動役物３６４０ａが開状態（突出状態）である場合に、電動役物３６４０ａ上に形成される球流路について図１９８（ａ）を参照して説明をすると、電動役物３６４０ａ上には、第１誘導路６６１ａから排出された球が第２入球口３６４０に到達するまでの蛇行状球流路が形成される。この蛇行状球流路を球が通過する時間は約２秒であり、第１誘導路６６１ａの排出口から第１遅延部材３６４１の奥側までの流路（流路上流部ＺＡ）を通過するのに要する時間が約０．８秒で、第１遅延部材３６４１の奥側から第２入球口３６４０までの流路（流路下流部ＺＢ）を通過するのに要する時間が約１．２秒となるように構成している。

【１７０４】

本実施形態では、電動役物３６４０ａの動作終了条件として、開状態（突出状態）へと動作をしてからの経過時間が３秒となる場合に成立する第１普電終了条件と、第２入球口３６４０に球が１個入球した場合に成立する第２普電終了条件と、を設定しており、何れかの普電終了条件が成立した場合に、電動役物３６４０ａが閉状態（埋設状態）へと動作するように構成している。

【１７０５】

電動役物３６４０ａが開状態（突出状態）から閉状態（埋設状態）へと動作する際に電動役物３６４０ａ上に滞在している球は、電動役物３６４０ａの下方に望む第１通路６６０ａ、或いは、第２通路６６０ｂの何れかに転落するように構成される。即ち、電動役物３６４０ａの開状態（突出状態）から閉状態（埋設状態）へと動作する際の移動距離（奥行き方向へと移動距離）は少なくとも球１個分（１１ミリ）以上となるように構成されており、本実施形態では電動役物３６４０ａの移動距離が球１個分（１１ミリ）より大きく、球２個分（２２ミリ）より小さい１５ミリとなるように構成している。

【１７０６】

このように構成することで、電動役物３６４０ａが閉状態となった場合に、電動役物３６４０ａ上に位置していた球を確実に下方へ落下させることができると共に、２個の球がパチンコ機１０の奥行き方向に連なって落下することが無いため、第１通路６６０ａや第２通路６６０ｂの内部で球詰まりが発生してしまうことを抑制することができる。

【１７０７】

蛇行状球流路の流路上流部ＺＡ（図１９８（ａ）参照）に滞在している球は第１通路６６０ａに、流路下流部ＺＢ（図１９８（ａ）参照）に滞在している球は第２通路６６０ｂに転落するように構成している。なお、本実施形態では、電動役物３６４０ａ上を流下している球に働く慣性により、球が直下に落下する程度の速度で開状態（突出状態）から閉

状態（埋設状態）へと移動するように構成されている。
【１７０８】
本第７実施形態では、電動役物３６４０ａが開状態（突出状態）であって、第２遅延部材３６４２と第２入球口３６４０との間に球が位置している状態で電動役物３６４０ａが閉状態（埋設状態）へと移動した場合には、球が第２入球口３６４０側に向かって移動する第２遅延部材３６４２に衝突し、第２入球口３６４０に入球するように構成している。このように、電動役物３６４０ａ上における球の位置によっては、電動役物３６４０ａの開状態から閉状態へと移動する動作を、球を第２入球口へと誘導するための誘導動作とすることができる。
【１７０９】
本実施形態のパチンコ機１０は、１分間に１００発の球を発射可能に構成されており、右打ち遊技にて１分間に１００発の球を発射すると、約２球に１球の割合で第１流入口６６１に球が流入する。つまり、０．６秒間隔で発射される球が２球に１球の割合で第１流入口６６１に流入するため、球が第１流入口６６１に流入する間隔は、平均で約１．２秒となる。
【１７１０】
そして、上述した通り、流路下流部ＺＢは球の通過に１．２秒要するように構成していることから、上述した第２普電終了条件が成立する場合、即ち、第２入球口３６４０に球が入球したことにより電動役物３６４０ａが閉状態（埋設状態）へと動作する場合において、連続して球を右打ち領域に発射している場合には、第２入球口３６４０に入球した球の次に第１流入口６６１に流入した球が流路下流部ＺＢに位置している状態で電動役物３６４０ａが閉状態へと動作するため、第２通路６６０ｂに球を転落させ易くすることができる。
【１７１１】
一方、意図的に球を発射させるタイミングを図って遊技が行われた場合には、第２入球口３６４０に球を入球させた状態で他の球を第２通路６６０ｂへと転落させ難くすることができる。よって、遊技者に有利となるＶ入賞装置６５０内の特定領域６５０Ｖへ球を入球させるために、連続して球を発射させることを促すことができる。
【１７１２】
さらに、本実施形態では、遊技状態として時短状態が設定されている場合には、上述した通り電動役物３６４０ａの第１普電終了条件として３秒が設定されるが、遊技状態が通常状態の場合は、第１普電終了条件が０．２秒に設定されるように構成している。この０．２秒は、電動役物３６４０ａ上に形成される蛇行状球流路の流路上流部を流下するのに要する時間（０．８秒）よりも短くなるように設定されているため、たとえ、通常状態中に右打ち遊技を行ったとしても、第２入球口３６４０に球を入球させられてしまうことが無い。よって、通常状態中に右打ち遊技を行うといった適正ではない遊技を行う遊技者に対して有利な特典が付与されることを無くすことができる。
【１７１３】
加えて、第２通路６６０ｂに球を流下させることも防止することができるため、何らかの方法でＶ入賞装置６５０を開放させた状態で、第２通路６６０ｂに球を流下させることで特定領域６５０Ｖに球を通過させる不正行為を抑制することができる。
【１７１４】
なお、本実施形態では、通常状態中の右打ち遊技や、時短状態中に連続して右打ち遊技を行っていない遊技者に対して、遊技者に有利となる第２通路６６０ｂに球を通過させ難くするために、電動役物３６４０ａの下流側に第２通路６６０ｂを設けているが、これに限ること無く、電動役物３６４０ａの上流側に第２通路６６０ｂを設けても良い。また、電動役物３６４０ａ上から転落した球を受け入れる通路を３つ以上にしても良いし、電動役物３６４０ａ上から転落した球の受け入れ口を複数設け、各受け入れ口によってＶ入賞装置６５０内の特定領域６５０Ｖを通過する確率を異ならせるように構成しても良い。さらに、電動役物３６４０ａ上から転落した球が特定領域６５０Ｖを通過し得る通路を複数

設け、各通路によって特定領域６５０Ｖに到達するまでに要する時間（Ｖ入賞装置６５０に入賞するまでに要する時間）を異ならせる様に構成しても良い。

【１７１５】

図１９５に戻り説明を続ける。流路ユニット６６０の下方には、第１可変入賞装置６５が設けられている。この第１可変入賞装置６５は上述した第１実施形態と同様に、特別図柄の抽選において大当たりに当選した場合に開放動作される。なお、大当たり遊技中において右打ち遊技で発射された球は、９０％（第１流入口６６１に流入した球（５０％）と、第２流入口６６２に流入した球（４０％））は、何れも第１可変入賞装置６５に入賞するように構成されているため、第１可変入賞装置６５の上流側（上方）に流路ユニット６６０を設けたとしても、円滑に大当たり遊技を実行させることができる。また、第１流入口６６１に流入した球と、第２流入口６６２に流入した球とは、異なる流路を流下して第１可変入賞装置６５へと到達するため、複数の球を同時に第１可変入賞装置６５へ入賞させ易くすることができる。

【１７１６】

＜第７実施形態における演出内容について＞

次に、図１９９～図２０２を参照して、本第７実施形態において実行される特徴的な演出について説明をする前に、本第７実施形態の遊技性について簡単に説明をする。本第７実施形態では、特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合、或いは、特別図柄の抽選によって小当たりに当選し、その小当たり遊技中に特定領域（特定領域６５０Ｖ）に球を通過させた場合に、大当たり遊技が実行されるように構成している（所謂、１種２種混合タイプ）。

【１７１７】

また、第１特別図柄の抽選では小当たりに当選することが無く、第２特別図柄の抽選でのみ小当たりに当選するように構成している。そして、第２特別図柄の抽選の実行契機となる第２入球口３６４０は、遊技状態として時短状態が設定されている状態でのみ球を入球させることができるように構成している。そして、大当たり遊技が実行された場合には、所定の割合でその大当たり終了後に時短状態が設定されるように構成している。

【１７１８】

加えて、本実施形態では、小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０（図１９５参照）を開放動作させるように構成しており、そのＶ入賞装置６５０内に設けられた特定領域６５０Ｖへ球を通過させ難い第１流路（第１通路６６０ａ）と、通過させ易い第２流路（第２通路６６０ｂ）とを有し、何れの流路を球が流下するかを遊技内容に応じて可変させることができるように構成されている。

【１７１９】

さらに、本第７実施形態は、対応して設定される大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される有利小当たりと、時短状態が設定されない不利小当たりと、を有し、小当たりの種別に応じて設定される変動時間を可変させるように構成している。加えて、時短状態として有利小当たりに当選した場合に特定領域６５０Ｖに球を入球させ易くなる有利時短状態と、不利小当たりに当選した場合に特定領域６５０Ｖに球を入球させ易くなる不利時短状態と、を設定可能に構成している。

【１７２０】

本実施形態では、第２特別図柄の変動が開始されることに基づいてＶ入賞装置６５０内の特定領域６５０Ｖに向けて球を流下させることが可能な第２流路（第２通路６６０ｂ）に球を流下可能な状態を設定するように構成し、有利時短状態と、不利時短状態とで、小当たり当選時に設定される特別図柄の変動時間を可変させるように構成している。そして、有利時短状態が設定されている状態では、有利小当たりに当選した場合に第２流路を流下した球がＶ入賞装置６５０に入賞し、不利小当たりに当選した場合に第２流路を流下した球がＶ入賞装置６５０に入賞しないように各小当たり種別に対応させた特別図柄の変動時間が設定されるように構成している。

【１７２１】

このように構成することで、有利時短状態が設定されている場合は、不利小当たりに当選したとしても球が特定領域６５０Ｖを通過することが無いため、大当たり遊技を跨いで時短状態を設定することができる。即ち、第１特別図柄の抽選において大当たり終了後に有利時短状態が設定される大当たり（初当たり）に当選した場合は、少なくとも、後２回（初当たりを含めると３回）の大当たり遊技を実行させることができる。

【１７２２】

次に、図１９９（ａ）を参照して、時短状態中において普通図柄（第２図柄）当たりに当選した際に実行される演出について説明をする。図１９９（ａ）は、時短状態中において普通図柄（第２図柄）当たりに当選した際に実行される演出の一例を示した表示画面である。図１９９（ａ）に示した通り、時短状態が設定されている間は、遊技者に対して右打ち遊技を行わせるために案内表示領域Ｄｍ３に「右打ち」の文字が表示され、普図変動領域Ｄｍ５に普通図柄の抽選結果を示すための図柄が表示される。

【１７２３】

この普図変動領域Ｄｍ５に表示される図柄は、球がスルーゲート６７（図１９５参照）を通過した場合に実行される普通図柄（第２図柄）の抽選（変動）に対応して変動表示されるものであり、普通図柄（第２図柄）の変動が停止するタイミングと同期させて、今回の抽選結果を示すための表示態様で停止表示される。図１９９（ａ）では、普通図柄（第２図柄）の抽選結果が当たりであることを示す表示態様「２つの丸印を模した表示態様」を示している。なお、実施形態では普通図柄（第２図柄）の抽選結果が外れである場合には普図変動領域Ｄｍ５に「２つのバツ印を模した表示態様」が停止表示され、普通図柄（第２図柄）の変動表示中は、普図変動領域Ｄｍ５に「丸印とバツ印とを交互に可変表示させる表示態様」が表示される。

【１７２４】

そして、図１９９（ａ）に示したように、普図抽選で当たりに当選した場合には、ウサギを模したキャラクタ８１１が橋８５１を渡ってレース会場８５２に向かう演出が実行される。この演出は、普図抽選で当たりに当選したことに基づいて閉状態（突出状態）へと動作された電動役物３６４０ａ上に球を流下させて第２入球口３６４０に球を入球させる遊技を示すものであり、電動役物３６４０ａの動作状況を、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示された橋８５１の架設状態を用いて表現し、球が第２入球口３６４０に入球するか否かをキャラクタ８１１がレース会場８５２に到達するか否かで表現するように表示内容を設定している。

【１７２５】

このように、実際の遊技性を連想させるような演出を第３図柄表示装置８１の表示画面を用いて実行することにより、遊技者に対して複雑な遊技性を分かり易く報知することができる。

【１７２６】

また、図１９９（ａ）の状態では、第１特別図柄、第２特別図柄の何れも変動が開始されていない状態であり、特図１表示領域Ｄｍ１、特図２表示領域Ｄｍ２の何れにも特別図柄変動が行われていないことを示す表示態様が表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、「レース準備中」の文字が表示され、今後の演出内容を示唆している。

【１７２７】

ここで、本実施形態における時短状態中に実行される演出内容の流れについて簡単に説明をすると、時短状態が設定されている状態でスルーゲート６７に球を通過させたことに基づいて実行される普通図柄抽選（普図抽選）において当たりに当選すると、図１９９（ａ）に示した通り、開状態（突出状態）となる電動役物３６４０ａ上に球を流下させて第２入球口３６４０に球を入球させる遊技に対応する演出（レース会場に向かう演出）が実行される。

【１７２８】

そして、第２入球口３６４０に球が入球し、第２特別図柄の変動が開始されると、キャラクタ８１１がレース会場に到達し、後述する図１９９（ｂ）に示すレース演出が実行さ

れる。このレース演出の内容は、実行中の第２特別図柄の抽選結果（当否判定結果、変動時間）、及び、特定領域６５０Ｖに球を入球させ易い第２通路６６０ｂへの球の流入状況に応じて設定される。

【１７２９】

その後、小当たり遊技にて特定領域６５０Ｖに球が通過した場合に、レース結果としてキャラクタ８１１が１着になる演出が実行される（図２０１（ｂ）参照）。このように、時短状態中において実行される各遊技、即ち、普通図柄の当たりに当選させる遊技、第２入球口３６４０に球を入球させる遊技、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選させる遊技、小当たり遊技中に球を特定領域６５０Ｖへ通過させるための遊技の遊技結果を、一連の演出を用いて遊技者に報知することが可能となる。よって、遊技者は第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される演出（レース演出）を見ることで遊技結果を把握することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【１７３０】

ここで、レース演出中の表示画面について、図１９９（ｂ）に戻り説明を続ける。図１９９（ａ）に示した表示が実行された状態、即ち、時短状態中に普通図柄（第２図柄）の当たりに当選し、電動役物３６４０ａが開状態（許容状態）に可変動作された状態で電動役物３６４０ａ上を球が流下し、第２入球口３６４０に入球すると、図１９９（ｂ）に示したレース開始画面が表示される。

【１７３１】

レース開始画面では、ウサギを模したキャラクタ８１１が、カメを模したライバル８６０とのレースを実行する表示態様が表示される。図１９９（ｂ）に示した状態は、時短状態が設定されてから１回目の第２特別図柄変動が実行されている状態であり、特図２変動領域Ｄｍ２には、第２特別図柄（特図２）が変動表示中であることを示す表示態様（動的表示態様）が表示され、残りの時短回数として「レースエントリー残り９回」の文字が残時短回数報知領域Ｄｍ６に表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、遊技者に有利となる遊技結果に対応するレース演出の演出結果を案内するために「１着でゴールしろ」の文字が表示される。

【１７３２】

次に、時短状態中に第２特別図柄（特図２）の抽選が実行されて、その抽選結果が外れである場合には、図２００（ａ）に示した画面が表示される。図２００（ａ）では、特図２変動領域Ｄｍ２に特図２の抽選結果が外れであることを示す「３．４．６」の停止表示態様が表示されるとともに、主表示領域Ｄｍにて、レース演出が終了したことを示す演出態様（キャラクタ８１１が川に落ちてゴールできない表示態様）が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、今回の特図２変動が遊技者に有利な遊技結果では無かった旨と、時短状態が継続する旨を示すための「次回に期待」の文字が表示される。

【１７３３】

一方で、特図２の抽選が当たりである場合には、図２００（ｂ）、或いは、図２０１（ａ）に示した画面が表示される。図１９６を参照して上述した通り、本実施形態では、小当たり当選時に開放動作されるＶ入賞装置６５０に向けて球を流下させる流路が２つ形成されるように球通路が構成されており、何れの流路を球が通過するかによって、小当たり遊技中に開放動作されるＶ入賞装置６５０へ到達するまでに要する時間を異ならせるように構成している。また、球が通過する流路によって、Ｖ入賞装置６５０内の特定領域６５０Ｖへの球の通過し易さを異ならせるように構成している。

【１７３４】

そこで、第２特別図柄（特図２）の抽選で当たりに当選している場合の特別図柄変動中は、Ｖ入賞装置６５０に向けて球が流下している流路を検知し、その検知結果に基づいて演出態様を異ならせるように構成している。具体的には、特図２の小当たり変動中に球が遊技者に有利となる第２通路（遅延通路）６６０ｂを流下する場合に、図２００（ｂ）に示す演出態様が表示され、特図２の小当たり変動中に球が遊技者に不利となる第１通路（通常通路）６６０ａを流下する場合に（第２通路６６０ｂを球が流下しない場合に）、図

２０１（ａ）に示す演出態様が表示される。
【１７３５】
図２００（ｂ）では、実行中の特図２変動が停止表示した後に実行される小当たり遊技において球が特定領域６５０Ｖを通過し易い状態であることを示すために、レース演出として、主表示領域Ｄｍにキャラクタ８１１がライバル８６０よりも前を走る演出が実行される。そして、キャラクタ８１１の表示態様を通常とは異なる表示態様（オーラを纏った表示態様）に可変させると共に、今回のレース演出にてキャラクタ８１１が１着になる可能性が高いことを遊技者に報知するために、「スピードＵＰ」の文字が表示される。また、副表示領域Ｄｓにも今回のレース演出にてキャラクタ８１１が１着になる可能性が高いことを示すためのコメントとして「大チャンス」の文字が表示される。
【１７３６】
一方で、図２０１（ａ）では、レース演出として、キャラクタ８１１とライバル８６０とがデットヒートを繰り広げながらゴールを目指す演出態様が表示される。このように、第２特別図柄（特図２）の抽選結果が同一の小当たり種別であったとしても、球が流下する流路の違いによって、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される演出態様を異ならせることにより、遊技者にとって有利となる遊技結果となるか否かを遊技者に予測させることが可能となるため、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される一連の演出（レース演出）の内容に対して遊技者に興味を持たせることができる。
【１７３７】
そして、小当たり遊技中に特定領域６５０Ｖを球が通過した場合、即ち、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されることが確定した場合には、図２０１（ｂ）に示した演出態様が表示される。
【１７３８】
これに対して、小当たり遊技中に特定領域６５０Ｖを球が通過しなかった場合は、図２０２（ａ）に示した演出態様、即ち、レース演出においてキャラクタ８１１よりも先にライバル８６０がゴールをする演出態様が表示される。
【１７３９】
また、詳細な説明は後述するが、本実施形態では、時短状態として遊技者に有利となる第１時短状態（時短状態Ａ）と、第１時短状態よりも遊技者に不利となる第２時短状態（時短状態Ｂ）とを設定可能に構成しており、時短状態Ａ（第１時短状態）が設定された場合には、時短状態が付与される大当たり遊技に対応する小当たり種別の小当たりに当選した場合にのみＶ入賞装置６５０内の特定領域６５０Ｖへ球が通過するように構成している。
【１７４０】
つまり、時短状態Ａが設定されている状態では、小当たり当選に基づいて大当たり遊技が実行された場合に、その大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる時短状態が確実に設定されるように構成している。
【１７４１】
そこで、本第７実施形態では、時短状態Ａが設定されたことを遊技者に示唆（報知）するために、図２０２（ｂ）に示した演出態様が第３図柄表示装置８１の表示画面に表示されるように構成している。図２０２（ｂ）は、時短状態Ａが設定された場合の第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。
【１７４２】
図２０２（ｂ）に示した通り、時短状態Ａが設定されると、海底を示した背景が設定される海底レースが実行される演出態様が設定される。そして、副表示領域Ｄｓには大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定されることを示唆する「レースに勝ったら豪華賞品確定！？」のコメントが表示される。このようにレースが実行される際の背景を可変させることで時短状態Ａが設定されることを示唆することで、遊技者に分かり易い演出態様を設定することができると共に、実際のレース中の演出を共通化することができるため、演出態様を設定するために用いる画像データの容量を削減することができる。

【１７４３】
なお、詳細な説明は省略するが、本実施形態では、レース中演出の背景として、通常の背景と、上述した海底背景以外にも複数の背景画像を設定可能に構成しており、例えば、砂漠を模した背景や、樹海を模した背景や、都会を模した背景などを設定することができる。そして、各背景は現在設定されている時短状態（時短状態Ａ、時短状態Ｂ）に応じて設定される割合を異ならせている。これにより、レース中演出の背景として設定された背景種別に基づいて現在設定されている時短状態が何れであるのかを予測する楽しみを遊技者に提供することができる。
【１７４４】
さらに、時短状態Ａが連続して設定された回数を計測する計測手段を設け、連続して時短状態Ａが設定された回数が所定回数（例えば３回）に到達した場合にのみ設定可能な特殊背景を設けても良い。これにより、遊技者にとって有利となる時短状態が設定されているという安心感を提供すると共に、周りの遊技者に対して特別な遊技結果であることを知らせることで優越感を提供することができる。
【１７４５】
以上、本第７実施形態において実行される特徴的な演出態様について説明をしたが、上述した内容はあくまでも一例であり、それ以外の演出態様を表示するように構成しても良い。例えば、図１９９～図２０２を参照して説明をした演出例では、遊技結果に対応した演出態様が設定される演出例を示したが、これに限ること無く、遊技結果によって設定され易い演出態様を異ならせるように構成しても良い。
【１７４６】
また、本実施形態では、図１９９（ｂ）の演出態様が表示される状態、即ち、時短状態中に第２入球口３６４０へ球が入球した（特図２変動を開始した）状態において、ライバル８６０の表示態様を、今回の特図２抽選の抽選結果に基づいて可変設定しても良く、例えば、特図２抽選にて遊技者に有利となる有利小当たり（小当たりＡ）に当選した場合と、有利小当たりよりは遊技者に不利となる不利小当たり（小当たりＣ）に当選した場合と、小当たりに非当選（外れに当選）の場合と、で、ライバル８６０の表示態様として設定されるキャラクタの種別が異なるように構成しても良い。
【１７４７】
このように構成することで、特図２変動が開始された時点で、今後の遊技内容、即ち、特図２抽選の抽選結果、及び、当選した小当たり種別を予測可能な情報を遊技者に提供することができる。
【１７４８】
なお、特図２変動が開始された時点で、今回の特図２変動の抽選結果を示唆する演出態様（表示態様）を表示（設定）した場合には、表示された演出態様の内容を把握し、遊技者に有利な抽選結果となる場合にのみ遊技を続行する行為が行われるという問題が生じるが、本実施形態では、第２入球口３６４０へ球を入球させる際に、連続して球を発射しなければ小当たり遊技中に特定領域６５０Ｖへ球を通過させることが困難となるように構成している。
【１７４９】
これにより、特図２変動が開始された時点で、今回の特図２変動の抽選結果を示唆する演出態様（表示態様）を表示（設定）したとしても、その表示態様を確認した上で、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へと球を入賞させるか否かを遊技者に判断させることが出来ないようにすることが出来るため、上述した問題を解決することができる。
【１７５０】
加えて、特図２変動が開始されたタイミングから図１９９（ｂ）に示したレースを開始することができるため、レースが実行される期間（レース中演出実行期間）を長くすることができ、演出効果を高めることができる。具体的には、特別図柄の変動期間をレース中演出実行期間に含ませることができるため、例えば、特別図柄の抽選により当たり（大当たり、小当たり）に当選したほうが、外れである場合よりも長い変動期間が設定され易く

なるように構成することで、レース中演出実行期間が長くなるほど遊技者に対して当たりに当選したのでは思わせることができると共に、演出を実行する期間を長くすることで、当たりに当選したことを示唆する演出（当たり示唆演出）の演出効果を高めることができる。

【１７５１】

さらに、本実施形態では、特図２変動が開始されてから、小当たり遊技が終了するまでの期間、判別手段（特図２）による判別が実行されてから、その判別結果が所定の判別結果（小当たり）である場合に実行される特定遊技（小当たり遊技）を用いて、キャラクタ８１１がレースを行う演出（図１９９（ｂ）～図２０２（ａ）参照）を実行するように構成し、レース開始時（図１９９（ｂ）参照）に残時短回数報知領域Ｄｍ６に表示された残時短回数（現在実行中の特図変動を除いた残回数）を示すための値（情報）をレース終了時（図２０２（ａ））まで、即ち特図変動（特図２変動）終了後に実行される小当たり遊技が終了するまで継続して表示するように構成している。

【１７５２】

このように、特図変動が終了し、小当たり遊技が実行されたとしても、残時短回数報知領域Ｄｍ６の表示態様を可変させないように構成することで、遊技者に対してレース中演出を分かり易く報知することができる。

【１７５３】

なお、本実施形態では、上述したように、一回の特図変動（抽選）、及び、その特図抽選にて小当たりに当選した場合の小当たり遊技が終了するまでの期間を用いてレース中演出を実行するように構成しているため、特図抽選結果に基づいてレース中演出実行期間が大きく異なってしまうという問題があった。つまり、特別図柄の抽選結果が外れとなった場合には、小当たり遊技が実行されないため、小当たり遊技が実行される期間をレース中演出実行期間に含ませることができず、レース中演出実行期間が短くなるという問題があった。

【１７５４】

さらに、本実施形態では、レース中演出の演出態様を分岐させる要素として、少なくとも特別図柄の抽選結果、小当たり遊技の遊技結果、を有しているため、小当たりに当選しない限り、レース中演出の終盤に設定される演出態様（例えば、図２００（ｂ）、図２０１（ａ）参照）を遊技者に提供することが出来ず、遊技者に多彩な演出を楽しませる前に、遊技に飽きてしまうという問題が生じるおそれがあった。

【１７５５】

このような問題を解決するために、例えば、特別図柄の抽選結果が外れとなった場合の一部において、特別図柄の抽選結果が小当たりとなった場合よりも長い変動時間、具体的には、小当たりに当選した場合に設定される変動時間と、小当たり遊技時間と、を合算した時間と類似する（同一な）変動時間、が設定される外れ変動パターン（ガセ演出用変動パターン）を設定可能に構成し、このガセ演出用変動パターンが設定された場合に、レース中演出として、あたかも特別図柄変動で小当たりに当選し、その小当たり遊技中に特定領域６５０Ｖを球が通過しなかったことを示すような演出態様（図２０２（ａ）参照）を設定するように構成すると良い。これにより、特図抽選にて小当たりに当選しなかった場合にも、レース中演出の終盤に設定される演出態様を遊技者に体感させることができる。

【１７５６】

加えて、特図抽選にて大当たりに当選した場合には、小当たりに当選した場合に設定される変動時間と同一の変動時間を設定し、大当たり遊技の１ラウンド目のラウンド遊技と、小当たり遊技と、が同一の開放動作態様となるように大当たり遊技の開放動作を設定すると良い。これにより、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合にも、レース中演出を実行することができるため、レース中演出の演出結果が遊技者に有利な結果となる演出態様を、遊技者に提供し易くすることができる。

【１７５７】

さらに、本実施形態では、１回の特別図柄抽選に基づいて設定される期間（特図変動期

間、小当たり実行期間）を用いてレース中演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、複数の特別図柄抽選に基づいて設定される期間を用いてレース中演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、特別図柄の抽選結果が連続して外れである場合に、その連続する特図変動期間を用いてレース中演出を実行することが可能となる。

【１７５８】

よって、特別図柄の抽選結果が外れである場合に設定される変動時間が、特別図柄の抽選結果が当たりである場合よりも短くなるように構成したとしても、レース中演出の終盤に設定される演出態様を遊技者に提供することができる。加えて、複数の外れ変動を用いて１つの演出態様を設定するため、遊技者に対して特別図柄の抽選が外れであったことを示すための演出態様を各々の特図抽選に対応させて設定する場合に比べて、特図抽選が外れであることを遊技者に報知する演出が実行される回数を減らすことができる。

【１７５９】

以上、時短状態が設定されている場合における演出内容を説明したが、それ以外にも、例えば、第１特別図柄の抽選によって、大当たり遊技終了後に、時短状態Ａが設定される大当たり種別に当選した場合に、その旨を報知するための特殊示唆演出を実行するように構成しても良く、例えば、通常停止表示される第３図柄の表示態様に代えて「ＶＶＶ」という特殊な表示態様で第３図柄を停止表示させても良い。これにより、遊技者に有利な遊技状態が設定される旨をいち早く遊技者に報知することができるため、長期間の間安心して遊技を行わせることができる。

【１７６０】

＜第７実施形態における電気的構成について＞

ここで、図２０３～図２１３を参照して、本第７実施形態における電気的構成について説明をする。図２０３（ａ）は第７実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図２０３（ａ）に示した通り、本第７実施形態のＲＯＭ２０２は、第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａ、第１当たり種別選択７テーブル２０２ｆｂ、第２当たり乱数７テーブル２０２ｆｃ、変動パターン７テーブル２０２ｆｄ、小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｅ、開放シナリオ７テーブル２０２ｆｆを有している。なお、上述した各実施形態の何れかに用いた電気的構成と同一名称（第７実施形態に用いたことを識別可能にするために付した「７」以外が同一の名称）の構成（テーブル）は、その用途については上述した各実施形態と同一であるため詳細な説明を省略する。

【１７６１】

第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａは、上述した各実施形態で用いられた第１当たり乱数テーブル２０２ａと同一の用途で用いられるデータテーブルであって、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。また、この第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａには、第１特別図柄用の特別図柄１乱数テーブル２０２ｆａ１と、第２特別図柄用の特別図柄２乱数テーブル２０２ｆａ２との２種類が設けられており、大当たりとなる乱数の個数は同一であるが、第２特別図柄用の特別図柄２乱数テーブル２０２ｆａ２のみ小当たりとなる乱数の値を設定している（図２０４参照）。このように、小当たりとなる乱数の個数を異ならせる（一方のみ設定する）ことにより、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで、遊技者への特典（大当たり又は小当たり）付与に対する期待度を異ならせることができる。

【１７６２】

ここで、図２０４を参照して、第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａの内容について説明をする。図２０４（ａ）は、第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、図２０４（ｂ）は、特別図柄１乱数テーブル２０２ｆａ１に規定されている内容を模式的に示した模式図であり、図２０４（ｃ）は、特別図柄２乱数テーブル２０２ｆａ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａは、第１特別図柄または第２特別図柄の抽選におい

て、大当たりと判定される乱数値（判定値）と小当たりと判定される乱数値（判定値）が設定されたテーブルである。

【１７６３】

具体的には、第１特別図柄の抽選を実行する場合には特別図柄１乱数テーブル２０２ｆａ１が参照される。図２０４（ｂ）に示した通り、特別図柄１乱数テーブル２０２ｆａ１は、乱数カウンタＣ１の値のうち「０～４」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値が大当たり以外（即ち、外れ）の判定値として規定されている。そして、第１特別図柄の抽選において第１当たり乱数カウンタＣ１の値が判別され、その値が「０～４」のいずれかである場合に大当たりであると判別される。

【１７６４】

第２特別図柄の抽選を実行する場合には特別図柄２乱数テーブル２０２ｆａ２が参照される。図２０４（ｃ）に示した通り、特別図柄２乱数テーブル２０２ｆａ２は、乱数カウンタＣ１の値のうち「０～４」が大当たり判定値として規定されており、「５～５０４」が小当たり判定値として規定されており、「５０５～９９９」がそれ以外（即ち、外れ）の判定値として規定されている。そして、第２特別図柄の抽選において第１当たり乱数カウンタＣ１の値が判別され、その値が「０～４」のいずれかである場合に大当たりと判別され、「５～５０４」のいずれかである場合に小当たりと判別される。

【１７６５】

第１当たり種別選択７テーブル２０２ｆｂは、上述した各実施形態で用いられた大当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図１４参照）と同一の用途で用いられるデータテーブルであって、第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１当たり種別選択７テーブル２０２ｆｂを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図２０５を参照して第１当たり種別選択７テーブル２０２ｆｂの内容について説明をする。

【１７６６】

図２０５（ａ）は、第１当たり種別選択７テーブル２０２ｆｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２０５（ａ）に示した通り、本実施形態では、第１特別図柄（特図１）の抽選時に、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を判定する際に用いられる特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ１と、第２特別図柄（特図２）の抽選時に、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を判定する際に用いられる特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ２と、を有している。これにより、特図１の抽選により大当たりに当選した場合の大当たり種別と、特図２の抽選により大当たりに当選した場合の大当たり種別とを異ならせる、或いは、複数種類の大当たり種別のそれぞれが選択される割合を異ならせることができるため、第１特別図柄（特図１）を用いた遊技と、第２特別図柄（特図２）を用いた遊技とで異なる遊技性を遊技者に提供することができ遊技の興趣を向上することができる。

【１７６７】

次に、図２０５（ｂ）を参照して第１特別図柄（特図１）の抽選時に用いられる特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ１について説明をする。図２０５（ｂ）は特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ１に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２０５（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２において、乱数値が「０～９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＡ」となり、「１０～４９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＢ」となり、「５０～９９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＣ」となる。

【１７６８】

「大当たりＡ」は、大当たり遊技としてラウンド数が１５ラウンド（Ｒ）で、大当たり終了後の遊技状態が時短状態（実質時短回数１０回）に設定される大当たり種別である。そして、大当たり終了後に設定される時短状態として、遊技者に有利な「時短Ａ」が設定される。この「大当たりＡ」は、大当たり遊技のラウンド数が多い上に、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態の中でも更に有利な「時短Ａ」に設定されるので

、「大当たりＡ」は、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＡ」が選択される乱数値が１０個なので、第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ」が選択される割合は１０％である。

【１７６９】

なお、本実施形態では、時短状態が設定されている場合は、第１特別図柄抽選（特図１抽選）よりも遊技者に有利となる第２特別図柄抽選（特図２抽選）の契機となる第２入球口３６４０に球が入球し易くなるように構成しており、時短状態において第１特別図柄（特図１）の抽選回数（変動回数）と、第２特別図柄（特図２）の抽選回数（変動回数）と、を合算した回数（合算回数）が１００回に到達した場合、或いは、第２特別図柄（特図２）の抽選回数（変動回数）が１０回に到達した場合に、時短状態が終了するように構成している。

【１７７０】

このように構成することで、時短状態が設定された直後に、遊技者にとって不利となる第１特別図柄（特図１）の抽選が実行されたとしても、特図２の抽選を規定回数（１０回）実行させることが可能となるため、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。これにより、例えば、時短状態中における特図１の変動回数と特図２の変動回数との合算回数が規定回数（１０回）に到達した場合に時短状態が終了するように構成している場合において、大当たり終了後に時短状態が設定された際に特図１変動（抽選）が実行されてしまうことを防ぐために、特図１の保留が確保されないような遊技（連続して球を発射しない遊技（所謂、止め打ち遊技））が実行されることを防ぎ、遊技の稼働を向上させることができる。

【１７７１】

「大当たりＢ」は、大当たり遊技としてラウンド数が５ラウンド（Ｒ）で、大当たり終了後の遊技状態が時短状態（時短回数１０回）に設定される大当たり種別である。そして、大当たり終了後に設定される時短状態として、遊技者に不利な「時短Ｂ」が設定される。この「大当たりＢ」は、大当たり遊技のラウンド数は上述した「大当たりＡ」よりも少ないが、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるため、遊技者に有利な大当たりとなるが、「大当たりＡ」に当選した場合に設定される時短状態「時短Ａ」よりも、遊技者に不利となる「時短Ｂ」が設定される。

【１７７２】

つまり、大当たりＢは、大当たり終了後に時短状態が設定される有利大当たりではあるが、大当たり遊技のラウンド数、及び、大当たり終了後に設定される時短状態の種別が、上述した「大当たりＡ」よりも遊技者に不利となる。即ち、「大当たりＢ」は、上述した「大当たりＡ」よりは不利となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＢ」が選択される乱数値が４０個なので、第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ」が選択される割合は４０％である。

【１７７３】

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

【１７７４】

以上、説明をしたように、本実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄（特図１）の抽選において大当たりに当選した場合の１０％の割合で１５ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技（大当たり終了後に時短Ａ）が選択され、４０％の割合で５ラウンド（Ｒ）の大当た

り遊技（大当たり終了後に時短Ｂ）が選択される。また、５０％の割合で大当たり遊技終了後の遊技状態が時短状態へと移行する大当たりが選択される。

【１７７５】

なお、本実施形態では、遊技者に最も有利となる大当たり種別として、大当たり遊技中に実行されるラウンド数が最も多く（１５ラウンド（Ｒ））、且つ、大当たり終了後に有利な時短状態（時短Ａ）が設定される「大当たりＡ」、次に遊技者に有利となる大当たり種別として大当たり中に実行されるラウンド数（５ラウンド（Ｒ））と、大当たり終了後に設定される時短状態の種別と、が何れも「大当たりＡ」よりも遊技者に不利となる大当たり種別「大当たりＢ」と、大当たり終了後に時短状態が設定されず、遊技者に最も不利となる大当たり種別「大当たりＣ」と、が設定可能に構成しているが、それ以外の大当たり種別を設定可能に構成しても良く、例えば、大当たり遊技のラウンド数が最も多く（１５ラウンド（Ｒ））、時短種別として「時短Ｂ」が設定される大当たり種別や、大当たり遊技のラウンド数は少ないが（５ラウンド（Ｒ））、時短種別として「時短Ａ」が設定される大当たり種別や、大当たり遊技のラウンド数が最も多く（１５ラウンド（Ｒ））、時短状態が設定されない大当たり種別を設定可能にしても良い。

【１７７６】

加えて、設定される大当たり種別が遊技者に有利であるか否かの概念としては、本実施形態のように大当たり遊技のラウンド数と、大当たり終了後に設定される遊技状態と、を総合的に考えて有利不利の概念を規定しても良いし、大当たり遊技のラウンド数のみに基づいて有利不利の概念を規定しても良いし、大当たり終了後に設定される遊技状態のみに基づいて有利不利の概念を規定しても良い。

【１７７７】

次に、図２０５（ｃ）を参照して、第２特別図柄（特図２）の抽選時に用いられる特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ２について説明をする。図２０５（ｃ）は特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２０５（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２において、乱数値が「０～８９」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりＤ」となり、乱数値が「９０～９９」のいずれかであった場合の大当たり種別が「大当たりＥ」となるように規定されている。

【１７７８】

「大当たりＤ」は、大当たり遊技としてラウンド数が１５ラウンド（Ｒ）で、大当たり終了後の遊技状態が時短状態（実質時短回数１０回）に設定される大当たり種別である。そして、大当たり終了後に設定される時短状態として、遊技者に有利な「時短Ａ」が設定される。即ち、この「大当たりＤ」は、上述した「大当たりＡ」と同一内容の大当たり種別であり、遊技者に最も有利となる大当たり種別となる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＤ」が選択される乱数値が９０個なので、第２特別図柄（特図２）の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ」が選択される割合は９０％である。

【１７７９】

「大当たりＥ」は、大当たり遊技としてラウンド数が１５ラウンド（Ｒ）で、大当たり終了後の遊技状態が時短状態（実質時短回数１０回）に設定される大当たり種別である。そして、大当たり終了後に設定される時短状態として、「時短Ａ」よりも遊技者に不利な「時短Ｂ」が設定される。即ち、この「大当たりＥ」は、上述した「大当たりＤ」よりも不利な大当たり種別となる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、「大当たりＥ」が選択される乱数値が１０個なので、第２特別図柄（特図２）の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＥ」が選択される割合は１０％である。

【１７８０】

即ち、本実施形態では、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、１５ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技が実行され、更に、大当たり終了後に必ず時短状態が設定され

るように構成している。これにより、特図１抽選で大当たりに当選するよりも、特図２抽選で大当たりに当選したほうが遊技者に有利な大当たり遊技が提供されることになるため、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選のほうが遊技者に有利な抽選となる。

【１７８１】

本実施形態では、大当たりの種類は５種類としたが、それに限らず、４種類以下でも良いし、６種類以上設けるように構成してもよい。また、第１特別図柄と第２特別図柄とで、同じ第１当たり種別カウンタＣ２の値であっても、異なる大当たり種別が選択されるように構成してもよい。このように構成することで、例えば、第２特別図柄で大当たりした場合に、よりラウンド数が多く実行される大当たり種別を設定しておくことで、第２特別図柄での当たりをより遊技者に期待させることができる。よって、高確率遊技状態での当たりをより遊技者に有利にすることができ、高確率状態中における遊技の趣向性を向上させることができる。従って、高確率状態へ移行させたいと遊技者に強く思わせることができ、より長く遊技を行わせることができる。

【１７８２】

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

【１７８３】

第２当たり乱数７テーブル２０２ｆｃは、上述した各実施形態において用いられた第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１４参照）と同一の用途で用いられるデータテーブルであって、第２当たり乱数カウンタＣ４の値を用いて、第２当たり乱数７テーブル２０２ｆｃを参照して当たり当選の有無が判別される。

【１７８４】

本実施形態では、上述した各実施形態と同様に普通図柄の低確率時（普通図柄の通常状態である期間）と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時（普通図柄の時短状態である期間）とで、当たりに対応する値の数が異なって設定されている。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率が変更される。

【１７８５】

加えて、本第７実施形態では、普通図柄（第２図柄）の当たりに当選した際に実行される普通電動役物３６４０ａの動作パターン（開放動作パターン）を複数設定可能に構成している。これにより、普通図柄（第２図柄）の当たりに基づいて普通電動役物３６４０ａを開放させるタイミングを異ならせることができるため、普通電動役物３６４０ａが開放するタイミング（第２入球口３６４０に球を入球させることが可能なタイミング）を図って球を発射させる遊技を抑制させることができる。

【１７８６】

ここで、図２０６（ａ）を参照して、第２当たり乱数７テーブル２０２ｆｃの内容について説明をする。図２０６（ａ）は、第２当たり乱数７テーブル２０２ｆｃに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２０６（ａ）に示した通り、第２当たり乱数７テーブル２０２ｆｃには、第２当たり種別として、「普図当たりＡ」、「普図当たりＢ」、「外れ」が設定可能に構成されており、遊技状態（普通図柄の高確率状態、或いは、低確率状態）と、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値とに基づいて第２当たり種別が規定されている。

【１７８７】

具体的には、遊技状態が普通図柄の低確率状態（通常状態）の場合は、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０」に「普図当たりＡ」が規定されており、「１」に「普図当たりＢ」が規定されており、「２～９９」の範囲に「外れ」が規定されている。そして、遊技状態が普通図柄の高確率状態（時短状態）の場合は、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が

「０～７９」の範囲に「普図当たりＡ」が規定されており、「８０～９８」の範囲に「普図当たりＢ」が規定されており、「９９」に「外れ」が規定されている。
【１７８８】
つまり、本第７実施形態では、遊技状態として普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄（第２図柄）の抽選で当たりに当選する確率が２％（２／１００）であって、当たりに当選した場合には、５０％の割合で「普図当たりＡ」と「普図当たりＢ」とが選択されるように構成されている。
【１７８９】
そして、遊技状態が普通図柄の高確率状態（時短状態）の場合には、普通図柄（第２図柄）の抽選で当たりに当選する確率が９９％（９９／１００）であって、当たりに当選した場合には、約８０％（８０／９９）の割合で「普図当たりＡ」が選択され、約２０％（２０／９９）の割合で「普図当たりＢ」が選択されるように構成している。
【１７９０】
即ち、本第７実施形態では、普通図柄の低確率状態よりも普通図柄の高確率状態のほうが、当たりに当選する確率が高くなるように構成しており、且つ、当たり当選時において「普図当たりＡ」が選択され易くなるように構成している。このように、遊技状態に応じて普通図柄（第２図柄）の当たり確率や当たり種別を異ならせることにより、遊技者に対してより有利な遊技状態が設定されることを期待しながら遊技を行わせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【１７９１】
加えて、本第７実施形態では、遊技状態と当たり種別とに応じて第２図柄当選時における普通電動役物３６４０の動作パターンを異ならせるように構成しており、普通図柄の低確率状態で第２図柄の当たりに当選した場合よりも、普通図柄の高確率状態で第２図柄の当たりに当選したほうが、遊技者に有利となる動作パターン、即ち、第２入球口３６４０に球を入球させやすい動作パターンが設定されるように構成している。これにより、普通図柄の高確率状態中に当たりに当選することが遊技者にとって有利な特典を付与する条件として設定される。
【１７９２】
ここで、図２０６（ａ）を参照して、普通図柄の高確率状態中に実行される普通電動役物３６４０の動作パターンの内容について説明をする。本第７実施形態では、当選した当たり種別に応じて異なる動作パターンが設定されるように構成されており、高確率状態中に「普図当たりＡ」が設定されると、オープニング期間が０．１秒（Ｓ）、開放期間が２秒（Ｓ）、エンディング期間が３．５秒（Ｓ）の動作パターンが実行され、「普図当たりＢ」が設定されると、オープニング期間が０．１秒（Ｓ）、開放期間が２．５秒（Ｓ）、エンディング期間が３秒（Ｓ）の動作パターンが実行される。
【１７９３】
そして、何れの動作パターンが実行される場合であっても、普通電動役物３６４０ａが開放動作中（開放期間設定中）に、第２入球口３６４０に球が１個入球すると、閉鎖条件が成立し、普通電動役物３６４０ａの閉鎖動作が実行される。つまり、本第７実施形態では、普通電動役物３６４０ａの開放状態を終了させる条件として、予め定められている開放期間に到達した場合に成立する条件と、予め定められた個数が第２入球口３６４０へ入球した場合に成立する条件とが設定されている。これにより、第２図柄（普通図柄）の抽選で当たりに当選した場合に、第２入球口３６４０に多数の球が入球してしまい、遊技者に過剰に特典（賞球）が付与されてしまうことを抑制することができる。
【１７９４】
また、何れの動作パターンが実行される場合であっても、第２通路（遅延通路）６６０ｂを球が流下する期間（３秒）以上のエンディング期間が設定されるように構成している。よって、普図当たりに連続して当選した場合であっても、先の普図当たりに基づいて実行される特図２抽選によって小当たりに当選した場合に、その小当たり遊技中に、次の普図当たりに基づいて第２通路６６０ｂを流下した球がＶ入賞装置６５０に入賞する事態を

確実に抑制することができる。
【１７９５】
なお、本実施形態では、上述した構成を用いることで、複数の連続する遊技結果（普図抽選結果）に基づいて、意図しないタイミングで小当たり遊技中に特定領域６５０Ｖを球が通過しないように構成し、適正な遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、連続して普図当たりに当選した場合に、小当たり遊技中に特定領域６５０Ｖを球が通過し易くなるように構成しても良い。この場合、例えば、第２当たり（普図当たり）の当たり種別として、オープニング期間（０．１秒）、開放期間（２秒）、エンディング期間（０．１秒）が設定される当たり種別（普図当たりＣ）を設定可能にし、普図当たりＣに当選した次の普図変動で再度当たりに当選した場合には、次の普図変動に対応する当たり遊技中に第２通路６６０ｂに流入した球が、普図当たりＣに基づいて実行される特図２抽選で当選した小当たり遊技中に特定領域６５０Ｖを通過するように構成すれば良い。
【１７９６】
このように構成することで、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。加えて、このような遊技性を採用する場合には、普図当たりＣに対応させてレース中演出（図２００（ｂ））を実行し、その後、一旦レースに負ける演出（図２０２（ａ）参照）を実行した後に、次の普図当たりに基づいて第２通路６６０ｂに球が流入したことが遅延通路入球スイッチ６６０ｅ１により検知された場合に、レースに負けた後の復活演出を実行するように構成すると良い。これにより、遊技者に対して意外性のある遊技に対応させた意外性のある演出を実行することができる。
【１７９７】
さらに、スルーゲート６７を通過した際に取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値を事前に判別可能な普図事前判別手段を設け、保留記憶された普図入賞情報に対応する事前判別結果として、普図当たりＣに当選する普図入賞情報と、普図当たりに当選する普図入賞情報とが連続して保留記憶されていると判別した場合に、連続する複数の普図入賞に対応された演出（連続演出）を実行するように構成しても良い。このように、普図入賞情報の先読み処理を実行することにより、普図抽選（第２図柄抽選）の抽選結果を事前に判別した状態で演出を設定することができるため、演出効果の高い演出を実行することができる。
【１７９８】
なお、本第７実施形態では、普図当たりに当選した際に実行される当たり遊技として、第２入球口３６４０に球を入球させることが可能な期間電動役物３６４０ａを開状態にする当たり遊技のみが実行されるように構成されているが、これに限ること無く、例えば、第２入球口３６４０に球を入球させることが出来ないが第２通路６６０ｂに球を流入させることが可能な期間（例えば、１秒）電動役物３６４０ａを開状態にするように構成しても良い。
【１７９９】
変動パターン７テーブル２０２ｆｄは、上述した各実施形態に用いられる変動パターン選択テーブル２０２ｆ（図１４参照）と同一の用途で用いられるデータテーブルであって、抽選が実行された特別図柄の種別と、その抽選の結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に対応させて、異なる変動時間が設定される変動パターンが規定されている。
【１８００】
ここで、図２０７、図２０８を参照して、変動パターン７テーブル２０２ｆｄの内容について説明をする。図２０７は、変動パターン７テーブル２０２ｆｄの内容を模式的に示した模式図であって、図２０８（ａ）は、変動パターン７テーブル２０２ｆｄが規定する第１時短用変動パターンテーブル２０２ｆｄ２に規定されている内容を模式的に示した模式図であって、図２０８（ｂ）は、変動パターン７テーブル２０２ｆｄが規定する第２時短用変動パターンテーブル２０２ｆｄ３に規定されている内容を模式的に示した模式図で

ある。
【１８０１】
次に、図２０８（ａ）を参照して、第１時短用変動パターンテーブル２０２ｆｄ２の内容について説明をする。この第１時短用変動パターンテーブル２０２ｆｄ２は、遊技状態として時短状態Ａ（時短Ａ）が設定されている場合に参照される変動パターンテーブルであって、後述する第２時短用変動パターンテーブル２０２ｆｄ３（時短状態Ｂ（時短Ｂ）が設定されている場合に参照される変動パターンテーブル）よりも、遊技者に不利となる小当たり（例えば、小当たりＣ）に当選した場合において、Ｖ入賞装置６５０内の特定領域６５０Ｖを球が通過し難くなるような変動時間が設定され易くなるように変動時間を規定している。
【１８０２】
ここで、第１時短用変動パターンテーブル２０２ｆｄ２に規定されている内容を具体的に説明すると、特別図柄の種別が特図１であって抽選結果が外れである場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動パターンとして「超短外れ」（変動時間０．５秒）が規定され、抽選結果が大当たりである場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動パターンとして「超短当たり」（変動時間０．５秒）が規定されている。つまり、時短状態Ａ（時短Ａ）が設定されている場合、即ち、第２特別図柄の抽選を実行し易い状態において第１特別図柄の抽選が実行された場合には、必ず０．５秒の変動パターンが設定されるように構成している。
【１８０３】
そして、特別図柄の種別が特図２であって、抽選結果が外れである場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動パターンとして「超短外れ」（変動時間０．５秒）が規定され、抽選結果が小当たりＡ、小当たりＢの場合は、変動パターンとして「長小当たり」（変動時間３秒）が規定され、小当たりＣの場合は、変動パターンとして「短小当たり（変動時間０．５秒）」が規定される。また、抽選結果が大当たりである場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲である場合に、変動パターンとして「短大当たり（変動時間１秒）」が規定され、「１５０～１９８」の範囲である場合に、変動パターンとして「中大当たり（変動時間３０秒）」が規定されている。
【１８０４】
このように構成することで、第１時短用変動パターンテーブル２０２ｆｄ２が参照される場合、即ち、遊技状態として時短Ａが設定されている状態では、変動時間が３秒の変動パターンが設定される小当たりＡ、或いは、小当たりＢに当選した場合に、球がＶ入賞装置６５０内の特定領域６５０Ｖを通過し易くなるように構成している。一方で、変動時間が０．５秒の変動パターンが設定される小当たりＣに当選した場合には、第２入球口３６４０へ球が入球した直後（第２特別図柄の抽選が実行された直後）に小当たり遊技が実行されてしまうため、第２流路ｔｂを流下する球が第２流路ｔｂから排出される前にＶ入賞装置６５０の開放動作が終了してしまうため、球がＶ入賞装置６５０内の特定領域６５０Ｖを通過し難くすることができる。
【１８０５】
上述した通り、本第７実施形態では、小当たりＣに対応する小当たり遊技中に特定領域６５０Ｖを球が通過したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後には、遊技状態として遊技者に不利となる通常状態が設定されるように構成しており、それ以外の小当たり（小当たりＡ、小当たりＢ）に当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後には、遊技状態として遊技者に有利となる時短状態（時短Ａ、或いは、時短Ｂ）が設定されるように構成している。
【１８０６】
このように、遊技状態として、時短Ａが設定された場合には、第１時短用変動パターンテーブル２０２ｆｄ２を参照して変動パターンが設定され、設定される変動パターンによって遊技者に有利となる小当たり種別に当選した場合に、小当たり遊技経由の大当たり遊

技が実行され易くなるため、次回の大当たり遊技終了後にも継続して有利な遊技状態が設定され易く、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。
【１８０７】
次に、図２０８（ｂ）を参照して、第２時短用変動パターンテーブル２０２ｆｄ３の内容について説明をする。図２０８（ｂ）は、第２時短用変動パターンテーブル２０２ｆｄ３の内容を模式的に示した模式図である。この第２時短用変動パターンテーブル２０２ｆｄ３は、遊技状態として時短Ｂが設定されている際に参照される変動パターンテーブルである。
【１８０８】
図２０８（ｂ）に示した通り、この第２時短用変動パターンテーブル２０２ｆｄ３は、上述した第１時短用変動パターンテーブル２０２ｆｄ２に対して、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した際に設定される変動パターン（変動時間）を異ならせている点で相違し、それ以外の要素は同一である。
【１８０９】
具体的には、抽選結果が小当たりＡの場合は、変動パターンとして「長小当たり」（変動時間３秒）が規定され、小当たりＢの場合は、変動パターンとして「短小当たり」（変動時間０．５秒）が規定され、小当たりＣの場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１６９」の範囲である場合に、変動パターンとして「長小当たり」（変動時間３秒）が規定され、「１７０～１９８」の範囲である場合に、変動パターンとして「短小当たり」（変動時間０．５秒）が規定されている。
【１８１０】
つまり、第２時短用変動パターンテーブル２０２ｆｄ３が参照される場合、即ち、遊技状態として時短Ｂが設定されている状態では、第２特別図柄の抽選を通常状態よりも実行され易くなるが、小当たりＣに当選した場合に変動時間が３秒の変動パターンが設定されるため、上述した時短Ａが設定されている状態よりも、次回大当たり遊技終了後に遊技状態として通常状態が設定され易い遊技状態となる。
【１８１１】
以上、説明をした通り、本第７実施形態では、第１特別図柄よりも抽選結果に基づいて大当たり遊技が実行され易い第２特別図柄の抽選を、遊技状態として通常状態が設定されている場合よりも実行し易い時短状態を設定可能にし、さらに、時短状態として、次回大当たり終了後に遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）が再度設定され易い遊技状態（時短Ａ）と、次回大当たり終了後に遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）が時短Ａよりも設定され難い遊技状態（時短Ｂ）と、を設定可能に構成している。
【１８１２】
このように構成することで、遊技者に最も有利となる遊技状態（時短Ａ）が設定された場合に、１回の大当たり遊技が実行されただけで遊技状態が通常状態へと移行してしまうことを抑制することができるため、遊技者に対して安心して遊技を行わせることができる。また、時短Ａよりも遊技者に不利となる時短Ｂが設定された場合であっても、通常状態が設定されている場合よりも、大当たり遊技終了後に時短Ａが設定される確率を高くしているため、遊技者に対して意欲的に時短Ａが設定されることを目指して遊技を行わせることができる。
【１８１３】
また、図２０８（ｂ）に示した通り、本第７実施形態では、大当たり遊技終了後に遊技状態として通常状態が設定される小当たりＣに当選した場合であっても、球がＶ入賞装置６５０内の特定領域６５０Ｖを通過し難い変動パターン（変動時間が０．５秒の変動パターン）を選択し得るように構成しているため、小当たりの当選結果だけでは無く、球の流れに対しても遊技者に興味を持たせることができる。この場合、例えば、小当たりＣに当選したことを遊技者に報知し、その後、特定領域６５０Ｖを球が通過するか否かを煽る演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、不利な小当たりに当選したにも関わらず、球が特定領域６５０Ｖを通過しなかったため、遊技

者に不利な遊技状態が設定されてしまう事態を回避することができたことを遊技者に自覚させることができ、満足感を提供することができる。

【１８１４】

さらに、遊技者に不利となる小当たりに当選した回数（小当たりＣに当選した回数）を計測する手段を設け、小当たりＣに基づく大当たり遊技の実行を回避した回数（小当たりＣの小当たり遊技中に特定領域６５０Ｖを球が通過しなかった回数）を表示するように構成しても良い。これにより、遊技者に不利な遊技状態が設定されてしまう事態を回避することができたことを遊技者により具体的に把握させることができると共に、現在設定されている遊技状態が時短Ａなのか時短Ｂなのかを遊技者が予測させ易くすることができる。

【１８１５】

本第７実施形態では、図２０８（ａ），（ｂ）に示して上述した通り、設定される時短状態に応じて、特別図柄の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブル（変動パターンテーブル）を異ならせることにより、遊技者に有利となる小当たりに当選した場合において特定領域６５０Ｖを球が通過し易い遊技状態（時短Ａ）と、通過し難い遊技状態（時短Ｂ）と、を設定可能に構成している。言い換えれば、遊技者に不利となる小当たりに当選した場合において特定領域６５０Ｖを球が通過し易い遊技状態（時短Ｂ）と、通過し難い遊技状態（時短Ａ）と、を設定可能に構成している。

【１８１６】

加えて、本第７実施形態では、設定されている時短状態の種別（時短Ａ、時短Ｂ）に応じて、小当たり当選時に特定領域６５０Ｖを球が通過し易い遊技状態と、通過し難い遊技状態と、を設定可能に構成している。具体的に説明をすると、遊技状態として時短Ａが設定されている場合には、特別図柄の変動パターンを選択する際に第１時短用変動パターンテーブル２０２ｆｄ２が参照される。この第１時短用変動パターンテーブル２０２ｆｄ２を参照して特別図柄の変動パターンを選択する際には、小当たり当選時における９０％（小当たりＡ当選時の１００％と、小当たりＢ当選時の１００％）で特定領域６５０Ｖを球が通過可能な変動時間が設定されるように構成している。

【１８１７】

一方、遊技状態として時短Ｂが設定されている場合には、特別図柄の変動パターンを選択する際に第２時短用変動パターンテーブル２０２ｆｄ３が参照される。この第２時短用変動パターンテーブル２０２ｆｄ３を参照して特別図柄の変動パターンを選択する際には、小当たり当選時における約２８．５％（小当たりＡ当選時の１００％と、小当たりＣ当選時の約８５％）で特定領域６５０Ｖを球が通過可能な変動時間が設定されるように構成している。

【１８１８】

つまり、本第７実施形態では、設定される時短状態の種別に応じて、小当たり当選時において設定される変動パターン（変動時間）を異ならせるように構成し、且つ、小当たり当選時において特定領域６５０Ｖを球が通過可能な変動パターンが選択される割合を異ならせるように構成している。よって、設定される時短状態の種別によって、時短状態中に小当たり当選に基づく大当たり遊技を実行させる確率を異ならせることができる。

【１８１９】

さらに、本第７実施形態では、時短状態を通常状態へと移行させる移行条件（時短終了条件）として、特別図柄の変動回数が１０回に到達することを移行条件として設定しているため、時短状態の種別として時短Ａが設定される場合よりも、時短Ｂが設定されるほうが、小当たり当選時に大当たり遊技が実行され難い分、移行条件を成立し易くすることができる。

【１８２０】

なお、本第７実施形態では、上述した通り、遊技者に有利となる小当たり当選時に特定領域６５０Ｖを球が通過し易くし、且つ、小当たり当選時に特定領域６５０Ｖを球が通過し易い時短状態である時短Ａと、遊技者に不利となる小当たり当選時に特定領域６５０Ｖを球が通過し易くし、且つ、小当たり当選時に特定領域６５０Ｖを球が通過し難い時短状

態である時短Ｂと、が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、小当たり種別を１つにし、単に、小当たり当選時に特定領域６５０Ｖを球が通過可能な変動パターンが設定される割合のみを異ならせるように、設定されている時短状態の種別に応じて参照する変動パターンテーブルを異ならせるように構成しても良い。

【１８２１】

また、設定される時短状態の種別に応じて、時短状態を通常状態へと移行させるための移行条件（時短終了条件）を異ならせて設定しても良く、例えば、遊技者に有利な時短状態（例えば、時短Ａ）が設定された場合ほうが、遊技者に不利な時短状態（例えば、時短Ｂ）よりも、成立し易い時短終了条件（例えば、少ない特別図柄変動回数で成立する時短終了条件）を設定しても良い。これにより、時短状態が設定されている期間中に大当たり遊技が実行される期待度が、設定される時短状態の種別に応じて大きく異なってしまうことを抑制することができるため、何れの時短状態が設定されたとしても、大当たり遊技を目指して意欲的に遊技を行わせることができる。

【１８２２】

さらに、設定される時短状態の種別に応じて時短期間中に期待する遊技内容を異ならせることができるため、具体的には、時短終了条件が成立し易く、且つ、小当たり当選時に特定領域６５０Ｖを球が通過し易い時短状態が設定された場合には、時短状態中に小当たりに当選することに期待をさせ、時短終了条件が成立し難く、且つ、小当たり当選時に特定領域６５０Ｖを球が通過し難い時短状態が設定された場合には、時短状態中に当選した小当たりにおいて特定領域６５０Ｖを球が通過することに期待をさせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【１８２３】

小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｅは、上述した各実施形態に用いられる小当たり種別選択テーブル２０２ｅ（図１４参照）と同一の用途で用いられるデータテーブルであって、小当たりに当選した際に、その小当たりの種別を選択する際に参照されるものであり、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に応じて異なる小当たり種別が選択されるように構成している。

【１８２４】

ここで、図２０６（ｂ）を参照して小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｅの内容について説明をする。図２０６（ｂ）は小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｅに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２０６（ｂ）に示した通り、小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｅには第２特別図柄の小当たり種別として小当たりＡ～小当たりＣの３種類が小当たり種別カウンタＣ５の値により選択されるように規定されている。具体的には、取得している小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～１９」のいずれかである場合の小当たり種別は、「小当たりＡ（Ｖ通過時１０Ｒ実質時短１０回大当たり）」となり、「２０～８９」のいずれかであった場合の小当たり種別は、「小当たりＢ（Ｖ通過時１０Ｒ実質時短１０回大当たり）」となり、「９０～９９」のいずれかであった場合の小当たり種別は、「小当たりＣ（Ｖ通過時１０Ｒ実質時短無大当たり）」となる。

【１８２５】

そして、「小当たりＡ」の当選に基づく大当たりが終了すると、遊技状態として「時短Ａ」が設定され、「小当たりＢ」の当選に基づく大当たりが終了すると、遊技状態として「時短Ｂ」が設定され、「小当たりＣ」の当選に基づく大当たりが終了すると、遊技状態として「通常状態」が設定されるように構成している。

【１８２６】

ここで、各小当たり種別（小当たりＡ～小当たりＣ）には、それぞれ小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０内のＶスイッチ６５０ｅ３を球が通過した場合に、その小当たり遊技終了後に実行される大当たり遊技の種別が設定されている。「小当たりＡ」の場合には、１０Ｒ実質時短１０回大当たりが設定されており、小当たりＡの実行後に、可変入賞装置６５が１０ラウンド（Ｒ）開放状態に設定される大当たりが実行され、その後に時短状態として１０回の時短遊技（特別図柄の変動が合算で１００回、或いは、第２特別図柄の

変動が１０回実行されるまでの期間）が設定されるように構成されている。
【１８２７】
また、「小当たりＢ」の場合には、１０ラウンド（Ｒ）実質時短１０回大当たりが設定されており、小当たりＢの実行後に、可変入賞装置６５が１０ラウンド（Ｒ）開放状態に設定される大当たりが実行され、その後に時短状態として１０回の時短遊技（特別図柄の変動が合算で１００回、或いは、第２特別図柄の変動が１０回実行されるまでの期間）が設定されるように構成されている。「小当たりＣ」の場合には、１０Ｒ時短無大当たりが設定されており、小当たりＣの実行後に、可変入賞装置６５が１０ラウンド（Ｒ）開放状態に設定される大当たりが実行されるが、大当たり遊技後には、時短状態が設定されず、通常状態が設定されるように構成されている。
【１８２８】
このように、選択される小当たり種別によって、小当たり遊技終了後に実行される大当たり遊技の内容およびその大当たり遊技後に設定される遊技状態を異ならせることができる。
【１８２９】
具体的には、「小当たりＡ」は、大当たり遊技において実行されるラウンド数が多く（１０Ｒ）、且つ、大当たり遊技終了後に遊技者に最も有利となる時短状態（時短Ａ）が設定されるため、遊技者にとって最も有利な小当たりとして設定されており、小当たりＢは、大当たり遊技において実行されるラウンド数が多く（１０Ｒ）、上述した小当たりＡと同一に設定されているが、大当たり遊技後に設定される時短状態が、時短Ａがよりも遊技者に不利となる「時短Ｂ」が設定されるため、小当たりＡよりも不利な小当たりとして設定される。「小当たりＣ」は、大当たり遊技において実行されるラウンド数は多いが（１０Ｒ）、大当たり遊技後に時短状態が設定されないことから、遊技者にとって最も不利な小当たりとして設定される。
【１８３０】
本実施形態では、当選した小当たりの種別に関わらず、小当たり遊技中に特定領域６５０Ｖを球が通過した場合に実行される大当たり遊技が１０ラウンド（Ｒ）のラウンド遊技となるように構成することにより、小当たり契機で実行される大当たり遊技中に、その大当たり遊技として実行されるラウンド遊技数（ラウンド数）を把握することで、今回当選した小当たりの種別を遊技者が容易に把握することを抑制しているが、これに限ること無く、各小当たり種別に対して異なるラウンド数の大当たり遊技を設定するように構成しても良い。これにより、各小当たり種別に対する有利度合いを大きく異ならせることができるため、遊技者に対して最も有利な小当たり種別に当選するように期待させながら遊技を行わせることができる。
【１８３１】
なお、本実施形態では、時短状態の終了条件として、第２特別図柄の変動回数が１０回（第１終了条件）、或いは、特別図柄（第１特別図柄および第２特別図柄）の変動回数が合計で１００回（第２終了条件）を設定している。このように構成することで、第１特別図柄の保留球数が１以上ある状態で大当たりに当選し、大当たり終了後に時短状態が設定された場合において、大当たり終了後に第１特別図柄（特図１）の変動が実行されたとしても時短状態が終了することが無い。また、第２特別図柄（特図２）の変動が実行された場合には上述した第２終了条件が成立し時短状態を終了させることができるため、時短状態中に任意の特別図柄（第２特別図柄）を確実に所定回数変動させることができる。
【１８３２】
次に、時短状態中（普通図柄の高確率状態中）に当選した当たり種別と、第２入球口３６４０への球流れについて、図１９６を参照して説明をする。図１９６を参照して上述した通り、本第７実施形態では、普図当たりに当選し、普通電動役物３６４０ａが突出状態（図１９８参照）へと可変することで、普通電動役物３６４０ａ上を球が流下することにより、第２入球口３６４０に球が入球し易い状態が構築される。
【１８３３】

そして、普通電動役物３６４０ａの閉鎖条件が成立すると、普通電動役物３６４０ａが閉鎖動作を実行し、その時点で普通電動役物３６４０ａ上を流下していた球が普通電動役物３６４０ａの直下に設けられた第１流路ｔａ、或いは第２流路ｔｂに流入する。ここで、第１流路ｔａを流下した球は、０．５秒の流下期間を経て流路ユニット６６０の下方に設けられたＶ入賞装置６５０に到達し、第２流路ｔｂを流下した球は、３秒の流下期間を経てＶ入賞装置６５０に到達する。

【１８３４】

次に、普通電動役物３６４０ａの閉鎖条件として第２入球口３６４０に球が入球した場合について説明をする。第２入球口３６４０に球が入球したことにより、普通電動役物３６４０ａの閉鎖条件が成立した場合は、普通電動役物３６４０ａの閉鎖動作が実行されると共に、第２特別図柄抽選が実行される。そして、第２特別図柄の抽選結果に応じて第２特別図柄の変動パターン（変動時間）が決定される。なお、詳細は図２０８を参照して後述するが、本実施形態では、時短状態として遊技者に有利な有利時短（時短Ａ）と、有利時短よりも遊技者に不利となる不利時短（時短Ｂ）と、を設定可能にし、設定される時短状態に応じて異なる変動パターンが設定されるように構成している。

【１８３５】

開放シナリオ７テーブル２０２ｆｆは、特別図柄の抽選で当たり（大当たり、小当たり）に当選した場合に実行される当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）の遊技内容（開放シナリオ）が、当選した当たり種別に対応させて規定されているデータテーブルであって、当たりに当選した場合に、設定された当たり種別に対応した開放シナリオが読み出され、当たり遊技が実行される。

【１８３６】

ここで、図２０９を参照して、開放シナリオ７テーブル２０２ｆｆの内容について説明をする。図２０９は開放シナリオ７テーブル２０２ｆｆに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この開放シナリオ７テーブル２０２ｆｆは、特別図柄の抽選結果が大当たり或いは小当たりであった場合に実行される特典遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）において球が入球可能となる入賞装置（可変入賞装置６５、Ｖ入賞装置６５０）の開放動作を当選した当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に応じて異ならせるための動作データ（開放シナリオ）が規定されている。

【１８３７】

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

【１８３８】

開放シナリオ７テーブル２０２ｆｆには、当選した当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に対応して当たり遊技中の開始インターバル期間（当たり遊技が開始されてから最初に入賞装置が開放動作するまでの期間）と、入賞装置の開放動作態様（開放動作される入賞装置の種別、１回の開放動作（ラウンド遊技）の秒数、総開放動作回数（ラウンド数））と、ラウンド間インターバル期間（ラウンド遊技間に設定される入賞装置が閉鎖される期間）と、終了インターバル期間（全てのラウンド遊技が終了してから、当たり遊技が終了するまでの期間（新たな特別図柄変動の開始を許容するまでの期間））とが、それぞれ規定されている。

【１８３９】

具体的には、当選した当たり種別が「大当たりＡ，Ｄ，Ｅ」に対応して、開始インターバル期間として「２秒」が、入賞装置の開放動作態様として「可変入賞装置６５」を「１５ラウンド」、１回のラウンド遊技として「継続して２９秒」開放する開放動作態様が、ラウンド間インターバル期間として「１秒」が、終了インターバル期間として「４秒」が規定されている。よって、大当たり種別が大当たりＡ，Ｄ，Ｅの大当たりに当選した場合

は、可変入賞装置６５が１５ラウンド分開放される大当たり遊技が実行されることになり、遊技者に多くの賞球が払い出される大当たり遊技となる。さらに、大当たり種別が大当たりＡ，Ｄの場合には、大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる遊技状態である時短状態が設定される大当たりであるため、大当たりＡ，Ｄは遊技者にとって最も有利となる特典が付与される大当たりとなる。

【１８４０】

次に、当たり種別が大当たりＢ，Ｃに対応して、開始インターバル期間として「２秒」が、入賞装置の開放動作態様として「可変入賞装置６５」を「５ラウンド」、１回のラウンド遊技として「継続して２９秒」開放する開放動作態様が、ラウンド間インターバル期間として「１秒」が、終了インターバル期間として「４秒」が規定されている。よって、大当たり種別が大当たりＢ，Ｃの大当たりに当選した場合は、可変入賞装置６５が５ラウンド分開放される大当たり遊技が実行されることになり、遊技者に対して大当たりＡ，Ｄ，Ｅに対応する大当たり遊技の約１／３の賞球が払い出される大当たり遊技となる。

【１８４１】

次いで、当たり種別が小当たりＡ～Ｃに対応して、開始インターバル期間として「０．１秒」が、入賞装置の開放動作態様として「Ｖ入賞装置６５０」を「１ラウンド目」に開放動作し、１ラウンド目の開放動作中（開放動作が終了してから、球捌け時間として設定される０．５秒も含む）に特定領域６５０Ｖを球が通過（Ｖ通過）した場合には、「可変入賞装置６５」を「２～１１ラウンド目」に開放動作し、１回のラウンド遊技として、１ラウンド目は「１．５秒間継続開放」し、２～１１ラウンド目は「２９秒間継続開放」する開放動作態様が、ラウンド間インターバル期間として、１ラウンド目終了後は「５秒」、それ以外は「１秒」が、終了インターバル期間として「４秒」が規定されている。つまり、本第７実施形態では、小当たり遊技中に特定領域６５０Ｖを球が通過すると、その後、１０ラウンド分の大当たり遊技が実行されるように構成している。

【１８４２】

なお、本実施形態では、大当たりに当選した場合は、１ラウンド目から可変入賞装置６５を開放する大当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、上述した小当たりＡ～Ｃと同様の開放シナリオが設定される大当たり種別（例えば、大当たりＺ）を設けても良い。このように構成することで、大当たりＺが設定された場合には、１ラウンド目にＶ入賞装置６５０が小当たりと同一の開放動作態様で動作されるため、遊技者に対して、今回の特別図柄で大当たりに当選したのか小当たりに当選したのかを分かり難くすることができる。

【１８４３】

なお、この場合は、すでに大当たり遊技が実行されている状態であるため、大当たりＺの１ラウンド目でＶ入賞装置６５０が開放動作されている間に特定領域６５０Ｖを球が通過していなくても、２ラウンド目以降のラウンド遊技が実行されることになる。よって、小当たり遊技と同様の開放動作態様が設定される大当たり遊技が実行される場合には、図２０１（ｂ）に示した演出が第３図柄表示装置８１の表示画面で表示されるように構成すると良い。これにより、今回の遊技結果が、小当たり遊技中に特定領域６５０Ｖを球が通過したことにより大当たり遊技が実行されたと遊技者に思わせることができる。

【１８４４】

また、実際に小当たり遊技中に特定領域６５０Ｖを通過した場合と、大当たりＺに当選した場合とで、図２０１（ｂ）に示した演出を実行することができるため、レース中演出において演出結果として遊技者に有利となる演出結果（図２０１（ｂ）参照）が表示される割合を高めることができる。よって、レース中演出に期待感を持たせることができる。

【１８４５】

尚、小当たり遊技と同様の開放動作態様が設定される大当たり種別（例えば、大当たりＺ）に当選した場合と、各種小当たりに当選した場合とでは、第３図柄表示装置８１にて表示される変動表示（変動演出）として同一の演出態様が実行されるようにし、且つ、特別図柄の抽選結果を示す第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示態様により遊技者に抽選

結果を識別され難くするために、特別図柄の停止表示タイミングと、第３図柄表示装置８１に表示される第３図柄の停止表示タイミングを異ならせたり、特別図柄の停止表示タイミングと第３図柄の停止表示タイミングは同期させるが、その停止表示タイミング或いはその前後の期間において、第３図柄の表示をそれ以外の期間よりも遊技者が識別し難くするために、表示態様や表示領域を可変させたり、特別図柄の停止表示タイミングにおいて、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される演出用の図柄を第３図柄から普通図柄の変動表示に対応させた演出用普通図柄に切り替えたりすると良い。これにより、今回の抽選結果が小当たりなのか大当たりなのかを第３図柄の停止表示態様で容易に把握されてしまうことを抑制することができる。

【１８４６】

次に、図２０３（ｂ）を参照して、本第７実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の内容を説明する。図２０３（ｂ）は、本第７実施形態における主制御装置１１０ＲＡＭ２０３の内容を模式的に示した模式図である。図２０３（ｂ）に示した通り、本第７実施形態のＲＡＭ２０３は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、時短中合算カウンタ２０３ｆａ、大当たり開始フラグ２０３ｆｂ、大当たり中フラグ２０３ｏ、小当たり開始フラグ２０３ｆｃ、小当たり中フラグ２０３ｐ、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄ、Ｖフラグ２０３ｆｅ、時短中特２カウンタ２０３ｆｆ、Ｖ通過フラグ２０３ｆｇ、その他メモリエリア２０３ｚを有している。なお、上述した各実施形態の何れかに用いた電気的構成と同一名称（第７実施形態に用いたことを識別可能にするために付した「７」以外が同一の名称）の構成（フラグ、カウンタ、エリア）は、その用途については上述した各実施形態と同一であるため詳細な説明を省略する。

【１８４７】

時短中合算カウンタ２０３ｆａは、時短状態中に実行される第１特別図柄および第２特別図柄の変動回数を合算し、最大１００回まで計数するためのカウンタである。この時短中合算カウンタ２０３ｆａは、大当たりに当選した場合に初期値である０に設定され（図２１５のＳ１００１８参照）、大当たり終了時に１００に設定され（図２２２のＳ１０６１４参照）。そして、時短状態中に特別図柄の変動が終了する毎に１減算される（図２１７のＳ１０２０２参照）。この時短中合算カウンタ２０３ｆａの値は、時短状態の終了条件が成立したか否かを判別する際に参照されるものであり、カウンタ値が０まで減算されたと判別した場合に（図２１７のＳ１０２０７：Ｙｅｓ）、遊技状態として通常状態が設定される（図２１７のＳ１０２０８）。

【１８４８】

上述したように、本実施形態では、時短状態中における第１特別図柄および第２特別図柄の変動を合算した回数が１００回に到達（第１終了条件）、或いは、時短状態中における第２特別図柄の変動回数が１０回に到達（第２終了条件）の何れかの条件が成立した場合に、時短状態が終了するように構成されており、そのうちの第１終了条件が成立したか否かを判別するために時短中合算カウンタ２０３ｆａを用いている。なお、時短中合算カウンタ２０３ｆａの値は、残時短回数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図２１７のＳ１０２０５参照）。残時短回数コマンドは、時短中合算カウンタ２０３ｆａの値が変更される度に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【１８４９】

音声ランプ制御装置１１３は、時短中合算カウンタ２０３ｆａの値が変更される度に、主制御装置１１０より送信される残時短回数コマンドによって、時短状態の第１終了条件が成立するまでの残変動回数を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３の遊技状態格納エリア２２３ｆｅによって管理される残時短回数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置１１０の時短中合算カウンタ２０３ｆａにより計数された実際の残変動回数からずれてしまった場合であっても、次に受信する残時短回数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【１８５０】
なお、音声ランプ制御装置１１３は、残時短回数コマンドに基づいて残時短回数を管理しているが、上述した時短中合算カウンタ２０３ｆａの値に対応する残時短回数コマンド、即ち、時短状態の第１終了条件が成立するまでの残変動回数を示す情報を表示制御装置１１４に対して送信しないように構成している。これは、通常の遊技を行っている場合には、時短状態の第２終了条件が成立することで時短状態を通常状態へと移行させるように構成されているためであり、第１終了条件が成立するまでの残変動回数を第３図柄表示装置８１に表示させた状態で第２終了条件が成立し、時短状態が終了してしまう事態を抑制している。
【１８５１】
大当たり開始フラグ２０３ｆｂは、大当たり遊技の開始タイミングであることを示すフラグである。抽選結果が大当たりと判定されている特別図柄の変動が停止する場合に、大当たり開始フラグ２０３ｆｂがオンに設定される（図２１５のＳ１００１７）。大当たり開始フラグ２０３ｆｂがオンであることが判別されて、大当たりの開始タイミングであることが識別されると、オフに設定される（図２２２のＳ１０６０３）。なお、大当たり開始フラグ２０３ｆｂは、初期状態ではオフに設定されるものであり、電源断等が発生した場合には、バックアップされて電源断直前の状態が保持されるように構成されている。
【１８５２】
大当たり中フラグ２０３ｏは、大当たり遊技中であることを示すフラグである。判定結果が大当たりである特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される（図２１５のＳ１００１７）。一方、大当たりの終了タイミングであると判別された場合（設定されている大当たり種別に対応するラウンド数の遊技が終了したと判別した場合）に、オフに設定される（図２２２のＳ１０６１７）。この大当たり中フラグ２０３ｏは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。なお、この大当たり中フラグ２０３ｏは、上述した第１実施形態で用いられる大当たり中フラグ２０３ｏと同一の機能を有するものである。
【１８５３】
小当たり開始フラグ２０３ｆｃは、小当たり遊技の開始タイミングであることを示すフラグである。判定結果が小当たりである特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される（図２１８のＳ１０３０４）。小当たり開始フラグ２０３ｆｃがオンであることが判別されて、小当たり遊技の開始タイミングであると識別されるとオフに設定される（図２２３のＳ１０７０３）。この小当たり開始フラグ２０３ｆｃは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。
【１８５４】
小当たり中フラグ２０３ｐは、小当たり遊技中であることを示すフラグである。判定結果が小当たりである特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される（図２１８のＳ１０３０４参照）。一方、小当たりの終了タイミングであると判別された場合（設定されている小当たりのラウンド数の遊技が終了したと判別した場合）に、オフに設定される（図２２３のＳ１０７１７参照）。この小当たり中フラグ２０３ｐは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。
【１８５５】
Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄは、小当たり遊技が実行されている場合に、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が特定領域６５０Ｖを通過した場合（特定領域６５０Ｖを球が通過したことを検知スイッチ（図示せず）が検知した場合）に設定される大当たり種別を判別するためのデータが記憶される記憶エリアである。Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄは、判定結果が小当たりとなる特別図柄の変動が停止する場合に、判定されている小当たり種別に対応した大当たり種別に対応するデータ値が記憶される（図２１８

のＳ１０３０２参照）。Ｖ入賞装置６５０内の特定領域６５０Ｖを球が流下し、検知スイッチにより球が検知されると、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄに記憶されているデータ値に対応する大当たり種別に対応するＶフラグ２０３ｆｅがオンに設定されるように構成されている。小当たり遊技の終了時に、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄに記憶されているデータ値がクリアされるように構成されている。このＶ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。

【１８５６】

Ｖフラグ２０３ｆｅは、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０内の特定領域６５０Ｖを球が流下し、検知スイッチにより球が検知されると、実行している小当たり遊技の種別に対応した大当たり種別に対応したフラグがオンに設定されるものである。小当たり遊技の終了時に、このＶフラグ２０３ｆｅがオンであるかを判別し（図２２３のＳ１０７１２参照）、Ｖフラグ２０３ｆｅがオンであると判別した場合に（図２２３のＳ１０７１２：Ｙｅｓ）、オンに設定されているフラグに基づいて実行される大当たり種別が判別されて対応する大当たり遊技の開始（大当たり種別に基づく開放シナリオ）が設定される（図２２３のＳ１０７１３）。このＶフラグ２０３ｆｅは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。

【１８５７】

時短中特２カウンタ２０３ｆｆは、時短状態中に実行される第２特別図柄の変動回数を最大１０回まで計数するためのカウンタである。この時短中特２カウンタ２０３ｆｆは、大当たりに当選した場合に初期値である０に設定され（図２１５のＳ１００１８参照）、大当たり終了時に１０に設定される（図２２２のＳ１０６１４参照）。そして、時短状態中に第２特別図柄の変動が終了すると１減算される（図２１７のＳ１０２０４参照）。この時短中特２カウンタ２０３ｆｆの値は、時短状態の終了条件が成立したか否かを判別する際に参照されるものであり、カウンタ値が０まで減算されたと判別した場合に（図２１７のＳ１０２０６：Ｙｅｓ）、遊技状態として通常状態が設定される（図２１７のＳ１０２０８）。

【１８５８】

上述したように、本実施形態では、時短状態中における第１特別図柄および第２特別図柄の変動を合算した回数が１００回に到達（第１終了条件）、或いは、時短状態中における第２特別図柄の変動回数が１０回に到達（第２終了条件）の何れかの条件が成立した場合に、時短状態が終了するように構成されており、そのうちの第２終了条件が成立したか否かを判別するために時短中特２カウンタ２０３ｆｆを用いている。なお、時短中特２カウンタ２０３ｆｆの値は、残時短回数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図２１７のＳ１０２０５参照）。残時短回数コマンドは、時短中特２カウンタ２０３ｆｆの値が変更される度に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【１８５９】

なお、音声ランプ制御装置１１３は、残時短回数コマンドに基づいて残時短回数を管理しているが、上述した時短中特２カウンタ２０３ｆｆの値に対応する残時短回数コマンド、即ち、時短状態の第２終了条件が成立するまでの残変動回数を示す情報を表示制御装置１１４に対して送信するように構成している。これは、通常の遊技を行っている場合には、時短状態の第２終了条件が成立することで時短状態を通常状態へと移行させるように構成されているためであり、遊技者に対して、時短状態が終了するまでの残変動回数を第３図柄表示装置８１に表示させて分かり易い遊技を提供するためである。

【１８６０】

Ｖ通過フラグ２０３ｆｇは、小当たり遊技中において、Ｖフラグ２０３ｆｅがオンに設定されている状態を判別するために用いられるフラグであって、Ｖフラグ２０３ｆｅがオ

ンに設定されている場合にオンに設定される。本実施形態では、小当たり遊技中においてＶ入賞装置６５０内の特定領域６５０Ｖを最初に通過した球に対応したＶ通過処理（図２２１参照）においてオンに設定される（図２２１のＳ１０５０７）。

【１８６１】

そして、Ｖ通過処理（図２２１参照）では、Ｖ通過フラグ２０３ｆｇをオンに設定しているか判別し（図２２１のＳ１０５０１）、オンに設定していると判別した場合は（図２２１のＳ１０５０１：Ｙｅｓ）、Ｖ通過処理（図２２１の参照）のうちＳ１０５０１～Ｓ１０５０８の処理をスキップするように構成している。これにより、１回の小当たり遊技中に特定領域６５０Ｖを複数の球が通過した場合（特定領域６５０Ｖを通過した球を検知可能な検知スイッチ（図示せず）が、複数の球を検知した場合）であっても、最初に検知した球に対応したＶ通過処理のみが実行されることになる。よって、小当たり遊技中に実行される処理を簡素化することが出来ると共に、音声ランプ制御装置１１３へＶ通過コマンドを複数回送信してしまい、音声ランプ制御装置１１３側でのＶ通過管理は煩雑になることを抑制することができる。

【１８６２】

次に、図２１０及び図２１１を参照して、本第７実施形態のパチンコ機１０の遊技性について説明をする。図２１０は、特別図柄の抽選結果に基づいて以降する遊技状態の流れを模式的に示した遷移図であって、図２１１は、小当たり遊技中に実行される各種装置の動作の流れを模式的に示したタイミングチャートである。

【１８６３】

本第７実施形態では、遊技盤１３（図１９５参照）の左側領域を狙って球を発射させる左打ち遊技を行い第１特別図柄（特図１）の抽選を実行させる通常状態と、遊技盤１３の右側領域を狙って球を発射させる右打ち遊技を行い第２特別図柄（特図２）の抽選を実行させる時短状態と、を設定可能に構成し、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選のほうが大当たり遊技を実行させ易く構成している。

【１８６４】

さらに、時短状態として、遊技者に有利な時短状態Ａ（時短Ａ）と、時短状態Ａよりも遊技者に不利となる時短状態Ｂ（時短Ｂ）との何れかが設定されるように構成している。ここで、本実施形態では、時短状態Ａ（時短Ａ）が設定されている状態で大当たり遊技が実行された場合に、その大当たり遊技終了後に通常状態が設定されない（され難い）ように構成している。このように構成することで、一度時短状態Ａ（時短Ａ）が設定されると、少なくとも２回の大当たり遊技が実行されない限り遊技状態として通常状態が設定されないため、遊技者にとって有利な時短状態を構築することができる。

【１８６５】

図２１０に示した通り、通常状態が設定されている状態では、第１特別図柄（特図１）の抽選を遊技が実行され、特図１抽選にて大当たりに当選した場合は、その大当たりが時短大当たりのうち「大当たりＡ」（大当たりの１０％）である場合には、大当たり遊技終了後に遊技状態として時短状態Ａ（時短Ａ）が設定され、「大当たりＢ」（大当たりの４０％）である場合には、大当たり遊技終了後に遊技状態として時短状態Ｂ（時短Ｂ）が設定され、「大当たりＣ」（大当たりの５０％）である場合には、大当たり遊技終了後に遊技状態として通常状態が設定される。

【１８６６】

また、通常状態中に特図２抽選が実行され、大当たりに当選、或いは、小当たり当選に基づいて大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技終了後には通常状態が設定されるように構成している。これにより、通常状態中に不正に第２特別図柄（特図２）の抽選を実行する行為を抑制することができる。

【１８６７】

時短状態Ａ（時短Ａ）が設定されている状態では、特図２抽選が主に実行される。この特図２抽選では、図２０５（ｃ）を参照して説明をした通り、大当たりに当選した場合には、その大当たり遊技終了後に必ず時短状態が設定されるため、時短状態Ａ（時短Ａ）中

に大当たりに当選した場合に、その大当たり遊技終了後に通常状態が設定されることは無い。

【１８６８】

また、特図２抽選で小当たりに当選した場合であっても、時短状態Ａ（時短Ａ）中に参照される第１時短用変動パターンテーブル２０２ｆｄ２に規定される変動パターンが設定されるため、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たり種別「小当たりＣ」に当選した場合には、Ｖ入賞装置６５０内の特定領域６５０Ｖを球が通過することが無い。従って、時短状態Ａ（時短Ａ）が設定された場合には、遊技状態が再度通常状態が設定されるまでに、複数回の大当たり遊技を実行することができる。よって、遊技者に対して有利となる有利遊技状態が設定されたにも関わらず、直ぐに有利遊技状態が終了してしまう事態を抑制することができ、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

【１８６９】

なお、この時短状態Ａが設定されている状態において、時短終了条件が成立した場合（特図２変動が１０回実行された場合）には、時短状態が終了し、通常状態が設定されるように構成しているが、時短状態中では約１／２の確率で小当たりに当選し、その８０％で特定領域６５０Ｖに球を通過させることができる小当たり遊技が実行されるため、継続して右打ち遊技を行う正常遊技を行う限り、時短終了条件が成立するよりも前に大当たり遊技が実行することができる。一方で、特定の小当たり種別に当選した場合に特定領域６５０Ｖに球を通過させるために、右打ち遊技を継続して行わない遊技を実行する場合には、特図２変動回数が１０回に到達することで通常状態へと移行させることができる。これにより、時短状態中に不適切な遊技を行った遊技者に対してペナルティを課すことができる。

【１８７０】

時短状態Ａ（時短Ａ）が設定されている状態で小当たりＡ（２０％）に当選した場合は、小当たり当選に基づいた大当たり遊技が実行された後に、再度、時短状態Ａ（時短Ａ）が設定され、小当たりＢ（７０％）に当選した場合は、小当たり当選に基づいた大当たり遊技が実行された後に、時短状態Ｂ（時短Ｂ）が設定される。なお、小当たりＣ（１０％）に当選した場合には、図２０８（ａ）に示した通り、短い変動時間（０．５秒）が設定されるため、小当たり遊技中に特定領域６５０Ｖを球が通過することが無い。

【１８７１】

また、時短状態Ｂ（時短Ｂ）が設定されている状態で大当たりに当選した場合には、上述した時短状態Ａ（時短Ａ）と同様に、大当たりＤ（９０％）と大当たりＥ（１０％）が設定される。また、小当たりに当選した場合は、第２時短用変動パターンテーブル２０２ｆｄ３（図２０８（ｂ）参照）が参照され、小当たりＡまたは小当たりＣにおいて特定領域６５０Ｖを球が通過するように構成されている。

【１８７２】

よって、小当たりＡ（２０％）に当選した場合には、小当たり当選に基づいた大当たり遊技が実行された後に、時短状態Ａ（時短Ａ）が設定され、小当たりＣに当選した場合は、小当たり当選に基づいた大当たり遊技が実行された後に、通常状態が設定される。また、時短状態Ａ（時短Ａ）と同様に、時短終了条件が成立した場合（特図２変動が１０回実行された場合）には、時短状態が終了し、通常状態が設定されるように構成している。

【１８７３】

次に、図２１１を参照して、小当たり遊技中における各種装置の動作の流れについて説明をする。図２１１（ａ）～（ｆ）は小当たり遊技中の各種構成の流れを模式的に示した図である。図２１１（ａ）～（ｆ）に示した通り、主制御装置１１０の制御処理によって小当たりに当選した特図変動表示が実行されると、表示制御装置１１４によって第３図柄表示装置８１の表示画面にレース中演出（図１９９（ｂ）～図２０２（ａ）参照）が実行される。そして、小当たり遊技が開始されてからｔ１（０．１秒）経過するとＶ入賞口ソレノイド（図示せず）が予め定められたシナリオに沿って１．５秒間駆動する（図２０９参照）。

【１８７４】
Ｖ入賞装置６５０内の特定領域６５０Ｖを流下した球は検知スイッチ（図示せず）により検知され、小当たり遊技が開始されてから１秒後からの４秒間（Ｖ有効期間ｔ５）の間に検知スイッチが球を検知することで、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行され、大当たり遊技が開始されてからオープニング期間ｔ６（２秒）が経過すると、１ラウンド目のラウンド遊技が開始され特定入賞口６５ａが開放される。
【１８７５】
以上、説明をした通り、本第７実施形態では、遊技状態として通常状態と、時短状態Ａと、時短状態Ｂと、設定可能とし、時短状態Ａが設定された場合と、時短状態Ｂが設定された場合とで特別図柄の変動パターンを設定する際に参照するデータテーブルを異ならせるように構成している。
【１８７６】
そして、時短状態Ａが設定されている場合には、遊技者にとって不利となる小当たり（小当たりＣ）に当選した場合に、その小当たり遊技中に球が特定領域６５０Ｖを通過することが無い変動パターンが設定されるように構成している。具体的には、図１９６を参照して上述した通り、時短状態中において第２特別図柄（特図２）の抽選が実行された場合に、特定領域６５０Ｖを通過可能な流路（第２流路ｔｂ）を球が流下可能となり、その第２流路ｔｂを球が通過するのに要する期間（３秒）よりも、小当たりＣに当選した場合に設定される変動時間（０．５秒）と、小当たり遊技が開始されてからＶ入賞装置６５０の開放期間が終了するまでの時間（１．６秒）とを合算した時間のほうが短くなるように構成している。
【１８７７】
また、時短状態Ｂが設定されている場合は、遊技者にとって不利となる小当たり（小当たりＣ）に当選した場合に、その小当たり遊技中に球が特定領域６５０Ｖを通過し得るように変動パターンが設定されるように構成している。このように構成することで、遊技状態として時短状態が設定されている場合であっても、変動パターンを設定する際に参照されるデータテーブルを異ならせるだけで、遊技者に対する有利度合いを大きく異ならせることができる。
【１８７８】
＜第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について＞
次に、図２１２及び図２１３を参照して、本第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について説明をする。図２１２は、本実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２１２に示した通り、本第７実施形態のＲＡＭ２２３は、入賞情報格納エリア２２３ｂ、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄ、変動開始フラグ２２３ｆａ、停止種別選択フラグ２２３ｆｂ、演出カウンタ２２３ｈ、ＳＷ有効時間記憶エリア２２３ｆｄ、変動時間カウンタ２２３ｆｄ、遊技状態格納エリア２２３ｆｅ、遅延通路状態フラグ２２３ｆｆ、長変動フラグ２２３ｆｇ、第２入球フラグ２２３ｆｈ、普図当たり中フラグ２２３ｆｉ、その他メモリエリア２２３ｚを有している。なお、上述した各実施形態の何れかに用いた電気的構成と同一名称の構成（フラグ、カウンタ、エリア）は、その用途については上述した各実施形態と同一であるため詳細な説明を省略する。
【１８７９】
変動開始フラグ２２３ｆａは、特別図柄の変動が開始されることを示す情報（変動パターンコマンド）を受信したことを示すためのフラグであって、特別図柄の変動が開始される場合にオンに設定されるものである。この変動開始フラグ２２３ｆａは、音声ランプ制御装置１１３が受信した変動パターンコマンドに含まれる情報に基づいて、今回の特別図柄変動が第１特別図柄（特図１）の変動なのか、第２特別図柄（特図２）の変動なのか、を判別できるように構成されている。
【１８８０】
具体的には、変動開始フラグ２２３ｆａは、特図１変動を示す変動パターンコマンドを

受信した場合にオンに設定される特図１変動開始フラグ２２３ｆａ１と、特図２変動を示す変動パターンコマンドを受信した場合にオンに設定される特図２変動開始フラグ２２３ｆａ２と、から形成されている。

【１８８１】

そして、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドを受信した場合に（図２２６のＳ１２００１：Ｙｅｓ）、受信した変動パターンコマンドに含まれる図柄種別情報に対応する変動開始フラグ２２３ｆａがオンに設定され（図２２６のＳ１２００２参照）、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフに設定される（図２３１のＳ５１０２、或いは、Ｓ５１０８参照）。変動開始フラグ２２３ｆａの何れかがオンに設定されると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。

【１８８２】

ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２２５参照）のコマンド出力処理（図２２５のＳ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。

【１８８３】

停止種別選択フラグ２２３ｆｂは、主制御装置１１０から今回の特別図柄変動の停止種別を示すための情報を含むコマンド（停止種別コマンド）を受信したことを示すためのフラグであって、主制御装置１１０から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンに設定され（図２２６のＳ１２００５参照）、第３図柄表示装置８１における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図２３１のＳ５１１２参照）。停止種別選択フラグ２２３ｆｂがオンに設定されると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、停止種別がそのまま設定される。

【１８８４】

遊技状態格納エリア２２３ｆｅは、主制御装置１１０から遊技状態に関する状態コマンドを受信した場合に、その状態コマンドに対応する遊技状態を格納するための領域である。この遊技状態格納エリア２２３ｆｅに格納された情報（遊技状態）を参照することで、音声ランプ制御装置１１３側で現在の遊技状態を識別可能に構成している。なお、本実施形態では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、パチンコ機１０の電源が遮断された場合にデータが消去されるため、停電等の発生による電源遮断時には遊技状態格納エリア２２３ｉに格納されている現在の遊技状態を示す情報も消去されることとなる。しかしながら、本実施形態では電源投入後に実行される主制御装置の立ち上げ処理（図５１参照）にて状態コマンドが設定されるため（図５１のＳ２１１５）、電源復旧後、直ちに遊技状態格納エリア２２３ｆｅに電源遮断前に設定されていた遊技状態を示す情報が格納されることになる。よって、パチンコ機１０に電源が投入されている状態では音声ランプ制御装置１１３側で常に遊技状態を識別することができる。

【１８８５】

なお、主制御装置１１０から出力された状態コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理７（図２２６のＳ４１８２参照）にて受信の有無を判別され、受信したと判別した場合に、受信した状態コマンドに含まれる遊技状態が遊技状態格納エリア２２３ｆｅに格納される処理が実行されるように構成しているが、図２２６では、その処理内容をその他のコマンドに応じた処理（図２２６のＳ１２０１９参照）に含まれる処理としており、その詳細な説明を省略する。

【１８８６】

遅延通路状態フラグ２２３ｆｆは、流路ユニット６６０のうち、第２流路（遅延流路）ｔｂを流下する球の状況を判別するためのフラグである。ここで遅延通路状態フラグ２２

３ｆｆの内容について、図２１３を参照して説明をする。図２１３は、遅延通路状態フラグ２２３ｆｆの内容を模式的に示した模式図である。図２１３に示した通り、遅延通路状態フラグ２２３ｆｆは、１バイトの記憶領域で構成され、下位４ビットの状態によって遅延流路の球流れ状態を特定可能に構成されている。

【１８８７】

具体的には、第２通路（遅延通路）６６０ｂへ流入した球を検知する遅延通路入球スイッチ６６０ｅ１がオフに設定され、第２通路（遅延通路）６６０ｂから流出した球を検知する遅延通路排出スイッチ６６０ｅ２がオフに設定されている状態、即ち、第２通路（遅延通路）６６０ｂを球が通過していない状態では、下位４ビットが「０００１」（図２１３では「００」と記載）となり、遅延通路入球スイッチ６６０ｅ１がオンに設定され、遅延通路排出スイッチ６６０ｅ２がオフに設定されている状態、即ち、第２通路（遅延通路）６６０ｂ内を球が通過している状態では、下位４ビットが「００１０」（図２１３では「０１」と記載）となり、遅延通路入球スイッチ６６０ｅ１がオフに設定され、遅延通路排出スイッチ６６０ｅ２がオンに設定されている状態、即ち、第２通路（遅延通路）６６０ｂ内から球が排出された状態では、下位４ビットが「００１１」（図２１３では「０２」と記載）となる。

【１８８８】

ここで、遅延通路入球スイッチ６６０ｅ１、及び、遅延通路排出スイッチ６６０ｅ２は、共に第２通路６６０ｂに形成される第２流路ｔｂを流下する球を検知可能な近接センサで構成されており、対象物を所定期間連続して検知した場合にオンに設定されるように構成される。そして、対象物を所定期間検知しなくなった場合にオフに設定されるように構成している。

【１８８９】

ここで、遅延通路状態フラグ２２３ｆｆの下位４ビットの設定状況が上述した「０００１」、「００１０」、「００１１」である場合は、第２通路（遅延通路）６６０を球が正常に流下する場合に設定され得る状態であるため、正常な球流下状態と判別される。

【１８９０】

一方、遅延通路入球スイッチ６６０ｅ１がオンに設定され、遅延通路排出スイッチ６６０ｅ２もオンに設定されている状態、即ち、第２通路（遅延通路）６６０ｂに球が流入する状態と、球が排出する状態とが同時に検知されている状態では、下位４ビットが「００１１」（図２１３では「０３」と記載）となり、遅延通路入球スイッチ６６０ｅ１が異常状態（図２１３では「－」と記載）となり、遅延通路排出スイッチ６６０ｅ２がオンに設定されている状態、即ち、第２通路（遅延通路）６６０ｂの球流下状況を検知するセンサが故障している状態では、下位４ビットが「０１００」（図２１３では「０４」と記載）となり、異常な球流下状態と判別される。

【１８９１】

＜第７実施形態における主制御装置１１０により実行される制御処理について＞

次に、図２１４～図２２４を参照して、第７実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種制御処理について説明を行う。

【１８９２】

図２１４は、第７実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。このタイマ割込処理は、第１実施形態におけるタイマ割込処理（図３１参照）に替えて、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。

【１８９３】

この第７実施形態におけるタイマ割込処理（図２１４参照）のうち、Ｓ１０１～Ｓ１０３，Ｓ１０５，Ｓ１０７，Ｓ１１０，Ｓ１１１の各処理では、それぞれ第１実施形態におけるタイマ割込処理（図３１参照）のＳ１０１～Ｓ１０３，Ｓ１０５，Ｓ１０７，Ｓ１１０，Ｓ１１１の各処理と同一の処理が実行される。

【１８９４】

また、タイマ割込処理（図２１４参照）では、Ｓ１０３の処理が終了すると、次に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理７を実行し（Ｓ１９１）、その後、Ｓ１０５の処理へ移行する。なお、特別図柄変動処理７の詳細については、図２１５～図２１８を参照して後述する。

【１８９５】

Ｓ１０５の処理を実行した後は、第２図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理７を実行し（Ｓ１９２）、その後、Ｓ１０７の処理へ移行する。尚、普通図柄変動処理７の詳細については、図２１９を参照して後述する。Ｓ１０７の処理を実行した後は、Ｖ入賞装置６５０への入球に伴うＶ入口通過処理を実行する（Ｓ１９３）。その後、Ｖ入賞装置６５０に入賞した球が特定領域６５０Ｖを通過した場合に実行されるＶ通過処理を実行し（Ｓ１９４）、その後、Ｓ１１０の処理へ移行する。尚、Ｖ入口通過処理及びＶ通過処理の詳細は、図２２０及び図２２１を参照して後述する。

【１８９６】

つまり、本第７実施形態では、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０内に設けられた特定領域６５０Ｖを球が通過した場合に、その小当たり遊技終了後に大当たり遊技を実行するための処理（２種当たり実行処理）として、Ｖ入口通過処理（図２１４のＳ１９３）、Ｖ通過処理（図２１４のＳ１９４）を設けた点と、第１図柄（特別図柄）の変動に関する処理と、第２図柄（普通図柄）の変動に関する処理の詳細な内容を異ならせた点で上述した第１実施形態と相違している。

【１８９７】

次に、図２１５を参照して、第７実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理７（Ｓ１９１）について説明する。図２１５は、この特別図柄変動処理７（Ｓ１９１）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理７（Ｓ１９１）は、第７実施形態におけるタイマ割込処理（図２１４参照）の中で実行され、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて行う特別図柄（第１図柄）の変動表示や、第３図柄表示装置８１において行う第３図柄の変動表示などを制御するための処理である。

【１８９８】

なお、本第７実施形態における特別図柄変動処理７（図２１５のＳ１９１参照）では、上述した第１実施形態における特別図柄変動処理（図３２のＳ１０４参照）と同一内容の処理を実行する箇所もあるが、説明の便宜上、同一内容の処理に対して異なる符号を付けて説明をしている。なお、処理内容が同一の要素に対して、上述した各実施形態において説明をした各変形内容については当然適用することができるものである。

【１８９９】

第７実施形態における特別図柄変動処理７（図２１５のＳ１９１）では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判定する（Ｓ１０００１）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。判定の結果、特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ１０００１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【１９００】

特別図柄の大当たり中でなければ（Ｓ１０００１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示態様が変動中であるか否かを判別し（Ｓ１０００２）、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示態様が変動中では無いと判別した場合は（Ｓ１０００２：Ｎｏ）、球が第２入球口３６４０へ入球したか否かを判別する（Ｓ１０００３）。

【１９０１】

球が第２入球口３６４０へ入球したと判別した場合は（Ｓ１０００３：Ｙｅｓ）、第２入球コマンドを設定し（Ｓ１０００４）、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣ５の各値を特別図柄保留球実行エリアに格納する（Ｓ１０００５）。次いで、第１図柄表示装置３７ａ，３７

ｂにおいて変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理７を実行する（Ｓ１００１１）。なお、特別図柄変動開始処理７については、図２１６を参照して後述する。

【１９０２】

一方、Ｓ１０００３の処理において、球が第２入球口３６４０へ入球していないと判別した場合には（Ｓ１０００３：Ｎｏ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）の値を取得する（Ｓ１０００６）。そして、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きいか判別する（Ｓ１０００７）。第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０である（０よりも大きくない）と判別した場合には（Ｓ１０００７：Ｎｏ）、この処理を終了する。

【１９０３】

一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０よりも大きい（０では無い）と判別した場合は（Ｓ１０００７：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算し（Ｓ１０００８）、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を示す保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を設定する（Ｓ１０００９）。ここで、設定された保留球数コマンドは、第１特別図柄（特図１）の保留球数を示すためのコマンドであることを示すための情報が含まれるように構成されており、主制御装置１１０のメイン処理（図５２参照）において実行される外部出力処理（図５２のＳ２２０１参照）によって設定された保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３へと出力される。これにより、音声ランプ制御装置１１３側で現在の保留球数を特別図柄の種別毎に把握することができる。

【１９０４】

Ｓ１０００９の処理により特図１保留球数コマンドを設定した後は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されたデータをシフトする（Ｓ１００１０）。その後、Ｓ１００１１の処理が実行される。

【１９０５】

また、Ｓ１０００２の処理において、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示態様が変動中であると判別した場合は（Ｓ１０００２：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ１００１２）。第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて実行される変動表示の変動時間は、変動種別カウンタＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ１００１２：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【１９０６】

一方、Ｓ１００１２の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｓ１００１２：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ１００１３）。停止図柄の表示態様は、図２１６を参照して後述する特別図柄変動開始処理７（Ｓ１００１１）によって予め設定される。この特別図柄変動開始処理７が実行されると、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて特別図柄の大当たりとなるか、外れとなるかが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たり種別（大当たりＡ～Ｃ）が決定される。

【１９０７】

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

【１９０８】

Ｓ１００１３の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて実行中

の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理７によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（Ｓ１００１４）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｓ１００１４：Ｙｅｓ）、大当たり種別に基づいて、特定入賞口の開放シナリオを設定し（Ｓ１００１５）、その後、大当たりの開始の設定する（Ｓ１００１６）。次いで、大当たり開始フラグ２０３ｆｂと大当たり中フラグ２０３ｏとをオンに設定し（Ｓ１００１７）、時短中合算カウンタ２０３ｆａの値と、時短中特２カウンタ２０３ｆｆの値を０に設定して（Ｓ１００１８）、Ｓ１００１９の処理へ移行する。Ｓ１００１９の処理では、停止コマンドを設定し（Ｓ１００１９）、本処理を終了する。

【１９０９】

一方、Ｓ１００１４の処理において、今回の抽選結果が大当たりでないと判別した場合は（Ｓ１００１４：Ｎｏ）、時短回数更新処理（Ｓ１００２０）を実行し、今回の抽選結果が小当たりであるか否かを判別する（Ｓ１００２１）。なお、この時短回数更新処理（Ｓ１００２０）の詳細については、図２１７を参照し後述する。

【１９１０】

Ｓ１００２１の処理において、今回の抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ１００２１：Ｙｅｓ）、小当たり開始設定処理を実行する（Ｓ１００２２）。次いで、Ｓ１００１９の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ１００２１の処理において、今回の抽選結果が小当たりでないと判別した場合は（Ｓ１００２１：Ｎｏ）、小当たり開始設定処理（Ｓ１００２２参照）をスキップしてＳ１００１９の処理を実行し、本処理を終了する。

【１９１１】

上述した通り、本実施形態では、特別図柄の変動時間が経過し、今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合に、時短回数更新処理（Ｓ１００２０）を実行し、その後、今回の抽選結果が小当たりであるかを判別するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、小当たり開始設定処理（Ｓ１００２２）を実行した後に、時短回数更新処理（Ｓ１００２０）を実行するように構成しても良い。更に、例えば、時短回数更新処理を実行し、今回の特別図柄変動処理によって時短回数が終了すると判別した場合において、今回の特別図柄の抽選結果が外れである場合は、時短回数更新処理の実行タイミング（特別図柄の図柄停止タイミング）で時短状態を終了させ、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりである場合は、その小当たり遊技が終了するタイミングで時短状態を終了させるように構成すれば良い。これにより、次の特別図柄変動が開始される直前まで時短状態を設定することができる。また、時短状態の最終変動において小当たり当選した場合であっても、その小当たり遊技を時短状態が設定されている状態で実行することができる。

【１９１２】

次に、図２１６を参照して、第７実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動開始処理７（Ｓ１００１１）について説明する。図２１６は、特別図柄変動開始処理７（Ｓ１００１１）を示したフローチャートである。この特別図柄変動開始処理７（Ｓ１００１１）は、タイマ割込処理（図２１４参照）の特別図柄変動処理７（図２１５参照）の中で実行される処理であり、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、「特別図柄の大当たり」、「特別図柄の小当たり」又は「特別図柄の外れ」の抽選（当否判定）を行うと共に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂおよび第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の演出パターン（変動演出パターン）を決定する際に必要となる情報を設定する場合に実行する処理である。

【１９１３】

特別図柄変動開始処理７（Ｓ１００１１）では、まず、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアに格納されている第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び、小当たり種別カウンタＣ５の各値を取得する（Ｓ１０１０１）。次に、取得した特別図柄の種別に対応した第１当たり乱数７テー

ブル２０２ｆａに基づいて、抽選結果を取得する（Ｓ１０１０２）。具体的には、第１入球口６４への入球に基づく第１特別図柄の抽選であれば、第１当たり乱数カウンタＣ１の値と特別図柄１乱数テーブル２０２ｆａ１（図２０４（ｂ）参照）に格納されている乱数値を比較して大当たりか否かの判別を行い、第２入球口３６４０への入球に基づく第２特別図柄の抽選であれば、第１当たり乱数カウンタＣ１の値と特別図柄２乱数テーブル２０２ｆａ２（図２０４（ｃ）参照）に格納されている乱数値を比較して大当たりまたは小当たりの判別を行う。

【１９１４】

次いで、抽選結果が大当たりであるか否かを判別する（Ｓ１０１０３）。抽選結果が大当たりであると判別した場合（Ｓ１０１０３：Ｙｅｓ）、取得した特別図柄の種別に対応した第１当たり種別選択７テーブル２０２ｆａに基づいて、大当たり種別を取得する（Ｓ１０１０４）。より具体的には、Ｓ１０１０１の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値と、特図１大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ１または特図２大当たり種別選択テーブル２０２ｆｂ２に格納されている乱数値とを比較し、５種類ある特別図柄の大当たり（大当たりＡ～Ｅ）のうち、大当たり種別が何であるかを判定する（図２０５（ｂ）または（ｃ）参照）。

【１９１５】

なお、本第７実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでは、大当たりと判定される判定値を同じとしたが、それに限らず、異なる乱数値としてもよい。このように構成することで、第１特別図柄では外れと判定される乱数値が第２特別図柄では、当たりと判定されるように構成され、大当たりの偏りを抑制できる。

【１９１６】

また、本７実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とで、大当たり乱数値の個数を同じに設定したが、それに限らず、第１特別図柄と第２特別図柄とで大当たりと判定される乱数値の数を異なるように設定してもよい。このように、構成することで、第１特別図柄と第２特別図柄とで大当たりの確率を異ならせることができ、大当たり確率の高い方の特別図柄で抽選が実行される場合には、遊技者により大当たりへの期待を持たせることができる。

【１９１７】

そして、特別図柄と大当たり種別とに対応した通常大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ１０１０５）。このＳ１０１０５の処理では、判定された大当たり種別（大当たりＡ～Ｅ）に応じて、第１図柄表示装置３７の表示態様（ＬＥＤ３７ａの点灯状態）が設定される。また、大当たり種別に対応した停止図柄を、第３図柄表示装置８１において停止表示させるべく、大当たり種別（大当たりＡ～Ｅ）が停止種別として設定される。

【１９１８】

その後、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて大当たり変動パターンを決定し（Ｓ１０１０６）、Ｓ１０１１３の処理へ移行する。Ｓ１０１０６の処理で変動パターンが設定されると、第１図柄表示装置３７における変動演出の変動時間（表示時間）が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において大当たり図柄で停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。具体的には、取得した特別図柄の種別、抽選結果およびＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、変動パターン７テーブル２０２ｆｄが有する各変動パターンテーブルのうち、現在の遊技状態に対応したデータテーブルに規定されている値を比較して、図柄変動の変動時間を決定する（図２０７参照）。

【１９１９】

Ｓ１０１１３の処理では、Ｓ１０１０６の処理で決定した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知するための変動パターンコマンドを設定する（Ｓ１０１１３）。次いで、Ｓ１０１０５の処理で設定された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定する（Ｓ１０１１４）。これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、主制

御装置１１０のメイン処理（図５２参照）にて実行される外部出力処理（Ｓ２２０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。これにより、音声ランプ制御装置１１３側で特別図柄の変動パターン（変動時間）及び停止種別に対応させて第３図柄の変動表示態様（演出態様）を設定することができる。Ｓ１０１１４の処理が終わると、特別図柄変動処理７（Ｓ１９１）へ戻る。

【１９２０】

一方、抽選結果が大当たりではない場合は（Ｓ１０１０３：Ｎｏ）、次いで、抽選結果が小当たりであるかを判別する（Ｓ１０１０７）。抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ１０１０７：Ｙｅｓ）、小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｅに基づいて、小当たり種別を取得する（Ｓ１０１０８）。より具体的には、Ｓ１０１０１の処理で取得した小当たり種別カウンタＣ５の値と、小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｅに規定されている乱数値とを比較し、３種類ある特別図柄の小当たり（小当たりＡ～Ｃ）のうち、小当たり種別が何であるかを判定する（図２０６（ｂ）参照）。

【１９２１】

なお、本第７実施形態では、第１特別図柄（特図１）の抽選にて小当たりに当選することが無いように構成しているため、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合には、今回の特別図柄の抽選が第２特別図柄の抽選であることが確定するため、小当たりに当選した特別図柄の種別を判別する処理を実行していないが、例えば、第１特別図柄、第２特別図柄の何れにおいても小当たりに当選するように構成した場合には、小当たりに当選したと判別した後に、今回の抽選に対応する特別図柄の種別を判定する処理を行い、その判定結果に応じて、小当たり種別を選択する処理を実行するように構成すると良い。このように構成することで、第１特別図柄で小当たりに当選した場合と、第２特別図柄で小当たりに当選した場合とで、異なる小当たり種別を設定可能にすることができ、遊技性に幅を持たせることができる。加えて、第１特別図柄と、第２特別図柄とで小当たりに当選した場合に設定され得る小当たりの種別は替えること無く、各小当たり種別の選択割合を異ならせるように構成しても良い。

【１９２２】

次いで、小当たり種別に対応した小当たり時の表示態様を設定し（Ｓ１０１０９）、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて小当たり変動パターンを決定する（Ｓ１０１１０）。ここでは、第１図柄表示装置３７の表示時間が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において小当たり図柄で停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。なお、Ｓ１０１１０にて実行される処理は、上述したＳ１０１０６の処理内容に対して、対象となる特別図柄の抽選結果を大当たりに替えて小当たりとした点で相違しているが、設定された変動パターンに対して実行されるその後の処理（例えば、音声ランプ制御装置１１３へと出力する処理）は同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１９２３】

一方、Ｓ１０１０７の処理において抽選結果が小当たりではない場合（Ｓ１０１０７：Ｎｏ）、特別図柄に対応した外れ時の表示態様を設定する（Ｓ１０１１１）。その後、保留球数に基づいて外れ時の変動パターンを決定する（Ｓ１０１１２）。ここでは、第１図柄表示装置３７の表示時間が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において外れ図柄で停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。次いで、上述したＳ１０１１３及びＳ１０１１４の処理を実行し、特別図柄変動処理７へ戻る。

【１９２４】

なお、本実施形態では、特別図柄変動開始処理７（図２１６のＳ１００１１参照）において、特別図柄の抽選結果を、「大当たり」、「小当たり」、「外れ」の順に判別するように構成しているが、これに限ること無く、「外れ」を優先して判別するように構成しても良い。このような構成は、特別図柄の抽選結果として最も現出し易い抽選結果が「外れ」であることから、主制御装置１１０の各種処理において繰り返し実行される判別の数を削減するために有効な構成となる。

【１９２５】

また、本第７実施形態では、特別図柄変動開始処理７（図２１６のＳ１００１１参照）において、変動パターンコマンドと、停止種別コマンドと、を同一処理内で設定するように構成しているが、変動パターンコマンドと、停止種別コマンドと、を異なるタイミングで設定するように構成しても良い。また、同一処理内で設定する場合であっても、音声ランプ制御装置１１３に出力するタイミングが同一とならないように、変動パターンコマンドが出力された所定期間後に停止種別コマンドが出力されるように構成しても良い。

【１９２６】

次に、図２１７を参照して、第７実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される時短回数更新処理（Ｓ１００２０）について説明する。図２１７は、時短回数更新処理（Ｓ１００２０）を示したフローチャートである。この時短回数更新処理（Ｓ１００２０）は、タイマ割込処理（図２１４参照）の特別図柄変動処理７（図２１５参照）の中で実行され、時短回数を更新し、遊技状態を通常状態に設定するための処理である。

【１９２７】

時短回数更新処理（Ｓ１００２０）では、まず、時短中合算カウンタ２０３ｆａの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ１０２０１）。時短中合算カウンタ２０３ｆａの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ１０２０１：Ｎｏ）、即ち、現在の遊技状態が通常状態であると判別した場合は時短回数を更新する必要が無いため、そのまま本処理を終了する。一方、時短中合算カウンタ２０３ｆａの値が０よりも大きいと判別した場合（Ｓ１０２０１：Ｙｅｓ）、即ち、現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合は、時短回数を更新（減算）するための処理を実行するための処理（Ｓ１０２０２～Ｓ１０２０９）を実行する。

【１９２８】

Ｓ１０２０２の処理では、時短中合算カウンタ２０３ｆａの値を１減算し（Ｓ１０２０２）、次いで、今回の特別図柄変動が第２特別図柄（特２）の変動であるかを判別する（Ｓ１０２０３）。今回の変動が第２特別図柄（特２）であると判別した場合は（Ｓ１０２０３：Ｙｅｓ）、時短中特２カウンタ２０３ｆｆの値を１減算し（Ｓ１０２０４）、Ｓ１０２０５の処理へ移行する。一方Ｓ１０２０３の処理において、今回の変動が第２特別図柄ではない（第１特別図柄である）と判別した場合は（Ｓ１０２０３：Ｎｏ）、Ｓ１０２０４の処理をスキップして、Ｓ１０２０５の処理へ移行する。

【１９２９】

Ｓ１０２０５の処理では、演算により変更された時短中カウンタ（時短中合算カウンタ２０３ｆａと時短中特２カウンタ２０３ｆｆ）の値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｓ１０２０５）。ここで設定された残時短回数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、第１実施形態のメイン処理（図５２参照）の外部出力処理（Ｓ２２０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【１９３０】

その後、時短中特２カウンタ２０３ｆｆの値が０であるかを判別し（Ｓ１０２０６）、時短中特２カウンタ２０３ｆｆの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ１０２０６：Ｎｏ）、次に、時短中合算カウンタ２０３ｆａの値が０であるかを判別する（Ｓ１０２０７）。Ｓ１０２０７の処理で、時短中合算カウンタ２０３ｆａの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ１０２０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１９３１】

一方、Ｓ１０２０６の処理で、時短中特２カウンタ２０３ｆｆの値が０であると判別した場合（Ｓ１０２０６：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ１０２０７の処理で、時短中合算カウンタ２０３ｆａの値が０であると判別した場合（Ｓ１０２０７：Ｙｅｓ）は、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ１０２０８）、時短中特２カウンタ２０３ｆｆ、時短中合算カウンタ２０３ｆａの値を何れも０に設定し、本処理を終了する。

【１９３２】

以上、説明をした通り、本実施形態では、時短状態を終了させるための時短終了条件を

複数設定しており、何れかの時短終了条件が成立した場合に、時短状態を終了させる処理（通常状態を設定する処理）を実行するように構成している。具体的には、時短状態中における第１特別図柄の変動回数と、第２特別図柄の変動回数と、を合算した特別図柄変動回数（合算変動回数）が所定回数に到達した場合、即ち、時短状態が設定された際に時短中合算カウンタ２０３ｆａに設定された値（例えば、１００）が、特別図柄変動が実行される毎に減算され、その値が０となった場合に成立する時短終了条件と、時短状態中における第２特別図柄の変動回数が所定回数に到達した場合、即ち、時短状態が設定された際に時短中特２カウンタ２０３ｆｆに設定された値（例えば、１０）が、第２特別図柄（特２）変動が実行される毎に減算され、その値が０となった場合に成立する時短終了条件と、のうち何れかの時短終了条件が成立した場合に時短状態が終了するように構成している。

【１９３３】

このように構成することにより、第１特別図柄の抽選よりも遊技者にとって有利な抽選が実行される第２特別図柄の抽選を、時短状態が設定されている間に所定回数（例えば、１０回）確実に実行させることができる。なお、本実施形態では、上述した２つの時短終了条件を有する構成としているが、これに限ること無く、３つ以上の時短終了条件を設定可能に構成しても良い。また、時短状態が設定される契機となる特別図柄の大当たり当選において、当選した大当たりの種別に応じて時短終了条件が成立するための値を異ならせても良い。さらに、本実施形態では、複数の時短終了条件のうち、何れか一つの時短終了条件が成立した場合に、時短状態を終了させるように構成したが、これに限ること無く、例えば、３つの時短終了条件を予め設定しておき、そのうち２つの時短終了条件が成立した場合に時短状態を終了させるように構成しても良い。このように時短状態を終了させる条件を複雑に設定することで、遊技者に対して、時短状態（遊技者に有利となる有利遊技状態）がいつまで継続するのかを把握させ難くすることができ、緊張感を持たせた遊技を行わせることができる。

【１９３４】

また、上述したように、複数の時短終了条件を設定する場合には、遊技者に対して時短状態が終了するまでの期間を報知する演出として、最も成立し易い時短終了条件に対応した値を報知する演出を実行すれば良い。本実施形態では、時短状態が設定されている状態では、右打ち遊技によって第２特別図柄の抽選（変動）を実行させるように構成しているため、時短状態中に実行される残時短回数報知は、複数ある時短終了条件のうち、第２特別図柄（特図２）の変動回数に基づいて成立する時短終了条件が成立するまでの値を報知するように構成している（図１９９（ｂ）の残時短回数報知領域Ｄｍ６参照）。

【１９３５】

次に、図２１８を参照して、第７実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開始設定処理（Ｓ１００２２）について説明する。図２１８は、小当たり開始設定処理（Ｓ１００２２）を示したフローチャートである。この小当たり開始設定処理（Ｓ１００２２）は、タイマ割込処理（図２１４参照）の特別図柄変動処理７（図２１５参照）の中で実行される処理であり、小当たり種別（小当たりＡ～Ｃ）に基づいて、小当たり遊技の開始（今回実行する小当たり遊技の遊技内容（動作シナリオ））を設定するための処理である。

【１９３６】

ここで、第７実施形態におけるパチンコ機１０は、小当たり遊技が開始されるとＶ入賞装置６５０を球が入賞可能（容易）な開放状態に可変し、そのＶ入賞装置６５０に入賞した球が特定領域６５０Ｖを通過することで、その小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されるよう構成されている。

【１９３７】

即ち、小当たり遊技が実行される遊技状態は、Ｖ入賞装置６５０に球が入賞可能となる（賞球を得ることが出来る）有利状態、且つ、通常遊技状態に比べて大当たり遊技が実行される可能性が高くなる有利状態となるよう構成されている。

【１９３８】
小当たり開始設定処理（Ｓ１００２２）では、まず、小当たり種別に対応した開放シナリオ（動作シナリオ）を設定する（Ｓ１０３０１）。この動作シナリオは、小当たり当選時に小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｅを参照して設定した小当たり種別に基づき、開放シナリオ７テーブル２０２ｆｆを参照して設定されるものである。
【１９３９】
その後、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄに小当たり種別に応じた大当たり種別を設定する（Ｓ１０３０２）。より具体的には、小当たり種別と小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｅに基づいて、Ｖ通過時大当たり種別（大当たりＤ～Ｅ）を判定する。図２０５（ｃ）を参照して上述した通り、小当たり種別が小当たりＡであれば、Ｖ通過時大当たり種別として、「１０ラウンド時短１０回大当たり、時短Ａ」であると判定し、小当たり種別が小当たりＢであれば、「１０ラウンド時短１０回大当たり、時短Ｂ」であると判定し、小当たり種別がＣであれば、「１０ラウンド時短無大当たり」であると判定する（図２０６（ｃ）参照）。
【１９４０】
次いで、小当たり種別に基づいて、小当たりの開始を設定し（Ｓ１０３０３）、小当たり開始フラグ２０３ｆｃと小当たり中フラグ２０３ｐをオンに設定する（Ｓ１０３０４）。その後、本処理を終了する。
【１９４１】
次に、図２１９を参照して、第７実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普通図柄変動処理７（Ｓ１９２）について説明する。図２１９は、この普通図柄変動処理７（Ｓ１９２）を示すフローチャートである。この普通図柄変動処理７（Ｓ１９２）は、タイマ割込処理（図２１４参照）の中で実行され、第２図柄表示装置において行う第２図柄の変動表示や、第２入球口３６４０に付随する普通電動役物３６４０ａの開放時間などを制御するための処理である。
【１９４２】
なお、本第７実施形態では、普通図柄（第２図柄）の当たり種別として複数の当たり種別を設定可能に構成し、設定された当たり種別に応じて普通電動役物３６４０ａの動作パターン（開放シナリオ）を異ならせるように構成している。これにより、普通図柄の当たりに当選した場合に、複数の動作パターンで普通電動役物３６４０ａを開閉させることができるため、遊技者に対して普通電動役物３６４０ａが動作しているタイミングを予測させ難くすることができる。
【１９４３】
さらに、本第７実施形態では、普通電動役物３６４０ａが動作している状態を第２入球口３６４０に球が入球し易い（普通電動役物３６４０ａの動作していない状態よりも入球し易い）状態とし、且つ、普通電動役物３６４０ａの動作が終了するタイミングにおいて普通電動役物３６４０ａ上を流下している球が、その流下位置に応じて異なる流路（第１流路ｔａ、第２流路ｔｂ）へと排出されるように構成している（図１９５～図１９８参照）。
【１９４４】
そして、第１流路ｔａを流下した球よりも、第２流路ｔｂを流下した球のほうが、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０内の特定領域６５０Ｖを通過し易いように構成している。このように、本実施形態では、普通電動役物３６４０ａの開放動作内容を異ならせることで、第２入球口３６４０への球の入球のし易さを可変させることができる（第２入球口３６４０へ球が入球し易い第１開放状態と、入球容易状態よりも第２入球口３６４０へ球が入球し難い第２開放状態とを設定する）と共に、特定領域６５０Ｖへの球の通過のし易さを可変させることができる（特定領域６５０Ｖへ球が通過し易い第１誘導状態と、第１誘導状態よりも特定領域６５０Ｖへ球が通過し難い第２誘導状態と、を設定することができる）。
【１９４５】

つまり、本第７実施形態では、普通図柄（第２図柄）の当たり種別として複数の当たり種別を設定可能に構成し、設定された当たり種別に応じて普通電動役物３６４０ａの動作パターン（開放シナリオ）を異ならせることで、遊技者に対して特典を有するための複数の条件のそれぞれに対して、各条件の成立のし易さを異ならせることができるようにしているため、１つの可変手段（普通電動役物３６４０ａ）の動作内容に対して、遊技者により興味を持たせることができる。

【１９４６】

なお、このように複数の遊技条件の成立のし易さを異ならせる構成として、本第７実施形態の構成以外を用いても良く、例えば、複数の動作パターンが設定される可変手段を、普通電動役物３６４０ａに替えて大当たり当選時に動作パターンが設定される入賞装置（例えば、可変入賞装置６５）としても良い。

【１９４７】

この普通図柄変動処理７（Ｓ１９２）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるか否かを判定する（Ｓ８０１）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置において当たりを示す表示がなされている最中と、第２入球口３６４０に付随する普通電動役物３６４０ａの開閉制御がなされている最中とが含まれる。判定の結果、普通図柄（第２図柄）の当たり中であれば（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【１９４８】

一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でなければ（Ｓ８０１：Ｎｏ）、第２図柄表示装置の表示態様が変動中であるか否かを判別し（Ｓ８０２）、第２図柄表示装置の表示態様が変動中でなければ（Ｓ８０２：Ｎｏ）、次に、普通図柄保留球実行エリアにデータ（第２当たり乱数カウンタＣ４の値）が格納されているかを判別する（Ｓ８０３）。

【１９４９】

Ｓ８０３の処理において、普通図柄保留球可能エリアにデータが格納されていない、即ち、新たに、普通図柄（第２図柄）の変動を開始させる条件が成立していないと判別した場合は（Ｓ８０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球可能エリアにデータが格納されていると判別した場合、即ち、新たに、普通図柄（第２図柄）の変動を開始させる条件が成立していると判別した場合は（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、次いで、普通図柄保留球実行エリアに格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ８０４）。

【１９５０】

そして、Ｓ８０４の処理で取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、第２当たり乱数７テーブル２０２ｆｃとに基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ８０５）。具体的には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、第２当たり乱数７テーブル２０２ｆｃに格納されている乱数値と比較する。上述したように、現在の遊技状態が普通図柄の高確率状態（時短状態）である場合は、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～７９」の範囲にあれば、普図当たりＡであると判定し、「８０～９８」の範囲にあれば、普図当たりＢであると判定し、「９９」の値であれば、外れであると判定する。また、現在の遊技状態が普通図柄の低確率状態（通常状態）である場合は、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０」の値であれば、普図当たりＡであると判定し、「１」の値であれば、普図当たりＢであると判定し、「２～９９」であれば外れであると判定する（図２０６（ａ）参照）。

【１９５１】

次に、Ｓ８０５の処理によって取得した普通図柄の抽選結果が、普通図柄の当たり（普図当たりＡ、或いは、普図当たりＢ）であるかを判定し（Ｓ８０６）、普通図柄の当たりであると判定された場合には（Ｓ８０６：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様を設定し（Ｓ８０７）、Ｓ８０９の処理へ移行する。このＳ８０７の処理では、第２図柄表示装置における変動表示が終了した後に、第２図柄の停止図柄（停止表示態様）として当たり種別が識別可能となるように「○」の図柄が点灯表示されるように設定する。

【１９５２】
一方で、Ｓ８０６の処理において、普通図柄の外れであると判定された場合には（Ｓ８０６：Ｎｏ）、外れ時の表示態様を設定する（Ｓ８０８）。このＳ８０８の処理では、第２図柄表示装置における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「×」の図柄が点灯表示されるように設定する。外れ時の表示態様の設定が終了したら、Ｓ８０９の処理へ移行する。
【１９５３】
Ｓ８０７、或いはＳ８０８の処理が終了すると、Ｓ８０９の処理において、パチンコ機１０が普通図柄の高確率状態（時短状態）であるかを判別し（Ｓ８０９）、パチンコ機１０が普通図柄の高確率状態（時短状態）であれば（Ｓ８０９：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置における変動表示の変動時間を３秒間に設定して（Ｓ８１０）、本処理を終了する。一方、パチンコ機１０が普通図柄の高確率状態（時短状態）でない場合は（Ｓ８０９：Ｎｏ）、第２図柄表示装置における変動表示の変動時間を３０秒間に設定して（Ｓ８１１）、本処理を終了する。
【１９５４】
本第７実施形態では、時短状態が設定されているほうが、時短状態が設定されていない場合（通常状態が設定されている場合）よりも第２図柄の変動時間として短い変動時間が設定されるように構成している。これにより、通常状態よりも時短状態のほうが単位時間当たりにおける第２図柄の抽選回数を増加させることができるため、効率よく時短遊技を実行することができる。
【１９５５】
なお、本第７実施形態では、時短状態が設定されている場合において、通常状態よりも普通図柄（第２図柄）の当たり確率を高くし、且つ、普通図柄（第２図柄）の変動時間を短くし、さらに、普通電動役物３６４０ａの動作パターンを、第２入球口３６４０へ球が入球し易くすることにより、通常状態よりも第２特別図柄（特図２）の抽選が実行され易くなるように構成しているが、通常状態よりも時短状態のほうが第２特別図柄（特図２）の抽選が実行され易くなるように構成されていれば良く、例えば、通常状態よりも時短状態のほうが普通図柄（第２図柄）の変動時間を短くし、それ以外は同一としても良いし、通常状態よりも時短状態のほうが普通図柄（第２図柄）の当たり確率を高くし、それ以外を同一としても良いし、通常状態よりも時短状態のほうが普通電動役物３６４０ａの動作パターンを、第２入球口３６４０へ球が入球し易くするようにし、それ以外は同一としても良い。
【１９５６】
一方、Ｓ８０２の処理において、第２図柄表示装置の表示態様が変動中であれば（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ８１２）。尚、ここでの変動時間は、第２図柄表示装置において変動表示が開始される前に、Ｓ８１０の処理またはＳ８１１の処理によって予め設定された時間である。
【１９５７】
Ｓ８１２の処理において、変動時間が経過していなければ（Ｓ８１２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ８１２の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｓ８１２：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置の停止表示を設定する（Ｓ８１３）。Ｓ８１３の処理では、普通図柄の抽選が当たりとなって、Ｓ８０７の処理により表示態様が設定されていれば、第２図柄としての「○」図柄が、第２図柄表示装置において停止表示（点灯表示）されるように設定される。一方、普通図柄の抽選が外れとなって、Ｓ８０８の処理により表示態様が設定されていれば、第２図柄としての「×」図柄が、第２図柄表示装置において停止表示（点灯表示）されるように設定される。Ｓ８１３の処理により、停止表示が設定されると、次に、第１実施形態におけるメイン処理（図５２参照）の第２図柄表示更新処理（Ｓ２２０８参照）が実行された場合に、第２図柄表示装置における変動表示が終了し、Ｓ８０７処理またはＳ８０８の処理で設定された表示態様で

、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置に停止表示（点灯表示）される。
【１９５８】
次に、第２図柄表示装置において実行中の変動表示が開始されたときに、今回の普通図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、普通図柄の当たりであるかを判定する（Ｓ８１４）。今回の抽選結果が普通図柄の外れであれば（Ｓ８１４：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、今回の抽選結果が普通図柄の当たりであれば（Ｓ８１４：Ｙｅｓ）、パチンコ機１０が普通図柄の高確率状態（時短状態）であるかを判定する（Ｓ８１５）。
【１９５９】
Ｓ８１５の処理において、パチンコ機１０が普通図柄の高確率状態（時短状態）で無い場合は（Ｓ８１５：Ｎｏ）、第２入球口３６４０に付随する普通電動役物３６４０ａの開放期間を０．２秒間に設定すると共に、その開放回数を１回に設定し（Ｓ８１６）、Ｓ８１８の処理へ移行する。一方、パチンコ機１０が普通図柄の高確率状態（時短状態）であれば（Ｓ８１５：Ｙｅｓ）、普図当たりコマンドを設定し（Ｓ８５１）、今回設定された当たり種別と、現在の遊技状態とに対応する普通電動役物３６４０ａの動作パターンを設定し（Ｓ８１７）、Ｓ８１８の処理へ移行する。
【１９６０】
Ｓ８１８の処理では、第２入球口３６４０に付随する普通電動役物３６４０ａの開閉制御開始を設定し（Ｓ８１８）、本処理を終了する。Ｓ８１８の処理によって、普通電動役物３６４０ａの開閉制御開始が設定されると、主制御装置１１０のメイン処理（図５２参照）の電動役物開閉処理（Ｓ２２０６参照）が実行された場合に、電動役物の開閉制御が開始され、Ｓ８１６の処理またはＳ８１７の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで電動役物の開閉制御が継続される。
【１９６１】
次に、図２２０のフローチャートを参照して、第７実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＶ入口通過処理（Ｓ１９３）を説明する。図２２０は、このＶ入口通過処理（Ｓ１９３）を示すフローチャートである。このＶ入口通過処理（Ｓ１９３）は、タイマ割込処理（図２１４参照）の中で実行されるＶ入口通過処理（Ｓ１９３）を示すフローチャートである。
【１９６２】
Ｖ入口通過処理（Ｓ１９３）では、まずＶ入賞装置６５０に球が入賞したことを検知する球通過センサ（図示せず）がオンであるかを判別する（Ｓ１０４０１）。この球通過センサは、球が通過した場合にオンとなる検知手段である。具体的には、球通過センサの検知領域を球が流下するのみ要する期間が所定期間（例えば、３０ミリ秒）となるように、球流路に近接して配設された近接センサで構成されており、この近接センサが３０ミリ秒間継続して対象物を検知した場合にオンとなる（オン信号を出力する）ように構成している。これにより、例えば、パチンコ機１０内で発生したノイズによって、３０ミリ秒未満の間隔で球を検知した状態が現出したとしても、その状態を球が通過した状態と判定してしまう不具合を抑制することができる。
【１９６３】
Ｓ１０４０１の処理において、球通過センサがオンでないと判別した場合は（Ｓ１０４０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１０４０１の処理において、球通過センサがオンであると判別した場合は（Ｓ１０４０１：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞装置６５０が開放期間中であるか否かを判別する（Ｓ１０４０２）。
【１９６４】
Ｓ１０４０２の処理において、Ｖ入賞装置６５０の開放期間中であると判別した場合（Ｓ１０４０２：Ｙｅｓ）、Ｖ入口通過コマンドを設定し（Ｓ１０４０３）、本処理を終了する。ここで設定されたＶ入口通過コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、主制御装置１１０のメイン処理（図５２参照）の外部出力処理（Ｓ２２０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３では、Ｖ入口通過コマンドを受信すると、Ｖ入口を通過した球をカウン

トすると共に、表示制御装置１１４へＶ入口通過に基づく演出を実行させるためのコマンドを送信する。これにより、Ｖ入賞装置６５０への入球に基づく小当たり遊技中の演出を実行することができる。

【１９６５】

一方、Ｖ入賞装置６５０の開放期間中でないと判別した場合は（Ｓ１０４０２：Ｎｏ）、小当たり遊技でないにも関わらず、Ｖ入賞装置６５０へ球が入賞した場合であるので、エラーコマンドを設定し（Ｓ１０４０４）、その後、本処理を終了する。

【１９６６】

次に、図２２１を参照して、第７実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＶ通過処理（Ｓ１９４）について説明する。図２２１は、Ｖ通過処理（Ｓ１９４）を示すフローチャートである。このＶ通過処理（Ｓ１９４）は、第７実施形態におけるタイマ割込処理（図２１４参照）の中で実行される処理である。

【１９６７】

Ｖ通過処理では、まず、Ｖ通過フラグ２０３ｆｇがオンであるか否かを判別する（Ｓ１０５０１）。Ｓ１０５０１の処理において、Ｖ通過フラグ２０３ｆｇがオンであると判別された場合は（Ｓ１０５０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１０５０１の処理において、Ｖ通過フラグ２０３ｆｇがオンでないと判別された場合は（Ｓ１０５０１：Ｎｏ）、Ｖ通過ありか否かを判別する（Ｓ１０５０２）。即ち、球がＶ入賞装置６５０のＶ入賞スイッチ６５０ｅ３を通過したか否かを判別する。Ｓ１０５０２の処理において、Ｖ通過なしと判別された場合は（Ｓ１０５０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１９６８】

Ｓ１０５０２の処理において、Ｖ通過ありと判別された場合は（Ｓ１０５０２：Ｙｅｓ）、Ｖ通過有効期間中であるか否かを判別する（Ｓ１０５０３）。Ｖ通過有効期間中であると判別された場合は（Ｓ１０５０３：Ｙｅｓ）、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｆｄに格納されているＶ通過時大当たり種別値を取得し（Ｓ１０５０４）、取得したＶ通過時大当たり種別に対応したＶフラグ２０３ｆｅをオンに設定する（Ｓ１０５０５）。そして、Ｖ通過コマンドを設定する（Ｓ１０５０６）。

【１９６９】

次いで、Ｖ通過フラグ２０３ｆｇをオンに設定し（Ｓ１０５０７）、その後、時短中合算カウンタ２０３ｆａと時短中特２カウンタ２０３ｆｆを０に設定して（Ｓ１０５０８）、本処理を終了する。

【１９７０】

一方、Ｓ１０５０３の処理において、Ｖ通過有効期間中でないと判別された場合は（Ｓ１０５０３：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ１０５０９）、本処理を終了する。Ｖ有効期間中でない場合に、球がＶ入賞スイッチ６５０ｅ３を通過した場合は、不正にＶ入賞スイッチ６５０ｅ３へ球が入賞された場合であると考えられる。この場合、Ｓ１０５０５の処理においてエラーコマンドを設定されることにより、エラーの出力が実行され、不正行為を発見することができる。

【１９７１】

次に、図２２２のフローチャートを参照して、第７実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理７（Ｓ２２８２）を説明する。図２２２は、この大当たり制御処理７（Ｓ２２８２）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理７（Ｓ２２８２）は、メイン処理（図５２参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口（大開放口）６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放又は閉鎖するための処理である。

【１９７２】

大当たり制御処理７（図２２２，Ｓ２２８２参照）では、まず、特別図柄の大当たりが開始されるかを判定する（Ｓ１０６０１）。具体的には、特別図柄変動処理７（図２１５

参照）のＳ１００１７の処理により大当たり開始フラグ２０３ｆｂがオンに設定されていれば、特別図柄の大当たりが開始されると判定する。Ｓ１０６０１の処理において、特別図柄の大当たりが開始される場合には（Ｓ１０６０１：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定する（Ｓ１０６０２）。そして、大当たり開始フラグ２０３ｆｂをオフに設定して（Ｓ１０６０３）、本処理を終了する。

【１９７３】

一方、Ｓ１０６０１の処理において、特別図柄の大当たりが開始されない場合には（Ｓ１０６０１：Ｎｏ）、特別図柄の大当たり中であるかを判定する（Ｓ１０６０４）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ１０６０４の処理において、特別図柄の大当たり中でなければ（Ｓ１０６０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１９７４】

一方、Ｓ１０６０４の処理において、特別図柄の大当たり中であると判別した場合には（Ｓ１０６０４：Ｙｅｓ）、Ｓ１０６０５の処理を実行する。Ｓ１０６０５の処理では、新たなラウンドの開始タイミングであるか判別する（Ｓ１０６０５）。Ｓ１０６０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１０６０５：Ｙｅｓ）、開放シナリオ７テーブル２０２ｆｆに基づき、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放し（Ｓ１０６０６）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する（Ｓ１０６０７）。ラウンド数コマンドを設定した後は、本処理を終了する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、第１実施形態においてＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５２参照）の外部出力処理（Ｓ２２０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、ラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用ラウンド数コマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において新たなラウンド演出が開始される。

【１９７５】

詳細は後述するが、本第７実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、継続した大当たりが実行される場合には、ラウンド数の累積数に応じた表示用ラウンド数コマンドが送信されることとなる。よって、第３図柄表示装置８１において継続した大当たりにおける累積されたラウンド数が表示されることとなる。これにより、大当たりが長く継続していることを遊技者に認識させることができるので、遊技者の興趣を向上させることができる。

【１９７６】

一方、Ｓ１０６０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでなければ（Ｓ１０６０５：Ｎｏ）、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の閉鎖条件が成立したかを判別する（Ｓ１０６０８）。具体的には、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放した後に所定時間（例えば、３０秒）が経過した場合、または、第１可変入賞装置６５又はＶ入賞装置６５０に球が所定数（例えば、合計１０個）入賞した場合に、閉鎖条件が成立したと判別する。

【１９７７】

Ｓ１０６０８の処理において、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の閉鎖条件が成立した場合には（Ｓ１０６０８：Ｙｅｓ）、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を閉鎖して、本処理を終了する。一方、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ

）の閉鎖条件が成立していない場合には（Ｓ１０６０８：Ｎｏ）、エンディング演出の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１０６１０）。エンディング演出の開始タイミングは、１５ラウンドが終了して開閉扉６５ｆ１が閉状態にされ、球はけ時間である待機時間（本実施形態では、３秒）が経過した場合に、エンディング演出の開始タイミングとして判別する。

【１９７８】

Ｓ１０６１０の処理において、エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１０６１０：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１０６１１）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、第１実施形態においてＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５２参照）の外部出力処理（Ｓ２２０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１においてエンディング演出が開始される。

【１９７９】

一方、Ｓ１０６１０の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１０６１０：Ｎｏ）、エンディング演出の終了タイミングであるかを判別する（Ｓ１０６１２）。Ｓ１０６１２の処理において、エンディング演出の終了タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１０６１２：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【１９８０】

一方、Ｓ１０６１２の処理において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１０６１２：Ｙｅｓ）、実行されていた特別遊技が大当たりＣであったか否かを判別する（Ｓ１０６１３）。Ｓ１０６１３の処理において、大当たりＣ（５Ｒ時短無大当たり）でないと判別された場合は（Ｓ１０６１３：Ｎｏ）、時短中合算カウンタ２０３ｆａに１００を、時短中特２カウンタ２０３ｆｆに１０を設定し（Ｓ１０６１４）、Ｓ１０６１５の処理へ移行する。一方、Ｓ１０６１３の処理において、大当たりＣ（５Ｒ時短無大当たり）であったと判別された場合は（Ｓ１０６１３：Ｙｅｓ）、Ｓ１０６１４の処理をスキップして、Ｓ１０６１５の処理へ移行する。

【１９８１】

Ｓ１０６１５の処理では、大当たり後の状態に対応する状態コマンドを設定する（Ｓ１０６１５）。そして、大当たりの終了を設定し（Ｓ１０６１６）、大当たり中フラグ２０３ｏをオフに設定し（Ｓ１０６１７）、その後、本処理を終了する。

【１９８２】

次に、図２２３のフローチャートを参照して、第７実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり制御処理７（Ｓ２２８３）を説明する。図２２３は、この小当たり制御処理７（Ｓ２２８３）を示すフローチャートである。この小当たり制御処理７（Ｓ２２８３）は、第１実施形態におけるメイン処理（図５２参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の小当たり状態である場合に、小当たりに応じた各種演出の実行や、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａ又はＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放又は閉鎖するための処理である。

【１９８３】

小当たり制御処理７（図２２３のＳ２２８３）では、まず、特別図柄の小当たりが開始されるかを判定する（Ｓ１０７０１）。具体的には、小当たり開始フラグ２０３ｆｃがオンに設定されていれば、特別図柄の小当たりが開始されると判定する。Ｓ１０７０１の処理において、特別図柄の小当たりが開始される場合には（Ｓ１０７０１：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定する（Ｓ１０７０２）。そして、小当たり開始フラグ２０３ｆｃをオフに設定して（Ｓ１０７０３）、本処理を終了する。

【１９８４】

一方、Ｓ１０７０１の処理において、特別図柄の小当たりが開始されない場合には（Ｓ

１０７０１：Ｎｏ）、特別図柄の小当たり中であるかを判定する（Ｓ１０７０４）。特別図柄の小当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の小当たり（特別図柄の小当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の小当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ１０７０４の処理において、特別図柄の小当たり中でなければ（Ｓ１０７０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１９８５】

一方、Ｓ１０７０４の処理において、特別図柄の小当たり中であると判別した場合には（Ｓ１０７０４：Ｙｅｓ）、Ｓ１０７０５の処理を実行する。Ｓ１０７０５の処理では、Ｖ入賞口開放タイミングであるか判別する（Ｓ１０７０５）。Ｓ１０７０５の処理において、Ｖ入賞口開放タイミングであると判別した場合には（Ｓ１０７０５：Ｙｅｓ）、開放シナリオ７テーブル２０２ｆｆに基づき、対応するＶ入賞口（Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放し（Ｓ１０７０６）、本処理を終了する。

【１９８６】

一方、Ｓ１０７０５の処理において、Ｖ入賞口開放タイミングでなければ（Ｓ１０７０５：Ｎｏ）、対応するＶ入賞口（Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の閉鎖条件が成立したかを判別する（Ｓ１０７０７）。具体的には、小当たり遊技に対応して設定された開放シナリオが終了した場合、或いは、Ｖ入賞装置６５０に球が所定数（例えば、合計１０個）入賞した場合に、閉鎖条件が成立したと判別する。

【１９８７】

Ｓ１０７０７の処理において、対応する入賞口（Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の閉鎖条件が成立したと判別した場合には（Ｓ１０７０７：Ｙｅｓ）、対応する入賞口（Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を閉鎖して（Ｓ１０７０８）、本処理を終了する。一方、対応する入賞口（Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）の閉鎖条件が成立していない場合には（Ｓ１０７０７：Ｎｏ）、エンディング演出の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１０７０９）。Ｓ１０７０９の処理において、エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１０７０９：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１０７１０）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、第１実施形態においてＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５２参照）の外部出力処理（Ｓ２２０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１においてエンディング演出が開始される。

【１９８８】

一方、Ｓ１０７０９処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１０７０９：Ｎｏ）、エンディング演出の終了タイミングであるかを判別する（Ｓ１０７１１）。Ｓ１０７１１の処理において、エンディング演出の終了タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１０７１１：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【１９８９】

Ｓ１０７１１の処理において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１０７１１：Ｙｅｓ）、Ｖフラグ２０３ｆｅがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１０７１２）、Ｖフラグ２０３ｆｅがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ１０７１２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｖフラグ２０３ｆｅがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１０７１２：Ｙｅｓ）、Ｖフラグ２０３ｆｅの内容に対応する大当たり種別に基づく開放シナリオを設定し（Ｓ１０７１３）、大当たり開始フラグ２０３ｆｂ、大当たり中フラグ２０３ｏをオンに設定し（Ｓ１０７１４）、Ｖフラグ２０３ｆｅをオフに設定し（Ｓ１０７１５）、Ｖ通過フラグ２０３ｆｇをオフに設定し（Ｓ１０７１６）、小当たり中フラグ２０３ｐをオフに設定し（Ｓ１０７１７）、本処理を終了する。

【１９９０】
次に、図２２４のフローチャートを参照して、第７実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される電動役物開閉処理７（Ｓ２２８１）を説明する。図２２４は、この電動役物開閉処理７（Ｓ２２８１）を示すフローチャートである。この電動役物開閉処理７（Ｓ２２８１）は、第１実施形態におけるメイン割込処理（図５２参照）の中で実行される処理である。
【１９９１】
電動役物開閉処理７（Ｓ２２８１）では、まず、第２入球口３６４０に付随する電動役物３６４０ａの開閉制御設定中であるか否かを判別する（Ｓ１０８０１）。第２入球口３６４０に付随する電動役物３６４０ａの開閉制御設定中ではないと判別した場合は（Ｓ１０８０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、第２入球口３６４０に付随する電動役物３６４０ａの開閉制御設定中であると判別した場合は（Ｓ１０８０１：Ｙｅｓ）、第２入球口３６４０に付随する電動役物３６４０ａの開放タイミングであるか否かを判別する（Ｓ１０８０２）。第２入球口３６４０に付随する電動役物３６４０ａの開放タイミングであると判別した場合は（Ｓ１０８０２：Ｙｅｓ）、第２入球口３６４０に付随する電動役物３６４０ａを開放し（Ｓ１０８０３）、電動役物開放コマンドを設定し（Ｓ１０８０４）、その後、本処理を終了する。
【１９９２】
一方、Ｓ１０８０２の処理において、第２入球口３６４０に付随する電動役物３６４０ａの開放タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１０８０２：Ｎｏ）、次に、第２入球口３６４０に付随する電動役物３６４０ａの閉鎖タイミングであるか否かを判別する（Ｓ１０８０５）。第２入球口３６４０に付随する電動役物３６４０ａの閉鎖タイミングであると判別した場合は（Ｓ１０８０５：Ｙｅｓ）、第２入球口３６４０に付随する電動役物３６４０ａを閉鎖し（Ｓ１０８０６）、電動役物閉鎖コマンドを設定し（Ｓ１０８０７）、その後、本処理を終了する。
【１９９３】
一方、第２入球口３６４０に付随する電動役物３６４０ａの閉鎖タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１０８０５：Ｎｏ）、次に、第２入球口３６４０に付随する電動役物３６４０ａの開閉制御の終了タイミングであるか否かを判別する（Ｓ１０８０９）。第２入球口３６４０に付随する電動役物３６４０ａの開閉制御の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１０８０９：Ｙｅｓ）、普図当たり終了コマンドを設定し（Ｓ１０８１０）、その後、本処理を終了する。また、Ｓ１０８０９の処理において、第２入球口３６４０に付随する電動役物３６４０ａの開閉制御の終了タイミングではないと判別した場合も（Ｓ１０８０９：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【１９９４】
＜第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理＞
次に、図２２５から図２３３を参照して、第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。まず、図２２５を参照して、本第７実施形態におけるメイン処理について説明する。このメイン処理は、第６実施形態（および第１実施形態）におけるメイン処理（図５９参照）に代えて実行される処理であり、第６実施形態（および第１実施形態）におけるメイン処理（図５９参照）と同様の処理を行うための処理である。
【１９９５】
この第７実施形態におけるメイン処理（図２２５参照）のうち、Ｓ４１０１～Ｓ４１１１、およびＳ４１１４～Ｓ４１１８の各処理では、それぞれ第６実施形態（および第１実施形態）におけるメイン処理（図５９参照）のＳ４１０１～Ｓ４１１１、およびＳ４１１４～Ｓ４１１８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第７実施形態における、メイン処理（図２２５参照）では、Ｓ４１１１の処理を実行した後、演出更新処理を実行する（Ｓ４１８１）。この演出更新処理（Ｓ４１８１）は、現在実行されている演出（既に設定されている変動表示）の内容を演出実行中に可変させるための処理を行うためのもの

である。
【１９９６】
演出更新処理（Ｓ４１８１）の処理を実行した後、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理７を行う（Ｓ４１８２）。このコマンド判定処理７の詳細については、図２２６を参照して後述する。
【１９９７】
次に、Ｓ４１８３の処理へ移行する。Ｓ４１８３の処理では、変動表示設定処理７が実行される（Ｓ４１８３）。変動表示設定処理７（Ｓ４１８３）では、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドが生成されて設定される。その結果、そのコマンドが表示制御装置１１４に送信される。尚、この変動表示設定処理７（Ｓ４１８３）の詳細については、図２３１を参照して後述する。
【１９９８】
そして、変動表示設定処理７（Ｓ４１８３）を実行後、球通過監視処理を実行する（Ｓ４１８４）。この球通過監視処理（Ｓ４１８４）の詳細については図２３３を参照して後述する。
【１９９９】
また、メイン処理が開始されてから、又は、今回のＳ４１０１の処理が実行されてから１ｍ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ４１０１）、１ｍ秒以上経過していなければ（Ｓ４１０１：Ｎｏ）、Ｓ４１０２～Ｓ４１１１，Ｓ４１８１の処理を行わずにＳ４１８２の処理へ移行する。
【２０００】
次に、図２２６を参照して、第７実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理７（Ｓ４１８２）について説明する。図２２６は、このコマンド判定処理７（Ｓ４１８２）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理７（Ｓ４１８２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２２５参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。また、この処理では、主制御装置１１０から入賞情報コマンドを受信した場合に、第３図柄表示装置８１による連続予告演出の開始の決定も行う。
【２００１】
コマンド判定処理７（Ｓ４１８２）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ１２００１）。変動パターンコマンドを受信した場合には（Ｓ１２００１：Ｙｅｓ）、受信した変動パターンコマンドに対応した図柄種別の変動開始フラグ２２３ｆａをオンに設定し（Ｓ１２００２）、また、受信した変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出して（Ｓ１２００３）、メイン処理に戻る。ここで抽出された変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動表示設定処理７（図２３１参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用変動パターンコマンドを設定するために用いられる。
【２００２】
一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には（Ｓ１２００１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ１２００４）。そして、停止種別コマンドを受信した場合には（Ｓ１２００４：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の停止種別選択フラグ２２３ｆｂをオンに設定し（Ｓ１２００５）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して（Ｓ１２００６）、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動表示設定処理７（図２３１参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。

【２００３】
一方、停止種別コマンドを受信していない場合には（Ｓ１２００４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ１２００７）。そして、保留球数コマンドを受信した場合には（Ｓ１２００７：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄに格納する（Ｓ１２００８）。また、Ｓ１２００８の処理では、更新された第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄの値を表示制御装置１１４へ通知するための表示用保留球数コマンドを設定する。Ｓ１２００８の処理の終了後は、メイン処理に戻る。
【２００４】
ここで、特図１保留球数コマンドは、球が第１入球口６４に入球（始動入賞）したとき、又は、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置１１０から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、又は、特別図柄の抽選が行われる毎に、Ｓ１２００８の処理によって音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄの値を主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄの値が主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄの値を修正し、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値に合わせることができる。尚、Ｓ１２００８の処理が実行されると、更新された第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄの値を表示制御装置１１４へ通知するための表示用保留球数コマンドが設定される。これにより、表示制御装置１１４では、保留球数に応じた保留球数図柄が第３図柄表示装置８１に表示される。
【２００５】
Ｓ１２００７の処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には（Ｓ１２００７：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より入賞情報コマンドを受信したか判別する（Ｓ１２００９）。入賞情報コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ１２００９：Ｙｅｓ）、受信した入賞情報コマンドに基づいた入賞情報を入賞情報格納エリア２２３ｂに格納し（Ｓ１２０１０）、その後、メイン処理に戻る。
【２００６】
一方、Ｓ１２００９の処理において、入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ１２００９：Ｎｏ）、次に、当たり関連のコマンドを受信したかを判別し（Ｓ１２０１１）、当たり関連のコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ１２０１１：Ｙｅｓ）、当たり関連処理７を実行し（Ｓ１２０１２）、本処理を終了する。この当たり関連処理７（Ｓ１２０１２）は、特別図柄の抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技又は小当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、大当たり又は小当たりに当選した場合に主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。
【２００７】
ここで、当たり関連処理７（Ｓ１２０１２）の内容について、図２２７を参照して説明をする。図２２７は第７実施形態において当たり関連処理７の内容を示したフローチャートである。この当たり関連処理（Ｓ１２０１２）が実行されると、まず、大当たり開始コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ１２１０１）。大当たり開始コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１２１０１：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ１２１０２）、本処理を終了する。ここで設定される表示用大当たり開始コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、第７実施形態においてＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２２５参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用大当たり開始コマンドを受信すると、大当たりの開始を示唆する演出を第３図柄表示

装置８１に表示する。
【２００８】
一方、大当たり開始コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１０１：Ｎｏ）、次いで、ラウンド数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２１０３）。Ｓ１２１０３の処理において、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合（Ｓ１２１０３：Ｙｅｓ）は、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ１２１０４）、本処理を終了する。なお、本第７実施形態では主制御装置１１０からラウンド数コマンドとしてラウンド数を示す情報を送信しているため、受信したラウンド数コマンドに基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定しているが、例えば、主制御装置１１０から送信するコマンドデータの容量を軽減するために、主制御装置１１０から新たなラウンドが開始されたことを示すための情報をラウンド更新コマンドとして送信する構成する場合は、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３にラウンド更新コマンドを受信した場合に、受信したラウンド更新コマンドの数を蓄積するラウンド数蓄積カウンタを設け、そのラウンド数蓄積カウンタの値に基づいて音声ランプ制御装置１１３側で現在のラウンド数を算出し、表示用ラウンド数コマンドを設定するように構成しても良い。
【２００９】
Ｓ１２１０３の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ１２１０３：Ｎｏ）、次に大当たり終了コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２１０５）。Ｓ１２１０５の処理において、大当たり終了コマンドを受信したと判別した場合（Ｓ１２１０５：Ｙｅｓ）、表示用大当たり終了コマンドを設定し（Ｓ１２１０６）、本処理を終了する。
【２０１０】
Ｓ１２１０５の処理において、大当たり終了コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１０５：Ｎｏ）、小当たり開始コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ１２１０７）。
【２０１１】
Ｓ１２１０７の処理において、小当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ１２１０７：Ｙｅｓ）、小当たり開始処理を実行し（Ｓ１２１０８）、本処理を終了する。また、この小当たり開始処理（Ｓ１２１０８）の詳細については、図２２８を参照して後述する。
【２０１２】
ここで、小当たり開始処理（Ｓ１２１０８）の内容について、図２２８を参照して説明をする。図２２８は第７実施形態において小当たり開始処理の内容を示したフローチャートである。この小当たり開始処理（Ｓ１２１０８）が実行されると、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた長変動フラグ２２３ｆｇがオンであるか否かを判別し（Ｓ１２２０１）、長変動フラグ２２３ｆｇがオンであると判別した場合は（Ｓ１２２０１：Ｙｅｓ）、遅延通路状態フラグ２２３ｆｆの値を読み出す（Ｓ１２２０２）。次に、遅延通路状態フラグ２２３ｆｆの値が「０１」であるか否かを判別する（Ｓ１２２０３）。Ｓ１２２０３の処理において、遅延通所状態フラグ２２３ｆｆの値が「０１」であると判別した場合は（Ｓ１２２０３：Ｙｅｓ）、Ｖ期待度の高い小当たりを示す表示用小当たり開始コマンドを設定し（Ｓ１２２０４）、その後、当たり関連処理７へ戻る。
【２０１３】
一方、Ｓ１２２０１の処理において長変動フラグ２２３ｆｇがオンではないと判別した場合は（Ｓ１２２０１：Ｎｏ）、Ｓ１２２０５の処理へ移行する。また、Ｓ１２２０３の処理において、遅延通所状態フラグ２２３ｆｆの値が「０１」ではないと判別した場合も（Ｓ１２２０３：Ｎｏ）、Ｓ１２２０５の処理へ移行する。
【２０１４】
Ｓ１２２０５の処理では、通常小当たりを示す表示用小当たり開始コマンドを設定し（Ｓ１２２０５）、その後、当たり関連処理７へ戻る。
【２０１５】

図２２７に戻り説明を続ける。Ｓ１２１０７の処理において、小当たり開始コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２１０７：Ｎｏ）、小当たり終了コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２１０９）。Ｓ１２１０９の処理において、小当たり終了コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ１２１０９：Ｙｅｓ）、小当たり遊技の終了を示唆する演出を実行するため、表示用小当たり終了コマンドを設定し（Ｓ１２１１０）、本処理を終了する。

【２０１６】

一方、Ｓ１２１０９の処理において、小当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ１２１０９：Ｎｏ）、Ｖ入口通過コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２１１１）。Ｓ１２１１１の処理において、Ｖ入口通過コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２１１１：Ｙｅｓ）、表示用Ｖ入口通過コマンドを設定し（Ｓ１２１１２）、本処理を終了する。また、Ｓ１２１１１の処理において、Ｖ入口通過コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ１２１１１：Ｎｏ）、次にＶ通過コマンドを受信したかを判別する（Ｓ１２１１３）。

【２０１７】

Ｓ１２１１３の処理において、Ｖ通過コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ１２１１３：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞装置６５０のＶスイッチ６５０ｅ３への入球に基づく演出を示すための表示用Ｖ演出コマンドを設定し（Ｓ１２１１４）、本処理を終了する。一方、Ｓ１２１１３の処理において、Ｖ通過コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ１２１１３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２０１８】

図２２６に戻り説明を続ける。Ｓ１２０１１の処理において、当たり関連のコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ１２０１１：Ｎｏ）、次に、停止コマンドを受信したかを判別する（Ｓ１２０１３）。停止コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ１２０１３：Ｙｅｓ）、第３図柄の停止表示を設定し（Ｓ１２０１４）、次いで、長変動フラグ２２３ｆｇがオンであるか否かを判別する（Ｓ１２０１５）。長変動フラグ２２３ｆｇがオンであると判別した場合は（Ｓ１２０１５：Ｙｅｓ）、長変動フラグ２２３ｆｇをオフに設定し（Ｓ１２０１６）、その後、メイン処理へ戻る。Ｓ１２０１５の処理において、長変動フラグ２２３ｆｇがオンではないと判別した場合は（Ｓ１２０１５：Ｎｏ）、Ｓ１２０１６の処理を実行せず、メイン処理へ戻る。

【２０１９】

一方、Ｓ１２０１３の処理において停止コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ１２０１３：Ｎｏ）、次いで、時短用演出関連コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２０１７）。時短用演出関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ１２０１７：Ｙｅｓ）、時短演出関連処理を実行し（Ｓ１２０１８）、その後、メイン処理へ戻る。この時短演出関連処理（Ｓ１２０１８）の詳細については、図２２９を参照して後述する。一方、Ｓ１２０１７の処理において時短用演出関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ１２０１７：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１２０１９）、その後、メイン処理へ戻る。

【２０２０】

次に、時短演出関連処理（Ｓ１２０１８）の内容について、図２２９を参照して説明をする。図２２９は時短演出関連処理（Ｓ１２０１８）の内容を示したフローチャートである。時短演出関連処理（Ｓ１２０１８）は、第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理７（図２２６参照）の中で実行される処理である。

【２０２１】

時短演出関連処理（Ｓ１２０１８）が実行されると、まず、遊技状態格納エリア２２３ｆｅに格納されている遊技状態を読み出し（Ｓ１２３０１）、次に、パチンコ機１０が時短状態であるかを判別する（Ｓ１２３０２）。パチンコ機１０が時短状態ではないと判別した場合は（Ｓ１２３０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了し、コマンド判定処理７（図

２２６のＳ４１８２）へ戻る。
【２０２２】
一方、Ｓ１２３０２の処理において、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態であると判別した場合は（Ｓ１２３０２：Ｙｅｓ）、次いで、普図当たりコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ１２３０３）、普図当たりコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ１２３０３：Ｙｅｓ）、受信した普図当たりコマンドに基づいて今回の普図当たり種別を解析し（Ｓ１２３０４）、普図当たり種別に対応した時短演出を実行するための表示用時短演出開始コマンドを設定し（Ｓ１２３０５）、普図当たり中フラグ２２３ｆｉをオンに設定し（Ｓ１２３０６）、その後、コマンド判定処理７へ戻る。
【２０２３】
一方、Ｓ１２３０３の処理において、普図当たりコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ１２３０３：Ｎｏ）、次いで、第２入球コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３０７）。第２入球コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ１２３０７：Ｙｅｓ）、第２入球フラグ２２３ｆｈをオンに設定し（Ｓ１２３０８）、時短演出を更新させる表示用演出コマンドを設定し（Ｓ１２３０９）、その後、コマンド判定処理７へ戻る。
【２０２４】
一方、Ｓ１２３０７の処理において、第２入球コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ１２３０７：Ｎｏ）、次いで、普図当たり終了コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３１０）。普図当たり終了コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ１２３１０：Ｙｅｓ）、普図当たり終了次処理を実行し（Ｓ１２３１１）、その後、コマンド判定処理７へ戻る。Ｓ１２３１０の処理において普図当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ１２３１０：Ｎｏ）、そのままコマンド判定処理７へ戻る。また、普図当たり終了時処理（Ｓ１２３１１）の詳細については、図２３０を参照して後述する。
【２０２５】
次に、普図当たり終了時処理（Ｓ１２３１１）の内容について、図２３０を参照して説明をする。図２３０は普図当たり終了時処理（Ｓ１２３１１）の内容を示したフローチャートである。普図当たり終了時処理（Ｓ１２３１１）は、第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される時短演出関連処理（図２２９参照）の中で実行される処理である。
【２０２６】
普図当たり終了時処理（Ｓ１２３１１）が実行されると、まず、第２入球フラグ２２３ｆｈがオンであるか否かを判別する（Ｓ１２４０１）。第２入球フラグ２２３ｆｈがオンであると判別した場合は（Ｓ１２４０１：Ｙｅｓ）、第２入球フラグ２２３ｆｈをオフに設定し（Ｓ１２４０２）、Ｓ１２４０４の処理へ移行する。また、第２入球フラグ２２３ｆｈがオンではないと判別した場合は（Ｓ１２４０１：Ｎｏ）、時短演出を終了させる表示用演出コマンドを設定し（Ｓ１２４０３）、Ｓ１２４０４の処理へ移行する。
【２０２７】
Ｓ１２４０４の処理では、普図当たり中フラグ２２３ｆｉをオフに設定し（Ｓ１２４０４）、その後、本処理を終了し、時短演出関連処理（図２２９のＳ１２０１８）へ戻る。
【２０２８】
次に、図２３１を参照して、第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理７（Ｓ４１８３）について説明する。図２３１は、この変動表示設定処理７（Ｓ４１８３）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理７（Ｓ４１８３）は、第７実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２２５参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。
【２０２９】
変動表示設定処理７（Ｓ４１８３）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動

開始フラグ２２３ｆａ１がオンかを判別する（Ｓ５１０１）。そして、特図１変動開始フラグｆａ１がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ５１０７の処理へ移行する。一方、特図１変動開始フラグｆａ１がオンであると判別した場合（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、特図１変動開始フラグｆａ１をオフに設定し（Ｓ５１０２）、次いで、表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを取得した変動パターン種別に基づいて生成して、そのコマンドを表示制御装置１１４へ送信するために設定する（Ｓ５１８１）。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。Ｓ５１８１の処理を終えると、入賞情報格納エリア２２３ｂのデータをシフトし（Ｓ５１８２）、Ｓ５１０７の処理へ移行する。

【２０３０】

Ｓ５１０７の処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグｆａ２がオンかを判別する（Ｓ５１０７）。そして、特図２変動開始フラグｆａ２がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ５１０７：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ５１１１の処理へ移行する。一方、特図２変動開始フラグｆａ２がオンであると判別した場合（Ｓ５１０７：Ｙｅｓ）、特図２変動開始フラグｆａ２をオフに設定し（Ｓ５１０８）、次いで、特図２用変動表示設定処理７を実行する（Ｓ５１８３）。この特図２用変動表示設定処理７（Ｓ５１８３）の詳細については図２３２を参照して後述する。Ｓ５１８３の処理を終えると、入賞情報格納エリア２２３ｂのうち第２特別図柄に対応するデータをシフトし（Ｓ５１１０）、Ｓ５１１１の処理へ移行する。

【２０３１】

Ｓ５１１１の処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグｆａ１または特図２変動開始フラグｆａ２がオンかを判別する（Ｓ５１１１）。そして、特図１変動開始フラグｆａ１または特図２変動開始フラグｆａ２がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ５１１１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、そのまま本処理を終了する。一方、特図１変動開始フラグｆａ１または特図２変動開始フラグｆａ２がオンであると判別した場合（Ｓ５１１１：Ｙｅｓ）、特図１変動開始フラグｆａ１または特図２変動開始フラグｆａ２をオフに設定し（Ｓ５１１２）、次いで、コマンドから抽出した停止種別に基づいて表示用特図１または特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１１３）、その後、本処理を終了する。

【２０３２】

次に、図２３２を参照して、第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図２用変動表示設定処理７（Ｓ５１８３）について説明する。図２３２は、この特図２用変動表示設定処理７（Ｓ５１８３）を示したフローチャートである。この特図２用変動表示設定処理７（Ｓ５１８３）は、第７実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理７（図２３１参照）の中で実行される処理である。

【２０３３】

特図２用変動表示設定処理７（Ｓ５１８３）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた遊技状態格納エリア２２３ｆｅに格納されている遊技状態を読み出し（Ｓ１２５０１）、次いで、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態であるか否かを判別する（Ｓ１２５０２）。パチンコ機１０が普通図柄の時短状態ではないと判別した場合は（Ｓ１２５０２：Ｎｏ）、対応する表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１２５１０）、その後、本処理を終了する。

【２０３４】

一方、Ｓ１２５０２の処理において、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態であると判別した場合は（Ｓ１２５０２：Ｙｅｓ）、次いで、抽選結果が大当たりであるか否かを判

別する（Ｓ１２５０３）。抽選結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ１２５０３：Ｙｅｓ）、大当たりに対応する表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１２５０４）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ１２５０３の処理において、抽選結果が大当たりではないと判別した場合は（Ｓ１２５０３：Ｎｏ）、次いで、抽選結果が小当たりであるか否かを判別する（Ｓ１２５０５）。抽選結果が小当たりではないと判別した場合は（Ｓ１２５０５：Ｎｏ）、時短演出の終了を示す変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１２５０６）、その後、本処理を終了する。

【２０３５】

一方、Ｓ１２５０５の処理において、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ１２５０５：Ｙｅｓ）、次いで、小当たりの変動パターンが長変動であるか否かを判別する（Ｓ１２５０７）。小当たりの変動パターンが長変動であると判別した場合は（Ｓ１２５０７：Ｙｅｓ）、長変動フラグ２２３ｆｇをオンに設定し（Ｓ１２５０８）、Ｓ１２５０９の処理へ移行する。一方、Ｓ１２５０７の処理において、小当たりの変動パターンが長変動ではないと判別した場合は（Ｓ１２５０７：Ｎｏ）、Ｓ１２５０８の処理をスキップして、Ｓ１２５０９の処理へ移行する。

【２０３６】

Ｓ１２５０９の処理では、小当たりに対応する表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１２５０９）、その後、本処理を終了する。

【２０３７】

次に、図２３３を参照して、第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される球通過監視処理（Ｓ４１８４）について説明する。図２３３は、この球通過監視処理（Ｓ４１８４）を示したフローチャートである。この球通過監視処理（Ｓ４１８４）は、第７実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２２５参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。

【２０３８】

球通過監視処理（Ｓ４１８４）では、まず、遅延通路入球スイッチ（図示せず）がオンであるか否かを判別する（Ｓ１２６０１）。遅延通路入球スイッチがオンであると判別した場合は（Ｓ１２６０１：Ｙｅｓ）、次いで、ＲＡＭ２２３に設けられた普図当たり中フラグ２２３ｆｉがオンであるか否かを判別する（Ｓ１２６０２）。普図当たり中フラグ２２３ｆｉがオンではないと判別した場合は（Ｓ１２６０２：Ｎｏ）、Ｓ１２６１１の処理へ移行する。

【２０３９】

Ｓ１２６０２の処理において、普図当たり中フラグ２２３ｆｉがオンではない（即ちオフである）と判別した場合は（Ｓ１２６０２：Ｙｅｓ）、遅延通路状態フラグ２２３ｆｆの値を読み出し（Ｓ１２６０３）、次いで、遅延通路状態フラグ２２３ｆｆの値が「００」であるか否かを判別する（Ｓ１２６０４）。遅延通路状態フラグ２２３ｆｆの値が「００」であると判別した場合は（Ｓ１２６０４：Ｙｅｓ）、遅延通路状態フラグ２２３ｆｆの値を「０１」に設定し（Ｓ１２６０５）、Ｓ１２６１０の処理へ移行する。Ｓ１２６０４の処理において、遅延通路状態フラグ２２３ｆｆの値が００ではないと判別した場合は（Ｓ１２６０４：Ｎｏ）、Ｓ１２６０５の処理をスキップし、Ｓ１２６１０の処理へ移行する。

【２０４０】

一方、Ｓ１２６０１の処理において、遅延通路入球スイッチがオンではない（即ちオフである）と判別した場合は（Ｓ１２６０１：Ｎｏ）、次いで、遅延通路排出スイッチ（図示せず）がオンであるか否かを判別する（Ｓ１２６０６）。遅延通路排出スイッチがオンではない（即ちオフである）と判別した場合は（Ｓ１２６０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。遅延通路排出スイッチがオンであると判別した場合は（Ｓ１２６０６：Ｙｅｓ）、遅延通路状態フラグ２２３ｆｆの値を読み出し（Ｓ１２６０７）、次いで、遅延通

路状態フラグ２２３ｆｆの値が「０１」であるか否かを判別する（Ｓ１２６０８）。遅延通路状態フラグ２２３ｆｆの値が「０１」であると判別は（Ｓ１２６０８：Ｙｅｓ）、遅延通路状態フラグ２２３ｆｆの値を「０２」に設定し（Ｓ１２６０９）、その後、本処理を終了する。

【２０４１】

一方、Ｓ１２６０８の処理において、遅延通路状態フラグ２２３ｆｆの値が「０１」ではないと判別した場合は（Ｓ１２６０８：Ｎｏ）、Ｓ１２６１０の処理へ移行する。Ｓ１２６１０の処理では、遅延通路状態フラグ２２３ｆｆに対応する値を設定し（Ｓ１２６１０）、エラーコマンドを設定し（Ｓ１２６１１）、その後、本処理を終了する。

【２０４２】

以上、説明をした通り、本実施形態では、小当たり遊技中に開放される第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内に特定領域６５０Ｖを設け、小当たり遊技中に球が特定領域６５０Ｖを通過することで大当たり（所謂、２種当たり）遊技が実行されるように構成している。

【２０４３】

加えて、小当たり遊技中に開放される第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に向けて球を流下させる経路として、特定領域６５０Ｖを球が通過し難い第１流路ｔａ（図１９６参照）と、特定領域６５０Ｖを球が通過し易い第２流路ｔｂ（図１９６参照）とを設けるように構成している。これにより、小当たり遊技中に何れの流路を球が流下するのかに対して遊技者が注視することになる。よって、遊技盤１３上を流下する球の動きに対して遊技者に興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０４４】

また、本実施形態では、電動役物３６４０ａの開閉動作によって、上述した第１流路ｔａ、或いは第２流路ｔｂへと球が振り分けられるように構成されているため、電動役物３６４０ａの動作に対しても遊技者に興味を持たせることができる。さらに、球が特定領域６５０Ｖを通過し易い第２流路ｔｂを流下した場合において、Ｖ入賞装置６５０への球の入賞のし易さを特別図柄の変動時間に応じて異ならせるように構成している。

【２０４５】

さらに、設定されている遊技状態と、当選した小当たり種別とに応じて、設定される特別図柄の変動時間を異ならせるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に時短状態が付与される大当たりに対応する小当たりに当選した場合に、特定領域６５０Ｖに球を通過させ易くする遊技状態（有利時短）と、大当たり終了後に時短状態が付与される大当たりに対応する小当たりに当選した場合に、特定領域６５０Ｖに球を通過させ易くする遊技状態（不利時短）と、を設定することができる。

【２０４６】

そして、本実施形態では、上述した有利時短、不利時短の構成を用いることで、一度大当たりに当選（初当たり）した場合に、少なくとも初当たりを含めて合計で３回の大当たりが実行されるまで遊技者に有利な遊技状態が継続するように構成している。このように複数回の大当たり遊技が実行されることが保証された遊技状態を設定可能にすることにより、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

【２０４７】

加えて、本第７実施形態では、第２特別図柄の抽選にて小当たりに当選するように構成し、その第２特別図柄の抽選を実行する契機となる第２入球口３６４０へ球が入球させ易くなるように電動役物３６４０ａが動作するように構成している。そして、電動役物３６４０ａ上を流下した球が第２入球口３６４０へ入球したことに基づいて電動役物３６４０ａが閉状態へと移行し、その際に電動役物３６４０ａ上を流下していた球が、流下していた位置（上流側、下流側）に応じて第１流路ｔａ、第２流路ｔｂへと振り分けられるように構成している。

【２０４８】

さらに、本第７実施形態では、電動役物３６４０ａ上の球流路の下流側に位置している

球が遊技者に有利となる第２流路ｔｂへ振り分けられるように構成し、継続して球を発射させた場合に、第２流路ｔｂに球が流入し易くなるように構成している。
【２０４９】
よって、第２特別図柄の抽選が実行されている最中に、第２流路ｔｂに球を流入させるためには、遊技盤１３の遊技領域に向けて継続して球を発射させる必要がある。よって、所定のタイミングに合わせて球を発射させることで有利な結果を得ようとする行為を抑制することができる。
【２０５０】
なお、本第７実施形態では、第２流路ｔｂを流下した球、即ち、電動役物３６４０ａの開放動作によって遊技者に有利となる流路に振り分けられた球がＶ入賞装置６５０に向かって流下するように構成しているが、遊技者に有利となる流路を流下した球が一般入球口６３に入球し得るように構成しても良い。これにより、遊技者に対して多くの賞球を提供することができる。
【２０５１】
さらに、Ｖ入賞装置６５０内に特定領域６５０Ｖを球が通過可能な第１状態と、通過困難な第２状態とに可変する弁部材を設け、その弁部材が第１状態である場合にＶ入賞装置６５０に入賞する変動時間と、第２状態である場合にＶ入賞装置６５０に入賞する変動時間とを設定される時短状態に応じて可変させるように構成しても良い。
【２０５２】
また、Ｖ入賞装置６５０の代わりに、大当たり遊技中に開放動作されるＶアタッカを設け、そのＶアタッカ内の特定領域を球が通過することで確変状態（特別図柄の高確率状態）が付与されるパチンコ機１０に適用しても良い。
【２０５３】
＜第８実施形態＞
次に、図２３４～図２５９を参照して、第８実施形態について説明をする。上述した第１実施形態では、第１特別図柄の抽選（変動）と、第２特別図柄の抽選（変動）と、を同時に（並行して）実行することができるように構成し、遊技状態として潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合に、第２特別図柄の抽選（変動）を実行させ易くし、第２特別図柄の抽選結果に基づいて小当たり遊技を頻繁に発生させるように構成していた。
【２０５４】
このように、遊技状態として潜確状態が設定された場合、即ち、普通図柄の低確率状態において第２特別図柄の抽選で小当たり遊技を頻発させるためには、同様に普通図柄の低確率状態が設定される通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）においても、第２特別図柄の抽選を容易に実行し得る構成を用いる必要があった。また、通常状態において、第２特別図柄の抽選が頻繁に実行されることを防ぐためには、通常状態中に設定される第２特別図柄の変動パターンとして、変動時間が長い（例えば、１０分）変動パターンを設定する必要があった。
【２０５５】
このように、容易に抽選が実行される第２特別図柄において長い変動時間が実行されるように構成してしまうと、遊技者が誤って第２特別図柄の抽選を実行してしまった場合に、その変動パターンが終了するまでは次の特別図柄の抽選が実行されず遊技に支障を来してしまうことから、上述した第１実施形態では、第１特別図柄の抽選（変動）と、第２特別図柄の抽選（変動）と、を同時に（並行して）実行することができるように構成していた。
【２０５６】
これに対して、本第８実施形態では、大当たり遊技中、或いは、普通図柄の低確率状態（通常状態、潜確状態）にて実行される小当たり遊技中に、第２特別図柄の実行契機となる第２入球口６４０に球が入球可能となる（し易くなる）ように構成している。これにより、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が実行されない限り第２特別図柄の抽選

が実行されないようにすることができるため、上述した第１実施形態のように、第１特別図柄の抽選（変動）と、第２特別図柄の抽選（変動）と、を同時に（並行して）実行させる構成を用いなくても、潜確状態中にのみ第２特別図柄の抽選に基づいて小当たり遊技を頻繁に発生させることが可能となる。よって、遊技機の制御処理を簡素化することができる。

【２０５７】

さらに、当選した当たり（大当たり、小当たり）の種別に応じて、第２入球口６４０に球が入球し易い当たり種別と、入球し難い当たり種別とを設定可能に構成されているため、当たり（大当たり、小当たり）に当選した場合に、当たり遊技中に獲得可能な特典（賞球数）の大小だけでは無く、その当たり遊技中に第２入球口６４０に球が入球するか否かについて遊技者に関心を持たせることができる。

【２０５８】

加えて、本第８実施形態では、第１特別図柄の抽選で当たりに当選した場合と、第２特別図柄の抽選で当たりに当選した場合とで、第２入球口６４０に球が入球し易い当たり種別が設定される割合を異ならせるように構成している。具体的には、第１特別図柄で当たりに当選した場合よりも第２特別図柄で当たりに当選したほうが、第２入球口６４０に球が入球し易い当たり種別が設定され易くなるように構成している。

【２０５９】

このように構成することで、一旦、第２特別図柄（特図２）の抽選を実行可能な状態へ移行した後は、特図２の抽選を継続して実行し易くすることができるため、遊技者に有利な有利遊技モード（特図２の抽選を実行可能なモード）が設定されたにも関わらず、即座に有利遊技モードが終了してしまい、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【２０６０】

また、本第８実施形態では、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選のほうが、当たり（大当たり、小当たり）に当選する確率が高くなるように構成している。具体的には、第１特別図柄の抽選では小当たりに当選すること無く、大当たり当選（低確率時１／４００）のみが設定されているのに対して、第２特別図柄の抽選では大当たり当選（低確率時１／４００）の確率は上述した第１特別図柄と同一だが、小当たりにも当選（３００／４００）するように設定されている。このように、本第８実施形態では、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選のほうが、小当たりに当選する確率が高くなるように設定することで、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選のほうが、当たり（大当たり、小当たり）に当選し易くなるように構成している。

【２０６１】

これにより、第２入球口６４０に球が入球したことに基づいて第２特別図柄の抽選が実行された場合に、高確率で当たり（大当たり、小当たり）に当選させることができるため、第２特別図柄の抽選に基づく当たり遊技を短期間で頻繁に実行させることができる。

【２０６２】

さらに、本第８実施形態では、大当たりに当選した場合よりも小当たりに当選した場合のほうが、高確率で第２入球口６４０に球を入球させ易い当たり遊技が実行されるように構成している。これにより、第２特別図柄の抽選によって小当たりに当選した場合に、その当たり遊技の終了後に再度第２特別図柄の抽選を実行させ易くすることができる。

【２０６３】

また、本第８実施形態では、第２特別図柄の抽選を実行する権利（特図２保留）を複数個（４個）記憶（保留記憶）可能に構成しており、当選した当たり種別に応じて、１回の当たり遊技中に保留記憶させることが可能な個数が異なるように当たり遊技の開放動作パターンを規定している。

【２０６４】

このように構成することで、１回の当たり遊技によって、より多くの保留記憶を確保しようと意欲的に遊技を行わせることができる。ここで、本第８実施形態では、当たり遊技

にて開放動作される第２アタッカ３６５０に付設された第２開閉扉３６５０ｆが開状態（第２特定入賞口３６５０ａに球を誘導可能な状態）から閉状態（第２特定入賞口３６５０ａに球を誘導できない状態）へと可変した際に、第２開閉扉３６５０ｆ上からこぼれ落ちた球の一部が第２入球口６４０へ入球し得る流路を通過するように構成している。このように当たり遊技中に開放動作される第２アタッカ３６５０に入球することができなかった球が第２入球口６４０に入球可能となるように構成することで、当たり遊技中において、第２特定入賞口３６５０ａに入球させる球の動きと、第２入球口６４０に入球させる球の動きとを遊技者に注視させることができる。

【２０６５】

ここで、図２３４を参照して、本第８実施形態における遊技盤１３の構成について説明をする。図２３４は、本第８実施形態における遊技盤１３の構成を模式的に示した正面図である。図２３４に示した通り、本第８実施形態は、上述した第１実施形態の遊技盤１３の構成に対して、遊技盤１３の右側領域の構成を大きく異ならせた点で相違している。

【２０６６】

具体的には、図２３４に示した通り、遊技盤１３の右側領域の略中央位置に第２アタッカ３６５０を設けた点と、その第２アタッカ３６５０の下方位置に誘導通路３６６０を設けた点と、その誘導通路３６６０の流出口が臨む位置に電動役物６４０ａが付随する第２入球口６４０を設けた点と、第２入球口６４０の下方位置であって、誘導通路３６６０を流下した球と、遊技盤１３に設けられた遊技領域のうち、誘導通路３６６０の右側に形成された遊技領域を流下した球と、が入賞し得る位置に第１アタッカ（可変入賞装置）６５０を設けた点と、で大きく異なるものである。それ以外の構成については、上述した第１実施形態の遊技盤１３（図２参照）と同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２０６７】

次に、図２３４を参照して、本実施形態の遊技機における右打ち遊技時の球流れについて簡単に説明をする。通常時（第２アタッカ３６５０が開放動作される当たり遊技時以外）は、右打ち遊技によって遊技盤１３の右側領域に向けて発射された球は、閉状態（埋設状態）である開閉扉３６５０ｆを通過し、誘導通路３６６０の右側の遊技領域を通過しながら、一般入球口６３に入球するように流下する。

【２０６８】

なお、この一般入球口６３（第２入球口６４０の右側に配設された一般入球口６３）は、球が入球した際に付与される特典として賞球１個が設定されている。よって、通常状態において右打ち遊技を行われたとしても、球が増加することが無い。

【２０６９】

一方、第２アタッカ３６５０が開放動作される当たり遊技中においては、開閉扉３６５０ｆが開状態（突出状態）、即ち、第２特定入賞口３６５０ａに向けて開閉扉３６５０ｆ上を球が流下可能な状態である場合には、右打ち遊技によって発射された球が開閉扉３６５０ｆ上を流下し、第２特定入賞口３６５０ａへ入賞する。そして、第２アタッカ３６５０の閉鎖条件（予め定められた開放期間の経過、或いは、第２特定入賞口３６５０ａへ入賞した球数が予め定められた上限入賞数に到達）が成立し、開閉扉３６５０ｆが閉状態（埋設状態）に可変した際に、開閉扉３６５０ｆの下流側を流下していた球が誘導通路３６６０に流入するように構成している。

【２０７０】

つまり、本第８実施形態では、通常時（第２アタッカ３６５０が開放動作される当たり遊技時以外）において右打ち遊技を行ったとしても、第２入球口６４０に入球可能な球流路が形成される誘導通路３６６０内を球が流下することが無いように構成している。このように構成することで、当たり遊技によって第２アタッカ３６５０が開放動作されない限り誘導通路３６６０内を流下した球が第２入球口６４０に入球することが無いため、第２特別図柄の抽選が実行される期間を制限することができる。

【２０７１】

さらに、開閉扉３６５０ｆと誘導通路３６６０の流入口との間にスルーゲート６７が配設されており、誘導通路３６６０に流入する球は、スルーゲート６７を通過してから誘導通路３６６０に流入するように構成している。そして、誘導通路３６６０は、誘導流路を球が流下するのに要する期間が約２．５秒となるように構成されている。このように、第２入球口６４０に入球し得る流路を流下する球が、スルーゲート６７を必ず通過するように構成し、且つ、スルーゲート６７から第２入球口６４０に到達するまでの時間が一定（約２．５秒）となるように構成することで、設定された普通図柄の変動時間によって、誘導通路３６６０を通過する球が第２入球口６４０に入球するか否かを容易に可変させることができる。

【２０７２】

ここで、本第８実施形態では、設定されている遊技状態に応じて、設定される普通図柄の変動時間を異ならせている。具体的には、普通図柄の低確率状態（通常状態、潜確状態）では２秒の変動時間が設定され、普通図柄の高確率状態（時短状態、確変状態）では０．１秒の変動時間が設定されるように構成している。これにより、普通図柄の低確率状態が設定されている場合に、誘導通路３６６０を球が通過した場合には、第２入球口６４０に球が入球し易く、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に、誘導通路３６６０を球が通過した場合には、第２入球口６４０に球が入球し難くなるようにすることができる。

【２０７３】

次に、図２３５を参照して、本第８実施形態の第２アタッカ３６５０の開閉扉３６５０ｆの構成について説明をする。図２３５（ａ）は、開状態（突出状態）である場合の開閉扉３６５０ｆを模式的に示した平面図であって、図２３５（ｂ）は、閉状態（埋設状態）である場合の開閉扉３６５０ｆを模式的に示した平面図である。本実施形態の開閉扉３６５０ｆは、図２３５（ａ）に示した通り、開閉扉３６５０ｆの傾斜（図２３４参照）に沿って、開閉扉３６５０ｆの右側上面３６５０ｙ１から開閉扉３６５０ｆの上面３６５０ｆ１を介して第２特定入賞口３６５０ａに向けて流出するように構成されている。

【２０７４】

そして、開閉扉３６５０ｆの上面３６５０ｆ１を球が蛇行するように第１遅延部材３６５０ｆａ、第２遅延部材３６５０ｆｂ、第３遅延部材３６５０ｆｃが設けられており、球が開閉扉３６５０ｆを流下する流下期間が１．２秒となるように構成している。この流下期間（１．２秒）は、第２アタッカ３６５０が当たり遊技（大当たりＢ、大当たりＣ，小当たり）によって開放動作される際の開状態を維持する期間（１．５秒）よりも短くなるように構成されている。このように構成することで、第２アタッカ３６５０を開放動作する当たり遊技において、球を第２特定入賞口３６５０ａへ入賞させることができる。

【２０７５】

なお、本実施形態では、第２アタッカ３６５０を開放動作する当たり遊技が実行された場合において、全ての当たり遊技において、球が第２特定入賞口３６５０ａへ入賞し得るように開放動作のシナリオを設定しているが、これに限ること無く、例えば、当たり遊技中に設定される開放動作シナリオとして、球が第２特定入賞口３６５０ａへ入賞し易い開放動作シナリオと、球が誘導通路３６６０に流入し易い開放動作シナリオと、を設定するように構成しても良い。

【２０７６】

この場合、例えば、第２アタッカ３６５０の開放動作シナリオとして、開閉扉３６５０ｆの上面３６５０ｆを流下する球が、誘導通路３６６０を臨む位置（上面３６５０ｆの下流位置ＺＤ）まで流下する期間（例えば、０．５秒）が、開放動作される際に開放扉３６５０ｆの開状態を維持する期間となるように開放動作シナリオを規定すると良い。このように規定された開放動作シナリオが設定されると、当たり遊技中に第２特定入賞口３６５０ａに球が入球し難くなり、開閉扉３６５０ｆの上面３６５０ｆを流下した球が誘導通路３６６０に流入し易くなる。

【２０７７】

これにより、例えば、当たり遊技の終了条件として、第２特定入賞口３６５０ａへの球の入賞上限数と、開閉扉３６５０ｆの開放上限期間と、が設定されている場合において、第２特定入賞口３６５０ａへ球が入賞し難い開放動作が実行されるため、当たり遊技を長期間継続させることができる。よって、１回の当たり遊技中に誘導通路３６６０に流入する球数を増加させることができ、より多くの特図２保留記憶を獲得することができる。

【２０７８】

次に、開閉扉３６５０ｆの閉鎖条件が成立すると、図２３５（ａ）に示した状態から、図２３５（ｂ）に示した閉状態（埋設状態）へと可変する。この状態において、下流位置ＺＤに位置していた球はスルーゲート６７を通過し、上流位置ＺＣに位置していた球は誘導通路３６６０も右側領域を通過する。

【２０７９】

以上、説明をした通り、本第８実施形態では、開閉扉３６５０ｆの上面球が流下する時間が１．２秒（上流位置ＺＣが０．５秒、下流位置ＺＤが０．７秒）となるように構成されており、１回の小当たり遊技で開閉扉３６５０ｆを１．５秒間開放させるように構成している。これにより、先に流下した球が第２アタッカ３６５０に入賞し、検知スイッチ３６５０Ｚに検知された時点で、次の球を下流位置ＺＤに位置させることが可能となる。よって、小当たり遊技が実行された場合に、誘導通路３６６０内に球を確実に通過させることができる。

【２０８０】

なお、本実施形態の構成に代えて、次のような構成を用いても良い。つまり、第２アタッカ３６５０に入賞した球を検知する検知スイッチ３６５０Ｚの位置を第２アタッカ３６５０の奥側（図２３５の変形例の位置）に位置させ、第２アタッカ３６５０の開口から検知スイッチ３６５０Ｚまでの距離ＺＥを、球が通過するのに０．３秒要するように構成すると良い。このように構成することで、開閉扉３６５０ｆの距離を短くしたとしても、次に流下する球を確実に下流位置ＺＤに位置させることができる。

【２０８１】

さらに、小当たり遊技において実効される開閉扉３６５０ｆの開放パターンを複数用意し、第２アタッカ３６５０に入賞しないが、スルーゲート６７を球が通過し得る開放期間が設定される小当たり遊技を実行可能に構成しても良い。つまり、小当たり遊技を用いて、第２アタッカ３６５０に球を入賞させるための遊技と、特図２の保留記憶を獲得させるための遊技と、を実行させることが可能となる。

【２０８２】

次に、図２３６及び図２３７を参照して、本第８実施形態における遊技盤１３の右側領域の球流れについて詳細に説明をする。図２３６は、第２アタッカ３６５０が開状態（突出状態）である場合の球流れを示した模式図であって、図２３７は、第２アタッカ３６５０が閉状態（埋設状態）である場合の球流れを示した模式図である。

【２０８３】

図２３６に示した通り、開閉扉３６５０ｆが開状態（突出状態）である場合には、右打ち遊技によって発射された全ての球が、開閉扉３６５０ｆに受け止められるように（遊技盤１３の右側領域を遮蔽するように）開閉扉３６５０ｆが配設されている。このように構成することで、第２アタッカ３６５０が開放動作される当たり遊技が実行された場合に、右打ち遊技を行うだけで簡単に第２特定入賞口３６５０ａへ球を入賞させることができる。

【２０８４】

また、開閉扉３６５０ｆが開状態（突出状態）に位置している場合は、その開閉扉３６５０ｆによって誘導通路３６６０の流入口が遮蔽され、誘導通路３６６０に球が流入不可能（困難）となるように構成している。つまり、本第８実施形態では、当たり遊技によって開放動作される開閉扉３６５０ｆを、第２特定入賞口３６５０ａへ球を入賞させ易くするための機能と、誘導通路３６６０への球の流下を規制するための機能と、を有する手段として用いている。

【２０８５】
次に、開閉扉３６５０ｆが閉状態（埋設状態）である場合には、右打ち遊技にて右打ち領域に発射された球が誘導通路３６６０の右側の領域を流下する（図２３７の矢印参照）。ここで、本第８実施形態では、開閉扉３６５０ｆが閉状態（埋設状態）である場合に実行された右打ち遊技によって右打ち領域を流下した球が、誘導通路３６６０に流入できないように（困難となるように）構成している。
【２０８６】
具体的には、遊技盤１３の右側領域のうち、開閉扉３６５０ｆの上方に植設された釘Ｋ１が、開閉扉３６５０ｆの下方であって、誘導通路３６６０の流入口を形成するように植設された釘Ｋ２よりも距離Ｋｚ（約１０ミリ）分右側（図２３７視点で右側）に位置するように構成している。そして、釘Ｋ１と釘Ｋ２との高さ方向の間隔が球１個分（約１５ミリ）となるように構成している。このように構成することで、右打ち遊技によって釘Ｋ１の右側を流下した球が、釘Ｋ２の左側に形成される誘導通路３６６０の流入口に流入することを確実に防止することができる。
【２０８７】
さらに、開閉扉３６５０ｆの流下端部まで流下した球が入賞し得る第２特定入賞口３６５０ａの配設位置についても、釘Ｋ１との幅方向の間隔よりも高さ方向の間隔のほうが短くなるように配設しているため、開閉扉３６５０ｆが閉状態（埋設状態）である場合に、第２特定入賞口３６５０ａに球が入賞することが無いように構成している。なお、本実施形態では、開閉扉３６５０ｆの開放動作によって第２特定入賞口３６５０ａへ球が入賞可能な状態と、入賞不可能（困難）な状態とを可変させるように構成しているが、これ以外の構成を用いても良く、例えば、第２特定入賞口３６５０ａの開口部を開放させる開放位置と、閉鎖させる閉鎖位置とに可変可能な可変部材を、第２特定入賞口３６５０ａと開閉扉３６５０ｆの流下端部との間に設け、その可変部材を、開閉扉３６５０ｆの開放動作と同期させて可変させるように可変制御しても良い。
【２０８８】
この場合、例えば、開閉扉３６５０ｆが閉状態（埋設状態）である場合、即ち、第２特定入賞口３６５０ａへ球が入賞しない状態である場合には、可変部材が閉鎖位置に位置するように可変制御し、開閉扉３６５０ｆが開状態（突出状態）である場合、即ち、第２特定入賞口３６５０ａへの球の入賞を許容する状態である場合には、可変部位が開放位置に位置するように可変制御すると良い。これにより、意図しないタイミングで球が第２特定入賞口３６５０ａへ入賞してしまう事態が発生してしまうことをより確実に防止することができる。
【２０８９】
さらに、上述した例の構成を用いる場合には、１つの駆動源（例えばモータやソレノイド等）を用いて可変部材と開閉扉３６５０ｆとを駆動させるように構成すると良い。これにより、２つの部材を、規則性を持たせて容易に駆動させることができる。また、開閉扉３６５０ｆの開閉タイミングに対して、球の流下時間を考慮した猶予期間分遅らせて可変部材が可変するように構成すると良い。これにより、より開閉扉３６５０ｆの下流端部まで流下した球が可変部材の可変動作によって第２特定入賞口３６５０ａに入賞できなくなる事態を抑制することができる。
【２０９０】
次に、開閉扉３６５０ｆの上面３６５０ｆ１（図２３５（ａ）参照）を球が流下中に、開閉扉３６５０ｆが閉状態（埋設状態）へと可変した場合における球流れについて図２３７を参照して説明をする。図２３７に示した通り、開閉扉３６５０ｆの下方であって、開閉扉３６５０ｆの下流側１／３の位置付近には釘Ｋ２が植設されており、その釘Ｋ２の右側と左側とで異なる流路が形成されている。よって、開閉扉３６５０ｆの上流側２／３の範囲を流下している球は、開閉扉３６５０ｆが閉状態（埋設状態）へと可変した場合に、球通路３６６０の右側の領域を流下する。一方で、開閉扉３６５０ｆの下流側１／３の範囲を流下している球は、開閉扉３６５０ｆが閉状態（埋設状態）へと可変した場合に、ス

ルーゲート６７を通過して、球通路３６６０に流入する。
【２０９１】
本第８実施形態に用いられる誘導通路３６６０は、第２入球口６４０に球が到達するまでの時間（流下時間）を長くするために、蛇行状に形成されており、誘導通路３６６０の流入位置３６６１ａから排出位置３６６１ｂまでの流路ｔｙを球が流下するのに要する時間が約２．５秒となるように構成している。
【２０９２】
そして、スルーゲート６７を通過し、流路ｔｙを流下した球が第２入球口６４０に到達した際に電動役物６４０ａが開放していれば第２入球口６４０に入球し、電動役物６４０ａが閉鎖していれば第２入球口６４０に入球すること無く、アウト口６６に向けて流下する。
【２０９３】
なお、本実施形態では、第１アタッカ（可変入賞装置）６５０ａを右側領域の上方に設けたが、これに限ること無く、球通路３６６０の下方に設けても良い。これにより、複数の流路を流下した球が同様のタイミングで第１アタッカ（可変入賞装置）６５０ａに入球させることができる。
【２０９４】
さらに、本実施形態にて用いた誘導通路３６６０の球流下面に球の流下速度を遅延させるための遅延部材を設けるように構成しても良い。
【２０９５】
＜第８実施形態における演出内容について＞
次に、図２３８～図２４１を参照して、本第８実施形態において実行される特徴的な演出について説明をする。本第８実施形態では、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が実行されている期間中に第２特別図柄の抽選の権利（特図２保留記憶）が獲得し易くなるように構成しており、第２特別図柄の抽選は第１特別図柄の抽選よりも小当たりに当選し易くなるように構成している。つまり、通常状態が設定されている状態では、左打ち遊技によって第１特別図柄の抽選を実行し、大当たりに当選し、大当たり遊技が開始されると右打ち遊技を実行し、その大当たり遊技において開放動作されるアタッカ（第１アタッカ６５０ａ、第２アタッカ３６５０）に球を入賞させて賞球（特典）を獲得しながら、第２特別図柄の抽選の権利（特図２保留記憶）を獲得する遊技が行われる。
【２０９６】
そして、当たり遊技中に特図２保留記憶を獲得した場合には、当たり遊技終了後に第２特別図柄（特図２）の抽選が実行され、その特図２の抽選結果が大当たり、または小当たりであると、再度当たり遊技が実行される。本第８実施形態では、第２特別図柄の抽選において高確率で小当たりに当選するように構成されているため、特図２の抽選が一旦実行されると、繰り返し特図２の抽選が実行され易い遊技状態となる。
【２０９７】
そこで、本第８実施形態では、特図２の抽選が実行されるか否か（特図２の抽選を実行可能な状態に移行したか否か）を遊技者に示唆するための演出が実行されるように構成している。これにより、遊技者は第３図柄表示装置８１にて表示される演出の内容を確認しながら遊技を行うことができるため、遊技者に対して分かり易い遊技を提供することができる。
【２０９８】
上述した通り、本実施形態では、当たり遊技（第２アタッカ３６５０が開放動作される当たり動作）が実行されることにより、特図２保留記憶を獲得可能に構成しているため、まず、図２３８（ａ）に示した通り、当たり遊技（第２アタッカ３６５０が開放動作される当たり動作）の実行中に特図２保留記憶を獲得することを促す演出が実行される。図２３８（ａ）は、第２アタッカ３６５０が開放動作される大当たりである大当たりＣに当選した場合の大当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した模式図である。
【２０９９】

図２３８（ａ）に示した通り、大当たりＣに対応した大当たり遊技が開始されると、大当たり遊技中に右打ち遊技を行わせることを遊技者に案内するために、案内表示領域Ｄｍ３には「右打ち」が表示される。そして、主表示領域Ｄｍではキャラクタ８１１が鍵８７１を収集する演出が実行される。この鍵８７１は、第２特別図柄（特図２）の保留記憶数に対応した個数が収集されるように演出態様を設定しており、キャラクタ８１１が多くの鍵８７１を収集することにより、特図２の保留記憶数が多いことを遊技者に示唆（報知）するものである。

【２１００】

そして、主表示領域Ｄｍには、演出のゲーム性を説明するための「宝の鍵を集めろ」のコメントが表示される。詳細は後述するが、本実施形態では、大当たり遊技中に特図２の保留記憶を獲得し（鍵８７１を収集し）、大当たり遊技終了後に実行される特図２の抽選結果を、収集した鍵８７１を用いて宝箱８７３（図２３９参照）を開け、その宝箱８７３の中身の態様で遊技者に報知する演出が実行される。

【２１０１】

また、主表示領域Ｄｍの下位置には大当たり遊技中に獲得した賞球数に関する値が加算表示される獲得表示領域Ｄｍ１２ａと、現在のラウンド遊技数を示すラウンド数表示領域Ｄｍ１２ｂとが形成される。図２３８（ａ）に示した例は、大当たり遊技が開始された直後であるため、獲得表示領域Ｄｍ１２ａには「０００００」が表示され、大当たり遊技中に賞球を獲得していない状態であることを示している。そして、ラウンド数表示領域Ｄｍ１２ｂには「ラウンド１」が表示されている。

【２１０２】

また、大当たり遊技中の演出において、収集した鍵８７１の個数を遊技者に報知するための獲得済み表示領域Ｄｍ１０ａ～Ｄｍ１０ｄが主表示領域Ｄｍの右位置に形成される。本実施形態において実行される演出では、特図２の保留記憶を１つ獲得する毎に、鍵８７１を１つ収集するように構成しているため、獲得済み表示領域Ｄｍ１０ａ～Ｄｍ１０ｄには最大で４個の鍵８７１が表示されるように構成している。なお、この獲得済み表示領域Ｄｍ１０ａ～Ｄｍ１０ｄは、特図２の保留球数を示すための表示領域でもある。

【２１０３】

さらに、副表示領域Ｄｓには遊技者に遊技内容を示すための「継続して右打ちしてね」もコメントが表示されると共に、案内表示領域Ｄｍ３の下方に形成された第２案内表示領域Ｄｍ１１に、第２入球口６４０付近の構成を模式的に示した図が表示される。上述した通り、本実施形態では、継続して球を発射したほうが特図２の保留記憶を獲得し易いように構成されているため、遊技者に不利な遊技を提供しないように、他の演出に用いられる表示態様よりも強調した表示態様（文字の大きさを大きくした表示態様）で遊技内容を示すためのコメントが表示される。このように、主表示領域Ｄｍと副表示領域Ｄｓとを用いて、大当たり遊技中に目指す遊技内容を詳細に説明することにより、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【２１０４】

そして、図２３８（ａ）の表示が実行された後、大当たり遊技を実行し、第２特別図柄（特図２）の保留記憶を獲得した場合には、図２３８（ｂ）に示した演出内容が第３図柄表示装置８１に表示される。図２３８（ｂ）は、大当たり遊技中に第２入球口６４０に球が入球した場合に表示される演出内容の一部を示した模式図である。

【２１０５】

図２３８（ｂ）に示した通り、大当たり遊技中に第２入球口６４０に球が入球すると、主表示領域Ｄｍにて、第２入球口６４０に球が入球したことを（特図２の保留記憶を獲得したことを）遊技者に報知するための演出として鍵８７１を収集したことを示す演出が実行され、「おめでとう」のコメントが表示される。

【２１０６】

さらに、獲得済み表示領域Ｄｍ１０ａには、鍵８７１を１つ獲得したことを表示するために鍵８７１が表示される。また、第２案内表示領域Ｄｍ１１には、球が入球したことを

遊技者に対して視覚的に報知するために、第２入球口６４０を模した位置に特定のエフェクトが表示される。そして、獲得表示領域Ｄｍ１２ａには、大当たり遊技中に獲得した賞球数として「０００８５」が表示され、ラウンド数表示領域Ｄｍ１２ｂには現在が２ラウンド目であることを示す「２」が表示されている。

【２１０７】

そして、大当たり遊技が終了すると、図２３９（ａ）に示した画面が表示される。図２３９（ａ）は、大当たり遊技のエンディング期間中に表示される表示内容の一例を示した模式図である。このエンディング期間中において、今回の大当たり遊技中に獲得した特図２の保留記憶数の合計を遊技者に報知するための報知態様（鍵を２つ収集したことを示す表示態様８７２）が主表示領域Ｄｍに表示されると共に、大当たり遊技終了後にも右打ち遊技を継続させる旨を示すための「右打ち継続」のコメントが副表示領域Ｄｓに表示される。

【２１０８】

さらに、大当たり遊技が終了しても、継続して右打ち遊技を遊技者に行わせるために、案内表示領域Ｄｍ３の表示態様として、大当たり遊技中の案内表示領域Ｄｍ３の表示態様（図２３８（ａ）参照）よりも強調された表示態様が設定される。これにより、遊技者に対して大当たり遊技終了後も右打ち遊技を継続しなければならない旨を確実に報知することができる。

【２１０９】

その後、大当たり遊技が終了し、第２特別図柄（特図２）の抽選（変動）が実行される場合には、図２３９（ｂ）に示した通り、大当たり遊技中に収集した鍵８７１を用いて宝箱８７３を開かせる演出が実行される。図２３９（ｂ）は、大当たり遊技終了後に特図２変動が実行される場合に実行される演出の一例を示した模式図である。

【２１１０】

図２３９（ｂ）は、特図２変動が実行されている状態であるため、特図２表示領域Ｄｍ２には、第２特別図柄（特図２）が変動表示中であることを示す変動表示態様が表示されている。そして、大当たり遊技中に収集した２つの鍵８７１（特図２保留）の１つを用いた演出が実行される。よって、獲得済み表示領域Ｄｍ１０ａ～Ｄｍ１０ｄに表示される鍵８７１の個数が大当たり終了時の２個から１個に減少する。

【２１１１】

また、大当たり遊技中から継続した演出が実行されている間は、獲得表示領域Ｄｍ１２ａが常に表示され、特図２抽選によって小当たり当選した場合に、第２アタッカ３６５０に球を入賞させることで獲得した賞球数に関する情報も加算表示される。これにより、第２特別図柄（特図２）の抽選を実行可能な期間（有利期間）中に獲得した球数を遊技者に分かり易く報知することができる。

【２１１２】

さらに、ラウンド数表示領域Ｄｍ１２ｂも、上述した獲得表示領域Ｄｍ１２ａと同様に継続して表示され、特図２変動に基づく遊技が行われている間は「ラウンドエクストラ」の文字が表示される。これにより、大当たり遊技が終了した後も有利な状態が延長して設定されていることを遊技者に分かり易く報知することができる。

【２１１３】

なお、本実施形態では、特図２変動を実行可能な遊技期間に対して「ラウンドエクストラ」の文字を表示するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特図２変動を実行可能な遊技期間中に獲得した賞球数を合算する合算手段を設け、その合算手段により合算された賞球数が、大当たり遊技中に実行される１回のラウンド遊技において獲得可能な賞球数に到達したと判別した場合に、大当たり遊技中に表示していたラウンド数を１加算するように構成しても良いし、特図２変動を実行可能な遊技期間中に当選した小当たりの回数を計測する小当たり回数計測手段を設け、その小当たり回数計測手段によって計測された小当たり回数が所定回数（例えば、１０回）に到達した場合に、大当たり遊技中に表示していたラウンド数を１加算するように構成しても良い。

【２１１４】
このように構成することで、遊技者に対して大当たり遊技が延長して実行されていると思わせることができる。また、この場合、大当たり遊技が実行されている最中においても、鍵８７１を用いて宝箱８７３を開放させる演出（図２３９（ｂ）参照）を実行するように構成すると良い。これにより、現在が大当たり遊技中であるか否かを実行されている演出から判別することが困難となるため、遊技者に先の遊技を容易に予測されてしまうことを抑制することができる。
【２１１５】
図２３９（ｂ）に示した演出が実行されている状態で小当たりに当選すると、図２４０に示した通り、宝箱８７３が開放し、宝箱８７３の中身が露出する演出が実行される。図２４０（ａ）は、遊技状態として通常状態が設定されている場合において、小当たりに当選した場合に表示される演出内容の一例を示した模式図である。
【２１１６】
本実施形態では、遊技状態として普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）が設定されている場合よりも、普通図柄の低確率状態（通常状態、潜確状態）が設定されている場合のほうが、小当たり遊技中に特図２保留記憶を獲得し易いように構成している。そして、図２４０（ａ）で示した例では、通常状態が設定されている状態で小当たりに当選しているため、特図２保留記憶を獲得可能な小当たり遊技が実行されることを示す「Ｖ」が宝箱８７３の中身の表示態様として表示される。
【２１１７】
なお、宝箱８７３の中身を示す表示態様は「Ｖ」以外にも複数あり、例えば、特図２の抽選結果が外れである場合は「×」を、特図２の抽選結果が特図２保留記憶を獲得困難な小当たりであれば「？」を、模した表示態様が設定される。加えて、保留記憶されている第２特別図柄の入賞情報を事前に判別する事前判別処理を実行し、その事前判別処理の判別結果が、保留記憶されている保留情報の中に大当たり或いは遊技者に有利となる小当たりが存在していることを示す判別結果である場合には、その保留情報に対応する第２特別図柄（特図２）の変動が実行されるまでに実行される他の特図２の抽選結果を示す表示態様を用いて、大当たり或いは遊技者に有利となる小当たりが保留記憶されている保留情報の中に含まれていることを示唆する表示態様を設定するように構成しても良い。
【２１１８】
ここで、特図２変動の結果、遊技者に不利となる大当たり、即ち、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態（例えば、時短状態）が設定される大当たりに当選した場合には、図２４０（ｂ）に示した通り、宝箱８７３の中身を示す表示態様として「ドクロ」を模した表示態様が設定される。
【２１１９】
さらに、今回実行されている特図２の抽選結果や、保留記憶されている保留情報に対する事前判別結果に基づいて、鍵８７１の表示態様や宝箱８７３の表示態様を可変させるように構成しても良く、例えば、図２４１（ａ）に示した通り、特別図柄の抽選結果が外れであることを示唆する表示態様（錆びた鍵と、ボロボロの宝箱）を表示するように構成しても良い。これにより、宝箱８７３を開放する前に遊技者に対して今回の特別図柄の抽選結果を予測させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。
【２１２０】
上述した図２３８（ａ）～図２４１（ａ）に示した各演出を繰り返し実行した後、鍵８７１が無くなると（特図２の保留記憶が無くなると）、遊技者に有利な有利期間が終了するため、図２４１（ｂ）に示したエンディング画面が表示される。このエンディング画面では、今回の有利期間（大当たり遊技期間と、特図２変動期間とを融合した期間）において獲得した賞球数を示す値（獲得表示領域ｄｍ１２ａに表示される値）と、小当たりに当選した回数と、が表示される。そして、遊技方法を左打ち遊技に戻すことを遊技者に案内するための案内表示領域Ｄｍ３の表示態様を「左打ち」に可変表示すると共に、副表示領域Ｄｓに、「左打ちに戻してね」のコメントを表示する。

【２１２１】
なお、本実施形態では、遊技状態の移行タイミングでは無く、特図２の保留記憶が無くなったタイミングで遊技方法を右打ち遊技から左打ち遊技に切り替えるように案内表示領域Ｄｍ３の表示態様を可変させている。つまり、遊技状態として時短状態が設定されている状態において、特図２保留が有る場合は、右打ち遊技を案内し、特図２保留が無い場合は、左打ち遊技を案内するように構成している。これにより、遊技者が不利な遊技を実行することなく適切な遊技を実行させることができる。
【２１２２】
次に、図２４２を参照して、本第７実施形態における各遊技状態の移行の流れについて説明をする。図２４２は、本第７実施形態における各遊技状態の移行の流れを示した遷移図である。本第７実施形態では、図２４４を参照して後述するように、第１特別図柄の抽選において大当たりに当選した場合に設定される大当たり種別を５種類（大当たりＡ～Ｅ）有し、第２特別図柄の抽選において大当たりに当選した場合に設定される大当たり種別を３種類（大当たりＦ～Ｈ）有している。
【２１２３】
そして、大当たり当選時に設定された大当たり種別と、大当たり当選時に設定されている遊技状態と、に応じて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が異なるように構成されている。このように構成することで、パチンコ機１０にて実行される遊技において各遊技状態を複雑に移行させることが可能となるため遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。
【２１２４】
また、遊技者に最も有利となる有利遊技状態（潜確状態）へと移行し易い遊技状態（準有利遊技状態）と、移行し難い遊技状態と、を設けることで、準有利遊技状態が設定されている場合に、遊技者に継続して遊技を行わせることができるため、遊技の稼働を高めることができる。
【２１２５】
図２４２に示した通り、パチンコ機１０にて遊技が開始される時点では、遊技状態として通常状態が設定された状態で第１特別図柄（特図１）の抽選を行う遊技が実行される。そして、特図１の大当たりに当選すると、６５％の確率で確変状態が設定され（大当たりＡ，Ｂ当選）、２５％の確率で時短状態が設定され（大当たりＥ当選）、１０％の確率で通常状態が設定される（大当たりＣ，Ｄ当選）。
【２１２６】
そのうち、大当たりＣに当選した場合は（５％）、その大当たり遊技の一部で第２アタッカ３６５０が開放動作するため、その大当たり遊技中に特図２の保留記憶を獲得することが可能となる。
【２１２７】
よって、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たりに当選した場合のうち、大当たりＤ（５％）は、再度、特図１の抽選を行う遊技が実行され、大当たりＣ（５％）は、特図２の抽選を行う遊技が実行される。そして、特図２は約７５％の確率で小当たりに当選し、普通図柄の低確率状態（通常状態）で実行される小当たり遊技では、その小当たり遊技中に特図２の保留記憶を獲得可能に構成されているため、通常状態において特図２の抽選が実行されると、特図２の保留記憶が消滅しない限り、特図２遊技を継続して実行することができる遊技期間となる。
【２１２８】
遊技状態として通常状態が設定されている状態で、実行される特図２の抽選で大当たりに当選した場合は、３０％の確率で確変状態が設定され（大当たりＦ当選）、３５％の確率で潜確状態が設定され（大当たりＧ当選）、３５％の確率で時短状態が設定される（大当たりＨ当選）。
【２１２９】
次に、確変状態が設定されている場合は、普通図柄の高確率状態が設定されているため

、特図２の保留記憶に基づいて実行される特図２の抽選で小当たりに当選したとしても、その小当たり遊技中に新たな特図２の保留記憶を獲得することが出来ない（困難）ように構成している。よって、本第８実施形態では、確変状態は、特別図柄の大当たり当選確率が高い分、時短状態よりは有利な遊技状態となるが、特図２の保留記憶を有する状態であっては、特図２抽選で小当たりに当選したとしても、新たな特図２の保留記憶を獲得することができないため、遊技者に不利な遊技状態となる。

【２１３０】

確変状態が設定されている状態において、特図１の抽選で大当たりに当選すると、３５％の確率で再度確変状態が設定され（大当たりＡ当選）、３０％の確率で潜確状態が設定され（大当たりＢ当選）、１０％の確率で通常状態が設定され（大当たりＣ，Ｄ当選）、２５％の確率で時短状態が設定される（大当たりＥ当選）。そして、特図２の抽選で大当たりに当選すると、３０％の確率で再度確変状態が設定され（大当たりＦ当選）、３５％の確率で潜確状態が設定され（大当たりＧ当選）、３５％の確率で時短状態が設定される（大当たりＨ当選）。

【２１３１】

次に、潜確状態が設定されている場合は、普通図柄の低確率状態が設定されているため、特図２の保留記憶に基づいて実行される特図２の抽選で小当たりに当選した場合に、その小当たり遊技中に新たな特図２の保留記憶を獲得することが出来るように構成している。よって、本第８実施形態では、潜確状態は、特別図柄の大当たり当選確率が高く、且つ、特図２の保留記憶を有する状態であって、特図２抽選で小当たりに当選した場合に、新たな特図２の保留記憶を獲得することが出来るため、遊技者に最も有利な遊技状態となる。

【２１３２】

潜確状態が設定されている状態において、特図１の抽選で大当たりに当選すると、６５％の確率で再度潜確状態が設定され（大当たりＡ，Ｂ当選）、１０％の確率で通常状態が設定され（大当たりＣ，Ｄ当選）、２５％の確率で時短状態が設定される（大当たりＥ当選）。そして、特図２の抽選で大当たりに当選すると、６５％の確率で確変状態が設定され（大当たりＦ，Ｇ当選）、３５％の確率で潜確状態が設定され（大当たりＧ当選）、３５％の確率で時短状態が設定される（大当たりＨ当選）。

【２１３３】

最後に、時短状態が設定されている場合は、普通図柄の高確率状態が設定されているため、特図２の保留記憶に基づいて実行される特図２の抽選で小当たりに当選したとしても、その小当たり遊技中に新たな特図２の保留記憶を獲得することが出来ない（困難）ように構成している。よって、本第８実施形態では、時短状態は、特別図柄の大当たり当選確率が低く、特図２の保留記憶を有する状態であっては、特図２抽選で小当たりに当選したとしても、新たな特図２の保留記憶を獲得することができないため、遊技者に最も不利な遊技状態となる。

【２１３４】

時短状態が設定されている状態において、特図１の抽選で大当たりに当選すると、６５％の確率で確変状態が設定され（大当たりＡ，Ｂ当選）、１０％の確率で通常状態が設定され（大当たりＣ，Ｄ当選）、２５％の確率で再度時短状態が設定される（大当たりＥ当選）。そして、特図２の抽選で大当たりに当選すると、３０％の確率で確変状態が設定され（大当たりＦ当選）、３５％の確率で潜確状態が設定され（大当たりＧ当選）、３５％の確率で再度時短状態が設定される（大当たりＨ当選）。

【２１３５】

以上説明をした通り、本実施形態においては、特図２の保留記憶が無い状態では、遊技状態に関わらず、新たに第２入球口６４０に球を入球させることができないように構成している。さらに、第１特別図柄の変動時間を普通図柄の高確率状態と低確率状態とで変わらないように構成している。よって、特図２の保留記憶が無い状態では、普通図柄の状態が可変したとしても、遊技者への有利具合が変わることが無い。

【２１３６】
つまり、特図１の変動（抽選）を実行している状態においては、特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）が同一の有利度合いとなり、特別図柄の高確率状態（確変状態、潜確状態）は特別図柄の大当たり確率が高くなる分、特別図柄の低確率状態よりも有利な遊技状態となる。
【２１３７】
また、特図２の保留記憶がある状態では、普通図柄の高確率状態では、新たな特図２の保留記憶を獲得することができないため、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）よりも、普通図柄の低確率状態（通常状態、潜確状態）のほうが遊技者に有利な遊技状態となる。よって、遊技者に最も有利な遊技状態は潜確状態となり、最も不利な遊技状態が時短状態となる。
【２１３８】
さらに、大当たりに当選した場合において、遊技者に最も有利な潜確状態へと移行する割合について説明をすると、特図１の抽選に基づいて潜確状態が設定される割合は、確変状態が最も高い（３０％）。よって、確変状態が、最も有利な有利遊技状態（潜確状態）に移行し易い準有利遊技状態となる。
【２１３９】
＜第８実施形態における電気的構成について＞
次に、図２４３～図２５０を参照して、本第８実施形態における電気的構成について説明をする。図２４３（ａ）は、第８実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図２４３（ａ）に示した通り、本第８実施形態のＲＯＭ２０２は、第１当たり乱数８テーブル２０２ｇａ、第１当たり種別選択８テーブル２０２ｇｂ、第２当たり乱数８テーブル２０２ｇｃ、変動パターン選択８テーブル２０２ｇｄ、動作シナリオ８テーブル２０２ｇｅを有している。なお、上述した各実施形態の何れかに用いた電気的構成と同一名称（第８実施形態に用いたことを識別可能にするために付した「８」以外が同一の名称）の構成（テーブル）は、その用途については上述した各実施形態と同一であるため詳細な説明を省略する。
【２１４０】
図２４３は、第８実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図２４３（ａ）に示した通り、本第８実施形態のＲＯＭ２０２は、第１当たり乱数８テーブル２０２ｇａ、第１当たり種別選択８テーブル２０２ｇｂ、第２当たり乱数８テーブル２０２ｇｃ、変動パターン選択８テーブル２０２ｇｄ、動作シナリオ８テーブル２０２ｇｅを有している。なお、上述した各実施形態の何れかに用いた電気的構成と同一名称（第８実施形態に用いたことを識別可能にするために付した「８」以外が同一の名称）の構成（テーブル）は、その用途については上述した各実施形態と同一であるため詳細な説明を省略する。
【２１４１】
第１当たり乱数８テーブル２０２ｇａは、上述した各実施形態で用いられた第１当たり乱数テーブル２０２ａと同一の用途で用いられるデータテーブルであって、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数８テーブル２０２ｇａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。
【２１４２】
また、この第１当たり乱数８テーブル２０２ｇａは、大当たりとなる乱数の個数は第１特別図柄と第２特別図柄とで同一に規定しているが、第２特別図柄の抽選のみ小当たりとなる乱数の値を規定している（図２４３（ｂ）参照）。このように、小当たりとなる乱数の個数を異ならせる（一方の特別図柄にのみ設定する）ことにより、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで、遊技者への特典（大当たり又は小当たり）付与に対する期待度を異ならせることができる。
【２１４３】
ここで、図２４３（ｂ）を参照して、第１当たり乱数８テーブル２０２ｇａの内容につ

いて説明をする。図２４３（ｂ）は、第１当たり乱数８テーブル２０２ｇａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数８テーブル２０２ｇａは、第１特別図柄または第２特別図柄の抽選において、大当たりと判定される乱数値（判定値）と小当たりと判定される乱数値（判定値）が規定されたデータテーブルであって、特別図柄変動開始処理８（図２５２参照）において抽選結果を取得する際に参照される（図２５２のＳ１１００３，Ｓ１１００４参照）。

【２１４４】

第１当たり乱数８テーブル２０２ａ（図２４３（ｂ）参照）は、第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、抽選結果との対応関係が規定されているデータテーブルである。具体的には、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される判定値の範囲として「０～１」が規定され（図２４３（ｂ）の２０２ｇａ１参照）、第１特別図柄の外れと判定される判定値の範囲として「２～３９９」が規定されている（図２４３（ｂ）の２０２ｇａ２参照）。

【２１４５】

また、第２特別図柄の外れと判定される判定値の範囲として「２～９９」が規定され（図２４３（ｂ）の２０２ｇａ２参照）、第２特別図柄の小当たりと判定される判定値の範囲として「１００～３９９」が規定されている（図２４３（ｂ）の２０２ｇａ３参照）。また、特別図柄の高確率状態（確変状態）において、大当たりと判定される判定値の範囲として「０～１９」が規定され（図２４３（ｂ）の２０２ｇａ４参照）、第１特別図柄の外れと判定される判定値の範囲として「２０～３９９」が規定されている（図２４３（ｂ）の２０２ｇａ５参照）。また、第２特別図柄の外れと判定される判定値として「２０～９９」が規定され（図２４３（ｂ）の２０２ｇａ５参照）、第２特別図柄の小当たりと判定される判定値として「１００～３９９」が規定されている（図２４３（ｂ）の２０２ｇａ６参照）。

【２１４６】

始動入賞に基づいて取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、この第１当たり乱数８テーブル２０２ｇａ（図２４３（ｂ）参照）に規定されている大当たりに対応する判定値のいずれかと一致した場合に、特別図柄の大当たりであると判別され、小当たりに対応する判定値のいずれかと一致した場合に、特別図柄の小当たりであると判別される。

【２１４７】

次に、図２４４を参照して、第１当たり種別選択８テーブル２０２ｇｂの内容について説明をする。図２４４は、第１当たり種別選択８テーブル２０２ｇｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。本第８実施形態では、第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりに当選した場合に設定される大当たり種別が５種類（大当たりＡ～大当たりＥ）、第２特別図柄（特図２）の抽選で大当たりに当選した場合に設定される大当たり種別が３種類（大当たりＦ～大当たりＨ）規定されており、大当たり種別に応じて、大当たり遊技中に設定される開放動作シナリオ（動作シナリオ）や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせている。

【２１４８】

具体的には、大当たりに当選した図柄種別が第１特別図柄（特図１）で、取得した第１当たり種別カウンタＣＳ１の判定値が「０～３４」の場合、大当たり種別として「大当たりＡ」が設定される。この「大当たりＡ」は、１０ラウンド確変大当たりであり、開放動作シナリオ（動作シナリオ）として動作Ａが設定される。なお、動作シナリオに規定されている具体的な内容については、図２４５に記載されている動作シナリオ８テーブル２０２ｇｅを用いて後述する。

【２１４９】

また、本実施形態では、大当たりに当選した時点における遊技状態に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が異なるように規定しており、「大当たりＡ」に当選した場合は、大当たり当選時の遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、或いは、時短

状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）であれば、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、大当たり当選時の遊技状態が潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）であれば、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定されるように規定されている。

【２１５０】

取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３５～６４」の場合、大当たり種別として「大当たりＢ」が設定される。この「大当たりＢ」は、上述した「大当たりＡ」と同一の大当たり遊技が実行されるものであり（１０ラウンド確変大当たりで、開放動作シナリオ（動作シナリオ）として動作Ａが設定される大当たり遊技）、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせている。

【２１５１】

具体的には、「大当たりＢ」に当選した場合は、大当たり当選時の遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、或いは、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）であれば、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、大当たり当選時の遊技状態が確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、或いは、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）であれば、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定されるように規定されている。

【２１５２】

このように、大当たり遊技の遊技内容（動作シナリオ）が同一であり、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が異なる大当たり種別を設けることにより、大当たり遊技を実行している遊技者に対して、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を事前に（大当たり遊技が終了するまでに）把握されることを抑制することができる。また、大当たり遊技の遊技内容によって大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予測され難くすることにより、例えば、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に示唆するための示唆演出を大当たり遊技中に実行するための示唆演出実行手段を設けると良い。このように構成することで、示唆演出実行手段により実行される示唆演出を遊技者が注視することになるため、演出効果を高めることができる。

【２１５３】

さらに、この場合、大当たり遊技中に実行される示唆演出の演出態様を、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態と、大当たり遊技の遊技内容と、に基づいて設定するための示唆演出設定を設けるように構成すると良い。具体的には、大当たり遊技の遊技内容と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態と、を遊技者に有利となる順番でそれぞれランク付けし、今回当選した大当たり種別に該当する各ランクを融合（合算）させた値（情報）に基づいて複数の演出態様の中から一の演出態様を設定するように構成すると良い。これにより、大当たり遊技が進行するにつれて（大当たり遊技の遊技内容が判明していくにつれて）、実行される示唆演出の演出態様に基づいて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予測し易くなるため、遊技者に対して、大当たり遊技中の長期間に渡って示唆演出を注視させることができ、演出効果をより高めることができる。

【２１５４】

取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６５～６９」の場合には、大当たり種別として「大当たりＣ」が設定される。この「大当たりＣ」は、上述した「大当たりＡ」と同様に１０ラウンドの大当たり遊技が実行されるものであるが、設定される動作シナリオの内容が異なっており、第１アタッカ６５０と第２アタッカ３６５０の両方を開放動作させる遊技内容が規定されている動作Ｂのシナリオが設定される大当たりである。そして、大当たり遊技終了後の遊技状態として特別図柄の低確率が設定される通常大当たりである。

【２１５５】

具体的には、「大当たりＣ」に当選した場合は、大当たり当選時の遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、

或いは潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）、即ち、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、大当たり遊技終了後に通常状態が設定されるように規定している。

【２１５６】

次に、取得した第１当たり種別カウンタｃ２の値が「７０～７４」の場合には、「大当たりＤ」が設定される。この「大当たりＤ」は、大当たり遊技の遊技内容は上述した「大当たりＡ」と同一となるように動作Ａの動作シナリオが設定される。そして、上述した「大当たりＣ」と同様に大当たり遊技終了後の遊技状態として特別図柄の低確率が設定される通常大当たりである。

【２１５７】

具体的には、「大当たりＤ」に当選した場合は、大当たり当選時の遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、或いは潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）、即ち、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、大当たり遊技終了後に通常状態が設定されるように規定している。

【２１５８】

取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７５～９９」の場合には、「大当たりＥ」が設定される。この「大当たりＥ」は、上述した「大当たりＤ」と同一の大当たり遊技が実行されるものであり（１０ラウンド通常大当たりで、開放動作シナリオ（動作シナリオ）として動作Ａが設定される大当たり遊技）、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態のみ「大当たりＤ」と異ならせている。

【２１５９】

具体的には、「大当たりＥ」に当選した場合は、大当たり当選時の遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、或いは潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）、即ち、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されるように規定している。

【２１６０】

一方、大当たりに当選した図柄種別が第２特別図柄（特図２）で、取得した第１当たり種別カウンタＣＳ１の判定値が「０～２９」の場合、大当たり種別として「大当たりＦ」が設定される。この「大当たりＦ」は、上述した「大当たりＡ」と同一の遊技内容の大当たり遊技、即ち、１０ラウンド確変大当たりであり、開放動作シナリオ（動作シナリオ）として動作Ａが設定される。そして、大当たり当選時の遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、或いは潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）、即ち、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されるように規定している。

【２１６１】

取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３０～６４」の場合には、「大当たりＧ」が設定される。この「大当たりＧ」は、２ラウンドの大当たり遊技が実行される２ラウンド確変大当たりであって、第２アタッカ３６５０を開放動作させる遊技内容が規定されている動作Ｃの動作シナリオが設定される。そして、「大当たりＧ」に当選した場合は、大当たり当選時の遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、或いは時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）であれば、大当たり遊技終了後に潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定され、大当たり当選時の遊技状態が潜確状態であれば、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されるように規定している。

【２１６２】

最後に、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６５～９９」の場合には、「大当たりＨ」が設定される。この「大当たりＨ」は、上述した「大当たりＤ」と同一の遊技内容の大当たり遊技が実行されるように動作Ａの動作シナリオが設定される１０ラウンド通常大当たりである。そして、「大当たりＨ」に当選した場合は、大当たり当選時の遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、或いは潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）、即ち、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されるように規定している。

【２１６３】

ここで、本実施形態では、第２特別図柄の抽選を実行可能な状態（特図２の保留記憶を確保している状態）においては、普通図柄の低確率状態（通常状態、潜確状態）が設定されているほうが普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）が設定されているよりも遊技者に有利な遊技を提供することができるように構成している。

【２１６４】

具体的には、第２特別図柄の抽選が実行されると約７５％の確率で小当たりに当選するように構成されており、小当たりに当選した場合には第２アタッカ３６５０（開閉扉３６５０ｆ）が開放動作されるように構成している。そして、小当たり遊技により第２アタッカ３６５０が開放動作することにより、スルーゲート６７を通過して誘導通路３６６０（図２４３参照）に球が流入し易い状態が提供される。普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、スルーゲート６７を通過した球が第２入球口６４０に到達するまでの時間に適した普通図柄の変動時間（２秒）が設定されることから、スルーゲート６７を通過した球が第２入球口６４０に入球し易くなるように構成している。

【２１６５】

一方で、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、スルーゲート６７を通過した球が第２入球口６４０に到達するまでの時間よりも短い普通図柄の変動時間（０．１秒）、詳細には、スルーゲート６７を通過した球が第２入球口６４０に到達するまでに、そのスルーゲート６７を通過したことに基づいて実行される普図当たり遊技（電動役物６４０ａの開放動作）が終了してしまうほど短い変動時間が設定される。よって、スルーゲート６７を通過した球が第２入球口６４０に入球し難くなるように構成している。

【２１６６】

このように構成することで、小当たりに当選した際に設定されている遊技状態に応じて、その小当たり遊技中における第２特別図柄の保留記憶の獲得数を異ならせることができる。なお、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、その大当たり遊技中は普通図柄の低確率状態が設定されるため、大当たりに当選した際に設定されている遊技状態に関わらず、第２特別図柄の保留記憶を獲得させ易くすることができる。

【２１６７】

動作シナリオ８テーブル２０２ｇｅは、遊技状態が大当たり、或いは、小当たりの場合の第１アタッカ６５０と第２アタッカ３６５０の動作を規定したテーブルである。動作シナリオ８テーブル２０２ｇｅは、シナリオ種別ごとに、動作内容と動作中の特図２保留獲得が可能かどうか規定している。

【２１６８】

ここで、図２４５（ａ）を参照して動作シナリオ８テーブル２０２ｇｅの内容について説明をする。図２４５（ａ）は、動作シナリオ８テーブル２０２ｇｅに規定されている内容を模式的に示した模式図である。動作シナリオ８テーブル２０２ｇｅは、大当たりでシナリオ種別がＡの場合には、第１アタッカ６５０が１０ラウンド開放される大当たり遊技が規定されている。よって、シナリオＡが設定されている場合は、第２アタッカ３６５０が開放動作されないため、大当たり遊技中に特図２の保留記憶を新たに獲得することができないものである。次に、大当たりでシナリオ種別がＢの場合には、第２アタッカ３６５０が１～２ラウンドの間、開放され、第１アタッカ６５０が３～１０ラウンドの間、開放

される大当たり遊技が規定されている。よって、シナリオＢが設定されている場合は、第２アタッカ３６５０が開放動作されるため、大当たり遊技中に特図２の保留記憶を新たに獲得することができる。

【２１６９】

次に、大当たりでシナリオ種別がＣの場合には、第２アタッカ３６５０が１～２ラウンドの間、開放される大当たり遊技が規定されている。よって、シナリオＣが設定されている場合は、第２アタッカ３６５０が開放動作されるため、大当たり遊技中に特図２の保留記憶を新たに獲得することができる。そして小当たりの場合には、第２アタッカが１ラウンド開放される。よって、小当たり遊技中に特図２の保留記憶を新たに獲得することができる。

【２１７０】

ここで、図２４５（ｂ）を参照して、動作シナリオ８テーブル２０２ｇｅに規定されている各シナリオの内容について説明をする。図２４５（ｂ）は、各シナリオの内容を示した図である。図２４５（ｂ）に示した通り、シナリオＡが設定されると、大当たり遊技のオープニング期間（ＯＰ期間）として２秒が設定され、１回のラウンド遊技として第１アタッカ６５０を３０秒間、或いは、入賞数が１０球となるまでの間、開放される。１回のラウンド遊技が終了すると、２秒間のインターバル期間が設定され、次のラウンド遊技が実行されるシナリオが設定される。そして、１０回目のラウンド遊技が終了すると、エンディング期間（ＥＤ期間）として４秒が設定され、エンディング期間が経過すると大当たり遊技が終了する。

【２１７１】

シナリオＢが設定されると、大当たり遊技のオープニング期間（ＯＰ期間）として２秒が設定され、１回のラウンド遊技が第２アタッカ３６５０を１．５秒間の開放が３回実行される、或いは、入賞数が３球となるまでの間設定される。１回のラウンド遊技が終了すると、２秒間のインターバル期間が設定され、次のラウンド遊技が実行されるシナリオが設定される。そして、２回目のラウンド遊技後のインターバル期間を経過すると、３回目のラウンド遊技として、第１アタッカ６５０を３０秒間、或いは、入賞数が１０球となるまでの間、開放される。１０回目のラウンド遊技が終了すると、エンディング期間（ＥＤ期間）として４秒が設定され、エンディング期間が経過すると大当たり遊技が終了する。

【２１７２】

シナリオＣが設定されると、大当たり遊技のオープニング期間（ＯＰ期間）として０．５秒が設定され、１回のラウンド遊技が第２アタッカ３６５０を１．５秒間の開放が３回実行される、或いは、入賞数が３球となるまでの間設定される。１回のラウンド遊技が終了すると、２秒間のインターバル期間が設定され、次のラウンド遊技が実行されるシナリオが設定される。そして、２回目のラウンド遊技が終了すると、エンディング期間（ＥＤ期間）として４秒が設定され、エンディング期間が経過すると大当たり遊技が終了する。

【２１７３】

小当たり遊技中に設定されるシナリオでは、小当たり遊技のオープニング期間（ＯＰ期間）として０．５秒が設定され、１回のラウンド遊技が第２アタッカ３６５０を１．５秒間の開放が１回実行される、或いは、入賞数が３球となるまでの間設定される。１回のラウンド遊技が終了すると、エンディング期間（ＥＤ期間）として４秒が設定され、エンディング期間が経過すると大当たり遊技が終了する。

【２１７４】

以上、説明をした通り、本第８実施形態では、大当たり遊技の一部（大当たりＢ、大当たりＣ）と、小当たり遊技において第２アタッカ３６５０を開放させる当たり遊技が実行されるように構成している。よって、当たり遊技中に球をスルーゲート６７に通過させることができ、第２入球口６４０に球を入球させることが可能となる。また、図２４５（ｂ）に示した通り、大当たり遊技において第２アタッカ３６５０を開放させる場合には、小当たり遊技において第２アタッカ３６５０を開放させる場合よりも、第２アタッカ３６５０を開放させる回数が多くなるように設定しているため、１回の当たり遊技においては、

大当たり遊技のほうが小当たり遊技よりも第２入球口６４０に球を多く入球させることができる。

【２１７５】

さらに、上述した通り、本第８実施形態では、普通図柄の高確率状態（時短状態、確変状態）が設定されている場合には、スルーゲート６７に球を通過させたとしても、誘導通路３６６０を流下した球が第２入球口６４０に入球できない（困難となる）ように構成しており、大当たり遊技が実行される場合には普通図柄の低確率状態が設定され、小当たり遊技が実行される場合には小当たり当選時の遊技状態のまま小当たり遊技が実行されるように構成している。よって、大当たり遊技は、小当たり遊技よりも第２入球口６４０に球を入球させ易い当たり遊技となる。

【２１７６】

第２当たり乱数８テーブル２０２ｇｃは、上述した各実施形態において用いられた第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１５参照）と同一の用途で用いられるデータテーブルであって、第２当たり乱数カウンタＣ４の値を用いて、第２当たり乱数８テーブル２０２ｇｃを参照して当たり当選の有無が判別される。

【２１７７】

ここで、図２４６を参照して第２当たり乱数８テーブル２０２ｇｃの内容について説明をする。図２４６は、第２当たり乱数８テーブル２０２ｇｃに規定されている内容を模式的に示した模式図である。第２当たり乱数８テーブル２０２ｇｃ（図２４６参照）は、普通図柄の当たり判定値が規定（記憶）されているデータテーブルである。具体的には、普通図柄の通常状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「０～２３７」が規定されている（図２４６の２０２ｇｃ１参照）。また、普通図柄の高確率状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「０～２３８」が規定されている（図２４６の２０２ｇｃ３参照）。本実施形態のパチンコ機１０では、普通入球口（スルーゲート）６７を球が通過することに基づいて取得される第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、第２当たり乱数８テーブル２０２ｇｃとを参照し、普通図柄の当たりであるか否かを判定している。

【２１７８】

また、普通図柄の通常状態において、普通図柄の外れとなる判定値として、「２３８，２３９」が規定されている（図２４６の２０２ｇｃ２参照）。また、普通図柄の高確率状態において、普通図柄の外れとなる判定値として、「２３９」が規定されている。

【２１７９】

変動パターン８テーブル２０２ｇｄは、上述した各実施形態に用いられる変動パターン選択テーブル２０２ｆ（図１４参照）と同一の用途で用いられるデータテーブルであって、抽選が実行された特別図柄の種別と、その抽選の結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に対応させて、異なる変動時間が設定される変動パターンが規定されている。

【２１８０】

ここで、図２４７、図２４８を参照して、変動パターン８テーブル２０２ｇｄの内容について説明をする。図２４７は、変動パターン８テーブル２０２ｇｄの内容を模式的に示した模式図であって、図２４８（ａ）は、変動パターン８テーブル２０２ｇｄが規定する通常・潜確用８テーブル２０２ｇｄ１に規定されている内容を模式的に示した模式図であって、図２４８（ｂ）は、変動パターン８テーブル２０２ｇｄが規定する時短・確変用８テーブル２０２ｇｄ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。

【２１８１】

ここで、図２４８（ａ）を参照して、通常・潜確用８テーブル２０２ｇｄ１の内容について説明をする。この通常・潜確用８テーブル２０２ｇｄ１は、遊技状態として、通常状態・潜確状態が設定されている場合に参照される変動パターンテーブルであって、後述する時短・確変用８テーブル２０２ｇｄ２（時短状態、或いは確変状態が設定されている場合に参照される変動パターンテーブル）よりも、第２入球口６４０、或いは、第２アタッカ３６５０を球が通過し易くなるような変動時間が設定され易くなるように変動時間を規

定している。
【２１８２】
通常・潜確用８テーブル２０２ｇｄ１に規定されている内容を具体的に説明すると、特別図柄の種別が特図１であって抽選結果が外れである場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動パターンとして「外れ変動」（変動時間３０～１２０秒）が規定され、抽選結果が大当たりである場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の場合は、変動パターンとして「当たりノーマル変動」（変動時間３０秒）が規定されている。「１００～１７９」の場合は、「当たりスーパー変動」（変動時間６０秒）が規定されている。「１８０～１９８」の場合は、変動パターンとして「当たりスペシャル変動」（変動時間１２０秒）が規定されている。
【２１８３】
そして、特別図柄の種別が特図２であって、抽選結果が外れである場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動パターンとして「外れ変動」（変動時間５秒）が規定され、抽選結果が小当たりの場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動パターンとして「小当たり変動」（変動時間５秒）が規定され、抽選結果が当たりの場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動パターンとして「当たり変動」（変動時間５秒）が規定されている。即ち、通常・潜確状態での特図２遊技では、抽選結果に関わらず、変動時間は５秒に設定されている。
【２１８４】
次に、図２４８（ｂ）を参照して、時短・確変用８テーブル２０２ｇｄ２に規定されている内容を具体的に説明する。特別図柄の種別が特図１であって抽選結果が外れである場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動パターンとして「外れミドル変動」（変動時間３０～６０ミリ秒）が規定され、抽選結果が大当たりである場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～３９」の場合は、変動パターンとして「当たりノーマル変動」（変動時間３０ミリ秒）が規定されている。「４０～１１９」の場合は、「当たりスーパー変動」（変動時間６０ミリ秒）が規定されている。「１２０～１９８」の場合は、変動パターンとして「当たりスペシャル変動」（変動時間１２０ミリ秒）が規定されている。
【２１８５】
そして、特別図柄の種別が特図２であって、抽選結果が外れである場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動パターンとして「外れショート変動」（変動時間１ミリ秒）が規定され、抽選結果が小当たりの場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動パターンとして「小当たりショート変動」（変動時間１ミリ秒）が規定され、抽選結果が当たりの場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動パターンとして「当たりショート変動」（変動時間１ミリ秒）が規定されている。即ち、時短状態、或いは、確変状態での特図２遊技では、抽選結果に関わらず、変動時間は１ミリ秒に設定されている。
【２１８６】
次に、図２４９を参照して、本第８実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の内容を説明する。図２４９は、本第８実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の内容を模式的に示した模式図である。図２４９に示した通り、本第８実施形態のＲＡＭ２０３は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｇａ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｇｂ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、確変フラグ２０３ｇ、変動時間カウンタ２０３ｇｃ、大当たり中フラグ２０３ｏ、小当たり中フラグ２０３ｐ、ラウンド終了フラグ２０３ｇｄ、その他メモリエリア２０３ｚを有している。なお、上述した各実施形態の何れかに用いた電気的構成と同一名称の構成（フラグ、カウンタ、エリア）は、その用途については上述した各実施形態と同一であるため詳細な説明を省略する。
【２１８７】

なお、本実施形態のその他メモリエリア２０３ｚには、現在設定されている遊技状態を記憶可能なデータ領域を有しており、特別図柄の高確率状態、低確率状態、或いは、普通図柄の高確率状態、低確率状態を記憶可能とし、さらに、各状態が終了する（他の状態へと移行する）までの条件、及び、その条件に対する現在の状況を更新可能としている。具体的な内容については、上述した各実施形態における確変フラグ、確変カウンタ、時短カウンタに対する制御処理と同一であるためその詳細な説明を省略する。

【２１８８】

第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｇａは、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに対して、第２特別図柄に対応する記憶エリアであることのみ相違する。より具体的には、球が第２入球口６４０へ入賞（始動入賞）したタイミングで、各カウンタＣ１～Ｃ３の各値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第１エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。

【２１８９】

その後、主制御装置１１０において、特別図柄の抽選が行われる場合には、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｇａの保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１～Ｃ３の各値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタＣ１～Ｃ３の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。

【２１９０】

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

【２１９１】

第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｇｂは、第２入球口６４０に入賞したことに基づく保留球をカウントするカウンタであり、その他の構成については、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄと同一であるのでその詳細な説明は省略する。

【２１９２】

変動時間カウンタ２０３ｇｃは、変動時間をカウントするためのカウンタである。この変動時間カウンタ２０３ｇｃには、変動パターン選択８テーブル２０２ｇｄに基づいて決定された変動パターンの変動時間に対応するカウンタ値が設定される（図２５２のＳ１１０１１参照）。また、この変動時間カウンタ２０３ｑは、特別図柄変動処理８（図２５１参照）の中で１ずつ減算され（図２５１のＳ１０９１４参照）、この変動時間カウンタ２０３ｇｃの値に基づいて変動時間が経過したかが判別される。

【２１９３】

次に、図２５０を参照して、本第１０実施形態における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について説明をする。図２５０（ａ）は、本実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２５０（ａ）に示した通り、本第１０実施形態のＲＯＭ２２２は、上述した第１実施形態と同一内容の電気的構成で構成されているため、その詳細な説明を省略する。図２５０（ｂ）は、本実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２５０（ｂ）に示した通り、本第１０実施形態のＲＡＭ２２３は、入賞情報格納エリア２２３ｂ、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｇａ、変動開始フラグ２２３ｆａ、停止種別選択フラグ２２３ｆｂ、変動時間カウンタ２２３ｆｄ、遊技状態格納エリア２２３ｆｅ、大当たり演

出延長フラグ２２３ｇｂ、その他メモリエリア２２３ｚを有している。なお、上述した各実施形態の何れかに用いた電気的構成と同一名称の構成（フラグ、カウンタ、エリア）は、その用途については上述した各実施形態と同一であるため詳細な説明を省略する。

【２１９４】

第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｇａは、第２入球口６４０に入賞したことに基づく保留球をカウントするカウンタであり、その他の構成については、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃと同一であるのでその詳細な説明は省略する。

【２１９５】

大当たり演出延長フラグ２２３ｇｂは、大当たり遊技中の演出（図２３８（ａ）参照）を、大当たり遊技終了後も継続して実行することを示すためのフラグであって、大当たり遊技終了後も継続して実行する（大当たり演出を延長する）と判別した場合にオンに設定されるものである。この大当たり演出延長フラグ２２２ｇｂは、主制御装置１１０より、第２特別図柄の保留球数の増加を示すコマンドを受信した場合にオンされ（図２５７のＳ１２８０６）、受信したコマンドが、保留球数が０であることを示すコマンドであると判別した場合にオフにされる（図２５８のＳ１２９０６）。大当たり演出延長フラグ２２３ｇｂがオンされていると、大当たり遊技後に大当たり延長演出が実行される（図２３９（ａ）参照）。

【２１９６】

＜第８実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図２５１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理８（Ｓ９００１）について説明する。図２５１は、この特別図柄変動処理８（Ｓ９００１）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理８（Ｓ９００１）は、タイマ割込処理（図３１参照）の中で実行され、第１図柄表示装置３７において行う特別図柄（第１図柄）の変動表示や、第３図柄表示装置８１において行う第３図柄の変動表示などを制御するための処理である。

【２１９７】

この特別図柄変動処理８では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中、又は小当たり中であるか否かを判別する（Ｓ１０９０１）。具体的には、大当たり中フラグ２０３ｏ、および小当たり中フラグ２０３ｐのいずれかがオンであるかを判別する。判別の結果、特別図柄の大当たり中、或いは、小当たり中であると判別した場合は（Ｓ１０９０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【２１９８】

Ｓ１０９０１の処理において、特別図柄の大当たり中でも、小当たり中でもないと判別した場合は（Ｓ１０９０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるか否かを判別し（Ｓ１０９０２）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中では無いと判別すると（Ｓ１０９０２：Ｎｏ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｇｂの値（第２特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ２）を取得する（Ｓ１０９０３）。次に、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｇｂの値（Ｎ２）が０よりも大きいか否かを判別する（Ｓ１０９０４）。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｇｂの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ１０９０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｇｂの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ１０９０５）、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｇｂの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ１０９０６）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５２参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｇｂの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｇａに格納する。

【２１９９】

Ｓ１０９１１の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第２特別図柄保留球格納

エリア２０３ｇａに格納されたデータをシフトする（Ｓ１０９０７）。Ｓ１０９０７の処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｇａの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトし、Ｓ１０９１３の処理へ移行する。

【２２００】

一方、Ｓ１０９０４の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｇｂの値（Ｎ２）が０である場合は（Ｓ１０９０４：Ｎｏ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（第１特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ１）を取得し（Ｓ１０９０８）、取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０よりも大きいか否かを判別する（Ｓ１０９０９）。

【２２０１】

Ｓ１０９０９の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｓ１０９０９：Ｎｏ）、第１特別図柄、第２特別図柄共に、新たに変動を開始することができない状態であるため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１０９０９の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０でない（即ち、１以上である）と判別した場合は（Ｓ１０９０９：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算し（Ｓ１０９１０）、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ１０９１１）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５２参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。

【２２０２】

Ｓ１０９１１の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されたデータを、Ｓ１０９０７の処理と同一の手法によりシフトして（Ｓ１０９０９）、処理をＳ１０９１３へと移行する。Ｓ１０９０７、またはＳ１０９１２の処理後に実行されるＳ１０９１３の処理では、第１図柄表示装置３７において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理８を実行し（Ｓ１０９１３）、本処理を終了する。なお、この特別図柄変動開始処理８の詳細については、図２５２を参照して後述する。

【２２０３】

Ｓ１０９０２の処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であれば（Ｓ１０９０２：Ｙｅｓ）、変動時間カウンタ２０３ｇｃの値を１減算することにより更新し（Ｓ１０９１４）、更新後の変動時間カウンタ２０３ｇｃの値に基づいて第１図柄表示装置３７において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ１０９１５）。即ち、Ｓ１０９１４の処理で更新された変動時間カウンタ２０３ｇｃの値が０になったか否かを判別する。第１図柄表示装置３７において実行される変動表示の変動時間は、変動種別カウンタＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この変動時間が経過していなければ（Ｓ１０９１５：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様を更新し（Ｓ１０９１６）、本処理を終了する。

【２２０４】

一方、Ｓ１０９１５の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｓ１０９１５：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ１０９１７）。停止図柄の表示態様は、図２５２を参照して後述する特別図柄変動開始処理８（Ｓ１０９１３）によって予め設定されている。この特別図柄変動開始処

理８（Ｓ１０９１３）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たりＡ～Ｈのいずれかが決定される。
【２２０５】
Ｓ１０９１６の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理８によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（Ｓ１０９１８）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｓ１０９１８：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｇをオフに設定し（Ｓ１０９１９）、特別図柄の大当たりの開始を設定して（Ｓ１０９２０）、Ｓ１０９２１の処理へと移行する。Ｓ１０９１９の処理によって、特別図柄の大当たりの開始が設定されると、メイン処理（図５２参照）の大当たり制御処理（Ｓ１００４）が実行された場合に、Ｓ１１０１：Ｙｅｓへ分岐して、オープニングコマンドが設定される（Ｓ１１０２）。その結果、第３図柄表示装置８１において、大当たり演出が開始される。
【２２０６】
Ｓ１０９１８の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば（Ｓ１０９１８：Ｎｏ）、Ｓ１０９１９，Ｓ１０９２０の処理をスキップして、処理をＳ１０９２１へと移行する。
【２２０７】
なお、本第１０実施形態における特別図柄変動処理８（図２５１のＳ９００１参照）において、上述した第２実施形態のように、特別図柄を所定期間停止表示させるための技術思想、及び、制御内容を追加するように構成しても良い。これにより、遊技者に対して特定図柄の抽選結果を分かり易く報知することができる。
【２２０８】
次に、図２５２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動開始処理８（Ｓ１０９１３）について説明する。図２５２は、特別図柄変動開始処理８（Ｓ１０９１３）を示したフローチャートである。この特別図柄変動開始処理８（Ｓ１０９１３）は、タイマ割込処理（図３１参照）の特別図柄変動処理８（図２５１参照）の中で実行される処理であり、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａおよび第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｇａの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、「特別図柄の大当たり」又は「特別図柄の外れ」の抽選（当否判定）を行うと共に、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の演出パターン（変動パターン）を決定するための処理である。
【２２０９】
特別図柄変動開始処理８では、まず、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、または第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｇａの実行エリアに格納されている第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、及び、停止種別選択カウンタＣ３の各値を取得する（Ｓ１１００１）。
【２２１０】
次に、確変フラグ２０３ｇを読み出して、パチンコ機１０が確変状態であるかを判定する（Ｓ１１００２）。このＳ１１００２の処理では、確変フラグ２０３ｇがオンならば特別図柄の確変状態であると判定し、確変フラグ２０３ｇがオフであれば、特別図柄の低確率状態（確変状態でない）と判定する。Ｓ１１００２の処理において、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態であると判定した場合は（Ｓ１１００２：Ｙｅｓ）、Ｓ１１００１の処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、高確率時用の第１当たり乱数８テーブル２０２ｇａとに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ１１００３）。特別図柄の抽選結果を取得したら、Ｓ１１００５の処理へ移行する。
【２２１１】
一方、Ｓ１１００２の処理において、パチンコ機１０が確変状態でない（特別図柄の低

確率状態である）と判定した場合は（Ｓ１１００２：Ｎｏ）、Ｓ１１００１の処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、低確率時用の第１当たり乱数８テーブル（図２４３（ｂ）参照）とに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ１１００４）。特別図柄の抽選結果を取得したら、Ｓ１１００５の処理へ移行する。

【２２１２】

そして、Ｓ１１００３またはＳ１１００４の処理によって取得した特別図柄の抽選結果が、特別図柄の大当たりであるかを判定し（Ｓ１１００５）、特別図柄の大当たりであると判定された場合には（Ｓ１１００５：Ｙｅｓ）、Ｓ１１００１の処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ１１００６）。

【２２１３】

このＳ１１００６の処理では、判定された大当たり種別（大当たりＡ～Ｈ）に応じて、第１図柄表示装置３７の表示態様（ＬＥＤ３７ａの点灯状態）が設定される。また、大当たり種別に対応した停止図柄を、第３図柄表示装置８１において停止表示させるべく、大当たり種別（大当たりＡ～Ｈ）が停止種別として設定される。

【２２１４】

次に、大当たり時の変動パターンを決定する（Ｓ１１００７）。Ｓ１１００７の処理で変動パターンが設定されると、第１図柄表示装置３７における変動演出の変動時間（表示時間）が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において大当たり図柄で停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。このとき、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、変動パターン選択８テーブル２０２ｇｄ（図２４７参照）とを比較し、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターン（変動時間）を決定する。

【２２１５】

一方、Ｓ１１００５の処理において、特別図柄の外れ（小当たり含む）であると判定された場合には（Ｓ１１００５：Ｎｏ）、外れ（小当たり）時の表示態様を設定する（Ｓ１１００８）。Ｓ１１００８の処理では、第１図柄表示装置３７の表示態様を外れ（小当たり）図柄に対応した表示態様に設定すると共に、実行エリアに格納されている停止種別選択カウンタＣ３の値に基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる停止種別として、前後外れリーチであるか、前後外れ以外リーチであるか、完全外れであるか、小当たりであるかを設定する。

【２２１６】

ここでは、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態であれば、Ｓ１１００１の処理で取得した停止種別選択カウンタＣ３の値と、高確率時用の停止種別選択テーブルに格納されている乱数値とを比較して、停止種別を設定する。具体的には、停止種別選択カウンタＣ３の値が「０～８９」の範囲にあれば、完全外れを設定し、「９０～９７」の範囲にあれば前後外れ以外リーチを設定し、「９８，９９」であれば前後外れリーチを設定する。一方、パチンコ機１０が特別図柄の通常状態であれば、停止種別選択カウンタＣ３の値と、低確率時用の停止種別選択テーブルに格納されている乱数値とを比較して、停止種別を設定する。具体的には、停止種別選択カウンタＣ３の値が「０～７９」の範囲にあれば、完全外れを設定し、「８０～９７」の範囲にあれば前後外れ以外リーチを設定し、「９８，９９」であれば前後外れリーチを設定する。

【２２１７】

次に、外れ（小当たり）時の変動パターンを決定する（Ｓ１１００９）。ここでは、第１図柄表示装置３７の表示時間が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において外れ（小当たり）図柄で停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。このとき、Ｓ１１００７の処理と同様に、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、変動パターン選択８テーブル２０２ｇｄとを比較し、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターン（変動時間）を決定する。

【２２１８】

Ｓ１１００７の処理またはＳ１１００９の処理が終わると、次に、Ｓ１１００７の処理またはＳ１１００９の処理で決定した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知するための変動パターンコマンドを設定する（Ｓ１１０１０）。次いで、今回の変動パターンの変動時間に対応するカウンタ値を、変動時間カウンタ２０３ｇｃに設定する（Ｓ１１０１１）。そして、Ｓ１１００６又はＳ１１００８の処理で設定された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定する（Ｓ１１０１２）。これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、メイン処理（図５２参照）のＳ１００１の処理で、音声ランプ制御装置１１３に送信される。Ｓ１１０１２の処理が終わると、特別図柄変動処理８へ戻る。

【２２１９】

なお、本第８実施形態の特別図柄変動開始処理８（図２５２のＳ１０９１３参照）では、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合（図２５２のＳ１１００５：Ｙｅｓ）と、大当たりでは無い（外れ、或いは小当たり）場合（図２５２のＳ１１００５：Ｎｏ）とで、実行する処理内容を異ならせるように構成しているが、上述した各実施形態の何れかに用いたように、大当たりでは無いと判別した場合に、外れ用に制御処理を実行し、その中で、今回の抽選結果が、外れであるか小当たりであるかを判別するように構成し、外れである場合と、小当たりである場合とで実行する処理内容を異ならせるように構成しても良い。なお、この場合に実行される制御処理の詳細な内容については、上述した各実施形態の何れかと同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【２２２０】

次に、図２５３のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される始動入賞処理８（Ｓ９００２）を説明する。図２５３は、この始動入賞処理８（Ｓ９００２）を示すフローチャートである。この始動入賞処理８（Ｓ９００２）は、タイマ割込処理（図３１参照）の中で実行され、第１入球口６４、および第２入球口６４０への入賞（始動入賞）の有無を判断し、始動入賞があった場合に、各種カウンタが示す値の保留処理を実行するための処理である。

【２２２１】

始動入賞処理８が実行されると、まず、球が第１入球口６４に球が入賞（始動入賞）したか否かを判定する（Ｓ１１１０１）。ここでは、第１入球口６４への入球を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が第１入球口６４に入賞したと判別されると（Ｓ１１１０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）を取得する（Ｓ１１１０２）。そして、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する（Ｓ１１１０３）。

【２２２２】

そして、球が第１入球口６４への入賞がないか（Ｓ１１１０１：Ｎｏ）、或いは、球が第１入球口６４への入賞があっても第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が４未満でなければ（Ｓ１１１０３：Ｎｏ）、処理をＳ１１１０７へと移行する。一方、第１入球口６４への入賞があり（Ｓ１１１０１：Ｙｅｓ）、且つ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が４未満であれば（Ｓ１１１０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１加算する（Ｓ１１１０４）。そして、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を設定する（Ｓ１１１０５）。

【２２２３】

ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５２参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の第１特

別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。
【２２２４】
Ｓ１１１０５の処理により保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理（図３１参照）のＳ１０３で更新した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を、ＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納して（Ｓ１１１０６）、処理をＳ１１１０７へと移行する。尚、Ｓ１１１０６の処理では、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。
【２２２５】
Ｓ１１１０７の処理では、球が第２入球口６４０に入賞（始動入賞）したか否かを判定する（Ｓ１１１０７）。本処理でも、Ｓ１１１０１の処理と同様に、第２入球口６４０への入球を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が第２入球口６４０に入賞したと判別されると（Ｓ１１１０７：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｇｂの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ２）を取得し（Ｓ１１１０８）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｇｂの値（Ｎ２）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する（Ｓ１１１０９）。
【２２２６】
そして、第２入球口６４０への入賞がないか（Ｓ１１１０７：Ｎｏ）、或いは、第２入球口６４０への入賞があっても第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｇｂの値（Ｎ２）が４未満でない（即ち、４である）と判定した場合は（Ｓ１１１０９：Ｎｏ）、処理をＳ１１１１３へと移行する。一方、第２入球口６４０への入賞があり（Ｓ１１１０７：Ｙｅｓ）、且つ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｇｂの値（Ｎ２）が４未満であれば（Ｓ１１１０９：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｇｂの値（Ｎ２）に１を加算する（Ｓ１１１１０）。そして、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｇｂの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ１１１１１）。
【２２２７】
ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５２参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｇｂの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｇａに格納する。
【２２２８】
Ｓ１１１１１の処理により保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理のＳ１０３の処理で更新した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を、ＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｇａの空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納し（Ｓ１１１１２）、Ｓ１１１１３の処理へ移行する。尚、Ｓ１１１１２の処理では、Ｓ１１１０６の処理と同様に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｇａの値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。
【２２２９】
Ｓ１１１１３の処理では、始動入賞に基づいて取得した各種カウンタ値から当否を先読みするための先読み処理を実行して（Ｓ１１１１３）、本処理を終了する。この先読み処理の詳細について、図２５４を参照して説明する。
【２２３０】

図２５４は、先読み処理（Ｓ１１１１３）を示すフローチャートである。この先読み処理（Ｓ１１１１３）では、まず、今回の始動入賞処理８（図２５２参照）において第１入球口６４、または第２入球口６４０に対する新たな入球を検出していたか否かを判別し（Ｓ１１２０１）、新たな入球を検出していなければ（Ｓ１１２０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２２３１】

一方、Ｓ１１２０１の処理において、新たな入球を検出していたと判別した場合は（Ｓ１１２０１：Ｙｅｓ）、次に、検出した入球に対応する保留球数が上限値（即ち、４）であるか否かを判別し（Ｓ１１２０２）、上限値であると判別した場合は（Ｓ１１２０２：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ１１２０２の処理において、保留球数が上限値未満であると判別した場合は（Ｓ１１２０２：Ｎｏ）、当該入球に基づく変動表示を開始するタイミングが特別図柄の確変状態であるか否かを判別する（Ｓ１１２０３）。このＳ１１２０３の処理では、現在の遊技状態と、今回の入球以前に保留された保留球の先読み結果とに応じて、確変状態であるか否かを判別している。具体的には、保留球の中に大当たりが含まれていなければ、現在の遊技状態と、今回検出した入球に基づく変動表示を開始するタイミングとが一致するので、現在の遊技状態が確変状態であると判別する。また、保留球の中に大当たりが含まれている場合は、大当たりの種別に応じて遊技状態が変更される可能性がある。具体的には、確変大当たりが保留されている場合は当該大当たり後に確変状態へと移行し、通常大当たりが保留されている場合は、当該大当たり後に通常状態へと移行する。これらを加味して、今回検出した入球に基づく変動表示の開始タイミングが確変状態であるか否かを判別する。

【２２３２】

Ｓ１１２０３の処理において、今回検出した入球に基づく変動の開始時が特別図柄の確変状態であると判別した場合は（Ｓ１１２０３：Ｙｅｓ）、入球を検出した入球口の種別と、高確率時用の第１当たり乱数８テーブル２０２ｇａとに基づいて、今回の入球に基づく抽選結果を取得し（Ｓ１１２０４）、処理をＳ１１２０６へと移行する。一方、変動開始時が特別図柄の低確率状態であると判別した場合は（Ｓ１１２０３：Ｎｏ）、入球を検出した入球口の種別と、低確率時用の第１当たり乱数８テーブル２０２ｇａとに基づいて、今回の入球に基づく抽選結果を取得し（Ｓ１１２０５）、処理をＳ１１２０６へと移行する。

【２２３３】

Ｓ１１２０４、またはＳ１１２０５の処理後に実行されるＳ１１２０６の処理では、今回の入球を検出した入球口の種別と、Ｓ１１２０４、またはＳ１１２０５の処理で取得した抽選結果とに基づいて入賞情報コマンドを設定し（Ｓ１１２０６）、本処理を終了する。ここで設定された入賞情報コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図５２参照）の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、入賞情報コマンドを受信すると、その入賞情報コマンドにより通知された入球口の種別、および抽選結果を入賞情報格納エリア２２３ａに格納する。

【２２３４】

次に、図２５５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普通図柄変動処理８（Ｓ９００３）について説明する。図２５５は、普通図柄変動処理８（Ｓ９００３）を示すフローチャートである。この普通図柄変動処理８（Ｓ９００３）は、タイマ割込処理（図３１参照）の中で実行され、第２図柄表示装置８３において行う普通図柄（第２図柄）の変動表示や、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間などを制御するための処理である。

【２２３５】

この普通図柄変動処理８（Ｓ９００３）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるか否かを判定する（Ｓ１１３０１）。普通図柄（第２図柄）の当たり中

としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされている最中と、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御がなされている最中とが含まれる。判定の結果、普通図柄（第２図柄）の当たり中であれば（Ｓ１１３０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【２２３６】

一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でなければ（Ｓ１１３０１：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ１１３０２）、第２図柄表示装置８３の表示態様が変動中でなければ（Ｓ１１３０２：Ｎｏ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）を取得する（Ｓ１１３０３）。次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｍ）が０よりも大きいか否かを判別し（Ｓ１１３０４）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｍ）が０であれば（Ｓ１１３０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｍ）が０でなければ（Ｓ１１３０４：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ１１３０５）。

【２２３７】

次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納されたデータをシフトする（Ｓ１１３０６）。Ｓ１１３０６の処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの実行エリアに格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ１１３０７）。

【２２３８】

次に、普通図柄の高確率状態（時短状態）であるか否かを判定する（Ｓ１１３０８）。Ｓ１１３０８の処理では、ＲＡＭ２０３のその他メモリエリア２０３ｚが有する情報に基づいて普通図柄が高確率状態であるか否かを判定する。

【２２３９】

Ｓ１１３０８の処理において、普通図柄の高確率状態であると判定した場合は（Ｓ１１３０８：Ｙｅｓ）、Ｓ１１３０７の処理で取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、高確率時用の第２当たり乱数８テーブル２０２ｇｃ（図２４６参照）と基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ１１３０９）。具体的には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、高確率時用の第２当たり乱数８テーブル２０２ｇｃに格納されている乱数値と比較する。上述したように、第２当たり種別カウンタＣ４の値が「０～２３８」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、「２３９」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判定する（図２４６参照）。

【２２４０】

Ｓ１１３０８の処理において、普通図柄の高確率状態でないと判定した場合は（Ｓ１１３０８：Ｎｏ）、Ｓ１１３１０の処理へ移行する。Ｓ１１３１０の処理では、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり遊技中であるか、又は、パチンコ機１０が普通図柄の低確率状態（通常状態）であるので、Ｓ１１３０７の処理で取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、低確率時用の第２当たり乱数８テーブル２０２ｇｃとに基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ１１３１０）。具体的には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、低確率時用の第２当たり乱数８テーブル２０２ｇｃに格納されている乱数値と比較する。上述したように、第２当たり種別カウンタＣ４の値が「０～２３７」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、「２３８，２３９」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判定する（図２４６参照）。

【２２４１】

次に、Ｓ１１３０９またはＳ１１３１０の処理によって取得した普通図柄の抽選結果が、普通図柄の当たりであるかを判定し（Ｓ１１３１１）、普通図柄の当たりであると判定

した場合には（Ｓ１１３１１：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様を設定する（Ｓ１１３１２）。このＳ１１３１２の処理では、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されるように設定する。

【２２４２】

そして、普通図柄の時短状態（高確率状態）であるかを判定し（Ｓ１１３１４）、普通図柄の時短状態（高確率状態）であれば（Ｓ１１３１４：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３における変動表示の変動時間を０．１秒間に設定して（Ｓ１１３１５）、本処理を終了する。一方、普通図柄の時短状態（高確率状態）でないと判定した場合は（Ｓ１１３１４：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３における変動表示の変動時間を２秒間に設定して（Ｓ１１３１６）、本処理を終了する。

【２２４３】

また、Ｓ１１３０２の処理において、第２図柄表示装置８３の表示態様が変動中であれば（Ｓ１１３０２：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ１１３１７）。尚、ここでの変動時間は、第２図柄表示装置８３において変動表示が開始される前に、Ｓ１１３１５の処理またはＳ１１３１６の処理によって予め設定された時間である。

【２２４４】

Ｓ１１３１７の処理において、変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ１１３１７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１３１７の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｓ１１３１７：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定する（Ｓ１１３１８）。Ｓ１１３１８の処理では、普通図柄の抽選が当たりとなって、Ｓ１１３１２の処理により表示態様が設定されていれば、第２図柄としての「○」図柄が、第２図柄表示装置８３において停止表示（点灯表示）されるように設定される。一方、普通図柄の抽選が外れとなって、Ｓ１１３１３の処理により表示態様が設定されていれば、第２図柄としての「×」図柄が、第２図柄表示装置８３において停止表示（点灯表示）されるように設定される。Ｓ１１３１８の処理により、停止表示が設定されると、次にメイン処理（図５２参照）の第２図柄表示更新処理（Ｓ１００７参照）が実行された場合に、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了し、Ｓ１１３１３の処理またはＳ１１３１８の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）される。

【２２４５】

次に、第２図柄表示装置８３において実行中の変動表示が開始されたときに、普通図柄変動処理によって行われた普通図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、普通図柄の当たりであるかを判定する（Ｓ１１３１９）。今回の抽選結果が普通図柄の当たりであれば（Ｓ１１３１９：Ｙｅｓ）、次いで、普通図柄の時短状態中（高確率状態）であるかを判別し（Ｓ１１３２０）、時短状態中（高確率状態中）でなければ（Ｓ１１３２０：Ｎｏ）、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間、および開放回数を「０．９秒間×１回」に設定して（Ｓ１１３２１）、処理をＳ５２３へと移行する。一方、Ｓ１１３２０の処理において、普通図柄の時短中（高確率状態中）であると判別した場合は（Ｓ１１３２０：Ｙｅｓ）、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間、および開放回数を「１秒間×１回」に設定して（Ｓ１１３２２）、処理をＳ１１３２３へと移行する。

【２２４６】

Ｓ１１３２３の処理では、Ｓ１１３２１、またはＳ１１３２２の処理で決定された開放時間、および開放回数の開閉制御開始を設定し（Ｓ１１３２３）、本処理を終了する。Ｓ１１３２３の処理によって、電動役物６４０ａの開閉制御開始が設定されると、次にメイン処理（図５２参照）の電動役物開閉処理（Ｓ１００５参照）が実行された場合に、電動役物６４０ａの開閉制御が開始され、Ｓ１１３２１の処理またはＳ１１３２２の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで電動役物６４０ａの開閉制御が継続される。一方、Ｓ１１３１９の処理において、今回の抽選結果が普通図柄の外れであれば（Ｓ

１１３１９：Ｎｏ）、Ｓ１１３２０～Ｓ１１３２３の各処理をスキップして、本処理を終了する。

【２２４７】

＜第８実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２５６～図２５９を参照して、本第８実施形態における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される制御処理について説明をする。本第８実施形態の音声ランプ制御装置１１３の制御処理は、上述した第７実施形態の制御処理に対して、コマンド判定処理の内容を変更した点で相違している。それ以外の要素については同一であるため、その詳細な説明を省略する。なお、説明の便宜上、上述した各実施形態と同一の処理に対して異なる符号を付している場合もあるが、同一名称の処理については、同一の用途で用いられるものである。

【２２４８】

まず、図２５６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理８（Ｓ４１９１）について説明する。図２５６は、このコマンド判定処理８（Ｓ４１９１）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理８（Ｓ４１９１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５９参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定するための処理である。

【２２４９】

コマンド判定処理８では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ１２７０１）。Ｓ１２７０１の処理において、変動パターンコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ１２７０１：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｆａをオンし（Ｓ１２７０２）、また、受信した変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出して（Ｓ１２７０３）、本処理を終了する。ここで抽出された変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動表示設定処理（図５２参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用変動パターンコマンドを設定するために用いられる。

【２２５０】

一方、Ｓ１２７０１の処理において、変動パターンコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ１２７０１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ１２７０４）。そして、停止種別コマンドを受信した場合には（Ｓ１２７０４：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の停止種別選択フラグ２２３ｆｂをオンに設定し（Ｓ１２７０５）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して（Ｓ１２７０６）、本処理を終了する。ここで抽出された停止種別は、ＲＡＭ２２３に記憶され、変動表示設定処理が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置１１４に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。

【２２５１】

一方、Ｓ１２７０４の処理において、停止種別コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ１２７０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ１２７０７）。そして、保留球数コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ１２７０７：Ｙｅｓ）、保留球数関連処理を実行し（Ｓ１２７０８）、本処理を終了する。保留球数関連処理（Ｓ１２７０８）の詳細については、図２５７を参照して後述する。

【２２５２】

ここで、保留球数コマンドは、球が第１入球口６４、若しくは第２入球口６４０に入賞（始動入賞）したとき、または特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置１１０から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、又は、特別図柄の抽選が行われる毎に、Ｓ０８の処理によって音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、

および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｇａの値を主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値、および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｇｂの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｇａの値が主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｇｂの値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｇａの値を修正し、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｇｂの値に合わせることができる。

【２２５３】

尚、Ｓ１２７０８の処理が実行されると、更新された第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｇａの値を表示制御装置１１４へ通知するための表示用保留球数コマンドが設定される。これにより、表示制御装置１１４では、保留球数に応じた保留球数図柄が第３図柄表示装置８１に表示される。

【２２５４】

Ｓ１２７０７の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ１２７０７：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より状態コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ１２７０９）。そして、状態コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ１２７０９：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに応じて遊技状態格納エリア２２３ｆｅのデータを更新する（Ｓ１２７１０）。これにより、パチンコ機１０の遊技状態が変更された場合に、その変更を音声ランプ制御装置１１３が容易に把握することができる。

【２２５５】

一方、Ｓ１２７０９の処理において、状態コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ１２７０９：Ｎｏ）、次いで、入賞情報コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２７１１）。Ｓ１２７１１の処理において、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ１２７１１：Ｙｅｓ）、受信した入賞情報コマンドに対応する情報を入賞情報格納エリア２２３ｂに設定し（Ｓ１２７１２）、本処理を終了する。

【２２５６】

Ｓ１２７１１の処理において、入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ１２７１１：Ｎｏ）、次いで、当たり（大当たり、小当たり）に関連するコマンド（各当たりに関するオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンド）を受信したか否かを判定する（Ｓ１２７１３）。そして、当たりに関連するコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ１２７１３：Ｙｅｓ）、当たりに関連するコマンドの種別に対応する制御を実行するための当たり関連処理８を実行して（Ｓ１２７１４）、本処理を終了する。

【２２５７】

一方、Ｓ１２７１３の処理において、大当たりに関連するコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ１２７１３：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１２７１５）、本処理を終了する。Ｓ１２７１５の処理では、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行うものである。

【２２５８】

次に、図２５７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理８（Ｓ４１９１）内の一処理である保留球数関連処理（Ｓ１２７０９）について説明する。図２５７は、この保留球数関連処理（Ｓ１２７０９）を示したフローチャートである。

【２２５９】

保留球数関連処理（Ｓ１２７０９）では、まず、特図２関連コマンド、即ち、第２特別

図柄（特図２）の保留球数に関するコマンドを受信したかどうか判別する（Ｓ１２８０１）。特図２関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ１２８０１：Ｙｅｓ）、受信した特図２関連コマンドが、特図２の保留球数増加を示すコマンドかどうか判別する（Ｓ１２８０２）。増加を示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ１２８０２：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２２３ｆｅの情報の読み出しを実行する（Ｓ１２８０３）。次に、読み出した遊技状態格納エリア２２３ｆｅの情報が、大当たり中、或いは小当たり中であるか判別する（Ｓ１２８０４）。大当たり中、或いは小当たり中であると判別した場合には（Ｓ１２８０４：Ｙｅｓ）、大当たり演出延長フラグ２２３ｇｂがオンであるかどうか判別する（Ｓ１２８０５）。大当たり演出延長フラグ２２３ｇｂがオフであると判別した場合には（Ｓ１２８０５：Ｎｏ）、大当たり中に実行された演出の延長を設定するために、大当たり演出延長フラグ２２３ｇｂをオンに設定し（Ｓ１２８０６）、大当たり延長演出を設定し（Ｓ１２８０７）、Ｓ１２８０８の処理へ移行する。一方、Ｓ１２８０５の処理において、大当たり演出延長フラグ２２３ｇｂがオンであると判別した場合には（Ｓ１２８０５：Ｙｅｓ）、大当たり延長の演出を設定する必要がないため、Ｓ１２８０６～Ｓ１２８０７の処理をスキップしＳ１２８０８の処理へ移行する。

【２２６０】

このように構成することで、当たり遊技が行われている最中に特図２の保留記憶を獲得した場合には、大当たり遊技の終了後に特図２変動（抽選）が実行されることから、大当たり延長演出を設定することができる。つまり、当たり遊技終了後に実行される演出を、当たり遊技終了後に設定される遊技状態では無く、特図２の保留記憶の有無に基づいて設定するため、本第８実施形態のように、特定の条件下でのみ実行可能な特図２の抽選（変動）に対応した演出態様を容易に設定することができるため、遊技者に分かり易い演出を実行することができる。

【２２６１】

Ｓ１２８０８では、今回受信したコマンドに対応する鍵表示態様（獲得済み表示領域Ｄｍ１０ａ～Ｄｍ１０ｄの表示態様）を設定する（Ｓ１２８０８）。次に、受信したコマンドから保留球数を抽出し第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｇａに格納し（Ｓ１２８１０）、Ｓ１２８１１の処理に移行する。一方、Ｓ１２８０４の処理の処理において、現在の遊技状態が大当たり中、或いは小当たり中ではないと判別した場合には（Ｓ１２８０４：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ１２８０９）、Ｓ１２８１０の処理へ移行する。

【２２６２】

一方、Ｓ１２８０２の処理において、今回受信した特図２関連コマンドが、増加を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ１２８１３）、減少時処理を実行し（Ｓ１２８１３）、Ｓ１２８１１の処理へ移行する。

【２２６３】

ここで、図２５８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される保留球数関連処理（Ｓ１２７０９）内の一処理である減少時処理（Ｓ１２８１３）について説明する。図２５８は、この減少時処理（Ｓ１２８１３）を示したフローチャートである。

【２２６４】

減少時処理（Ｓ１２８１３）では、まず、今回受信したコマンドから保留球数を抽出し第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｇａに格納する（Ｓ１２９０１）。次に、保留球数が０か、即ち、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｇａの値が０であるか判別する（Ｓ１２９０２）。Ｓ１２９０２の処理において、保留球数が０である、即ち、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｇａの値が０であると判別した場合には（Ｓ１２９０２）、大当たり終了のタイミングであるため、エクストララウンドの終了を示す表示用演出コマンドを設定する（Ｓ１２９０３）。次に、左打ちを示す表示用指示コマンドを設定する（Ｓ１２９０４）。次に、右打ちコマンドをオフに設定し（Ｓ１２９０５）、大当たり演出延長フラグ２２３ｇｂをオフに設定し（Ｓ１２９０６）、本処理を終了する。

【２２６５】

一方、Ｓ１２９０２の処理において、保留球数が０ではない（即ち、１以上である）と判別した場合には（Ｓ１２９０２：Ｎｏ）、保留球数に対応する鍵表示態様を設定し（Ｓ１２９０７）、本処理を終了する。

【２２６６】

図２５７に戻り説明を続ける。Ｓ１２８０１，Ｓ１２８１０，或いはＳ１２８１３のいずれかの処理が終了すると、Ｓ１２８１１の処理へ移行する。Ｓ１２８１１の処理では、特図１関連コマンドを受信したかどうか判別する（Ｓ１２８１１）。Ｓ１２８１１の処理では、特図１関連コマンドを受信したかどうか判別する（Ｓ１２８１１）。特図１関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ１２８１１：Ｙｅｓ）、受信したコマンドから保留球数を抽出し第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納し（Ｓ１２８１２）、本処理を終了する。一方、特図１関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ１２８１１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２２６７】

次に、図２５９を参照して、当たり関連処理８（Ｓ１２７１４）の内容について説明をする。図２５９は、当たり関連処理８（Ｓ１２７１４）の内容を模式的に示したフローチャートである。この当たり関連処理８（Ｓ１２７１４）では、当たり関連コマンド（大当たり、小当たりに関するコマンド）を受信した場合に実行される。

【２２６８】

当たり関連処理８（Ｓ１２７１４）が実行されると、まず、今回受信した当たり関連コマンドが大当たり関連コマンドであるかを判別し（Ｓ１２１５１）、大当たり関連コマンドであると判別した場合は（Ｓ１２１５１：Ｙｅｓ）、対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ１２１５２）、本処理を終了する。なお、Ｓ１２１５２の処理において設定される各種表示用コマンドは、上述した各実施形態において実行されるコマンド判定処理にて大当たり関連コマンドを受信した場合に実行される処理と同一の処理によって設定されるものであり、その詳細な説明を省略する。

【２２６９】

一方、Ｓ１２１５１の処理において、今回受信した当たり関連コマンドが大当たり関連コマンドでは無いと判別した場合は（Ｓ１２１５１：Ｎｏ）、次に、今回受信した当たり関連コマンドが小当たり開始コマンドであるかを判別し（Ｓ１２１０７）、小当たり開始コマンドであると判別した場合には（Ｓ１２１０７：Ｙｅｓ）、小当たり開始処理８を実行し（Ｓ１２１５８）、本処理を終了する。

【２２７０】

この小当たり開始処理８（Ｓ１２１５８）は、上述した第７実施形態の小当たり開始処理７（Ｓ１２１０８）にて実行される処理に対して、設定される表示用コマンドの内容を、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に実行される表示用コマンドと、普通図柄の低確率状態が設定されている場合に実行される表示用コマンドと、を判別して設定する点で相違するが、それ以外は同一であるため詳細な説明は省略する。

【２２７１】

Ｓ１２１０７の処理において、今回受信した当たり関連コマンドが小当たり開始コマンドでは無いと判別した場合は（Ｓ１２１０７：Ｎｏ）、次に、小当たり終了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ１２１０９）、小当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ１２１０９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２２７２】

一方で、Ｓ１２１０９の処理において、小当たり終了コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ１２１０９：Ｙｅｓ）、次いで、小当たり中フラグ２０３ｐをオフに設定し（Ｓ１２１５３）、次いで、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｇａの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ１２１５４）。即ち、Ｓ１２１５４の処理では、小当たり遊技が終了したタイミングで特図２の保留記憶の有無が判別される。

【２２７３】

Ｓ１２１５４の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｇａの値が０より

も大きいと判別した場合は（Ｓ１２１５４：Ｙｅｓ）、小当たり遊技終了後に特図２変動が実行されるため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１２１５４の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｇａの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ１２１５４：Ｎｏ）、次に、大当たり演出延長フラグ２２３ｇｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１２１５５）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１２１５５：Ｙｅｓ）、大当たり演出延長フラグ２２３ｇｂをオフに設定し（Ｓ１２１５６）、本処理を終了する。

【２２７４】

これにより、小当たり遊技終了後に、特図２変動が実行されない場合、即ち、小当たり遊技中に特図２の保留記憶が獲得できなかった場合は、小当たり遊技の終了後に大当たり延長演出が実行されないようにすることができる。なお、詳細な説明は省略したが、当たり関連処理８において、小当たり終了コマンドを受信した場合に（Ｓ１２１０９：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｇａの値が０であると（Ｓ１２１５４：Ｎｏ）、小当たり遊技終了時に大当たり延長演出の終了画面（図２４１（ｂ）参照）が表示されるように構成されている。よって、遊技者に対して大当たり延長演出が終了することを確実に報知することができる。

【２２７５】

以上説明をした通り、本第８実施形態では、大当たり遊技中、或いは、普通図柄の低確率状態（通常状態、潜確状態）にて実行される小当たり遊技中に、第２特別図柄の実行契機となる第２入球口６４０に球が入球可能となる（し易くなる）ように構成している。これにより、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が実行されない限り第２特別図柄の抽選が実行されないようにすることができるため、上述した第１実施形態のように、第１特別図柄の抽選（変動）と、第２特別図柄の抽選（変動）と、を同時に（並行して）実行させる構成を用いなくても、潜確状態中にのみ第２特別図柄の抽選に基づいて小当たり遊技を頻繁に発生させることが可能となる。よって、遊技機の制御処理を簡素化することができる。

【２２７６】

さらに、当選した当たり（大当たり、小当たり）の種別に応じて、第２入球口６４０に球が入球し易い当たり種別と、入球し難い当たり種別とを設定可能に構成されているため、当たり（大当たり、小当たり）に当選した場合に、当たり遊技中に獲得可能な特典（賞球数）の大小だけでは無く、その当たり遊技中に第２入球口６４０に球が入球するか否かについて遊技者に関心を持たせることができる。

【２２７７】

加えて、本第８実施形態では、第１特別図柄の抽選で当たりに当選した場合と、第２特別図柄の抽選で当たりに当選した場合とで、第２入球口６４０に球が入球し易い当たり種別が設定される割合を異ならせるように構成している。具体的には、第１特別図柄で当たりに当選した場合よりも第２特別図柄で当たりに当選したほうが、第２入球口６４０に球が入球し易い当たり種別が設定され易くなるように構成している。

【２２７８】

このように構成することで、一旦、第２特別図柄（特図２）の抽選を実行可能な状態へ移行した後は、特図２の抽選を継続して実行し易くすることができるため、遊技者に有利な有利遊技モード（特図２の抽選を実行可能なモード）が設定されたにも関わらず、即座に有利遊技モードが終了してしまい、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【２２７９】

また、本第８実施形態では、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選のほうが、当たり（大当たり、小当たり）に当選する確率が高くなるように構成している。具体的には、第１特別図柄の抽選では小当たりに当選すること無く、大当たり当選（低確率時１／４００）のみが設定されているのに対して、第２特別図柄の抽選では大当たり当選（低確率時１／４００）の確率は上述した第１特別図柄と同一だが、小当たりにも当選（３００

／４００）するように設定されている。このように、本第８実施形態では、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選のほうが、小当たりに当選する確率が高くなるように設定することで、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選のほうが、当たり（大当たり、小当たり）に当選し易くなるように構成している。

【２２８０】

これにより、第２入球口６４０に球が入球したことに基づいて第２特別図柄の抽選が実行された場合に、高確率で当たり（大当たり、小当たり）に当選させることができるため、第２特別図柄の抽選に基づく当たり遊技を短期間で頻繁に実行させることができる。

【２２８１】

さらに、本第８実施形態では、大当たりに当選した場合よりも小当たりに当選した場合のほうが、高確率で第２入球口６４０に球を入球させ易い当たり遊技が実行されるように構成している。これにより、第２特別図柄の抽選によって小当たりに当選した場合に、その当たり遊技の終了後に再度第２特別図柄の抽選を実行させ易くすることができる。

【２２８２】

また、本第８実施形態では、第２特別図柄の抽選を実行する権利（特図２保留）を複数個（４個）記憶（保留記憶）可能に構成しており、当選した当たり種別に応じて、１回の当たり遊技中に保留記憶させることが可能な個数が異なるように当たり遊技の開放動作パターンを規定している。

【２２８３】

このように構成することで、１回の当たり遊技によって、より多くの保留記憶を確保しようと意欲的に遊技を行わせることができる。ここで、本第８実施形態では、当たり遊技にて開放動作される第２アタッカ３６５０に付設された第２開閉扉３６５０ｆが開状態（第２特定入賞口３６５０ａに球を誘導可能な状態）から閉状態（第２特定入賞口３６５０ａに球を誘導できない状態）へと可変した際に、第２開閉扉３６５０ｆ上からこぼれ落ちた球の一部が第２入球口６４０へ入球し得る流路を通過するように構成している。このように当たり遊技中に開放動作される第２アタッカ３６５０に入球することができなかった球が第２入球口６４０に入球可能となるように構成することで、当たり遊技中において、第２特定入賞口３６５０ａに入球させる球の動きと、第２入球口６４０に入球させる球の動きとを遊技者に注視させることができる。

【２２８４】

なお、上述した第７実施形態のように特定条件が成立した場合に球が流下可能となる流路（誘導通路３６６０）に球が流入したことを検知する流入検知手段と、その流路から球が排出されたことを検知する排出検知手段と、を設け、各検知手段の検知結果に基づいて、演出態様を設定する演出態様設定手段を設けても良いし、各検知手段の検知結果に基づいて遊技動作を制限する動作制限手段を設けても良い。

【２２８５】

＜第９実施形態＞

次に、図２６０～図２６６を参照して、第９実施形態について説明をする。上述した第１実施形態では、第１特別図柄（特図１）と、第２特別図柄（特図２）と、が同時に（並行して）動的表示可能に構成していた（所謂、同時変動タイプ）。さらに、特別図柄の判別を効率良く実行させるために、電動役物６４ａを開放し易い遊技状態（普通図柄の高確率状態）を設定可能にし、その普通図柄の高確率状態（例えば、時短状態）が予め定められた所定期間（例えば、大当たり終了後に特別図柄の判別（変動）の回数（時短回数）が１００回に到達するまでの期間）継続するように構成していた。

【２２８６】

上述した第１実施形態では、特図１と特図２とが同時に（並行して）判別（変動）を実行可能に構成していることから、普通図柄の高確率状態が上述した予め定められた所定期間よりも長く設定されてしまうことを帽子するために、第１特別図柄或いは第２特別図柄の変動が開始するタイミングで、普通図柄の高確率状態を継続させる期間を判別する際に参照する時短情報（例えば、時短カウンタ２０３ｆ）を更新するように構成した（図３６

参照）。
【２２８７】
上述した通り、第１実施形態では、各特別図柄の変動を開始するタイミングで時短情報を更新するように構成しているため、同時変動タイプの遊技機において、特別図柄の判別（変動）回数に基づいて時短回数を設定したとしても、予め定めた時短回数を超えて時短状態が設定されることを防止することができるものであった。
【２２８８】
しかしながら、上記第１実施形態の構成では、同時変動タイプの遊技機において、各特別図柄の判別（変動）タイミングによっては、時短状態が設定される期間が短くなり遊技者に不快感を与えてしまうという問題があった。
【２２８９】
具体的には、例えば、第１特別図柄の判別（変動）として、１００回転目（時短回数の最終回）の特図変動が実行された直後に、第２特別図柄の判別（変動）、即ち、１０１回転目の特図変動が実行される場合は、１００回目の特図変動が実行されるタイミング（１０１回転目の特図変動が実行される直前）で時短状態が終了させることができるため、遊技者に不快感を与えることは無いが、１００回転目（時短回数の最終回）の特図変動が実行された状態で１０１回転目の特図変動が実行されない場合、例えば、１００回転目の特図変動が終了した後に、１０１回転目の特図変動が開始されるような場合では、１００回転目の特図変動が実行されるタイミングで時短状態が終了してしまうため、１００回転目の特図変動中の普通図柄の状態に対して遊技者に不快感を与えてしまうという問題があった。
【２２９０】
これに対して、本第９実施形態では、普通図柄の高確率状態を終了させるための時短終了条件として特図変動回数（例えば、１００回）が設定されている場合において、時短終了条件が成立する特図変動（例えば、１００回転目の特図変動）の終了タイミングと、時短終了条件が成立した以降において最初に実行される特図変動（例えば、１０１回転目の特図変動）の開始タイミングと、を判別可能にし、何れかタイミングのうち、先に実行されるタイミングに基づいて時短状態を終了させるように構成している。
【２２９１】
このように構成することで、普通図柄の高確率状態をより長く設定することができ、遊技者に不快感を与えてしまう事態が発生することを抑制することができる。
【２２９２】
また、本第９実施形態では、１０１回転目の特図変動が実行されるタイミングとして、１０１回転目の特図変動を実行可能な条件が成立したタイミングを判別可能に構成し、１０１回転目の特別図柄の判別が行われる前に時短状態が終了するように構成している。これにより、予め定められた時短回数を超えた範囲で時短状態を設定してしまい、その時短状態において特別図柄の抽選が実行されてしまうことを確実に防止することができる。
【２２９３】
なお、本実施形態では、時短終了条件が成立する特図変動の終了タイミングと、時短終了条件が成立する特図変動の次に特図変動が実行されるタイミングと、のうち、先に成立するタイミングに基づいて時短状態を終了させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短終了条件が成立する特図変動の次に特図変動が実行されるタイミングのみに基づいて時短状態を終了させるように構成しても良い。
【２２９４】
このように構成することで、例えば、１００回転目の特図変動が終了した後、１０１回転目の特図変動が実行されるまでに空き期間があった場合、即ち、１００回転目の特図変動が終了した後にデモ画面（待機画面）が表示される場合において、その空き期間中も時短状態を継続させることができるため、遊技者に有利な遊技状態（普通図柄の高確率状態）をより長く設定することができる。
【２２９５】

なお、この場合、普通図柄の変動を開始させるためのスルーゲート６７に球を通過させるための遊技を行った場合に、その遊技によって発射された球が特別図柄の変動を開始させるための入球口に球が入球可能となるように遊技盤１３の遊技領域を構成すると良い。このように構成することで、特別図柄の変動を開始させること無く、普通図柄の変動のみを開始させる遊技が行われることを抑制することができる。

【２２９６】

さらに、普通図柄の判別（抽選）で当たりに当選した場合には、電動役物６４ａが開放され、特別図柄の変動を開始させるための入球手段に球が入球し易くなるように構成しているため、普通図柄の判別（抽選）のみを実行する遊技が長期間継続してしまうことを抑制することができる。

【２２９７】

なお、本実施形態では、上述した第１実施形態と同様に、普通図柄の抽選で当たりに当選した場合に、電動役物６４ａを開放させ、下第１入球口６４ｂ２に球が入球し易くなるように構成しているが（図２参照）、電動役物６４ａを開放させることで球が入球し易くなる入球口として、特別図柄の変動を開始させるための入球口では無く、球が入球したことに基づいて、所定数の賞球を付与するように構成しても良い。

【２２９８】

＜第９実施形態における電気的構成について＞

次に、図２６０を参照して、第９実施形態における電気的構成について説明をする。本第９実施形態では、上述した第１実施形態に対して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に規定されている内容を変更した点で相違し、それ以外の電気的構成は同一である。同一の要素については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。図２６０は、第９実施形態の主制御装置１１０が有するＲＡＭ２０３に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２６０に示した通り、本第９実施形態のＲＡＭ２０３は、上述した第１実施形態のＲＡＭ２０３に対して時短終了待機フラグ２０３ｈａを追加した点で相違している。

【２２９９】

時短終了待機フラグ２０３ｈａは、時短状態を終了させる待機状態であることを示すためのフラグであって、時短状態を終了させる待機状態である場合にオンに設定される。本第９実施形態では、特別図柄の変動回数（特図変動回数）に基づいて時短状態を終了させるためのタイミング（時短終了タイミング）が複数設定されており、複数の時短終了タイミングのうち、何れか一方のタイミングとなった場合に、時短状態が終了するように構成されている。

【２３００】

そして、複数の時短終了タイミングが成立し得る状態（待機状態）となった場合に、時短終了待機フラグ２０３ｈａがオンに設定される。具体的には、主制御装置１１０において特別図柄変動開始処理（図３３のＳ２０８参照）において実行される遊技状態更新処理９（図２６３のＳ３９６参照）にて、時短カウンタ２０３ｆの値が０であると判別した場合に（Ｓ６０４：Ｙｅｓ）、オンに設定される（Ｓ６９１参照）。

【２３０１】

次いで、特別図柄の変動停止処理（第１特別図柄変動停止処理９（図２６４のＳ２９７参照）、第２特別図柄変動停止処理９（図２６６のＳ２９８参照））が実行された場合、或いは、新たな特別図柄の判別を実行する場合（第１特別図柄大当たり判定処理９（図２６１のＳ３９５参照））、第２特別図柄大当たり判定処理９（図２６５のＳ９９１参照））において参照され、時短終了待機フラグ２０３ｈａがオンに設定されている場合に、時短状態を終了させるための時短終了処理（図２６２のＳ４９２参照）が実行され、時短終了待機フラグ２０３ｈａがオフに設定される（Ｓ１１４０４）。

【２３０２】

このように構成することで、時短終了待機フラグ２０３ｈａがオンに設定されている状態（即ち、待機状態）である場合において、何れかの時短終了タイミングが到来した場合

に、各タイミングに応じて確実に時短終了処理を実行させることができる。また、時短終了処理（図２６２のＳ４９２参照）が実行されると時短終了待機フラグ２０３ｈａがオフに設定されるため、複数のタイミングで重複して時短終了処理が実行されてしまうことを確実に防止することができる。

【２３０３】

＜第９実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図２６１～図２６６を参照して、第９実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種制御処理について説明を行う。本第９実施形態における主制御装置１１０の制御処理は、上述した第１実施形態における主制御装置１１０の制御処理に対して第１特別図柄大当たり判定処理（図３４参照）に代えて第１特別図柄大当たり判定処理９（図２６１参照）、遊技状態更新処理（図３６参照）に代えて遊技状態更新処理９（図２６３参照）、第１特別図柄変動停止処理（図３８参照）に代えて第１特別図柄変動停止処理９（図１８６参照）、第２特別図柄大当たり判定処理（図４０参照）に代えて第２特別図柄大当たり判定処理９（図２６５参照）、第２特別図柄変動停止処理（図４５参照）に代えて第２特別図柄変動停止処理９（図１９２参照）を実行する点、時短終了処理（図２６２参照）を追加した点で相違する。その他は同一の処理が実行される。なお、同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２３０４】

まず、図２６１を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される第１特別図柄大当たり判定処理９（Ｓ３９５）について説明をする。図２６１は、第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３９５）の詳細を示したフローチャートである。本第９実施形態では、第１実施形態における第１特別図柄大当たり判定処理（図３４参照）に対して、Ｓ４９５，Ｓ４９６の処理を追加する点で相違する。その他の処理については、同一であるためその詳細な説明を省略する。

【２３０５】

第１特別図柄大当たり判定処理９（Ｓ３９５）では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアを取得した後（Ｓ４０１）、時短終了待機フラグ２０３ｈａがオンであるか、即ち、今回の変動開始が時短終了のタイミングであるか判別する（Ｓ４９５）。時短終了のタイミングであると判別した場合には（Ｓ４９５：Ｙｅｓ）、時短終了処理を実行し（Ｓ４９６）、本処理を終了する。時短終了処理（Ｓ４９６）の詳細については、図２６２を参照して後述する。一方、Ｓ４９５の処理において、時短終了待機フラグ２０３ｈａはオンではない、即ち、今回の変動開始は時短終了のタイミングではないと判別された場合には（Ｓ４９５：Ｎｏ）Ｓ４０２の処理に移行する。

【２３０６】

上述したように、本実施形態では、特別図柄の抽選結果を取得する前に、時短終了のタイミングであるかどうか判別する。このように抽選結果を取得する前に構成することで、時短終了のタイミングである変動の最後まで、遊技状態として時短を設定することが出来る。

【２３０７】

次に、図２６２を参照して本第９実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行する時短終了処理（Ｓ４９６）について説明する。図２６２は、時短終了処理（Ｓ４９６）の詳細について示したフローチャートである。時短終了処理（Ｓ４９６）では、時短終了後の遊技状態を設定するための処理を実行する。

【２３０８】

時短終了処理（Ｓ４９６）では、まず、確変フラグ２０３ｇはオンであるかどうか判別する（Ｓ１１４０１）。確変フラグ２０３ｇはオンであると判別した場合には（Ｓ１１４０１：Ｙｅｓ）、潜確状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ１１４０２）、本処理を終了する。一方、Ｓ１１４０１の処理において、確変フラグ２０３ｇはオンではないと判別した場合には（Ｓ１１４０１：Ｎｏ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ１１４０３）、本処理を終了する。

【２３０９】
次に、図２６３を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される遊技状態更新処理９（Ｓ３９６）について説明をする。図２６３は、遊技状態更新処理９（Ｓ３９６）の詳細を示したフローチャートである。本第９実施形態では、第１実施形態における遊技状態更新処理（図３４参照）に対して、時短カウンタ２０３ｆの値を減算した後、時短カウンタ２０３ｆの値が０であると判別した場合に（Ｓ６０４：Ｙｅｓ）、時短終了待機フラグ２０３ｈａをオンに設定する処理（Ｓ６９１）を追加する点で相違する。
【２３１０】
次に、図２６４を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される第１特別図柄変動停止処理９（Ｓ２９７）について説明をする。図２６４は、第１特別図柄変動停止処理９（Ｓ２９７）の詳細を示したフローチャートである。本第９実施形態では、第１実施形態における第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７）に対して、Ｓ８９１～Ｓ８９２の処理を追加した点で相違する。その他の処理については、同一であるためその詳細な説明を省略する。
【２３１１】
第１特別図柄変動停止処理９（Ｓ２９７）では、第１図柄表示装置の第１特別図柄の変動を停止した後（Ｓ８０９）、時短終了待機フラグ２０３ｈａはオンであるか、即ち、今回の変動の停止のタイミングが時短終了のタイミングであるかどうかを判別する（Ｓ８９１）。
【２３１２】
以上、説明をした通り、本第９実施形態では、普通図柄の高確率状態を終了させるための時短終了条件として特図変動回数（例えば、１００回）が設定されている場合において、時短終了条件が成立する特図変動（例えば、１００回転目の特図変動）の終了タイミングと、時短終了条件が成立した以降において最初に実行される特図変動（例えば、１０１回転目の特図変動）の開始タイミングと、を判別可能にし、何れかタイミングのうち、先に実行されるタイミングに基づいて時短状態を終了させるように構成している。
【２３１３】
このように構成することで、普通図柄の高確率状態をより長く設定することができ、遊技者に不快感を与えてしまう事態が発生することを抑制することができる。
【２３１４】
また、本第９実施形態では、１０１回転目の特図変動が実行されるタイミングとして、１０１回転目の特図変動を実行可能な条件が成立したタイミングを判別可能に構成し、１０１回転目の特別図柄の判別が行われる前に時短状態が終了するように構成している。これにより、予め定められた時短回数を超えた範囲で時短状態を設定してしまい、その時短状態において特別図柄の抽選が実行されてしまうことを確実に防止することができる。
【２３１５】
なお、本実施形態では、時短終了条件が成立する特図変動の終了タイミングと、時短終了条件が成立する特図変動の次に特図変動が実行されるタイミングと、のうち、先に成立するタイミングに基づいて時短状態を終了させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短終了条件が成立する特図変動の次に特図変動が実行されるタイミングのみに基づいて時短状態を終了させるように構成しても良い。
【２３１６】
このように構成することで、例えば、１００回転目の特図変動が終了した後、１０１回転目の特図変動が実行されるまでに空き期間があった場合、即ち、１００回転目の特図変動が終了した後にデモ画面（待機画面）が表示される場合において、その空き期間中も時短状態を継続させることができるため、遊技者に有利な遊技状態（普通図柄の高確率状態）をより長く設定することができる。
【２３１７】
なお、この場合、普通図柄の変動を開始させるためのスルーゲート６７に球を通過させるための遊技を行った場合に、その遊技によって発射された球が特別図柄の変動を開始さ

せるための入球口に球が入球可能となるように遊技盤１３の遊技領域を構成すると良い。このように構成することで、特別図柄の変動を開始させること無く、普通図柄の変動のみを開始させる遊技が行われることを抑制することができる。

【２３１８】

さらに、普通図柄の判別（抽選）で当たりに当選した場合には、電動役物６４ａが開放され、特別図柄の変動を開始させるための入球手段に球が入球し易くなるように構成しているため、普通図柄の判別（抽選）のみを実行する遊技が長期間継続してしまうことを抑制することができる。

【２３１９】

なお、本実施形態では、上述した第１実施形態と同様に、普通図柄の抽選で当たりに当選した場合に、電動役物６４ａを開放させ、下第１入球口６４ｂ２に球が入球し易くなるように構成しているが（図２参照）、電動役物６４ａを開放させることで球が入球し易くなる入球口として、特別図柄の変動を開始させるための入球口では無く、球が入球したことに基づいて、所定数の賞球を付与するように構成しても良い。

【２３２０】

＜第１０実施形態＞

次に、図２６７から図２７８を参照して、第１０実施形態について説明をする。上述した各実施形態は、２種類の特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）を有し、各特別図柄の抽選が特定の抽選結果（例えば、大当たりや小当たり）となった場合に、可変入賞装置（例えば、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）を作動させる特典遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）を実行するように構成していた。

【２３２１】

このように、特別図柄の抽選に応じて特典遊技を実行する場合には、抽選結果が特定の抽選結果となった場合に特典遊技が実行されるため、抽選結果が特定の抽選結果となった遊技者に対しては満足感を付与することができるものであったが、特別図柄の抽選を複数回実行したとしても、その抽選結果が特定の抽選結果とならない虞があり、特別図柄の抽選を実行した遊技者に対して、何ら特典を付与することができないものであった。

【２３２２】

これに対して、本第１０実施形態では、球が入球したことが判別された場合に可変入賞装置（例えば、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）が作動される特定入球手段（特定入球口４６４０（図２６７参照））を設けている。このように、球が特定入球手段に入球するだけで可変入賞装置が作動するように構成することにより、遊技者の遊技内容（球の発射結果）に対して直接的に特典を付与することが可能となるため、遊技者に対して不満感を与えてしまうことを抑制することができる。

【２３２３】

ここで、図２６７を参照して、本第１０実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明をする。本第１０実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成は、上述した第１実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成に対して、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、電動役物６４ａ、下第１入球口６４ｂ２を削除し、上第１入球口６４ｂ１に代えて、入球口４６４を設け、新たに、特定入球口４６４０と、その特定入球口４６４０に付随する特定役物４６４０ａと、小アタッカ４６５０と、を設けた点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成についてはその詳細な説明を省略する。

【２３２４】

図２６７に示した通り、本第１０実施形態におけるパチンコ機１０では、遊技盤１３に形成される遊技領域のうち、左側領域（可変表示装置ユニット８０の正面視左側の領域）と、その左側領域に発射された球が流下する下方領域（可変表示装置ユニット８０の正面視下側の領域）に遊技に関する装置が集中して配設されており、遊技者に対して左側領域に球を発射させる左打ち遊技を行わせるように構成している。

【２３２５】

具体的には、左側領域の上流側にスルーゲート６７が設けられ、下方領域には、上から順に、入球口６４０、特定入球口４６４０、小アタッカ４６５０、第２可変入賞装置６５０が設けられている。ここで、本実施形態のパチンコ機１０にて左打ち遊技を行った際の遊技の流れについて説明をする。

【２３２６】

左打ち遊技によって発射された球は、その殆どがスルーゲート６７を通過し、下方領域に向けて流下していく。スルーゲート６７を球が通過すると、その通過を検知（図示しない検知スイッチにより検知）したことに基づいて普通図柄の判別（抽選）が実行される。本実施形態では、普通図柄の当たりに当選した場合に、後述する特定役物４６４０ａが開放される当たり遊技が実行される。

【２３２７】

下方領域に到達した球のうち、２０球に１球が入球口４６４に入球するように入球口４６４が配設される。入球口４６４に球が入球したことを検知（図示しない検知スイッチにより検知）すると、その検知に基づいて特別図柄（第１特別図柄）の抽選が実行される。加えて、１個の入球に対して４個の賞球が遊技者に付与される。そして、入球口４６４に入球しなかった球は、入球口４６４の下方に設けられた特定入球口４６４０、小アタッカ４６５０、第２可変入賞装置６５０に向けて流下する。

【２３２８】

ここで、特定入球口４６４０には、球の入球を困難にする閉状態と、その閉状態よりも球の入球を容易にする開状態とに可変可能な可変手段である特定役物４６４０ａが付設されており、特定役物４６４０ａの可変状況に応じて球の入球のし易さが異なるように構成している。この特定役物４６４０ａは、普通図柄の抽選結果に応じて状態が可変するように可変制御手段（主制御装置１１０にて実行される普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照））により可変制御されるものであり、スルーゲート６７を球が通過したことに基づいて実行される普通図柄の抽選で当たりに当選した場合に、特定入球口４６４０に球が入球し易い開状態となるように可変制御される。

【２３２９】

なお、詳細な説明は後述するが、本実施形態では、遊技状態として特定役物４６４０ａが開状態となり易い状態（普通図柄の高確率状態）と、その普通図柄の高確率状態よりも開状態となり難い状態（普通図柄の低確率状態）と、を設定可能に構成しているが、普通図柄の低確率状態が設定されている場合であっても、特定入球口４６４０に球が入球し得るように構成されている。

【２３３０】

図２６７に戻り説明を続ける。入球口４６４に入球しなかった球が特定入球口４６４０に到達したタイミングで、特定役物４６４０ａが開状態となっている場合は、球が特定入球口４６４０に入球し、特定役物４６４０ａが閉状態となっている場合は、閉状態の特定役物４６４０ａ上を通過して小アタッカ４６５０に向けて流下する。

【２３３１】

特定入球口４６４０に球が入球すると、特別図柄（第１特別図柄）の抽選が実行されると共に、１個の入賞に対して１個の賞球が付与される。本実施形態では、特定入球口４６４０に球が入球した場合に実行される特別図柄（第１特別図柄）抽選の権利を最大で４個保留可能に構成している。

【２３３２】

本第１０実施形態では、遊技盤１３上に複数の釘が植設されており、遊技領域を流下する球が複数の釘によって下方領域の各種装置が配設されている位置へ誘導されるように流下する。また、下方領域のうち、上側に設けられている装置（例えば、入球口４６４）に向けて誘導される球の数よりも下側に設けられている装置（例えば、第２可変入賞装置６５０）に向けて誘導される球の数のほうが多くなるように構成されている。

【２３３３】

具体的には、左打ち遊技によって発射された球のうち、約４球に１球が入球口４６４に

入球し得る位置（入球口４６４の上方位置）へと誘導され、そのうち５球に１球程度（即ち、左打ち遊技によって発射された球の２０球に１球程度）が入球口４６４に入球するように構成されている。

【２３３４】

そして、特定入球口４６４０及び小アタッカ４６５０へは、左打ち遊技によって発射された球のうち、約２球に１球が誘導されるように構成されている。この特定入球口４６４０には、入球口４６４に入球し得る位置（入球口４６４の上方位置）へと誘導されたにも関わらず、入球口４６４に入球することなく流下した球と、左側領域を流下する段階で入球口４６４へと誘導できなかった球と、が含まれる。最後に、第２可変入賞装置６５０へは、左打ち遊技によって発射された球の略全てが誘導されるように構成されている。

【２３３５】

また、本第１０実施形態では、図２６７に示した通り、右打ち遊技を行うことも可能に構成されており、右打ち遊技によって発射された球は、左打ち遊技によって発射された球よりも、入球口４６４、特定入球口４６４０、小アタッカ４６５０には誘導され難く、第２可変入賞装置６５０には同等の割合で誘導されるように構成している。

【２３３６】

このように、遊技者が球を発射させる位置によって、各入球口への入球のし易さを異ならせることにより、遊技者に対して技量を競いながら遊技を行わせることができ、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【２３３７】

なお、本第１０実施形態に設けた遊技盤１３の構成に限ること無く、例えば、左打ち遊技を行うよりも、右打ち遊技を行った方が、小アタッカ４６５０に球を誘導させ易くするように構成しても良い。これにより、遊技結果（特定入球口４６４０への球の入球の有無）に応じて遊技方法（左打ち、右打ち）を可変される遊技を遊技者に行わせることができるため、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【２３３８】

図２６７に戻り説明を続ける。小アタッカ４６５０には、球の入球を困難にする閉状態と、その閉状態よりも球の入球を容易にする開状態とに可変可能な可変手段である小開閉扉４６５０ａが付設されており、小開閉扉４６５０ａの可変状態に応じて球の入球のし易さが異なるように構成している。この小開閉扉４６５０ａは、特定入球口４６４０に球が入球した場合に状態が可変するように特定可変制御手段（主制御装置１１０にて実行される特定入球処理（図２７８のＳ１９６参照））により可変制御される。なお、詳細は後述するが、本実施形態では、特定入球口４６４０に球が入球した場合に、ランダムに更新されるカウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値と、設定されている遊技状態とに基づいて、小開閉扉４６５０ａの開放パターンを異ならせるように構成している。

【２３３９】

具体的には、球が特定入球口４６４０に入球してから小開閉扉４６５０ａが開放するまでの期間（開放待機時間）を異ならせるように構成している。これにより、例えば、球が特定入球口４６４０に入球してから小開閉扉４６５０ａが開放するまでの期間（開放待機時間）が長く設定される遊技状態（例えば、通常状態）では、単位時間当たりにおける小アタッカ４６５０への球の入賞数を抑えることができ、球が特定入球口４６４０に入球してから小開閉扉４６５０ａが開放するまでの期間が短く設定され易い遊技状態（例えば、潜確状態）では、単位時間当たりにおける小アタッカ４６５０への球の入賞数を増加させることができる。

【２３４０】

本第１０実施形態では、球が小アタッカ４６５０に入賞した場合に、入賞球１個に対して１０個の賞球を付与するように構成しており、上述した入球口４６４や、特定入球口４６４０よりも多くの賞球が付与されるように構成している。よって、遊技状態に応じて単位時間当たりにおける小アタッカ４６５０への球の入賞数を可変させることにより、例えば、小アタッカ４６５０への球の入賞によって遊技者に対して、発射した球数よりも多く

の球数を賞球として付与することが可能となる。
【２３４１】
このように構成することで、特別図柄の抽選に基づく遊技の他に、特定入球手段（特定入球口４６４０）への球の入球に基づく遊技を遊技者に行わせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。
【２３４２】
最後に、小アタッカ４６５０にも入賞しなかった球は、小アタッカ４６５０の下方に設けられた第２可変入賞装置６５０へ向けて流下する。この第２可変入賞装置６５０は上述した第１実施形態と同様に、特別図柄の抽選において大当たりに当選した場合に作動する（大当たり遊技中に作動する）可変手段である。なお、詳細な内容は上述した第１実施形態と同一であるため、その詳細な説明を省略する。この第２可変入賞装置６５０に入賞しなかった球は、遊技盤１３の遊技領域の最下方位置に形成されるアウト口６６へ流入し、パチンコ機１０外へと排出される。
【２３４３】
なお、本実施形態では、遊技領域の右側領域へと球を発射可能（右打ち遊技可能）な構成としているが、これに限ること無く、例えば、遊技領域の右柄領域に球を発射させる遊技（右打ち遊技）が実行不可能となるように、右側領域を完全に無くすように構成しても良い。また、本第１０実施形態では、全ての遊技（通常状態における遊技から）を左打ち遊技のみで実行可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、スルーゲート６７や特定入球口４６４０を右側領域に設け、遊技状態に応じて遊技内容を可変させるように構成しても良い。
【２３４４】
＜第１０実施形態における演出内容について＞
次に、図２６８を参照して、本第１０実施形態において実行される特徴的な演出について説明をする。本第１０実施形態では、上述した第２実施形態と同様に、大当たりに当選したことを示すための特別図柄が停止表示されてから大当たり遊技が実行されるまでの期間（確定期間）が大当たり種別に応じて異なるように規定されている。
【２３４５】
そして、本第１０実施形態では、確定期間中に小アタッカ４６５０が開放されやすい遊技状態（潜確状態）が設定されるように構成している。つまり、大当たりに当選したことを示すための特別図柄の確定期間を用いて、小アタッカ４６５０を連続して開放させる遊技（所謂、小当たりＲＵＳＨ）を実行可能に構成している。
【２３４６】
このように構成することにより、大当たり遊技が実行される前に、小当たりＲＵＳＨを実行することができる。なお、大当たり遊技が実行される前に、小当たりＲＵＳＨを実行する技術思想については、上述した第２実施形態と同一であるため、その詳細な説明や、本技術思想に基づいて想到し得る派生案や、別案については上述した第２実施形態と同一でありその説明を省略する。
【２３４７】
なお、本第１０実施形態では、小当たりＲＵＳＨを実行する期間として上述した第２実施形態と同一の特別図柄の確定期間を用いているが、これに限ること無く、上述した各実施形態において小当たり遊技を頻繁に実行させるために用いられた期間を用いても良い。たとえば、上述した第６実施形態のように、大当たり遊技が開始されてからラウンド遊技が開始されるまでの期間（オープニング期間）を用いても良い。さらに、特別図柄の抽選結果に基づいて。遊技状態として潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されるように構成し、その潜確状態中において小当たりＲＵＳＨを実行するように構成しても良い。
【２３４８】
図２６８に戻り、説明を続ける。図２６８（ａ）は、大当たり図柄が停止表示された場合における第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図であり、図２６８（ｂ）は

、特別図柄の図柄確定期間中において実行される演出画面の一例を示した図である。
【２３４９】
図２６８（ａ）に示した通り、特別図柄の大当たりに当選した場合は、主表示領域Ｄｍの特図１表示領域Ｄｍ１に「７７７」が停止表示され、案内表示領域Ｄｍ３には「左打ち」が表示される。本実施形態では、全ての遊技状態において左打ち遊技が実行されるように構成しているため、案内表示領域Ｄｍ３には常に「左打ち」が表示される。なお、本実施形態のように、常に同一の遊技方法（左打ち）が実行されるように構成している場合は、遊技者が遊技方法を可変させる必要が無いため、案内表示領域Ｄｍ３を表示しないように構成しても良い。
【２３５０】
そして、主表示領域Ｄｍには、キャラクタ８１１が表示され、小アタッカ４６５０を頻繁に開放させる遊技期間が始まることを遊技者に示す「ＲＵＳＨを目指せ」のコメントが表示される。そして、副表示領域Ｄｓには遊技者に有利な遊技状態が設定されたことを示す「チャンスゾーン突入」のコメントが表示される。
【２３５１】
本第１０実施形態では、上述した第２実施形態と同様に、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）にて特別図柄の大当たりに当選すると、その大当たりに当選した特別図柄の確定期間中に潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されるように構成している。そして、遊技状態が潜確状態に設定されると、特定入球口４６４０に球が入球してから第１アタッカ４６５０が開放されるまでの期間（開放待機時間）が短い動作パターンが設定され易くなるように構成しているため、遊技者に対して単位時間当たりにおける小アタッカ４６５０への球の入賞数を増加させることが可能な遊技（ＲＵＳＨ遊技）が、特別図柄の確定期間が終了するまで実行される。
【２３５２】
さらに、本第１０実施形態では、当選した大当たり種別に応じて特別図柄の確定期間が異なるように構成されている。よって、特別図柄の確定期間が長い大当たり種別に当選したほうがＲＵＳＨ遊技を実行可能な期間を長くすることができるため、遊技者に有利な大当たりとなる。
【２３５３】
ここで、上述した各実施形態では、特別図柄の抽選結果が大当たりであることを示すための第３図柄の停止表示態様を、大当たり遊技中の遊技内容が遊技者に有利であるか否か（大当たり遊技中に遊技者に付与可能な特典（賞球数）の大小）や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が遊技者に有利であるか否かに応じて設定するように構成しており、例えば、遊技者に有利な大当たりに当選した場合には、第３図柄の停止表示態様を、同一の奇数の数字（例えば、「７７７」）で設定し、遊技者に有利ではない（不利な）大当たりに当選した場合には、第３図柄の停止表示態様を、同一の偶数の数字（例えば、「２２２」）で設定するように構成していた。
【２３５４】
これに対して、本第１０実施形態では、第３図柄の停止表示態様として、上述した大当たり遊技中の遊技内容が遊技者に有利であるか否か（大当たり遊技中に遊技者に付与可能な特典（賞球数）の大小）や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が遊技者に有利であるか否に加え、図柄確定期間の長さが遊技者に有利であるか否かにも応じて設定するように構成している。
【２３５５】
このように構成することで、第３図柄の停止表示態様を把握することで、大当たり遊技前に実行されるＲＵＳＨ遊技、大当たり遊技、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態と、３つの遊技内容を予測しながら遊技を行うことができる。なお、この場合、例えば、ＲＵＳＨ遊技が実行される期間（図柄確定期間）と、大当たり遊技の遊技内容と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態と、が全て遊技者に有利な内容である場合にのみ設定される第３図柄の停止表示態様（例えば、「ＶＶＶ」）を設けると良い。これにより、遊

技者に対して満足感を与えながら遊技を行わせることができる。
【２３５６】
また、第３図柄の停止表示態様を所定のタイミング毎に可変させるように構成しても良く、例えば、特別図柄の変動停止時においては、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりであることを示す停止表示態様のうち、遊技者に不利な大当たりであることを示す停止表示態様（例えば、「２２２」）を設定し、その後、図柄確定期間中（ＲＵＳＨ遊技中）に「７７７」、大当たり遊技中に「ＶＶＶ」、と徐々に遊技者に有利な大当たりに当選したことを示すように第３図柄の停止表示態様を可変させるように構成しても良い。
【２３５７】
このように構成することで、第３図柄の停止表示態様が可変することを期待しながら第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される演出を遊技者に注視させることができる。また、本実施形態では、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される複数の特典の大小を複合して第３図柄の停止表示態様を設定しているが、これに限ること無く、各特典の大小をそれぞれ異なる態様で表示するようにしても良い。
【２３５８】
例えば、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態に応じて第３図柄の停止表示図柄（数字）の種別を設定し、大当たり遊技中の遊技内容に応じて第３図柄の大きさを可変させて設定し、図柄確定期間の長さに応じて第３図柄の色を可変させて設定するように構成しても良い。これにより、遊技者に対して、今後実行される遊技の内容を詳細に報知することができる。
【２３５９】
さらに、本第１０実施形態では、図柄確定期間中に遊技状態として潜確状態が設定される場合には、効率の良いＲＵＳＨ遊技が実行されるが、図柄確定期間中に通常状態が設定される場合、即ち、遊技状態が通常状態、或いは、時短状態である場合に大当たりに当選した場合には、効率の悪いＲＵＳＨ遊技が実行されるように構成されている。よって、第３図柄の停止表示態様として図柄確定期間の長さに基づいて停止表示態様を設定する際には、大当たり当選時における遊技状態に基づいて設定される第３図柄の停止表示態様を可変させるように構成すると良い。これにより、遊技者に対してより分かり易く今後実行される遊技内容を報知することができる。
【２３６０】
図２６８（ａ）の表示がされた後、図柄確定期間に突入すると、図２６８（ｂ）に示した表示画面が表示される。図２６８（ｂ）に示した通り、ＲＵＳＨ遊技が実行されている期間中は主表示領域Ｄｍに「チャンスゾーン中」と表示されると共に、図柄確定期間の残期間を示すための残期間表示態様として「残り時間３０秒」が表示される。この残期間表示態様は、経過時間に応じて表示される秒数が更新されるように構成されており、遊技者に対してチャンスゾーン（図柄確定期間）の残期間を報知している。また、副表示領域Ｄｓには、チャンスゾーン中（図柄確定期間中）の遊技内容を示すための「小アタッカーを狙え」のコメントが表示される。
【２３６１】
なお、この残期間表示態様に表示される秒数は、チャンスゾーン突入時に残りの残期間の全てを示すように設定しても良いし、設定される図柄確定期間よりも短い期間（秒数）を示すように設定し、時間の経過に合わせて表示されている残期間表示態様の秒数に新たな秒数を加算するように設定しても良い。また、設定される図柄確定期間よりも短い期間（秒数）を示すように設定し、設定された期間が経過した後に、残期間表示態様を「？秒」と設定し、残り期間が遊技者に分からないようにしても良い。
【２３６２】
また、本第１０実施形態では、図柄確定期間の残期間を秒数で示すように残期間表示態様を設定しているが、遊技者に対して残期間が減っていることを把握させることが出来る態様であれば良く、例えば、キャラクタ８１１が敵に捕まるまでのアニメーションを用いて残期間を示唆するように構成しても良いし、液体の入った容器が空になるまでの期間を

用いて残期間を示唆するように構成しても良い。このように、秒数では無く、物語の過程を示したアニメーションを用いることにより、残期間を予測し難くさせることができる。
【２３６３】
＜第１０実施形態における電気的構成について＞
次に、図２６９から図２７３を参照して、本第１０実施形態における電気的構成について説明をする。本第１０実施形態では、上述した第２実施形態に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２の内容と、ＲＡＭ２０３の内容を異ならせている点で相違している。それ以外の電気的構成については同一であり、その詳細な説明を省略する。
【２３６４】
図２６９は、本第１０実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２６９に示した通り、本第１０実施形態では、上述した第２実施形態におけるＲＯＭ２０２に対して、小当たり乱数テーブル２０２ｂと、小当たり種別選択２テーブル２０２ａｂと、外れ種別選択テーブル２０２ａｄを削除し、第２当たり乱数テーブル２０２ｃに代えて第２当たり乱数１０テーブル２０２ｉａを、大当たり種別選択２テーブル２０２ａａに代えて大当たり種別選択１０テーブル２０２ｉｂを設け、新たに特定入球動作パターンテーブル２０２ｉｃを追加した点で相違している。
【２３６５】
第２当たり乱数１０テーブル２０２ｉａは、上述した第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１５（ｃ）参照）に対して、普通図柄の低確率状態が設定されている状態において当たりと判別される第２当たり乱数カウンタＣ４の範囲を異ならせている点で相違しており、それ以外は同一であるため、詳細な説明は省略する。
【２３６６】
ここで、第２当たり乱数１０テーブル２０２ｉａに規定されている内容について、図２７０を参照して説明をする。図２７０は、第２当たり乱数１０テーブル２０２ｉａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２７０に示した通り、この第２当たり乱数１０テーブル２０２ｉａにおいて、遊技状態として普通図柄の低確率状態（通常状態中、潜確状態中）に、普通図柄の当たりとなる乱数値は２３１個あり、その範囲は「０～２３０」となっている。第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る乱数値の総数が２３３個ある中で、当たりとなる乱数値の総数が２３１個なので、普通図柄の当たりとなる確率は、「２３１／２３３」となる。
【２３６７】
一方、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態中）に、普通図柄の当たりとなる乱数値は２３２個あり、その範囲は「０～２３１」となっている。第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る乱数値の総数が２３３個ある中で、当たりとなる乱数値の総数が２３２個なので、普通図柄の当たりとなる確率は、「２３２／２３３」となる。このように、本第１０実施形態では、普通図柄の当たりとなる乱数値が、普通図柄の低確率状態に対しても高確率（２３１／２３３）となるように構成している。
【２３６８】
このように構成することで、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態（通常状態、潜確状態）であっても、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態（確変状態、時短状態）であっても、普通図柄の抽選において当たりに当選し易くすることができる。なお、普通図柄の低確率状態よりも普通図柄の高確率状態のほうが当たりに当選する確率が若干高くなるように構成しているため、普通図柄の低確率状態に対して、普通図柄の高確率状態のほうが有利となるように構成している。さらに、当たりに当選した際に実行される当たり遊技にて実行される特定役物４６４０ａの開放パターンが、普通図柄の低確率状態にて当たり当選した場合よりも、普通図柄の高確率状態にて当たり当選したほうが特定入球口４６４０に球が入球し易い開放パターンが設定されるため、普通図柄の低確率状態に対して、普通図柄の高確率状態のほうが有利となるように構成している。なお、普通図柄の当たり遊技にて実行される特定入球口４６４０の開放パターンを、普通図柄の抽選で当た

り当選した場合における普通図柄の状態（高確率状態、低確率状態）では無く、当たり遊技を実行する時点における普通図柄の状態（高確率状態、低確率状態）に応じて設定するように構成しても良い。

【２３６９】

大当たり種別選択１０テーブル２０２ｉｂは、特別図柄の抽選で大当たりに当選した際に大当たり種別を選択するためのデータテーブルであって、上述した第２実施形態の大当たり種別選択２テーブル２０２ａａと同様に、第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けて複数の大当たり種別が規定されている。

【２３７０】

ここで、図２７１を参照して、大当たり種別選択１０テーブル２０２ｉｂの内容について詳細に説明をする。図２７１は、大当たり種別選択１０テーブル２０２ｉｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。なお、上述した第２実施形態で用いた大当たり種別選択２テーブル２０２ａａに規定されている要素と同一の要素（例えば、時短カウンタ２０３ｆ、特図１確定時間カウンタ２０３ａｄ）については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２３７１】

図２７１に示した通り、大当たり種別選択１０テーブル２０２ｉｂには、第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けて複数の大当たり種別が規定されており、各大当たり種別に対して、時短カウンタ２０３ｆに設定される値、確変フラグ２０３ｇの設定状況、確定時間カウンタ２０３ａｄに設定される値が規定されている。

【２３７２】

具体的には、１５ラウンドのラウンド遊技が実行される大当たりＡの大当たり種別（大当たりＡ１～大当たりＡ３）には、選択された際（大当たりに当選した際）の遊技状態に関わらず時短カウンタ２０３ｆに「１００００」の値が設定されるように規定しており、確変フラグ２０３ｇがオンに設定されるように規定している。つまり、大当たり種別として大当たりＡ（大当たりＡ１～Ａ３）が選択された場合には、次回大当たりに当選するまで確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように規定している。なお、本第１０実施形態では、普通図柄の高確率状態を次回大当たりに当選するまで継続させるために時短カウンタ２０３ｆの値として「１００００」を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次回大当たりに当選するまでオンに設定されるフラグを用いても良い。

【２３７３】

さらに、特別図柄の図柄確定期間として、大当たりＡ１は「５秒」、大当たりＡ２は「６０秒」、大当たりＡ３は「１５０秒」が設定されるように規定しており、取得した第１当たり種別カウンタＣ２（０～９９）の値が「０～１９」の範囲に大当たりＡ１が規定され、「２０～２３」の範囲に大当たりＡ２が規定され、「２４」に大当たりＡ３が規定されている。つまり、本第１０実施形態では、第１特別図柄の抽選にて大当たりに当選した場合の２５％で大当たりＡ（大当たりＡ１～Ａ３）に対応する大当たり動作が実行され、そのうちの８０％（２０／２５）が大当たりＡ１、１６％（４／２５）が大当たりＡ２、４％（１／２５）が大当たりＡ３となるように規定している。

【２３７４】

つまり、本第１０実施形態では、遊技者にとって最も有利な大当たり遊技（１５ラウンドの大当たり遊技）が実行される大当たりに当選したとしても、その抽選結果を遊技者に停止表示するための期間（図柄確定期間）として短い図柄確定期間が選択された場合には、潜確状態遊技（ＲＵＳＨ遊技）が実行される期間が短くなってしまうことになる。よって、特別図柄の抽選に対して、遊技者に大当たり当選の有無だけでは無く、図柄確定期間の長さにも注視させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２３７５】

なお、本第１０実施形態では図柄確定期間を大当たり種別に対応付けて規定している構成を用いているが、これに限ることなく、大当たり動作内容（大当たり種別）を選択する

ための抽選と、図柄確定期間を選択するための抽選と、を独立して実行するように構成しても良い。この場合、複数の大当たり種別に対して、複数の図柄確定期間を組み合わせることができるため、遊技者が予測し難い遊技性を提供することができる。

【２３７６】

次いで、上述した大当たりＡ１～Ａ３と同様に、大当たりＢ１～Ｂ３、大当たりＣ１～Ｃ３、大当たりＤ１～Ｄ３がそれぞれ規定されている。

【２３７７】

具体的には、大当たりＡよりも遊技者に不利となる大当たり遊技の遊技内容（５ラウンド遊技）が設定される大当たりＢ（大当たりＢ１～大当たりＢ３）には、選択された際（大当たりに当選した際）の遊技状態が通常状態（普通図柄の低確率状態）の場合に時短カウンタ２０３ｆに「１００００」の値が、時短状態、確変状態の場合に「１０」の値が設定されるように規定しており、確変フラグ２０３ｇがオンに設定されるように規定している。

【２３７８】

つまり、大当たりＢに当選した場合には、大当たりＡよりも不利な大当たり遊技が実行されるが、遊技状態として時短状態、或いは確変状態が設定されている場合には、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態が設定され得る状態（次回大当たりまで特別図柄の高確率状態で、普通図柄の高確率状態が特図変動１０回で終了する遊技状態）を提供することができるように規定されている。よって、大当たりＡと大当たりＢとは、大当たり遊技内容としては、大当たりＡのほうが有利となる大当たりであるが、大当たり終了後に設定される遊技状態としては大当たりＢのほうが有利となり得る。

【２３７９】

さらに、特別図柄の図柄確定期間として、大当たりＢ１は「３０秒」、大当たりＢ２は「９０秒」、大当たりＢ３は「１２０秒」が設定されるように規定しており、取得した第１当たり種別カウンタＣ２（０～９９）の値が「２５～２９」の範囲に大当たりＢ１が規定され、「３０～４４」の範囲に大当たりＢ２が規定され、「４５～４９」に大当たりＢ３が規定されている。

【２３８０】

つまり、本第１０実施形態では、第１特別図柄の抽選にて大当たりに当選した場合の２５％で大当たりＢ（大当たりＢ１～Ｂ３）に対応する大当たり動作が実行され、そのうちの２０％（５／２５）が大当たりＢ１、６０％（１５／２５）が大当たりＢ２、２０％（５／２５）が大当たりＢ３となるように規定している。ここで、上述した大当たりＡの場合に設定され得る図柄確定期間と、大当たりＢの場合に設定され得る図柄確定期間とについて説明をすると、大当たりＡのほうが大当たりＢよりも図柄確定期間の最大値が長くなるように規定されているが、大当たりＢのほうが大当たりＡよりも設定される図柄確定期間の平均値が長くなるように規定している。

【２３８１】

このように、設定され得る図柄確定期間の最大値が大きいが、平均値が小さい大当たり種別（ハイリスクハイリターン）と、設定され得る図柄確定期間の最大値は小さいが、平均値が大きい大当たり種別（ローリスクローリターン）と、を設け、選択された大当たり種別に基づいて図柄確定期間を設定するように構成することにより、完全にランダムで図柄確定期間を設定するよりも、設定される図柄確定期間に対して遊技者に何らかの法則性があるのではと思わせることができる。よって、遊技を予測する楽しみを遊技者に提供することができる。

【２３８２】

なお、本実施形態では、大当たり種別の大別（大当たりＡ～大当たりＣ）に応じて設定され得る図柄確定期間の傾向を異ならせているが、これに限ること無く、各大当たり種別の大別（大当たりＡ～大当たりＣ）内に、ハイリスクハイリターンの図柄確定期間選択群と、ローリスクローリターンの図柄確定期間選択群と、を設けるように構成しても良い。また、設定され得る図柄確定期間の平均値（期待値）が同一にも関わらず、設定され得る

図柄確定期間の最大値と最小値とを異ならせた複数の図柄確定期間選択群の中から、遊技者が所望の図柄確定期間選択群を選択可能に構成し、遊技者によって選択された図柄確定期間選択群を用いて図柄確定期間を設定するように構成しても良い。

【２３８３】

図２７１に戻り説明を続ける。上述した通り、本実施形態では、大当たり遊技終了後に確変フラグ２０３ｇをオンに設定する大当たり種別（大当たりＡ１～大当たりＢ３）、所謂確変大当たりが選択される割合が全体の５０％（５０／１００）となるように規定されており、残りの５０％は、大当たり遊技終了後に確変フラグ２０３ｇをオフに設定する大当たり種別、所謂、通常大当たりが選択される。

【２３８４】

具体的には、上述した大当たりＡと同一の大当たり遊技の遊技内容（１５ラウンド遊技）が設定される大当たりＣ（大当たりＣ１～大当たりＣ３）には、選択された際（大当たりに当選した際）の遊技状態に関わらず時短カウンタ２０３ｆに「５０」の値が設定されるように規定しており、確変フラグ２０３ｇがオフに設定されるように規定している。

【２３８５】

つまり、大当たりＣに当選した場合には、大当たりＡ同様に遊技者に有利な大当たり遊技が実行されるが、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定されること無く、５０回の時短状態が設定されるように規定されている。よって、大当たりＣは、上述した大当たりＢよりも遊技者に有利となる大当たり遊技が実行されるが、大当たり終了後に設定される遊技状態としては上述した大当たりＡ、大当たりＢのよりも不利となる大当たり種別である。

【２３８６】

さらに、特別図柄の図柄確定期間として、大当たりＣ１は「５秒」、大当たりＣ２は「６０秒」、大当たりＣ３は「１５０秒」が設定されるように規定しており、取得した第１当たり種別カウンタＣ２（０～９９）の値が「５０～５４」の範囲に大当たりＣ１が規定され、「５５～６４」の範囲に大当たりＣ２が規定され、「６５～７４」に大当たりＣ３が規定されている。

【２３８７】

つまり、本第１０実施形態では、第１特別図柄の抽選にて大当たりに当選した場合の２５％で大当たりＣ（大当たりＣ１～Ｃ３）に対応する大当たり動作が実行され、そのうちの２０％（５／２５）が大当たりＣ１、４０％（１０／２５）が大当たりＣ２、４０％（１０／２５）が大当たりＣ３となるように規定している。ここで、大当たりＣは、上述した大当たりＡと、設定され得る図柄確定期間の種類（５秒、６０秒、１５０秒）は同一であるが、選択割合が異なるように規定されており、上述した大当たりＡよりも設定され得る図柄確定期間の平均値（期待値）が高くなるように規定している。これにより、大当たりＣは、大当たり遊技内容と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態と、では、大当たりＡよりも不利となる大当たり種別であるが、ＲＵＳＨ遊技が実行される図柄確定時間に関しては大当たりＡよりも有利な大当たり種別となる。

【２３８８】

最後に、上述した大当たりＢと同一の大当たり遊技の遊技内容（５ラウンド遊技）が設定される大当たりＤ（大当たりＤ１～大当たりＤ３）には、選択された際（大当たりに当選した際）の遊技状態に関わらず時短カウンタ２０３ｆに「５０」の値が設定されるように規定しており、確変フラグ２０３ｇがオフに設定されるように規定している。

【２３８９】

つまり、大当たりＤに当選した場合には、大当たりＢ同様に遊技者に不利な大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後には、大当たりＣ同様に遊技者に不利な遊技状態が設定されるように規定されている。よって、大当たりＤは、上述した各大当たり種別の中で最も遊技者に不利となる大当たり種別である。

【２３９０】

さらに、特別図柄の図柄確定期間として、大当たりＤ１は「３０秒」、大当たりＤ２は

「９０秒」、大当たりＤ３は「１２０秒」が設定されるように規定しており、取得した第１当たり種別カウンタＣ２（０～９９）の値が「７５～８４」の範囲に大当たりＤ１が規定され、「８５～９４」の範囲に大当たりＤ２が規定され、「９５～９９」に大当たりＤ３が規定されている。

【２３９１】

つまり、本第１０実施形態では、第１特別図柄の抽選にて大当たりに当選した場合の２５％で大当たりＤ（大当たりＤ１～Ｄ３）に対応する大当たり動作が実行され、そのうちの４０％（１０／２５）が大当たりＤ１、４０％（１０／２５）が大当たりＤ２、２０％（８／２５）が大当たりＤ３となるように規定している。ここで、大当たりＤは、上述した大当たりＢと、設定され得る図柄確定期間の種類（３０秒、９０秒、１２０秒）は同一であるが、選択割合が異なるように規定されており、上述した大当たりＢよりも設定され得る図柄確定期間の平均値（期待値）が低くなるように規定している。

【２３９２】

このように、大当たりＤは、大当たり遊技内容と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態と、ＲＵＳＨ遊技が実行される図柄確定時間の何れにおいても最も遊技者に不利となる大当たり種別である。

【２３９３】

特定入球動作パターンテーブル２０２ｉｃは、特定入球口４６４０に球が入球した場合に実行される小アタッカ４６５０の開放動作の内容が規定されているデータテーブルであって、小アタッカ４６５０が開放されるまでの時間（開放待機時間）、小アタッカ４６５０の開放動作内容が第１当たり種別カウンタＣ２の値と、球が入球した時点における遊技状態とに応じて規定されている。

【２３９４】

ここで、図２７２を参照して、特定入球動作パターンテーブル２０２ｉｃに規定されている内容について説明をする。図２７２は、特定入球動作パターンテーブル２０２ｉｃに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２７２に示した通り、本第１０実施形態では、小アタッカ４６５０の動作内容は遊技状態に関わらず同一の動作内容が規定されており、遊技状態と、第１当たり種別カウンタＣ２の値とに応じて開放待機時間が異なるように規定されている。

【２３９５】

具体的には、小アタッカ４６５０の動作内容としては、小アタッカ４６５０の開閉扉４６５０ａが１回開放される開放動作が設定され、その開放動作は、開放時間が１．５秒に到達するか、球の入賞数が１０個に到達するまで継続する。そして、開放動作が終了し開閉扉４６５０ａが閉状態となるエンディング期間が０．５秒間設定されるように規定されている。

【２３９６】

次いで、遊技状態が通常状態であって、第１当たり種別カウンタＣ２が「０～８９」の範囲に、開放待機時間が２０秒の「通常１」が規定され、「９０～９８」の範囲に、開放待機時間が２秒の「通常２」が規定され、「９９」の値に、開放待機時間が０．５秒の「通常３」が規定されている。また、遊技状態が時短状態、或いは確変状態であって、第１当たり種別カウンタＣ２が「０～３９」の範囲に、開放待機時間が１０秒の「時短１」が規定され、「４０～８９」の範囲に、開放待機時間が５秒の「時短２」が規定され、「９０～９９」の値に、開放待機時間が２秒の「時短３」が規定されている。さらに、遊技状態が潜確状態であって、第１当たり種別カウンタＣ２が「０～８９」の範囲に、開放待機時間が０．５秒の「潜確１」が規定され、「９０～９７」の範囲に、開放待機時間が０．２秒の「潜確２」が規定され、「９８～９９」の値に、開放待機時間が２秒の「潜確３」が規定されている。

【２３９７】

このように、本第１０実施形態では、遊技状態に応じて、開放待機時間が大きく異なるように構成されており、遊技状態として通常状態が設定されている場合には、小アタッカ

４６５０に球が入球したとしても、遊技者の持ち球が増加することは無く、一方で、遊技状態として潜確状態が設定されている場合には、頻繁に小アタッカ４６５０が開放するため、遊技者の持ち球を増加させることができる。

【２３９８】

次に、図２７３を参照して、本第１０実施形態のＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図２７３は、本第１０実施形態におけるＲＡＭ２０３に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２７３に示した通り、本第１０実施形態のＲＡＭ２０３は、上述した第２実施形態のＲＡＭ２０３（図９５参照）に対して、第２特別図柄実行エリア２０３ｂ、特図２大当たりフラグ２０３ｉ、小当たりフラグ２０３ｋ、特図２変動時間カウンタ２０３ｎ、特図２変動停止フラグ２０３ｓ、普図短変動フラグ２０３ｔ、入賞カウンタ２０３ｕ、確変カウンタ２０３ａａ、特図２図柄確定中フラグ２０３ａｃ、特図２確定時間カウンタ２０３ａｅを削除し、確変フラグ２０３ｇ、特定入球中フラグ２０３ｉａ、特定入球無効フラグ２０３ｉｂを追加した点で相違している。なお、それ以外の要素については、上述した第２実施形態のＲＡＭ２０３と同一であるため、同一の符号を付しその詳細な説明を省略する。また、確変フラグ２０３ｇは、上述した第１実施形態のＲＡＭ２０３（図２１参照）と同一の内容であるため、その詳細な説明を省略する。

【２３９９】

特定入球中フラグ２０３ｉａは、特定入球口４６４０に球が入球したことを示すためのフラグであって、特定入球口４６４０に球が入球したと判別した場合にオンに設定されるものである。この特定入球中フラグ２０３ｉａは、主制御装置１１０のタイマ割込処理（図２７４参照）において実行される特定入球処理（図２７８のＳ１９６参照）において、特定入球口４６４０に球が入球したと判別した場合に（図２７８のＳ１１５０１：Ｙｅｓ）、オンに設定される（図２７８のＳ１１５０５参照）。

【２４００】

そして、第１特別図柄大当たり判定処理１０（図２７６のＳ３９５参照）において、オンに設定されているかを判別され（図２７６のＳ４９６参照）、オンであると判別された場合には（図２７６のＳ４９６：Ｙｅｓ）、今回実行される第１特別図柄の抽選結果を強制的に外れとする処理が実行される（図２７６のＳ４１２参照）。次いで、特定入球動作が完了した場合にオフに設定される。

【２４０１】

このように、本第１０実施形態では、特定入球口４６４０に球が入球することで小アタッカ４６５０が開放されるように構成されており、この小アタッカ４６５０を開放させるための特定入球動作シナリオが設定されている場合には、第１特別図柄の抽選結果が大当たりとならないように強制的に外れとする処理が実行される。これにより、小アタッカ４６５０が開放されている期間中に第１特別図柄の大当たりに当選することが無くなるため、小アタッカ４６５０を開放させる動作が重複して実行されてしまうことを抑制することができる。更には、通常時において球が入球し難い状態（閉状態）である可変入球手段（小アタッカ４６５０、第２可変入賞装置６５０）を球が入球し易い状態（開状態）とさせるための制御が同時に（重複して）実行されてしまうことを抑制することができる。

【２４０２】

特定入球無効フラグ２０３ｉｂは、特定入球口４６４０に球が入球した場合に、小アタッカ４６５０を開放させる動作が行われない期間（特定入球無効期間）を示すためのものであって、特定入球無効期間が設定されている場合にオンに設定されるものである。

【２４０３】

この特定入球無効フラグ２０３ｉｂは、第１特別図柄変動停止処理１０（図２７７のＳ２９６参照）において、特図１大当たりフラグ２０３ｈがオンに設定されていると判別した場合（図２７７のＳ８０１：Ｙｅｓ）、オンに設定される（図２７７のＳ８９２参照）。そして、特定入球処理（図２７８のＳ１９６）において、設定状況が判別され（図２７８のＳ１１５０２）、特定入球無効フラグ２０３ｉｂがオンに設定されていると判別した場合は（図２７８のＳ１１５０２：Ｙｅｓ）、特定入球動作シナリオが設定される処理（

図２７８のＳ１１５０４）がスキップされる。これにより、大当たり遊技が実行されている期間中に特定入球口４６４０に球が入球したことに基づいて小アタッカ４６５０が開放動作されることを抑制することができる。

【２４０４】

＜第１０実施形態における制御処理について＞

ここで、図２７４～図２７８を参照して、本第１０実施形態における制御処理について説明をする。本第１０実施形態では、上述した第２実施形態に対して、第２特別図柄の構成を削除し、特定入球口４６４０の構成を追加しているため、実行される制御処理の内容においても、第２特別図柄の抽選（判別）に関する制御処理が削除され、特定入球口４６４０に球が入球した際に実行される制御処理が追加されている点で相違している。また、上述した制御処理の相違点に伴う制御処理が相違している。

【２４０５】

具体的には、上述した第２実施形態における主制御装置１１０の制御処理に対してタイマ割込処理（図３１参照）に代えてタイマ割込処理１０（図２７４参照）を、特別図柄変動処理２（図９７のＳ１５４）に代えて特別図柄変動処理１０（図２７５のＳ１９５参照）を、第１特別図柄大当たり判定処理２（図９８のＳ３５６参照）に代えて第１特別図柄大当たり判定処理１０（図２７６のＳ３９５参照）を、第１特別図柄変動停止処理２（図９９のＳ２５７参照）に代えて第１特別図柄変動停止処理１０（図２７７のＳ２９６参照参照）を実行する点、特定入球処理（図２７８のＳ１９６）を追加した点で相違する。その他は同一の処理が実行される。なお、同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２４０６】

なお、上述した内容以外にも、本第１０実施形態の構成に対応させて制御処理の具体的な内容（例えば、第２特別図柄変動に関する処理内容）を変更している場合があるが、上述した箇所以外については、単に該当する処理を削除しただけの違いで有り、当業者であれば容易に想到し得るものであるため、その詳細な説明は省略する。

【２４０７】

まず、図２７４を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるタイマ割込処理１０の内容について説明をする。図２７４は、タイマ割込処理１０の内容を詳細に示したフローチャートである。本第１０実施形態では、第２実施形態におけるタイマ割込処理（図３１参照）に対して、特別図柄変動処理２（Ｓ１５４）に代えて特別図柄変動処理１０（Ｓ１９５）のサブルーチンを実行する点と、特定入球処理（Ｓ１９６）のサブルーチンを実行する点で相違する。その他の処理については、同一であるためその詳細な説明を省略する。

【２４０８】

タイマ割込処理１０が実行されると、上述したタイマ割込処理と同様に、Ｓ１０１～Ｓ１０３の処理を実行し、その後に、特別図柄変動処理１０（Ｓ１９５）を実行する。この特別図柄変動処理１０（Ｓ１９５）は、上述した特別図柄変動処理２（図９７参照）に対して、第２特別図柄に関する変動処理を削除した点と、新たな特別図柄変動を実行させることが可能か否かを判別する処理内容を変更した点で相違している。なお、特別図柄変動処理１０（Ｓ１９５）の詳細な内容については、図２７５を参照して後述する。

【２４０９】

図２７４に戻り説明を続ける。タイマ割込処理１０において特別図柄変動処理１０（Ｓ１９５）を終えると、次に、上述した特別図柄変動処理２（図９７参照）と同一のＳ１０５～Ｓ１０８の処理を実行し、次いで、特定入球処理（Ｓ１９６）を実行した後に、そのほかの処理（Ｓ１０９）を実行し、本処理を終了する。

【２４１０】

ここで、特定入球処理（Ｓ１９６）は、特定入球口４６４０（図２６７参照）に球が入球した場合に実行される処理であって、特定入球口４６４０への球の入球に基づいて、小アタッカ４６５０を開放させるか否か、或いは、今回の入球を有効に取り扱うか否かを判

別し、その判別結果に基づいた設定を行うための処理が行われる。具体的には、特定入球処理（Ｓ１９６）の詳細な内容については、図２７８を参照して後述する。

【２４１１】

次に、図２７５を参照して、本実施形態における特別図柄変動処理１０の内容について説明をする。図２７５は、本第１０実施形態における特別図柄変動処理１０（Ｓ１９５）制御内容を示したフロー図である。この特別図柄変動処理１０（Ｓ１９５）が実行されると、まず、現在の遊技状態が大当たり中、または特定入球中であるかを判別する（Ｓ２９５）。このＳ２９５の処理では、大当たり中フラグ２０３ｏがオンに設定されていると判別した場合に現在が大当たり中であると判別し、特定入球中フラグ２０３ｉａがオンに設定されていると判別した場合に現在が特定入球中であると判別する。

【２４１２】

Ｓ２９５の処理において、現在の遊技状態が大当たり中、または特定入球中であると判別した場合は（Ｓ２９５：Ｙｅｓ）、上述した第２実施形態の特図変動処理２（図９７のＳ１５４参照）と同一のＳ２０２，Ｓ２０３の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ２９５の処理において、現在の遊技状態が大当たり中、または特定入球中では無いと判別した場合は（Ｓ２９５：Ｎｏ）、上述した第２実施形態の特図変動処理２（図９７のＳ１５４参照）と同一のＳ２０４，Ｓ２０５，Ｓ２０６，Ｓ２５１の処理を実行する。

【２４１３】

そして、Ｓ２５１の処理において、特図１図柄確定中フラグ２０３ａｂがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は、第１特別図柄変動開始処理１０（Ｓ２９７）を実行し、本処理を終了する。この第１特別図柄変動開始処理１０（Ｓ２９７）は、上述した第２実施形態における特別図柄変動処理２（図９７のＳ１５４参照）にて実行される第１特別図柄変動開始処理（図３３のＳ２０８参照）に対して、第１特別図柄大当たり判定処理（図３４のＳ３０６参照）に代えて第１特別図柄大当たり判定処理１０（図２７６のＳ３９５参照）を実行する点で相違する。この第１特別図柄大当たり判定処理１０（図２７６のＳ３９５参照）については、このそれ以外は同一であるためその詳細な説明を省略する。

【２４１４】

また、Ｓ２０６の処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ｍの値が０であると判別した場合（Ｓ２０６：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ２５１の処理において、特図１図柄確定中フラグ２０３ａｂがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ２５１：Ｙｅｓ）に、第１特別図柄変動停止処理１０（Ｓ２９６）を実行し、本処理を終了する。

【２４１５】

次に、図２７６を参照して第１特別図柄大当たり判定処理１０（Ｓ３９５）について説明をする。図２７６は第１特別図柄大当たり判定処理１０（Ｓ３９５）の内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄大当たり判定処理１０（Ｓ３９５）では、上述した上述した第２実施形態の第１特別図柄大当たり判定処理２（図９８のＳ３５６参照）に対して、現在が特別図柄の高確率状態であるかを判別する際に確変カウンタ２０３ａａの代わりに確変フラグ２０３ｇを参照する点と、今回の第１特別図柄の抽選（大当たり判定）を実行するか否かを判別する際に、特図２大当たりフラグ２０３ｉに代えて特定入球中フラグ２０３ｉａを参照する点とで相違している。それ以外の要素については同一であり同一の要素については同一の符号を伏してその詳細な説明を後述する。

【２４１６】

この第１特別図柄大当たり判定処理１０（Ｓ３９５）が実行されると、まず、上述した第２実施形態の第１特別図柄大当たり判定処理２（図９８のＳ３５６参照）と同一のＳ４０１の処理を行い、その後、確変フラグ２０３ｇがオンに設定されているかを判別する（Ｓ４９５）。Ｓ４９５の処理において確変フラグ２０３ｇがオンに設定されていると判別した場合は、現在が特別図柄の高確率状態であるため、高確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ａに基づいて今回の抽選結果を取得する（Ｓ４０３）。

【２４１７】

一方、Ｓ４９５の処理において確変フラグ２０３ｇがオンに設定されていないと判別した場合は、現在が特別図柄の低確率状態であるため、低確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ａに基づいて今回の抽選結果を取得する（Ｓ４０４）。次いで、上述したＳ４０３、或いはＳ４０４の処理を終えると、特定入球中フラグ２０３ｉａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４９６）、オンに設定されていると判別した場合（Ｓ４９６：Ｙｅｓ）、即ち、特定入球口４６４０に球が入球し、特定入球動作が実行されていると判別した場合は、実行中の特別図柄の判定（大当たり判定）に基づく処理（Ｓ４０７～Ｓ４１０）をスキップし、上述した第２実施形態の第１特別図柄大当たり判定処理２（図９８のＳ３５６参照）と同一のＳ４１２の処理を実行した後に本処理を終了する。

【２４１８】

一方、Ｓ４９６の処理において、特定入球中フラグ２０３ｉａがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｓ４９６：Ｎｏ）、上述した第２実施形態の第１特別図柄大当たり判定処理２（図９８のＳ３５６参照）と同一のＳ４０６～Ｓ４１０の処理を実行し、本処理を終了する。

【２４１９】

次に図２７７を参照して、第１特別図柄変動停止処理１０（Ｓ２９６）の内容について説明をする。図２７７は第１特別図柄変動停止処理１０（Ｓ２９６）の内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動停止処理１０（Ｓ２９６）は、上述した第２実施形態の第１特別図柄変動停止処理２（図９９のＳ２５７参照）に対して、確変カウンタ２０３ａａに関する更新処理を削除し、時短カウンタ２０３ｆと確変フラグ２０３ｇとの設定状況に応じた状態コマンドを設定する制御を追加した点と、第１大当たりフラグ２０３ｈがオンに設定されている場合に実行される処理の内容を一部変更した点で相違している。

【２４２０】

具体的には、第１特別図柄変動停止処理１０（Ｓ２９６）が実行されると、まず、上述した第２実施形態の第１特別図柄変動停止処理２（図９９のＳ２５７参照）と同一のＳ８５１～Ｓ８５４の処理を実行する。また、Ｓ８５３の処理において、特図１確定時間カウンタ２０３ａｄの値が０では無い（１以上である）と判別した場合も（Ｓ８５３：Ｎｏ）、上述した第２実施形態の第１特別図柄変動停止処理２（図９９のＳ２５７参照）と同一の確定時間中処理（Ｓ８６０）を実行する。

【２４２１】

Ｓ８５４の処理を終えると、次に、時短カウンタ２０３ｆの設定状況、確変フラグ２０３ｇの設定状況に応じた状態コマンドを設定し（Ｓ８９１）、その後、第１特別図柄の確定期間が終了したことを示すための特図１確定期間終了コマンドを設定する（Ｓ８５８）。その後、特図１大当たりフラグ２０３ｈがオンに設定されているかを判別し（Ｓ８０１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、特定入球無効フラグ２０３ｉｂをオンに設定し（Ｓ８９２）、特定入球無効フラグ２０３ｉｂがオンに設定されていることを示すための特定入球無効コマンドを設定する（Ｓ８９３）。ここで設定されてコマンドは、主制御装置１１０の他の制御処理にて設定されるコマンドと同様に主制御装置１１０のメイン処理（図５２参照）の外部出力処理（Ｓ２２０１）によって音声ランプ制御装置１１３へと出力される。音声ランプ制御装置１１３は特定入球無効コマンドを受信することにより、特定入球口４６４０に球が入球したとしても特定入球動作が実行されない期間を判別し、その判別結果に基づいて第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される表示態様を可変設定することができる。

【２４２２】

Ｓ８９３の処理を終えると、次いで上述した第２実施形態の第１特別図柄変動停止処理２（図９９のＳ２５７参照）と同一のＳ８０５、Ｓ８０７の処理を実行し本処理を終了する。なお、本実施形態では、Ｓ８０５の処理と、Ｓ８０７の処理との間に、特図１大当たりフラグ２０３ｈと確変フラグ２０３ｇをオフに設定する処理（Ｓ８９４）を設けているが、このＳ８９４の処理は、上述した第２実施形態の第１特別図柄変動停止処理２（図９

９のＳ２５７参照）にて確変カウンタ２０３ａａに対して実行した処理の対象を確変フラグ２０３ｇに変更しただけであるため、その詳細な説明を省略する。
【２４２３】
次に、図２７８を参照して、特定入球処理（Ｓ１９６）の内容について説明をする。図２７８は特定入球処理（Ｓ１９６）の内容を示したフローチャートである。この特定入球処理（Ｓ１９６）は、主制御装置１１０にて２ミリ秒毎に繰り返し実行されるタイマ割込処理１０（図２７４参照）にて実行されるものであり、特定入球口４６４０に球が入球したと判別された場合に各種処理が実行される。
【２４２４】
具体的には、特定入球処理（Ｓ１９６）が実行されると、まず、特定入球口４６４０への球の入賞（入球）があるかを判別する（Ｓ１１５０１）。このＳ１１５０１の処理では、特定入球口４６４０に球が入球したことを検知するための検知スイッチ（図示せず）の検知結果を参照した判別が実行される。Ｓ１１５０１の処理において、特定入球口４６４０への球の入賞（入球）が無いと判別した場合は（Ｓ１１５０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【２４２５】
一方、Ｓ１１５０１の処理において、特定入球口４６４０に球が入賞（入球）したと判別した場合は（Ｓ１１５０１：Ｙｅｓ）、次いで、特定入球無効フラグ２０３ｉｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１１５０２）、オンに設定されていると判別した場合（Ｓ１１５０２：Ｎｏ）、即ち、現在が特定入球口４６４０への球の入賞（入球）に基づいた特定入球動作を実行させない期間である場合は、そのまま本処理を終了する。Ｓ１１５０２の処理において、特定入球無効フラグ２０３ｉｂがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｓ１１５０２：Ｎｏ）、次に、特定入球動作パターンテーブル２０２ｉｃに基づいて、今回の特定入球パターンを決定する（Ｓ１１５０３）。
【２４２６】
ここで、Ｓ１１５０３の処理において実行される内容について説明をする。特定入球動作パターンテーブル２０２ｉｃは、図２７２を参照して上述した通り、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値と、現在の遊技状態とに対応させて複数の特定入球パターン（特定入球動作のシナリオパターン）が規定されているものであり、Ｓ１１５０３の処理では、現在の遊技状態をＲＡＭ２０３のその他メモリエリア２０３ｚに記憶されている遊技状態情報から読み出し、第１当たり種別カウンタＣ２の値を取得することで今回の特定入球パターンを決定する。
【２４２７】
Ｓ１１５０３の処理を終えると、次に、決定した特定入球パターンに対応した特定入球動作シナリオを設定し（Ｓ１１５０４）、特定入球中フラグ２０３ｉａをオンに設定する（Ｓ１１５０５）。そして、特定入球動作シナリオが設定されている期間であることを示すための特定入球コマンドを設定し（Ｓ１１５０６）、本処理を終了する。
【２４２８】
以上、説明をした通り、本第１０実施形態では、球が入球した場合に、小アタッカ４６５０を開放させる動作が実行される特定入球口４６４０を設けているため、遊技者に対して球の流下状況を注視させ易くすることができる。
【２４２９】
また、特定入球口４６４０に球が入球してから小アタッカ４６５０を開放させるまでの期間（待機期間）を、特定入球口４６４０に球が入球した時点において設定されている遊技状態に応じて異ならせるように構成しているため、遊技状態に応じて小アタッカ４６５０を開放させ易い状態と、させ難い状態とを設定することができる。よって、遊技者に対して、現在設定されている遊技状態に興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。
【２４３０】

また、本第１０実施形態では、上述した第２実施形態と同様に、特別図柄の抽選結果が大当たりであることを示す第３図柄が停止表示されている期間（図柄確定期間）中に、遊技者に有利な有利遊技状態（潜確状態）が設定されるように構成しており、この有利遊技状態が設定されている状態で特定入球口４６４０に球が入球した場合に、他の遊技状態が設定されている状態よりも、特定入球口４６４０に球が入球してから小アタッカ４６５０を開放させるまでの期間（待機期間）が短い開放動作が設定されるように構成している。

【２４３１】

これにより、特別図柄の大当たりに当選し、その抽選結果を示すための図柄（特別図柄、第３図柄）が停止表示されてから大当たり遊技が開始されるまでの期間、即ち、遊技者に大当たりに当選したことを報知してから実際に大当たり遊技が開始されるまでの期間において、頻繁に小アタッカ４６５０を開放可能な特殊遊技を実行させることができる。

【２４３２】

なお、本第１０実施形態では、特別図柄の抽選結果が大当たりであることを示す第３図柄が停止表示されている期間（図柄確定期間）中に小アタッカ４６５０が開放し易い遊技状態（潜確状態）が設定されるように構成しているが、これ以外のタイミングにおいて小アタッカ４６５０が開放し易い遊技状態（潜確状態）が設定されるように構成しても良く、例えば、上述した第１実施形態のように、大当たりに当選したことを示すための特別図柄の変動表示中に設定しても良いし、上述した第６実施形態のように、大当たり遊技が開始されてからラウンド遊技が実行されるまでの期間（大当たり遊技のオープニング期間）に設定しても良い。さらに、上述した各期間の何れかのみに設定しても良いし、複数の期間を組み合わせて設定しても良い。

【２４３３】

さらに、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合において、今回の抽選結果が大当たりであると遊技者に報知する前に頻繁に小アタッカ４６５０を開放可能な特殊遊技を実行するように構成しても良い。このように構成することにより、特殊遊技が実行されたことにより、この特殊遊技の終了後に大当たり遊技が実行されることを遊技者に予測させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【２４３４】

また、本第１０実施形態のように特殊遊技と大当たり遊技とが連続して実行されるように構成している場合は、第３図柄表示装置８１に表示される表示演出の少なくとも一部が、特殊遊技と大当たり遊技とを跨ぐような一連演出となるように構成すると良い。この場合、例えば、特殊遊技を実行可能な期間、即ち、今回設定された図柄確定期間の長さに関する情報と、大当たり遊技の遊技内容（ラウンド数）に関する情報と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態に関する情報と、に基づいて、上述した一連演出の演出態様を設定すると良い。これにより、一連演出が表示されている間に実行される遊技内容（特殊遊技の遊技内容、大当たり遊技の遊技内容）と、表示中の一連演出の演出内容と、に基づいて、今後実行される遊技の内容を遊技者に予測させることが可能となる。

【２４３５】

また、本第１０実施形態のように特殊遊技の終了後に大当たり遊技が連続して実行されるように構成している場合には、特殊遊技と大当たり遊技とを１つの大当たり遊技として遊技者に報知する演出態様を設定しても良い。このように構成することにより、演出上の大当たり遊技の内容を、特殊遊技の設定内容と、大当たり遊技の設定内容と、を組み合わせたものにすることができるため、１回の大当たり遊技の遊技内容を多種に渡って設定することができる。

【２４３６】

なお、本第１０実施形態では、大当たり当選を示す特別図柄の確定表示期間が終了（経過）すると、大当たり遊技が実行される構成を用いているが、これに限ること無く，例えば、特別図柄の確定表示期間が経過した状態で、特定領域を球が通過した場合に、大当たり遊技が実行されるように構成し、特別図柄の確定表示期間が経過してから特定領域を球が通過するまでの期間に小アタッカ４６５０が開放し易い遊技状態（潜確状態）を設定す

るように構成しても良い。
【２４３７】
＜第１０実施形態の変形例について＞
ここで、図２７９を参照して、上述した第１０実施形態の変形例について説明をする。本変形例では、上述した第１０実施形態に対して、遊技盤１３の左側領域（可変表示装置ユニット８０の正面視左側領域）を流下した球が通過可能な位置に始動ゲート６７０を設けた点と、特定入球口４６４０、小アタッカ４６５０の配置位置を可変させた点と、で相違している。それ以外の構成については、第１０実施形態と同一であり、同一の構成には同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【２４３８】
上述した第１０実施形態では、特別図柄の大当たりに当選した場合には、特別図柄を変動表示期間として設定された所定期間変動表示し、所定期間経過後に特別図柄を図柄確定期間として設定された特定期間停止表示させた後に大当たり遊技を実行するように構成していた。これに対して、本変形例では、所定期間経過後に特別図柄を図柄確定期間として設定された特定期間停止表示させた後に、球が始動ゲート６７０を通過したことに基づいて大当たり遊技を実行するように構成している。
【２４３９】
そして、特別図柄が停止表示されてから大当たり遊技が実行されるまでの期間、即ち、図柄確定期間と、図柄確定期間経過後に球が始動ゲート６７０を通過するまでの始動期間とを合算した期間において、遊技者に有利となる有利遊技状態（潜確状態）が設定されるように構成している。
【２４４０】
このように構成された本変形例によれば、予め定めた所定期間では無い期間に対して遊技者に有利となる有利遊技状態を設定することができる。よって、遊技者に対してより長く有利遊技状態が継続することを期待させながら遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【２４４１】
また、図２７９に示した通り、本変形例では、小当たりアタッカ４６５０に球を入賞させる特殊遊技を実行するために発射された球、即ち、左打ち遊技によって発射された球が通過可能な位置に始動ゲート６７０を設けている。これにより、上述した始動期間中において、始動ゲート６７０に球を通過させること無く特殊遊技が行われてしまうことを抑制することができる。
【２４４２】
さらに、本変形例では、始動ゲート６７０を球が通過してから大当たり遊技によって第２可変入賞装置６５０が開放状態となるまでの時間が、始動ゲート６７０を通過した球が第２可変入賞装置６５０に到達するまでに要する時間よりも短くなるように構成している。これにより、始動ゲート６７０を通過した球が第２可変入賞装置６５０へ到達した際に、第２可変入賞装置６５０を開放状態とさせることが可能となるため、効率良く大当たり遊技を行わせることができる。
【２４４３】
なお、図２７９に示した通り、本変形例では、遊技盤１３に植設された複数の釘によって、球の流下方向が可変されるように構成し、その流下方向が始動ゲート６７０を通過させる方向へと可変された場合に、始動ゲート６７０を球が通過するように構成しているため、遊技者に対して始動期間がいつまで継続するのかを分かり難くさせると共に、遊技盤１３の遊技領域を流下する個々の球の流れに対して遊技者に興味を持たせることができるものであったが、球の流下方向が複数の釘によって不規則に可変することから、始動期間が長期間継続する場合もあれば、即座に終了してしまう場合もあった。
【２４４４】
そこで、遊技盤１３の遊技領域のうち、始動ゲート６７０に向けて球を流下させることが可能な領域に、規則的に球の流下方向を第１方向と第２方向とに振分可能な振分手段を

設け、その振分手段によって振り分けられる一方の流路（第１方向の流路）よりも他方の流路（第２方向の流路）を流下した球のほうが始動ゲート６７０に向かって流下し易くなるように構成しても良い。

【２４４５】

このように構成することで、遊技盤１３の遊技領域を流下する球の流れに所定の規則性を持たせることが可能となるため、始動期間中に即座に始動ゲート６７０を球が通過してしまうという事態が発生してしまうことを抑制することができる。

【２４４６】

＜第７実施形態の変形例について＞

次に、図２８０～図２８４を参照して、第７実施形態の変形例について説明をする。上述した第７実施形態は、１回の第２図柄（普通図柄）の当たり遊技によって、第２入球口３６４０への球の入球と、小当たり遊技中に開放動作されるＶ入賞装置６５０内の特定領域６５０Ｖへの球の通過の有無とを設定可能に構成するものであった。

【２４４７】

これに対し、本変形例では、上述した第７実施形態の構成に加え、複数の第２図柄（普通図柄）の当たり遊技によっても、第２入球口３６４０への球の入球と、小当たり遊技中に開放動作されるＶ入賞装置６５０内の特定領域６５０Ｖへの球の通過の有無とを設定可能にしている点で相違している。さらに、スルーゲート６７を通過することで取得可能な第２当たり乱数カウンタＣ４の値を最大で４個保留記憶可能に構成している。なお、第２当たり乱数カウンタＣ４を保留記憶させる詳細な構成及び制御内容については、上述した第１実施形態と同一であるためその詳細な説明を省略する。

【２４４８】

まず、図２８０を参照して、本変形例の構成を用いたことにより実行される本変形例特有の演出内容について説明をする。図２８０は、第２図柄（普通図柄）に連続で当選し、Ｖ入賞装置６５０内の特定領域６５０Ｖに球が通過し得る状態となった場合に実行される復活演出の一例を模式的に示した模式図である。

【２４４９】

図２８０に示した通り、復活演出が実行されると、図２０２（ａ）を用いて上述したレース中演出での負け演出からキャラクタ８１１が復活し、勝利となる演出が実行される。この復活演出中は、主表示領域Ｄｍにてライバルのキャラクタ８６０やレース中演出のゴールを弾き飛ばしてキャラクタ８１１が激走する演出が実行される。ここで、復活演出が実行される条件について簡単に説明をする。本変形例では、時短状態が設定されている状態で所定の当たり遊技が実行され、その直後に（間を開けること無く実行された次の普図抽選で）通常状態が設定されている状態で特定の当たり遊技が実行された場合に、先に実行された当たり遊技によって第２入球口３６４０に球が入球し、その入球に基づいて実行された特図２抽選にて当選した小当たりの小当たり遊技中に、次に実行された当たり遊技によって第２通路６６０ｂ（図１９５参照）に流入した球が特定領域６５０Ｖを通過し得るように構成されており、このような状態が発生し得る状態、即ち、連続して実行される普図抽選の結果（普図保留に含まれる普図入賞情報を事前に判別した結果）が、特定の当選結果であり、且つ、各当選結果に基づく当たり遊技が実行される際の遊技状態が所定条件を満たし、更に、連続する当たり遊技のうち、少なくとも次の（２回目の）当たり遊技において第２通路６６０ｂに球が流入した場合に、上述した復活演出が実行される。

【２４５０】

このように、複数の普図抽選に基づいて、遊技者に有利な遊技結果（小当たり遊技中に特定領域６５０Ｖを球が通過する状態）を提供可能に構成することで、遊技者に意外性のある遊技を提供することができ、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、上述した意外性のある遊技に対応させて意外性のある演出（復活演出）を実行可能にすることで、演出効果を高めることができる。

【２４５１】

次に、図２８１を参照して、本変形例の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられる

電気的構成について説明をする。尚、本変形例は、上述した第７実施形態の変形例であり、基本的な電気的構成は第７実施形態と同一である。ここでは、上述した第７実施形態とは異なる構成のみを説明し、それ以外の説明は省略する。図２８１（ａ）は、高確率用第２当たり乱数１１テーブル２０２ｊａに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、図２８２（ｂ）は、低確率用第２当たり乱数１１テーブル２０２ｊｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。

【２４５２】

図２８１（ａ）に示した通り、高確率用第２当たり乱数１１テーブル２０２ｊａは、普通図柄の高確率状態において第２図柄の当否判定を実行する際に参照されるものであって、上述した第７実施形態の普通図柄変動処理７（図２１９のＳ１９２参照）の、抽選結果を取得する処理（図２１９のＳ８０５参照）において、現在設定されている遊技状態が普通図柄の高確率状態当である場合に参照される。

【２４５３】

この高確率用第２当たり乱数１１テーブル２０２ｊａは、上述した第７実施形態に対して第２当たり種別（普図当たり種別）を増加させた点で相違している。具体的には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「８０～９８」の範囲に普図当たりＣを規定している。なお、第２当たり種別の普図当たりＡ及び普図当たりＢについては、第２当たり乱数カウンタＣ４の値の対応範囲を異ならせているだけでそれ以外は上述した第７実施形態と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【２４５４】

さらに、選択された第２当たり種別（普図当たり種別）は、当たり動作が実行されるタイミングにおいて設定されている遊技状態に応じて実行される当たり動作の動作内容が異なるように設定されている。

【２４５５】

普通図柄の高確率状態が設定されている状態において実行される、普図当たりＡ、普図当たりＢの当たり動作は、上述した第７実施形態と同一であるため省略するが、普図当たりＣの当たり動作は、オープニング期間が０．１秒、開放期間が２．５秒、エンディング期間が１秒であって、開放期間中に第２入球口３６４０に球が１個入球することで開放期間が終了する当たり動作が実行される。

【２４５６】

つまり、上述した第７実施形態では、球が第２通路６６０ｂを通過するのに要する時間（３秒）以上のエンディング期間を設定することにより、一の普図当たりによる特図２変動に基づいて実行された小当たり遊技中に、他の普図当たりに基づいて第２通路６６０ｂに流下した球が特定領域６５０Ｖを通過しないように構成しているのに対して、本変形例の普図当たりＣに対応する当たり遊技（当たり動作）では、エンディング期間を球が第２通路６６０ｂを通過するのに要する時間（３秒）よりも短く設定し（０．１秒）、直後に実行される普図抽選の結果に基づいて第２通路６６０ｂに流入した球が小当たり遊技中に特定領域６５０Ｖを通過可能に構成している。

【２４５７】

具体的には、普図当たりＣ当選に基づく当たり動作によって特図２抽選が実行されると、特図２抽選開始の０．１秒後には、次の普図抽選が実行可能となり、その次の普図抽選によって普図当たりＡに当選し、その普図当たりＡ中に最短（１．３秒）で第２入球口３６４０に球が入球すると、先に実行された普図当たりＣに基づく特図２抽選が開始されてから１．４秒後に球が第２通路６６０ｂに流入することになる。

【２４５８】

このような場合において、普図当たりＣ当選に基づく当たり動作によって実行された特図２抽選の抽選結果が小当たりであり、小当たり遊技が実行されると、その小当たり遊技中に、普図当たりＡ当選に基づいて第２通路６６０ｂに流入した球が特定領域６５０Ｖを通過し得る状態を構築することができる。

【２４５９】

以上、説明をした通り、本変形例では、特定の当たり種別（普図当たりＣ）に当選した直後に所定の当たり種別（普図当たりＡ，Ｂ）に当選することにより、複数の普図当たりに跨がって実行される特図２抽選と、第２通路６６０ｂへの球流下によって遊技者に有利な遊技状態（小当たり遊技中の特定領域６５０Ｖへの球通過）を提供することができる。

【２４６０】

低確率用第２当たり乱数１１テーブル２０２ｊｂは、普通図柄の低確率状態において第２図柄の当否判定を実行する際に参照されるものであって、上述した第７実施形態の普通図柄変動処理７（図２１９のＳ１９２参照）の、抽選結果を取得する処理（図２１９のＳ８０５参照）において、現在設定されている遊技状態が普通図柄の低確率状態当である場合に参照される。

【２４６１】

この低確率用第２当たり乱数１１テーブル２０２ｊｂは、上述した第７実施形態に対して第２当たり種別（普図当たり種別）に応じて異なる普電動作パターンが規定されている点で相違している。具体的には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～１９」の範囲に普図当たりＡが規定される。この普図当たりＡに当選し、当たり動作を実行する際の遊技状態が低確率状態であれば、オープニング期間が０．１秒、開放期間が１秒、エンディング期間が０．１秒の当たり遊技が実行されるように規定されている。

【２４６２】

また、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「２０」の値に普図当たりＢが規定される。この普図当たりＢに当選し、当たり動作を実行する際の遊技状態が低確率状態であれば、オープニング期間が２秒、開放期間が０．２秒、エンディング期間が３秒の当たり遊技が実行されるように規定され、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「２１」の値に普図当たりＣが規定される。この普図当たりＣに当選し、当たり動作を実行する際の遊技状態が低確率状態であれば、オープニング期間が２秒、開放期間が０．２秒、エンディング期間が３秒の当たり遊技が実行されるように規定されている。そして、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「２２～９９」の範囲には「外れ」が規定されている。

【２４６３】

ここで、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で普図当たりに当選した場合には、その当たり遊技によって、第２入球口３６４０に球が入球し得ない程度の期間しか電動役物３６４０ａが開放されないように構成しているが、その中で、普図当たりＡ基づく当たり遊技のみ電動役物３６４０ａの開放期間が長く（１秒）設定されている。この１秒間の開放期間が設定されると球は電動役物３６４０ａ上を流下し、第２通路６６０ｂに臨む位置まで流下することとなる（図１９８参照）。

【２４６４】

そして、開放期間が１秒を経過すると電動役物３６４０ａが閉状態となり、球が第２通路６６０ｂに流入し、そのままアウト口６６に向けて流下する。なお、通常状態では、第２入球口３６４０に球が入球することが無いため、Ｖ入賞装置６５０が開放動作されていることは無い。

【２４６５】

このように普通図柄の低確率状態において実行される当たり遊技において、設定される第２当たり種別（普図当たり種別）に応じて電動役物３６４０ａの動作パターン（普電動作パターン）を可変させることで、球が流下する通路を異ならせることにより、例えば、大当たり遊技中に開放動作される第１可変入賞装置６５に対して、複数の流路を通過した球を入賞させることが可能となるため、一度に複数の球を入賞させることが可能となる。

【２４６６】

さらに、本変形例では、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で、普図当たりＣに基づく当たり遊技が実行され、その直後に普通図柄の低確率状態が設定され普図当たりＡに対応する当たり遊技が実行された場合に、低確率状態中の普図当たりＡに対応する当たり遊技によって第２通路６６０ｂを流下した球が、高確率状態中に実行された普図当たりＣに基づいて実行された小当たり遊技中に特定領域６５０Ｖを通過し得るように構成し

ている。
【２４６７】
これにより、一度、普通図柄の低確率状態へと移行したにも関わらず、小当たり遊技に基づく大当たり遊技を実行可能にすることができるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができると共に、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。
【２４６８】
次に、図２８２を参照して、本変形例における主制御装置１１０が実行する制御処理の内容について説明をする。図２８１はスルーゲート通過処理１１を示すフローチャートである。このスルーゲート通過処理１１は、上述した第７実施形態が実行するスルーゲート通過処理（図４９のＳ１０７参照）に対して、スルーゲート６７を球が通過した際に、その通過時に取得した（格納した）各種カウンタの値に基づいて遊技結果を事前に判別（予測）する処理を実行する点で相違している。
【２４６９】
スルーゲート通過処理１１（Ｓ１５７）が実行されると、まず、上述した第７実施形態が実行するスルーゲート通過処理（図４９のＳ１０７参照）と同一のＳ１９０１～Ｓ１９０５の処理を実行し、その後、Ｓ１９０５の処理によって格納したカウンタ値に基づいて普通図柄の抽選の当否、普図当たり種別を予測する（Ｓ１９５１）。そして、予測した当否、普図当たり種別を示す情報を含む普図入賞情報コマンドを設定し（Ｓ１９５８）、本処理を終了する。
【２４７０】
なお、Ｓ１９５１、及びＳ１９５２において実行される処理の詳細な内容は、特別図柄を対象に実行される始動入賞処理（図４７のＳ１０５）のＳ１７０７及びＳ１７０８の処理の対象を普通図柄に代えたものであるためその詳細な説明を省略する。
【２４７１】
次に、図２８３及び２８４を参照して、本変形例における音声ランプ制御装置１１３が実行する制御処理の内容について説明をする。図２８３はコマンド判定処理１１を示すフローチャートである。このコマンド判定処理１１は、上述した第７実施形態が実行するコマンド判定処理７（図２２６のＳ４１８２参照）に対して、入賞情報として特別図柄の入賞情報以外に普通図柄の入賞情報を示すコマンド（普図入賞情報コマンド）が受信したことを判別するための処理（Ｓ１２０５１参照）と、普図入賞情報コマンドを受信した場合に実行される処理（Ｓ１２０５２参照）を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【２４７２】
図２８３に示した通り、入賞情報関連コマンド（入賞情報コマンド、普図入賞情報コマンド）を受信したと判別した場合は（Ｓ１２０５１：Ｙｅｓ）、受信した入賞情報コマンド（普図入賞情報コマンド）に基づいた入賞情報を入賞情報格納エリアに格納する（Ｓ１２０１０）。ここで、本変形例で用いられる入賞情報格納エリアでは、特別図柄の保留球格納エリアに加え、普通図柄の保留球格納エリアに対しても受信した入賞情報を格納可能に構成されている。そして、Ｓ１２０１０の処理を終えると、普図演出設定処理（Ｓ１２０５２）を実行し、本処理を終了する。
【２４７３】
次に、図２８４を参照して、普図演出設定処理（Ｓ１２０５２）の内容について説明をする。普図演出設定処理（Ｓ１２０５２）は、受信した普図入賞情報コマンドに基づいて、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃ（図２１参照）に格納されている各情報を判別し、特定条件が成立しているかを判定し、特定条件が成立していると判定した場合に、特殊演出を実行可能と特定するための処理が実行される。
【２４７４】
普図演出設定処理（Ｓ１２０５２）が実行されると、まず、今回受信した入賞関連情報が普図入賞情報コマンドであるかを判別し（Ｓ１３００１）、普図入賞情報コマンドであれば、そのコマンドに高確普図当たりＣを示す情報が含まれているかを判別する（Ｓ１３

００２）。Ｓ１３００２の処理において、高確普図当たりＣを示す情報が含まれていると判別した場合は（Ｓ１３００２：Ｙｅｓ）、普図Ｃ当選フラグをオンに設定し（Ｓ１３００３）、本処理を終了する。

【２４７５】

この普図Ｃ当選フラグは、高確普図当たりＣを示す情報（コマンド）を受信した場合にオンに設定されるものであり、次に普図入賞情報コマンドを受信した際にオフに設定されるものである。これにより、高確普図当たりＣを示す普図入賞の次に受信した普図入賞情報コマンドを判別可能に構成している。

【２４７６】

一方、Ｓ１３００２の処理において、高確普図当たりＣを示す情報が含まれていないと判別した場合は（Ｓ１３００２；Ｎｏ）、低確普図当たりＡを示す情報が含まれているかを判別し（Ｓ１３００４）、含まれていないと判別した場合は（Ｓ１３００４：Ｎｏ）、普図Ｃ当選フラグをオフに設定し（Ｓ１３００７）、本処理を終了する。

【２４７７】

Ｓ１３００４の処理において低確普図当たりＡを示す情報が含まれていると判別した場合は（Ｓ１３００４：Ｙｅｓ）、普図Ｃ当選フラグがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１３００５）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１３００５：Ｙｅｓ）、対応する普図入賞情報に特殊演出可情報を設定し（Ｓ１３００６）、普図Ｃ当選フラグをオフに設定し、本処理を終了する。

【２４７８】

また、Ｓ１３００５の処理においてオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ１３００５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。これにより、高確普図Ｃ当たりの次に、低確普図当たりＡが実行されることを事前に予測することができ、その予測結果に応じた特殊演出を設定することができる。

【２４７９】

なお、本変形例のように、普通図柄の高確率状態と低確率状態とに跨がって遊技者に有利となる特典を付与する場合には、例えば、小当たりに当選した回数（小当たり遊技が実行される回数）に基づいて普通図柄の高確率状態を終了させるように構成すると良い。これにより、１回目の普図抽選を高確率状態で実行し、その当たり遊技によって特図２抽選を実行させ小当たりに当選させる。そして、その小当たり遊技が実行されるタイミングで普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる。

【２４８０】

特図２抽選が実行されるタイミングではまだ普通図柄の高確率状態が設定されているため、次の普図抽選は、高確率状態で実行される。そして、特図２の抽選で小当たりに当選した際の変動時間経過後に、実行される小当たり遊技の開始タイミングよりも後に、次の普図抽選に基づく当たり遊技が実行されるように、高確率状態における普図変動の変動時間を設定する。このように構成することで、次の普図抽選に基づく当たり遊技を低確率状態の動作パターンで容易に実行することができる。

【２４８１】

＜第１１実施形態＞

次に、図２８５から図２９０を参照して、第１１実施形態について説明をする。上述した各実施形態のうち、第１実施形態の技術思想を用いた実施形態においては、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態において、第１特別図柄（特図１）の抽選で大当たりに当選した場合に、その大当たり変動中の遊技状態が潜確状態となるように設定し、潜確状態が設定されている場合に第２特別図柄（特図２）の抽選を実行し易くすることで、小当たり遊技が実行されやすくなるように構成していた。

【２４８２】

このように構成された実施形態では、特図１の大当たり変動中の期間を用いて小当たり遊技を頻繁に発生される遊技（所謂、ＲＵＳＨ遊技）を遊技者に提供することができるた

め、遊技者に対して、異なる複数の特典遊技（ＲＵＳＨ遊技、大当たり遊技）を連続して提供することが可能となることから、遊技者に対して、より意欲的に大当たり当選を目指させることでき、遊技の興趣を向上させることができる。

【２４８３】

さらに、上述した第１実施形態では、特別図柄の大当たり当選が重複してしまい、遊技者に過剰の特典が付与されることを抑制するために、特図１の抽選で大当たりに当選したこと基づく大当たり変動中に実行される特図２の抽選では大当たりに当選しないように構成している。これにより、特図１の大当たり変動中において複数回の特図２抽選を実行したとしても、特図２の大当たりに当選することが無い。よって、特図１の大当たり変動が終了し、大当たり遊技が開始されるまでの期間（特図１の大当たり変動期間）をＲＵＳＨ遊技期間とすることができる。

【２４８４】

加えて、上述した第１実施形態では、特図１の大当たりに当選した場合に設定され得る変動時間の長さ（最短で６０秒、最長で６００秒）に幅を持たせるように規定し（図１９（ｂ）参照）、遊技状態として確変状態が設定されている状態において、特図１の大当たりに当選した場合に、即ち、ＲＵＳＨ遊技が実行される場合には、図７（ａ）を参照して上述した通り、第３図柄表示装置８１に今回の大当たり変動期間を示唆するための演出図柄８１３を停止表示させるように構成した。そして、今回設定された特図１の変動時間や、当選した大当たりの種別に応じて特図１の大当たり変動が開始される際に第３図柄表示装置８１に停止表示される演出図柄８１３の表示態様を可変させるように構成していた。

【２４８５】

このように、第３図柄表示装置８１に演出図柄８１３を停止表示させ、特図抽選の当否判定ではなく、設定された特図変動時間の長さを示唆するように構成することで、遊技者に対して、第３図柄表示装置８１に停止表示される図柄の表示態様により興味を持たせることができ、演出効果を高めることができた。

【２４８６】

しかしながら、上述した第１実施形態の演出では、特図１の大当たり変動が開始される時点で（ＲＵＳＨ遊技が開始される時点で）、今回のＲＵＳＨ遊技期間の長さや、ＲＵＳＨ遊技終了後に実行される大当たり遊技の内容を遊技者に示唆してしまうため、示唆内容によっては、ＲＵＳＨ遊技中における遊技意欲を低下させてしまう虞があった。具体的には、例えば、ＲＵＳＨ期間（特図１変動期間）として短い変動期間（例えば、６０秒）が設定され、且つ、当選した大当たり種別が他の大当たり種別よりも遊技者に不利となる大当たり種別（例えば、大当たりＤ）である場合には、停止表示された演出図柄８１３の表示態様を把握することにより、今回の特図１の大当たり当選が、遊技者にあまり有利ではない抽選結果であると予測されてしまい、ＲＵＳＨ期間中の遊技の興趣が低下してしまう問題があった。

【２４８７】

ここで、演出図柄８１３の表示態様と、ＲＵＳＨ遊技期間の長さや、ＲＵＳＨ遊技終了後に実行される大当たり遊技の内容とに関連性を持たせないように構成すれば、上述した問題は発生することは無いが、演出図柄８１３の表示態様に基づいて今後の遊技展開（ＲＵＳＨ遊技期間や、大当たり遊技内容）を予測するという楽しみが無くなるため、有効な対策とはならない。

【２４８８】

これに対して、本第１１実施形態では、特図１の変動期間中において実行される特図２抽選に基づいて、変動中の特図１の抽選結果（変動時間、大当たり遊技内容、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態）が示唆される示唆演出を実行するように構成している。そして、特図１の変動期間中に実行される特図２抽選の結果（当たりの有無）や、回数によって示唆演出の演出態様を可変させるように構成している。

【２４８９】

このように構成することで、特図１の変動期間中において特図２抽選を実行すればする

ほど、変動中の特図１の抽選結果を予測し易くすることができるため、特図１変動期間中に遊技者に対して意欲的に特図２抽選を実行させることができる。

【２４９０】

さらに、本第１１実施形態では、上述した第１実施形態と同様に、潜確状態が設定されている特図１の変動期間中において、特図２抽選によってＲＵＳＨ遊技が実行されるように構成しているため、特図１の変動期間中により意欲的に特図２抽選を実行させることができる。

【２４９１】

なお、本第１１実施形態は、上述した第１実施形態の構成を用いた第４実施形態に対して、音声ランプ制御装置１１３の電気的構成の一部を変更した点と、実行される演出態様を変更した点と、で相違しており、それ以外の要素は同一となるように構成している。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２４９２】

＜第１１実施形態における演出内容について＞

次に、図２８５、図２８６を参照して、本第１１実施形態において実行される特徴的な演出について説明をする。本第１１実施形態では、ＲＵＳＨ遊技期間中（潜確状態が設定されている特図１大当たり変動期間中）に、特図２の抽選に基づいて、今回の特図１大当たりの抽選結果を示唆するための示唆演出を実行する点で上述した第４実施形態とは異なるように構成している。

【２４９３】

本第１１実施形態では、示唆演出として、当選した大当たり種別に対応する大当たり遊技内容や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に示唆する演出が実行されるように構成している。そして、特図２の抽選結果を示すために第３図柄表示装置８１の特図２表示領域Ｄｍ２に停止表示される第３図柄の表示態様や、数字の組み合わせを可変させたり、ＲＵＳＨ期間中の特図２抽選の結果を示すＲＵＳＨ中演出（宝箱８１２の中から演出図柄８１３を表示させる演出）の演出態様を可変させたりすることで、示唆演出を実行するように構成している。

【２４９４】

次に、実際の演出内容の一例について説明をする。ここでは、特図１の大当たり変動時間として１１０秒が設定され、大当たり遊技として１５ラウンド分のラウンド遊技が実行され、その大当たり終了後に遊技者に有利となる確変状態が設定される大当たり（大当たり（１５Ｒ確変））に当選した場合における一例について説明をする。図２８５（ａ）は、ＲＵＳＨ期間中において小当たり当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図２８５（ｂ）は、ＲＵＳＨ期間中において外れ当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。

【２４９５】

図２８５（ａ）に示した通り、本第１１実施形態では、上述した第１実施形態の表示画面（図７（ｂ））に対して、今回のＲＵＳＨ遊技期間の残時間を表示する残時間表示８５１と、今回のＲＵＳＨ遊技期間中に小当たりに当選した回数を示す小当たり回数表示８２５と、が表示されるように構成している点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素（表示内容）については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２４９６】

図２８５（ａ）は、特図１変動が開始されてから１０秒後における第３図柄表示装置８１の表示画面を示したものであって、残時間表示８５１として、「１００秒」、即ち。１１０秒の変動時間から既に経過した１０秒を減算した値が表示され、ＲＵＳＨ遊技期間中に当選した小当たり回数が１回であることを示す「１」が小当たり回数表示８２５に表示されている。なお、小当たり回数表示８２５の値は、小当たり遊技が開始されるタイミングで更新（１加算）されるように構成していることから、図２８５（ａ）に示した状態は、既に、１回の小当たり遊技が実行されている状態で２回目の小当たりに当選した（停止表示された）状態を示すものとなる。

【２４９７】
次に、示唆演出に関する演出内容について、図２８６（ｂ）を参照して説明をする。図２８６（ｂ）は特図２の抽選結果が外れである場合の表示画面を示したものである。この図柄２８６（ｂ）では、残時間表示８５１として「９５秒」が表示されている。なお、本実施形態では、上述した第１実施形態と同様に、小当たり遊技が実行されている期間中は、特図１変動の変動時間が減算されないように構成しているため、図２８６（ｂ）に示した状態は、上述した図２８６（ａ）に示した状態から小当たり遊技が終了し、その後５秒が経過した状態である。よって、小当たり回数表示８２５の値が図２８６（ａ）よりも１加算されて「２」が表示されている。
【２４９８】
上述した通り、本第１１実施形態では、ＲＵＳＨ遊技期間中において実行される特図２抽選の抽選結果を示すための表示態様（第３図柄、或いは演出図柄８１３の表示態様）を用いて、現在変動表示中の特図１抽選の結果を遊技者に示唆するように構成している。
【２４９９】
具体的には、図２８５（ｂ）に示した通り、示唆表示態様として、特図２表示領域Ｄｍ２に停止表示される特図２の抽選結果を示すための第３図柄の停止表示態様（漢字を用いた表示態様）を通常の停止表示態様（図２８５（ｂ）に示した表示態様）とは異ならせたり、宝箱８１２の中から表示される演出図柄８１３として、通常の表示態様とは異ならせた煌びやかな表示態様が表示される。
【２５００】
このように、特図２の抽選結果を示すための表示態様を用いて特図１の抽選結果を示唆するように構成することで、特図２の抽選結果と、特図１の抽選結果と、を１つの図柄の表示態様で判別することが可能となるため、遊技者に対して停止表示される図柄の表示態様により興味を持たせることができる。
【２５０１】
さらに、詳細は後述するが、ＲＵＳＨ遊技期間の残期間が少なくなるほど、特図１の抽選結果を判別し易い演出態様が示唆態様として設定され易くなるように構成している。よって、ＲＵＳＨ遊技期間中の何れの期間においても、特図２抽選を実行することにより特図１の抽選結果を事前に把握しようと意欲的に遊技を行わせることができる。
【２５０２】
次に、図２８６を参照して大当たり内容示唆演出の演出内容について説明をする。図２８５を参照して上述した通り、本第１１実施形態では、ＲＵＳＨ遊技期間中に実行される特図２抽選の結果を示すための図柄（第３図柄、或いは演出図柄８１３）の表示態様を、変動表示中の特図１の抽選結果に応じて可変させる示唆表示態様を表示するように構成している。これに加え、本第１１実施形態では、ＲＵＳＨ遊技期間中に実行された特図２の抽選結果に基づいて所定条件が成立した場合（例えば、小当たり当選回数が１０回に到達した場合）に、特図１の抽選結果を示唆するための大当たり内容示唆演出が所定期間（例えば、５秒）実行されるように構成している。
【２５０３】
これにより、遊技者は、ＲＵＳＨ遊技期間中に大当たり内容示唆演出が実行されることを期待しながら意欲的に特図２抽選を実行することになるため、遊技の稼働を向上させることができる。
【２５０４】
ここで、具体的な演出内容について説明をする。図２８６（ａ）は、大当たり内容示唆演出中に表示される表示内容の一例を示した図であって、図２８６（ｂ）は、大当たり内容示唆演出の演出結果が表示される表示内容の一例を示した図である。図２８６（ａ）では、小当たり回数表示８２５として「１０」が表示されている。そして、小当たり回数が１０回に到達したことが大当たり内容示唆演出の実行タイミング（成立条件）であることを遊技者に報知するために、小当たり回数表示８２５の表示態様を通常の表示態様（図２８５（ｂ）参照）とは異ならせた強調表示態様が表示される。

【２５０５】
さらに、大当たり内容示唆演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの左下部に現在実行されている演出の概要を遊技に報知するための報知態様として次回大当たり予告８６５が表示させ、主表示領域Ｄｍに、３つの宝箱（宝箱８１２、宝箱８６０、宝箱８７０）が表示される。こ３つの宝箱のうち、宝箱８１２は、図２８５を参照して上述した通り、特図２の抽選結果を示すための演出図柄８１３を表示するために用いるものである。
【２５０６】
そして、宝箱８６０は、次回大当たりの終了後（現在変動表示されている特図１に基づく大当たりの終了後）の遊技状態が遊技者に有利な遊技状態であるか否かを遊技者に示唆（報知）するために用いられるものであって、その旨を示すために「確」の文字を付した表示態様で表示される。また、宝箱８７０は、次回実行される大当たり遊技の内容（ラウンド数等）を遊技者に示唆（報知）するために用いられるものであって、その旨を示すための「Ｒ」の文字を付した表示態様で表示される。これにより、複数の宝箱が主表示領域Ｄｍに表示されたとしても、遊技者はどの宝箱が何を示唆（報知）するものであるのかを容易に把握することができるため、分かり易い演出を提供することができる。
【２５０７】
副表示領域Ｄｓには、現在がＲＵＳＨ遊技期間中であることを示すための「ＲＵＳＨ中」の表示と、大当たり内容示唆演出を案内するための「Ｖの力で箱を開けろ」のコメントが表示される。なお、この大当たり内容示唆演出は、図２８６（ａ）に示した通り、特図２の抽選結果を示すための演出（宝箱８１２を用いた演出）とは独立して実行されるものであり、この大当たり内容示唆演出が実行されている期間中は、特図２の抽選結果を示すための演出よりも、大当たり内容示唆演出のほうが優先して（強調して）表示されるように構成されている。具体的には、大当たり内容示唆演出に用いられる宝箱（宝箱８６０、宝箱８７０）のほうが、特図２の抽選結果を示すための演出に用いられる宝箱（宝箱８１２）よりも大きな表示態様で表示されるように構成している。このように構成することで、遊技者に大当たり内容示唆演出を注視させ易くすることができる。
【２５０８】
そして、大当たり内容示唆演出の演出結果を示すタイミングになると、図２８６（ｂ）に示した通り、宝箱８６０と宝箱８７０とが開き、中から次回大当たりの内容を示す表示態様が表示される。図２８６（ｂ）に示した例では、宝箱８６０が開いて遊技状態示唆表示８６１として「ラッキー」の文字が表示され、宝箱８７０が開いてラウンド数示唆表示８７１として「奇数」の文字が表示される。
【２５０９】
また、一のＲＵＳＨ遊技期間中に実行された大当たり内容示唆演出の演出結果が履歴として示唆履歴表示８８０に表示される。本実施形態では１回のＲＵＳＨ遊技期間中に大当たり内容示唆演出の実行条件が複数回成立し得るように構成されており、大当たり内容示唆演出の実行回数が増加するほど、示唆内容の信頼度が高くなるように（遊技者が実際の抽選結果を把握し易くなるように）構成している。
【２５１０】
このように構成された本実施形態において示唆履歴表示８８０を用いて、大当たり内容示唆演出の演出結果を履歴として表示することで遊技者に分かり易い演出を提供することができる。また、この示唆履歴表示８８０は、大当たり内容示唆演出の演出結果と、実際の特図１抽選結果とに基づいて複数段階の表示態様（「バツ印」、「三角印」、「丸印」）を表示するように構成しているため、遊技者が演出に早期に飽きてしまうことを抑制するために大当たり内容示唆演出の演出結果を示す表示態様を多彩にしたとしても、履歴として分かり易い演出結果を報知することができる。
【２５１１】
なお、本実施形態では、１回の大当たり内容示唆演出の演出結果に対応させて示唆履歴表示８８０の表示態様を可変するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、１回のＲＵＳＨ遊技期間中に複数回の大当たり内容示唆演出が実行され、その各演出結果

が特定の組み合わせである場合にのみ、示唆履歴表示８８０が特定の表示態様になるように構成しても良い。このように構成することで、１回目の大当たり内容示唆演出が遊技者に不利となる演出結果（例えば、ラウンド遊技数が少ない大当たりであることを示唆する演出結果）であったとしても、次回の大当たり内容示唆演出が実行されるように意欲的に遊技を行わせることができる。

【２５１２】

詳細は後述するが、この大当たり内容示唆演出の演出結果を示す表示内容（表示態様）には、遊技者が予測し易い強示唆表示と、その強示唆表示よりも予測し難い弱示唆表示と、が設定されるように構成されており、特図１の抽選結果や、示唆履歴表示８８０の表示態様（既に実行された大当たり内容示唆演出の演出結果）や、大当たり内容示唆演出の実行回数に基づいて強示唆表示と弱示唆表示との選択割合が異なるように構成している。さらに、特定条件が成立した場合にのみ、次回の大当たり内容を確定報知する演出や、大当たり内容の示唆とは異なる特典演出を実行するように構成している。

【２５１３】

このように構成することで、既に実行された大当たり内容示唆演出によって次回の大当たり内容をほぼ判別してしまった遊技者に対しても引き続き大当たり内容示唆演出の成立条件を成立させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【２５１４】

なお、本実施形態では、特図２の抽選結果を示すための演出に用いられる宝箱（宝箱８１２）と、大当たり内容示唆演出に用いられる宝箱（宝箱８６０、宝箱８７０）とを分けるように構成しているが、これに限ること無く、一つの宝箱を用いて、特図２の抽選結果を示すための演出と、大当たり内容示唆演出と、を実行するように構成しても良い。この場合、演出図柄８１３を表示するタイミングと、大当たり内容示唆演出の演出結果を表示するタイミングが異なるように大当たり内容示唆演出の演出態様を可変するように構成すると良い。これにより、一つの宝箱を用いたとしても遊技者に分かり易い演出を提供することができるとともに、特図２の抽選が実際よりも多く実行されていると思わせることができる。

【２５１５】

また、本実施形態では、大当たり内容示唆演出の演出結果として大当たり内容を示すための複数の要素（ラウンド遊技数と、終了後の遊技状態）を個々に表示するように構成しているが、これに限ること無く、何れか一方のみを１回の大当たり内容示唆演出の演出結果として表示するように構成しても良い。この場合、遊技者が何れの要素に対する大当たり内容示唆演出を実行するのかを選択できるように構成しても良い。

【２５１６】

さらに、本実施形態では、大当たり内容示唆演出の演出結果として大当たり内容を示すための複数の要素（ラウンド遊技数と、終了後の遊技状態）に対する演出結果を同時に表示するように構成しているが、これに限ること無く、タイミングをずらして表示するように構成しても良い。この場合、遊技者に有利な抽選結果となる要素と、遊技者に不利な抽選結果となる要素とを判別し、その判別結果に基づいて先に表示する要素を決定するように構成しても良い。具体的には、遊技者に有利な抽選結果となる要素が後に表示されるように構成すると良い。これにより、遊技者に対して多くの大当たり内容示唆演出が実行されるように意欲的に遊技を行わせることができる。

【２５１７】

加えて、本第１１実施形態では、１回のＲＵＳＨ遊技期間中における特図２抽選の結果として、小当たりに当選した回数や特図２抽選が実行された回数に基づいて、大当たり内容示唆演出の実行条件が成立するように構成しているが、これ以外に、例えば、特図２抽選によって外れに当選した回数が所定回数（例えば、１０回）に到達したことを大当たり内容示唆演出の実行条件として設定しても良い。これにより、特図２抽選の結果が遊技者に不利となる抽選結果（外れ）である場合でも、遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、１回のＲＵＳＨ遊技期間中における特図２抽選の結果だけでは無

く複数回のＲＵＳＨ遊技期間を跨ぐように大当たり内容示唆演出の実行条件を設定するように構成しても良い。このように構成することで、次回の大当たり遊技の内容が遊技者に不利な内容であることが判明した後でも、次のＲＵＳＨ遊技期間中にて大当たり内容示唆演出が実行され易くなるように意欲的に遊技を行わせることができる。

【２５１８】

また、本第１１実施形態では、大当たり内容示唆演出の演出結果として大当たり内容を示すための複数の要素（ラウンド遊技数と、終了後の遊技状態）を示唆するように構成しているが、これに限ること無く、上述した複数の要素を融合させた演出結果を示唆するようにしても良い。また、ＲＵＳＨ遊技期間の残期間を遊技者が把握出来ないように構成し、大当たり内容示唆演出の演出結果として、ＲＵＳＨ遊技期間の残期間、即ち、特図１の残変動時間を示唆するように構成しても良い。

【２５１９】

＜第１１実施形態における電気的構成について＞

次に、図２８７～図２８９を参照して、本第１１実施形態における電気的構成について説明をする。本第１１実施形態では、上述した第４実施形態に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２及びＲＡＭ２２３の内容が変更されている点で相違する。その他の点については、第４実施形態と同一であり、同一の要素については同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。

【２５２０】

図２８７（ａ）は、本第１１実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２の内容を模式的に示した模式図である。図２８７（ａ）に示した通り、示唆態様選択テーブル２２２ｊａを設けた点と、示唆演出選択テーブル２２２ｊｂを設けた点で上述した第４実施形態と相違している。

【２５２１】

示唆態様選択テーブル２２２ｊａは、第１特別図柄（特図１）の大当たり変動中に遊技状態として潜確状態が設定された場合に実行されるＲＵＳＨ遊技中において、第２特別図柄（特図２）の抽選結果を示すための演出態様を用いて、大当たり変動中の特図１の抽選内容（大当たり遊技内容、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態）を示唆する示唆態様を設定する際に参照されるデータテーブルである。

【２５２２】

ここで、図２８８を参照して、示唆態様選択テーブル２２２ｊａに規定されている内容について説明をする。図２８８は、示唆態様選択テーブル２２２ｊａの内容を模式的に示した模式図である。図２８８に示した通り、示唆態様選択テーブル２２２ｊａは、取得した特図２変動回数カウンタ２２３ｊｂの値と、残時間格納エリア２２３ｐに格納されている残時間情報と、示唆演出カウンタ２２３ｊｃの値に対応させて、複数の示唆態様が選択されるように規定されている。

【２５２３】

本第１１実施形態では、示唆態様選択テーブル２２２ｊａに規定されている示唆態様の種別として、示唆態様が設定されない「ノーマル」と、示唆内容が弱い、即ち、遊技者が特図１抽選の抽選結果（大当たり内容）を判別し難い「示唆弱」と、「示唆弱」よりも遊技者が特図１抽選の抽選結果（大当たり内容）を判別し易い「示唆強」とが規定されており、示唆態様として「ノーマル」が選択された場合は、特図２抽選の抽選結果を示すための演出態様として、通常の演出態様（図２８５（ａ）参照）が表示される。

【２５２４】

また、示唆態様として「示唆弱」が選択された場合は、例えば、特図１抽選の抽選結果を遊技者に具体的に判別させることは出来ないが、遊技者にとって有利な抽選結果であるか否かを示唆する程度の演出態様（図２８５（ｂ）参照）が表示される。さらに、示唆態様として「示唆強」が選択された場合は、例えば、特図１抽選の抽選結果を遊技者が具体的に判別可能な程度の示唆態様（例えば、特図２の抽選結果を示すための演出態様に、当選した大当たり遊技にて実行されるラウンド数や、大当たり遊技終了後に設定される遊技

状態を示すための識別情報を付した示唆態様）が表示されるように構成している。このように、本第１１実施形態では、示唆態様選択テーブル２２２ｊａを用いて示唆度合いの異なる複数の示唆態様の種別から一つの種別を選択するように構成しているため、ＲＵＳＨ遊技期間中に示唆態様が複数回表示されるように意欲的に遊技を行わせることができる。

【２５２５】

上述した複数の示唆態様種別に対する規定内容を具体的に説明すると、特図２変動回数カウンタ２２３ｊｂの値が「１～５」であって、残時間格納エリア２２３ｐに格納されている残時間情報が「１０秒以内」である場合は、取得した示唆演出カウンタ２２３ｊｃの値の範囲に関わらず「ノーマル」が規定されており、残時間情報が「１１秒～９０秒」である場合は、取得した示唆演出カウンタ２２３ｊｃの値が「０～８９」の範囲に「ノーマル」が、「９０～９９」の範囲に「示唆弱」が規定されている。そして、残時間情報が「９１秒以上」である場合は、取得した示唆演出カウンタ２２３ｊｃ値の範囲に関わらず「ノーマル」が規定されている。

【２５２６】

また、特図２変動回数カウンタ２２３ｊｂの値が「６～３９」であって、残時間格納エリア２２３ｐに格納されている残時間情報が「１０秒以内」である場合は、取得した示唆演出カウンタ２２３ｊｃの値が「０～５９」の範囲に「ノーマル」が規定され、「６０～８９」の範囲に「示唆強」が規定され、「９０～９９」の範囲に「示唆弱」が規定されている。また、残時間情報が「１１秒～９０秒」である場合は、取得した示唆演出カウンタ２２３ｊｃ値が「０～８９」の範囲に「ノーマル」が、「９０～９９」の範囲に「示唆弱」が規定されている。そして、残時間情報が「９１秒以上」である場合は、取得した示唆演出カウンタ２２３ｊｃ値が「０～５９」の範囲、或いは「９０～９９」の範囲に「ノーマル」が規定され、「６０～８９」の範囲に「示唆弱」が規定されている。

【２５２７】

加えて、特図２変動回数カウンタ２２３ｊｂの値が「４０以上」であって、残時間格納エリア２２３ｐに格納されている残時間情報が「１０秒以内」である場合は、取得した示唆演出カウンタ２２３ｊｃの値が「０～５９」の範囲に「ノーマル」が規定され、「６０～９９」の範囲に「示唆強」が規定されている。また、残時間情報が「１１秒～９０秒」である場合は、取得した示唆演出カウンタ２２３ｊｃ値が「０～８９」の範囲に「示唆弱」が、「９０～９９」の範囲に「示唆強」が規定されている。そして、残時間情報が「９１秒以上」である場合は、取得した示唆演出カウンタ２２３ｊｃ値の値に関わらず「示唆強」が規定されている。

【２５２８】

上述した通り、本第１１実施形態では、上述した示唆態様選択テーブル２２２ｊａの規定内容によって、特図２変動回数カウンタ２２３ｊｂの値が大きくなればなるほど、大当たり変動中の特図１の抽選内容を遊技者が把握し易くすることができるため、遊技者に対してなるべく多く特図２抽選を実行させることができる。

【２５２９】

さらに、特図２変動回数カウンタ２２３ｊｂの値は「１～５」であって、残時間格納エリア２２３ｐに格納されている情報が残時間１０秒以内であることを示している場合は、示唆態様が選択されないように構成している。つまり、ＲＵＳＨ遊技が実行されている状態にて、特図２抽選回数が少なく、且つ、残時間が短い場合は、ＲＵＳＨ遊技を積極的に行っていない場合が考えられるため、後に実行される大当たり遊技の内容を遊技者に容易に示唆してしまうことを抑制するために示唆態様が選択され難く構成している。このように構成することで、現在変動中の特図１の抽選結果をいち早く把握しようと、特図２抽選を意欲的に実行させることができる。

【２５３０】

加えて、本第１１実施形態では、ＲＵＳＨ遊技期間中における特図２変動回数カウンタ２２３ｊｂの値が多くなればなるほど、遊技者が判別し易い示唆態様が選択され易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対してより意欲的に遊技を行

わせることができる。
【２５３１】
なお、本第１１実施形態では、特図２変動回数カウンタ２２３ｊｂの値、及び、残時間格納エリア２２３ｐの情報に基づいて示唆態様を選択するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、変動中の特図１の抽選結果に応じて示唆態様が選択される割合を可変させるように構成しても良く、例えば、遊技者に有利となる大当たり種別（例えば、大当たりＡ）に当選した場合は、大当たりＡよりも遊技者に不利となる大当たり種別（例えば、大当たりＤ）に当選した場合よりも、示唆態様が選択され易くなるように構成しても良い。また、この場合、特図２変動回数カウンタ２２３ｊｂの値が所定値（例えば、３９）以下の場合は、示唆態様が選択される割合を同一（若干の誤差を含む同様の概念も含む）とし、所定値（例えば、３９）よりも大きい場合に示唆態様が選択される割合を異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対してより意欲的に遊技を行わせることができる。
【２５３２】
さらに、本実施形態では、示唆態様が表示されることにより、その表示内容に基づいて遊技者に対して次回大当たり遊技の内容を示唆するように構成しているが、これに限ること無く、示唆態様が表示される頻度を当選した大当たり種別（実行される大当たり遊技）に応じて可変させ、示唆態様が何回表示されたかに応じて遊技者に対して次回大当たり遊技の内容を示唆するように構成しても良い。
【２５３３】
この示唆態様選択テーブル２２２ｊａは、特図２用変動表示設定処理１１（図２９４のＳ５１９５参照）において、潜確状態が設定されていると判別された場合に実行される示唆態様設定処理（図２９３のＳ５３９２参照）にて参照され、示唆態様が選択されると、その後、設定された特図２の変動パターンと、選択された示唆態様種別とに対応した表示態様が設定される（図２９３のＳ１４２０４参照）。これにより、対応する特図２の変動パターンが外れである場合は、特図２の抽選結果が外れであることを示す図柄（第３図柄、演出図柄８１３）の表示態様を、選択された示唆態様に対応する表示態様に可変して表示させることができるため、遊技者に対して、特図２の抽選結果の報知と、特図１の抽選結果の示唆と、を一度に提供することができる。
【２５３４】
図２８７（ａ）に戻り説明を続ける。示唆演出選択テーブル２２２ｊｂは、第１特別図柄（特図１）の大当たり変動中に遊技状態として潜確状態が設定された場合に実行されるＲＵＳＨ遊技中において、第２特別図柄（特図２）の抽選結果が所定条件を満たした場合に、大当たり変動中の特図１の抽選内容（大当たり遊技内容、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態）を示唆する示唆演出を設定する際に参照されるデータテーブルである。
【２５３５】
ここで、図２８９を参照して、示唆演出選択テーブル２２２ｊｂに規定されている内容について説明をする。図２８９は、示唆演出選択テーブル２２２ｊｂの内容を模式的に示した模式図である。図２８９に示した通り、示唆演出選択テーブル２２２ｊｂは、取得した小当たり回数カウンタ２２３ｃｃの値と、示唆済情報格納エリア２２３ｊａに格納されている示唆済情報と、特図１の抽選にて当選した大当たり種別を示す情報と、示唆演出カウンタ２２３ｊｃの値と、に対応させて、複数の示唆演出が選択されるように規定されている。
【２５３６】
本第１１実施形態では、示唆演出選択テーブル２２２ｊｂに規定されている示唆演出の種別として、示唆演出が実行されない「失敗」と、示唆内容が弱い、即ち、遊技者が特図１抽選の抽選結果（大当たり内容）を判別し難い「示唆弱」と、「示唆弱」よりも遊技者が特図１抽選の抽選結果（大当たり内容）を判別し易い「示唆強」と、遊技者に対して特図１抽選の抽選結果（大当たり内容）を報知する「確定」と、遊技者に対して既に特図１抽選の抽選結果を報知済の場合に実行される「特典演出」と、示唆内容が含まれていない

煽り演出である「ドキドキ演出」と、が規定されている。
【２５３７】
この示唆演出選択テーブル２２２ｊｂは、小当たり関連処理１１（図２９２のＳ１４５７４参照）において、示唆演出の実行条件（小当たり当選回数が１０の倍数）が成立したと判別された場合に（図２９２のＳ４７５３：Ｙｅｓ）実行される示唆演出設定処理（図２９３のＳ１４００１参照）において、ＲＵＳＨ遊技期間の残時間が５秒以上あると判別されると（図２９３のＳ１４１０２：Ｙｅｓ）、示唆演出を実行するために参照される（図２９３のＳ１４１０６）。
【２５３８】
示唆演出として「失敗」が選択された場合は、示唆演出は実行されるが（図２８６（ａ）の表示画面は表示されるが）、宝箱８６０，８７０が開くこと無く演出が終了する失敗演出が実行される。つまり、遊技者に対して特図１の抽選結果を何ら示唆することが無い演出が実行される。示唆演出として「示唆弱」や「示唆強」が選択された場合は、図２８６（ｂ）に示した通り、示唆演出の演出結果として宝箱８６０，８７０が開いて中から特図１の抽選結果（大当たり内容）を示唆するコメント（遊技状態示唆表示８６１、ラウンド数示唆表示８７１）が現れる。このコメントの内容は、示唆演出として選択された示唆演出種別に対応して可変設定される。
【２５３９】
また、示唆演出として「確定」が選択された場合は、示唆演出の演出結果として、特図１の抽選結果を報知するコメントが宝箱８６０，８７０から現れる演出が実行される。なお、本実施形態では、遊技者に最も有利となる抽選結果である場合にのみ示唆演出として「確定」が選択されるように構成している。
【２５４０】
さらに、示唆演出として「特典演出」が設定された場合は、他では見ることが困難である演出（例えば、キャラクタが特別な衣装を纏って遊技者を祝福する演出）が実行される。これにより、ＲＵＳＨ遊技期間中に既に次回の大当たり内容を把握してしまった遊技者に対しても、継続して示唆演出を実行させようと意欲的に遊技を行わせることができる。
【２５４１】
加えて、示唆演出として「ドキドキ演出」が設定された場合は、上述した失敗演出と同様に大当たり内容を遊技者に示唆する演出結果は表示されないが、宝箱８６０，８７０（図２８６（ｂ）参照）が開く演出までは実行される。このように、大当たり内容を遊技者に示唆する演出結果は表示されない演出（ガセ演出）として、大当たり内容を遊技者に示唆する演出結果が表示される演出と同一の演出態様が実行される過程を異ならせたガセ演出を設定可能とすることで、遊技者に対して最後まで示唆演出の内容に注視させることができる。
【２５４２】
本第１１実施形態では、示唆演出選択テーブル２２２ｊｂを用いて選択された示唆演出態様の種別に対応して複数の演出態様（各宝箱から表示されるコメント内容）が記憶されている記憶手段を有しており（図示せず）、その記憶手段に記憶されている複数の演出態様の中から一の演出態様が設定される。これにより、遊技者に対しては示唆演出選択テーブル２２２ｊｂに規定されている示唆演出種別の数よりも多岐にわたる示唆演出を提供することができる。また、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの示唆履歴表示８８０に表示される示唆演出履歴は、示唆演出選択テーブル２２２ｊｂを用いて選択された示唆演出態様の種別に対応した表示態様が表示されるように構成している。これにより、多岐にわたる示唆演出が実行されたとしても、その示唆演出が実行された後に、遊技者に対して示唆演出履歴を分かり易く報知することができる。
【２５４３】
上述した複数の示唆演出種別に対する規定内容を具体的に説明すると、小当たり回数カウンタ２２３ｃｃの値が「１０」である場合、即ち、ＲＵＳＨ遊技期間中に初めて示唆演出の実行条件が成立した場合は、示唆済情報格納エリア２２３ｊａに示唆済情報が格納さ

れておらず（「－」）、特図１の大当たり種別に関わること無く、示唆演出カウンタ２２３ｊｃの値が「０～５９」の範囲に「失敗」が規定され、「６０～９９」の範囲に「示唆弱」が規定されている。

【２５４４】

小当たり回数カウンタ２２３ｃｃの値が「２０」である場合は、示唆済情報格納エリア２２３ｊａに示唆済情報が格納されていない場合（「－」）、即ち、小当たり回数カウンタ２２３ｃｃの値が「１０」である場合に実行された示唆演出において「失敗」が選択された場合は、特図１の大当たり種別に関わること無く、示唆演出カウンタ２２３ｊｃの値が「０～５９」の範囲に「示唆弱」が規定され、「６０～８９」の範囲に「示唆強」が規定され、「９０～９９」の範囲に「失敗」が規定されている。

【２５４５】

一方で、示唆済情報格納エリア２２３ｊａに示唆済情報が格納されている場合（「あり」）、即ち、小当たり回数カウンタ２２３ｃｃの値が「１０」である場合に実行された示唆演出において「示唆弱」が選択された場合は、特図１の大当たり種別が「Ａ」であって、示唆演出カウンタ２２３ｊｃの値が「０～５９」の範囲に「失敗」が規定され、「６０～８９」の範囲に「示唆強」が規定され、「９０～９９」の範囲に「失敗」が規定されている。また、特図１の大当たり種別が「Ｂ～Ｄ」であって、示唆演出カウンタ２２３ｊｃの値が「０～８９」の範囲に「失敗」が規定され、「９０～９９」の範囲に「示唆強」が規定されている。

【２５４６】

小当たり回数カウンタ２２３ｃｃの値が「３０」である場合は、示唆済情報格納エリア２２３ｊａに示唆済情報が格納されていない場合（「－」）、即ち、小当たり回数カウンタ２２３ｃｃの値が「１０」、及び「２０」である場合に実行された示唆演出において「失敗」が選択された場合は、特図１の大当たり種別が「Ａ」であって、示唆演出カウンタ２２３ｊｃの値が「０～５９」の範囲に「示唆強」が規定され、「６０～９９」の範囲に「示唆弱」が規定されている。また、特図１の大当たり種別が「Ｂ～Ｄ」であって、示唆演出カウンタ２２３ｊｃの値が「０～８９」の範囲に「失敗」が規定され、「９０～９９」の範囲に「示唆弱」が規定されている。

【２５４７】

一方で、示唆済情報格納エリア２２３ｊａに示唆済情報として「示唆弱」（あり、弱）が格納されている場合は、特図１の大当たり種別に関わらず、示唆演出カウンタ２２３ｊｃの値が「０～５９」の範囲に「示唆強」が規定され、「６０～９９」の範囲に「失敗」が規定されている。また、示唆済情報格納エリア２２３ｊａに示唆済情報として「示唆強」（あり、強）が格納されている場合は、特図１の大当たり種別が「Ａ，Ｂ」であって、示唆演出カウンタ２２３ｊｃの値が「０～５９」の範囲に「失敗」が規定され、「６０～８９」の範囲に「確定」が規定され、「９０～９９」の範囲に「失敗」が規定されている。また、特図１の大当たり種別が「Ｃ，Ｄ」である場合には、特図１の大当たり種別に関わらず、示唆演出「０～９９」の範囲に「失敗」が規定されている。

【２５４８】

そして、小当たり回数カウンタ２２３ｃｃの値が「４０」以上であって、且つ１０の倍数である場合は、示唆済情報格納エリア２２３ｊａに示唆済情報として「確定」が格納されている場合は、特図１の大当たり種別が「Ａ，Ｂ」である場合に、示唆演出「０～９９」の範囲に「特典演出」が規定され、それ以外は全て「ドキドキ演出」が規定されている。

【２５４９】

本第１１実施形態では小当たり回数カウンタ２２３ｊｂの値が所定値（１０の倍数）となったことを示唆演出の実行条件としているが、これ以外の用件を示唆演出の実行条件として設定しても良い。また、本実施形態では、１回のＲＵＳＨ遊技期間中に示唆演出を複数回実行可能となるように構成し、過去に実行された示唆演出よりも示唆度合いが低い示唆演出が実行されないように構成しているため、遊技者に対して示唆演出を最後まで楽し

ませることができる。
【２５５０】
次に、図２８７（ｂ）を参照して、本第１１実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３の内容について説明をする。図２８７（ｂ）は、本第１１実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３の内容を模式的に示した模式図である。図２８７（ｂ）に示した通り、示唆済情報格納エリア２２３ｊａと、特図２変動回数カウンタ２２３ｊｂと、示唆演出カウンタ２２３ｊｃと、を設けた点で上述した第４実施形態と相違している。
【２５５１】
示唆済情報格納エリア２２３ｊａは、実行された示唆演出（図２８６参照）の内容を一時的に記憶しておくためのデータ領域であって、１回のＲＵＳＨ遊技期間中に実行された示唆演出の履歴を格納可能なものである。この示唆済情報格納エリア２２３ｊａには、示唆演出設定処理（図２９３のＳ１４００１参照）において選択された示唆演出態様を示す情報が格納され（図２９３のＳ１４１０８）、次回の示唆演出態様を選択する際に格納されている情報が読み出される（図２９３のＳ１４１０４）。そして、ＲＵＳＨ遊技が終了するタイミング（大当たり遊技が開始されるタイミング）で格納されている情報がクリアされる（図２９１のＳ４６９２参照）。また、示唆済情報格納エリア２２３ｊａに格納されている情報に基づいて示唆履歴表示８８０が表示される。
【２５５２】
特図２変動回数カウンタ２２３ｊｂは、ＲＵＳＨ遊技期間中に実行された第２特別図柄（特図２）の変動回数（抽選回数）を計測するためのカウンタであって、特図２用変動表示設定処理１１（図２９４のＳ５１９５参照）において、潜確状態が設定されていると判別された場合に（図５３０３：Ｙｅｓ）、カウンタの値が１更新される（図２９４のＳ５３９３参照）。特図２変動回数カウンタ２２３ｊｂの値は、特図２の抽選結果を示すための演出態様を用いて変動中の特図１の抽選結果を示す示唆態様を設定する際に参照される（図２９５のＳ１４２０１参照）。そして、ＲＵＳＨ遊技が終了するタイミング（大当たり遊技が開始されるタイミング）でカウンタの値がクリアされる（図２９１のＳ４６９１参照）。
【２５５３】
示唆演出カウンタ２２３ｊｃは、上述した示唆態様や示唆演出を選択する際に参照されるカウンタであって、０～９９の範囲で繰り返し更新される。図示は省略したが、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するメイン処理が実行される毎に１ずつ更新される。詳細な構成については、上述した演出カウンタ２２３ｈと同様であるためその詳細な説明を省略する。
【２５５４】
示唆演出中フラグ２２３ｊｄは、示唆演出が実行中であることを示すためのフラグであって、示唆演出が実行されている間オンに設定される。この示唆演出中フラグ２２３ｊｄは、示唆演出設定処理（図２９３のＳ１４００１参照）を実行した場合にオンに設定される（図２９３のＳ１４１０９）。そして、特図２用変動表示設定処理１１（図２９４のＳ５１９５参照）において参照される（図２９４のＳ５３９１参照）。ここで、示唆演出中であると判別した場合は（図２９４のＳ５３９１：ＹＥＳ）、示唆演出と並行して特図２の変動演出するための特別な表示用変動パターンコマンドが設定される（図２９４のＳ５３９１参照）。この表示用変動パターンコマンドが設定された場合に、図２８６に示した態様の変動演出（示唆演出よりも演出効果の低い演出）が実行される。そして、液晶演出実行管理処理１１（図２９６のＳ４１６０参照）において、示唆演出が終了するタイミングであると判別した場合に（Ｓ１４３０２：Ｙｅｓ）、オフに設定される。
【２５５５】
＜第１１実施形態における制御処理について＞
次に、図２７４～図２７８を参照して、本第１１実施形態における制御処理について説明をする。本第１１実施形態では、上述した第４実施形態における音声ランプ制御装置１

１３の制御処理に対してコマンド判定処理４（図１５２のＳ４１８２参照）に代えてタイマ割込処理１１（図２９０のＳ１４１８２参照）を、大当たり関連処理（図６４のＳ４５０２参照）に代えて大当たり関連処理１１（図２９１のＳ４５９２参照）を、小当たり関連処理４（図１５６のＳ４５７４参照）に代えて小当たり関連処理１１（図２９２のＳ１４５７４参照）を、特図２用変動表示設定処理４（図１６０のＳ５１７５参照）に代えて特図２用変動表示設定処理１１（図２９４のＳ５１９５参照）を、液晶演出実行管理処理（図５９のＳ４１１０参照）に代えて液晶演出実行管理処理１１（図２９６のＳ４１６０参照）を実行する点、示唆演出設定処理（図２９３のＳ１４００１参照）と、示唆態様設定処理（図２９５のＳ５３９２参照）を追加した点で相違する。その他は同一の処理が実行される。なお、同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２５５６】

まず、図２９０を参照して、第１１実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるコマンド判定処理１１（Ｓ４１８２）について説明する。図２９０は、コマンド判定処理１１（Ｓ１４１８２）の内容を示したフローチャートである。コマンド判定処理１１（Ｓ１４１８２）は、上述した第４実施形態におけるコマンド判定処理（図１５２のＳ４１８２参照）に対して、Ｓ４２１５の処理において、主制御装置１１０より当たり関連コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４２１５：Ｎｏ）、当たり関連処理（Ｓ４２１６）に代えて当たり関連処理１１（Ｓ１４５７４）を実行する点で相違する。その他の処理に関しては、第４実施形態におけるコマンド判定処理４（Ｓ４１８２）と同一であるため、詳細な説明は省略する。

【２５５７】

また、Ｓ１４５７４において実行される当たり関連処理１１は、上述した当たり関連処理（Ｓ４２１６）に対して、大当たり関連コマンドを受信した場合に実行される大当たり関連処理（図６４のＳ４５０２参照）に代えて大当たり関連処理１１（図２９１のＳ４５９２）を、小当たり関連処理４（図１５６のＳ４５７４参照）に代えて小当たり関連処理１１（図２９２のＳ１４５７４）を実行する点で相違し、それ以外の要素は同一であるためその詳細な説明を省略する。

【２５５８】

次に、図２９１を参照して、本第１１実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるコマンド判定処理１１（図２９０のＳ１４１８２参照）内の一処理である当たり関連処理１１（Ｓ１４５７４参照）にて実行される大当たり関連処理１１（図２９１のＳ４５９２参照）について説明する。図２９１は、大当たり関連処理１１（Ｓ４５９２）の内容を示したフローチャートである。大当たり関連処理１１（Ｓ４５９２）は、上述した第４実施形態における大当たり関連処理（図６４のＳ４５０２）に対して、大当たり開始コマンドを受信した場合に実行される処理の内容を変更した点で相違し、それ以外は同一の処理が実行される。同一の処理内容の要素についてはその詳細な説明を省略する。

【２５５９】

大当たり関連処理１１（Ｓ４５９２）が実行されると、まず、大当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６０１）、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ４６０２）、次いで、特図２変動回数カウンタ２２３ｊｂの値をクリアし（Ｓ４６９１）、示唆済情報格納エリアに格納されている情報（ＲＵＳＨ遊技期間中に実行された示唆演出の履歴情報）をクリアし（Ｓ４６９２）、本処理を終了する。

【２５６０】

一方で、Ｓ４６０１の処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、上述した大当たり関連処理（図６４のＳ４５０２）と同一のＳ４６０３～Ｓ４６１３の処理を実行し本処理を終了する。

【２５６１】

つまり、大当たり関連処理１１（Ｓ４５９２）では、大当たりの開始タイミングにて、

大当たり開始前に実行されたＲＵＳＨ遊技中に一時的に記憶されていた各パラメータを初期化する処理が実行される。これにより、ＲＵＳＨ遊技が複数回実行されたとしても、過去のＲＵＳＨ遊技に関する情報に基づいてＲＵＳＨ遊技中の演出態様が設定されてしまうことを確実に抑制することができる。

【２５６２】

本第１１実施形態では、特図１の大当たり変動中にＲＵＳＨ遊技が実行されるように構成しているため、ＲＵＳＨ遊技の終了と大当たり遊技の開始とが同一のタイミングとなることからＲＵＳＨ遊技中に一時的に記憶されていた各パラメータの初期化処理を大当たり遊技の開始タイミングとしているが、これに限ること無く、ＲＵＳＨ遊技が終了したことを判別する判別手段を設け、その判別手段によりＲＵＳＨ遊技が終了したと判別された場合に各パラメータの初期化処理を実行するように構成しても良い。また、ＲＵＳＨ遊技が実行され得る条件が遊技状態として潜確状態が設定されている場合であることから、現在の遊技状態を判別する遊技状態判別手段の判別結果が潜確状態では無いと判別した場合にＲＵＳＨ遊技中に一時的に記憶されていた各パラメータの初期化処理を実行するように構成しても良い。

【２５６３】

さらに、本第１１実施形態では、１回のＲＵＳＨ遊技が終了する毎に各パラメータの初期化処理を実行するように構成しているが、大当たり遊技後所定期間内に再度ＲＵＳＨ遊技が実行される場合には各パラメータの情報（値）を継続して更新できるように構成しても良い。これにより、複数回のＲＵＳＨ遊技を継続して実行されようと意欲的に遊技を行わせることができる。この場合、大当たり遊技の終了後、所定期間（例えば、特図抽選の実行回数が３０回行われるまでの期間）が経過したか否かを判別する経過期間判別手段を設け、その経過期間判別手段により所定期間の経過が判別された場合に各パラメータの初期化処理を実行するように構成すれば良い。

【２５６４】

次に、図２９２を参照して、本第１１実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるコマンド判定処理１１（図２９０のＳ１４１８２参照）内の一処理である当たり関連処理１１（Ｓ１４５７４参照）にて実行される小当たり関連処理１１（図２９２のＳ１４５７４参照）について説明する。図２９２は、小当たり関連処理１１（Ｓ１４５７４）の内容を示したフローチャートである。小当たり関連処理１１（Ｓ１４５７４）は、上述した第４実施形態における小当たり関連処理４（図１５６のＳ４５７４）に対して、小当たり開始コマンドを受信した場合に実行される処理の内容を変更した点で相違し、それ以外は同一の処理が実行される。同一の処理内容の要素についてはその詳細な説明を省略する。

【２５６５】

小当たり関連処理１１（Ｓ１４５７４）が実行されると、まず、小当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０１）、小当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、上述した第４実施形態の小当たり関連処理４（図１５６のＳ４５７４参照）と同一のＳ４７４１～Ｓ４７５３の処理を実行し、Ｓ４７５３の処理において、小当たり回数カウンタ２２３ｃｃの値が１０の倍数であると判別した場合に（Ｓ４７５３：Ｙｅｓ）、示唆演出設定処理を実行する（Ｓ１４００１）。その後、表示用小当たり開始コマンドを設定し（Ｓ４７０２）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７０１の処理において、小当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｎｏ）、上述した第４実施形態の小当たり関連処理４（図１５６のＳ４５７４参照）と同一のＳ４７０３～Ｓ４７１０の処理を実行し本処理を終了する。

【２５６６】

Ｓ１４００１の処理において実行される示唆演出設定処理は、示唆演出の演出態様を設定するための処理である。つまり、上述したＳ４７５３の処理が示唆演出を実行するための実行条件が成立しているか否かを判別する判別手段となる。本実施形態では、示唆演出を実行するための実行条件として小当たり回数カウンタ２２３ｃｃの値が所定値（１０の

倍数の値）であることを設定しているが、それ以外の要素を実行条件として設定しても良く、例えば、潜確状態が設定されている間に実行された特図２抽選の回数が所定値（例えば、２０の倍数の値）となることを実行条件として設定しても良い。この場合、特図２変動回数カウンタ２２３ｊｂの値を読み出して判別するように構成すれば良い。

【２５６７】

また、本実施形態では潜確状態中（ＲＵＳＨ遊技期間中）に当選した小当たり回数に基づいて示唆演出を設定するように構成しているため、小当たり関連処理１１（Ｓ１４５７４）が示唆演出設定処理（Ｓ１４００１）を有するように構成しているが、示唆演出の実行条件を異ならせた場合には、対応する処理が示唆演出設定処理を有するように構成すれば良い。さらに、示唆演出の実行条件を複数設定する場合には、一つの示唆演出実行条件が成立した場合には、他の示唆演出実行条件が所定期間内（例えば、特図２の抽選回数が５回に到達するまでの期間内や、３０秒間）に成立することを制限する制限手段を設けると良い。このように構成することで、複数の異なる示唆演出実行条件が短期間に成立してしまい示唆演出が頻繁に発生してしまうことを抑制することができる。加えて、上述した制限手段を設ける場合には、複数の示唆演出実行条件の成立順序に基づいて示唆演出の演出態様を可変させると良い。これにより、遊技者に対して、示唆演出が実行されることだけでなく、どの示唆演出実行条件が成立したのかに対しても興味を持たせることができるため、演出効果を更に高めることができる。

【２５６８】

なお、ＲＵＳＨ遊技期間中に実行される示唆演出の実行条件としては、第２特別図柄（特図２）の抽選回数、小当たり当選回数、外れ当選回数の累積値が予め定められた所定値に到達した場合に成立し得る累積値条件の他に、外れに連続して当選した回数が所定値（例えば、５回）に到達した場合に成立し得る連続当選条件を設定しても良い。さらに、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２）に対して特定の操作を実行した場合に成立する操作条件を設けても良い。これにより、遊技者に対してＲＵＳＨ遊技期間中に積極的に操作手段を操作させることが可能となるため、遊技への参加意欲を高めることができる。また、ＲＵＳＨ遊技期間中に実行される特図２抽選以外の遊技結果に基づいて示唆演出の実行条件が成立するように構成しても良く、例えば、入球口に入球した球数が所定数に到達した場合や、保留記憶数が上限に到達している状態でさらに第１入球口６４や第２入球口６４０に入球した球（所謂、オーバー入賞球）が所定数に到達した場合に示唆演出の実行条件が成立するように構成しても良い。

【２５６９】

次に、図２９３を参照して、小当たり関連処理１１（図２９２のＳ１４５７４参照）にて実行される示唆演出設定処理（図２９３のＳ１４００１）の内容について説明をする。図２９３は示唆演出設定処理（Ｓ１４００１）の内容を示したフローチャートである。この示唆演出設定処理では、ＲＵＳＨ遊技期間中に実行される示唆演出の演出態様を設定するための処理が実行される。

【２５７０】

示唆演出設定処理（Ｓ１４００１）が実行されると、まず、残時間格納エリア２２３ｐに格納されている時間情報、即ち、ＲＵＳＨ遊技期間の残時間を取得し（Ｓ１４１０１）、取得した時間情報が５秒よりも長い時間を示しているかを判別する（Ｓ１４１０２）。ここで、本第１１実施形態では５秒間の示唆演出が実行されるように構成されている。よって、Ｓ１４１０２の処理において、ＲＵＳＨ遊技期間の残期間が５秒以下であると判別された場合には、示唆演出の終了タイミングにおいてＲＵＳＨ遊技期間が終了してしまうため、新たな示唆演出が実行されないように構成している。

【２５７１】

なお、本実施形態では示唆演出の時間を５秒間に固定しているが、これに限ること無く、複数の演出時間の示唆演出が実行されるように構成しても良い。この場合、先に実行する示唆演出の演出時間を決定し、次いで、ＲＵＳＨ遊技期間の残期間が決定された演出時間よりも長いか否かを判別し、その判別結果に基づいて示唆演出の実行の有無を決定する

ように構成しても良い。また、先にＲＵＳＨ遊技期間の残期間を判別し、その残期間内で実行可能な演出時間の中から示唆演出を設定するように構成しても良い。

【２５７２】

Ｓ１４１０２の処理において、残時間が５秒以下であると判別した場合は（Ｓ１４１０２：Ｎｏ）、示唆演出を実行可能な期間が無いため本処理を終了する。一方、残時間が５秒よりも長いと判別した場合は（Ｓ１４１０２：Ｙｅｓ）、次に、小当たり回数カウンタ２２３ｃｃの値を読み出し（Ｓ１４１０３）、示唆済情報格納エリア２２３ｊａに格納されている情報（今回のＲＵＳＨ遊技期間中に既に実行された示唆演出の種別を示す情報）を読み出し（Ｓ１４１０４）、次いで、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている現在実行中の特図１抽選の抽選結果を示す情報（大当たり種別を示す情報）を取得する（Ｓ１４１０５）。

【２５７３】

次に、Ｓ１４１０３～Ｓ１４１０５の処理にて取得した（読み出した）各情報に基づいて示唆演出選択テーブル２２２ｊｂを用いて今回実行する示唆演出の演出態様を選択し（Ｓ１４１０６）、選択した示唆演出態様に対応する表示用示唆演出コマンドを設定する（Ｓ１４１０７）。ここで、本実施形態ではＳ１４１０６の処理において選択された示唆演出態様に対して、複数の演出態様が設定されるように構成しており、Ｓ１４１０７の処理では、選択された示唆演出態様に対応する複数の演出態様の中から、１の演出態様に対応する表示用示唆演出コマンドが設定される。

【２５７４】

そして、Ｓ１４１０７の処理を終えると、今回選択した示唆演出態様を示す情報を示唆済情報格納エリア２２３ｊａに格納し（Ｓ１４１０８）、示唆演出中フラグ２２３ｊｄをオンに設定し（Ｓ１４１０９）、本処理を終了する。

【２５７５】

次に、図２９４を参照して、特図２用変動表示設定処理１１（Ｓ５１９５）の内容について説明をする。図２９４は特図２用変動表示設定処理１１（Ｓ５１９５）の内容を示したフローチャートである。この特図２用変動表示設定処理１１（Ｓ５１９５）は、特図２の変動パターンに対応した変動演出を設定するための処理であって、上述した第４実施形態の特図２用変動表示設定処理４（図１６０のＳ５１７５）の処理に対して、示唆演出が実行されている場合における表示用変動パターンコマンドを設定する処理と、ＲＵＳＨ遊技期間中の示唆態様を設定する処理とを追加した点で相違しており、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２５７６】

特図２用変動表示設定処理１１（Ｓ５１９５）が実行されると、まず、上述した第４実施形態の特図２用変動表示設定処理４（図１６０のＳ５１７５）と同一のＳ５３０１～Ｓ５３５１までの処理を実行する。そして、Ｓ５３５１の処理を終えると、示唆演出中フラグ２２３ｊｄがオンに設定されているかを判別する（Ｓ５３９１）。Ｓ５３９１の処理において、示唆演出中フラグ２２３ｊｄがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合、即ち、示唆演出が実行されていないと判別した場合は（Ｓ５３９１：Ｎｏ）、上述した第４実施形態の特図２用変動表示設定処理４（図１６０のＳ５１７５）と同一のＳ５３５２の処理を実行し、Ｓ５３９２の処理へ移行する。

【２５７７】

一方で、Ｓ５３９１の処理において、示唆演出中フラグ２２３ｊｄがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５３９１：Ｙｅｓ）、抽出した変動パターンと潜確モードに基づいて、第２特別図柄（特図２）の表示用示唆演出中潜確変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５３９４）、Ｓ５３９３の処理へ移行する。つまり、潜確状態中において、示唆演出が実行されている場合と実行されていない場合とで特図２の変動演出を異ならせて設定するように構成している。具体的には、示唆演出が実行されていない場合は、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの全体を用いて特図２の変動演出を実行する（図２８５（ａ）参照）のに対して、示唆演出が実行されている場合は、示唆演出を強調するために、第３

図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの大半を用いて示唆演出を実行し、残りの一部分を用いた特図２の変動演出が実行される（図２８６（ａ）参照）。

【２５７８】

このように構成することで、遊技者に対して最も注目すべき演出を分かり易く報知することができる。なお、本実施形態では、上述したとおり、示唆演出の実行の有無に基づいて音声ランプ制御装置１１３にて設定される表示用コマンドを異ならせるように構成しているが、これに限ること無く例えば、同一の表示用コマンドを設定し、表示制御装置１１４にて受信した表示用コマンドと、示唆演出の実行の有無に基づいて特図２の変動演出を表示する領域を可変させるように構成しても良い。これにより、示唆演出の有無に応じて特図２の変動演出の内容を可変すること無く、表示位置（表示態様の大きさ）のみを可変する場合には、音声ランプ制御装置１１３の制御負荷を容易に軽減することができる。

【２５７９】

Ｓ５３５２の処理を終えると、示唆態様設定処理（Ｓ５３９２）が実行され、次いで特図２変動回数カウンタ２２３ｊｂの値を１加算して本処理を終了する。Ｓ５３９２の処理では、今回の特図２変動演出を用いて実行中（変動中）の特図１抽選の結果を示唆するための示唆態様を設定するための処理が実行される。

【２５８０】

本実施形態では、上述した通り、示唆演出中フラグ２２３ｊｄがオンに設定されている場合には、示唆態様設定処理（Ｓ５３９２）が実行されないように構成している。つまり、示唆演出によって特図１の抽選結果（大当たり内容）を示唆する演出が実行されている期間中は、特図２の変動演出を用いて特図１の抽選結果（大当たり内容）を示唆する演出が実行されないように構成している。これにより、複数の示唆演出が同時に発生してしまい、遊技者に分かり難い演出を提供してしまうことを抑制することができる。

【２５８１】

次に、図２９５を参照して、示唆態様設定処理（Ｓ５３９２）の内容について説明をする。図２９５は示唆態様設定処理（Ｓ５３９２）の内容を示したフローチャートである。示唆態様設定処理（Ｓ５３９２）が実行されると、まず、特図２変動回数カウンタ２２３ｊｂの値を読み出し（Ｓ１４２０１）、残時間格納エリア２２３ｐに格納されている情報（特図１の残変動時間を示す情報）を読み出し（Ｓ１４２０２）、Ｓ１４２０１の処理にて読み出したカウンタ値と、Ｓ１４２０２の処理にて読み出した格納情報とに基づいて示唆態様選択テーブル２２２ｊａを用いて今回の演出態様を選択する（Ｓ１４２０３）。そして、設定された変動パターンコマンドと、選択された演出態様とに対応した表示用コマンドを設定し（Ｓ１４２０４）、本処理を終了する。

【２５８２】

このように構成することで、特図２の変動演出を設定する際にその特図２の変動演出を用いて特図１の抽選結果を示唆するための示唆態様を設定することができるため、遊技者に対して１つの変動演出にて複数の情報（特図２の抽選結果、特図１の抽選結果）を報知（示唆）することが可能となり、遊技者に変動演出を注視させることができる。なお、本第１１実施形態では、特図２の変動演出を用いた示唆態様として、演出図柄８１３の表示態様を可変させる示唆態様（図２８５（ｂ）参照）や、第３図柄の表示態様を可変させる示唆態様（図２８５（ｂ）参照）といった特図２抽選の結果を示すための停止表示態様を用いているが、これに限ること無く、変動表示中の態様を用いて示唆態様を設定しても良い。例えば、第３図柄が変動表示されている際に背景の色を可変させることで特図１の抽選結果を示唆可能に構成したり、演出図柄８１３が格納されている宝箱８１２の表示態様を可変させることで特図１の抽選結果を示唆可能に構成したりしても良い。また、第３図柄表示装置８１に表示されている表示態様だけでは無く、パチンコ機１０に設けられた音声出力装置２２６や、ランプ表示装置２２７を用いて特図１の抽選結果を示唆可能に構成しても良い。具体的には、特図２の変動表示が実行されている期間中に出力される音声を可変させたり、特図２の変動表示が実行されている期間中のランプの発光態様を可変させたりすることで特図１の抽選結果を示唆可能に構成しても良い。

【２５８３】
次に、図２９６を参照して、液晶演出実行管理処理１１（Ｓ４１６０）の内容について説明をする。図２９６は液晶演出実行管理処理１１（Ｓ４１６０）の内容を示したフローチャートである。この液晶演出実行管理処理１１（Ｓ４１６０）では、上述した第４実施形態の音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図５９参照）において実行される液晶演出実行管理処理（Ｓ４１１０）に対して、示唆演出の実行期間中であるか否かを判別するための処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。
【２５８４】
上述した液晶演出実行管理処理（図５９のＳ４１１０参照）について簡単に説明をすると、音声ランプ制御装置１１３にて設定された各演出の演出期間や実行中の演出の更新期間を常時判別するための処理が実行されるものである。具体的には、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有する計時手段（タイマ）と、設定された演出のシナリオ（実行中の演出シナリオ）と、を常時管理しており、実行中の演出を終了させるタイミングや、演出態様を切り替えるタイミングを管理するための処理が実行される。
【２５８５】
液晶演出実行管理処理１１（Ｓ４１６０）が実行されると、まず、示唆演出中フラグ２２３ｊｄがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１４３０１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１４３０１：Ｙｅｓ）、現在が示唆演出終了タイミングであるかを判別する（Ｓ１４３０２）。Ｓ１４３０２の処理において示唆演出終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１４３０２：Ｙｅｓ）、示唆演出中フラグ２２３ｊｄをオフに設定し（Ｓ１４３０３）、その他液晶演出実行管理を実行し（Ｓ１４３０４）、本処理を終了する。
【２５８６】
Ｓ１４３０２の処理について説明をすると、本第１１実施形態では、５秒間の示唆演出が実行されるように構成されており、示唆演出が実行されるタイミングからの経過時間を音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有する計時手段を用いて計測し、その計測結果に基づいて判別が実行される。なお、上述した処理以外であっても示唆演出の終了タイミングを判別可能な処理であれば良く、例えば、示唆演出が実行される場合に演出時間をカウント可能なカウント手段に５秒に対応した値を設定し、そのカウント手段の値が５秒の経過を示す値となったことで示唆演出の終了タイミングを判別するように構成しても良い。
【２５８７】
以上説明をした通り、本第１１実施形態では、第１特別図柄（特図１）の変動中に実行される第２特別図柄（特図２）の抽選に基づいて、変動中の特図１の抽選結果を遊技者に示唆（報知）するための示唆演出を実行可能に構成しているため、遊技者に対して特図１の抽選結果を事前に予測させることが可能となる。よって、演出効果を高めることができる。
【２５８８】
また、特図２の抽選結果を示すための変動演出を用いて上述した示唆演出を実行するように構成しているため、特図２の抽選結果と特図１の抽選結果とを１の演出で遊技者に示唆（報知）することができるため、演出効果を高めることができる。
【２５８９】
加えて、特図２の抽選結果が所定条件を満たした場合に示唆演出を実行するように構成しているため、遊技者に対して意欲的に特図２抽選を実行させることができる。なお、本第１１実施形態では、特図２の抽選が実行されるほど示唆演出が実行され易くなるように構成しているため、遊技者の遊技意欲をより高めることができる。
【２５９０】
つまり、本第１１実施形態では、第１特別図柄（特図１）の変動中に実行される第２特別図柄（特図２）の抽選が、特図１の抽選結果を示唆するための示唆演出の実行条件を成立させる役割と、示唆演出を実行する役割との両方を有しているように構成している。こ

れにより、特図２の変動表示を用いた示唆演出が実行されるか、特図２の変動表示とは異なる示唆演出が実行されるかについて遊技者に興味を持たせることができる。

【２５９１】

さらに、本第１１実施形態では、示唆演出の演出態様として、遊技者が特図１の抽選結果を予測し易い示唆演出（示唆強）と、その示唆演出よりも特図１の抽選結果を予測し難い示唆演出（示唆弱）と、を少なくとも設定可能に構成しているため、示唆演出の演出態様に注視させることができる。また、本第１１実施形態では、１回の特図変動期間中に複数回の示唆演出を実行可能に構成しており、示唆演出の実行回数が増加するほど、特図１の抽選結果を予測し易い示唆演出（示唆強）が設定され易くなるように構成している。これにより、遊技者に対してより多くの示唆演出が実行されるように意欲的に遊技を行わせることができる。

【２５９２】

なお、本第１１実施形態では、特図１変動中における特図２抽選に基づいて上述した示唆演出を実行するように構成しているが、同時に実行可能な複数の抽選を用いていれば良く、例えば、特図１変動中における普通図柄（第２図柄）の抽選に基づいて上述した示唆演出を実行しても良いし、普通図柄（第２図柄）変動中における特別図柄（第１図柄）の抽選に基づいて普通図柄の抽選結果を示唆するための示唆演出を実行しても良い。また、特図１と特図２とが同時に変動中における普通図柄抽選に基づいて特図１或いは特図２の抽選結果を示唆するための示唆演出を実行するように構成しても良い。

【２５９３】

本第１１実施形態では、特図１の抽選が大当たりに当選している大当たり変動中における特図２抽選に基づいて当選した大当たりの内容を示唆するように構成しているが、これに加え、特図１の残変動時間も示唆するように構成しても良い。また、本第１１実施形態では、複数の特別図柄のうち、一方の特別図柄が大当たりに当選している場合（大当たり当選の変動中も含む）には、他方の特別図柄の抽選で大当たりに当選しないように構成している。よって、特図１大当たり変動中に実行される特図２抽選が大当たりに当選することが無いため、特図１の抽選結果（大当たり内容）を示唆したとしても、その示唆内容とは異なる大当たり遊技（特図２抽選で当選した大当たりに対応する大当たり遊技）が実行されてしまう事態を抑制することができる。

【２５９４】

なお、本第１１実施形態では、大当たりに当選した特図１変動中において実行される特図２抽選に基づいて示唆演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、大当たりに当選していない特図１変動中において実行される特図２抽選に基づいて示唆演出を実行するように構成しても良い。これにより、示唆演出が実行されることにより遊技者に対して変動中の特図１が大当たりに当選しているのではと思わせることができる。

【２５９５】

また、本第１１実施形態では、上述した第４実施形態と同様に、確変状態が設定されている状態で大当たりに当選すると、その大当たり変動中に潜確状態が設定され、特図２の抽選が実行され易くなるように構成している。これにより、特図１大当たり変動中に特図２抽選をより多く実行させることができるため、遊技者に示唆演出を提供し易くすることができる。また、潜確状態が設定されている状態では特図２抽選にて大当たりとは異なる小当たりに当選し易くなることから、より積極的に特図２抽選を実行させ易くすることができる。

【２５９６】

本第１１実施形態では、特図１の大当たり変動中に実行された特図２抽選に基づいて特図１の抽選結果を示唆するための示唆演出を、特図１の大当たり遊技が開始されるまでに実行するように構成しているが、これ以外の期間で示唆演出を実行しても良く、例えば、上述した第６実施形態に本実施形態の技術を適用し、特図１の大当たり遊技中において実行された特図２抽選に基づいて特図１の抽選結果（大当たり遊技内容や大当たり遊技終了後に設定される遊技状態）を示唆するように構成しても良い。

【２５９７】
また、本第１１実施形態では、特図１の大当たり変動中にのみ特図２抽選に基づいて示唆演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、特図１の外れ変動中に実行される特図２抽選に基づいて示唆演出を実行するように構成しても良い。これにより、示唆演出が実行された場合に、遊技者に対して変動中の特図１抽選が大当たりであるか否かを楽しませることができる。
【２５９８】
上述した第１１実施形態では、特図１変動中に実行された特図２抽選に基づいて特図１の抽選結果を示唆するための示唆演出を、上記第４実施形態に追加した例を示したが、本第１１実施形態に用いられた示唆演出を、上述した他の実施形態に追加するように構成しても良く、例えば、上記第３実施形態に追加するように構成しても良い。
【２５９９】
上記第３実施形態では、大当たり終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、その確変状態が設定されている状態にて所定の移行条件（大当たり当選、小当たり当選、特別図柄の４回目の抽選）が成立した場合に、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）を所定の終了条件（特別図柄の４回目の抽選結果が停止表示される）が成立するまでの期間設定されるように構成している。
【２６００】
このように構成された第３実施形態において上述した示唆演出を実行する場合には、潜確状態が設定されている特図１変動中に実行された特図２抽選に基づいて特図１の抽選結果だけでは無く、潜確状態が設定された契機（移行条件）を示唆する示唆演出も実行するように構成すると良い。
【２６０１】
つまり、上記第３実施形態には、潜確状態が設定される移行条件が複数規定されており、成立した移行条件に応じて潜確状態が設定される期間が異なるように構成している。具体的な内容については図１１２を参照して上述しているためその説明を省略する。さらに、上記第３実施形態に用いた構成によれば、潜確状態への移行条件が成立した特図１変動が停止表示されるまでは、遊技者に対して今回の潜確状態への移行契機が何であったのかを報知することができないものであった。
【２６０２】
そこで、上記第３実施形態の構成に対し、上記第１１実施形態を用いて説明をした示唆演出を追加することにより、潜確状態への移行条件が成立した特図１変動中に実行された特図２抽選に基づいて変動中の特図１の抽選結果を示唆することが可能となる。このように構成することで、遊技者は実行される示唆演出を見ることで今回の潜確状態への移行契機を予測することが可能となる。
【２６０３】
つまり、遊技状態として遊技者に有利な第１遊技状態（例えば、潜確状態）と、その第１遊技状態よりも不利となる第２遊技状態（例えば、確変状態）とを設定可能にし、所定の移行条件が成立した場合に、第２遊技状態から第１遊技状態へと移行可能に構成し、第１遊技状態が設定されている場合の特図１変動中において実行される特図２変動（抽選）に基づいて、今回の第１遊技状態が設定されることになった移行条件が何であったかを遊技者に示唆するための示唆演出を実行可能に構成すると良い。
【２６０４】
上述した第１１実施形態では、特図１の大当たり変動中（ＲＵＳＨ遊技期間中）に特図２の抽選を実行することで、頻繁に小当たり遊技（ＲＵＳＨ遊技）を実行させることで、大当たり遊技を実行すること無く遊技者に賞球を付与可能な構成において、その特図２の抽選に基づいて特図１の抽選結果（大当たり遊技内容、大当たり遊技終了後の遊技状態、特図１変動の残変動時間）を示唆する示唆演出を実行可能に構成しているため、ＲＵＳＨ遊技期間中における特図２抽選に複数の意味合いを持たせることができる。具体的には、ＲＵＳＨ遊技期間中に実行される特図２抽選によって、賞球を得るための小当たり当選に

期待させながら、変動中の特図１の抽選結果として遊技者に有利な抽選結果であることを示唆する示唆演出が実行されることを期待させることができる。
【２６０５】
このように構成する場合、例えば、特図２抽選が有する複数の意味合いのうち、一方が遊技者に不利となる意味合いとなる場合に、他方が遊技者に有利となる意味合いとするように制御すると良い。具体的には、例えば、特図２抽選の結果として変動時間が長い小当たり（例えば小当たりＡ）と、その小当たりＡよりも変動時間が短い小当たり（小当たりＢ）を設定可能に構成する。この場合、ＲＵＳＨ遊技期間という限られた期間内に多くの小当たり遊技を実行するためには、特図２の抽選結果として、変動時間が短い抽選結果が多く選択される必要がある。つまり、上述した小当たりＡに当選した場合は、小当たりＢに当選した場合よりも遊技者に不利な抽選結果となる。
【２６０６】
このような場合において、小当たりＡに当選したほうが小当たりＢに当選するよりも、示唆演出が実行され易くなるように構成すると良い。これにより、遊技者に不利となる特図２抽選の結果となった場合に、別の付加価値（示唆演出）を提供し易くすることができるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。
【２６０７】
なお、上述した例以外にも、例えば、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技の遊技態様として遊技者に有利となる第１小当たり遊技と、その第１小当たり遊技よりも遊技者に不利な小当たり遊技が実行される第２小当たり遊技とを設定可能にし、遊技者に不利となる小当たり遊技に当選した場合に、別の付加価値（示唆演出）を提供し易くすることができるように構成しても良い。
【２６０８】
上記各実施形態では、主制御装置１１０において第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ）が更新される度（即ち、増加した場合や、減少した場合にそれぞれ）に、保留球数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、主制御装置１１０において第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ）が増加する場合だけ、保留数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信された変動パターンコマンドを受信すると、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂの値を１減らすように構成する。これにより、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３へ保留数コマンドを送信する回数と、音声ランプ制御装置１１３が保留数コマンドを受信する回数とをそれぞれ減らすことができるので、主制御装置１１０および音声ランプ制御装置１１３の制御的負担を軽減することができる。
【２６０９】
上記各実施形態においては、第１入球口６４への入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１入球口６４への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、第１図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。
【２６１０】
また、上記各実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、縦方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作

表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【２６１１】

上述した各実施形態では、遊技者に各図柄の抽選結果を示すための第３図柄表示を１つの表示手段（第３図柄表示装置８１）にて実行しているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、第３図柄のうち、遊技者に強調して表示される主図柄を表示する表示手段と、従図柄を表示する表示手段とで異なる表示手段を設けてもよい。また、表示手段の構成として、液晶ディスプレイ以外の構成を用いても良い。

【２６１２】

上述した各実施形態では、遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）の場合に遊技盤１３の右側領域を狙う右打ち遊技が実行され、通常の遊技状態の場合に遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しているが、遊技状態に応じて遊技盤１３の狙う領域を異ならせていればよく、時短状態中に左打ち遊技を実行させ、通常状態中に右打ち遊技を実行させてもよい。また、同一の領域を狙いながら異なる遊技状態における遊技を実行可能に構成してもよい。

【２６１３】

上述した各実施形態では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下動作することにより、操作手段が操作されたことが判別される枠ボタン２２，２３を用いているが、それ以外の構成を用いてもよく、遊技者が左右または前後に傾倒させることで操作されたことを判別可能なレバー状に構成された操作手段や、遊技者が接触または近接したで操作されたことを判別可能なタッチセンサ式の操作手段や、所定の電波を発信することで操作されたことを判別可能な無線式の操作手段等を用いても良い。また、可動弁７５０や貯留装置（第１貯留装置７７０、第２貯留装置７７１）や第２枠ボタン（解除用ボタン）２２ｂ（１０２２ｂ、１１２２ｂ）や第３枠ボタン（解除用ボタン）２２ｃの各動作制御の一部または全部を主制御装置１１０ではなく、音声ランプ制御装置１１３側で実行するように構成してもよい。

【２６１４】

上述した各実施形態では、第３図柄表示装置８１の表示画面を用いて実行される演出における表示態様を設定するための処理を音声ランプ制御装置１１３が行い、遊技（抽選）そのものは、音声ランプ制御装置１１３とは異なる主制御装置１１０が実行するように構成しているが、これに限ること無く、遊技（抽選）を実行するための処理と、遊技（抽選）の結果を演出として表示するための処理とを、同一の制御装置で実行するように構成しても良い。このように構成することで、一つの制御装置にて複数の異なる処理を実行することが可能となる。

【２６１５】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【２６１６】

さらに、上記各実施形態では、複数の特別図柄種別として第１特別図柄と第２特別図柄との２種類の特別図柄を用いているが、特別図柄の種別はこれに限ること無く、３つ以上の特別図柄種別を用いても良いし、１つの特別図柄種別のみ用いるように構成しても良い。また、上述した各実施形態では、複数の特別図柄が予め定められた規則に従って抽選（

変動）が行われる遊技性と、個々に独立して抽選（変動）が行われる遊技性と、を説明したが、各実施形態にて説明をした遊技性のそれぞれを入れ替えたり、組み合わせたりしても良い。

【２６１７】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【２６１８】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【２６１９】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【２６２０】

＜特徴Ａ群＞（特定の特図変動中に小当たり可能）

第１判定を実行可能な第１判定手段と、その第１判定手段による判定結果を示すための第１識別情報が表示される第１表示手段と、その第１表示手段に前記第１識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段により前記第１識別情報を動的表示させる動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、前記第２判定を実行可能な第２判定手段と、その第２判定手段による判定結果を示すための第２識別情報が表示される第２表示手段と、前記第１表示手段に特定の第１判定結果を示すための前記第１識別情報が表示された場合に、第１特典遊技を実行し、前記第２表示手段に特定の第２判定結果を示すための前記第２識別情報が表示された場合に、第２特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第１判定よりも前記第２判定が実行され易くする第１遊技状態と、前記第２判定よりも前記第１判定が実行され易くする第２遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、所定条件が成立している場合に、前記第１識別情報が動的表示される前記動的表示期間において前記第１遊技状態を設定可能とするものであることを特徴とする遊技機Ａ１。

【２６２１】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、抽選結果に応じて特典遊技の終了後に次回の大当たりに当選するまでの期間、遊技者に有利となる有利遊技状態（確変状態）を設定する遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１２－２１７７６６号公報）。ところで、

上記した遊技機は、遊技者に有利となる有利遊技状態が設定される期間が、その有利遊技状態が設定されてから実行される抽選によって可変するため、即ち、有利遊技状態中に実行される抽選によって直ぐに次回の当たりに当選した場合には、有利遊技状態が設定される期間が短くなり、有利遊技状態中に実行される抽選によって次回当たりに直ぐに当選しない場合には、有利遊技状態が設定される期間が長くなる。このように、有利遊技状態が設定されてから実行される抽選の結果に応じて遊技者に提供する有利遊技状態が設定される期間が異なってしまうという問題があった。さらに、有利遊技状態が設定されている期間において遊技者に特典を付与する遊技性を有する遊技機であれば、遊技者に付与される特典が大きく異なってしまうという問題があった。上記した遊技機において、さらに遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

【２６２２】

遊技機Ａ１によれば、第１判定が動的表示されている期間中を第２判定が実行され易い第１遊技状態とすることができるため、第１遊技状態が設定される期間の長さを予め設定することができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２６２３】

遊技機Ａ１において、前記第２判定手段は、前記第１判定手段が前記特定の第１判定結果を判定する確率よりも高い確率で前記特定の第２判定結果を判定するように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ａ２。

【２６２４】

遊技機Ａ２によれば、遊技機Ａ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段による第１判定の判定結果に基づいて実行される第１特典遊技よりも、第２判定手段による第２判定の判定結果に基づいて実行される第２特典遊技のほうが実行され易くすることができるため、第１遊技状態を第２遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態とすることができる。よって、遊技者に対して第１遊技状態が設定されることを所望して遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２６２５】

遊技機Ａ１またはＡ２において、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、前記第１入球手段と、前記第２入球手段とは異なる第３入球手段と、前記第２入球手段へと遊技球を誘導可能な第１状態とその第１状態よりも前記第２入球手段への入球が困難となる第２状態とに可変可能な可変手段と、を有し、前記第１判定手段は、前記第１入球手段、或いは前記第２入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第１判定を実行可能に構成され、前記第２判定手段は、前記第３入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第２判定を実行可能に構成され、前記第２遊技状態では、前記第１遊技状態よりも前記可変手段が前記第１状態に可変され易く制御されるものであることを特徴とする遊技機Ａ３。

【２６２６】

遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ１またはＡ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２遊技状態よりも、第１遊技状態のほうが第１判定を実行し難くすることができる。よって、第１遊技状態が設定される状態において、第３入球手段に球を入球させる遊技を行わせ易くすることができ、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【２６２７】

遊技機Ａ３において、前記第１特典遊技が実行された後に、前記第１判定により前記特定の第１判定結果と判定される確率を通常時よりも高い高確率を設定することが可能な高確率設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、前記高確率設定手段により前記高確率が設定されている場合に、前記特定の第１判定結果を示すための前記第１識別情報で表示されこととなる前記第１識別情報の動的表示の開始に基づいて、前記第１遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ａ４。

【２６２８】

遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、高確

率設定手段により高確率が設定されている場合に、第１判定により特定の第１判定結果を示すための第１識別情報で表示されることとなる第１識別情報の動的表示の開始に基づいて第１遊技状態が設定されるため、第１遊技状態が設定されるまでの過程を段階的に設定することができる。よって、遊技者に対して継続して遊技を行わせ易くすることができるという効果がある。

【２６２９】

遊技機Ａ１からＡ４のいずれかにおいて、前記第２特典遊技は、前記第１特典遊技よりも遊技者に付与されることが可能な特典が少なく設定されているものであることを特徴とする遊技機Ａ５。

【２６３０】

遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ１からＡ４のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２特典遊技では第１特典遊技よりも遊技者に付与されることが可能な特典が少なく設定されるため、第１遊技状態が設定されている期間中に遊技者に過剰に特典を付与してしまうことを抑制することができるという効果がある。

【２６３１】

＜特徴Ｂ群＞（遊技内容と特１、特２を一度に設定）

第１判定を実行可能な第１判定手段と、その第１判定手段による判定結果を示すための第１識別情報が表示される第１表示手段と、その第１表示手段に前記第１識別情報を動的表示させる第１動的表示手段と、その第１動的表示手段により前記第１識別情報が動的表示される期間を決定する第１動的表示期間決定手段と、前記第２判定を実行可能な第２判定手段と、その第２判定手段による判定結果を示すための第２識別情報が表示される第２表示手段と、その第２表示手段に前記第２識別情報を動的表示させる第２動的表示手段と、その第２動的表示手段により前記第２識別情報が動的表示される期間を決定する第２動的表示期間決定手段と、前記第１表示手段に特定の第１判定結果を示すための前記第１識別情報が表示された場合に、第１特典遊技を実行し、前記第２表示手段に特定の第２判定結果を示すための前記第２識別情報が表示された場合に、第２特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定の第１判定結果を示すための前記第１識別情報で表示されることとなる前記第１識別情報が動的表示される動的表示期間を判別する期間判別手段と、その期間判別手段により判別された前記動的表示期間中に実行される前記第２識別情報の動的表示に対応する演出を決定する演出決定手段と、その演出決定手段により決定された前記演出を実行する演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｂ１。

【２６３２】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、抽選結果に応じて特典遊技の終了後に次回の大当たりに当選するまでの期間、遊技者に有利となる有利遊技状態（確変状態）を設定する遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１２－２１７７６６号公報）。ところで、上記した遊技機は、遊技者に有利となる有利遊技状態が設定される期間が、その有利遊技状態が設定されてから実行される抽選によって可変するため、即ち、有利遊技状態中に実行される抽選によって直ぐに次回の当たりに当選した場合には、有利遊技状態が設定される期間が短くなり、有利遊技状態中に実行される抽選によって次回当たりに直ぐに当選しない場合には、有利遊技状態が設定される期間が長くなる。このように、有利遊技状態が設定されてから実行される抽選の結果に応じて遊技者に提供する有利遊技状態が設定される期間が異なってしまうという問題があった。さらに、有利遊技状態が設定されている期間において遊技者に特典を付与する遊技性を有する遊技機であれば、遊技者に付与される特典が大きく異なってしまうという問題があった。上記した遊技機において、さらに遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

【２６３３】

遊技機Ｂ１によれば、期間判別手段により判別された動的表示期間中に実行される第２

識別情報の動的表示に対応する演出が演出決定手段により決定されるため、第１識別情報の動的表示期間と関連付けて第２識別情報の動的表示に対応する演出を実行することができるため、遊技者に対して実行される演出に基づいて今後の遊技を予測させる楽しみを提供することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２６３４】

遊技機Ｂ１において、前記演出決定手段は、前記期間判別手段により判別された前記動的表示期間と、前記第１特典遊技の遊技内容と、に基づいて、前記演出を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｂ２。

【２６３５】

遊技機Ｂ２によれば、遊技機Ｂ１の奏する効果に加え、演出実行手段により実行された演出を把握することにより、実行中の第１識別情報の動的表示期間と、第１特典遊技の遊技内容と、を予測することが可能となる。よって、遊技者を演出に注視させることができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

【２６３６】

遊技機Ｂ１またはＢ２において、前記第１判定よりも前記第２判定が実行され易くする第１遊技状態と、前記第２判定よりも前記第１判定が実行され易くする第２遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、前記特定の第１判定結果を示すための前記第１識別情報で表示されることとなる前記第１識別情報が動的表示される動的表示期間中に前記第１遊技状態を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｂ３。

【２６３７】

遊技機Ｂ３によれば、遊技機Ｂ１またはＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１特典遊技が実行されることとなる判定結果に対応する第１識別情報の動的表示中に第１遊技状態が設定されるため、第１特典遊技が実行されるまでの期間を用いて第２特典遊技を狙う遊技を行うことができる。さらに、演出実行手段により実行された演出を把握することにより、第１遊技状態が設定される期間を予測することができるため、第１遊技状態中に意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【２６３８】

遊技機Ｂ２またはＢ３において、前記特典遊技実行手段により実行される前記第１特典遊技として通常第１特典遊技と、その通常第１特典遊技よりも遊技者に付与する特典が少ない小第１特典遊技と、を設定可能な第１特典遊技設定手段を有し、前記第１動的表示期間決定手段は、第１期間と、その第１期間よりも長い第２期間とを決定可能なものであり、前記演出決定手段は、前記特典遊技実行手段により前記小第１特典遊技が実行され、且つ、前記期間判別手段により前記第２期間が決定される場合と、前記特典遊技実行手段により前記通常第１特典遊技が実行され、且つ、前記期間判別手段により前記第１期間が決定される場合とで同一態様の演出を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｂ４。

【２６３９】

遊技機Ｂ４によれば、遊技機Ｂ２またはＢ３の奏する効果に加え、演出決定手段が演出内容を決定するための２つの要素の有利具合が異なる組み合わせである場合に、演出決定手段により同一態様の演出が決定されるため、演出実行手段により実行された演出の内容を把握することで、遊技者に対して今後の遊技状況を複数パターン予測させることができる。そして、第１遊技状態の進捗具合によって、予測の精度を徐々に高めさせることが可能となる。よって、遊技者に対して予測する楽しみをより高めさせることができ、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。

【２６４０】

遊技機Ｂ４において、前記演出決定手段は、前記特典遊技実行手段により前記通常第１特典遊技が実行され、且つ、前記期間判別手段により前記第２期間が決定される場合に、特定演出を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｂ５。

【２６４１】

遊技機Ｂ５によれば、遊技機Ｂ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定

演出が実行されることにより、遊技者に対して最も有利な遊技内容が設定されたことを報知することができるため、遊技者に優越感を与えることができるという効果がある。
【２６４２】
＜特徴Ｃ群＞（突入報知）
第１判定を実行可能な第１判定手段と、その第１判定手段による判定結果を示すための第１識別情報が表示される第１表示手段と、その第１表示手段に前記第１識別情報を動的表示させる第１動的表示手段と、その第１動的表示手段により前記第１識別情報が動的表示される期間を決定する第１動的表示期間決定手段と、前記第２判定を実行可能な第２判定手段と、その第２判定手段による判定結果を示すための第２識別情報が表示される第２表示手段と、その第２表示手段に前記第２識別情報を動的表示させる第２動的表示手段と、その第２動的表示手段により前記第２識別情報が動的表示される期間を決定する第２動的表示期間決定手段と、前記第１表示手段に特定の第１判定結果を示すための前記第１識別情報が表示された場合に、第１特典遊技を実行し、前記第２表示手段に特定の第２判定結果を示すための前記第２識別情報が表示された場合に、第２特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第１判定よりも前記第２判定が実行され易くする第１遊技状態と、前記第２判定よりも前記第１判定が実行され易くする第２遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により前記第１遊技状態が設定される場合に、前記第２識別情報の動的表示における状況に基づいて前記第１遊技状態が設定されたことを遊技者に示すための報知態様を報知する報知タイミングを決定する報知タイミング決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｃ１。
【２６４３】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、抽選結果に応じて特典遊技の終了後に次回の大当たりに当選するまでの期間、遊技者に有利となる有利遊技状態（確変状態）を設定し、遊技状態が可変したことを遊技者に報知する演出を実行する遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１２－２１７７６６号公報）。ところで、上記した遊技機は、遊技者に有利となる有利遊技状態が設定されたことに基づいて、その旨を報知する演出を実行するように構成していたため、例えば、有利遊技状態が設定されているにも関わらず、新たな抽選を実行することができない状態であっても、有遊技状態が設定されていることを報知してしまい、遊技者に対して不快感を与えてしまうという問題があった。上記した遊技機において、さらに遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。
【２６４４】
遊技機Ｃ１によれば、第２判定が実行され易い第１遊技状態が設定されたことを報知する報知タイミングを、第２識別情報の動的表示状況に基づいて決定することができる。よって、第１遊技状態が設定されたことを報知する報知タイミングに対して遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができるという効果がある。
【２６４５】
遊技機Ｃ１において、前記第２動的表示手段は、前記第１動的表示手段により前記第１識別情報が動的表示されている状態で、前記第２識別情報を動的表示可能なものであり、前記遊技状態設定手段は、前記第１判定手段による前記第１判定の結果に基づいて前記第１遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｃ２。
【２６４６】
遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２判定手段とは別に実行される第１判定手段の判定結果に基づいて設定される第１遊技状態が設定された場合に、第２識別情報の動的表示における状況に基づいて報知タイミングが決定される。よって、同時に動的表示可能な第１識別情報と第２識別情報とを複合させて遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。
【２６４７】
遊技機Ｃ２において、前記第１遊技状態が設定された時点において、前記第２識別情報

が動的表示しているかを判別する動的表示判別手段を有し、前記報知タイミング決定手段は、前記動的表示判別手段により、前記第２識別情報が動的表示していないと判別した場合には、前記第１遊技状態が設定された時点に基づいて報知タイミングを決定するものであることを特徴とする遊技機Ｃ３。

【２６４８】

遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技状態が設定された直後から第２判定を実行可能な場合は、第１遊技状態が設定されたことが即座に報知される。よって、遊技者に対して第１遊技状態中の遊技をより長く行わせることができるという効果がある。

【２６４９】

遊技機Ｃ２またはＣ３において、前記報知タイミング決定手段は、前記動的表示判別手段により前記第２識別情報が動的表示していると判別した場合に、前記第２識別情報の動的表示が終了するタイミングに基づいて報知タイミングを決定するものであることを特徴とする遊技機Ｃ４。

【２６５０】

遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ２またはＣ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技状態が設定されたとしても、第２判定が実行不可能な期間中は、第１遊技状態が設定されたことが報知されず、第２判定を実行可能な状態となった場合に第１遊技状態が設定されたことが報知される。よって、第１遊技状態が設定されたことが報知されたにも関わらず、第２判定を実行することができないという不具合を抑制することができると共に、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【２６５１】

遊技機Ｃ４において、前記第２識別情報の動的表示が終了するタイミングから前記第１遊技状態が終了するまでの期間を判別する残期間判別手段を有し前記残期間判別手段による判別結果に基づいて、前記報知タイミング決定手段により前記報知タイミングを決定するか否かを判定する報知判定手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｃ５。

【２６５２】

遊技機Ｃ５によれば、第１遊技状態中において第２判定を実行可能な期間に基づいて報知タイミングを決定するか否かが判定されるため、例えば、第１遊技状態中において第２判定を実行可能な期間が極端に短くなってしまった場合には、第１遊技状態が設定されたことを遊技者に報知しないようにすることができる。よって、第１遊技状態が設定されたことを遊技者に報知したにも関わらず、短期間で第１遊技状態が終了してしまい、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【２６５３】

＜特徴Ｄ群＞（同時変動で大当たり破棄、小当たり中断）

第１判定を実行可能な第１判定手段と、その第１判定手段による判定結果を示すための第１識別情報が表示される第１表示手段と、その第１表示手段に前記第１識別情報を所定期間動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２判定を実行可能な第２判定手段と、その第２判定手段による判定結果を示すための第２識別情報が表示される第２表示手段と、その第２表示手段に前記第２識別情報を所定期間動的表示させる第２動的表示手段と、前記第１表示手段に特定の第１判定結果を示すための前記第１識別情報が表示された場合に、第１特典遊技を実行し、前記第２表示手段に特定の第２判定結果を示すための前記第２識別情報が表示された場合に、第２特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第２特典遊技の内容を複数の特典内容から設定する第２特典遊技種別設定手段と、を有した遊技機において、前記第２動的表示手段は、前記第１動的表示手段により前記第１識別情報が動的表示されている状態で、前記第２識別情報を動的表示可能なものであり、前記第２動的表示手段により、前記特定の第２判定結果であることを示す第２識別情報が停止表示された場合に、前記第２特典遊技種別設定手段により設定された特典内容に基づいて、前記第１動的表示手段による動的表示に対して停止制御を実行する停止制御手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｄ１。

【２６５４】
従来より、パチンコ機などの遊技機において、複数の抽選を同時に実行する遊技性（所謂、同時変動タイプ）を有するものがある。このような遊技性を有した遊技機では、１の抽選の抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行すると共に、実行中の他の抽選遊技を外れで強制的に終了させるものが提案されていた（例えば、特開２００５－３１９２２１号公報）。ところで、上記した遊技機は、特典遊技の種別に関わらず、特典遊技が実行される抽選結果が停止表示されたことに基づいて、他の抽選を強制的に外れで停止表示させることから、遊技者に対して不快感を与えてしまうという問題があった。上記した遊技機において、さらに遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。
【２６５５】
遊技機Ｄ１によれば、実行される第２特典遊技の内容に応じて、第１動的表示に対する停止制御内容を設定することができるため、遊技者に不快感を与えてしまう事態を抑制することができるという効果がある。
【２６５６】
遊技機Ｄ１において、前記停止制御手段は、前記第１動的表示手段による動的表示を前記特定の第１判定結果とは異なる判定結果を示す前記第１識別情報で停止表示する強制停止制御と、前記第１動的表示手段により動的表示される期間の計測を所定の再開条件が成立するまで停止する一旦停止制御と、を実行可能とするものであることを特徴とする遊技機Ｄ２。
【２６５７】
遊技機Ｄ２によれば、遊技機Ｄ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、実行される第２特典遊技の内容に応じて、第１動的表示手段による動的表示を強制停止するか、一旦停止するかを設定することができる。よって、遊技者に対して過剰な特典が付与されることを抑制することができると共に、少ない特典が付与される特典遊技が実行されることにより、大きな特典が付与される特典遊技が破棄されることを抑制することができるという効果がある。
【２６５８】
遊技機Ｄ１またはＤ２において、第２特典遊技種別設定手段は、第１特典種別と、その第１特典種別よりも遊技者に有利となる第２特典種別とを設定可能なものであり、前記停止制御手段は、前記第２特典遊技種別設定手段により前記第２特別種別が設定された場合には、前記強制停止制御を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｄ３。
【２６５９】
遊技機Ｄ３によれば、遊技機Ｄ１またはＤ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者に有利となる第２特典種別が設定された場合には、第１動的表示手段により動的表示を強制停止することができるため、遊技者に対して過剰な特典が付与されることを抑制することができるという効果がある。
【２６６０】
遊技機Ｄ３において、前記第１判定手段の判定結果が前記特定の第１判定結果である場合に、前記第１動的表示手段により実行される動的表示が終了し、前記特定の第１判定結果を示すための前記第１識別情報が前記第１表示手段に表示されるまでの間、前記第２特典遊技種別設定手段により前記第２特典種別の設定を無効にする無効手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｄ４。
【２６６１】
遊技機Ｄ４によれば、遊技機Ｄ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段の判定結果が特定の第１判定結果である場合には、その動的表示中に第２特典種別の設定が無効手段により無効にされる。よって、第１特典遊技と、第２特典種別が設定された第２特典遊技とが連続して実行されることを抑制することができ、遊技者に対して過剰な特典が付与されることを抑制することができるという効果がある。
【２６６２】

遊技機Ｄ３またはＤ４において、前記第２特典遊技種別設定手段は、前記第２判定手段の判定結果に基づいて前記第１特典種別と、前記第２特典種別と、を設定するものであり、前記第２特典種別よりも前記第１特典種別を設定し易くするものであることを特徴とする遊技機Ｄ５。

【２６６３】

遊技機Ｄ５によれば、遊技機Ｄ３またはＤ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２特典種別よりも第１特典種別が設定され易いため、第２特典遊技を多く実行したとしても、遊技者に対して過剰な特典が付与されることを抑制することができるという効果がある。

【２６６４】

＜その他思想１＞（大当たり遊技の前後に潜確状態を設定可能）

第１判定を実行可能な第１判定手段と、その第１判定手段による判定結果を示すための第１識別情報が表示される第１表示手段と、その第１表示手段に前記第１識別情報を動的表示させる動的表示手段と、前記第２判定を実行可能な第２判定手段と、その第２判定手段による判定結果を示すための第２識別情報が表示される第２表示手段と、前記第１表示手段に特定の第１判定結果を示すための前記第１識別情報が表示された場合に、第１特典遊技を実行し、前記第２表示手段に特定の第２判定結果を示すための前記第２識別情報が表示された場合に、第２特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第１判定よりも前記第２判定が実行され易くする第１遊技状態と、前記第２判定よりも前記第１判定が実行され易くする第２遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、所定の第１条件が成立している場合に、前記第１識別情報が動的表示される期間において前記第１遊技状態を設定し、所定の第２条件が成立した場合に、前記第１特典遊技が終了した後に前記第１遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｅ１。

【２６６５】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、抽選結果に応じて特典遊技の終了後に次回の大当たりに当選するまでの期間、遊技者に有利となる有利遊技状態（確変状態）を設定する遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１２－２１７７６６号公報）。ところで、上記した遊技機は、遊技者に有利となる有利遊技状態が設定される期間が、その有利遊技状態が設定されてから実行される抽選によって可変するため、即ち、有利遊技状態中に実行される抽選によって直ぐに次回の当たりに当選した場合には、有利遊技状態が設定される期間が短くなり、有利遊技状態中に実行される抽選によって次回当たりに直ぐに当選しない場合には、有利遊技状態が設定される期間が長くなる。このように、有利遊技状態が設定されてから実行される抽選の結果に応じて遊技者に提供する有利遊技状態が設定される期間が異なってしまうという問題があった。さらに、有利遊技状態が設定されている期間において遊技者に特典を付与する遊技性を有する遊技機であれば、遊技者に付与される特典が大きく異なってしまうという問題があった。上記した遊技機において、さらに遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

【２６６６】

遊技機Ｅ１によれば、第１遊技状態が設定されるタイミングを第１特典遊技の前後に分けることができるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができる。よって遊技の興趣を向上することができるという効果がある。

【２６６７】

＜特徴Ｇ群＞（図柄確定期間中に小当たりＲＵＳＨ）

第１判定を実行可能な第１判定手段と、その第１判定手段による判定結果を示すための第１識別情報が表示される第１表示手段と、その第１表示手段に前記第１識別情報を停止表示させる第１停止表示手段と、その第１停止表示手段により前記第１識別情報を停止表示させる停止表示期間を設定する停止表示期間設定手段と、第２判定を実行可能な第２判

定手段と、その第２判定手段による判定結果を示すための第２識別情報が表示される第２表示手段と、前記第１表示手段に特定の第１判定結果を示すための前記第１識別情報が表示された場合に、第１特典遊技を実行し、前記第２表示手段に特定の第２判定結果を示すための前記第２識別情報が表示された場合に、第２特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第１判定よりも前記第２判定が実行され易くする第１遊技状態と、前記第２判定よりも前記第１判定が実行され易くする第２遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、所定条件が成立している場合に、前記第１識別情報が停止表示される前記停止表示期間において前記第１遊技状態を設定可能とするものであることを特徴とする遊技機Ｇ１。

【２６６８】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、抽選結果に応じて特典遊技の終了後に次回の大当たりに当選するまでの期間、遊技者に有利となる有利遊技状態（確変状態）を設定する遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１２－２１７７６６号公報）。ところで、上記した遊技機は、遊技者に有利となる有利遊技状態が設定される期間が、その有利遊技状態が設定されてから実行される抽選によって可変するため、即ち、有利遊技状態中に実行される抽選によって直ぐに次回の当たりに当選した場合には、有利遊技状態が設定される期間が短くなり、有利遊技状態中に実行される抽選によって次回当たりに直ぐに当選しない場合には、有利遊技状態が設定される期間が長くなるものであった。つまり、有利遊技状態が設定されてから実行される抽選の結果に応じて有利遊技状態が設定される期間が異なってしまうという問題があった。さらに、有利遊技状態が設定されている期間において遊技者に特典を付与する遊技性を有する遊技機であれば、遊技者に付与される特典が大きく異なってしまうという問題があった。上記した遊技機において、さらに遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

【２６６９】

遊技機Ｇ１によれば、停止表示期間を第１遊技状態が設定される期間として予め設定することができるため、第１遊技状態が実行される期間を適正に管理することができるという効果がある。また、第１判定の判定結果を示すための識別情報が停止表示されている期間中に第１遊技状態が設定されるため、第１遊技状態が終了した後の遊技内容を遊技者に事前に把握させることができる。このように構成することで、例えば、第１判定の判定結果として、特定の判定結果が表示されている状態で第１遊技状態が設定される場合には、第１遊技状態が終了した後に、第１特典遊技が実行されることを事前に把握することができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２６７０】

遊技機Ｇ１において、前記停止表示期間設定手段は、前記第１判定手段の判定結果に基づいて、異なる長さの停止表示期間を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｇ２。

【２６７１】

遊技機Ｇ２によれば、遊技機Ｇ１の奏する効果に加え、第１判定手段の判定結果に基づいて停止表示期間が設定されるため、第１判定手段の判定結果に基づいて、第１特典遊技の実行の有無、及び、停止表示期間の長さが決定される。よって、第１判定手段の判定結果に遊技者をより注視させることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２６７２】

遊技機Ｇ２において、前記停止表示期間設定手段は、前記第１判定手段の判定結果が、前記特定の第１判定結果である場合に、前記特定の第１判定結果以外の場合よりも長い停止表示期間が設定され易くするものであることを特徴とする遊技機Ｇ３。

【２６７３】

遊技機Ｇ３によれば、遊技機Ｇ２の奏する効果に加え、第１判定手段の判定結果が特定の第１判定結果である場合に、特定の第１判定結果以外の場合よりも長い停止表示期間が

設定され易くなるため、より長い期間が設定された第１遊技状態を実行することができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２６７４】

遊技機Ｇ２またはＧ３において、前記停止表示期間設定手段は、前記第１判定手段の判定結果が、前記特定の第１判定結果である場合に、異なる長さの停止表示期間を設定可能とするものであることを特徴とする遊技機Ｇ４。

【２６７５】

遊技機Ｇ４によれば、遊技機Ｇ２またはＧ３の奏する効果に加え、特定の第１判定結果である場合においても、停止表示期間の長さを異ならせることができる。よって、特定の第１判定結果である場合においても、第１遊技状態が設定される期間が異なるため、遊技者に対して、より長い第１遊技状態が設定されるよう意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【２６７６】

遊技機Ｇ１からＧ４のいずれかにおいて、前記第２判定手段は、前記第１判定手段が前記特定の第１判定結果を判定する確率よりも高い確率で前記特定の第２判定結果を判定するように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｇ５。

【２６７７】

遊技機Ｇ５によれば、遊技機Ｇ１からＧ４のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段による第１判定の判定結果に基づいて実行される第１特典遊技よりも、第２判定手段による第２判定の判定結果に基づいて実行される第２特典遊技のほうが実行され易くすることができるため、第１遊技状態を第２遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態とすることができる。よって、遊技者に対して第１遊技状態が設定されることを所望して遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２６７８】

＜特徴Ｈ群＞（時短終了変動時に大当たり当選で小当たりＲＵＳＨ）

第１判定を実行可能な第１判定手段と、その第１判定手段による判定結果を示すための第１識別情報が表示される第１表示手段と、第２判定を実行可能な第２判定手段と、その第２判定手段による判定結果を示すための第２識別情報が表示される第２表示手段と、前記第１表示手段に特定の第１判定結果を示すための前記第１識別情報が表示された場合に、第１特典遊技を実行し、前記第２表示手段に特定の第２判定結果を示すための前記第２識別情報が表示された場合に、第２特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第１判定よりも前記第２判定が実行され易くする第１遊技状態と、前記第２判定よりも前記第１判定が実行され易くする第２遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、第１所定条件と第２所定条件とが共に成立している場合に、前記第２判定を実行可能な第１期間の間、前記第１遊技状態を設定可能とするものであることを特徴とする遊技機Ｈ１。

【２６７９】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、抽選結果に応じて特典遊技の終了後に次回の大当たりに当選するまでの期間、遊技者に有利となる有利遊技状態（確変状態）を設定する遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１２－２１７７６６号公報）。ところで、上記した遊技機は、遊技者に有利となる有利遊技状態が設定されるか否かが１つの抽選結果のみによって設定されるため、有利遊技状態が設定されるまでの過程を遊技者に楽しませながら遊技を行わせることができないという問題があった。上記した遊技機において、さらに遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

【２６８０】

遊技機Ｈ１によれば、第１所定条件と第２所定条件とが共に成立している場合に、第１遊技状態を第１期間設定することができるため、第１遊技状態中に第２判定を確実に実行

させることができる。よって第１遊技状態が設定されたにも関わらず第２判定が実行されることなく第１遊技状態が終了してしまう事態が発生することを抑制することができ、遊技者に不満感を与えない遊技を提供することができる。

【２６８１】

遊技機Ｈ１において、前記第１判定手段により実行された前記第１判定の回数を計測可能な第１判定回数計測手段を有し、前記第１判定回数計測手段により計測された前記第１判定の回数が所定回数となった場合に、前記第１所定条件が成立するものであることを特徴とする遊技機Ｈ２。

【２６８２】

遊技機Ｈ２によれば、遊技機Ｈ１の奏する効果に加え、第１判定の回数が所定回数となった場合に、第１所定条件が成立するため、第１判定手段による第１判定が実行されることにより、第１所定条件の成立に向けて確実に遊技内容を進行させることができる。よって、長時間遊技を行った場合に第１所定条件が成立しない状態を抑制することができ、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【２６８３】

遊技機Ｈ１またはＨ２において、前記第１判定手段の判定結果が、前記特定の第１判定結果である場合に、前記第２所定条件が成立するものであることを特徴とする遊技機Ｈ３。

【２６８４】

遊技機Ｈ３によれば、遊技機Ｈ１またはＨ２の奏する効果に加え、第１判定手段の判定結果が特定の第１判定結果である場合に、第２所定条件が成立するため、遊技者に分かり易い遊技を提供することが出来るという効果がある。

【２６８５】

遊技機Ｈ２またはＨ３において、前記遊技状態設定手段は、前記第１所定条件或いは前記第２所定条件が成立した場合にも、前記第１遊技状態を設定するものであり、前記遊技状態設定手段は、前記第１所定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態が設定される場合には、前記第２判定を実行困難な第２期間の間、前記第１遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｈ４。

【２６８６】

遊技機Ｈ４によれば、遊技機Ｈ２またはＨ３の奏する効果に加え、第１所定条件のみが成立した場合には、第２判定を実行困難な第２期間のみ第１遊技状態が設定される。これにより、第１所定条件のみが成立した場合に設定される第１遊技状態を遊技者に不利となる遊技状態とすることができる。よって、遊技者に対して第１所定条件と第２所定条件とが共に成立するように意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【２６８７】

遊技機Ｈ４において、前記遊技状態設定手段は、前記第２所定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態が設定される場合には、前記第１期間よりも短く、且つ、前記第２期間よりも長い第３期間の間、前記第１遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｈ５。

【２６８８】

遊技機Ｈ５によれば、遊技機Ｈ４の奏する効果に加え、第２所定条件のみが成立した場合には、第３期間の間、第１遊技状態が設定されるため、第１所定条件よりも先に第２所定条件を成立させようと意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【２６８９】

＜特徴Ｉ群＞（小当たりＲＵＳＨ突入期待度を時短回数で可変）

第１判定を実行可能な第１判定手段と、その第１判定手段による判定結果を示すための第１識別情報が表示される第１表示手段と、第２判定を実行可能な第２判定手段と、その第２判定手段による判定結果を示すための第２識別情報が表示される第２表示手段と、前記第１表示手段に特定の第１判定結果を示すための前記第１識別情報が表示された場合に、第１特典遊技を実行し、前記第２表示手段に特定の第２判定結果を示すための前記第２

識別情報が表示された場合に、第２特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第１判定よりも前記第２判定が実行され易くする第１遊技状態と、前記第２判定よりも前記第１判定が実行され易くする第２遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態よりも前記第１遊技状態が設定されやすい第３遊技状態を所定期間設定可能とするものであり、前記第３遊技状態が設定される期間として、第１期間と、その第１期間よりも長い第２期間とを設定可能な第３遊技状態期間設定手段を有し、前記第３遊技状態期間設定手段により前記第１期間が設定されたほうが、前記第２期間が設定されるよりも、前記第１遊技状態を設定し易くするものであることを特徴とする遊技機Ｉ１。

【２６９０】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、抽選結果に応じて複数の遊技状態を段階的に移行させる遊技を行い、遊技者に有利となる有利遊技状態（潜確状態）を設定可能とする遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１５－０５８２６７号公報）。ところで、上記した遊技機は、有利遊技状態が設定され易い遊技状態（準有利遊技状態）における有利遊技状態の設定のし易さが単一であるため、有利遊技状態が設定されることを目指して行われる遊技の内容が単調となってしまうという問題があった。上記した遊技機において、さらに遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

【２６９１】

遊技機Ｉ１によれば、第１遊技状態が設定され易い第３遊技状態を設定する期間を異ならせることにより、第３遊技状態が設定された状態において、第１遊技状態が設定される期待度を異ならせることができる。よって、第３遊技状態の設定内容に対しても遊技者に興味を持たせることができるため、第１遊技状態が設定されるまでの遊技過程に対しても、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【２６９２】

遊技機Ｉ１において、前記第３遊技状態期間設定手段により設定された前記所定期間の経過を判別する経過判別手段を、有し、前記遊技状態設定手段は、前記経過判別手段により前記所定期間の経過を判別した場合に成立する第１設定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｉ２。

【２６９３】

遊技機Ｉ２によれば、遊技機Ｉ１の奏する効果に加え、第３遊技状態が設定される期間が経過した場合に、第１遊技状態が設定されるため、分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【２６９４】

遊技機Ｉ１またはＩ２において、前記遊技状態設定手段は、前記第３遊技状態が設定されている状態で、前記第１判定手段による前記第１判定結果が前記特定の第１判定結果である場合に成立する第２設定条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｉ３。

【２６９５】

遊技機Ｉ３によれば、遊技機Ｉ１またはＩ２の奏する効果に加え、第１設定条件が成立し難い第３遊技状態、即ち、長期間の第３遊技状態が設定された場合であっても、その第３遊技状態中に第１判定手段の判定結果に基づいて、第１遊技状態を設定することができる。よって、設定される第３遊技状態の期間に応じて、第１遊技状態を設定させるために異なる移行条件を目指すことができるため、設定される第３遊技状態の期間の長さによって遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【２６９６】

遊技機Ｉ２またＩ３において、前記第３遊技状態期間設定手段は、前記第２期間よりも長い第３期間を設定可能なものであり、前記経過判別手段により、前記第３期間の経過を判別した場合には、前記第１設定条件を成立させない条件制限手段を有するものであるこ

とを特徴とする遊技機Ｉ４。
【２６９７】
遊技機Ｉ４によれば、遊技機Ｉ１またはＩ２の奏する効果に加え、第３期間の経過を判別した場合には、条件制限手段により第１設定条件が成立されないため、第１遊技状態が設定されることを確実に制限することができる。よって、遊技者に過剰に有利な状態を提供してしまうことを抑制することができるという効果がある。
【２６９８】
遊技機Ｉ２からＩ４のいずれかにおいて、前記第１遊技状態が設定される期間を設定する第１遊技状態期間設定手段を有し、前記第１遊技状態期間設定手段は、前記経過判別手段により、前記第１期間が経過したと判別されたほうが、前記第２期間が経過したと判別されるよりも前記第１遊技状態が設定される期間を長く設定するものであることを特徴とする遊技機Ｉ５。
【２６９９】
遊技機Ｉ５によれば、遊技機Ｉ２からＩ４のいずれかの奏する効果に加え、第２期間が経過したと判別されたほうが、第２期間が経過したと判別されるよりも長い期間、第１遊技状態が設定される。よって、経過判別手段の判別結果に対して遊技者を注視させることができるという効果がある。
【２７００】
＜特徴Ｊ群＞（予め定められた期間確実に小当たりＲＵＳＨ）
第１判定を実行可能な第１判定手段と、その第１判定手段による判定結果を示すための第１識別情報が表示される第１表示手段と、前記第２判定を実行可能な第２判定手段と、その第２判定手段による判定結果を示すための第２識別情報が表示される第２表示手段と、前記第１表示手段に特定の第１判定結果を示すための前記第１識別情報が表示された場合に、第１特典遊技を実行し、前記第２表示手段に特定の第２判定結果を示すための前記第２識別情報が表示された場合に、第２特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第１判定よりも前記第２判定が実行され易くする第１遊技状態と、前記第２判定よりも前記第１判定が実行され易くする第２遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により前記第１遊技状態が継続して設定され得る有利期間を設定する有利期間設定手段と、その有利期間設定手段により設定された前記有利期間が経過した場合に成立する第１終了条件、或いは、前記第１終了条件とは異なる第２終了条件が成立した場合に前記第１遊技状態を終了させる終了手段と、を有し、所定の継続条件が成立した場合に、前記第２終了条件の成立を制限する終了制限手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｊ１。
【２７０１】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、抽選結果に応じて複数の遊技状態を段階的に移行させる遊技を行い、遊技者に有利となる有利遊技状態（潜確状態）を設定可能とする遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１５－０５８２６７号公報）。ところで、上記した遊技機は、有利遊技状態が設定される期間が、その有利遊技状態中に実行される抽選結果に基づいて可変するため、予め定められた期間、有利遊技状態が遊技者に提供することができず、苦労して有利遊技状態を設定したにも関わらず短期間で有利遊技状態が終了してしまい遊技意欲が低下してしまうという問題があった。上記した遊技機において、さらに遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。
【２７０２】
遊技機Ｊ１によれば、所定の継続条件が成立した場合には、終了制限手段により、第２終了条件の成立を制限することができる。よって、有利期間設定手段により設定された有利期間の間、継続して第１遊技状態を設定することができ、遊技者に安心して遊技を行わせることができるという効果がある。
【２７０３】

遊技機Ｊ１において、前記遊技状態設定手段は、前記所定の継続条件が成立し得る有利第１遊技状態と、前記所定の継続条件が成立し得ない不利第１遊技状態と、を設定可能とするものであることを特徴とする遊技機Ｊ２。

【２７０４】

遊技機Ｊ２によれば、遊技機Ｊ１の奏する効果に加え、遊技状態設定手段により、有利第１遊技状態と、不利第１遊技状態と、を設定することができるため、遊技状態設定手段により有利第１遊技状態が設定されるように意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【２７０５】

遊技機Ｊ１またはＪ２において、前記第１判定手段の前記第１判定の結果が前記特定の第１判定結果である場合に、前記所定の継続条件が成立するものであることを特徴とする遊技機Ｊ３。

【２７０６】

遊技機Ｊ３によれば、遊技機Ｊ１またはＪ２の奏する効果に加え、第１判定手段の判定結果が特定の第１判定結果である場合に、所定の継続条件が成立するため、第１判定手段の判定結果が特定の第１判定結果となるように、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【２７０７】

遊技機Ｊ２またはＪ３において、前記有利第１遊技状態が設定されていることを報知するための報知手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｊ４。

【２７０８】

遊技機Ｊ４によれば、遊技機Ｊ２またはＪ３の奏する効果に加え、有利第１遊技状態が設定されていることが報知手段により報知されるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することが出来るという効果がある。

【２７０９】

遊技機Ｊ２からＪ４のいずれかにおいて、前記有利第１遊技状態が設定されている期間中に、前記第２終了条件の成立条件が成立したことを判別する判別手段を有し、前記判別手段の判別結果に基づいて、前記第２終了条件の成立条件が成立したことを報知するための第２報知手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｊ５。

【２７１０】

遊技機Ｊ５によれば、遊技機Ｊ２からＪ４のいずれかの奏する効果に加え、有利第１遊技状態が設定されている期間中に第２終了条件の成立条件が成立したことが第２報知手段により報知されるため、今回設定されている第１遊技状態が、有利第１遊技状態では無く、不利第１遊技状態であったと仮定した場合に、第１遊技状態が終了していたか否かを遊技者に判別させることができる。よって、遊技者に今回設定されている有利第１遊技状態の優位性を体感させることができるという効果がある。

【２７１１】

＜特徴Ｋ群＞（時短状態中に、時短回数を減算しない期間を設ける）

第１判定を実行可能な第１判定手段と、その第１判定手段による判定結果を示すための第１識別情報が表示される第１表示手段と、その第１表示手段に前記第１識別情報を所定の第１期間動的表示させる第１動的表示手段と、前記第１表示手段に特定の第１判定結果を示すための前記第１識別情報が表示された場合に、前記第１判定が実行され易くする有利遊技状態を所定期間設定可能な遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により設定される前記有利遊技状態の期間を計測する期間計測手段と、その期間計測手段により前記所定期間が計測された場合に、前記有利遊技状態を終了させる終了手段と、所定の制限条件が成立した場合に、前記期間計測手段による前記有利遊技状態の期間の計測を制限する計測制限手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｋ１。

【２７１２】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利

となる特典遊技が実行されていた。さらに、抽選結果に応じて特典遊技の終了後に次回の大当たりに当選するまでの期間、遊技者に有利となる有利遊技状態（時短状態）を設定する遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１２－２１７７６６号公報）。ところで、上記した遊技機は、抽選回数が所定回数となるまでの期間を遊技者に有利となる有利遊技状態が設定される期間として設定するように構成しているため、有利遊技状態が設定される期間を容易に予測することができてしまうという問題があった。上記した遊技機において、さらに遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

【２７１３】

遊技機Ｋ１によれば、有利遊技状態が設定される所定期間の計測を計測制限手段により制限することができるため、有利遊技状態が設定される期間を延長させることができる。よって、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２７１４】

遊技機Ｋ１において、第２判定を実行可能な第２判定手段と、その第２判定手段による判定結果を示すための第２識別情報が表示される第２表示手段と、その第２表示手段に前記第２識別情報を所定の第２期間動的表示させる第２動的表示手段と、前記第１表示手段に特定の第１判定結果を示すための前記第１識別情報が表示された場合に、第１特典遊技を実行し、前記第２表示手段に特定の第２判定結果を示すための前記第２識別情報が表示された場合に、第２特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有し、前記第１動的表示手段により前記第１識別情報が動的表示されている間に、前記第２動的表示手段により前記第２識別情報を動的表示させることが可能に構成され、前記第２判定手段の判定結果が前記特定の第２判定結果である場合に、前記所定の制限条件が成立するものであることを特徴とする遊技機Ｋ２。

【２７１５】

遊技機Ｋ２によれば、遊技機Ｋ１の奏する効果に加え、第１識別情報が動的表示されている間に、第２識別情報を動的表示させることが可能な構成において、第２判定手段の判定結果が特定の第２判定結果である場合に、所定の制限条件が成立される。これにより、有利遊技状態の期間の計測を制限させた状態で第１判定手段による第１判定を実行することができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２７１６】

遊技機Ｋ２において、前記計測制限手段は、前記第２動的表示手段により、前記特定の第２判定結果に対応する動的表示が実行されている間、前記期間計測手段による前記有利遊技状態の期間の計測を制限するものであることを特徴とする遊技機Ｋ３。

【２７１７】

遊技機Ｋ３によれば、遊技機Ｋ１の奏する効果に加え、第２動的表示手段により特定の第２判定結果に対応する動的表示が実行されている間に、有利遊技状態の期間の計測が制限される。よって、有利遊技状態の期間の計測を制限させた状態で第１判定手段による第１判定を実行することができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２７１８】

遊技機Ｋ１からＫ３のいずれかにおいて、前記計測制限手段により、前記期間計測手段による前記有利遊技状態の期間の計測が制限されていることを報知する報知手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｋ４。

【２７１９】

遊技機Ｋ４によれば、遊技機Ｋ１からＫ３のいずれかの奏する効果に加え、報知手段により計測制限手段により期間の計測が制限されていることが報知されるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【２７２０】

＜特徴Ｌ群＞（終了条件の異なる小当たりＲＵＳＨ）

第１判定を実行可能な第１判定手段と、その第１判定手段による判定結果を示すための

第１識別情報が表示される第１表示手段と、第２判定を実行可能な第２判定手段と、その第２判定手段による判定結果を示すための第２識別情報が表示される第２表示手段と、前記第１表示手段に特定の第１判定結果を示すための前記第１識別情報が表示された場合に、第１特典遊技を実行し、前記第２表示手段に特定の第２判定結果を示すための前記第２識別情報が表示された場合に、第２特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第１判定よりも前記第２判定が実行され易くする第１遊技状態と、前記第２判定よりも前記第１判定が実行され易くする第２遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、所定の第１条件が成立した場合に、或いは、前記第１条件とは異なる第２条件が成立した場合に前記第１遊技状態を設定するものであり、前記第１条件が成立したことに基づいて前記第１遊技状態を設定する場合よりも、前記第２条件が成立したことに基づいて前記第１遊技状態を設定する場合のほうが、前記第１遊技状態が継続し易くするものであることを特徴とする遊技機Ｌ１。

【２７２１】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、抽選結果に応じて複数の遊技状態を段階的に移行させる遊技を行い、遊技者に有利となる有利遊技状態（潜確状態）を設定可能とする遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１５－０５８２６７号公報）。ところで、上記した遊技機は、有利遊技状態の終了条件が単一であるため、設定された有利遊技状態の継続のし易さを異ならせることができず、有利遊技状態中の遊技者に対して提供する遊技が単調になってしまい、遊技意欲が低下してしまうという問題があった。上記した遊技機において、さらに遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

【２７２２】

遊技機Ｌ１によれば、遊技状態設定手段により、継続して設定され易い第１遊技状態と、継続して設定し難い第１遊技状態とを設定することができるため、第１遊技状態が設定された後も、第１遊技状態が長期間継続することを期待しながら遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２７２３】

遊技機Ｌ１において、遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態が設定されている状態において所定の終了条件が成立した場合に、前記第１遊技状態とは異なる遊技状態を設定するものであり、前記第１条件が成立したことに基づいて前記第１遊技状態を設定する場合よりも、前記第２条件が成立したことに基づいて前記第１遊技状態を設定する場合のほうが、前記所定の終了条件が成立し難いものであることを特徴とする遊技機Ｌ２。

【２７２４】

遊技機Ｌ２によれば、遊技機Ｌ１の奏する効果に加え、第１条件が成立したことに基づいて第１遊技状態が設定される場合よりも、第２条件が成立したことに基づいて第１遊技状態が設定される場合の方が、第１遊技状態を終了し難くすることができる。よって、遊技者に対して、終了し易い第１遊技状態と、終了し難い第１遊技状態と、を設定することができるため、第１遊技状態が設定された後も、終了し難い第１遊技状態が設定されていることを所望しながら遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２７２５】

遊技機Ｌ２において、前記所定の終了条件として、第１終了条件と、その第１終了条件とは異なる第２終了条件とを設定可能な終了条件設定手段を有し、前記第２条件が成立したことに基づいて前記第１遊技状態が設定された場合には、前記第１終了条件が成立しないものであることを特徴とする遊技機Ｌ３。

【２７２６】

遊技機Ｌ３によれば、遊技機Ｌ２の奏する効果に加え、第２条件が成立したことに基づいて第１遊技状態が設定された場合には、第１終了条件が成立しないため、終了し難い第１遊技状態を実行することができる。よって、遊技者に対して、第２条件を成立させよう

と意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。
【２７２７】
遊技機Ｌ３において、前記終了条件設定手段は、前記第１判定手段の判定結果が前記特定の第１判定結果である場合に前記第２終了条件を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｌ４。
【２７２８】
遊技機Ｌ４によれば、遊技機Ｌ３の奏する効果に加え、第１判定手段の判定結果が特定の第１判定結果である場合に第２終了条件が設定される。これにより、第２終了条件が成立したことに基づいて第１遊技状態が終了した場合には、特典遊技を提供することができる。よって、第１遊技状態が終了したとしても遊技者に特典を付与することができるため、遊技者に安心して遊技を行わせることができるという効果がある。
【２７２９】
遊技機Ｌ３またはＬ４において、前記第２条件が成立したことに基づいて前記第１遊技状態が設定されたことを報知するための報知手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｌ５。
【２７３０】
遊技機Ｌ５によれば、第１終了条件が成立しない状態であることが報知手段により報知されるため、遊技者に安心して遊技を行わせることができるという効果がある。
【２７３１】
＜特徴Ｍ群＞（特図高確の転落無効期間を設定）
第１判定を実行可能な第１判定手段と、その第１判定手段による判定結果を示すための第１識別情報が表示される第１表示手段と、その第１表示手段に特定の第１判定結果を示すための前記第１識別情報が表示された場合に、第１特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件が成立した場合に、前記第１判定手段により実行される前記第１判定の結果が通常遊技状態よりも前記特定の第１判定結果となり易い有利遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段により前記有利遊技状態が設定されている状態において、所定の移行条件が成立した場合に、遊技状態を前記有利遊技状態から前記通常遊技状態へと移行させる遊技状態移行手段と、前記所定の移行条件の成立を制限する移行条件制限手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｍ１。
【２７３２】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、抽選結果に応じて特典遊技の終了後に次回の大当たりに当選するまでの期間、遊技者に有利となる有利遊技状態（確変状態）を設定するように構成し、加えて、所定の抽選（転落抽選）に当選した場合に有利遊技状態を終了させる遊技機が提案されていた。（例えば、特開２０１３－１５２号公報）。ところで、上記した遊技機は、遊技の当否抽選が実行されることに基づいて転落抽選が実行されるように構成しているため、遊技者に対して常に有利遊技状態が終了する危機感を持たせることになり安心して遊技を行うことができないという問題があった。上記した遊技機において、遊技者が安心して遊技を行うことができ、遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。
【２７３３】
遊技機Ｍ１によれば、移行条件制限手段により、遊技状態が有利遊技状態から通常遊技状態へと移行されることを制限することができるため、遊技状態が有利遊技状態から通常遊技状態へと移行しない遊技期間を設定することができる。よって、遊技者に対して安心して遊技を行わせる期間を提供することができるという効果がある。
【２７３４】
遊技機Ｍ１において、前記第１判定手段は、所定の第１判定条件が成立した場合に、前記第１判定を実行するものであり、前記所定の第１判定条件が成立した場合に、前記第１

判定とは異なる特別判定を実行可能な特別判定手段を有し、前記特別判定手段による判定結果が、特定の特別判定結果である場合に、前記所定の移行条件が成立するものであることを特徴とする遊技機Ｍ２。

【２７３５】

遊技機Ｍ２によれば、遊技機Ｍ１の奏する効果に加え、第１判定条件が成立した場合に、特別判定が実行され、その判定結果が特定の特別判定結果である場合に、所定の移行条件が成立する。よって、第１判定手段による判別と、特別判定手段の判別とを関連付けて設定することができるため、分かり易い遊技を提供することが出来るという効果がある。

【２７３６】

遊技機Ｍ１において、前記第１判定手段の判定結果が前記特定の第１判定結果とは異なる特定の第２判定結果である場合に、前記第１特典遊技とは異なる第２特典遊技を実行する第２特典遊技実行手段と、その第２特典遊技実行手段により前記第２特典遊技が実行される場合に、遊技球が内部へ入球可能な開放状態へと可変動作される可変入球手段と、その可変入球手段の前記可変動作を制御するための可変制御手段と、を有し、前記可変入球手段の内部に遊技球が通過可能な特定領域を設け、前記特定領域を遊技球が通過した場合に、前記所定の移行条件が成立するものであることを特徴とする遊技機Ｍ３。

【２７３７】

遊技機Ｍ３によれば、遊技機Ｍ１の奏する効果に加え、特定領域を遊技球が通過した場合に、所定の移行条件が成立する。よって、第１判定手段の判別タイミングとは異なるタイミングで移行条件を成立させることができるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。また、遊技者が遊技球を発射させるか否かの遊技結果に基づいて移行条件が成立するか否かを決定することができるため、遊技者の参加意欲を高めることができるという効果がある。

【２７３８】

遊技機Ｍ３において、前記可変制御手段は、前記可変入球手段に入球した球が前記特定領域を通過し易い第１可変制御と、その第１可変制御よりも前記特定領域を通過し難い第２可変制御と、を設定可能なものであることを特徴とする遊技機Ｍ４。

【２７３９】

遊技機Ｍ４によれば、遊技機Ｍ３の奏する効果に加え、可変制御手段により、可変入球手段に入球した球が特定領域を通過し易い第１可変制御と、通過し難い第２可変制御とを設定することができるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。また、遊技者が遊技球を発射させるか否かの遊技結果に基づいて移行条件が成立するか否かを決定することができるため、遊技者の参加意欲を高めることができるという効果がある。

【２７４０】

遊技機Ｍ４において、前記可変制御手段により、前記第２可変制御が設定されていることを報知するための報知手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｍ５。

【２７４１】

遊技機Ｍ５によれば、遊技機Ｍ４の奏する効果に加え、報知手段により第２可変制御が設定されていることが報知されるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【２７４２】

＜特徴Ｎ群＞（小当たり遊技の遊技選択）

第１判定を実行可能な第１判定手段と、その第１判定手段による判定結果を示すための第１識別情報が表示される第１表示手段と、前記第１表示手段に特定の第１判定結果を示すための前記第１識別情報が表示された場合に、第１特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第１判定手段の判定結果が前記特定の第１判定結果とは異なる特定の第２判定結果である場合に、前記第１特典遊技とは異なる第２特典遊技を実行する第２特典遊技実行手段と、その第２特典遊技実行手段により前記第２特典遊技が実行される場合に、遊技球が内部へ入球可能な開放状態へと可変動作される可変入球手段と、その可変入球手段の前記可変動作を制御するための可変制御手段と、を有し、前記可変入球手段の内部に遊技

球が通過可能な特定領域を設け、前記特定領域を遊技球が通過した場合に、遊技者に不利となる不利遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｎ１。
【２７４３】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、その特典遊技中に特定領域を遊技球が通過した場合に遊技者に有利となる有利遊技状態を設定可能とする遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１３－１５２号公報）。上記した遊技機は、特定領域を遊技球が通過することで、有利遊技状態が設定されるため、特定領域を遊技球が通過するか否かについて注視させるものであった。上記した遊技機において、さらに遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。
【２７４４】
遊技機Ｎ１によれば、特定領域を遊技球が通過した場合に、不利遊技状態が設定されるため、遊技者に斬新な遊技性を提供することができるという効果がある。
【２７４５】
遊技機Ｎ１において、前記可変制御手段は、前記可変入球手段に入球した球が前記特定領域を通過し易い第１可変制御と、その第１可変制御よりも前記特定領域を通過し難い第２可変制御と、を設定可能なものであることを特徴とする遊技機Ｎ２。
【２７４６】
遊技機Ｎ２によれば、遊技機Ｎ１の奏する効果に加え、可変制御手段により、可変入球手段に入球した球が特定領域を通過し易い第１可変制御と、その第１可変制御よりも特定領域を通過し難い第２可変制御とのいずれかが設定されるため、実行される可変制御内容に応じて、遊技球を発射した場合に、発射された遊技球が特定領域を通過する可能性を異ならせることができる。よって、遊技球を発射するか否かを遊技者が決定する楽しみを提供することができるという効果がある。
【２７４７】
遊技機Ｎ２において、前記第２特典遊技実行手段により実行される前記第２特典遊技が、前記可変制御手段により前記第２可変制御が設定されていることを報知可能な報知手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｎ３。
【２７４８】
遊技機Ｎ３によれば、遊技機Ｎ２の奏する効果に加え、第２可変制御が設定されていることが報知手段により報知されるため、遊技者に遊技球を発射するか否かを決定させる際に参考となる情報を提供することができる。よって、遊技球を発射するか否かを遊技者が決定する楽しみを提供することができるという効果がある。
【２７４９】
遊技機Ｎ１から遊技機Ｎ３のいずれかにおいて、前記特定領域に遊技球が通過したことを検知する検知手段と、その検知手段による検知結果を無効にする無効手段と、を有し、前記無効手段は、前記第１判定手段の判定結果に基づいて、前記検知手段による検知結果を無効にするものであることを特徴とする遊技機Ｎ４。
【２７５０】
遊技機Ｎ４によれば、遊技機Ｎ１からＮ３のいずれかの奏する効果に加え、無効手段により検知手段による検知結果を無効にすることができるため、遊技者に安心して遊技を行わせることができるという効果がある。
【２７５１】
遊技機Ｎ４において、前記無効手段により、前記検知手段による検知結果を無効にしている期間中に、前記検知手段により検知された遊技球の数を計測する計測手段と、その計測手段の計測結果に基づく情報を報知する計測結果報知手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｎ５。
【２７５２】

遊技機Ｎ５によれば、遊技機Ｎ４の奏する効果に加え、検知手段による検知結果を無効にしている期間中に、計測結果報知手段により計測手段の計測結果に基づく情報が報知されるため、無効期間中に検知手段により検知された数を遊技者が把握することができる。よって、遊技者が容易に優位性を感じることができるという効果がある。

【２７５３】

＜特徴Ｏ群＞（複数条件のうち、先に成立した条件に基づいて時短を終了）

第１判定を実行可能な第１判定手段と、その第１判定手段による判定結果を示すための第１識別情報が表示される第１表示手段と、その第１表示手段に前記第１識別情報を動的表示させる第１動的表示手段と、前記第１表示手段に特定の第１判定結果を示すための前記第１識別情報が停止表示された場合に、第１特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第１判定が実行され易い第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記第１判定が実行され難い第２遊技状態と、設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、所定の第１終了条件が成立した場合、或いは、前記第１終了条件とは異なる第２終了条件が成立した場合に、前記第１遊技状態を終了させる終了手段を有し、前記終了手段は、前記第１終了条件と、前記第２終了条件と、のうち、先に成立した終了条件に基づいて前記第１遊技状態を終了させるものであることを特徴とする遊技機Ｏ１。

【２７５４】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、第１特別図柄と第２特別図柄とを同時に変動させることが可能な遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１５－１２９０７号公報）。ところで、上記した遊技機は、遊技者に有利となる有利遊技状態（時短状態）が設定される期間の減算が、特別図柄の変動開始タイミングとなるため、有利遊技状態を最大限に設定することが出来ず、遊技者に不快感を与えてしまうという問題があった。上記した遊技機において、さらに遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

【２７５５】

遊技機Ｏ１によれば、第１遊技状態を終了させる条件として第１終了条件と、第２終了条件と、を設け、何れかの終了条件が終了した場合に、第１遊技状態が終了するため、第１遊技状態を確実に終了させることができるという効果がある。

【２７５６】

遊技機Ｏ１において、第２判定を実行可能な第２判定手段と、その第２判定手段による判定結果を示すための第２識別情報が表示される第２表示手段と、その第２表示手段に前記第２識別情報を所定の第２期間動的表示させる第２動的表示手段と、を有し、前記特典遊技実行手段は、前記第２表示手段に特定の第２判定結果を示すための前記第２識別情報が表示された場合に、第２特典遊技を実行するものであり、前記第１動的表示手段により前記第１識別情報が動的表示されている間に、前記第２動的表示手段により前記第２識別情報を動的表示させることが可能に構成され、前記第１判定手段が実行されることにより前記第１終了条件が成立し、前記第２判定手段が実行されることにより前記第２終了条件が成立するものであることを特徴とする遊技機Ｏ２。

【２７５７】

遊技機Ｏ２によれば、遊技機Ｏ１の奏する効果に加え、第１判定手段による第１判定に基づいて第１終了条件が成立し、第２判定手段による第２判定に基づいて第２終了条件が成立するため、第１動的表示手段により第１識別情報が動的表示されている間に、第２動的表示手段により第２識別情報を動的表示させることが可能な遊技機であっても、適切に第１遊技状態を終了させることができるという効果がある。

【２７５８】

遊技機Ｏ２において、前記第１判定手段の実行回数を計測する第１実行回数計測手段と、前記第２判定手段の実行回数を計測する第２実行回数計測手段と、前記第１実行回数計測手段の計測結果と、前記第２実行回数計測手段の計測結果と、を合算する合算手段と、前記第１遊技状態が継続して設定される第１期間として、前記第１判定手段の実行回数と

、前記第２判定手段の実行回数とを合算した所定回数を設定する第１期間設定手段と、前記第１判定手段の実行回数が前記所定回数となる場合に対応する前記動的表示の実行中であることを判別する実行判別手段と、を有し、前記状態判別手段により、前記動的表示の実行中であることを判別している状態で前記第２判定手段により前記第２判定が実行される場合に、その第２判定が実行されるよりも前に前記第２終了条件を成立させるものであることを特徴とする遊技機Ｏ３。

【２７５９】

遊技Ｏ３によれば、遊技機Ｏ２の奏する効果に加え、第１終了条件が成立し得る動的表示中であっても、第２終了条件が成立させることができるため、適切に第１遊技状態を終了させることができるという効果がある。

【２７６０】

遊技機Ｏ３において、前記第１終了条件は、前記第１判定手段の実行回数が前記所定回数となる場合に対応する前記動的表示が終了してから、前記第１判定手段の実行回数が前記所定回数よりも多くなる場合に対応する前記第１判定が実行されるまでのいずれかの時点で成立するものであることを特徴とする遊技機Ｏ４。

【２７６１】

遊技機Ｏ４によれば、遊技機Ｏ３の奏する効果に加え、第１終了条件が、第１判定手段の実行回数が所定回数となる場合に対応する動的表示が終了してから、第１判定手段の実行回数が所定回数よりも多くなる場合に対応する第１判定が実行されるまでの間に成立するため、予め定められた第１期間を長く設定することができる。よって、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【２７６２】

遊技機Ｏ４において、第３判定を実行可能な第３判定手段と、その第３判定手段による判定結果を示すための第３識別情報が表示される第３表示手段と、その第３表示手段に前記第３識別情報を動的表示させる第３動的表示手段と、前記第３表示手段に特定の第３判定結果を示すための前記第３識別情報が停止表示された場合に、第３特典遊技を実行する第３特典遊技実行手段と、を有し、前記第３判定手段は、前記遊技状態設定手段により前記第１遊技状態が設定されている場合に、前記第２遊技状態が設定されている場合よりも、実行され易くするものであることを特徴とする遊技機Ｏ５。

【２７６３】

遊技機Ｏ５によれば、遊技機Ｏ４の奏する効果に加え、第１遊技状態が設定されている場合に、実行され易くなる第３判定手段を有しているため、第１遊技状態が設定される期間を長くすることにより、第３判定手段を実行し易くなる期間を長くすることが出来る。よって、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【２７６４】

＜特徴Ｐ群＞（大当たり遊技のオープニング期間中も特図変動）

第１判定を実行可能な第１判定手段と、その第１判定手段による判定結果を示すための第１識別情報が表示される第１表示手段と、第２判定を実行可能な第２判定手段と、その第２判定手段による判定結果を示すための第２識別情報が表示される第２表示手段と、前記第１表示手段に特定の第１判定結果を示すための前記第１識別情報が表示されたことに基づいて、第１特典遊技を実行し、前記第２表示手段に特定の第２判定結果を示すための前記第２識別情報が表示されたことに基づいて、第２特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有する遊技機であって、前記第２判定手段は、前記前記第１特典遊技が実行されている期間のうち、特定の第１期間中は前記第２判定を実行し、前記第１期間とは異なる第２期間は前記第２判定を実行しないものであることを特徴とする遊技機Ｐ１。

【２７６５】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、特別図柄の種別を複数設け、複数の特別図柄を同時に変動させることが可能な遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１３－２２

６３９９号公報）。ところで、上記した遊技機は、複数の特別図柄を同時に変動させることにより、遊技者に効率良く抽選を行わせるものであったが、一方の特別図柄において当たりに当選した場合に、他方の特別図柄の変動が実行されないように構成されているため、抽選効率が低下してしまうとい遊技意欲が低下してしまうという問題があった。上記した遊技機において、遊技意欲が低下することを抑制し、遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

【２７６６】

遊技機Ｐ１によれば、第１特典遊技が実行されている間に第２判定を実行することができるため、遊技者に対してより多くの判定を実行させることができる。よって、遊技効率を高めることができるという効果がある。

【２７６７】

遊技機Ｐ１において、遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球の入球が困難となる第２状態とに可変可能な可変入球手段と、前記第１特典遊技が実行される場合に、前記可変入球手段を前記第１状態と第２状態とに可変制御する可変制御手段と、を有し、前記可変制御手段により前記可変入球手段が第２状態に可変されている期間を前記第１期間とするものであることを特徴とする遊技機Ｐ２。

【２７６８】

遊技機Ｐ２によれば、遊技機Ｐ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１特典遊技が実行されている期間のうち、遊技球が可変入球手段に入球し得ない期間を用いて第２判定が実行されるため、第１特典遊技の遊技結果を分かり難くすること無く第２判定を実行することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技機を提供することができるという効果がある。

【２７６９】

遊技機Ｐ１またはＰ２において、前記第２判定手段は、前記第２判別結果として、有利第２判別結果と、その有利第２判別結果に基づいて実行される有利第２特典遊技よりも遊技者に不利となる不利第２特典遊技が実行される不利第２判別結果とを判別可能なものであり、前記第１特典遊技中に実行される前記第２判別手段の判別結果が前記有利第２判別結果となることを制限する判別制限手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｐ３。

【２７７０】

遊技機Ｐ３によれば、遊技機Ｐ１またはＰ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１特典遊技中に実行される第２判定は、その判定結果が有利第２判別結果とならないように判別制限手段により制限されるため、遊技者に対して過剰に特典を付与してしまう事態が発生することを抑制することができる。よって、遊技者に適正な遊技を提供することができるという効果がある。

【２７７１】

遊技機Ｐ３において、前記不利第２特典遊技中に、前記可変制御手段により前記可変手段が前記第２状態から前記第１状態へと可変することを制限する可変制限手段を有することを特徴とする遊技機Ｐ４。

【２７７２】

遊技機Ｐ４によれば、遊技機Ｐ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変制限手段により、第２判定手段の判定結果に基づいて不利第２特典遊技が実行されている状態で、第１特典遊技が第１状態へと可変されてしまうことを制限することができる。よって、複数の特典遊技が重複して実行されることにより分かり難い遊技が提供されることを抑制することができるという効果がある。

【２７７３】

遊技機Ｐ４において、前記可変制限手段により前記第１特典遊技が前記第１状態へと可変することを制限した場合に、前記第１特典遊技が前記第１状態へと可変するものであることを特徴とする遊技機Ｐ５。

【２７７４】

遊技機Ｐ５によれば、遊技機Ｐ４の奏する効果に加え、可変制限手段により第１特典遊技が第１状態へと可変されることが制限されたとしても、第１特典遊技における第１状態の期間の長さは可変しないため、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。また、第１特典遊技の第２期間が設定されている間は、最後まで第２判定を行おうと意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【２７７５】

遊技機Ｐ２からＰ５のいずれかにおいて、前記可変制御手段は、前記第１特典遊技が実行される場合に、前記可変入球手段が前記第２状態となるように可変制御するものであり、少なくとも、前記第１特典遊技が実行されてから、前記可変入球手段が前記第１状態となるまでの間を前記第１期間とするものであることを特徴とする遊技機Ｐ６。

【２７７６】

遊技機Ｐ６によれば、遊技機Ｐ２からＰ５のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１特典遊技が実行された直後に第２判定を実行させることができるため、第１特典遊技が実行される前の期間から継続して第２判定を実行することができる。これにより、遊技者に違和感を与えること無く第１特典遊技中に第２判定を実行することができるという効果がある。

【２７７７】

遊技機Ｐ６において、前記第２判定手段の判定結果を示すための識別情報を所定期間動的表示させるための第２動的表示設定手段と、前記第１特典遊技として、前記第１期間が異なる複数の前記第１特典遊技を設定可能な第１特典遊技設定手段と、を有し、前記特典遊技付与手段は、前記第１特典遊技設定手段により設定された前記第１特典遊技を付与するものであり、前記第１特典遊技設定手段は、少なくとも、前記第２動的表示設定手段により設定される前記第２判定手段の判定結果を示すための識別情報を動的表示させる期間よりも長い前記第１期間が設定される通常第１特典遊技と、前記第２判定手段の判定結果を示すための識別情報を動的表示させる期間よりも短い前記第１期間が設定される短縮第１特典遊技と、を設定可能なものであることを特徴とする遊技機Ｐ７。

【２７７８】

遊技機Ｐ７によれば、遊技機Ｐ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１特典遊技設定手段により、通常第１特典遊技が設定された場合は、第１期間中に第２判定手段による判定に基づく第２特典遊技を実行することが可能となり、短縮第１特典遊技が設定された場合は、第１期間中に第２判定手段による判定に基づく第２特典遊技を実行することが困難となるように構成することができる。よって、特典遊技中において遊技者に興味を持たせ難い第１期間に対して遊技者に興味を持たせることができるため、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【２７７９】

遊技機Ｐ１からＰ７のいずれかにおいて、前記第２判定手段の判定結果を示すための前記識別情報を所定期間動的表示させる第２動的表示設定手段を有し、前記第１特典遊技が実行される場合に、動的表示されている前記第２判定手段の判定結果を示すための前記識別情報を強制的に停止表示させる強制停止手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｐ８。

【２７８０】

遊技機Ｐ８によれば、遊技機Ｐ１からＰ７のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１特典遊技が実行される場合に、第２判定手段の判定結果を示すための識別情報の動的表示が強制的に停止表示されるため、第１期間中に新たな動的表示を開始させ易くすることができる。よって、第１期間中に実行される第２判定手段による判定を遊技者に提供し易くすることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２７８１】

遊技機Ｐ１からＰ８のいずれかにおいて、遊技球が通過可能な特定領域を有し、前記特典遊技付与手段は、前記第１判定手段の判定結果が前記特定の第１判定結果であることを

示すための前記識別情報が停止表示された状態で、前記特定領域を遊技球が通過した場合に前記第１特典遊技を付与するものであり、前記第２判定手段は、前記第１判定手段の判定結果が前記特定の第１判定結果であることを示すための前記識別情報が停止表示されてから、前記特定領域を遊技球が通過するまでの期間も前記第１期間中であるとして前記第２判定を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｐ９。

【２７８２】

＜特徴Ｐａ群の派生＞（特電始動口を用いた小当たりＲＵＳＨ）

判定を実行可能な判定手段と、その判定手段による判定結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に特定の判定結果を示すための所定の前記識別情報が表示されたことに基づいて、特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により前記特典遊技が実行されたことに基づいて、遊技球が入球し難い第１状態から、その第１状態よりも遊技球が入球し易い第２状態へと可変される可変入球手段と、前記所定の識別情報が表示されてから前記特典遊技実行手段によって前記可変入球手段が前記第２状態へと可変されるまでの間に、前記可変入球手段を第２状態へと可変させる特殊遊技を実行可能な特殊遊技実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｐａ１。

【２７８３】

従来より、パチンコ機などの遊技機において、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、特別図柄の種別を複数設け、複数の特別図柄を同時に変動させることが可能な遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１３－２２６３９９号公報）。ところで、上記した遊技機は、複数の特別図柄を同時に変動させることにより、遊技者に効率良く抽選を行わせるものであったが、何れの遊技においても、抽選によって当たりに当選しない限り遊技者に特典遊技を付与することができないため、遊技の興趣が低下してしまうという問題があった。上記した遊技機において、遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

【２７８４】

遊技機Ｐａ１によれば、特典遊技実行手段により可変入球手段が第２状態へと可変されるまでに、特殊遊技実行手段により、可変入球手段を第２状態へと可変させることができるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２７８５】

遊技機Ｐａ１において、球が入球可能な入球手段と、その入球手段に球が入球したことに基づいて遊技球が入球困難な第１状態から、その第１状態よりも遊技球が入球容易となる第２状態へと可変される第２可変入球手段を有し、前記特殊遊技実行手段は、前記第２可変入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記特殊遊技を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｐａ２。

【２７８６】

遊技機Ｐａ２によれば、遊技機Ｐａ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２可変入球手段に遊技球を入球させることで特殊遊技が実行されるため、遊技者に対して分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【２７８７】

遊技機Ｐａ２において、前記特殊遊技実行手段により実行される前記特殊遊技の内容を設定する特殊遊技設定手段を有し、前記特殊遊技設定手段は、前記第２可変入球手段に遊技球が入球してから、前記可変入球手段が前記第２状態へと可変させるまでの準備期間を異ならせた複数の特殊遊技の中から一の特殊遊技を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｐａ３。

【２７８８】

遊技機Ｐａ３によれば、遊技機Ｐａ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、実行される特殊遊技によって、第２可変入球手段に遊技球が入球してから可変入球手段を

第２状態へと可変させるまでの準備期間を異ならせることができる。よって、準備期間が短い特殊遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができるという効果がある。

【２７８９】

遊技機Ｐａ３において、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記特殊遊技設定手段は、前記遊技状態設定手段により前記第１遊技状態が設定されている場合に、前記第２遊技状態が設定されている場合よりも前記準備期間が短い特典遊技を設定し易くするものであることを特徴とする遊技機Ｐａ４。

【２７９０】

遊技機Ｐａ４によれば、遊技機Ｐａ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技状態が設定されている場合には、短い準備期間が設定され易くなるため、第１遊技状態が設定されている期間において、集中した特殊遊技を実行させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２７９１】

遊技機Ｐａ４において、前記遊技状態設定手段は、前記判定手段による判定結果が前記特定の判定結果であることに基づいて、前記第１遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｐａ５。

【２７９２】

遊技機Ｐａ５によれば、遊技機Ｐａ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判定手段の判定結果に基づいて、特典遊技の有無と、遊技状態の設定とが実行されるため、遊技者に対して判定手段の判定結果に興味を持たせることができるという効果がある。

【２７９３】

遊技機Ｐａ５において、前記表示手段に前記所定の判定結果が表示されてから、前記特典遊技が実行されるまでの待機期間を設定する待機期間設定手段と、を有し、前記特殊遊技設定手段は、前記遊技状態設定手段により前記第１遊技状態が設定された場合に、前記待機期間よりも短い前記準備期間が設定された前記特殊遊技を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｐａ６。

【２７９４】

遊技機Ｐａ６によれば、遊技機Ｐａ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技状態設定手段により第１遊技状態が設定された場合には、待機期間よりも短い準備期間が設定された特殊遊技が設定されるため、特殊遊技を確実に実行することができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２７９５】

＜特徴Ｑ群＞（Ｐ群派生）

第１判定を実行可能な第１判定手段と、その第１判定手段による判定結果を示すための第１識別情報が表示される第１表示手段と、第２判定を実行可能な第２判定手段と、その第２判定手段による判定結果を示すための第２識別情報が表示される第２表示手段と、前記第１表示手段に特定の第１判定結果を示すための前記第１識別情報が表示されたことに基づいて、第１特典遊技を実行し、前記第２表示手段に特定の第２判定結果を示すための前記第２識別情報が表示されたことに基づいて、第２特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第２判定手段は、前記前記第１特典遊技が実行されている期間のうち、特定の第１期間中は前記第２判定を実行し、前記第１期間とは異なる第２期間は前記第２判定を実行しないものであることを特徴とする遊技機Ｑ１。

【２７９６】

従来より、パチンコ機などの遊技機において、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、特別図柄の種別を複数設け、複数の特別図柄を同時に変動させることが可能な遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１３－２２６３９９号公報）。ところで、上記した遊技機は、複数の特別図柄を同時に変動さ

せることにより、遊技者に効率良く抽選を行わせるものであったが、何れの遊技においても、抽選によって当たりに当選しない限り遊技者に特典遊技を付与することができないため、遊技の興趣が低下してしまうという問題があった。上記した遊技機において、遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

【２７９７】

＜特徴Ｒ群＞（特図の変動時間に応じてＶ入賞率を異ならせる。）

判別条件が成立した場合に判別を行う判別手段と、その判別手段による前記判別の結果を示すための識別情報を表示手段に所定期間動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段により前記識別情報を動的表示させる動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、前記表示手段に第１判別結果を示す前記識別情報が停止表示されたことに基づいて特典遊技を付与する特典遊技付与手段と、前記判別手段による判別の結果として前記第１判別結果とは異なる第２判別結果を示す識別情報が前記表示手段に停止表示されたことに基づいて、遊技球が入球し難い第１状態から入球し易い第２状態へと可変可能な可変入球手段と、その可変入球手段に入球した遊技球が通過可能な特定領域と、を有し、前記特典遊技付与手段は、前記特定領域を遊技球が通過した場合にも前記特典遊技を付与するものであり、前記動的表示期間設定手段は、前記動的表示期間として、第１期間と、その第１期間よりも長い第２期間とを設定可能なものであり、前記第１期間が設定されるよりも前記第２期間が設定されるほうが、前記特定領域に遊技球を通過させ易くするものであることを特徴とする遊技機Ｒ１。

【２７９８】

従来より、パチンコ機などの遊技機において、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、抽選結果が特定の抽選結果である場合に、特定遊技を実行し、その特定遊技中に球が特定領域を通過した場合にも特典遊技が実行される遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１２－１９２０６７号公報）。ところで、上記した遊技機は、複数の契機で特典遊技を実行可能にするものであるため、遊技の興趣を向上することができるものであったが、実行される特定遊技の種別によって特定領域への球の通過割合を可変させるものであったため、抽選結果がその後の遊技内容に大きく影響を与えてしまい、遊技の興趣が低下してしまうという問題があった。上記した遊技機において、遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

【２７９９】

遊技機Ｒ１によれば、動的表示期間設定手段により設定された動的表示期間によって、特定領域への遊技球の通過のし易さを異ならせることができるため、判別手段の判別結果だけでは無く、その判別結果を示すための識別情報が停止表示されるタイミングまで遊技者に注視させることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２８００】

遊技機Ｒ１において、前記動的表示期間設定手段により設定され得る複数の動的表示期間が規定されている期間群を複数有する期間群記憶手段と、その期間群記憶手段に記憶されている複数の前記期間群の中から一の期間群を選定する期間群選定手段と、を有し、前記動的表示期間設定手段は、前記期間群選定手段により選定された前記一の期間群に規定されている複数の動的表示期間の中から一の動的表示期間を設定するものであり、前記期間群記憶手段は、第１期間群と、その第１期間群よりも前記第２期間に対応する前記動的表示期間が多く含まれる第２期間群とを少なくとも有するものであることを特徴とする遊技機Ｒ２。

【２８０１】

遊技機Ｒ２によれば、遊技機Ｒ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２期間が設定され易い第２期間群が設定されている場合に、第１期間群が設定されている場合よりも、第２期間が設定され易くすることができるため、第２期間群が設定されている間、遊技者に有利な遊技を安心して実行させることができるという効果がある。

【２８０２】
遊技機Ｒ２において、遊技状態として第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記期間群選定手段は、前記遊技状態設定手段により設定される前記遊技状態に応じて前記期間群を選定するものであることを特徴とする遊技機Ｒ３。
【２８０３】
遊技機Ｒ３によれば、遊技機Ｒ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、期間群は遊技状態に応じて設定されるものであるため、一旦、遊技者に有利な第２期間群が設定されると、遊技状態設定手段により異なる遊技状態が設定されるまでは第２期間群が継続することになる。よって、遊技者に対して安心して遊技を実行させることができるという効果がある。
【２８０４】
遊技機Ｒ３において、前記動的表示期間設定手段は、前記第２期間群が設定されている状態で、前記判別手段による判別の結果として前記第１判別結果と、前記第２判別結果と、は異なる第３判別結果を示す識別情報が前記表示手段に停止表示されたことに基づいて、特殊動的表示期間を設定可能なものであることを特徴とする遊技機Ｒ４。
【２８０５】
遊技機Ｒ４によれば、遊技機Ｒ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段の判別結果が第３判別結果である場合に設定される動的表示期間によって、現在設定されている期間群が遊技者に有利な第２期間群であることを遊技者に把握させることができる。よって、判別手段の判別結果が特典遊技が実行され得ない判別結果であったとしても、遊技者に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【２８０６】
＜特徴Ｓ群＞（Ｒ派生）
判別条件が成立した場合に判別を行う判別手段と、その判別手段による前記判別の結果を示すための識別情報を表示手段に所定期間動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段により前記識別情報を動的表示させる動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、前記表示手段に第１判別結果を示す前記識別情報が停止表示されたことに基づいて特典遊技を付与する特典遊技付与手段と、前記判別手段による判別の結果として前記第１判別結果とは異なる第２判別結果を示す識別情報が前記表示手段に停止表示されたことに基づいて、遊技球が入球し難い第１状態から入球し易い第２状態へと可変可能な可変入球手段と、その可変入球手段に入球した遊技球が通過可能な特定領域と、を有し、前記特典遊技付与手段は、前記特定領域を遊技球が通過した場合にも前記特典遊技を付与するものであり、前記動的表示期間設定手段は、前記動的表示期間として、第１期間と、その第１期間よりも長い第２期間とを設定可能なものであり、前記第１期間が設定されるよりも前記第２期間が設定されるほうが、前記特定領域に遊技球を通過させ易くするものであることを特徴とする遊技機Ｓ１。
【２８０７】
従来より、パチンコ機などの遊技機において、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、抽選結果が特定の抽選結果である場合に、特定遊技を実行し、その特定遊技中に球が特定領域を通過した場合にも特典遊技が実行される遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１２－１９２０６７号公報）。ところで、上記した遊技機は、複数の契機で特典遊技を実行可能にするものであるため、遊技の興趣を向上することができるものであったが、実行される特定遊技の種別によって特定領域への球の通過割合を可変させるものであったため、抽選結果がその後の遊技内容に大きく影響を与えてしまい、遊技の興趣が低下してしまうという問題があった。上記した遊技機において、遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。
【２８０８】

＜特徴Ｔ群＞（１種２種の３回ループ）
判別条件が成立した場合に判別を行う判別手段と、その判別手段による判別結果を示す識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に前記判別結果として第１判別結果を示すための前記識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を付与する特典遊技付与手段と、その特典遊技付与手段により付与される前記特典遊技が終了した後に、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記特典遊技が付与され易い第２遊技状態と、前記第１遊技状態よりも前記特典遊技が付与されにくい第３遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、前記判別手段による判別の結果として前記第１判別結果とは異なる第２判別結果を示す識別情報が前記表示手段に停止表示されたことに基づいて、特定領域に遊技球が通過可能となる期間を設定可能な期間設定手段と、を有し、前記特典遊技付与手段は、前記特定領域を遊技球が通過した場合にも前記特典遊技を付与するものであり、前記遊技機は、前記第２遊技状態が設定されている状態で特典遊技が付与された場合には、その特典遊技終了後に前記第３遊技状態よりも前記第１遊技状態または前記第２遊技状態の何れかが前記遊技状態設定手段により設定され易いものであることを特徴とする遊技機Ｔ１。
【２８０９】
従来より、パチンコ機などの遊技機において、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、抽選結果が特定の抽選結果である場合に、特定遊技を実行し、その特定遊技中に球が特定領域を通過した場合にも特典遊技が実行され、さらに、特定領域を球が通過し易い遊技状態を設定可能な遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１２－１９２０６７号公報）。ところで、上記した遊技機は、複数の契機で特典遊技を実行可能にするものであるため、遊技の興趣を向上することができるものであったが、特定領域を球が通過し易い遊技状態が即座に終了してしまう場合があり、遊技の興趣が低下してしまうという問題があった。上記した遊技機において、遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。
【２８１０】
遊技機Ｔ１によれば、第２遊技状態が設定されると、次の特典遊技が付与された場合に第３遊技状態が設定されることが無いため、次々回の特典遊技を付与され易くすることができる。よって、遊技者に対して特典遊技が付与され易い状態で安心して遊技を行わせることができるという効果がある。
【２８１１】
遊技機Ｔ１において、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態が設定されている状態で前記特典遊技が付与された場合よりも、前記第１遊技状態が設定されている状態で特典遊技が付与された場合のほうが、前記特典遊技終了後に前記第３遊技状態を設定し易くするものであることを特徴とする遊技機Ｔ２。
【２８１２】
遊技機Ｔ２によれば、遊技機Ｔ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技状態が設定されている場合には、特典遊技が付与されたことに基づいて第３遊技状態が設定され易くなるため、遊技者に有利な遊技状態が長期間設定されることを抑制することができる。よって、遊技者に適正な遊技を提供することができる。
【２８１３】
遊技機Ｔ１またはＴ２において、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技のうち、前記判別手段の判別結果が特定の判別結果であることに基づいて付与される第１特典遊技と、前記特定領域を遊技球が通過したことに基づいて付与される第２特典遊技と、のうち前記特典遊技付与手段により付与される前記特典遊技の種別に応じて設定する遊技状態を異ならせるものであることを特徴とする遊技機Ｔ３。
【２８１４】
遊技機Ｔ３によれば、遊技機Ｔ２またはＴ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１特典遊技が付与される場合と、第２特典遊技が付与される場合とで、設定する

遊技状態を異ならせることができるため、遊技者に対して、どの種別の特典遊技が実行されたのか興味を持たせることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２８１５】

遊技機Ｔ３において、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態が設定されている状態では、前記第１特典遊技が付与されるよりも前記第２特典遊技が付与されたほうが遊技者に有利な遊技状態を設定し易くするものであることを特徴とする遊技機Ｔ４。

【２８１６】

遊技機Ｔ４によれば、第２遊技状態が設定されている場合には、遊技者に対して第２特典遊技が付与されるように意欲的に遊技を行わせることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２８１７】

遊技機Ｔ３またはＴ４において、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態が設定されている状態では、前記第２特典遊技が付与されるよりも前記第１特典遊技が付与されるほうが遊技者に有利な遊技状態を設定し易くするものであることを特徴とする遊技機Ｔ５。

【２８１８】

遊技機Ｔ５によれば、遊技機Ｔ３またはＴ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技状態が設定されている場合には、遊技者に対して第１特典遊技が付与されるように意欲的に遊技を行わせることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２８１９】

＜特徴Ｕ群＞（Ｔ群派生）

判別条件が成立した場合に判別を行う判別手段と、その判別手段による判別結果を示す識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示す前記識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を付与する特典遊技付与手段と、その特典遊技付与手段により付与される前記特典遊技が終了した後に、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記特典遊技が付与され易い第２遊技状態と、前記第１遊技状態よりも前記特典遊技が付与されにくい第３遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、前記判別手段による判別の結果として前記第１判別結果とは異なる第２判別結果を示す識別情報が前記表示手段に停止表示されたことに基づいて、遊技球が入球し難い第１状態から入球し易い第２状態へと可変可能な可変入球手段と、その可変入球手段に入球した遊技球が通過可能な特定領域と、を有し、前記特典遊技付与手段は、前記特定領域を遊技球が通過した場合にも前記特典遊技を付与するものであり、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態が設定されている状態で特典遊技が付与された場合には、その特典遊技終了後に前記第１遊技状態と前記第２遊技状態との何れかを設定され易くするものであることを特徴とする遊技機Ｕ１。

【２８２０】

＜特徴Ｖ群＞（同時変動不要の小当たりＲＵＳＨ）

遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段への入球に基づいて第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段による判別結果を示すための第１識別情報を表示手段に動的表示する第１動的表示手段と、遊技球が入球可能な第２入球手段と、その第２入球手段に遊技球が入球することに基づいて情報を取得する取得手段と、その取得手段により取得された前記情報に基づいて第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段による判別結果を示すための第２識別情報を前記表示手段に動的表示する第２動的表示手段と、前記取得手段により取得された前記情報を前記第２判別手段による前記判別が実行されるまで記憶可能な記憶手段と、前記表示手段に特定の前記第２判別結果を示すための前記第２識別情報が停止表示された場合に第２特典遊技の実行を付与する第２特典遊技付与手段と、前記第２入球手段への遊技球の入球を制限する制限手段と、前記表示手段に特定の前記第１判別結果を示すための前記第１識別情報が停止表示された場合に

少なくとも前記制限手段の解除を実行可能な第１特典遊技を実行する第１特典遊技実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｖ１。
【２８２１】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、抽選結果に応じて特典遊技の終了後に特定の入球口に球が入球し易い有利遊技状態（時短状態）を設定する遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１２－２１７７６６号公報）。ところで、上記した遊技機は、有利遊技状態中であれば、常に特定の入球口に球を容易に入球させることができるため、遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。上記した遊技機において、さらに遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。
【２８２２】
遊技機Ｖ１によれば、特典遊技、或いは、特殊特典遊技が付与されている間のみ、入球手段に球を入球させることが可能となるため、特典遊技、或いは、特殊特典遊技が付与されていない状態において、記憶手段への記憶を制限することができるという効果がある。
【２８２３】
遊技機Ｖ１において、遊技球が入球可能な第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球の入球を許容する第１位置と、その第１位置よりも遊技球の入球を規制する第２位置とに可変可能な可変部材と、を有し、前記可変部材は、前記特典遊技、或いは、前記特殊特典遊技が実行される場合に、可変制御されるものであり、前記制限手段は、前記可変部材を前記第１位置に位置させるものであり、前記制限解除手段は、前記可変部材を前記第２位置に位置させるものであることを特徴とする遊技機Ｖ２。
【２８２４】
遊技機Ｖ２によれば、遊技機Ｖ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技、或いは、特殊特典遊技にて実行される可変部材の可変状況に応じて、入球手段への球の入球のし易さを可変させることができるため、特典遊技、或いは、特殊特典遊技の遊技と同期して入球手段へ球を入球させることができる。よって、特典遊技、或いは、特殊特典遊技中の遊技性を向上させることができるという効果がある。
【２８２５】
遊技機Ｖ１またはＶ２において、前記特典遊技が実行されるよりも、前記特殊特典遊技が実行されるほうが、前記制限解除手段により、前記制限手段による制限を解除し易いものであることを特徴とする遊技機Ｖ３。
【２８２６】
遊技機Ｖ３によれば、遊技機Ｖ１またはＶ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変部材を可変させる遊技の種別に応じて、入球手段への球の入球のし易さを可変させることができるため、特典遊技、或いは、特殊特典遊技中の遊技性を向上させることができるという効果がある。
【２８２７】
遊技機Ｖ３において、前記特典遊技は前記特殊特典遊技よりも実行され難いものであることを特徴とする遊技機Ｖ４。
【２８２８】
遊技機Ｖ４によれば、遊技機Ｖ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技は特殊特典遊技よりも実行され難いが、その遊技中に球を入球手段に入球させ易くすることができる。よって、特典遊技が実行されることを遊技者に意欲的に狙わせることができ、遊技の稼働を高めることができるという効果がある。
【２８２９】
＜特徴Ｗ群＞（役物動作パターンで複数の遊技条件の成立のし易さを可変）
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果である場合に、第１状態から第２状態へと可変される可変手段と、その可変手段の可変動作内容を設定する可変動作設定手段と、その可変動作設定手段により設定された可変動作内容に基

づいて前記可変手段を制御する可変制御手段と、を有し、前記可変制御手段は、前記可変動作設定手段により第１可変動作内容が設定された場合には、第１特典がその第１特典とは異なる第２特典よりも付与され易くなるように前記可変手段を可変制御するものであり、前記可変動作設定手段により前記第１可変動作内容とは異なる第２可変動作内容が設定された場合には、前記第２特典が前記第１特典よりも付与され易くなるように前記可変手段を可変制御するものであることを特徴とする遊技機Ｗ１。

【２８３０】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、抽選結果に応じて特典遊技の終了後に特定の電動役物を可変動作し易い有利遊技状態（時短状態）を設定する遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１２－２１７７６６号公報）。ところで、上記した遊技機は、電動役物を可変動作することで遊技者に付与され得る特典が常に同一であり、さらに、電動役物の可変動作内容を異ならせることで、一の特典が付与され易い状態とされ難い状態とを設定できるたけであることから、遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。上記した遊技機において、さらに遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

【２８３１】

遊技機Ｗ１によれば、可動動作設定手段により設定された可動動作内容に基づいて、付与される特典を異ならせることができるため、遊技者に対して可変手段の可変状況を注視させることができるという効果がある。

【２８３２】

遊技機Ｗ１において、複数の終了条件を設定する終了条件設定手段と、その終了条件設定手段により設定された前記複数の終了条件の成立を判別する条件判別手段と、その条件判別手段により前記終了条件が成立したと判別した場合に、前記可変制御手段による前記可変手段の可変制御を終了させる可変制御終了手段と、を有し、前記複数の終了条件のうち特定終了条件が成立したことに基づいて前記可変制御終了手段が前記可変制御を終了させた場合には、前記第１特典と前記第２特典とが付与され易い特殊状態が設定されるものであることを特徴とする遊技機Ｗ２。

【２８３３】

遊技機Ｗ２によれば、遊技機Ｗ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定終了条件が成立した場合には、特殊状態が設定されるため、遊技者に対して特定終了条件が成立するように意欲的に遊技を行わせることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２８３４】

遊技機Ｗ２において、入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段による判別の結果が特定の第２判別結果である場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有し、前記第１特典は、前記第２判別が実行されるものであることを特徴とする遊技機Ｗ３。

【２８３５】

遊技機Ｗ３によれば、遊技機Ｗ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技を実行させることが可能な第２判別が第１特典として付与されるため、遊技者に対して、第１特典が付与され易い第１可変動作内容が設定されることを期待させながら遊技を行わせることができる。よって、遊技の興趣を向上させることが出来るという効果がある。

【２８３６】

遊技機Ｗ３において、前記特典遊技実行手段により前記特典遊技が実行された場合に、遊技球が入球困難な第１状態から、その第１状態よりも入球容易となる第２状態へと可変動作可能な可変入球手段を有し、前記第２特典は、前記可変入球手段へ遊技球が入球するものであることを特徴とする遊技機Ｗ４。

【２８３７】

遊技機Ｗ４によれば、遊技機Ｗ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技が実行されている場合には、第２特典が付与され易い第２可変動作内容が設定されることを期待させながら遊技を行わせることができる。よって、遊技の興趣を向上させることが出来るという効果がある。

【２８３８】

遊技機Ｗ２からＷ４の何れかにおいて、前記終了条件設定手段は、前記第１特典が付与されたことを前記特定終了条件として設定するものであることを特徴とする遊技機Ｗ５。

【２８３９】

遊技機Ｗ５によれば、遊技機遊技機Ｗ２からＷ４のいずれかに奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特殊状態が設定されるように、第１特典が付与されることを期待しながら遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２８４０】

＜特徴Ｘ群＞（当たり遊技中にスルー通過可能）

遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて判別条件を成立させる判別条件成立手段と、その判別条件成立手段により前記判別条件が成立した場合に判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果であることに基づいて特典遊技を付与する特典遊技付与手段と、その特典遊技付与手段により前記特典遊技が付与されている間に遊技球が通過可能となる通過手段と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて判定を実行可能な判定手段と、その判定結果が特定の判定結果であることに基づいて第１位置から第２位置へと可変制御される可変手段と、その可変手段が前記第２位置となった場合に、前記第１位置である場合よりも遊技球が入球し易くなる第２入球手段と、を有し、前記判別条件成立手段は、前記第２入球手段に遊技球が入球した場合にも前記判別条件を成立させるものであることを特徴とする遊技機Ｘ１。

【２８４１】

遊技機Ｘ１において、前記第２入球手段は、前記通過手段を通過した球が入球し得る位置に設けられるものであることを特徴とする遊技機Ｘ２。

【２８４２】

遊技機Ｘ２において、前記判定手段による判定結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段により前記識別情報を動的表示させる期間を設定する動的表示期間設定手段と、を有し、前記動的表示期間設定手段は、前記通過手段を通過した球が前記第２入球手段に入球可能となる第１期間と、その第１期間よりも入球困難となる第２期間とを少なくとも設定可能なものであることを特徴とする遊技機Ｘ３。

【２８４３】

遊技機Ｘ３において、前記第１期間は、前記第２期間よりも長いことを特徴とする遊技機Ｘ４。

【２８４４】

＜特徴Ｙ群＞（有利な普図エンディング）

判定を実行する判定手段と、その判定手段による判定結果を報知するための期間を決定する期間決定手段と、を有して、特定の前記判定結果を示すための報知結果が報知されたことに基づいて遊技者に有利な有利状態となる遊技機において、前記有利状態が終了した後に、前記判定手段による次の判定を実行可能とするまでの設定期間を設定する設定手段を有し、前記設定期間は、第１設定期間と、その第１設定期間よりも遊技者に有利となる第２設定期間とが少なくとも設定されているものであることを特徴とする遊技機Ｙ１。

【２８４５】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。（例えば、特開２０１３－２２６３９９号公報）。ところで、遊技者に有利となる当たり遊技等が実行されるまでの期間が長くなることで、遊

技が単調となり、遊技に早期に飽きてしまうという不具合があった。当たり遊技が実行されるまでの期間においても遊技者が楽しむことができ、遊技に早期に飽きてしまう不具合を抑制することが求められていた。遊技に早期に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

【２８４６】

遊技機Ｙ１によれば、有利状態が設定される場合に、第２設定期間が設定されることを遊技者に期待させることができ、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

【２８４７】

遊技機Ｙ１において、前記有利状態である場合に、遊技球が通過可能となる第１流路を有し、前記第２設定期間が設定された場合には、前記第１流路へと前記第１設定期間が設定された場合よりも遊技球が流下し易く構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｙ２。

【２８４８】

遊技機Ｙ２によれば、遊技機Ｙ１の奏する効果に加え、第２設定期間が設定された場合には、第１流路へと遊技球が流下し易くすることができ、第２設定期間が設定されることをより期待させることができるという効果がある。

【２８４９】

遊技機Ｙ１またはＹ２において、前記第２設定期間は、前記有利状態となった次の前記判定手段による判定結果が前記特定の判定結果となり前記有利状態となったことで、前記第１流路へと遊技球が通過することで前記特典が付与され易くなる期間で設定されているものであることを特徴とする遊技機Ｙ３。

【２８５０】

遊技機Ｙ３によれば、遊技機Ｙ１またはＹ２の奏する効果に加え、第２設定期間が設定されたことで、次に有利状態が設定されることへの価値を高めることができ、有利状態が設定されることへの期待を高めることができるという効果がある。

【２８５１】

遊技機Ｙ１からＹ３のいずれかにおいて、前記第１流路を流下した遊技球が可能な位置に配置され、遊技球が入球することで前記特典の少なくとも一部が付与される特定入球手段と、その特定入球手段に遊技球が入球可能となる第１状態と、その第１状態よりも入球が困難となる第２状態とを設定する状態設定手段と、を有し、前記第２設定期間は、前記第１状態が設定されている期間に、前記特定入球手段へと遊技球が到達可能となる期間で構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｙ４。

【２８５２】

遊技機Ｙ４によれば、遊技機Ｙ１からＹ３のいずれかの遊技機が奏する効果に加え、第２設定期間が設定されることで、特定入球手段へと遊技球が到達することが容易となるので、より第２設定期間が設定されることへの期待感を高めることができるという効果がある。

【２８５３】

遊技機Ｙ４において、前記有利状態となることで遊技球が入球可能となる入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、特定判定を実行する特定判定手段と、その特定判定手段により前記特定判定が実行されたことに基づいて、前記特定入球手段を前記第１状態に設定するまでの期間を可変させるための可変期間を決定する期間決定手段と、を有し、前記期間決定手段は、前記第２設定期間が設定されていない場合にも、遊技者に有利となる期間を決定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｙ５。

【２８５４】

遊技機Ｙ５によれば、遊技機Ｙ４の奏する効果に加え、期間決定手段により第２設定期間が設定されていない場合にも、遊技者に有利となる期間が決定されるので、遊技者に有利となる状態を増大させることができ、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう不具合を抑制

できるという効果がある。
【２８５５】
＜特徴β群派生＞（一定間隔の普図当たりで有利）
判定を実行する判定手段と、その判定手段による判定結果を報知するための期間を決定する期間決定手段と、特定の前記判定結果を示すための報知結果が報知されたことに基づいて遊技者に有利となる有利状態を所定条件が成立するまで設定する有利状態設定手段と、その有利状態設定手段により前記有利状態が設定されている場合に、遊技球が通過可能となる第１流路と、を有し、前記第１流路には、前記有利状態が設定される間隔が第１間隔である場合に通過することが可能となる確率が高く設定されているものであることを特徴とする遊技機β１。
【２８５６】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。（例えば、特開２０１３－２２６３９９号公報）。ところで、さらに遊技の興趣を向上させた遊技機が求められていた。遊技の興趣を向上させた遊技機を提供することを目的とする。
【２８５７】
遊技機β１によれば、有利状態が設定される間隔が第１間隔である場合に第１流路を通過することが可能となる確率が高く設定されるので、有利状態が実行された後に次に実行される間隔についても興味を持たせることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。
【２８５８】
遊技機β１において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球を誘導する第１位置と、前記入球手段への入球を困難とする第２位置とに可変可能な可変手段と、を有し、前記有利状態設定手段は、前記有利状態として前記可変手段を前記第１位置へと可変させるものであることを特徴とする遊技機β２。
【２８５９】
遊技機β２によれば、遊技機β２の奏する効果に加え、可変手段が第１位置へと可変されることで有利状態が設定されるので、有利状態であることを分かりやすくできるという効果がある。
【２８６０】
遊技機β２において、前記有利状態設定手段は、前記有利状態が設定されている場合に、前記入球手段に遊技球が所定数入球したことに基づいて、前記有利状態の設定を解除するものであり、前記有利状態の設定が解除される場合に、前記可変手段の所定範囲上を転動している遊技球が前記第１流路へと誘導されるものであることを特徴とする遊技機β３。
【２８６１】
遊技機β３によれば、遊技機β２の奏する効果に加え、有利状態が解除される場合にも可変手段上の遊技球に対して興味を持たせることができ、有利状態の解除についても期待を持たせることができるという効果がある。
【２８６２】
遊技機β１からβ３のいずれかにおいて、前記第１流路に誘導された遊技球が入球可能となる特定領域が配置されており、前記特定領域へと遊技球が入球可能な第１状態と、その入球状態よりも遊技球の入球が困難とする第２状態とにされる状態可変手段と、前記第１流路を遊技球が流下する流下期間が経過するよりも前に前記状態可変手段を前記第１状態に可変した後に、前記第２状態へと可変する第１可変制御と、前記流下期間が経過する期間には前記状態可変手段を前記第１状態となるように可変する第２可変制御とのいずれか一方を少なくとも実行する可変制御手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機β４。
【２８６３】

遊技機β４によれば、遊技機β１からβ３のいずれかの奏する効果に加え、可変制御手段により第２可変制御が実行されることを期待させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【２８６４】

＜特徴Ｚ群＞（普電の下方にアタッカ）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段への入球に基づいて判定を実行することが可能な判定手段と、その判定手段の判定結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させる動的表示手段と、前記表示手段に特定の判定結果を示すための前記識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記入球手段へと遊技球の入球を容易にする第１状態と、その第１状態よりも遊技球の入球を困難とする第２状態とに可変可能な可変手段と、特定条件の成立に基づいて、前記可変手段を前記第２状態から前記第１状態へと所定条件が成立するまで可変させる可変制御手段と、を有した遊技機において、前記可変手段が前記第１状態であることにより前記可変手段に誘導され、前記第１入球手段に入球する前に前記第２状態に可変されることで流下した遊技球が入球可能となる特定流路と、その特定流路を流下した遊技球が入球可能となる特定領域と、を有し、前記特典遊技実行手段は、前記特定領域へと遊技球が入球可能な入球状態を終了条件が成立するまで設定する前記特典遊技を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｚ１。

【２８６５】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。（例えば、特開２０１３－２２６３９９号公報）。ところで、さらに遊技の興趣を向上させた遊技機が求められていた。遊技の興趣を向上させた遊技機を提供することを目的とする。

【２８６６】

遊技機Ｚ１によれば、可変手段により入球手段に入球させることができなかった遊技球に対しても特定流路への入球を期待させて遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【２８６７】

遊技機Ｚ１において、前記識別情報の動的表示を開始させる場合に、動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段を有し、前記動的表示期間決定手段により決定される前記動的表示期間は、前記特定領域へと遊技球が入球し易い有利動的表示期間と、前記特定領域への入球が困難となる不利動的表示期間とが少なくとも設定されているものであることを特徴とする遊技機Ｚ２。

【２８６８】

遊技機Ｚ２によれば、遊技機Ｚ１の奏する効果に加え、識別情報の動的表示期間に対しても遊技者に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【２８６９】

遊技機Ｚ１またはＺ２において、前記特典遊技実行手段は、前記特典遊技の実行開始に基づいて、前記特定領域を一定の規則で前記入球状態の設定を実行開始するものであることを特徴とする遊技機Ｚ３。

【２８７０】

遊技機Ｚ３によれば、遊技機Ｚ１またはＺ２の奏する効果に加え、特典遊技の実行開始に基づいて、特定領域が一定の規則で入球状態に設定されるので、遊技者に対しての公平性を一定に保つことができるという効果がある。

【２８７１】

＜特徴ＡＡ群＞（特図２変動に基づく演出）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段への入球に基づいて判定を実行することが可能な判定手段と、その判定手段の判定結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表

示期間を決定する動的表示期間決定手段と、前記表示手段に特定の判定結果を示すための前記識別情報が停止表示された場合に、終了条件が成立するまで遊技球が入球可能となる特定入球手段と、を有した遊技機において、前記特定入球手段へと入球可能となる流路を流下する遊技球を検出可能な検出手段と、前記動的表示期間に演出を実行することが可能な演出実行手段と、を有し、前記演出実行手段は、前記検出手段による検出結果に基づいた前記演出の少なくとも一部を実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＡ１。

【２８７２】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、抽選結果を報知する場合に、抽選結果を示唆する演出を所定期間実行した後に抽選結果を遊技者に報知するように構成することで、遊技者が抽選結果に対する期待を高く抱くことができる遊技機が提案されている。（例えば、特開２０１３－２２６３９９号公報）。ところで、予め決定している抽選結果に基づいて演出が実行されるため、演出が一定のものとなりやすく遊技が単調となり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうという不具合があった。遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

【２８７３】

遊技機ＡＡ１によれば、特定入球手段へと入球可能となる流路を流下する遊技球が検出手段により検出されて、その検出結果に基づいて実行されている演出の少なくとも一部が実行されるので、識別情報の動的表示だけでなく実行されている演出が遊技球の流下により可変されるように実行でき、遊技の興趣を向上して、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

【２８７４】

遊技機ＡＡ１において、前記動的表示期間決定手段により決定される前記動的表示期間には、前記特定入球手段へと遊技球が入球し易く設定された第１動的表示期間が少なくとも設定されており、前記演出実行手段は、前記第１動的表示期間が決定されていることを少なくとも１の条件として特定演出を実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＡ２。

【２８７５】

遊技機ＡＡ２によれば、遊技機ＡＡ１の奏する効果に加え、遊技者に有利となる第１動的表示期間が決定されていることを少なくとも１の条件として特定演出が実行されるので、特定演出が実行されることで、第１動的表示期間が決定されていることを期待させることができるという効果がある。

【２８７６】

遊技機ＡＡ２において、前記演出実行手段は、前記第１動的表示期間が決定されている場合にも、特定の検出期間に前記検出手段による遊技球の検出がない場合には、前記特定演出とは異なる演出を実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＡ３。

【２８７７】

遊技機ＡＡ３によれば、遊技機ＡＡ２の奏する効果に加え、第１動的表示期間が決定されている場合にも、特定の検出期間に遊技球が検出手段により検出されない場合には、特定演出が実行されないので、特定演出の実行が無駄に行われて特定演出への期待度が低下してしまう不具合を抑制できるという効果がある。

【２８７８】

遊技機ＡＡ１からＡＡ３のいずれかにおいて、前記特定入球手段には、入球した遊技球が通過可能な特定領域が設けられており、前記特定領域を通過することに基づいて、前記特典遊技を実行するための設定が実行されるものであることを特徴とする遊技機ＡＡ４。

【２８７９】

遊技機ＡＡ４によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ３のいずれかの奏する効果に加え、特定入球手段に遊技球が入球することで特定領域を遊技球が通過して特典遊技が実行されることを期待させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【２８８０】
遊技機ＡＡ４において、前記入球手段へと遊技球の入球を容易にする第１状態と、その第１状態よりも遊技球の入球を困難とする第２状態とに可変可能な可変手段と、特定条件の成立に基づいて、前記可変手段を前記第２状態から前記第１状態へと所定条件が成立するまで可変させる可変制御手段と、を有し、前記流路は、前記可変手段が前記第１状態であることにより前記可変手段に誘導され、前記第１入球手段に入球する前に前記第２状態に可変されることで流下した遊技球が流入可能となるように構成されていることを特徴とする遊技機ＡＡ５。
【２８８１】
遊技機ＡＡ５によれば、遊技機ＡＡ４の奏する効果に加え、可変手段が可変されることで入球手段に入球しなかった遊技球に対しても流路へと流入することを期待させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
【２８８２】
遊技機ＡＡ５において、前記特定入球手段は、前記流路を流下して入球した遊技球が前記特定領域に通過し易くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＡ６。
【２８８３】
遊技機ＡＡ６によれば、遊技機ＡＡ５の奏する効果に加え、流路を流下することで特定領域に通過することに対する期待度を高めることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
【２８８４】
＜特徴ＡＢ群＞（普電非入賞球が、特電に入賞可能）
遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段による判別結果を示すための第１識別情報を、表示手段に所定期間動的表示させることが可能な第１動的表示手段と、遊技球が入球可能な第１状態とその第１状態よりも入球困難となる第２状態とに可変可能な第１可変入球手段と、前記第１判別手段による判別結果が特定の判別結果である場合に、前記第１可変入球手段を前記第２状態から前記第１状態へと可変させる第１可変制御手段と、前記第１可変入球手段へと遊技球を誘導することが可能な第１誘導路と、遊技球が入球可能な第２入球手段と、その第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段による判別結果を示すための第２識別情報を、表示手段に所定期間動的表示させることが可能な第２動的表示手段と、前記第１誘導路に設けられ、遊技球が入球可能な第１状態とその第１状態よりも入球困難となる第２状態とに可変可能な第２可変入球手段と、前記第２判別手段による判別結果が特定の判別結果である場合に、前記第２可変入球手段を前記第２状態から前記第１状態へと可変させる第２可変制御手段と、を有する遊技であって、前記第１可変入球手段は、前記第２可変入球手段に入球すること無く前記第１誘導路を流下した遊技球が入球し得るものであることを特徴とする遊技機ＡＢ１。
【２８８５】
ここで、パチンコ機等の遊技機には、第１始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて変動表示が所定期間実行される第１図柄と第２始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて変動表示が所定期間実行される第２図柄とを有し、夫々の図柄を同時に変動可能としたものがある。このような遊技機において、第２図柄の抽選結果として所定の抽選結果（例えば、小当たり）となった場合に、遊技者に小特典を付与可能な小特典遊技（例えば、小当たり遊技）を実行するように構成し、その第２図柄の抽選が実行され易い遊技状態と、実行され難い遊技状態とを設定可能に構成しているものがある。（例えば、特開２０１５－３９３９８号公報）。
【２８８６】
かかる従来型の遊技機では、第２図柄の変動時間の長さを異ならせることで、その第２図柄の抽選が実行され易い遊技状態と、実行され難い遊技状態とを設定可能にし、結果と

して、小特典遊技が実行され易い遊技状態と、され難い遊技状態とを設定するように構成しているため、例えば、第２図柄の抽選が行い易い状態において、小特典遊技により遊技者に付与される特典量を異ならせるといった詳細な設定をすることが出来ず、遊技の興趣が低下してしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決することを目的とする。

【２８８７】

遊技機ＡＢによれば、第２可変手段の状況に応じて第１可変入球手段へ到達する遊技球の数を可変させることができるため、第１可変入球手段へ到達する球数を第２可変手段の制御内容によって調整することが可能となる。よって、第１可変入球手段を開放動作させる遊技において遊技者に付与される特典量を調整することができるため、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。

【２８８８】

遊技機ＡＢ１において、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを設定可能な遊技状態設定手段と、前記第２動的表示手段により実行される前記第２識別情報の動的表示期間を、異なる期間から設定可能な動的表示期間設定手段と、を有し、前記動的表示期間設定手段は、前記遊技状態設定手段により前記第１遊技状態が設定される場合に、前記第２遊技状態が設定される場合よりも長い動的表示期間を設定し易くするものであることを特徴とする遊技機ＡＢ２。

【２８８９】

遊技機ＡＢ２によれば、遊技機ＡＢ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定される遊技状態に応じて、第２動的表示手段の動的表示期間を可変させることができる。さらに、第１遊技状態が設定されている場合は、第２遊技状態が設定される場合よりも長い動的表示期間が設定され易くなる。よって、第２可変入球手段に球が入球し得ない期間を長くすることができるため、第１可変入球手段に球を到達させ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２８９０】

遊技機ＡＢ２において、前記第２可変入球手段は、遊技球が入球可能な開口部と、その開口部を開閉させる開閉蓋部材と、を少なくとも有するものであり、前記開閉蓋部材が前記開口部を閉鎖されている状態では、前記開閉蓋部材の上面が前記第１誘導路の一部を形成するように構成し、前記動的表示期間設定手段は、前記遊技状態設定手段により前記第１遊技状態が設定される場合に、前記開閉蓋部材の上面を遊技球が通過するための通過時間よりも長い動的表示期間を設定し易くするものであることを特徴とする遊技機ＡＢ３。

【２８９１】

遊技機ＡＢ３によれば、上述した遊技機ＡＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技状態が設定されている場合には、確実に第１可変入球手段に球を到達させることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２８９２】

遊技機ＡＢ２またはＡＢ３において、複数の異なる可変パターンの中から前記第２可変制御手段により可変制御される可変パターンを設定可能な可変パターン設定手段を有し、前記可変パターン設定手段は、前記遊技状態設定手段により前記第１遊技状態が設定される場合に、前記第２遊技状態が設定される場合よりも、前記第２可変入球手段が前記第２状態となる期間が長い可変パターンを設定するものであることを特徴とする遊技機ＡＢ４。

【２８９３】

遊技機ＡＢ４によれば、遊技機ＡＢ２またはＡＢ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技状態が設定される場合には、第２遊技状態が設定される場合よりも、第２可変入球手段が第２状態となる期間が長い可変パターンが設定されるため、第１遊技状態をより遊技者に有利な遊技状態とすることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２８９４】

＜特徴ＡＣ群＞（特図１変動中の特図２抽選に基づいて特図１抽選結果を示唆）
第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段による判別結果を示すための第１識別情報を所定期間動的表示させる第１動的表示手段と、前記第１識別情報が表示される第１表示手段と、第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段による判別結果を示すための第２識別情報を所定期間動的表示させる第２動的表示手段と、前記第２識別情報が表示される第２表示手段と、前記第１表示手段に特定の第１判別結果を示すための前記第１識別情報が停止表示されたことに基づいて、第１特典遊技を実行し、前記第２表示手段に特定の第２判別結果を示すための前記第２識別情報が停止表示されたことに基づいて、第２特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第１動的表示手段により前記第１識別情報が動的表示されている間に前記第２判別手段の判別が実行されたことに基づいて、前記第１判別手段の判別結果を示唆するための示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＡＣ１。
【２８９５】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、第１特別図柄と第２特別図柄とを同時に変動させることが可能な遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１５－１２９０７号公報）。ところで、上記した遊技機は、第１特別図柄の抽選結果を示唆するために第１特別図柄専用の変動演出を実行し、第２特別図柄の抽選結果を示唆するために第２特別図柄専用の変動演出を実行するように構成されているため、一方の特別図柄抽選を用いた遊技と、他方の特別図柄抽選を用いた遊技とが独立してしまい、両方の特別図柄抽選を意欲的に実行しようとする意欲が低下してしまうという問題があった。また、複数の特別図柄が同時に変動している場合において、遊技者に各特別図柄の抽選結果を分かり難く報知してしまうという問題があった。また、各特別図柄に対して独立した変動演出が実行されてしまうため、統一感の無い演出が実行されてしまうという問題があった。上記した遊技機において、各特別図柄の抽選結果を示唆するための示唆演出を分かり易く遊技者に提供することにより、さらに遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。
【２８９６】
遊技機ＡＣ１によれば、第１動的表示手段により第１識別情報が動的表示されている間に実行された第２判別手段の判別に基づいて、第１判別手段の判別結果を示唆するための示唆演出が実行されるため、第１判別手段の判別結果を事前に把握しようと遊技者に対して第２判別手段の判別を実行させようと意欲的に遊技を行わせることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【２８９７】
遊技機ＡＣ１において、前記示唆演出実行手段は、前記第１判別手段の判別結果が前記特定の第１判別結果である場合に、前記示唆演出を実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＣ２。
【２８９８】
遊技機ＡＣ２によれば、遊技機ＡＣ１の奏する効果に加え、次の効果を奏するものである。即ち、第１判別手段の判別結果が特定の第１判別結果である場合に示唆演出が実行されるため、示唆演出の演出効果を高めることができるという効果がある。
【２８９９】
遊技機ＡＣ２において、前記第１判別手段により前記特定の第１判別結果であると判別されてから、前記特定の第１判別結果を示すための前記第１識別情報が停止表示されるまでの間、前記第２判別手段の判別結果が前記特定の第２判別結果となることを制限する制限手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＡＣ３。
【２９００】
遊技機ＡＣ３によれば、遊技機ＡＣ２の奏する効果に加え、次の効果を奏するものである。即ち、第１判別手段の判別結果が特定の第１判別結果である場合には、第２判別手段による判別が特定の第２判別結果となることが制限手段により制限されるため、実行され

た示唆演出の内容とは異なる特典遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。よって、示唆演出の信頼度を高めることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

【２９０１】

遊技機ＡＣ１またはＡＣ３において、前記示唆演出実行手段は、前記第２識別情報の表示態様を用いて前記示唆演出を実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＣ４。

【２９０２】

遊技機ＡＣ４によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ３のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏するものである。即ち、第２識別情報の表示態様を用いて示唆演出が実行されるため、遊技者は、第２識別情報の表示態様を見るだけで、第２判別手段の判別結果を確認しながら、第１判別手段の判別結果を予測することが可能となる。よって、遊技者が第２識別情報に注視することとなり遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２９０３】

遊技機ＡＣ１からＡＣ４のいずれかにおいて、前記第２判別手段の判別結果を集計する集計手段と、その集計手段により集計された前記判別結果に基づいて実行条件の成立を判別する条件成立判別手段と、を有し、前記示唆演出実行手段は、前記条件成立判別手段により前記実行条件が成立したと判別された場合に前記示唆演出を実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＣ５。

【２９０４】

遊技機ＡＣ５によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ４のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏するものである。即ち、第２判別手段の判別結果が集計され、その集計結果が実行条件を満たしている場合に示唆演出が実行されるため、遊技者に対して実行条件を満たすために意欲的に遊技を行わせることができる。よって、遊技の稼働を向上させることができるという効果がある。

【２９０５】

遊技機ＡＣ１からＡＣ５の何れかにおいて、前記示唆演出実行手段により実行される前記示唆演出の演出態様を設定する演出態様設定手段を有し、前記演出態様設定手段は、第１示唆態様とその第１示唆態様よりも前記第１判別手段の判別結果を分かり難く示唆する第２示唆態様とを設定可能なものであることを特徴とする遊技機ＡＣ６。

【２９０６】

遊技機ＡＣ６によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ５のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏するものである。即ち、演出態様設定手段により設定された演出態様によって、分かり易い示唆演出と、分かり難い示唆演出と、が実行される。これにより、１回の示唆演出によって第１判別手段の判別結果を容易に把握されてしまうことを抑制することができる。よって、示唆演出を複数回実行させようと意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【２９０７】

遊技機ＡＣ６において、前記示唆演出実行手段により実行された前記示唆演出の実行回数を計測する回数計測手段を有し、前記演出態様設定手段は、前記回数計測手段により計測された前記示唆演出の実行回数が所定回数である場合よりも、その所定回数よりも多い特定回数である場合のほうが前記第１示唆態様を設定し易いものであることを特徴とする遊技機ＡＣ７。

【２９０８】

遊技機ＡＣ７によれば、遊技機ＡＣ６の奏する効果に加え、次の効果を奏するものである。即ち、示唆演出が実行された回数が多いほど遊技者に分かり易い示唆演出が実行されるため、示唆演出を複数回実行させようと意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【２９０９】

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機γ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報から

なる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【２９１０】

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機γ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【２９１１】

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機γ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

＜その他＞

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがある（例えば、特許文献１：特開２０１２－２１７６６号公報）。

しかしながら、更なる遊技の興趣向上が求められていた。

本技術的思想は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

＜手段＞

この目的を達成するために技術的思想１の遊技機は、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段への入球に基づいて第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段による判別結果を示すための第１識別情報を表示手段に動的表示する第１動的表示手段と、遊技球が入球可能な第２入球手段と、その第２入球手段に遊技球が入球することに基づいて情報を取得する取得手段と、その取得手段により取得された前記情報に基づいて第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段による判別結果を示すための第２識別情報を前記表示手段に動的表示する第２動的表示手段と、前記取得手段により取得された前記情報を前記第２判別手段による前記判別が実行されるまで記憶可能な記憶手段と、前記表示手段に特定の前記第２判別結果を示すための前記第２識別情報が停止表示された場合に第２特典遊技の実行を付与する第２特典遊技付与手段と、前記第２入球手段への遊技球の入球を制限する制限手段と、前記表示手段に特定の前記第１判別結果を示すための前記第１識別情報が停止表示された場合に少なくとも前記制限手段の解除を実行可能な第１特典遊技を実行する第１特典遊技実行手段と、を有するものである。

技術的思想２の遊技機は、技術的思想１記載の遊技機において、遊技球が入球可能な第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球の入球を許容する第１位置と、その第１位置よりも遊技球の入球を規制する第２位置とに可変可能な可変部材と、を有し、前記可変部材は、前記第１特典遊技が実行される場合に、可変制御されるものであり、前記制限手段は、前記可変部材を前記第１位置に位置させるものであり、前記第１特典遊技実行手段は、前記可変部材を前記第２位置に位置させるものである。

技術的思想３の遊技機は、技術的思想１または２記載の遊技機において、前記第１特典遊技が実行されるよりも、前記第２特典遊技が実行されるほうが、前記制限手段による制限を解除し易いものである。

技術的思想４の遊技機は、技術的思想３記載の遊技機において、前記第１特典遊技は前記第２特典遊技よりも実行され難いものである。

＜効果＞

技術的思想１記載の遊技機によれば、遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段への入球に基づいて第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段による判別結果を示すための第１識別情報を表示手段に動的表示する第１動的表示手段と、遊技球が入球可能な第２入球手段と、その第２入球手段に遊技球が入球することに基づいて情報を取得する取得手段と、その取得手段により取得された前記情報に基づいて第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段による判別結果を示すための第２識別情報を前記表示手段に動的表示する第２動的表示手段と、前記取得手段により取得された前記情報を前記第２判別手段による前記判別が実行されるまで記憶可能な記憶手段と、前記表示手段に特定の前記第２判別結果を示すための前記第２識別情報が停止表示された場合に第２特典遊技の実行を付与する第２特典遊技付与手段と、前記第２入球手段への遊技球の入球を制限する制限手段と、前記表示手段に特定の前記第１判別結果を示すための前記第１識別情報が停止表示された場合に少なくとも前記制限手段の解除を実行可能な第１特典遊技を実行する第１特典遊技実行手段と、を有するものである。

よって、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。

技術的思想２記載の遊技機によれば、技術的思想１記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球の入球を許容する第１位置と、その第１位置よりも遊技球の入球を規制する第２位置とに可変可能な可変部材と、を有し、前記可変部材は、前記第１特典遊技が実行される場合に、可変制御されるものであり、前記制限手段は、前記可変部材を前記第１位置に位置させるものであり、前記第１特典遊技実行手段は、前記可変部材を前記第２位置に位置させるものである。

よって、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。

技術的思想３記載の遊技機によれば、技術的思想１または２記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１特典遊技が実行されるよりも、前記第２特典遊技が実行されるほうが、前記制限手段による制限を解除し易いものである。

よって、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。

技術的思想４記載の遊技機によれば、技術的思想３記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１特典遊技は前記第２特典遊技よりも実行され難いものである。

よって、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。

【符号の説明】

【２９１２】

１０	パチンコ機（遊技機）
Ｓ３０６	第１判定手段
Ｓ３０８	遊技状態設定手段
Ｓ５０４	第１動的表示期間設定手段
Ｓ５０８	第１動的表示手段
Ｓ９０５	第２判定手段

Ｓ１２０５	第２動的表示期間設定手段
Ｓ１２０９	第２動的表示手段
Ｓ５２０３	報知タイミング決定手段