

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7192827号
(P7192827)

(45)発行日 令和4年12月20日(2022.12.20)

(24)登録日 令和4年12月12日(2022.12.12)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全527頁)

(21)出願番号	特願2020-86075(P2020-86075)	(73)特許権者	000144522
(22)出願日	令和2年5月15日(2020.5.15)		株式会社三洋物産
(62)分割の表示	特願2017-96874(P2017-96874)の分割		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
原出願日	平成29年5月15日(2017.5.15)	(74)代理人	110003409
(65)公開番号	特開2020-127801(P2020-127801A)		弁理士法人トレスペクト
(43)公開日	令和2年8月27日(2020.8.27)	(74)代理人	100196151
審査請求日	令和2年6月12日(2020.6.12)		弁理士 工藤 洋平
		(72)発明者	岡村 鉉
			名古屋市千種区今池3丁目9番21号
			株式会社三洋物産内
		(72)発明者	武田 英夫
			名古屋市千種区春岡通7丁目49番地
			株式会社ジェイ・ティ内
		審査官	進藤 利哉

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【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、
所定の領域を用いて情報を表示可能な表示手段と、を有した遊技機において、
前記表示手段が有する前記所定の領域は、前記第1識別情報が表示される第1表示領域と、前記第2識別情報が表示される第2表示領域と、を含み、
前記遊技機は、
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表示領域に表示された場合に、第1特典遊技を実行し、特定の第2判定結果を示すための前記第2識別情報が前記第2表示領域に表示された場合に、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、を備え、

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おいて、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識別可能な報知態様で報知するタイミングが決定可能に構成され、

前記第1遊技状態が設定されてから前記報知態様が報知されるまでの期間において、前記第1遊技状態が設定されるよりも前から実行されていた遊技に関する所定報知を実行可能に構成され、

前記第1遊技状態が設定された場合において、実行された前記第2判定の結果に関わらずその後の遊技に関する特定報知を実行可能に構成され、

前記第1遊技状態が設定された場合に、該第1遊技状態が設定されたことを識別可能な所定表示態様を前記報知態様が報知される領域よりも小さい前記所定の領域を用いて表示可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【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】

【文献】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本発明の遊技機は、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、所定の領域を用いて情報を表示可能な表示手段と、を有し、前記表示手段が有する前記所定の領域は、前記第1識別情報が表示される第1表示領域と、前記第2識別情報が表示される第2表示領域と、を含み、前記遊技機は、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表示領域に表示された場合に、第1特典遊技を実行し、特定の第2判定結果を示すための前記第2識別情報が前記第2表示領域に表示された場合に、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、を備え、前記遊技状態設定手段に

10

20

30

40

50

より前記第1遊技状態が設定された場合において、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識別可能な報知態様で報知するタイミングが決定可能に構成され、前記第1遊技状態が設定されてから前記報知態様が報知されるまでの期間において、前記第1遊技状態が設定されるよりも前から実行されていた遊技に関する所定報知を実行可能に構成され、前記第1遊技状態が設定された場合において、実行された前記第2判定の結果に関わらずその後の遊技に関する特定報知を実行可能に構成され、前記第1遊技状態が設定された場合に、該第1遊技状態が設定されたことを識別可能な所定表示態様を前記報知態様が報知される領域よりも小さい前記所定の領域を用いて表示可能に構成されている。

【0008】

【0009】

【0010】

【発明の効果】

【0011】

本発明の遊技機によれば、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、所定の領域を用いて情報を表示可能な表示手段と、を有し、前記表示手段が有する前記所定の領域は、前記第1識別情報が表示される第1表示領域と、前記第2識別情報が表示される第2表示領域と、を含み、前記遊技機は、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表示領域に表示された場合に、第1特典遊技を実行し、特定の第2判定結果を示すための前記第2識別情報が前記第2表示領域に表示された場合に、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、を備え、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おいて、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識別可能な報知態様で報知するタイミングが決定可能に構成され、前記第1遊技状態が設定されてから前記報知態様が報知されるまでの期間において、前記第1遊技状態が設定されるよりも前から実行されていた遊技に関する所定報知を実行可能に構成され、前記第1遊技状態が設定された場合において、実行された前記第2判定の結果に関わらずその後の遊技に関する特定報知を実行可能に構成され、前記第1遊技状態が設定された場合に、該第1遊技状態が設定されたことを識別可能な所定表示態様を前記報知態様が報知される領域よりも小さい前記所定の領域を用いて表示可能に構成されている。

【0012】

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。

【0015】

【0016】

【0017】

【0018】

【0019】

【0020】

【図面の簡単な説明】

【0021】

【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。

10

20

30

40

50

【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 R U S H 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。

10

【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 R U S H 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 R U S H 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。

20

【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氣的構成を示すブロック図である。

【図 13】主制御装置 110 の R A M 203 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 R O M 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。

30

【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 R A M の構成を模式的に示した模式図である。

40

【図 22】（a）は、第 1 実施形態における音声ランプ制御装置の R O M 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 R A M 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氣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。

50

- 【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 M P U 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 M P U 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 M P U 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 M P U 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。 10
- 【図 35】主制御装置内の M P U 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 M P U 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 M P U 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 M P U 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 M P U 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。 20
- 【図 40】主制御装置内の M P U 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 M P U 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 M P U 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 M P U 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 M P U 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。 30
- 【図 45】主制御装置内の M P U 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 M P U 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 M P U 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 M P U 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 M P U 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。 40
- 【図 50】主制御装置内の M P U により実行される N M I 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 M P U 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 M P U 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 M P U 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 M P U 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。 50

トである。

【図 5 5】主制御装置内の M P U 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 5 6】主制御装置内の M P U 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 5 7】主制御装置内の M P U 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 5 8】音声ランプ制御装置内の M P U 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 5 9】音声ランプ制御装置内の M P U 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。

10

【図 6 0】音声ランプ制御装置内の M P U 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 6 1】音声ランプ制御装置内の M P U 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 6 2】音声ランプ制御装置内の M P U 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 6 3】音声ランプ制御装置内の M P U 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 6 4】音声ランプ制御装置内の M P U 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。

20

【図 6 5】音声ランプ制御装置内の M P U 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 6 6】音声ランプ制御装置内の M P U 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 6 7】音声ランプ制御装置内の M P U 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 6 8】音声ランプ制御装置内の M P U 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 6 9】音声ランプ制御装置内の M P U 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。

30

【図 7 0】音声ランプ制御装置内の M P U 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 7 1】音声ランプ制御装置内の M P U 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 7 2】音声ランプ制御装置内の M P U 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 7 3】表示制御装置内の M P U 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 7 4】表示制御装置内の M P U 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。

40

【図 7 5】（a）は、表示制御装置内の M P U 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 M P U 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 7 6】表示制御装置内の M P U 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 7 7】（a）は、表示制御装置内の M P U 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 M P U 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 7 8】（a）は、表示制御装置内の M P U により実行されるオープニングコマンド処

50

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。

10

【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。

20

【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つ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。

30

【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。

40

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【図 1 2 5】第 3 実施形態における主制御装置内の M P U 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 1 2 6】第 3 実施形態における主制御装置内の M P U 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 1 2 7】第 3 実施形態における主制御装置内の M P U 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 1 2 8】第 3 実施形態における主制御装置内の M P U 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 1 2 9】第 3 実施形態における主制御装置内の M P U 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。

10

【図 1 3 0】第 3 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U 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 1 3 1】第 3 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U 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 1 3 2】第 3 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U 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 1 3 3】第 3 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U 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 1 3 4】第 3 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U 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。

20

【図 1 3 5】第 3 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U 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 1 3 6】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 1 3 7】(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 1 3 8】(a) は、第 4 実施形態における時短回数到達による R U S H 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 R U S H 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。

30

【図 1 3 9】(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 1 4 0】第 4 実施形態におけるスーパー R U S H 中の表示内容の一例を示した図である。

【図 1 4 1】第 4 実施形態における主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 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 1 4 2】第 4 実施形態における主制御装置の R O M の構成を模式的に示した模式図である。

【図 1 4 3】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。

40

【図 1 4 4】第 4 実施形態における主制御装置の R A M の構成を模式的に示した模式図である。

【図 1 4 5】(a) は、第 4 実施形態における音声ランプ制御装置の R O M 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 R A M の構成を模式的に示した模式図である。

【図 1 4 6】(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 1 4 7】第 4 実施形態における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄

50

大当たり判定処理 4 を示すフローチャートである。

【図 1 4 8】第 4 実施形態における主制御装置内の M P U 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 1 4 9】第 4 実施形態における主制御装置内の M P U 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 1 5 0】第 4 実施形態における主制御装置内の M P U 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 1 5 1】第 4 実施形態における主制御装置内の M P U 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 1 5 2】第 4 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U 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。

10

【図 1 5 3】第 4 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U 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 1 5 4】第 4 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U 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 1 5 5】第 4 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U 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 1 5 6】第 4 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U 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 1 5 7】第 4 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U 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。

20

【図 1 5 8】第 4 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U 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 1 5 9】第 4 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U 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 1 6 0】第 4 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U 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 1 6 1】第 5 実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図 1 6 2】小当たり用可変入賞装置の正面斜視図である。

【図 1 6 3】小当たり用可変入賞装置の分解正面斜視図である。

30

【図 1 6 4】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 1 6 5】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 1 6 6】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 1 6 7】(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 1 6 8】(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。

40

【図 1 6 9】(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 1 7 0】第 5 実施形態における主制御装置の R A M の構成を模式的に示した模式図である。

【図 1 7 1】(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 1 7 2】第 5 実施形態における主制御装置の R A M の構成を模式的に示した模式図である。

【図 1 7 3】第 5 実施形態における音声ランプ制御装置の R A M の構成を模式的に示した模式図である。

50

【図 1 7 4】第 5 実施形態における主制御装置内の M P U 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 1 7 5】第 5 実施形態における主制御装置内の M P U 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 1 7 6】第 5 実施形態における主制御装置内の M P U 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 1 7 7】第 5 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U 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 1 7 8】第 5 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U 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 1 7 9】第 5 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U 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 1 8 0】第 6 実施形態における主制御装置の R O M の構成を模式的に示した模式図である。

【図 1 8 1】第 6 実施形態における主制御装置の R A M の構成を模式的に示した模式図である。

【図 1 8 2】(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 1 8 3】第 6 実施形態における主制御装置内の M P U 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 1 8 4】第 6 実施形態における主制御装置内の M P U 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 1 8 5】第 6 実施形態における主制御装置内の M P U 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 1 8 6】第 6 実施形態における主制御装置内の M P U 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 1 8 7】第 6 実施形態における主制御装置内の M P U 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 1 8 8】第 6 実施形態における主制御装置内の M P U 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 1 8 9】第 6 実施形態における主制御装置内の M P U 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 1 9 0】第 6 実施形態における主制御装置内の M P U 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 1 9 1】第 6 実施形態における主制御装置内の M P U 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 1 9 2】第 6 実施形態における主制御装置内の M P U 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 1 9 3】第 6 実施形態における主制御装置内の M P U 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 1 9 4】第 6 実施形態における主制御装置内の M P U 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 1 9 5】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 1 9 6】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 1 9 7】(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 1 9 8】(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。

10

20

30

40

50

【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。

10

20

30

40

50

【図 2 2 1】第 7 実施形態における主制御装置内の M P U 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 2 2 2】第 7 実施形態における主制御装置内の M P U 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 2 2 3】第 7 実施形態における主制御装置内の M P U 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 2 2 4】第 7 実施形態における主制御装置内の M P U 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 2 2 5】第 7 実施形態における主制御装置内の M P U 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。

10

【図 2 2 6】第 7 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U 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 2 2 7】第 7 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U 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 2 2 8】第 7 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U 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 2 2 9】第 7 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U 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 2 3 0】第 7 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U 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。

20

【図 2 3 1】第 7 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U 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 2 3 2】第 7 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U 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 2 3 3】第 7 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U 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 2 3 4】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 2 3 5】(a) は、第 8 実施形態における第 2 アタッカ 3 6 5 0 が有する開閉扉 3 6 5 0 f 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 3 6 5 0 が有する開閉扉 3 6 5 0 f が閉状態である場合を模式的に示した平面図である。

30

【図 2 3 6】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 2 3 7】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 2 3 8】(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 2 3 9】(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。

40

【図 2 4 0】(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 2 4 1】(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 2 4 2】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 2 4 3】(a) は、第 8 実施形態における主制御装置の R O M の構成を模式的に示し

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

変動停止処理 9 を示すフローチャートである。

【図 2 6 7】第 1 0 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 2 6 8】(a) は、第 1 0 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 1 0 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 2 6 9】第 1 0 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 2 7 0】第 2 当たり乱数 1 0 テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 2 7 1】大当たり種別選択 1 0 テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 2 7 2】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 2 7 3】第 1 0 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 2 7 4】第 1 0 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 2 7 5】第 1 0 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 1 0 を示すフローチャートである。

【図 2 7 6】第 1 0 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 1 0 を示すフローチャートである。

【図 2 7 7】第 1 0 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 1 0 を示すフローチャートである。

【図 2 7 8】第 1 0 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 2 7 9】第 1 0 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 2 8 0】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 2 8 1】(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 1 1 テーブル 2 0 2 j a 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 1 1 テーブル 2 0 2 j b を示した模式図である。

【図 2 8 2】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 1 1 を示すフローチャートである。

【図 2 8 3】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 1 1 を示すフローチャートである。

【図 2 8 4】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 2 8 5】(a) は、第 1 1 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 1 1 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 2 8 6】(a) は、第 1 1 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 1 1 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 2 8 7】(a) は、第 1 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 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 2 8 8】第 1 1 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 2 8 9】第 1 1 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 2 9 0】第 1 1 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 1 1 を示すフローチャートである。

【図 2 9 1】第 1 1 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 1 1 を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 2 9 2】第 1 1 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される小当たり関連処理 1 1 を示すフローチャートである。

【図 2 9 3】第 1 1 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U 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 2 9 4】第 1 1 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 用変動表示設定処理 1 1 を示すフローチャートである。

【図 2 9 5】第 1 1 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U 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 2 9 6】第 1 1 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される液晶演出実行管理処理 1 1 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】

【0 0 2 2】

<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 8 7 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）1 0 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 1 0 の正面図であり、図 2 はパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面図であり、図 3 はパチンコ機 1 0 の背面図である。

【0 0 2 3】

図 1 に示すように、パチンコ機 1 0 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 1 1 と、その外枠 1 1 と略同一の外形形状に形成され外枠 1 1 に対して開閉可能に支持された内枠 1 2 とを備えている。外枠 1 1 には、内枠 1 2 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 1 8 が取り付けられ、そのヒンジ 1 8 が設けられた側を開閉の軸として内枠 1 2 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【0 0 2 4】

内枠 1 2 には、多数の釘や入賞口 6 3 , 6 4 等を有する遊技盤 1 3 （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 1 3 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 1 2 には、球を遊技盤 1 3 の前面領域に発射する球発射ユニット 1 1 2 a （図 1 2 参照）やその球発射ユニット 1 1 2 a から発射された球を遊技盤 1 3 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。

【0 0 2 5】

内枠 1 2 の前面側には、その前面上側を覆う前面枠 1 4 と、その下側を覆う下皿ユニット 1 5 とが設けられている。前面枠 1 4 および下皿ユニット 1 5 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 1 9 が取り付けられ、そのヒンジ 1 9 が設けられた側を開閉の軸として前面枠 1 4 および下皿ユニット 1 5 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠 1 2 の施錠と前面枠 1 4 の施錠とは、シリンダ錠 2 0 の鍵穴 2 1 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。

【0 0 2 6】

前面枠 1 4 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 1 4 c が設けられている。前面枠 1 4 の裏面側には 2 枚の板ガラス 1 6 a を有するガラスユニット 1 6 が配設され、そのガラスユニット 1 6 を介して遊技盤 1 3 の前面がパチンコ機 1 0 の正面側に視認可能となっている。

【0 0 2 7】

前面枠 1 4 には、球を貯留する上皿 1 7 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 1 7 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 1 7 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 1 7 に投入された球が球発射ユニット 1 1 2 a （図 1 2 参照）へと案内される。また、上皿 1 7 の上面には、枠ボタン 2 2 が設けられている。この枠ボタン 2 2 は、例えば、第 3 図柄表示装置 8 1 （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。

10

20

30

40

50

【0028】

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。

10

【0029】

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。

【0030】

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。

20

30

【0031】

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。

【0032】

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。

40

【0033】

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

50

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。

【0034】

図 2 に示すように、遊技盤 13 は、正面視略正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。

【0035】

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。

【0036】

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。

【0037】

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。

【0038】

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。

【0039】

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。

【0040】

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こと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。

10

【0041】

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。

【0042】

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。

20

【0043】

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。

30

【0044】

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へ球が入賞しやすい状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。

40

【0045】

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

50

、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を開放する回数を変更せず、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。

【0046】

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。

10

【0047】

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。

【0048】

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。

20

【0049】

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、消灯を繰り返し替えず点滅表示態様）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。

30

【0050】

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。

40

【0051】

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。

【0052】

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

50

、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。

【0053】

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さを提供することができる。

【0054】

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。

【0055】

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。

【0056】

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。

【0057】

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。

【0058】

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37

10

20

30

40

50

A, 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。

【0059】

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。

【0060】

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。

【0061】

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。

【0062】

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。

【0063】

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。

【0064】

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。

【0065】

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

10

20

30

40

50

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。

【0066】

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。

10

【0067】

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。

20

【0068】

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。

【0069】

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。

30

【0070】

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。

40

【0071】

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

50

示装置 8 1 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。

【0072】

遊技盤 1 3 の左側領域には、スルーゲート 6 7、一般入賞口 6 3 が配設されている。また、可変表示装置ユニット 8 0 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 6 4 b 1 が設けられている。そして、上第 1 入球口 6 4 b 1 の下方位置には、電動役物 6 4 a が付設された下第 1 入球口 6 4 b 2 が設けられている。この電動役物 6 4 a は、スルーゲート 6 7 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 6 4 b 2 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 6 4 b 2 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。

【0073】

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 6 4 b 1、或いは下第 1 入球口 6 4 b 2 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 6 4 b 1、或いは下第 1 入球口 6 4 b 2 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。

【0074】

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 6 4 b 1、或いは下第 1 入球口 6 4 b 2 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。

【0075】

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。

【0076】

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 6 7 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 6 4 b 1 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 6 4 a が閉鎖状態である場合には下第 1 入球口 6 4 b 2 に入球する球が約 0 % で、電動役物 6 4 a が開放状態である場合には下第 1 入球口 6 4 b 2 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 6 4 b 2（電動役物 6 4 a 開放状態）、上第 1 入球口 6 4 b 1、下第 1 入球口 6 4 b 2（電動役物 6 4 a 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。

【0077】

上第 1 入球口 6 4 b 1、下第 1 入球口 6 4 b 2 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 6 4 b 1 に球が入球した場合も、下第 1 入球口 6 4 b 2 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。

【0078】

一方、遊技盤 1 3 の右側領域には、第 2 入球口 6 4 0、第 1 可変入賞装置 6 5 が設けられている。第 2 入球口 6 4 0 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 6 4 0 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 6 5 に向けて流下する。

【0079】

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。

【0080】

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。

【0081】

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。

【0082】

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。

【0083】

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。

【0084】

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。

【0085】

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で当選した場合に回転扉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。

【0086】

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。

【0087】

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。

【0088】

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。

【0089】

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。

【0090】

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。

【0091】

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。

【0092】

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。

【0093】

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。

【0094】

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。

【0095】

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。

【0096】

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。

【0097】

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を通し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。

【0098】

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。

【0099】

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。

【0100】

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。

【0101】

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。

【0102】

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～

10

20

30

40

50

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。

【0103】

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。

【0104】

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）の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装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。

【0105】

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。

【0106】

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。

【0107】

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事で、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。

【0108】

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さを提供することができる。

【0109】

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。

【0110】

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。

【0111】

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。

【0112】

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。

【0113】

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。

【0114】

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6

4、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。

【0115】

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。

【0116】

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。

【0117】

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。

【0118】

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。

【0119】

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。

【0120】

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。

【0121】

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で当選した場合に、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。

【0122】

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。

【0123】

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。

【0124】

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。

【0125】

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。

【0126】

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。

10

【0127】

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。

20

【0128】

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。

【0129】

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。

30

【0130】

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。

40

【0131】

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。

【0132】

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

50

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なく、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。

【0133】

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。

10

【0134】

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。

20

【0135】

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な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。

30

【0136】

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。

【0137】

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。

40

【0138】

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

50

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。

【0139】

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、遊技者に左打ち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。

10

【0140】

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。

20

【0141】

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「ー」が表示されている。

【0142】

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。

30

【0143】

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。

【0144】

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。

40

【0145】

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。

【0146】

50

そして、主表示領域 Dm ではキャラクタ 8 1 1 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 6 4 0 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「ー」が継続して表示される。

【0147】

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 8 1 1 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 8 1 1 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さを提供することができる。

【0148】

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。

【0149】

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 8 1 3 の表示態様（「3 3 3」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 8 1 3 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。

【0150】

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。

【0151】

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。

【0152】

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。

【0153】

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

10

20

30

40

50

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「3 4 1」が表示される。

【0154】

そして、RUSH中の演出態様として表示される宝箱 8 1 2 を開放し、中から遊技結果を示すための演出図柄 8 1 3 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。

【0155】

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 6 5 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。

10

【0156】

上述した通り、本実施形態のパチンコ機 1 0 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。

【0157】

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。

20

【0158】

しかしながら、本実施形態のパチンコ機 1 0 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。

【0159】

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。

30

【0160】

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。

【0161】

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。

40

【0162】

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

50

ある。

【0163】

「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。

【0164】

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。

【0165】

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)。

【0166】

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。

【0167】

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。

【0168】

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としても、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。

【0169】

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。

【0170】

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

10

20

30

40

50

ける表示内容を模式的に示した図である。

【0171】

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。

【0172】

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。

【0173】

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

【0174】

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

【0175】

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き、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。

【0176】

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。

【0177】

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

10

20

30

40

50

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。

【0178】

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。

【0179】

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。

【0180】

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。

【0181】

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)。

【0182】

<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。

【0183】

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。

【0184】

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

10

20

30

40

50

プする)。

【0185】

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で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で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)。

10

【0186】

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。

20

【0187】

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で当選(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。

30

【0188】

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。

【0189】

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で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。

40

【0190】

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。

【0191】

50

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。

【0192】

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。

10

【0193】

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。

【0194】

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。

20

【0195】

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。

【0196】

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

【0197】

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。

30

【0198】

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方向にのみ送信される。

40

【0199】

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。

【0200】

50

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RAM 203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、RAM 203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。RAM 203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、RAM 203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、MPU 201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MPU 201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。

10

【0201】

主制御装置110のMPU 201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、MPU 201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。

【0202】

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115に設けられた後述のRAM消去スイッチ回路253が接続され、MPU 201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。

20

【0203】

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MPU 211は、そのMPU 211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ROM 212と、ワークメモリ等として使用されるRAM 213とを有している。

【0204】

払出制御装置111のRAM 213は、主制御装置110のRAM 203と同様に、MPU 211の内部レジスタの内容やMPU 211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。RAM 213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、RAM 213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MPU 201と同様、MPU 211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MPU 211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。

30

【0205】

払出制御装置111のMPU 211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。

40

【0206】

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112

50

a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。

【0207】

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

10

【0208】

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。

20

【0209】

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。

30

【0210】

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。

40

【0211】

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。

【0212】

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

50

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。

【0213】

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割込処理の実行に十分な時間の間、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。

【0214】

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。

【0215】

＜第1実施形態における電氣的構成について＞

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の電氣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。

【0216】

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。

【0217】

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。

【0218】

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

10

20

30

40

50

ウンタ C 4 の初期値設定には第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 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 C 5 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。

【0219】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図 3 1 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 5 2 参照）の中で不定期に更新されて、その更新値が R A M 2 0 3 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、R A M 2 0 3 には、第 1 入球口 6 4 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 2 0 3 a と第 2 入球口 6 4 0 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 2 0 3 b とが設けられている。本実施形態では、第 1 入球口 6 4 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 6 4 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 2 0 3 a に格納され、第 2 入球口 6 4 0 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 2 0 3 b に格納される。その後、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a 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 2 0 3 a 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 2 0 3 b 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。

【0220】

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 6 4 に入賞し、且つ、第 1 入球口 6 4 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 2 0 3 a に記憶される。また、第 1 入球口 6 4 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 6 4 0 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。

【0221】

なお、本実施形態では、保留球数の上限値は、第 1 入球口 6 4 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 6 4 0 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 6 4 と同様に保留記憶が可能に構成してもよい。

【0222】

図 1 3 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 C 1 は、所定の範囲（例えば、0 ～ 4 7 9）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、0 ～ 4 7 9 の値を取り得るカウンタの場合は 4 7 9）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 C 1 が 1 周した場合、その時点の第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の値が当該第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。

【0223】

また、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 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 C 1 が 0 ～ 4 7 9 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 C I N I 1 もまた、0 ～ 4 7 9 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 C I N I 1 は、タイマ割込処理（図 3 1 参照）の実行毎に 1 回更新されると共に、

メイン処理（図 5 2 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【0224】

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。

10

【0225】

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。

【0226】

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」の範囲内であるかが判別されて、「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。

20

【0227】

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。

30

【0228】

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。

40

【0229】

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。

【0230】

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

50

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。

【0231】

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。

【0232】

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。

【0233】

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。

【0234】

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の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。

【0235】

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。

【0236】

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CIN2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。

10

20

30

40

50

【0237】

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。

【0238】

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。

10

【0239】

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。

20

【0240】

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」の範囲内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。

30

【0241】

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。

40

【0242】

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。

【0243】

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

50

表示装置 8 1 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 1 0 の主要な処理を実行することができる。

【0 2 4 4】

次に、図 1 4 ~ 図 2 0 を参照して、本実施形態における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 の R O M 2 0 2 の内容について説明する。図 1 4 は、本実施形態における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 における R O M 2 0 2 の内容を模式的に示した模式図である。R O M 2 0 2 には、既に上述した第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a と、小当たり乱数テーブル 2 0 2 b と、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c とに加え、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 d と、小当たり種別選択テーブル 2 0 2 e と、変動パターン選択テーブル 2 0 2 f と、普通図変動パターンテーブル 2 0 2 g とが少なくとも設けられている。

10

【0 2 4 5】

まず、図 1 6 (a) を参照し、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 d の詳細について説明する。大当たり種別選択テーブル 2 0 2 d (図 1 6 (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 C 2 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 1 0 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 C 2 の値と、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 d とが比較され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に対応する大当たり種別が選択される。

【0 2 4 6】

図 1 6 (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 C 2 の値が「0 ~ 2 4」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 1 5 ラウンドであり、第 2 アタッカ (第 2 可変入賞装置 6 5 0) 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 C 2 の取り得る 1 0 0 個のカウント値のうち、「大当たり A」となるカウント値は 2 5 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 2 5 % (2 5 / 1 0 0) である。

20

【0 2 4 7】

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 2 0 3 g がオンに設定され) 、1 0 0 0 0 回の時短回数が設定される (時短カウンタ 2 0 3 f に 1 0 0 0 0 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。

30

【0 2 4 8】

「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。

【0 2 4 9】

第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「2 5 ~ 4 9」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 1 5 ラウンドであり、第 2 アタッカ (第 2 可変入賞装置 6 5 0) 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 2 0 3 g がオフに設定されると共に、時短カウンタ 2 0 3 f 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。

40

【0 2 5 0】

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 2 0 3 f 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 2 0 3 f に「1 0 0」の値が設定される。つまり、通常状態が設定

50

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。

【0251】

「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。

10

【0252】

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。

【0253】

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。

20

【0254】

「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。

30

【0255】

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。

40

【0256】

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

50

制することができる。

【0257】

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。

10

【0258】

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。

【0259】

「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。

20

【0260】

「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。

【0261】

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。

30

【0262】

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。

40

【0263】

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。

【0264】

50

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。

【0265】

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

10

【0266】

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個のカウント値のうち、「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。

【0267】

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。

20

【0268】

「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。

30

【0269】

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個のカウント値のうち、「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。

【0270】

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。

40

【0271】

「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

50

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。

【0272】

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。

【0273】

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）。

【0274】

「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。

【0275】

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。

【0276】

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。

【0277】

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。

【0278】

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。

【0279】

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

10

20

30

40

50

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。

【0280】

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。

10

【0281】

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。

【0282】

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。

【0283】

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。

20

【0284】

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。

30

【0285】

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。

【0286】

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。

40

【0287】

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あ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

50

カウンタ値CS1のカウンタ値)が規定されている。

【0288】

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。

【0289】

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。

【0290】

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。

【0291】

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個の状態通常用テーブル202f1が参照されることはない。

【0292】

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。

【0293】

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

10

20

30

40

50

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。

【0294】

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。

【0295】

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。

【0296】

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。

【0297】

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。

【0298】

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。

【0299】

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、大当たりで当選した場合には、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

10

20

30

40

50

される。

【0300】

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。

10

【0301】

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。

【0302】

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。

20

【0303】

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。

30

【0304】

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。

40

【0305】

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。

【0306】

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

50

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。

【0307】

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。

【0308】

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。

【0309】

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。

【0310】

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。

【0311】

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。

【0312】

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。

【0313】

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。

10

20

30

40

50

【0314】

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。

【0315】

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。

【0316】

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。

【0317】

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。

【0318】

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。

【0319】

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。

【0320】

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

10

20

30

40

50

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。

【0321】

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。

10

【0322】

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。

【0323】

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。

20

【0324】

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。

【0325】

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。

30

【0326】

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。

【0327】

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。

40

【0328】

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

50

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)。

【0329】

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。

【0330】

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。

【0331】

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。

【0332】

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)。

【0333】

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)。

【0334】

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。

【0335】

確変フラグ 203 g 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 203 g 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。

【0336】

この確変フラグ 203 g 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 S 2402：Yes）、その大当たりの終了時にオンに設定される（図 54 の S 2403 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 S 806 参照）。

10

【0337】

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 203 g 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 203 g 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。

20

【0338】

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 203 g をオフに設定するように構成しても良い。

30

【0339】

特図1大当たりフラグ 203 h は、第1入球口 64 に入球したことに基いて取得した第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 S 407 参照）。この特図1大当たりフラグ 203 h 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 S 806）。

【0340】

この特図1大当たりフラグ 203 h 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 S 804 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。

40

【0341】

特図2大当たりフラグ 203 i は、第2入球口 640 に入球したことに基いて取得した第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 S 1007 参照）。この特図2大当たりフラグ 203 i 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 S 1506）。

【0342】

この特図2大当たりフラグ 203 i 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

50

S 1 0 0 4 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になってしまう不具合を防止できる。

【 0 3 4 3 】

当選時状態格納エリア 2 0 3 j 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 2 0 3 f の値が 0 で、確変フラグ 2 0 3 g がオフであれば）、この当選時状態格納エリア 2 0 3 j に、通常状態を示す情報として「0 0 H」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 2 0 3 f の値が 1 以上で、確変フラグ 2 0 3 g がオンであれば）、この当選時状態格納エリア 2 0 3 j に、確変状態を示す情報として「0 1 H」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 2 0 3 f の値が 0 で、確変フラグ 2 0 3 g がオンであれば）、この当選時状態格納エリア 2 0 3 j に、潜確状態を示す情報として「0 2 H」が格納される。

10

【 0 3 4 4 】

この当選時状態格納エリア 2 0 3 j 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 5 4 の S 2 4 0 4 参照）。

【 0 3 4 5 】

小当たりフラグ 2 0 3 k は、第 2 入球口 6 4 0 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 C 1 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 4 1 の S 1 1 0 2 参照）。この小当たりフラグ 2 0 3 k 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 4 6 の S 1 6 0 5 参照）。この小当たりフラグ 2 0 3 k 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 4 6 の S 1 6 0 3 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。

20

【 0 3 4 6 】

特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 m、および特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 n 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 2 0 3 m、および特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 n 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。

30

【 0 3 4 7 】

大当たり中フラグ 2 0 3 o 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 2 0 3 o がオンであれば、パチンコ機 1 0 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 2 0 3 o 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。

40

【 0 3 4 8 】

小当たり中フラグ 2 0 3 p 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 2 0 3 p がオンであれば、パチンコ機 1 0 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 2 0 3 p 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 2 2 1 の S 1 4 0 6 参照）。一方、小当たりの終了時にオフに設定される（図 2 3 2 の S 2 5 1 2 参照）。

【 0 3 4 9 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 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 2 0 3 p がオンに設定された場合

50

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。

【0350】

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)。

【0351】

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)。

【0352】

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)。

【0353】

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。

【0354】

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。

【0355】

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。

【0356】

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。

【0357】

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。

【0358】

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）。

【0359】

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。

【0360】

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。

【0361】

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。

【0362】

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。

【0363】

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。

【0364】

次に、図22、および図23を参照して、音声ランプ制御装置113の電氣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。

【0365】

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。

【0366】

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応じた場合には、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。

【0367】

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。

【0368】

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。

【0369】

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

10

20

30

40

50

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。

【0370】

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。

【0371】

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。

【0372】

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、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。

【0373】

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、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。

【0374】

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。

【0375】

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。

【0376】

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。

【0377】

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。

【0378】

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。

【0379】

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。

【0380】

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。

【0381】

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。

【0382】

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、「1 1 1」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の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。

【0383】

加えて、演出図柄の停止表示態様として「V V V」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。

10

【0384】

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。

【0385】

20

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。

【0386】

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。

【0387】

30

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。

【0388】

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。

40

【0389】

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

50

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。

【0390】

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。

【0391】

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。

【0392】

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。

【0393】

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。

【0394】

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宝箱812を表示しない演出が設定される。

【0395】

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

10

20

30

40

50

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。

【0396】

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。

10

【0397】

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。

20

【0398】

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る領域である。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。

30

【0399】

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。

40

【0400】

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。

【0401】

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

50

示装置 8 1) 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 1 1 0 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。

【0402】

上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の RAM 2 0 3 に格納されている第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d 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 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 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 2 2 3 c 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。

【0403】

具体的には、主制御装置 1 1 0 では、第 1 入球口 6 4 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 1 1 0 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 2 0 3 d の値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。

【0404】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 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 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値を取得して、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する (図 6 0 の S 4 2 1 2 参照)。このように、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 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 2 2 3 c の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値と同期させながら、その値を更新することができる。

【0405】

第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値は、第 3 図柄表示装置 8 1 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 1 1 3 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 2 2 3 c 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 2 2 3 c の値を表示制御装置 1 1 4 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 1 1 4 に対して送信する。

【0406】

表示制御装置 1 1 4 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 1 1 3 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値分の保留球数図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 の副表示領域 D s 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 2 2 3 c は、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d 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 8 1 の副表示領域 D s に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d 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 8 1 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。

【0407】

特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 d、および特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 e は、主制御装置 1 1 0 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 6 0 の S 4 2 0 6, S 4 2 0 9 参照)、第 3 図柄表示装置 8 1 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 6 9 の S 5 1 0 2, S 5 1 0 8 参照)。特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 d、および特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 e 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。

【0408】

ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、RAM 2 2 3 に設けられたコマンド

10

20

30

40

50

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。

【0409】

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。

【0410】

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。

【0411】

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。

【0412】

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。

【0413】

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。

【0414】

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。

【0415】

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

10

20

30

40

50

処理（図 6 9 の S 4 1 1 3 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 7 2 の S 4 1 1 1 参照）が実行される毎に、それぞれの値が 1 減算される（図 7 2 の S 5 4 0 2、S 5 4 0 4 参照）。なお、主制御装置 1 1 0 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 7 2 の S 4 1 1 1 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 2 2 3 m の値を 1 減算することが無いように構成している。

【0 4 1 6】

そして、コマンド判定処理（図 6 0 の S 4 1 1 2 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 6 7 の S 4 2 2 0 参照）において、残変動時間を算出する際に参照される（図 6 7 の S 4 9 0 3 参照）。 10

【0 4 1 7】

残変動時間情報格納エリア 2 2 3 o 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 2 2 3 o 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。

【0 4 1 8】

カード報知済フラグ 2 2 3 q は、カード忘れ注意喚起画面（図 1 0 （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。 20

【0 4 1 9】

カード報知可能フラグ 2 2 3 s は、カード忘れ注意喚起画面（図 1 0 （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。

【0 4 2 0】

ラッシュ表示済フラグ 2 2 3 t 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。 30

【0 4 2 1】

賞球数カウンタ 2 2 3 u 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 6 3 の S 4 2 1 6）において、賞球コマンドを受信したと判別した場合に（図 6 3 の S 4 5 0 5 : Y e s）、受信した賞球コマンドに対応する値が加算される（図 6 3 の S 4 5 0 6）。

【0 4 2 2】

上述した通り、本実施形態のパチンコ機 1 0 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 2 2 3 u 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。 40

【0 4 2 3】

電源断フラグ 2 2 3 y 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 2 2 3 y は、主制御装置 1 1 0 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 5 9 の S 4 1 1 7 参照）。その後、R A M 2 2 3 は揮発性メモリであるため、R A M 2 2 3 の情報は一定時間（1 0 0 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 1 1 3 の立ち上げ処理（図 5 8 参照）において、電源断フラグ 2 2 3 y がオンである場合は（図 5 8 の 4 0 0 8 : Y e s 参照）、電源断フラグ 2 2 3 y がオンに設定されてから一定時間（1 0 0 ミリ秒）経過前に音声ランプ制御装置 1 1 3 が立ち上がった場合、即ち、瞬間的な停電があった場合 50

である。この場合には、RAM 223の情報は全て消えておらず、RAM 223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、RAM 223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。

【0424】

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。

【0425】

次に、図24を参照して、表示制御装置114の電氣的構成について説明する。図24は、表示制御装置114の電氣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。

【0426】

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。

【0427】

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。

【0428】

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。

【0429】

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。

【0430】

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。

10

20

30

40

50

【0431】

詳細については後述するが、キャラクタROM 234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ROM 234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。

【0432】

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、MPU 231が直接キャラクタROM 234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、MPU 231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。

【0433】

そこで、本実施形態では、MPU 231のシステムリセットが解除されると、まず、キャラクタROM 234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RAM 233に転送して格納する。そして、MPU 231はワークRAM 233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RAM 233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、MPU 231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。

【0434】

キャラクタROM 234は、MPU 231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、MPU 231とバスライン240を介して接続されている。MPU 231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ROM 234に直接アクセスし、そのキャラクタROM 234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RAM 233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ROM 234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RAM 235や通常用ビデオRAM 236へ転送する。

【0435】

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

【0436】

NAND型フラッシュメモリ234aは、キャラクタROM 234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、MPU 231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。

【0437】

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。

【0438】

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。

【0439】

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。

【0440】

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。

【0441】

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。

【0442】

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。

【0443】

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

10

20

30

40

50

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RAM 234cにセットされているか否かを判断する。そして、セットされていないならば、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ROM 234d）より読み出してバッファRAM 234c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MPU 231や画像コントローラ 237に出力する。

【0444】

このバッファRAM 234c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、MPU 231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、MPU 231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MPU 231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ROM 234の読み出しにおける応答性を向上させることができる。

【0445】

NOR型ROM 234dは、キャラクタROM 234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ROM 234dには、キャラクタROM 234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、MPU 231においてシステムリセット解除後に最初に行わ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。

【0446】

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MPU 231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RAM 234c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MPU 231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RAM 234c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。

【0447】

MPU 231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ROM 234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ROM 234d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RAM 234c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MPU 231へ出力する。

【0448】

MPU 231は、キャラクタROM 234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 23

10

20

30

40

50

1 aを1だけ加算し、命令ポインタ2 3 1 aにて示されるアドレスをバスライン2 4 0 に対して指定する。そして、キャラクタROM 2 3 4のROMコントローラ2 3 4 bは、バスライン2 4 0によって指定されたアドレスがNOR型ROM 2 3 4 d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ROM 2 3 4 dからバッファRAM 2 3 4 c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RAM 2 3 4 cより読み出して、MPU 2 3 1に対して出力する。

【0 4 4 9】

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2 3 4 a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MPU 2 3 1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ROM 2 3 4 d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2 3 4 a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。

【0 4 5 0】

このようなNAND型フラッシュメモリ2 3 4 a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MPU 2 3 1が最初に実行すべき命令コードをフェッチするためにMPU 2 3 1からバスライン2 4 0を介してアドレス「0 0 0 0 H」が指定された場合、キャラクタROM 2 3 4はアドレス「0 0 0 0 H」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2 3 4 aから読み出してバッファRAM 2 3 4 c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2 3 4 aの性質上、その読み出しからバッファRAM 2 3 4 cへのセットに多大な時間を要することになるので、MPU 2 3 1は、アドレス「0 0 0 0 H」を指定してからアドレス「0 0 0 0 H」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、MPU 2 3 1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1 1 4における第3 図柄表示装置8 1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。

【0 4 5 1】

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MPU 2 3 1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ROM 2 3 4 dに格納することによって、システムリセット解除後にMPU 2 3 1からバスライン2 4 0を介してアドレス「0 0 0 0 H」が指定されると、キャラクタROM 2 3 4は即座にNOR型ROM 2 3 4 dの第1 プログラム記憶エリア2 3 4 d 1に記憶されたブートプログラムをバッファRAM 2 3 4 cにセットして、対応するデータ（命令コード）をMPU 2 3 1へ出力することができる。よって、MPU 2 3 1は、アドレス「0 0 0 0 H」を指定してから短い時間でアドレス「0 0 0 0 H」に対応する命令コードを受け取ることができ、MPU 2 3 1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2 3 4 aで構成されたキャラクタROM 2 3 4に制御プログラムを格納しても、表示制御装置1 1 4における第3 図柄表示装置8 1の制御を即座に開始することができる。

【0 4 5 2】

さて、ブートプログラムは、NAND型フラッシュメモリ2 3 4 aの第2 プログラム記憶エリア2 3 4 a 1に記憶されている制御プログラム、即ち、NOR型ROM 2 3 4 dの第1 プログラム記憶エリア2 3 4 d 1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2 3 4 aの1 ページ分の容量）ずつワークRAM 2 3 3のプログラム格納エリア2 3 3 aやデータテーブル格納エリア2 3 3 bへ転送するようにプログラミングされている。そして、MPU 2 3 1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2 3 4 d 1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2 3 4 a 1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。

【0453】

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。

【0454】

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。

【0455】

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。

【0456】

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。

【0457】

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。

【0458】

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。

10

【0459】

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。

【0460】

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。

20

【0461】

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。

30

【0462】

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。

40

【0463】

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。

50

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。

【0464】

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。

【0465】

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。

【0466】

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、描画の際に必要な画像データは、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。

【0467】

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。

【0468】

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。

【0469】

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。

【0470】

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

10

20

30

40

50

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。

【0471】

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。

10

【0472】

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。

【0473】

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。

20

【0474】

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。

30

【0475】

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。

40

【0476】

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。

【0477】

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

50

エリア 235 a、背面画像エリア 235 c、キャラクタ図柄エリア 235 e、エラーメッセージ画像エリア 235 f が設けられているほか、電源投入時変動画像エリア 235 b、第 3 図柄エリア 235 d が少なくとも設けられている。

【0478】

電源投入時主画像エリア 235 a は、電源が投入されてから常駐用ビデオ RAM 235 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 235 b 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 64 b 1、または下第 1 入球口 64 b 2 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。

10

【0479】

MPU 231 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 ROM 234 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 235 a 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）。

【0480】

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 RAM 235 に対して格納すべき画像データをキャラクタ ROM 234 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。

20

【0481】

表示制御装置 114 は、電源投入直後に、キャラクタ ROM 234 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 235 a および電源投入時変動画像エリア 235 b へ転送すると、続いて、常駐用ビデオ RAM 235 に格納すべき残りの画像データを、キャラクタ ROM 234 から常駐用ビデオ RAM 235 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 235 a 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。

【0482】

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。

30

40

【0483】

MPU 231 は、常駐用ビデオ RAM 235 に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオ RAM 235 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 235 a 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 RAM 235 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 ROM 234 から常駐用ビデオ RAM 235 に転送することができる。また

50

、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。

【0484】

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。

【0485】

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。

【0486】

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。

【0487】

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。

【0488】

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。

【0489】

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

10

20

30

40

50

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。

【0490】

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。

10

【0491】

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。

【0492】

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。

20

30

【0493】

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。

40

【0494】

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。

【0495】

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

50

ータを常駐用ビデオRAM 235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RAM 235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。

【0496】

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RAM 235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ROM 234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RAM 235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RAM 235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。

【0497】

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RAM 235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ROM 234から通常用RAM 236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RAM 236へ転送できるので、常駐用ビデオRAM 235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RAM 236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。

【0498】

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RAM 235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ROM 234から通常用RAM 236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RAM 236へ転送できるので、常駐用ビデオRAM 235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RAM 236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。

【0499】

なお、背面B～Eにおいて、通常用ビデオRAM 236に格納される画像データは、通常用ビデオRAM 236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。

【0500】

また、背面B～Dにおいて、常駐用ビデオRAM 235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RAM 236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、MPU 231による画像コントローラ237の制御により、常駐用ビデオRAM 235の背面画像

10

20

30

40

50

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 RAM 236 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。

【0501】

更に、MPU 231 は、通常用ビデオ RAM 236 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、MPU 231 は、常駐用ビデオ RAM 235 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。

【0502】

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 ROM 234 から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタ ROM 234 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。

【0503】

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。

【0504】

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 ROM 234 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 RAM 235 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 ROM 234 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 ROM 234 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。

【0505】

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）の出力が

ら、音声ランプ制御装置 1 1 3 によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置 1 1 3 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 1 1 4 に通知する。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 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 1 1 3 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 1 1 4 へ通知する。表示制御装置 1 1 4 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 8 1 に表示させるように構成されている。

【0506】

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 1 0 では、エラーメッセージ画像エリア 2 3 5 f 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 1 1 4 は、受信したエラーコマンドに基づいて、常駐用ビデオ RAM 2 3 5 のエラーメッセージ画像エリア 2 3 5 f 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 2 3 7 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 ROM 2 3 4 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 ROM 2 3 4 に読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 2 3 4 a 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。

【0507】

通常用ビデオ RAM 2 3 6 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 2 3 6 a、第 1 フレームバッファ 2 3 6 b、第 2 フレームバッファ 2 3 6 c が少なくとも設けられている。

【0508】

画像格納エリア 2 3 6 a は、第 3 図柄表示装置 8 1 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 RAM 2 3 5 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 2 3 6 a 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。

【0509】

M P U 2 3 1 は、常駐用ビデオ RAM 2 3 5 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 ROM 2 3 4 から通常用ビデオ RAM 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a 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 2 3 7 に対して指示をする。これにより画像コントローラ 2 3 7 は、M P U 2 3 1 により指示された画像データをキャラクタ ROM 2 3 4 から読み出し、バッファ RAM 2 3 7 a を介して、画像格納エリア 2 3 6 a 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。

【0510】

なお、画像データの転送指示は、M P U 2 3 1 が画像コントローラ 2 3 7 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、M P U 2 3 1 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 2 3 7 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。

【0511】

第 1 フレームバッファ 2 3 6 b および第 2 フレームバッファ 2 3 6 c は、第 3 図柄表示装置 8 1 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 2 3 7 は、M P U 2 3 1 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 2 3 6 b および第 2 フレームバッファ 2 3 6 c 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 8 1 に対

10

20

30

40

50

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。

【0512】

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。

【0513】

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。

10

【0514】

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。

20

【0515】

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。

30

【0516】

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。

40

【0517】

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

50

格納エリア 233a に格納すると、以後、MPU 231 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 RAM 233 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 ROM 234 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。

【0518】

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 RAM 235 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。

【0519】

これらのデータテーブルは、通常、キャラクタ ROM 234 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 MPU 231 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 ROM 234 からワーク RAM 233 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、MPU 231 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 RAM 233 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 ROM 234 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。

【0520】

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。

【0521】

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 に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。

【0522】

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。

【0523】

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。

【0524】

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。

10

【0525】

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。

【0526】

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。

20

【0527】

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よりも縮小されて表示される。

30

【0528】

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。

【0529】

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。

40

【0530】

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

50

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。

【0531】

M P U 2 3 1 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。

10

【0532】

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、M P U 2 3 1 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。

20

【0533】

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、M P U 2 3 1 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。

【0534】

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。

30

【0535】

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。

40

【0536】

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

50

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。

【0537】

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。

【0538】

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。

【0539】

表示データテーブルの先頭アドレスである「0000H」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「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。

【0540】

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。

【0541】

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。

【0542】

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

10

20

30

40

50

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。

【0543】

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。

【0544】

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。

【0545】

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。

【0546】

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。

【0547】

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）。

【0548】

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。

【0549】

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。

【0550】

M P U 2 3 1 は、主制御装置 1 1 0 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 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 2 3 3 b から読み出して、後述するワーク R A M 2 3 3 の転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に格納する。そして、ポインタ 2 3 3 f の更新毎に、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された表示データテーブルから、ポインタ 2 3 3 f 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 2 3 3 e 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。

【0551】

例えば、図 29 の例では、ポインタ 2 3 3 f が「0001H」や「0097H」となった場合に、M P U 2 3 1 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 2 3 7 へ送信する。一方、ポインタ 2 3 3 f が「0002H」である場合、転送データテーブルのアドレス「0002H」には、N u l l 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 2 3 7 へ送信する。

【0552】

そして、画像コントローラ 2 3 7 は、M P U 2 3 1 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、キャラクター R O M 2 3 4 から画像格納エリア 2 3 6 a の所定のサブエリアに転送する処理を実行する。

【0553】

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 2 3 6 a 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ー R O M 2 3 4 から画像格納エリア 2 3 6 a 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 R A M 2 3 5 に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア 2 3 6 a 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 2 3 6 a 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。

【0554】

これにより、読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によってキャラクター R O M 2 3 4 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ー R O M 2 3 4 から読み出し、通常用ビデオ R A M 2 3 6 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 8 1 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 R A M 2 3 5 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ー R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送することができる。

【0555】

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。

【0556】

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。

【0557】

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。

【0558】

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）。

【0559】

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。

【0560】

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RAM236へ転送する。

10

20

30

40

50

オ R A M 2 3 5 へ転送する常駐画像転送設定処理（図 8 5（b）参照）を実行し、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c 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 R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送する通常画像転送設定処理（図 8 6 参照）を実行する。

【 0 5 6 1 】

表示データテーブルバッファ 2 3 3 d は、主制御装置 1 1 0 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンド等に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 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。M P U 2 3 1 は、その音声ランプ制御装置 1 1 3 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 8 1 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 2 3 3 b 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 2 3 3 d に格納する。そして、M P U 2 3 1 は、ポインタ 2 3 3 f を 1 ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d 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 2 3 3 f 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 2 3 7 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 3 0 参照）を生成する。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 には、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d 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。

10

【 0 5 6 2 】

M P U 2 3 1 は、ポインタ 2 3 3 f を 1 ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d 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 2 3 3 f 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 2 3 7 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 3 0 参照）を生成する。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 には、表示データテーブルに対応する演出が表示される。

20

【 0 5 6 3 】

転送データテーブルバッファ 2 3 3 e は、主制御装置 1 1 0 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 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 2 3 3 d 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。M P U 2 3 1 は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d 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 2 3 3 b 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 2 3 3 e に格納する。なお、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d 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 R A M 2 3 5 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、M P U 2 3 1 は、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に転送対象画像データが存在しないことを意味する N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする。

30

【 0 5 6 4 】

そして、M P U 2 3 1 は、ポインタ 2 3 3 f を 1 ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e 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 2 3 3 f 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、N u l l 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 2 3 7 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 3 0 参照）に、その転送データ情報を追加する。

40

【 0 5 6 5 】

これにより、画像コントローラ 2 3 7 は、M P U 2 3 1 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 R O M 2 3 4 から画像格納エリア 2 3 6 a 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

50

ア 2 3 6 a 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 ROM 2 3 4 から画像格納エリア 2 3 6 a 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 RAM 2 3 5 に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア 2 3 6 a に格納させておくことができる。

【 0 5 6 6 】

これにより、読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によってキャラクタ ROM 2 3 4 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 ROM 2 3 4 から読み出し、通常用ビデオ RAM 2 3 6 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 8 1 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 RAM 2 3 5 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 ROM 2 3 4 から通常用ビデオ RAM 2 3 6 へ転送することができる。

【 0 5 6 7 】

ポインタ 2 3 3 f は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d および転送データテーブルバッファ 2 3 3 e 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。MPU 2 3 1 は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d 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 2 3 3 f を一旦 0 に初期化する。そして、画像コントローラ 2 3 7 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 MPU 2 3 1 により実行される V 割込処理の表示設定処理（図 7 5 (b) の S 6 3 0 3 参照）の中で、ポインタ更新処理（図 8 4 の S 7 2 0 5 参照）が実行され、ポインタ 2 3 3 f の値が 1 ずつ加算される。

【 0 5 6 8 】

MPU 2 3 1 は、このようなポインタ 2 3 3 f の更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された表示データテーブルから、ポインタ 2 3 3 f 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 3 0 参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e 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。

【 0 5 6 9 】

これにより、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d 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 8 1 に表示される。よって、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d 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 8 1 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 1 1 4 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。

【 0 5 7 0 】

また、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e 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 RAM 2 3 5 に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア 2 3 6 a 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 2 3 4 a によってキャラクタ ROM 2 3 4 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 ROM 2 3 4 から読み出し、通常用ビデオ RAM 2 3 6 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 8 1 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 RAM 2 3 5 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 ROM 2 3 4 から通常用ビデオ RAM 2 3 6 へ転送することができる。

10

20

30

40

50

【0571】

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。

【0572】

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。

【0573】

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。

【0574】

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。

【0575】

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。

【0576】

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

10

20

30

40

50

）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。

【0577】

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。

【0578】

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。

【0579】

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。

【0580】

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。

【0581】

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。

【0582】

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。

【0583】

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

10

20

30

40

50

で生成される格納画像データ判別フラグ 233 i 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 236 a に格納されていないことを示す「オフ」に設定される。

【0584】

そして、格納画像データ判別フラグ 233 i の更新は、MPU 231 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 236 a 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 236 a 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。

10

【0585】

また、MPU 231 は、常駐用ビデオ RAM 235 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 ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 へ転送する際に、格納画像データ判別フラグ 233 i 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 RAM 236 の画像格納エリア 236 a 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 236 a に格納されていないければ、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 ROM 234 から画像格納エリア 236 a 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 236 a 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 ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 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。

20

【0586】

描画対象バッファフラグ 233 j は、2つのフレームバッファ（第1フレームバッファ 236 b および第2フレームバッファ 236 c）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 233 j 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 236 b を指定し、1 である場合は第2フレームバッファ 236 c 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）。

30

【0587】

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、描画処理と同時に並列的に、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。

40

【0588】

描画対象バッファフラグ 233 j 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 233 j 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 236 b と第2フレームバッファ 236 c 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、MPU 231 により実行される V 割込

50

処理の描画処理（図 7 5（b）の S 6 3 0 6 参照）が実行される度に行われる。

【0589】

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 2 3 6 b 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 2 3 6 c 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 2 0 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 2 3 6 c 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 2 3 6 b が指定される。これにより、先に第 1 フレームバッファ 2 3 6 b 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 8 1 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 2 3 6 c に新たな画像が展開される。

10

【0590】

そして、更に次の 2 0 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 2 3 6 b 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 2 3 6 c が指定される。これにより、先に第 2 フレームバッファ 2 3 6 c 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 8 1 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 2 3 6 b 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、2 0 ミリ秒毎に、それぞれ第 1 フレームバッファ 2 3 6 b および第 2 フレームバッファ 2 3 6 c 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 2 0 ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

20

【0591】

背面画像変更フラグ 2 3 3 w は、第 3 図柄表示装置 8 1 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 2 3 3 w 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 2 3 3 w は、音声ランプ制御装置 1 1 3 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 8 1（a）の S 7 0 0 1 参照）。また、この背面画像変更フラグ 2 3 3 w は、通常画像転送設定処理において参照される（図 8 6 の S 7 7 0 9 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 8 6 の S 7 7 1 0 参照）。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 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。

30

【0592】

背面画像判別フラグ 2 3 3 x 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 2 3 3 x 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 2 3 3 x 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 2 3 3 x は、音声ランプ制御装置 1 1 3 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 8 1（a）の S 7 0 0 2 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 2 3 3 x 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。

40

【0593】

デモ表示フラグ 2 3 3 y 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 2 3 3 y 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 2 3 3 y は、表示設定処理（図 8 2 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 2 3 3 d に設定した場合にオンに設定される（図 8 2 の S 7 2 2 1 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 2 3 3 d に対して設定された場合に

50

オフに設定される（図 77（a）の S 6 5 0 5、図 78（a）の S 6 7 0 5、図 78（b）の S 6 8 0 5、図 79 の S 6 9 0 5 参照）。このデモ表示フラグ 2 3 3 y 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。

【0594】

確定表示フラグ 2 3 3 z 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 2 3 3 z 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 2 3 3 z は、表示設定処理（図 8 2 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 2 3 3 d に設定した場合にオンに設定され（図 8 2 の S 7 2 1 4）、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 2 3 3 d に対して設定された場合にオフに設定される（図 77（a）の S 6 5 0 5、図 78（a）の S 6 7 0 5、図 78（b）の S 6 8 0 5、図 79 の S 6 9 0 5 参照）。この確定表示フラグ 2 3 3 z 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。

【0595】

<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 3 1～図 5 7 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 0 1 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 2 m 秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、N M I 端子への停電信号 S G 1 の入力により起動される N M I 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 N M I 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。

【0596】

図 3 1 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 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（S 1 0 1）。即ち、主制御装置 1 1 0 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。

【0597】

次に、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新を実行する（S 1 0 2）。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 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 4 7 9）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 C I N I 1 の更新値を、R A M 2 0 3 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 C I N I 2 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 2 3 2）に達した際、0 にクリアし、その第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新値を R A M 2 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。

【0598】

更に、第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 及び小当たり種別カウンタ C 5 の更新を実行する（S 1 0 3）。具体的には、第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 及び小当たり種別カウンタ C 5 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、4 7 9、9 9、2 3 2、9 9）に達した際、それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C 1、C 2、C 4、C 5 の更新値を、R A M 2 0 3 の対応するバッファ領域に格納する。

【0599】

次に、第 1 図柄表示装置 3 7 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 8 1 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（

10

20

30

40

50

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。

【0600】

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、定期的に行う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。

【0601】

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。

【0602】

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（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。

【0603】

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。

【0604】

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。

【0605】

S209～S213の処理では、特図1に対して実行したS204～S207と同様の

10

20

30

40

50

処理が実行される。S 2 0 9 の処理が実行されると、まず、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 n の値が 0 よりも大きい (即ち、特図 2 が変動中であるか) を判別し (S 2 0 9)、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 n の値が 0 よりも大きくない (0 である) と判別した場合は (S 2 0 9 : N o)、第 2 特別図柄変動開始処理 (S 2 1 0) 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 (S 2 1 0) の詳細については、図 3 9 を参照して後述する。

【0606】

一方、S 2 0 9 の処理において、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 n の値が 0 よりも大きいと判別した場合は (S 2 0 9 : Y e s)、第 2 特別図柄変動実行中処理 (S 2 1 1) を実行する。この第 2 特別図柄変動実行中処理 (S 2 1 1) は、特図 2 変動中の処理を実行するものであり、図 4 4 を参照して後述する。

【0607】

第 2 特別図柄変動実行中処理 (S 2 1 1) を終わると、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 2 0 3 n が 0 であるか) を判別し (S 2 1 2)、変動時間の終了タイミングであると判別した場合は (S 2 1 2 : Y e s)、第 2 特別図柄変動停止処理 (S 2 1 3) を実行し、本処理を終了する。一方、S 2 1 2 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 (S 2 1 2 : N o)、S 2 1 3 の処理をスキップして本処理を終了する。

【0608】

次に、図 3 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特別図柄変動処理 (図 3 2 の S 1 0 4) の一処理である第 1 特別図柄変動開始処理 (S 2 0 8) について説明する。図 3 3 は、この第 1 特別図柄変動開始処理 (S 2 0 8) を示すフローチャートである。

【0609】

第 1 特別図柄変動開始処理 (S 2 0 8) では、まず、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 (N 1) を取得し (S 3 0 1)、取得した第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 (N 1) が 0 より大きい値であるか判別する (S 3 0 2)。S 3 0 2 の処理において、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 (N 1) が 0 より大きいと判別した場合には (S 3 0 2 : Y e s)、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 (N 1) を 1 減算して (S 3 0 3)、減算後の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知するための保留球数コマンドを設定する (S 3 0 4)。

【0610】

ここで設定された保留球数コマンドは、R A M 2 0 3 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、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理 (図 5 2 参照) の外部出力処理 (S 2 2 0 1) において、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 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 2 0 3 d の値を抽出し、抽出した値を R A M 2 2 3 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する。このように、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 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 2 2 3 c の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値と同期させながら、その値を更新することができる。

【0611】

S 3 0 4 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 2 0 3 a のデータを一つ前のデータにシフトする (S 3 0 5)。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。

【0612】

S 3 0 5 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 (S 3 0 6)。この第 1 特別図柄大当たり判定処理 (S 3 0 6) については、図 3 4 を参照し

10

20

30

40

50

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、大当たりか否かの当たり判定を実行するための処理である。

【0613】

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。

【0614】

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。

【0615】

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。

【0616】

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当選したか否かの判別を行わないように構成している。

【0617】

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当選し、短期間で複数回の大当たり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。

【0618】

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。

【0619】

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を判別し、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を判別し、その抽選結果を取得する(S404)。

【0620】

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S4

10

20

30

40

50

04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。

【0621】

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。

10

【0622】

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。

20

【0623】

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。

【0624】

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。

30

【0625】

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。

【0626】

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。

40

【0627】

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。

【0628】

50

S 5 0 3 の処理では、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a の実行エリアから変動種別カウンタ C S 1 の値を取得する (S 5 0 3)。次いで、遊技状態に応じた変動パターン選択テーブル (図 1 7 ~ 1 9 参照) を読み出して (S 5 0 4)、S 5 0 5 の処理へ移行する。なお、遊技状態は、確変フラグ 2 0 3 g の状態と、時短カウンタ 2 0 3 f の値とに基づいて判別される。S 5 0 5 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 C S 1 の値に対応する変動パターンを選択し (S 5 0 5)、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 (S 5 0 6)。

【 0 6 2 9 】

S 5 0 6 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 (S 5 0 7)、次いで、第 1 図柄表示装置 3 7 で第 1 特別図柄の変動開始を設定し (S 5 0 8)、S 5 0 5 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 2 0 3 m にセットし、本処理を終了する。

【 0 6 3 0 】

次に、図 3 6 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される第 1 特別図柄変動開始処理 (図 3 3 参照) の一処理である遊技状態更新処理 (S 3 0 8) について説明する。図 3 6 は、この遊技状態更新処理 (S 3 0 8) を示すフローチャートである。本実施形態のパチンコ機 1 0 では遊技状態を設定するための条件である確変フラグ 2 0 3 g の状態と、時短カウンタ 2 0 3 f の値とのうち、時短カウンタ 2 0 3 f 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 3 3 参照) の一処理である遊技状態更新処理 (図 3 6 参照) において、時短カウンタ 2 0 3 f の値を更新する処理を実行するように構成している。

【 0 6 3 1 】

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 2 0 3 g 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。

【 0 6 3 2 】

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 2 0 3 g の状態、時短カウンタ 2 0 3 f 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。

【 0 6 3 3 】

遊技状態更新処理 (図 3 6 参照) が開始されると、まず、時短カウンタ 2 0 3 f の値が 0 より大きいかなかを判別する (S 6 0 1)。時短カウンタ 2 0 3 f の値が 0 であると判別した場合には (S 6 0 1 : N o)、そのまま本処理を終了する。一方、時短カウンタ 2 0 3 f の値が 0 より大きいと判別した場合には (S 6 0 1 : Y e s)、時短カウンタ 2 0 3 f の値を 1 減算して (S 6 0 2)、時短カウンタ 2 0 3 f の値を示す残時短回数コマンドを設定する (S 6 0 3)。次に、時短カウンタ 2 0 3 f の値が 0 であるかを判別し (S 6 0 4)、0 であると判別した場合には (S 6 0 4 : Y e s)、次いで確変フラグ 2 0 3 g がオンに設定されているか判別する (S 6 0 5)。ここで、確変フラグ 2 0 3 g がオンに設定されていると判別した場合には (S 6 0 5 : N o)、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 (S 6 0 6)、本処理を終了する。一方、S 6 0 5 の処理において、確変フラグ 2 0 3 g がオンに設定されていないと判別した場合には (S 6 0 5 : N o)、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 (S 6 0 7)、本処理を終了する。

【 0 6 3 4 】

一方、S 6 0 4 の処理において、時短カウンタ 2 0 3 f の値が 0 ではないと判別した場合には (S 6 0 4 : N o)、そのまま本処理を終了する。

【0635】

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。

【0636】

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。

【0637】

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。

【0638】

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。

【0639】

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。

【0640】

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。

【0641】

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

10

20

30

40

50

止処理（S 2 0 7）を示すフローチャートである。

【0 6 4 2】

第1特別図柄変動停止処理（S 2 0 7）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2 0 3 hがオンに設定されているか判別する（S 8 0 1）。第1特別図柄に対して特図1大当たりフラグ2 0 3 hがオンに設定されていると判別した場合には（S 8 0 1：Y e s）、特図2変動停止フラグ2 0 3 sをオンに設定し（S 8 0 2）、特図2変動停止フラグ2 0 3 s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（S 8 0 3）。次いで、第1図柄表示装置3 7の第2特別図柄を外れ図柄で停止表示する（S 8 0 4）。

【0 6 4 3】

S 8 0 4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（S 8 0 5）、特図1大当たりフラグ2 0 3 hと確変フラグ2 0 3 gをリセットする（S 8 0 6）。次いで、大当たり中フラグ2 0 3 oをオンに設定し（S 8 0 7）、S 8 0 8の処理へ移行する。

【0 6 4 4】

一方、S 8 0 1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2 0 3 hがオフに設定されていれば（S 8 0 1：N o）、S 8 0 2～S 8 0 7の処理をスキップし、S 8 0 8の処理へ移行する。

【0 6 4 5】

S 8 0 8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1 1 3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（S 8 0 8）。その後、第1図柄表示装置3 7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（S 8 0 9）、本処理を終了する。

【0 6 4 6】

このように、第1特別図柄停止処理（S 2 0 7）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（S 8 0 2～S 8 0 9）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（S 8 0 1：Y e s）、変動表示中の第2特別図柄を強制的に停止する処理（S 8 0 3，S 8 0 4）が実行される。

【0 6 4 7】

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3 4参照）にて当選時状態格納エリア2 0 3 jに格納された遊技状態に基づいて、S 8 0 6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3 4参照）にて当選時状態格納エリア2 0 3 jに格納された遊技状態に基づいて、S 7 0 6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。

【0 6 4 8】

次に、図3 9を参照して、主制御装置1 1 0内のMP U 2 0 1により実行される特別図柄変動処理（図3 2）において実行される第2特別図柄変動開始処理（S 2 1 0）の内容について説明をする。図3 9は、第2特別図柄変動開始処理（S 2 1 0）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（S 2 1 0）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3 9～図4 6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。

【0 6 4 9】

10

20

30

40

50

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。

10

【0650】

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。

20

【0651】

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。

【0652】

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。

30

【0653】

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。

【0654】

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。

40

【0655】

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を判別する（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を設定するためのS1007～S10

50

10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。

【0656】

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。

10

【0657】

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。

【0658】

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。

20

【0659】

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。

【0660】

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。

30

【0661】

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）。

40

【0662】

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。

【0663】

50

一方、S 1 2 0 2 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 (S 1 2 0 2 : N o)、特図 2 外れ変動パターン選択処理 (S 1 2 0 7) を実行し、S 1 2 0 8 の処理へ移行する。

【0 6 6 4】

S 1 2 0 8 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 (S 1 2 0 8)。次いで、第 1 図柄表示装置 3 7 で第 2 特別図柄の変動開始を設定し (S 1 2 0 9)、S 1 2 0 5 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 2 0 3 n にセットし (S 1 2 1 0)、本処理を終了する。

【0 6 6 5】

次に、図 4 3 を参照して、この特図 2 外れ変動パターン選択処理 (S 1 2 0 7) について説明する。図 4 3 は、特図 2 外れ変動パターン選択処理 (S 1 2 0 7) の内容を示したフローチャートである。

【0 6 6 6】

特図 2 外れ変動パターン選択処理 (図 4 3 の S 1 2 0 7) 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 (S 1 3 0 1)。ここでは、小当たりフラグ 2 0 3 k がオンに設定されているか判別する (S 1 3 0 1)。小当たりフラグ 2 0 3 k がオンであると判別した場合には (S 1 3 0 1 : Y e s)、第 2 特別図柄実行エリアから小当たり種別カウンタ C 5 の値を取得する (S 1 3 0 2)。そして、取得した小当たり種別カウンタ C 5 の値と小当たり種別選択テーブル 2 0 2 e (図 1 6 (b) 参照) に基づいて、小当たり種別を選択する (S 1 3 0 3)。

【0 6 6 7】

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 1 7 ~ 図 1 9 参照) を読み出し (S 1 3 0 4)、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 C S 1 の値に対応する小当たりの変動パターンを選択する (S 1 3 0 5)。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 (S 1 3 0 6)、本処理を終了する。

【0 6 6 8】

一方、S 1 3 0 1 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 (S 1 3 0 1 : N o)、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 1 7 および図 1 9 参照) を読み出し (S 1 3 0 7)、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 C S 1 の値に対応する外れの変動パターンを選択する (S 1 3 0 8)。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 (S 1 3 0 9)、本処理を終了する。

【0 6 6 9】

次に、図 4 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特別図柄変動処理 (図 3 2 の S 1 0 4 参照) 内の一処理である第 2 特別図柄変動実行中処理 (S 2 1 1) の内容について説明をする。図 4 4 は、第 2 特別図柄変動実行中処理 (S 2 1 1) 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 (S 2 1 1) 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。

【0 6 7 0】

第 2 特別図柄変動実行中処理 (S 2 1 1) が実行されると、まず、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 n を 1 減算して更新し (S 1 4 0 1)、第 1 図柄表示装置 3 7 の第 2 特別図柄の表示を更新し (S 1 4 0 2)、本処理を終了する。

【0 6 7 1】

次に、図 4 5 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される第 2 特別図柄変動停止処理 (S 2 1 3) の内容について説明をする。図 4 5 は、第 2 特別図柄変動停止処理 (S 2 1 3) 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 (S 2 1 3) 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。

【0 6 7 2】

10

20

30

40

50

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。

【0673】

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。

【0674】

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。

【0675】

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。

【0676】

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）。

【0677】

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）。

【0678】

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。

【0679】

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。

【0680】

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

10

20

30

40

50

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。

【0681】

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。

10

【0682】

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。

20

【0683】

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）。

30

【0684】

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。

40

【0685】

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。

【0686】

50

次に、図 48 を参照して、主制御装置 110 内の MPU 201 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。

【0687】

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。

【0688】

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 の表示態様の変動中 (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 の表示態様の変動中 (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)。

【0689】

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)。

【0690】

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)。

【0691】

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。

【0692】

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

10

20

30

40

50

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。

【0693】

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。

【0694】

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：Yes）、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。

【0695】

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。

【0696】

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。

【0697】

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。

【0698】

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。

【0699】

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状態で、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。

10

【0700】

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）。

【0701】

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。

20

【0702】

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）。

30

【0703】

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。

【0704】

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。

40

【0705】

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。

【0706】

50

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。

【0707】

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。

【0708】

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。

【0709】

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。

【0710】

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。

【0711】

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。

10

20

30

40

50

【0712】

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。

【0713】

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)。

10

【0714】

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)。

20

【0715】

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。

30

【0716】

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。

【0717】

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。

40

【0718】

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

50

処理により、電源断の発生情報がRAM 203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RAM 203に記憶し(S 2001)、NMI割込処理を終了する。

【0719】

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RAM 213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。

10

【0720】

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。

【0721】

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(S 2101)。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、ウェイト処理(本実施形態では1秒)を実行する(S 2102)。そして、RAM 203のアクセスを許可する(S 2103)。

20

【0722】

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(S 2104)、オンされていれば(S 2104: Yes)、処理をS 2110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(S 2104: No)、更にRAM 203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し(S 2105)、記憶されていなければ(S 2105: 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S 2110へ移行する。

30

【0723】

RAM 203に電源断の発生情報が記憶されていれば(S 2105: Yes)、RAM判定値を算出し(S 2106)、算出したRAM判定値が正常でなければ(S 2107: 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S 2110へ移行する。なお、RAM判定値は、例えばRAM 203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、RAM 203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。

【0724】

S 2110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(S 2110)。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、RAM 213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、RAM 203の初期化処理(S 2111、S 2112)を実行する。

40

【0725】

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

50

いれば、RAM 203の初期化処理（S 2111、S 2112）を実行する。

【0726】

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、RAM 203の初期化処理（S 2111、S 2112）を実行する。RAMの初期化処理（S 2111、S 2112）では、RAM 203の使用領域を0クリアし（S 2111）、その後、RAM 203の初期値を設定する（S 2112）。RAM 203の初期化処理の実行後は、S 2113の処理へ移行する。

【0727】

一方、RAM消去スイッチ（図12）がオンされておらず（S 2104：No）、電源断の発生情報が記憶されており（S 2105：Yes）、更にRAM判定値（チェックサム値等）が正常であれば（S 2107：Yes）、RAM 203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（S 2108）。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（S 2109）、S 2110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、RAM 213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。

【0728】

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（S 2113）。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（S 2114）、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（S 2115）。S 2115の処理が終了すると、割込みを許可し（S 2116）、後述するメイン処理に移行する。

【0729】

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MPU 201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。

【0730】

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RAM 223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（S 2201）。

【0731】

次に、変動種別カウンタCS1の値を更新する（S 2202）。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、RAM 203のカウンタ用バッファに格納する。

【0732】

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（S 2203）を実行する。大当たり制御処理が実行される（S 2204）。この大当たり制御処理（S 2204）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。

【0733】

大当たり遊技処理（S 2204）が実行された後には、小当たり制御処理（S 2205）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（S 2206）。この電動役物開閉処理（S 2206）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（S 2207）。

【0734】

10

20

30

40

50

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。

【0735】

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。

【0736】

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）。

【0737】

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）。

【0738】

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。

【0739】

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。

【0740】

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

10

20

30

40

50

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 S 2201 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 S 2201 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、MPU 201 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 (S 2201) 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、S 2201 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。

10

【0741】

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 MPU 201 により実行される大当たり制御処理 (S 2204) を説明する。図 53 は、この大当たり制御処理 (S 2204) を示すフローチャートである。この大当たり制御処理 (S 2204) 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。

【0742】

大当たり制御処理 (S 2204) 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 (S 2301)。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 (S 2301: No)、そのまま本処理を終了する。一方、S 2301 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 (S 2301: Yes)、大当たりシナリオを更新し (S 2302)、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 (S 2303)。より具体的には、S 2302 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、S 2303 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。

20

【0743】

S 2303 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 (S 2303: Yes)、大当たり用オープニングコマンドを設定し (S 2304)、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 (S 2303: 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 (S 2305)。

30

【0744】

S 2305 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 (S 2305: 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 (S 2306)、本処理を終了する。

【0745】

一方、S 2305 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 (S 2305: 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 (S 2307)。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 (S 2307: Yes)、S 2308 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 S 2305 ~ S 2307 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。

40

【0746】

50

一方、S 2 3 0 7 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（S 2 3 0 7 : N o）、エンディング演出の開始タイミングであるかを判別し（S 2 3 0 9）、エンディング演出の開始タイミングであれば（S 2 3 0 9 : Y e s）、大当たり用エンディングコマンドを設定し（S 2 3 1 0）、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、R A M 2 0 3 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、M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理（図 5 2 参照）の外部出力処理（S 2 2 0 1）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 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 1 1 4 へ送信する。表示制御装置 1 1 4 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 8 1 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。

10

【0 7 4 7】

一方、S 2 3 0 9 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（S 2 3 0 9 : N o）、大当たりの終了タイミングであるかを判別する（S 2 3 1 1）。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。S 2 3 1 1 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（S 2 3 1 1 : Y e s）、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（S 2 3 1 2）、本処理を終了する。この大当たり終了処理（S 2 3 1 2）の詳細については、図 5 4 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（S 2 3 1 1 : N o）、そのまま本処理を終了する。

20

【0 7 4 8】

次に、図 5 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される大当たり制御処理（図 5 3 の S 2 2 0 4）内の一処理である大当たり終了処理（S 2 3 1 2）について説明する。この大当たり終了処理（S 2 3 1 2）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 5 4 は、この大当たり終了処理（S 2 3 1 2）の内容を示したフローチャートである。

【0 7 4 9】

大当たり終了処理（S 2 3 1 2）では、まず、当選時状態格納エリア 2 0 3 j に基づいて、当選時の遊技状態を特定する（S 2 4 0 1）。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 2 0 3 g をオンに設定する大当たり種別）であるかを判別する（S 2 4 0 2）。ここで、S 2 4 0 2 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。S 2 4 0 2 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（S 2 4 0 2 : Y e s）、確変フラグ 2 0 3 g をオンに設定し（S 2 4 0 3）、S 2 4 0 4 の処理に移行する。一方、S 2 4 0 2 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（S 2 4 0 2 : N o）、S 2 4 0 3 の処理をスキップし、S 2 4 0 4 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。

30

【0 7 5 0】

次に、S 2 4 0 1 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 2 0 3 f に設定する（S 2 4 0 4）。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 2 0 3 f の値に「1 0 0 0 0」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 1 0 0 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 2 0 3 f の値に「1 0 0」を設定する。

40

【0 7 5 1】

S 2 4 0 4 の処理を終えると、次いで、大当たり中フラグ 2 0 3 o をオフに設定し、当選時状態格納エリア 2 0 3 j をクリアする（S 2 4 0 5）。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（S 2 4 0 6）、本処理を終了する。

【0 7 5 2】

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

50

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。

【0753】

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。

【0754】

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。

【0755】

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。

【0756】

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）。

【0757】

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。

【0758】

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）。

【0759】

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、

10

20

30

40

50

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。

【0760】

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。

【0761】

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。

【0762】

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。

【0763】

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。

【0764】

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。

【0765】

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。

【0766】

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。

【0767】

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。

【0768】

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

10

20

30

40

50

判別し（S 2 7 0 5）、入賞カウンタ 2 0 3 u の値が上限値（本実施形態では、5）以下であれば（S 2 7 0 5 : N o）、そのまま本処理を終了する。

【0 7 6 9】

一方、入賞カウンタ 2 0 3 u の値が上限値（本実施形態では、5）以上であれば（S 2 7 0 5 : Y e s）、特定入賞口 6 5 a（に付随する開閉板 6 5 f 1）の閉鎖を設定する（S 2 7 0 6）。次いで、小当たりシナリオをラウンドの終了に更新し（S 2 7 0 7）、本処理を終了する。

【0 7 7 0】

＜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 5 8 から図 7 2 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 2 1 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。

【0 7 7 1】

まず、図 5 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 5 8 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。

【0 7 7 2】

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（S 4 0 0 1）。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、S 4 1 1 7 の電源断処理（図 5 9 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（S 4 0 0 2）。図 5 9 を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から電源断の発生情報を受信すると（図 5 9 の S 4 1 1 4 参照）、S 4 1 1 7 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、S 4 1 1 7 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。

【0 7 7 3】

電源断処理中フラグがオフであれば（S 4 0 0 2 : N o）、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 S 4 1 1 7 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 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって（主制御装置 1 1 0 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、R A M 2 2 3 のデータが破壊されているか否かを確認する（S 4 0 0 3）。

【0 7 7 4】

R A M 2 2 3 のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、R A M 2 2 3 の特定の領域には、S 4 0 0 6 の処理によって「5 5 A A h」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「5 5 A A h」であれば R A M 2 2 3 のデータ破壊は無く、逆に「5 5 A A h」でなければ R A M 2 2 3 のデータ破壊を確認することができる。R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されれば（S 4 0 0 3 : Y e s）、S 4 0 0 4 へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。一方、R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されなければ（S 4 0 0 3 : N o）、S 4 0 0 8 へ移行する。

【0 7 7 5】

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、R A M 2 2 3 の特定領域に「5 5 A A h」のキーワードは記憶されていないので（電源断によって R A M 2 2 3 の記憶は喪失するから）、R A M 2 2 3 のデータ破壊と判断され（S 4 0 0 3 : Y e s）、S 4 0 0 4 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 S 4 1 1 6 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

10

20

30

40

50

、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 にのみリセットがかかって開始された場合には、RAM 223 の特定領域には「55AAh」のキーワードが記憶されているので、RAM 223 のデータは正常と判断されて（S4003：No）、S4008へ移行する。

【0776】

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 MPU 221 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、RAM 223 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、RAM 223 の初期化を開始する。

10

【0777】

S4004の処理では、RAM 223 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RAM 223 の読み書きチェックにより、RAM 223 のすべての記憶領域が0クリアされる。

【0778】

RAM 223 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）、RAM 223 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、RAM 223 にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、RAM 223 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）、RAM 223 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。RAM 223 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RAM 223 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。

20

【0779】

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）、RAM 223 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、RAM 223 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。

30

【0780】

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 MPU 221 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）、RAM 223 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、RAM 223 の初期値を設定する（S4010）。

40

【0781】

50

なお、S 4 0 0 9 のクリア処理をスキップするのは、S 4 0 0 4 から S 4 0 0 6 の処理を経由して S 4 0 0 8 の処理へ至った場合には、S 4 0 0 4 の処理によって、既に R A M 2 2 3 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 1 1 3 の M P U 2 2 1 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、R A M 2 2 3 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 1 1 3 の制御を継続できるからである。

【 0 7 8 2 】

次に、図 5 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 5 9 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 S 4 1 0 1 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 (S 4 1 0 1) 、 1 ミリ秒以上経過していなければ (S 4 1 0 1 : N o) 、 S 4 1 0 2 ~ S 4 1 1 0 の処理を行わずに S 4 1 1 1 の処理へ移行する。S 4 1 0 1 の処理で、1 ミリ秒経過したか否かを判別するのは、S 4 1 0 2 ~ S 4 1 1 0 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、S 4 1 1 1 のコマンド判定処理や S 4 1 1 2 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。S 4 1 1 1 の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S 4 1 1 1 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。

【 0 7 8 3 】

S 4 1 0 1 の処理で 1 ミリ秒以上経過していれば (S 4 1 0 1 : Y e s) 、まず、S 4 1 0 3 ~ S 4 1 1 3 の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信する (S 4 1 0 2) 。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する S 4 1 0 8 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 (S 4 1 0 3) 、その後電源投入報知処理を実行する (S 4 1 0 4) 。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 3 0 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 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 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 1 1 4 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 S 4 1 0 5 の処理へ移行する。

【 0 7 8 4 】

S 4 1 0 5 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 (S 4 1 0 6) 。客待ち演出では、パチンコ機 1 0 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 8 1 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 1 1 4 に送信される。

【 0 7 8 5 】

その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される (S 4 1 0 7) 。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 2 2 が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン 2 2 の入力を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 2 2 の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置 1 1 4 に対して枠ボタン 2 2 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。

【 0 7 8 6 】

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 (S 4 1 0 8) 、その後音編集・出力処理を実行する (S 4 1 0 9) 。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ~ 3 3 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 8 1 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 2 2 6 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 2 2

6 から音が出力される。

【0787】

S 4 1 0 9 の処理後、液晶演出実行管理処理が実行される (S 4 1 1 0)。この後、S 4 1 1 1 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 1 1 0 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 8 1 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 S 4 1 0 8 のランプ編集処理が実行される。なお、S 4 1 0 9 の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 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。

【0788】

S 4 1 1 0 の処理後、各種カウンタ更新処理を実行し (S 4 1 1 1)、S 4 1 1 2 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 7 2 を参照して後述する。

【0789】

その後、主制御装置 1 1 0 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 (S 4 1 1 2) が実行され、S 4 1 1 3 の処理へ移行する。このコマンド判定処理 (S 4 1 1 2) の詳細については、図 6 0 を参照して後述する。

【0790】

S 4 1 1 3 の処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動表示演出を表示させるために、主制御装置 1 1 0 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 1 1 4 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 6 9 を参照して後述する。

【0791】

S 4 1 1 3 の処理が終わると、ワーク R A M 2 3 3 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 (S 4 1 1 4)。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 4 1 1 3 の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば (S 4 1 1 4 : Y e s)、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして (S 4 1 1 6)、電源断処理を実行する (S 4 1 1 7)。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし (S 4 1 1 8)、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 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 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。

【0792】

一方、S 4 1 1 4 の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ (S 4 1 1 4 : N o)、R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 2 2 3 が破壊されているか否かが判別され (S 4 1 1 5)、R A M 2 2 3 が破壊されていなければ (S 4 1 1 5 : N o)、S 4 1 0 1 の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 2 2 3 が破壊されていれば (S 4 1 1 5 : Y e s)、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、R A M 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ため、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 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、ホールの店員などと呼ばひパチンコ機 1 0 の修復などを頼むことができる。また、R A M 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。

【0793】

次に、図 6 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 (S 4 1 1 2) について説明する。図 6 0 は、このコマンド判定処理 (S 4 1 1 2) を示したフローチャートである。このコマンド判定処理 (S 4 1 1 2) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 (図 5 9 参照) の中で実行され、上述したように、主制御装置 1 1 0 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 (S 4 1 1 2) の詳細を説明する。

【0794】

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。

【0795】

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。

10

【0796】

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。

20

【0797】

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。

30

【0798】

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。

【0799】

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。

40

【0800】

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

50

別する（S 4 2 1 1）。保留球数コマンドを受信したと判別された場合には（S 4 2 1 1：Y e s）、受信した保留球数コマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d 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 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられた第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新して（S 4 2 1 2）、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、S 4 2 1 2 の処理では第 1 特別図柄（特図 1）保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新する処理のみが実行される。

【0801】

ここで、保留球数コマンドは、球が第 1 入球口 6 4 に入賞（始動入賞）したときに主制御装置 1 1 0 から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、S 4 2 1 2 の処理によって、音声ランプ制御装置 1 1 3 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d 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 1 1 3 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値とずれしなくても、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 1 1 3 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値に合わせることができる。

【0802】

また、S 4 2 1 1 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（S 4 2 1 1：N o）、主制御装置 1 1 0 より入賞情報コマンドを受信したか判別する（S 4 2 1 3）。S 4 2 1 3 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（S 4 2 1 3：Y e s）、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 2 2 3 b に設定し（S 4 2 1 4）、本処理を終了する。

【0803】

一方、S 4 2 1 3 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（S 4 2 1 3：N o）、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（S 4 2 1 6）。S 4 2 1 5 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（S 4 2 1 6：Y e s）、当たり関連処理を実行し（S 4 2 1 6）、本処理を終了する。当たり関連処理（S 4 2 1 6）の詳細については、図 6 3 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 8 1 に実行させるための処理を行うものである。

【0804】

一方、S 4 2 1 5 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（S 4 2 1 5：N o）、主制御装置 1 1 0 より残時短回数コマンドを受信したか判別する（S 4 2 1 7）。S 4 2 1 7 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（S 4 2 1 7：Y e s）、残回数更新処理（S 4 2 1 8）を実行する。この残回数更新処理（S 4 2 1 8）の詳細については、図 6 6 を参照して説明するが、主制御装置 1 1 0 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 8 1 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。

【0805】

S 4 2 1 7 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（S 4 2 1 7：N o）、主制御装置 1 1 0 より仮停止関連コマンドを受信したか判別する（S 4 2 1 9）。S 4 2 1 9 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（S 4 2 1 9：Y e s）、仮停止関連処理を実行し（S 4 2 2 0）、本処理を終了する。仮停止関連処理（S 4 2 2 0）の詳細については、図 6 7 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

10

20

30

40

50

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。

【0806】

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。

【0807】

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。

【0808】

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。

【0809】

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。

【0810】

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うという問題が発生する。

【0811】

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。

【0812】

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。

10

20

30

40

50

【0813】

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。

【0814】

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。

10

【0815】

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。

20

【0816】

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。

【0817】

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。

30

【0818】

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を判別する(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。

40

【0819】

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)、

50

S 4 4 0 6 の処理へ移行する。

【 0 8 2 0 】

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（S 4 4 0 6）。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（S 4 4 0 6 : N o）、S 4 4 0 7 ~ S 4 4 1 0 の処理をスキップし、後述する S 4 4 1 1 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（S 4 4 0 6 : Y e s）、カード報知済フラグ 2 2 3 q はオンに設定されているか判別する（S 4 4 0 7）。カード報知済フラグ 2 2 3 q はオンに設定されていると判別した場合には（S 4 4 0 7 : Y e s）、賞球数カウンタ 2 2 3 u の値を 0 にクリアし（S 4 4 0 8）、カード報知済フラグ 2 2 3 q、カード報知可能フラグ 2 2 3 s、ラッシュ表示済フラグ 2 2 3 t をオフに設定する（S 4 4 0 9）。次に、残変動時間情報格納エリア 2 2 3 o と残時間格納エリア 2 2 3 p の内容をクリアし（S 4 4 1 0）、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 2 2 3 j に格納し（S 4 4 1 1）、本処理を終了する。一方、S 4 4 0 7 の処理において、カード報知済フラグ 2 2 3 q はオフに設定されていると判別した場合には（S 4 4 0 7 : N o）、S 4 4 0 8 及び S 4 4 0 9 の処理をスキップし、S 4 4 1 0 及び S 4 4 1 1 の処理を実行し、本処理を終了する。

【 0 8 2 1 】

次に、図 6 3 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理（図 6 0 参照）内の一処理である当たり関連処理（S 4 2 1 6）について説明する。図 6 3 は、当たり関連処理（S 4 2 1 6）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 8 1 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 1 1 0 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。

【 0 8 2 2 】

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 1 0 （a）参照）を表示するための処理が実行される。

【 0 8 2 3 】

当たり関連処理（S 4 2 1 6）では、まず、コマンド判定処理（図 6 0 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（S 4 5 0 1）。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（S 4 5 0 1 : Y e s）、大当たり関連処理を実行し（S 4 5 0 2）、本処理を終了する。

【 0 8 2 4 】

ここで、図 6 4 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される当たり関連処理（図 6 3 の S 4 2 1 6）内の一処理である大当たり関連処理（S 4 5 0 2）について説明する。図 6 4 は、大当たり関連処理（S 4 5 0 2）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 8 1 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 1 1 0 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。

【 0 8 2 5 】

大当たり関連処理（S 4 5 0 2）では、まず、当たり関連処理（S 4 2 1 6）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（S 4 6 0 1）。大当たり開始コマンドを受信した場合には（S 4 6 0 1 : Y e s）、表示用大当たり開始コマンドを設定し（S 4 6 0 2）、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、R A M 2 2 3 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、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 5 9 参照）のコマンド出力処理（

10

20

30

40

50

S 4 1 0 2) の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 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 8 1 に表示する。

【 0 8 2 6 】

一方、S 4 6 0 1 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 (S 4 6 0 1 : N o) 、ラウンド数コマンドを受信したか判別する (S 4 6 0 3) 。ラウンド数コマンドを受信した場合には (S 4 6 0 3 : Y e s) 、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 (S 4 6 0 4) 、本処理を終了する。なお、本実施形態では主制御装置 1 1 0 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 1 1 0 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 1 1 0 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 1 1 3 の R A M 2 2 3 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 1 1 3 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。

10

【 0 8 2 7 】

一方、S 4 6 0 3 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 (S 4 6 0 3 : N o) 、エンディングコマンドを受信したか判別する (S 4 6 0 5) 。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 (S 4 6 0 5 : N o) 、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 (S 4 6 0 5 : Y e s) 、表示用エンディングコマンドを設定し (S 4 6 0 6) 、カード報知済フラグ 2 2 3 q はオンに設定されているか判別する (S 4 6 0 7) 。カード報知済フラグ 2 2 3 q はオンに設定されていると判別した場合には (S 4 6 0 7 : Y e s) 、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 (S 4 6 0 8) 。即ち、図 1 0 (a) の表示態様を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させないための処理を実行し、本処理を終了する。

20

【 0 8 2 8 】

一方、S 4 6 0 7 の処理において、カード報知済フラグ 2 2 3 q 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 (S 4 6 0 7 : N o) 、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 (S 4 6 0 9) 。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 (S 4 6 0 9 : Y e s) 、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 (S 4 6 1 0) 、カード報知済フラグ 2 2 3 q をオンに設定する (S 4 6 1 1) 。即ち、第 3 図柄表示装置 8 1 に図 1 0 (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。

30

【 0 8 2 9 】

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 (S 4 6 0 9 : N o) 、カード報知可能フラグ 2 2 3 s はオンに設定されているか判別する (S 4 6 1 2) 。カード報知可能フラグ 2 2 3 s がオンに設定されていると判別した場合には (S 4 6 1 2 : Y e s) 、カード報知可能フラグ 2 2 3 s をオフに設定し (S 4 6 1 3) 、上述した S 4 6 1 0 ~ S 4 6 1 1 の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S 4 6 1 2 の処理において、カード報知可能フラグ 2 2 3 s はオンに設定されていないと判別した場合には (S 4 6 1 2 : N o) 、上述した S 4 6 0 8 の処理を実行し、本処理を終了する。

40

【 0 8 3 0 】

以上、説明をしたとおり、大当たり関連処理 (図 6 4 の S 4 5 0 2) では、大当たり遊技中における第 3 図柄表示装置 8 1 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 1 0 (a) 参照) を表示するか否か

50

の処理を実行するように構成している。

【0831】

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。

【0832】

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。

【0833】

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。

【0834】

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。

【0835】

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。

【0836】

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。

【0837】

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。

【0838】

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。

【0839】

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。

【0840】

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。

【0841】

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。

【0842】

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。

【0843】

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（S 4 5 0 8）。加算後の賞球数カウンタ 2 2 3 u の値が 2 5 0 以上であると判別した場合には（S 4 5 0 8）、カード報知可能フラグをオンに設定し（S 4 5 0 9）、表示用賞球数コマンドを設定し（S 4 5 1 0）、本処理を終了する。一方、S 4 5 0 7 の処理において、カード報知済フラグ 2 2 3 q がオンに設定されていると判別した場合（S 4 5 0 7 : Y e s）、或いは、S 4 5 0 8 の処理において、加算後の賞球数カウンタ 2 2 3 u が 2 5 0 未満であると判別した場合には（S 4 5 0 8 : N o）、上述した S 4 5 0 9 の処理をスキップし、S 4 5 1 0 の処理を実行し、本処理を終了する。

【0 8 4 4】

以上、説明をした通り、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、状態コマンド処理（図 6 2 の S 4 2 0 4 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 2 2 3 u 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 2 2 3 u 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 2 2 3 u 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。

【0 8 4 5】

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（2 5 0 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。

【0 8 4 6】

次に、図 6 6 を参照して、残回数更新処理（S 4 2 1 8）について説明する。図 6 6 は、この残回数更新処理（S 4 2 1 8）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（S 4 2 1 8）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理（図 6 0 参照）の中で実行されるものであって、主制御装置 1 1 0 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 2 2 3 k、残変動時間情報格納エリア 2 2 3 o、残時間格納エリア 2 2 3 p に設定される内容を更新する処理が実行される。

【0 8 4 7】

残回数更新処理（S 4 2 1 8）では、まず、主制御装置 1 1 0 より残時短回数コマンドを受信したか判別する（S 4 8 0 1）。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（S 4 8 0 1 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、S 4 8 0 1 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（S 4 8 0 1 : Y e s）、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（S 4 8 0 2）、本処理を終了する。

【0 8 4 8】

次に、図 6 7 を参照して、仮停止関連処理（S 4 2 2 0）の内容について説明をする。図 6 7 は、仮停止関連処理（S 4 2 2 0）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（S 4 2 2 0）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 8 1 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。

【0 8 4 9】

仮停止関連処理（S 4 2 2 0）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（S 4 9 0 1）、受信していないと判別した場合は（S 4 9 0 1 : N o）、変動再開処理（S 4 9 0 2）を実行する。変動再開処理（S 4 9 0 2）の詳細については、図 6 8 を参照して後述する。一方、S 4 9 0 1 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（S 4 9 0 1 : Y e s）、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（S 4 9 0 3）。そして、S 4 9 0 3 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（S 4 9 0 4）、2 秒より少ないと判別した場合は（S 4 9 0 4 : Y e s）、残変動時間情報格納エリア 2 2 3 o に残変動時間が短いことを示

10

20

30

40

50

す期間 A を設定し (S 4 9 0 5)、S 4 9 0 2 の処理へ移行する。

【0 8 5 0】

一方、S 4 9 0 4 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 (S 4 9 0 4 : N o)、次に、残変動期間が 2 秒以上であり 1 5 秒よりも少ないかを判別し (S 4 9 0 6)、2 秒以上であり 1 5 秒よりも少ないと判別した場合は (S 4 9 0 6 : Y e s)、残変動時間情報格納エリア 2 2 3 o に通常の変動時間であることを示す期間 B を設定し (S 4 9 0 7)、S 4 9 0 2 の処理へ移行する。

【0 8 5 1】

一方、S 4 9 0 6 の処理において、残変動時間が 1 5 秒よりも少なくない (1 5 秒を超過) と判別した場合は (S 4 9 0 6 : N o)、残変動時間情報格納エリア 2 2 3 o に残変動時間が長いことを示す期間 C を設定し (S 4 9 0 8)、S 4 9 0 2 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。

【0 8 5 2】

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 2 2 3 o 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依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、3 0 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。

【0 8 5 3】

このように構成することで、残変動時間情報格納エリア 2 2 3 o 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さを提供することができる。

【0 8 5 4】

次に、図 6 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動再開処理 (S 4 9 0 2) の内容について説明をする。図 6 8 は、変動再開処理 (S 4 9 0 2) の内容を示すフローチャートである。この変動再開処理 (S 4 9 0 2) 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。

【0 8 5 5】

変動再開処理 (S 4 9 0 2) 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 (S 5 0 0 1)、受信していないと判別した場合は (S 5 0 0 1 : N o)、本処理を終了する。一方、S 5 0 0 1 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 (S 5 0 0 1 : Y e s)、次に、残変動時間情報格納エリア 2 2 3 o に格納されている残変動時間情報を読み出し (S 5 0 0 2)、読み出した残変動時間情報と追加演出カウンタ 2 2 3 i とに基づいて追加演出選択テーブル 2 2 2 c より追加演出種別を決定する (S 5 0 0 3)。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 (S 5 0 0 4)、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 (S 5 0 0 5)、本処理を終了する。

【0 8 5 6】

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。

【0 8 5 7】

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。

10

【0858】

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。

20

【0859】

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。

30

【0860】

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。

40

【0861】

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

50

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。

【0862】

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。

10

【0863】

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。

20

【0864】

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）。

【0865】

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。

30

【0866】

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。

【0867】

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。

40

50

【0868】

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。

10

【0869】

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。

【0870】

20

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。

【0871】

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。

30

【0872】

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。

【0873】

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。

40

【0874】

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

50

置 1 1 4 に対して送信する。表示制御装置 1 1 4 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 8 1 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 2 2 3 b のうち、第 2 特別図柄に対応するデータをシフトする (S 5 1 1 0)。

【0 8 7 5】

次に、特図 1 停止種別選択フラグ 2 2 3 f または特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 g がオンに設定されているか判別する (S 5 1 1 1)。特図 1 停止種別選択フラグ 2 2 3 f または特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 g 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 (S 5 1 1 1 : No)、この処理を終了する。

10

【0 8 7 6】

一方、特図 1 停止種別選択フラグ 2 2 3 f または特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 g がオンであると判別した場合には (S 5 1 1 1 : Yes)、特図 1 停止種別選択フラグ 2 2 3 f がオンであった場合には、特図 1 停止種別選択フラグ 2 2 3 f をオフに設定し、特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 g がオンであった場合には、特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 g をオフに設定する (S 5 1 1 2)。

【0 8 7 7】

コマンド判定処理 (図 6 0 参照) の S 4 2 0 1 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 (S 5 1 1 3)、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 1 1 4 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 1 1 4 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 1 1 0 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。

20

【0 8 7 8】

次に、図 7 2 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各種カウンタ更新処理 (S 4 1 1 1) について説明する。図 7 2 は、この各種カウンタ更新処理 (S 4 1 1 1) 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 7 2 の S 4 1 1 1) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 (図 5 9 参照) の一処理であり、R A M 2 2 3 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。

30

【0 8 7 9】

各種カウンタ更新処理 (S 4 1 1 1) では、まず、サブ特図 2 変動時間カウンタ 2 2 3 n の値が 0 よりも大きいと判別する (S 5 4 0 1)。サブ特図 2 変動時間カウンタ 2 2 3 n の値が 0 よりも大きいと判別した場合には (S 5 4 0 1 : Yes)、サブ特図 2 変動時間カウンタ 2 2 3 n の値を 1 減算する (S 5 4 0 2)。一方、S 5 4 0 1 の処理において、サブ特図 2 変動時間カウンタ 2 2 3 n 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 (S 5 4 0 1 : No)、S 5 4 0 2 の処理をスキップし、S 5 4 0 3 の処理に移行する。次に、サブ特図 1 変動時間カウンタ 2 2 3 m の値は 0 よりも大きいと判別する (S 5 4 0 3)。サブ特図 1 変動時間カウンタ 2 2 3 m の値は 0 よりも大きいと判別した場合には (S 5 4 0 3 : Yes)、サブ特図 1 変動時間カウンタ 2 2 3 m の値を 1 減算する (S 5 4 0 4)。

40

【0 8 8 0】

次に、サブ特図 1 変動時間カウンタ 2 2 3 m の値とサブ特図 2 変動時間カウンタ 2 2 3 n の読み出しを実行し (S 5 4 0 5)、サブ特図 1 変動時間カウンタ 2 2 3 m の値からサブ特図 2 変動時間カウンタ 2 2 3 n の値を減算し、残時間を算出する (S 5 4 0 6)。S 5 4 0 6 の処理で算出した残時間を残時間格納エリア 2 2 3 p に格納し (S 5 4 0 7)、

50

その他各種カウンタの値を1減算し（S 5 4 0 8）、本処理を終了する。

【0 8 8 1】

一方、S 5 4 0 3の処理において、サブ特図1変動時間カウンタ2 2 3 m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（S 5 4 0 3：No）、上述したS 5 4 0 4～S 5 4 0 7をスキップし、S 5 4 0 8の処理を実行し、本処理を終了する。

【0 8 8 2】

＜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。

【0 8 8 3】

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。

【0 8 8 4】

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。

【0 8 8 5】

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。

【0 8 8 6】

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

10

20

30

40

50

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。

【0887】

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。

【0888】

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。

【0889】

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。

【0890】

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。

【0891】

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。

【0892】

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。

10

20

30

40

50

【0893】

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。

10

【0894】

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。

20

【0895】

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。

【0896】

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。

30

【0897】

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。

40

【0898】

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

50

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。

【0899】

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。

【0900】

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。

【0901】

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。

【0902】

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。

【0903】

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

10

20

30

40

50

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。

【0904】

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。

【0905】

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。

【0906】

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。

【0907】

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237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237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。

【0908】

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)。

【0909】

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。

【0910】

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。

【0911】

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。

【0912】

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。

【0913】

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ROM 234から常駐用ビデオRAM 235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ROM 234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RAM 235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。

【0914】

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。

【0915】

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。

【0916】

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RAM 233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。

【0917】

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。

【0918】

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。

【0919】

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RAM 235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

10

20

30

40

50

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。

【0920】

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

10

【0921】

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

20

【0922】

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。

30

【0923】

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。

【0924】

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

40

50

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 8 5 および図 8 6 を参照して後述する。

【0925】

次いで、描画処理を実行する（S 6 3 0 6）。この描画処理では、タスク処理（S 6 3 0 4）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（S 6 3 0 5）により設定された転送指示とから、図 2 9 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 2 3 7 に対して送信する。これにより、画像コントローラ 2 3 7 では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する（S 6 3 0 6）。なお、描画処理の詳細については、図 8 7 を参照して後述する。

10

【0926】

次いで、表示制御装置 1 1 4 に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する（S 6 3 0 7）。そして、V 割込処理を終了する。S 6 3 0 7 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 RAM 2 3 3 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 8 1 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。

20

【0927】

一方、S 6 3 0 1 の処理において、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンであると判別されると（S 6 3 0 1 : Y e s）、常駐用ビデオ RAM 2 3 5 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 8 1 に表示させるべく、簡易コマンド判定処理（S 6 3 0 8）を実行し、次いで、簡易表示設定処理（S 6 3 0 9）を実行して、S 6 3 0 4 の処理へ移行する。

【0928】

次いで、図 7 6 ~ 図 8 1 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の MPU 2 3 1 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（S 6 3 0 2）の詳細について説明する。まず、図 7 6 は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。

30

【0929】

このコマンド判定処理では、図 7 6 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（S 6 4 0 1）、未処理の新規コマンドがなければ（S 6 4 0 1 : N o）、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（S 6 4 0 1 : Y e s）、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（S 6 3 0 3）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（S 6 4 0 2）、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（S 6 4 0 3）。

【0930】

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（S 6 4 0 4）。そして、表示用変動パターンコマンドがあれば（S 6 4 0 4 : Y e s）、変動パターンコマンド処理を実行して（S 6 4 0 5）、S 6 4 0 1 の処理へ戻る。

40

【0931】

ここで、図 7 7 (a) を参照して、変動パターンコマンド処理（S 6 4 0 5）の詳細について説明する。図 7 7 (a) は、変動パターンコマンド処理（S 6 4 0 5）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（S 6 4 0 5）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 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。

【0932】

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

50

ータテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 b から読み出して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定する (S 6 5 0 1)。

【0 9 3 3】

ここで、主制御装置 1 1 0 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、2 0 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ではなく、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。S 6 5 0 1 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 2 3 3 d に設定する。

10

【0 9 3 4】

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 2 3 3 d 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 1 1 0 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 8 1 に表示させている最中に主制御装置 1 1 0 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。

20

【0 9 3 5】

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 2 3 3 d 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 1 1 0 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 2 3 3 d に従った変動演出が終了したのち、主制御装置 1 1 0 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 8 1 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 8 1 における第 3 図柄の変動を見続けることができる。

【0 9 3 6】

30

次いで、S 6 5 0 1 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 2 3 3 b から読み出し、それを転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に設定する (S 6 5 0 2)。そして、S 6 5 0 1 の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d 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 2 3 3 h に設定し (S 6 5 0 3)、ポインタ 2 3 3 f を 0 に初期化する (S 6 5 0 4)。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 (S 6 5 0 5)、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。

【0 9 3 7】

40

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、S 6 5 0 5 の処理によって初期化されたポインタ 2 3 3 f を更新しながら、S 6 5 0 1 の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定された変動表示データテーブルから、ポインタ 2 3 3 f 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 8 1 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、S 6 5 0 2 の処理によって転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に設定された転送データテーブルから、ポインタ 2 3 3 f 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 ROM 2 3 4 から通常用ビデオ RAM 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に転送されるように、画像コントローラ 2 3 7 を制御する。

【0 9 3 8】

50

また、表示設定処理では、S 6 5 0 3 の処理によって時間データが設定された計時カウンタ 2 3 3 h 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 1 1 0 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 8 1 に表示するように、その停止表示の設定を制御する。

【0939】

ここで、図 7 6 の説明に戻る。S 6 4 0 4 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 (S 6 4 0 4 : N o)、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 (S 6 4 0 6)、表示用停止種別コマンドがあれば (S 6 4 0 6 : Y e s)、停止種別コマンド処理を実行して (S 6 4 0 7)、S 6 4 0 1 の処理へ戻る。

10

【0940】

ここで、図 7 7 (b) を参照して、停止種別コマンド処理 (S 6 4 0 7) の詳細について説明する。図 7 7 (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 1 1 3 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。

【0941】

停止種別コマンド処理 (S 6 4 0 7) 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 (S 6 6 0 1)、その停止種別テーブルと、V 割込処理 (図 7 5 (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 8 1 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 (S 6 6 0 2)。

20

【0942】

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、S 6 6 0 2 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 (S 6 6 0 3)、コマンド判定処理に戻る。

【0943】

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 8 1 に表示すべき第 3 図柄を特定する種別情報として、S 6 6 0 2 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 (S 6 3 0 4) では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、S 6 6 0 3 によって設定された停止図柄判別フラグから S 6 6 0 2 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 RAM 2 3 5 の第 3 図柄エリア 2 3 5 d に格納されている。

30

40

【0944】

なお、主制御装置 1 1 0 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。S 6 6 0 1 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 S 6 6 0 2 の処理によって設定される。

50

【0945】

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。

【0946】

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。

【0947】

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。

【0948】

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。

【0949】

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。

【0950】

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。

【0951】

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)。

【0952】

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

10

20

30

40

50

して、デモ表示フラグ 2 3 3 y、および確定表示フラグ 2 3 3 z をいずれもオフに設定して (S 6 8 0 5)、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。

【0 9 5 3】

図 7 6 に戻って説明を続ける。S 6 4 1 0 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 (S 6 4 1 0 : N o)、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 (S 6 4 1 2)、表示用エンディングコマンドがあれば (S 6 4 1 2 : Y e s)、エンディングコマンド処理を実行して (S 6 4 1 3)、S 6 4 0 1 の処理へ戻る。

【0 9 5 4】

ここで、図 7 9 を参照して、エンディングコマンド処理 (S 6 4 1 3) の詳細について説明する。図 7 9 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 1 1 3 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。

10

【0 9 5 5】

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 2 3 3 b から読み出して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定する (S 6 9 0 1)。次いで、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする (S 6 9 0 2)。

20

【0 9 5 6】

次いで、S 6 9 0 1 の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d 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 2 3 3 h に設定し (S 6 9 0 3)、ポインタ 2 3 3 f を 0 に初期化する (S 6 9 0 4)。そして、デモ表示フラグ 2 3 3 y、および確定表示フラグ 2 3 3 z をいずれもオフに設定して (S 6 9 0 5)、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。

【0 9 5 7】

図 7 6 に戻り、説明を続ける。S 6 4 1 2 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 (S 6 4 1 2 : N o)、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 (S 6 4 1 4)、表示用ラッシュ突入コマンドがあれば (S 6 4 1 4 : Y e s)、ラッシュ突入コマンド処理を実行して (S 6 4 1 5)、S 6 4 0 1 の処理へ戻る。

30

【0 9 5 8】

ここで、図 8 0 (a) を参照して、ラッシュ突入コマンド処理 (S 6 4 1 5) の詳細について説明する。図 8 0 (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 1 1 3 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。

【0 9 5 9】

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 2 3 3 b から読み出して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定する (S 6 9 3 1)。次いで、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする (S 6 9 3 2)。

40

【0 9 6 0】

次いで、S 6 9 3 1 の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d 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 2 3 3 h に設定し (S 6 9 3 3)、ポインタ 2 3 3 f を 0 に初期化する (S 6 9 3 4)。そして、デモ表示フラグ 2 3 3 y、および確定表示フラグ 2 3 3 z をいずれもオフに設定して (S 6 9 3 5)、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。

50

【0961】

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。

【0962】

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。

10

【0963】

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)。

【0964】

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。

20

【0965】

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。

【0966】

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。

30

【0967】

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。

40

【0968】

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。

【0969】

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

50

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RAM 235か、通常用ビデオRAM 236か）と、そのRAMのアドレスを特定する。

【0970】

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い。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。

10

【0971】

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。

20

【0972】

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。

【0973】

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。

30

【0974】

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。

【0975】

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。

40

【0976】

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。

【0977】

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

50

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（S 6 4 0 1：Y e s）、再びS 6 4 0 2～S 6 4 2 2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、S 6 4 0 1～S 6 4 2 2の処理が繰り返し実行され、S 6 4 0 1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。

【0 9 7 8】

なお、V割込処理（図7 5（b）参照）において簡易画像表示フラグ2 3 3 cがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（S 6 3 0 8）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7 7（a）参照）および停止種別コマンド処理（図7 7（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。

【0 9 7 9】

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7 7（a）参照）では、S 6 5 0 1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2 3 3 d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RAM 2 3 5の電源投入時主画像エリア2 3 5 aおよび電源投入時変動画像エリア2 3 5 bに格納されているので、S 6 5 0 2の処理では、転送データテーブルバッファ2 3 3 eにはN u l l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。

【0 9 8 0】

次いで、図8 2～図8 4を参照して、表示制御装置1 1 4のMP U 2 3 1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（S 6 3 0 3）の詳細について説明する。図8 2は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

【0 9 8 1】

この表示設定処理では、図8 2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（S 7 2 0 1）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（S 7 2 0 1：N o）、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、S 7 2 0 2～S 7 2 0 4の処理をスキップし、S 7 2 0 5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（S 7 2 0 1：Y e s）、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（S 7 2 0 2）、S 7 2 0 3～S 7 2 0 4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。

【0 9 8 2】

S 7 2 0 3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（S 7 2 0 3）。そして、エラー発生フラグがオンであれば（S 7 2 0 3：Y e s）、警告画像設定処理を実行する（S 7 2 0 4）。

【0 9 8 3】

ここで、図8 3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8 3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8 1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8 1に表示させる警告画像データを展開する（S 7 3 0 1）。

【0 9 8 4】

タスク処理（S 6 3 0 4）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。

【0985】

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。

【0986】

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。

【0987】

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。

10

【0988】

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。

20

【0989】

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。

30

【0990】

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。

40

【0991】

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（

50

S 7 4 0 2 : N o)、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。

【 0 9 9 2 】

ここで、図 8 2 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 2 3 3 d 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 2 3 3 f で示されるアドレスの描画内容を取得する (S 7 2 0 6)。タスク処理 (S 6 3 0 4) では、先に展開された警告画像などと共に、 S 7 2 0 6 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。

【 0 9 9 3 】

次いで、計時カウンタ 2 3 3 h の値を 1 だけ減算し (S 7 2 0 7)、減算後の計時カウンタ 2 3 3 h の値が 0 以下であるか否かを判別する (S 7 2 0 8)。そして、計時カウンタ 2 3 3 h の値が 1 以上である場合は (S 7 2 0 8 : N o)、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 2 3 3 h の値が 0 以下である場合は (S 7 2 0 8 : Y e s)、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d 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 2 3 3 d 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 (S 7 2 0 9)。

【 0 9 9 4 】

その結果、確定表示フラグがオフであれば (S 7 2 0 9 : N o)、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 2 3 3 d に設定し (S 7 2 1 0)、次いで、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする (S 7 2 1 1)。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 2 3 3 h に設定し (S 7 2 1 2)、更に、ポインタ 2 3 3 f の値を 0 に初期化する (S 7 2 1 3)。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 (S 7 2 1 4)、停止図柄判別フラグの内容をそのままワーク R A M 2 3 3 に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして (S 7 2 1 5)、V 割込処理に戻る。

【 0 9 9 5 】

これにより、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d 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 8 1 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 2 3 3 d 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 8 1 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、 M P U 2 3 1 に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置 1 1 4 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 8 1 に表示させることができる。

【 0 9 9 6 】

なお、 S 7 2 1 5 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 8 1 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 (S 6 3 0 4) では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、 S 7 2 1 5 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

10

20

30

40

50

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。

【0997】

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。

【0998】

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。

【0999】

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。

【1000】

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、回目の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。

【1001】

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。

【1002】

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。

【1003】

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。

【1004】

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、

10

20

30

40

50

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。

【1005】

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。

【1006】

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。

【1007】

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。

【1008】

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まれることになり、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まれる。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。

【1009】

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

10

20

30

40

50

～図 8 4 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 8 1 には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタ ROM 2 3 4 からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理 (図 8 6 参照) により、通常用ビデオ RAM 2 3 6 に対して行われる (図 8 5 (a) の S 7 5 0 1 : N o 参照)。

【1 0 1 0】

M P U 2 3 1 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 RAM 2 3 5 に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタ ROM 2 3 4 から常駐用ビデオ RAM 2 3 5 に対して転送することができる。そして、M P U 2 3 1 は、常駐用ビデオ RAM 2 3 5 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 RAM 2 3 5 に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオ RAM 2 3 5 に常駐されることになる。

【1 0 1 1】

よって、常駐用ビデオ RAM 2 3 5 に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオ RAM 2 3 5 に転送された後、表示制御装置 1 1 4 は、この常駐用ビデオ RAM 2 3 5 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 2 3 7 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 RAM 2 3 5 に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a で構成されたキャラクタ ROM 2 3 4 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 8 1 に描画した画像を表示することができる。

【1 0 1 2】

特に、常駐用ビデオ RAM 2 3 5 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 1 1 0、音声ランプ制御装置 1 1 3 や表示制御装置 1 1 4 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 ROM 2 3 4 を N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a 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 8 1 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。

【1 0 1 3】

次いで、図 8 6 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される転送設定処理 (S 6 3 0 5) の一処理である通常画像転送設定処理 (S 7 5 0 3) について説明する。図 8 6 は、この通常画像転送設定処理 (S 7 5 0 3) を示すフローチャートである。

【1 0 1 4】

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 2 3 3 e 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 (S 6 3 0 3) のポインタ更新処理 (S 7 2 0 5) によって更新されたポインタ 2 3 3 f で示されるアドレスに記載された情報を取得する (S 7 7 0 1)。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 (S 7 7 0 2)、転送データ情報であれば (S 7 7 0 2 : Y e s)、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 ROM 2 3 4 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 RAM 2 3 6) の先頭アドレスを抽出して、ワーク RAM 2 3 3 に設けられた転送データバッファに格納し (S 7 7 0 3)、更に、ワーク RAM 2 3 3 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 (S 7 7 0 4)、S 7 7 0 5 の処理へ移行する。

【1 0 1 5】

また、S 7 7 0 2 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、N u l l データであれば (S 7 7 0 2 : N o)、S 7 7 0 3 及び S 7 7 0 4 の処理をスキップして、S 7 7 0 5 の処理へ移行する。S 7 7 0 5 の処理では、画像コントローラ 2 3 7 に対し

10

20

30

40

50

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（S 7 7 0 5）、転送指示を設定していれば（S 7 7 0 5 : Y e s）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ 2 3 7 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（S 7 7 0 6）。

【1 0 1 6】

この S 7 7 0 6 の処理では、画像コントローラ 2 3 7 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 2 3 7 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、S 7 7 0 6 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（S 7 7 0 6 : N o）、画像コントローラ 2 3 7 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（S 7 7 0 6 : Y e s）、S 7 7 0 7 の処理へ移行する。また、S 7 7 0 5 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 2 3 7 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（S 7 7 0 5 : N o）、S 7 7 0 7 の処理へ移行する。

【1 0 1 7】

S 7 7 0 7 の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（S 7 7 0 7）、転送開始フラグがオンであれば（S 7 7 0 7 : Y e s）、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（S 7 7 0 8）、S 7 7 0 3 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、S 7 7 1 3 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（S 7 7 0 7 : N o）、次いで、背面画像変更フラグ 2 3 3 w はオンか否かを判別する（S 7 7 0 9）。そして、背面画像変更フラグ 2 3 3 w がオンではなく、オフであれば（S 7 7 0 9 : N o）、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。

【1 0 1 8】

一方、背面画像変更フラグ 2 3 3 w がオンであれば（S 7 7 0 9 : Y e s）、背面画像の変更を意味するので、背面画像変更フラグ 2 3 3 w をオフに設定した後（S 7 7 1 0）、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグ 2 3 3 x のうち、オン状態にある背面画像判別フラグ 2 3 3 x 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（S 7 7 1 1）。更に、オン状態にある背面画像判別フラグ 2 3 3 x 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 R O M 2 3 4 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 R A M 2 3 6）の先頭アドレスを取得し（S 7 7 1 2）、S 7 7 1 3 の処理へ移行する。

【1 0 1 9】

S 7 7 1 3 の処理では、転送対象画像データが通常用ビデオ R A M 2 3 6 に既に格納されているか否かを判別する（S 7 7 1 3）。この S 7 7 1 3 の処理における判別では、格納画像データ判別フラグ 2 3 3 i 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 2 3 3 i 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 R A M 2 3 6 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 R A M 2 3 6 に格納されていないと判断する。

【1 0 2 0】

そして、S 7 7 1 3 の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオ R A M 2 3 6 に格納されていれば（S 7 7 1 3 : Y e s）、キャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 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 R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 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 1 1 4 の各部における処理負担の軽減や、バスライン 2 4 0 におけるトラフィックの軽減を図る

10

20

30

40

50

ことができる。

【1021】

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まれることになり、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まれる。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。

10

【1022】

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。

20

【1023】

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。

30

【1024】

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。

40

【1025】

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

50

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ROM 234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RAM 235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。

【1026】

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ROM 234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ROM 234から読み出し、通常用ビデオRAM 236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RAM 235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ROM 234から通常用ビデオRAM 236へ転送することができる。

【1027】

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ROM 234から通常用ビデオRAM 236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ROM 234から通常用ビデオRAM 236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。

【1028】

次いで、図87を参照して、表示制御装置114のMPU 231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。

【1029】

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ROM 234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RAM 236)の先頭アドレスを追記する。

【1030】

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RAM 235のエリア、又は、通常用ビデオRAM 236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、MPU 231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。

【1031】

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。
【1032】

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。

10

【1033】

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。

20

【1034】

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。

30

【1035】

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。

【1036】

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

40

50

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。

【1037】

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。

10

【1038】

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。

【1039】

20

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。

【1040】

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。

30

【1041】

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。

【1042】

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。

40

【1043】

50

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。

【1044】

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。

10

【1045】

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。

【1046】

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。

20

【1047】

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。

30

【1048】

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。

40

【1049】

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。

【1050】

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、

50

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なく、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。

【1051】

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。

【1052】

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。

【1053】

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。

【1054】

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。

【1055】

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。

【1056】

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。

【1057】

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。

【1058】

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。

【1059】

10

20

30

40

50

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。

【1060】

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。

【1061】

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。

【1062】

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。

【1063】

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。

【1064】

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。

【1065】

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。

【1066】

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。

【1067】

＜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。

10

【1068】

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。

20

【1069】

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。

30

【1070】

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。

40

【1071】

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

50

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。

【1072】

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。

10

【1073】

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。

20

【1074】

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。

30

【1075】

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。

【1076】

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。

40

【1077】

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

50

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。

【1078】

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。

【1079】

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。

【1080】

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。

【1081】

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さを提供することができる。

【1082】

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、例えば、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。

【1083】

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。

【1084】

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。

【1085】

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。

【1086】

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。

【1087】

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。

【1088】

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。

【1089】

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。

【1090】

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。

【1091】

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。

【1092】

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。

【1093】

<第 2 実施形態における電氣的構成について>

次に、図 91～図 96 を参照して、第 2 実施形態における電氣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 MPU 201 の ROM 202 と RAM 203 の内容が変更されている点と、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 の RAM 223 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。

【1094】

図 91 は、本第 2 実施形態における主制御装置 110 の MPU 201 の ROM 202 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 ROM 202 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。

【1095】

10

20

30

40

50

大当たり種別選択２テーブル２０２ a aは、上述した第１実施形態の大当たり種別選択テーブル２０２ d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２０３ f、確変カウンタ２０３ a a、確定時間カウンタ２０３ a d、２０３ a e）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２０２ a aについて説明をする。

【１０９６】

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２０２ a a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２０２ a aは、上述した第１実施形態の大当たり種別選択テーブル２０２ d（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２０３ f、確変カウンタ２０３ a a、特図１確定時間カウンタ２０３ a d、特図２確定時間カウンタ２０３ a eの値が規定されている。

【１０９７】

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２０２ d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２０３ f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２０３ a aに「５０」の値が設定されるように規定している。

【１０９８】

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。

【１０９９】

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なく、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。

【１１００】

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。

【１１０１】

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。

【１１０２】

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２０２ d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２０３ fに「０」の値が、時短状態、確変状態の場合に「１００」の値

10

20

30

40

50

を設定されるように規定しており、確変カウンタ 203 a a に「0」の値が設定されるように規定している。

【1103】

さらに、特別図柄の図柄確定期間として、大当たり B 1 は「5 秒」、大当たり B 2 は「60 秒」、大当たり B 3 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 C 2 (0~99) の値が「25~29」の範囲に大当たり B 1 が規定され、「20~23」の範囲に大当たり A 2 が規定され、「24」に大当たり A 3 が規定されている。つまり、本第 2 実施形態の A 2 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 A 1~A 3) 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 A 2、4% (1/25) が大当たり A 3 となるように規定している。

10

【1104】

次に、図 93 (a) を参照して、小当たり種別選択 2 テーブル 202 a b 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 202 a b 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 202 a b は、上述した第 1 実施形態の小当たり種別選択テーブル 202 e (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 202 e (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。

【1105】

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 C 5 の値が「0~9」の範囲に、図柄確定時間が「0.2 秒」の「小当たり A 1」が、「10~89」の範囲に、図柄確定時間が「0.5 秒」の「小当たり A 2」が、「90~93」の範囲に図柄確定時間が「1.5 秒」の「小当たり A 3」が、規定される。

20

【1106】

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 C 5 の値が「94~95」の範囲に、図柄確定時間が「0.2 秒」の「小当たり B 1」が、「96~97」の範囲に、図柄確定時間が「0.5 秒」の「小当たり B 2」が、「98」の値に図柄確定時間が「1.5 秒」の「小当たり B 3」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 C 5 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。

30

【1107】

次に、図 93 (b) を参照して、外れ種別選択テーブル 202 a d の内容について説明をする。この外れ種別選択テーブル 202 a d 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 C 5 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。

【1108】

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、同一のカウント値 (小当たり種別カウンタ C 5 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。

40

【1109】

図 93 (b) は、外れ種別選択テーブル 202 a d 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

50

種別カウンタ C 5 の値に対応させて規定されている。

【1110】

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。

【1111】

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。

【1112】

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。

【1113】

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。

【1114】

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。

【1115】

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。

【1116】

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。

【1117】

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203a

10

20

30

40

50

a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。

【1118】

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。

【1119】

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）。

【1120】

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。

【1121】

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。

【1122】

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。

【1123】

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、定期的に行わ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。

【1124】

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。

【1125】

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

10

20

30

40

50

制御装置 113 の MPU 221 の RAM 223 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 RAM 223 では、上述した第 1 実施形態の電氣的構成に加えて、特図 1 確定カウンタ 223 a a、特図 2 確定カウンタ 223 a b、残確定時間情報格納エリア 223 a c、確定中フラグ 223 a d を追加した点で相違している。

【1126】

特図 1 確定カウンタ 223 a a 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。

【1127】

この特図 1 確定カウンタ 223 a a 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 223 a a 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。

【1128】

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で当選した場合、その小当たり遊技中は特図 1 確定カウンタ 223 a a 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。

【1129】

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 223 a a 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 203 a d 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。

【1130】

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な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。

【1131】

特図 2 確定カウンタ 223 a b 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 223 a a 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。

【1132】

残確定時間情報格納エリア 223 a c は、第 1 特別図柄（特図 1）の図柄確定期間の減

10

20

30

40

50

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。

【1133】

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）。

【1134】

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。

【1135】

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。

【1136】

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。

【1137】

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）。

【1138】

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

10

20

30

40

50

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。

【1139】

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。

【1140】

＜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 MPU 201 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。

【1141】

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。

【1142】

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。

【1143】

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。

【1144】

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。

【1145】

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。

【1146】

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。

【1147】

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）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。

【1148】

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。

【1149】

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。

【1150】

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。

【1151】

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。

【1152】

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

10

20

30

40

50

できる。

【1153】

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。

【1154】

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。

【1155】

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）と判別した場合は（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）。

【1156】

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。

【1157】

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。

【1158】

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。

【1159】

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

10

20

30

40

50

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、50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。

【1160】

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。

【1161】

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。

【1162】

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。

【1163】

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。

【1164】

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。

【1165】

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

10

20

30

40

50

る。

【1166】

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。

【1167】

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。

10

【1168】

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。

20

【1169】

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。

【1170】

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）。

30

【1171】

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。

40

【1172】

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（

50

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。

【1173】

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。

【1174】

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。

【1175】

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。

【1176】

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。

【1177】

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

10

20

30

40

50

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。

【1178】

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より大きいと判別する（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。

【1179】

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。

【1180】

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。

【1181】

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：No）、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）。

【1182】

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（

10

20

30

40

50

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。

【1183】

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。

【1184】

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。

【1185】

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。

【1186】

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。

【1187】

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。

【1188】

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）

10

20

30

40

50

の内容を示したフローチャートである。

【1189】

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。

10

【1190】

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。

【1191】

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。

20

【1192】

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。

【1193】

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より大きいかが判別する処理（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。

30

【1194】

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。

40

【1195】

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

50

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。

【1196】

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。

10

【1197】

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。

20

【1198】

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。

30

【1199】

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。

【1200】

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なくなるため、主制御装置110の処理負荷を軽減させることができる。

40

【1201】

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）、

50

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）。

【1202】

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。

【1203】

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。

【1204】

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。

【1205】

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。

【1206】

<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。

【1207】

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。

【1208】

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

10

20

30

40

50

実行する。そして、S 4 2 1 5 の処理において、主制御装置 1 1 0 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 (S 4 2 1 5 : N o)、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 (S 4 2 5 1)。

【1 2 0 9】

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 3 6 の S 6 0 3 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 9 9 の S 8 5 7 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 (S 4 2 5 1 : Y e s)、残回数更新処理 2 (S 4 2 5 2) を実行し、本処理を終了する。

10

【1 2 1 0】

ここで、図 1 0 7 を参照して、第 2 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行されるコマンド判定処理 2 (S 4 1 6 2) 内の一処理である残回数更新処理 2 (S 4 2 5 2) について説明する。図 1 0 7 は、残回数更新処理 2 (S 4 2 5 2) 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 (S 4 2 5 2) は、上述した第 1 実施形態における残回数更新処理 (S 4 2 1 8) に対して、S 4 8 5 1 ~ S 4 8 5 2 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 1 1 4 に送信するための処理を追加する点で相違する。

【1 2 1 1】

残回数更新処理 2 (S 4 2 5 2) では、まず、主制御装置 1 1 0 より残時短回数コマンドを受信したかどうか判別する (S 4 8 0 1)。残時短回数コマンドを受信したと判別した場合には (S 4 8 0 1 : Y e s)、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 (S 4 8 0 2)。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 (S 4 8 0 1 : N o)、S 4 8 0 2 の処理をスキップし、S 4 8 5 1 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 (S 4 8 5 1)。残確変回数コマンドを受信したと判別した場合には (S 4 8 5 1 : Y e s)、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 (S 4 8 5 2)、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 (S 4 8 5 1 : N o)、そのまま本処理を終了する。

20

【1 2 1 2】

図 1 0 6 に戻り説明を続ける。S 4 2 5 1 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 (S 4 2 5 1 : N o)、仮停止関連コマンドを受信したかどうか判別する (S 4 2 1 9)。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 2 0 3 v 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 4 6 の S 1 6 0 3 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 1 0 1 の S 2 9 0 2 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 (S 4 2 1 9 : Y e s)、仮停止関連処理 2 (S 4 2 5 3) を実行し、本処理を終了する。

30

【1 2 1 3】

ここで、図 1 0 8 を参照して、第 2 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行されるコマンド判定処理 2 (S 4 1 6 2) 内の一処理である仮停止関連処理 2 (S 4 2 5 3) について説明する。図 1 0 8 は、仮停止関連処理 2 (S 4 2 5 3) 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 (S 4 2 5 3) は、上述した第 1 実施形態における仮停止関連処理 (S 4 2 0 3) 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。

40

【1 2 1 4】

この仮停止関連処理 2 (S 4 2 5 3) 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 8 1 にて実行するための処理が行われる。仮停止関連処理 2 (S 4 2 5 3) では、まず、主制

50

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 (S 4951)。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 (S 4951: No)、再開処理 (S 4952) を実行し、本処理を終了する。再開処理 (S 4952) の詳細については、図 109 を参照して後述する。一方、S 4951 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 (S 4951: 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 223 ad がオンに設定されているか判別する (S 4953)。ここで、確定中フラグ 223 ad がオンに設定されていると判別した場合は (S 4953: 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 (S 4954)、S 4955 の処理に移行する。

10

【1215】

S 4954 の処理では、特図 1 確定カウンタ 223 aa 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、S 4954 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 (S 4955)。残時間が 2 秒未満であると判別した場合には (S 4955: Yes)、残確定時間情報格納エリア 223 ac に残確定時間が短いことを示す期間 A を設定し (S 4956)、S 4952 の処理を実行し、本処理を終了する。

【1216】

一方、S 4955 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 (S 4955: 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 (S 4957)。S 4957 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 (S 4957: Yes)、残確定時間情報格納エリア 223 ac に通常の残確定時間であることを示す期間 B を設定し (S 4958)、S 4952 の処理を実行し、本処理を終了する。

20

【1217】

そして、S 4957 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 (S 4957: No)、残確定時間情報格納エリア 223 ac に残確定時間が長いことを示す期間 C を設定し (S 4959)、S 4952 の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S 4953 の処理において、確定中フラグ 223 ad がオフに設定されていると判別した場合 (S 4953: 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 S 4220 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 (S 4903 ~ S 4908 参照) を実行し、S 4952 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 (S 4903 ~ S 4908 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。

30

【1218】

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 MPU 221 によって実行される仮停止関連処理 2 (S 4253) 内の一処理である再開処理 (S 4952) について説明する。図 109 は、再開処理 (S 4952) の内容を示したフローチャートである。

40

【1219】

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。

50

【1220】

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は（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。

10

【1221】

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は（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。

【1222】

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どうか判別する（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。

20

【1223】

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。

30

【1224】

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どうか判別する（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。

【1225】

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。

40

【1226】

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MPU

50

2 2 1によって実行される各種カウンタ更新処理2 (S 4 1 6 1) について説明する。図 1 1 1 は、各種カウンタ更新処理2 (S 4 1 6 1) の内容を示したフローチャートである。
【1 2 2 7】

各種カウンタ更新処理2 (S 4 1 6 1) では、まず、特図1確定カウンタ2 2 3 a aの値は、0より大きいかどうか判別する (S 5 4 5 1)。特図1確定カウンタ2 2 3 a aの値は0より大きいと判別した場合には (S 5 4 5 1: Y e s)、特図1確定カウンタ2 2 3 a aの値を1減算する (S 5 4 5 2)。一方、特図1確定カウンタ2 2 3 a aの値は0であると判別した場合には (S 5 4 5 1: N o)、S 5 4 5 2の処理をスキップして、S 5 4 5 3の処理に移行する。S 5 4 5 3の処理では、サブ特図2変動時間カウンタ2 2 3 nの値が0より大きいかどうか判別する (S 5 4 5 3)。サブ特図2変動時間カウンタ2 2 3 nの値が0より大きいと判別した場合には (S 5 4 5 3: Y e s)、サブ特図2変動時間カウンタ2 2 3 nの値を1減算し (S 5 4 5 4)、特図1確定カウンタ2 2 3 a aとサブ特図2変動時間カウンタ2 2 3 nの値の読み出しを実行する (S 5 4 5 5)。次に、S 5 4 5 5の処理で読み出した特図1確定カウンタ2 2 3 a aの値からサブ特図2変動時間カウンタ2 2 3 nの値を減算し、残時間を算出する (S 5 4 5 6)。次にS 5 4 0 7及びS 5 4 0 8の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S 5 4 5 3の処理において、サブ特図2変動時間カウンタ2 2 3 nの値が0であると判別した場合には (S 5 4 5 3: N o)、S 5 4 5 4～S 5 4 5 6、S 5 4 0 7の処理をスキップし、S 5 4 0 8の処理を実行し、本処理を終了する。

【1 2 2 8】

<第3実施形態>

次に、図1 1 2～図1 3 5を参照して、第3実施形態におけるパチンコ機1 0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 (R U S H遊技) を実行可能となるように構成していた。

【1 2 2 9】

さらに、潜確状態が設定される条件 (R U S H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 (5 0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。

【1 2 3 0】

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。

【1 2 3 1】

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2 0 3 a aの値が更新 (減算) されないように構成していた。

【1 2 3 2】

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

10

20

30

40

50

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。

【1233】

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。

10

【1234】

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。

【1235】

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構成している。

20

【1236】

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。

【1237】

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。

30

【1238】

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。

40

【1239】

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。

50

【1240】

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。

【1241】

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。

10

【1242】

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。

20

【1243】

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。

【1244】

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。

30

【1245】

＜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。

【1246】

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。

40

【1247】

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

50

表示領域 D m 5 と、が形成されている。

【1 2 4 8】

図 1 1 3 (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 D m 1 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「7 7 7」が表示されており、特図 2 表示領域 D m 2 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 D m 3 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。

【1 2 4 9】

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 D m 3 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 1 1 3 (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。

【1 2 5 0】

さらに、主表示領域 D m 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 8 2 0 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。

【1 2 5 1】

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 8 2 0（図 1 1 3 (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 8 2 0 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。

【1 2 5 2】

次に、図 1 1 3 (b) ～図 1 1 5 を参照して、ビンゴゲーム実行中に第 3 図柄表示装置 8 1 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 1 1 3 (b) に示した表示が実行される。図 1 1 3 (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。

【1 2 5 3】

図 1 1 3 (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 D m 1 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 D m 4 には「3」が表示され、図 1 1 3 (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。

【1 2 5 4】

また、主表示領域 D m 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 8 2 1 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 8 2 2 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 1 1 4 を参照して説明をする。

【1 2 5 5】

図 1 1 4 (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 1 1 4 (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 1 1 2 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

10

20

30

40

50

態遊技（RUSH遊技）が実行される。

【1256】

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。

【1257】

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は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。

【1258】

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」に変えられ、2列のラインが形成表示されている。

【1259】

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、実際に大当たりには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。

【1260】

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。

【1261】

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。

【1262】

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。

【1263】

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。

【1264】

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いくことから、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。

【1265】

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。

【1266】

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の保留数がないことを示す「0」が、特図2保留球数表示領域Dm5には特図2の保留数がないことを示す「0」が表示されている。

【1267】

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。

【1268】

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。

【1269】

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。

【1270】

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1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。

【1271】

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。

【1272】

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、1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。

【1273】

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。

【1274】

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「1列のライン成立」となるように構成すれば良い。

【1275】

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

10

20

30

40

50

ことができるため、演出効果を高めることができる。

【1276】

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。

10

【1277】

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。

【1278】

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。

20

【1279】

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。

30

【1280】

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。

40

【1281】

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。

【1282】

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

50

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。

【1283】

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。

【1284】

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。

【1285】

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さを提供することができる。

【1286】

＜第3実施形態における電氣的構成について＞

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の電氣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。

【1287】

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。

【1288】

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。

【1289】

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

10

20

30

40

50

れる。

【1290】

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。

【1291】

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。

【1292】

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。

【1293】

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。

【1294】

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。

【1295】

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。

10

20

30

40

50

【1296】

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。

【1297】

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。

【1298】

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。

【1299】

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。

【1300】

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。

【1301】

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。

【1302】

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。

【1303】

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。

【1304】

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。

10

【1305】

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。

20

【1306】

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。

【1307】

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。

30

【1308】

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。

40

【1309】

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。

【1310】

50

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。

【1311】

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。

【1312】

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。

【1313】

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。

【1314】

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なく、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。

【1315】

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。

【1316】

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。

【1317】

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202b

10

20

30

40

50

e a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202be b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202be c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202be dに規定されている内容を模式的に示した模式図である。

【1318】

図119(c)に示した通り、確変Aテーブル202be a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。

10

【1319】

図120(a)に示した通り、確変Bテーブル202be b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。

【1320】

20

図120(b)に示した通り、確変Cテーブル202be c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、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2(240秒)が対応付けられ、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。

【1321】

図120(c)に示した通り、確変Dテーブル202be d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)が対応付けられ、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。

30

【1322】

次に、図121を参照して、潜確用3テーブル202be 2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202be 2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。

40

【1323】

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、或いは、外れに当選した場合に、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202be 2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、或いは、外れに当選させる必要がある。

【1324】

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

50

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。

【1325】

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。

10

【1326】

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。

【1327】

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。

20

【1328】

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）。

【1329】

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。

30

【1330】

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。

40

【1331】

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

50

）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。

【1332】

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。

【1333】

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。

【1334】

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。

【1335】

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。

【1336】

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。

【1337】

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。

【1338】

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

10

20

30

40

50

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。

【1339】

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。

【1340】

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。

【1341】

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）。

【1342】

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。

【1343】

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を示すものである。

【1344】

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）。

【1345】

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。

【1346】

残変動回数カウンタ223bcは、大当たり当選するまでの残特図柄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。

【1347】

＜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。

【1348】

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。

【1349】

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。

【1350】

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S101）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。

10

【1351】

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を設定する（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。

20

【1352】

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。

【1353】

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。

30

【1354】

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。

40

【1355】

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）。

【1356】

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

50

(S 3 2 0 3)、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(S 3 2 0 4)。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(S 3 2 0 5)、特図1小当たりフラグ203baをオフに設定し(S 3 2 0 6)、特図1小当たり中フラグ203bbをオンに設定し(S 3 2 0 7)、本処理を終了する。

【1357】

一方、S 3 2 0 1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(S 3 2 0 1:No)、そのまま本処理を終了する。

【1358】

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。

【1359】

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(S 2 2 5 5)について説明する。図129は、小当たり制御処理3(S 2 2 5 5)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(S 2 2 5 5)は、上述した第1実施形態における小当たり制御処理(S 2 2 0 5)に対して、S 2 5 5 1, S 2 5 5 2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。

【1360】

小当たり制御処理3(S 2 2 5 5)では、S 2 5 0 3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(S 2 5 0 3:Yes)、即ち、S 2 5 0 2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(S 2 5 0 4)、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(S 2 5 5 1)。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(S 2 5 5 1:Yes)、時短カウンタ203fを0にセットし(S 2 5 5 2)、本処理を終了する。

【1361】

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。

【1362】

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。

【1363】

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

10

20

30

40

50

、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。

【1364】

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。

【1365】

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。

10

【1366】

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。

【1367】

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。

20

【1368】

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。

30

【1369】

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なく、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。

【1370】

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。

40

【1371】

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。

50

【1372】

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。

10

【1373】

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。

【1374】

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。

20

【1375】

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。

【1376】

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。

30

【1377】

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。

40

【1378】

なお、本実施形態では、第1潜確移行条件の成立が遅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

50

状態が長期間設定され易くするように構成しても良い。

【1379】

＜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。

10

【1380】

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。

20

【1381】

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。

【1382】

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より大きいと判別する（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。

30

【1383】

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。

40

【1384】

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13

50

2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。

【1385】

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。

10

【1386】

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）。

【1387】

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。

20

【1388】

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。

30

【1389】

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。

【1390】

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。

40

【1391】

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

50

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。

【1392】

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)。

【1393】

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。

【1394】

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。

【1395】

<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。

【1396】

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。

【1397】

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。

【1398】

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

10

20

30

40

50

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。

【1399】

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。

【1400】

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。

【1401】

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。

【1402】

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。

【1403】

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。

【1404】

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。

【1405】

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。

【1406】

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。

10

20

30

40

50

【1407】

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。

【1408】

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。

【1409】

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。

【1410】

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。

【1411】

＜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。

【1412】

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。

【1413】

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。

【1414】

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

10

20

30

40

50

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 8 1 3 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。

【1 4 1 5】

ここで、図 1 3 9 (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 1 3 9 (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。

10

【1 4 1 6】

そこで、転落抽選に当選した場合は、図 1 3 9 (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 Dm 3 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。

20

【1 4 1 7】

次に、図 1 3 9 (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 1 3 9 (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。

【1 4 1 8】

次に、図 1 4 0 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 8 1 の表示画面の主表示領域 Dm に表示させる宝箱 8 1 2 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。

30

【1 4 1 9】

<第 4 実施形態における電氣的構成について>

次に、図 1 4 1 ~ 図 1 4 6 を参照して、第 4 実施形態における電氣的構成について説明をする。まずは、図 1 4 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 の RAM 2 0 3 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 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 の表示の設定、第 2 図柄表示装置 8 3 の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 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 C 6 を追加した点で相違している。

40

【1 4 2 0】

転落抽選カウンタ C 6 は、「0 ~ 2 3 9」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 3 1 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 5 2 参照) の中で不定期に更新されて、その更新値が RAM 2 0 3 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

50

ファ)に格納される。

【1421】

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）。

【1422】

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。

【1423】

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。

【1424】

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。

【1425】

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。

【1426】

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。

【1427】

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

10

20

30

40

50

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。

【1428】

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。

10

【1429】

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りなく、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。

20

【1430】

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。

【1431】

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。

30

【1432】

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。

40

【1433】

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

50

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。

【1434】

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。

【1435】

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）。

【1436】

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）。

【1437】

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。

【1438】

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。

【1439】

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223ca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。

【1440】

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

10

20

30

40

50

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。

【1441】

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。

【1442】

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。

【1443】

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。

【1444】

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。

【1445】

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。

【1446】

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。

【1447】

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

10

20

30

40

50

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。

【1448】

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。

【1449】

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。

【1450】

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。

【1451】

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。

【1452】

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。

【1453】

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）。

10

20

30

40

50

【1454】

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中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。

【1455】

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。

【1456】

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。

【1457】

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。

【1458】

<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。

【1459】

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。

【1460】

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。

【1461】

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。

【1462】

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。

10

【1463】

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。

20

【1464】

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。

30

【1465】

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。

【1466】

40

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。

【1467】

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

50

した場合には（S 6 5 1 : Y e s）、そのまま本処理を終了する。一方、S 6 5 1 の処理において、状態更新制限フラグ 2 0 3 c a がオンではないと判別した場合には（S 6 5 1 : N o）、S 6 0 1 の処理に移行する。

【1 4 6 8】

そして S 6 0 1 ~ S 6 0 4 の処理を実行した後、S 6 0 5 の処理において、確変フラグ 2 0 3 g 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（S 6 0 5）。確変フラグ 2 0 3 g がオンであると判別した場合には（S 6 0 5 : Y e s）、特図 1 大当たりフラグ 2 0 3 h がオンであるかどうか判別する（S 6 5 2）。特図 1 大当たりフラグ 2 0 3 h がオンであると判別した場合には（S 6 5 2 : Y e s）、大当たり潜確状態を示す状態コマンドを設定し（S 6 5 3）、本処理を終了する。一方、S 6 5 2 の処理において、特図 1 大当たりフラグ 2 0 3 h がオンではないと判別した場合には（S 6 5 2 : N o）、時短抜け潜確状態を示す状態コマンドを設定し（S 6 5 4）、本処理を終了する。

【1 4 6 9】

次に、図 1 5 0 を参照して、第 4 実施形態における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行される第 2 特別図柄大当たり判定処理 4（S 9 7 5）について説明する。図 1 5 0 は、第 2 特別図柄大当たり判定処理 4（S 9 7 5）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（S 9 7 5）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（S 9 0 5）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 1 4 7 を参照して、上述した第 1 特別図柄大当たり判定処理 4（S 3 8 6）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。

【1 4 7 0】

次に、図 1 5 1 を参照して、第 4 実施形態における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行される第 2 特別図柄変動停止処理 4（S 2 9 3）について説明する。図 1 4 8 は、第 2 特別図柄変動停止処理 4（S 2 9 3）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（S 2 9 3）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（S 2 1 3）に対して、S 1 5 0 1、S 1 5 0 3 ~ S 1 5 0 6 を実行した後、状態更新制限フラグ 2 0 3 c a をオフに設定する処理（S 1 5 7 1）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。

【1 4 7 1】

＜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 1 5 2 から図 1 6 0 を参照して、第 4 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 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 1 1 3 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 1 1 3 の制御処理に対して、コマンド判定処理（図 6 0 参照）に代えてコマンド判定処理 4（図 1 5 2 参照）、変動表示設定処理（図 6 9 参照）に代えて変動表示設定処理 4（図 1 5 7 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。

【1 4 7 2】

まず、図 1 5 2 を参照して、第 4 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行されるコマンド判定処理 4（S 4 1 8 2）について説明する。図 1 5 2 は、コマンド判定処理 4（S 4 1 8 2）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（S 4 1 8 2）は、上述した第 1 実施形態におけるコマンド判定処理（S 4 1 1 2）に対して、S 4 2 0 3 の処理において、主制御装置 1 1 0 より状態コマンドを受信したと判別した場合には（S 4 2 0 3 : N o）、状態コマンド処理（S 4 2 0 4）に代えて状態コマンド処理 4（S 4 2 8 1）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（S 4 1 1 2）と同一であるため、詳細な説明は省略する。

【1473】

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。

【1474】

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。

【1475】

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。

【1476】

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。

【1477】

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。

【1478】

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

10

20

30

40

50

リア223jに格納し(S5903)、本処理を終了する。

【1479】

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。

【1480】

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。

【1481】

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。

【1482】

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。

【1483】

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(

10

20

30

40

50

S 5 1 7 1)の詳細については、図 1 5 9を参照して、後述する。

【1 4 8 4】

一方、S 5 1 0 3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(S 5 1 0 3 : N o)、転落フラグ 2 2 3 c dをオンであるかどうか判別する(S 5 1 7 2)。転落フラグ 2 2 3 c dがオンであると判別した場合には(S 5 1 7 2 : Y e s)、転落報知処理(S 5 1 7 3)を実行する。転落報知処理(S 5 1 7 3)の詳細については、図 1 5 8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(S 5 1 0 5)、上述したS 5 1 0 6の処理に移行する。次に、S 5 1 7 1~S 5 1 7 3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。

10

【1 4 8 5】

ここで、図 1 5 8を参照して、第4実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3のMPU 2 2 1によって実行される変動表示設定処理 4 (S 4 1 8 3)内の一処理である転落報知処理(S 5 1 7 3)について説明する。図 1 5 9は、転落報知処理(S 5 1 7 3)の内容を示したフローチャートである。

【1 4 8 6】

転落報知処理(S 5 1 7 3)では、まず、時短報知済フラグ 2 2 3 c eがオンであるかどうか判別する(S 8 0 0 1)。時短報知済フラグ 2 2 3 c eがオンであると判別した場合には(S 8 0 0 1 : Y e s)、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(S 8 0 0 9)、本処理を終了する。一方、時短報知済フラグ 2 2 3 c eがオフであると判別した場合には(S 8 0 0 1 : N o)、残時短回数エリア 2 2 3 kの情報の読み出しを実行する(S 8 0 0 2)。次に、S 8 0 0 2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 2 2 3 c aの値に基づいて、転落報知選択テーブル 2 2 2 c bを用いて、転落報知態様を決定する(S 8 0 0 3)。次に、S 8 0 0 3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(S 8 0 0 4)。確定報知態様であると判別した場合には(S 8 0 0 4 : Y e s)、時短報知済フラグ 2 2 3 c eをオフに設定し(S 8 0 0 5)、転落フラグ 2 2 3 c dをオフに設定する(S 8 0 0 6)。次に、時短状態の突入を報知する時短報知演出を設定し(S 8 0 0 7)、上述したS 8 0 0 9の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S 8 0 0 4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(S 8 0 0 4 : N o)、S 8 0 0 3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(S 8 0 0 8)、上述したS 8 0 0 9の処理を実行し、本処理を終了する。

20

30

【1 4 8 7】

次に、図 1 5 9を参照して、第4実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3のMPU 2 2 1によって実行される変動表示設定処理 4 (S 4 1 8 3)内の一処理である特図 1用変動表示設定処理 4 (S 5 1 7 1)について説明する。図 1 5 9は、特図 1用変動表示設定処理 4 (S 5 1 7 1)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 (S 5 1 7 1)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(S 5 1 0 4)に対して、S 5 2 0 1~S 5 2 0 5の処理を実行した後、S 5 2 0 6の処理に代えて、潜確モード記憶エリア 2 2 3 c bに記憶されている潜確モードの読み出しを実行し(S 5 2 5 1)、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(S 5 2 5 2)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。

40

【1 4 8 8】

次に、図 1 6 0を参照して、第4実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3のMPU 2 2 1によって実行される変動表示設定処理 4 (S 4 1 8 3)内の一処理である特図 2用変動表示設定処理 4 (S 5 1 7 5)について説明する。図 1 6 0は、特図 2用変動表示設定処理 4 (S 5 1 7 5)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 (S 5 1 7 5)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(S 5 1 0 9)に対して、S 5 3 0 1~S 5 3 0 8の処理を実行した後、S 5 2 0 6の処理に代

50

えて、潜確モード記憶エリア 2 2 3 c b に記憶されている潜確モードの読み出しを実行し（S 5 3 5 1）、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（S 5 3 5 2）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。

【1 4 8 9】

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。

10

【1 4 9 0】

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。

【1 4 9 1】

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。

20

【1 4 9 2】

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。

【1 4 9 3】

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。

30

【1 4 9 4】

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こと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 8 1 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

40

50

出効果を高めることができる。

【1495】

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。

【1496】

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。

【1497】

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。

【1498】

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。

【1499】

<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

10

20

30

40

50

遊技を行わせることができるものであった。

【1500】

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。

10

【1501】

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。

【1502】

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。

20

【1503】

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。

【1504】

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。

30

【1505】

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。

【1506】

<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。

40

【1507】

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。

【1508】

50

この小当たり用可変入賞装置 2 6 5 0 の内部構造について、図 1 6 2 ～図 1 6 4 を参照して説明をする。次に、図 1 6 2 を参照して小当たり用可変入賞装置 2 6 5 0 の構造について詳細に説明をする。図 1 6 2 は、この小当たり用可変入賞装置 2 6 5 0 の分解斜視図である。

【1 5 0 9】

小当たり用可変入賞装置 2 6 5 0 は、図 1 6 2 に示すように、遊技盤 1 3 の前面側に突出して配置される開口部形成部材 2 6 5 0 b、その開口部形成部材 2 6 5 0 b の背面側に組み合わされて、小当たり用可変入賞装置 2 6 5 0 を遊技盤 1 3 にビス留めするためのベース部材 2 6 5 0 c と、そのベース部材 2 6 5 0 c の背面側に配置されてベース部材 2 6 5 0 c の背面側よりパチンコ機 1 0 の前面側に対して L E D を点灯させるための L E D が複数配置された L E D 基板 2 6 5 0 d と、その L E D 基板 2 6 5 0 d をベース部材 2 6 5 0 c と挟持する裏カバー体 2 6 5 0 e と、開口部形成部材 2 6 5 0 b に形成されている小当たり用入賞口（小当たり入賞口）2 6 5 0 a を開閉するための開閉扉 2 6 5 0 f 1 を有した開閉ユニット 2 6 5 0 f と、裏カバー体 2 6 5 0 e 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 2 6 5 0 g と、裏カバー体 2 6 5 0 e と流路カバー体 2 6 5 0 g 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 2 6 5 0 h と、その切替部材 2 6 5 0 h と係止されるリンク部材 2 6 5 0 i と、流路カバー体 2 6 5 0 g の背面側に配置される背面カバー体 2 6 5 0 j と、その背面カバー体 2 6 5 0 j の背面側に固定されて、リンク部材 2 6 5 0 i を作動させる流路ソレノイド 2 6 5 0 k と、その流路ソレノイド 2 6 5 0 k を背面側から覆って背面カバー体 2 6 5 0 j にビスにより固定するための固定用カバー体 2 6 5 0 m とで構成されている。

【1 5 1 0】

図 1 6 3 は、小当たり用可変入賞装置 2 6 5 0 の断面図である。図 1 6 3 （c）は小当たり用可変入賞装置 2 6 5 0 の上面図であり、図 1 6 3 （b）は、小当たり用可変入賞装置 2 6 5 0 の L b - L b 断面図である。図 1 6 3 （b）に示すように、小当たり用可変入賞装置 2 6 5 0 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）2 6 5 0 a が形成されている。小当たり用入賞口（小当たり入賞口）2 6 5 0 a は、パチンコ機 1 0 の上方を略長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 1 6 3 （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）2 6 5 0 c 1 で構成された検出口 2 6 5 0 a 1 が配置されている。この検出口 2 6 5 0 a 1 を通過した遊技球は、図 1 6 3 （b）で示す裏カバー体 2 6 5 0 e の背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。

【1 5 1 1】

なお、図 1 6 3 （b）に示すように小当たり用入賞口（小当たり入賞口）2 6 5 0 a の開口は、遊技盤 1 3 側より出射可能なシャッター機構で構成された開閉扉 2 6 5 0 f 1 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 2 6 5 0 f 1 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 2 6 5 0 f 1 は、ベース部材 2 6 5 0 c の内側（遊技盤 1 3 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）2 6 5 0 a 内から退避されるように構成されている。

【1 5 1 2】

このように構成することで、小当たり用可変入賞装置 2 6 5 0 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 2 6 5 0 の開閉扉 2 6 5 0 f 1 上面を転動して、第 2 入球口 6 4 0 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 6 4 0 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。

【1 5 1 3】

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 2 6 5 0 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）2 6 5 0 a 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に小当たり用可変入賞装置 2 6 5 0 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。

【1 5 1 4】

図 1 6 3（a）は、図 1 6 3（b）に示す L a－L a 断面図である。図 1 6 3（a）に示すように検出口 2 6 5 0 a 1 を有する磁気センサー 2 6 5 0 c 1 は、裏カバー体 2 6 5 0 e の振り分け流路側へと検出口 2 6 5 0 a 1 が傾くようにベース部材 2 6 5 0 c に固定されている。

【1 5 1 5】

次に、図 1 6 4 を参照して、裏カバー体 2 6 5 0 e 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 2 6 5 0 e 1 と特別排出流路 2 6 5 0 e 2 とに振り分けられる構成について説明する。

【1 5 1 6】

図 1 6 4（a）は、球が特別排流路 2 6 5 0 e 2 に振り分けられるように切替部材 2 6 5 0 h が作動された状態を示す裏カバー体 2 6 5 0 e の背面図である。図 1 6 4（a）に示すように、切替部材 2 6 5 0 h は、リンク部材 2 6 5 0 i の突部が挿入される係止穴 2 6 5 0 h 1 と球を誘導する誘導片 2 6 5 0 h 2 とを有しており、流路カバー体 2 6 5 0 g 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 2 6 5 0 g には、この誘導片 2 6 5 0 h 2 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 2 6 5 0 g の背面側より振り分け流路内に誘導片 2 6 5 0 h を回動可能に配置することが可能に構成されている。

【1 5 1 7】

図 1 6 4（a）に示すように、検出口 2 6 5 0 a 1 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 2 6 5 0 h 2 の上面に誘導されて特別排出流路 2 6 5 0 e 2 に誘導される。特別排出流路 2 6 5 0 e 2 は、流入した球が転落ゲート（転落スイッチ）2 6 5 0 e 3 を通過する転落ルートと、特別排出流路 2 6 5 0 e 2 から分岐した第 2 通常排出流路 2 6 5 0 e 5 を流下し、第 2 通常ゲート（第 2 通常スイッチ）2 6 5 0 e 6 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 2 6 5 0 e 2 に流入した球の通過を検出可能な転落スイッチ 2 6 5 0 e 3、或いは、第 2 通常スイッチ 2 6 5 0 e 6 に検出され、その後、アウト球としてパチンコ機 1 0 外へ排出される。

【1 5 1 8】

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 1 0 では、小当たり遊技中に上記した転落スイッチ 2 6 5 0 e 3 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）2 6 5 0 e 3 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 2 6 5 0 h は、小当たり中に小当たり用可変入賞装置 2 6 5 0 に入賞した球の流路として、転落ゲート（転落スイッチ）2 6 5 0 e 3 を通過可能な流路（特別排出流路 2 6 5 0 e 2）、或いは転落ゲート（転落スイッチ）2 6 5 0 e 3 を通過不可能（困難）な流路（通常排出流路 2 6 5 0 e 1）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 2 6 5 0 k をオンに設定することで小当たり用可変入賞装置 2 6 5 0 に入賞した球が特別排出流路 2 6 5 0 e 2 を流下するように流路を切り替える（図 1 6 4（a）参照）ように構成している。

【1 5 1 9】

本実施形態で用いられるパチンコ機 1 0 は、通常に遊技を行っている間は流路ソレノイド 2 6 5 0 k がオフに設定されており、小当たり用可変入賞装置 2 6 5 0 に入賞した球が特別排出流路 2 6 5 0 e 2 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 2 6 5 0 の開閉扉 2 6 5 0 f 1 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

10

20

30

40

50

チ 2 6 5 0 e 3 を通過するように構成している。

【1 5 2 0】

このように、流路ソレノイド 2 6 5 0 k をオフに設定している状態を、パチンコ機 1 0 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 2 6 5 0 に入賞した球が転落スイッチ 2 6 5 0 e 3 を通過し得る流路構成）とすることで、パチンコ機 1 0 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ることができる。

【1 5 2 1】

このように、小当たり遊技中に小当たり用可変入賞装置 2 6 5 0 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 2 6 5 0 の小当たり用入賞口（小当たり入賞口）2 6 5 0 a から特別排出流路 2 6 5 0 e 2 の入り口（切替部材 2 6 5 0 h の誘導片 2 6 5 0 h 2 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。

【1 5 2 2】

また、通常排出流路 2 6 5 0 e 1 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）2 6 5 0 e 4 が設けられている。これにより、小当たり用可変入賞装置 2 6 5 0 内に入賞した球が全て排出されたかを通常スイッチ 2 6 5 0 e 4 と、第 2 転落スイッチ 2 6 5 0 e 6 と、転落スイッチ 2 6 5 0 e 3 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 2 6 5 0 c 1 が検知した球数（小当たり用可変入賞装置 2 6 5 0 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 2 6 5 0 e 4 、第 2 転落スイッチ 2 6 5 0 e 6 、転落スイッチ 2 6 5 0 e 3 ）のそれぞれが検知した球数（小当たり用可変入賞装置 2 6 5 0 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 2 6 5 0 内に球が残留しているか否かを判別することができる。

【1 5 2 3】

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 2 6 5 0 に所定数（1 0 個）の入賞があった場合、或いは、小当たり用可変入賞装置 2 6 5 0 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 2 6 5 0 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 2 6 5 0 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 1 0 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。

【1 5 2 4】

このように、小当たり用可変入賞装置 2 6 5 0 の小当たり用入賞口（小当たり入賞口）2 6 5 0 a に入賞した球が球入賞スイッチ 2 6 5 0 c 1 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 1 0 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 2 6 5 0 c 1 を通過した）を利用して、転落スイッチ 2 6 5 0 e 3 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 2 6 5 0 とは別に設ける必要がなく、遊技盤 1 3 のスペースを有効に利用することができる。

【1 5 2 5】

次に、図 1 6 5 、図 1 6 6 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 1 6 5 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 1 6 5 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

10

20

30

40

50

ートである。

【1526】

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。

【1527】

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。

【1528】

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。

【1529】

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。

【1530】

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2650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。

【1531】

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

10

20

30

40

50

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。

【1532】

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。

10

【1533】

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。

【1534】

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なく、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。

20

【1535】

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。

【1536】

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。

30

【1537】

<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。

40

【1538】

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で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）が小当たりで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。

【1539】

50

そして、主表示領域 D m には、キャラクタ 8 1 1 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 D s 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。

【1540】

小当たり遊技が開始されると、図 1 6 7 (b) の表示画面が表示される。図 1 6 7 (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 1 6 7 (b) に示した図によれば、特図 1 表示領域 D m 1 には、上述した図 1 6 7 (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 1 6 7 (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 D m 1 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。

10

【1541】

そして、主表示領域 D m では、キャラクタ 8 1 1 が左方向から右方向へと疾走し、進行方向から宝箱 8 1 2 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 8 1 の表示画面に表示される宝箱 8 1 2 を開ける演出が実行され、宝箱 8 1 2 の中から出現する演出図柄 8 1 3 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。

20

【1542】

次に、図 1 6 8 (a)、及び図 1 6 8 (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 1 6 8 (a) は、小当たり遊技中に小当たり用可変入賞装置 2 6 5 0 に球を入賞させた結果、転落スイッチ 2 6 5 0 e 3 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 1 6 8 (b) は、小当たり遊技中に小当たり用可変入賞装置 2 6 5 0 に球を入賞させた結果、転落スイッチ 2 6 5 0 e 3 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。

【1543】

図 1 6 8 (a) は、宝箱 8 1 2 の中から「バツ印」を示す演出図柄 8 1 3 が表示され、キャラクタ 8 1 1 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 D s 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 D s に表示される。

30

【1544】

一方、図 1 6 8 (b) は、宝箱 8 1 2 の中から「V」を示す演出図柄 8 1 3 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 8 1 1 が表示される。

40

【1545】

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 8 1 にて実行されるため、遊技者は、第 3 図柄表示装置 8 1 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。

【1546】

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 2 6 5 0 に入賞した球が、確変スイッチ 2 6 5 0 e 3 が設けられた特別排出流路 2 6 5 0 e 2 を流下する割合（可能性）

50

を異ならせている。

【1547】

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。

【1548】

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。

【1549】

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。

【1550】

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。

【1551】

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。

【1552】

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

10

20

30

40

50

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。

【1553】

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。

【1554】

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。

【1555】

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。

【1556】

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。

【1557】

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。

【1558】

<第5実施形態の電氣的構成について>

次に、図170～図173を参照して、第5実施形態における電氣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。

【1559】

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

10

20

30

40

50

説明をする。図 1 7 1 は小当たり種別選択 5 テーブル 2 0 2 d a 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 2 0 2 d a を参照して小当たり種別が選択される。

【1 5 6 0】

小当たり種別選択 5 テーブル 2 0 2 d a には、小当たり種別カウンタ C 5 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 1 7 1（a）に示した通り、小当たり種別カウンタ C 5 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 6 5）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 1 7 1（a）では省略する。

10

【1 5 6 1】

また、小当たり種別カウンタ C 5 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 6 5）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 1 7 1（a）では省略する。

20

【1 5 6 2】

小当たり種別カウンタ C 5 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 6 5）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 1 7 1（a）では省略する。

【1 5 6 3】

30

小当たり種別カウンタ C 5 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 6 5）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 1 7 1（a）では省略する。

【1 5 6 4】

動作シナリオ記憶エリア 2 0 2 d b は、小当たり遊技中における流路ソレノイド 2 6 5 0 h 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 2 6 5 0 h 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。

40

【1 5 6 5】

ここで、動作シナリオ記憶エリア 2 0 2 d b に記憶されている動作シナリオ内容について図 1 7 1（b）を参照して説明する。図 1 7 1（b）は、動作シナリオ記憶エリア 2 0 2 d b 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 1 7 1（b）に示した通り、動作シナリオ記憶エリア 2 0 2 d b 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。

【1 5 6 6】

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

50

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。

【1567】

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。

10

【1568】

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。

【1569】

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）、転落ルートを球が通過し易い小当たり遊技となる。

20

【1570】

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。

30

【1571】

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。

【1572】

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203da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。

40

【1573】

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

50

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）。

【1574】

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。

10

【1575】

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。

【1576】

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。

20

【1577】

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）。

30

【1578】

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）。

【1579】

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。

40

【1580】

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。

50

【1581】

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。

【1582】

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）。

【1583】

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。

【1584】

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）。

【1585】

＜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。

【1586】

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。

【1587】

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（S3

10

20

30

40

50

304)。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。

【1588】

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。

【1589】

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。

【1590】

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。

【1591】

<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。

【1592】

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17

10

20

30

40

50

7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。

【1593】

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。

10

【1594】

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。

20

【1595】

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。

【1596】

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。

30

【1597】

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。

40

【1598】

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

50

ドであるか判別する（S 8 1 1 2）。無敵モードではないと判別した場合には（S 8 1 1 2：No）、潜確状態の終了を示唆する示唆演出を設定し（S 8 1 1 3）、表示用通過数コマンドを設定し（S 8 1 1 4）、本処理を終了する。一方、S 8 1 1 2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（S 8 1 1 2：Yes）、S 8 1 1 3の処理をスキップし、S 8 1 1 4の処理を実行し本処理を終了する。

【1599】

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。

10

【1600】

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。

【1601】

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。

20

【1602】

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。

【1603】

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）になってしまうという問題があった。

30

【1604】

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。

40

【1605】

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。

【1606】

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

50

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。

【１６０７】

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。

10

【１６０８】

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。

【１６０９】

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。

20

【１６１０】

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２０３ a a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２０３ f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２０３ a a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２０３ f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。

30

【１６１１】

＜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）の抽選で大当たりで当選した場合に、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。

40

【１６１２】

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。

【１６１３】

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

50

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。

【1614】

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。

10

【1615】

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。

20

【1616】

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。

【1617】

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。

30

【1618】

＜第6実施形態における電氣的構成について＞

ここで、図180～図182を参照して、第6実施形態における電氣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。

40

【1619】

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、ラウンド遊技期間の長さ、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、全てのラウンド遊技が終了した後設定されるエンディング期間の長さ、が記憶されている。

【1620】

50

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。

【1621】

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。

10

【1622】

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。

20

【1623】

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。

【1624】

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。

30

【1625】

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。

40

【1626】

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

50

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場合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。

【1627】

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。

【1628】

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。

【1629】

本第6実施形態では、大当たり遊技状況として、大当たり場合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。

【1630】

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。

【1631】

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。

【1632】

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場合に当選することが無いように構成しているため、小当たり場合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。

【1641】

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。

【1642】

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。

【1643】

＜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。

【1644】

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。

【1645】

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を判別する（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。

【1646】

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（

10

20

30

40

50

S 2 9 1) について説明する。図 1 8 4 は、変動条件判別処理 (S 2 9 1) の内容を示したフローチャートである。

【1 6 4 7】

変動条件判別処理 (S 2 9 1) では、まず、特図変動禁止フラグ 2 0 3 e e がオンであるかどうか判別する (S 3 5 0 1)。特図変動禁止フラグ 2 0 3 e e がオンであると判別した場合には (S 3 5 0 1 : Y e s)、特図変動可フラグ 2 0 3 e c をオフに設定し (S 3 5 0 6)、S 3 5 0 7 の処理に移行する。一方、特図変動禁止フラグ 2 0 3 e e がオンではないと判別した場合には (S 3 5 0 1 : Y e s)、大当たり中フラグ 2 0 3 o がオンであるかどうか判別する (S 3 5 0 2)。大当たり中フラグ 2 0 3 o がオンであると判別した場合には (S 3 5 0 2 : Y e s)、大当たり状態フラグ 2 0 3 e a に設定されている情報の読み出しを実行する (S 3 5 0 3)。次に、S 3 5 0 3 の処理において、読み出した大当たり状態フラグ 2 0 3 e a の情報が、「0 1」或いは「0 5」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 (S 3 5 0 4)。読み出した情報が「0 1」或いは「0 5」であると判別した場合には、特図変動可フラグ 2 0 3 e c をオンに設定し (S 3 5 0 5)、S 3 5 0 7 の処理に移行する。一方、S 3 5 0 4 の処理において、読み出した情報が「0 1」或いは「0 5」ではないと判別した場合には (S 3 5 0 4 : N o)、特図変動可フラグ 2 0 3 e c をオフに設定し (S 3 5 0 6)、S 3 5 0 7 の処理に移行する。

【1 6 4 8】

一方、大当たり中フラグ 2 0 3 o がオンではないと判別した場合には (S 3 5 0 2 : N o)、小当たり中フラグ 2 0 3 p がオンであるかどうか判別する (S 3 5 0 7)。小当たり中フラグ 2 0 3 p がオンであると判別した場合には (S 3 5 0 7 : Y e s)、そのまま本処理を終了する。一方、小当たり中フラグ 2 0 3 p はオンではないと判別した場合には (S 3 5 0 7 : N o)、小当たり状態フラグ 2 0 3 e b に設定されている情報の読み出しを実行する (S 3 5 0 8)。次に、S 3 5 0 8 の処理において読み出した小当たり状態フラグ 2 0 3 e b の情報が「0 1」であるかどうか判別する (S 3 5 0 9)。情報は「0 1」であると判別した場合には (S 3 5 0 9 : Y e s)、特図変動可フラグ 2 0 3 e c をオンに設定し (S 3 5 1 0)、本処理を終了する。一方、読み出した情報が「0 1」ではないと判別した場合には (S 3 5 0 9 : N o)、特図変動可フラグ 2 0 3 e c をオフに設定し (S 3 5 1 1)、本処理を終了する。

【1 6 4 9】

次に、図 1 8 5 を参照して、第 6 実施形態における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行される特別図柄変動処理 6 (S 1 8 1) 内の一処理である第 1 特別図柄変動開始処理 6 (S 2 9 3) について説明する。図 1 8 5 は、第 1 特別図柄変動開始処理 6 (S 2 9 3) 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 (S 2 9 3) は、第 2 実施形態における第 1 特別図柄変動開始処理 (図 3 3 の S 2 0 8) に対して、大当たり状態フラグ 2 0 3 e a 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。

【1 6 5 0】

第 1 特別図柄変動開始処理 6 (S 2 9 3) では、まず、大当たり状態フラグ 2 0 3 e a に設定されている情報の読み出しを実行する (S 3 9 1)。次に、大当たり状態フラグ 2 0 3 e a に設定されている情報が「0 0」或いは「0 5」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 (S 3 9 2)。大当たり状態フラグ 2 0 3 e a に設定されている情報が「0 0」或いは「0 5」であると判別した場合には (S 3 9 2 : Y e s)、S 3 0 1 の処理に移行する。一方、大当たり状態フラグ 2 0 3 e a に設定されている情報が「0 0」或いは「0 5」ではないと判別した場合には (S 3 9 2 : N o)、本処理を終了する。

【1 6 5 1】

次に、図 1 8 6 を参照して、第 6 実施形態における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行される特別図柄変動処理 6 (S 1 8 1) 内の一処理である第 2 特別図柄変動開

10

20

30

40

50

始処理 6 (S 2 9 4) について説明する。図 1 8 6 は、第 2 特別図柄変動開始処理 6 (S 2 9 4) 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 (S 2 9 4) は、第 2 実施形態における第 2 特別図柄変動開始処理 (図 3 9 の S 2 1 0) に対して、大当たり状態フラグ 2 0 3 e a 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。

【1 6 5 2】

第 2 特別図柄変動開始処理 6 (S 2 9 4) では、まず、大当たり状態フラグ 2 0 3 e a に設定されている情報の読み出しを実行する (S 9 7 1)。次に、大当たり状態フラグ 2 0 3 e a に設定されている情報が「0 0」或いは「0 1」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 (S 9 7 2)。大当たり状態フラグ 2 0 3 e a に設定されている情報が「0 0」或いは「0 1」であると判別した場合には (S 9 7 2 : Y e s)、S 9 0 1 の処理に移行する。一方、大当たり状態フラグ 2 0 3 e a に設定されている情報が「0 0」或いは「0 1」ではないと判別した場合には (S 9 7 2 : N o)、S 9 0 2 の処理を実行し、本処理を終了する。

10

【1 6 5 3】

次に、図 1 8 7 を参照して、第 6 実施形態における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行される電動役物開閉処理 6 (S 2 2 7 1) について説明する。図 1 8 7 は、電動役物開閉処理 6 (S 2 2 7 1) の内容を示したフローチャートである。

20

【1 6 5 4】

電動役物開閉処理 6 (S 2 2 7 1) では、まず、開放の設定があるかどうか判別する (S 3 6 0 1)。開放の設定があると判別した場合には (S 3 6 0 1 : Y e s)、対応するアタッカのソレノイドをオンに設定し (S 3 6 0 2)、大当たり状態フラグ 2 0 3 e a を対応する値に設定し (S 3 6 0 6)、本処理を終了する。一方、S 3 6 0 1 の処理において、開放の設定がないと判別した場合には (S 3 6 0 1 : N o)、閉鎖の設定があるかどうか判別する (S 3 6 0 3)。閉鎖の設定があると判別した場合には (S 3 6 0 3 : Y e s)、対応するアタッカのソレノイドをオフに設定し (S 3 6 0 4)、S 3 6 0 6 の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S 3 6 0 3 の処理において、閉鎖の設定がないと判別した場合には (S 3 6 0 3 : N o)、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 (S 3 6 0 5)。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 (S 3 6 0 5 : Y e s)、S 3 6 0 6 の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S 3 6 0 5 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 (S 3 6 0 5 : N o)、そのまま本処理を終了する。

30

【1 6 5 5】

次に、図 1 8 8 を参照して、第 6 実施形態における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行される大当たり制御処理 6 (S 2 2 7 2) について説明する。図 1 8 8 は、大当たり制御処理 6 (S 2 2 7 2) の内容を示したフローチャートである。

【1 6 5 6】

大当たり制御処理 6 (S 2 2 7 2) では、まず、S 2 3 0 1 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 (S 2 3 0 1 : Y e s)、大当たり中断フラグ 2 0 3 e d がオンであるかどうか判別する (S 2 3 5 1)。大当たり中断フラグ 2 0 3 e d がオンであると判別した場合には (S 2 3 5 1 : Y e s)、そのまま本処理を終了する。一方、大当たり中断フラグ 2 0 3 e d がオンではないと判別した場合には (S 2 3 5 1 : N o)、大当たりシナリオを更新する (S 2 3 0 2)。

40

【1 6 5 7】

次に、大当たりの開始タイミングであるか判別する (S 2 3 0 2)。大当たりの開始タイミングであると判別した場合には (S 2 3 0 3 : Y e s)、オープニングコマンドを設定し (S 2 3 0 4)、大当たり状態フラグ 2 0 3 e a に対応する値を設定し (S 2 3 5 2)、本処理を終了する。一方、S 2 3 0 3 の処理において、大当たり開始のタイミングで

50

はないと判別した場合には（S 2 3 0 3 : N o）、新たなラウンドの開始タイミングであるか判別する（S 2 3 0 5）。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（S 2 3 0 5 : Y e s）、ラウンド実行処理（S 2 3 5 3）を実行し、本処理を終了する。

【1 6 5 8】

ここで、図 1 8 9 を参照して、第 6 実施形態における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行される大当たり制御処理 6（S 2 2 7 2）内の一処理であるラウンド実行処理（S 2 3 5 3）について説明する。図 1 8 9 は、ラウンド実行処理（S 2 3 5 3）の内容を示したフローチャートである。

【1 6 5 9】

ラウンド実行処理（S 2 3 5 3）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（S 3 7 0 1）。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（S 3 7 0 1 : N o）、大当たり中断処理を実行し（S 3 7 0 2）、S 3 7 0 3 の処理に移行する。大当たり中断処理（S 3 7 0 2）の詳細については、図 1 9 0 を参照して後述する。一方、S 3 7 0 1 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（S 3 7 0 1 : N o）、大当たり状態フラグ 2 0 3 e a に対応する値を設定し（S 3 7 0 3）、大当たりシナリオに対応する処理を設定し（S 3 7 0 4）、本処理を終了する。

【1 6 6 0】

ここで、図 1 9 0 を参照して、第 6 実施形態における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行されるラウンド実行処理（S 2 3 5 3）内の一処理である大当たり中断処理（S 3 7 0 2）について説明する。図 1 9 0 は、大当たり中断処理（S 3 7 0 2）の内容を示したフローチャートである。

【1 6 6 1】

大当たり中断処理（S 3 7 0 2）では、まず、小当たり中フラグ 2 0 3 p がオンであるかどうか判別する（S 3 8 0 1）。小当たり中フラグ 2 0 3 p がオンであると判別した場合には（S 3 8 0 1 : Y e s）、大当たり中断フラグ 2 0 3 e d をオンに設定し（S 3 8 0 2）、大当たり中断コマンドを設定し（S 3 8 0 3）、S 3 8 0 5 の処理に移行する。一方、S 3 8 0 1 の処理において、小当たり中フラグ 2 0 3 p 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（S 3 8 0 4）、S 3 8 0 5 の処理に移行する。

【1 6 6 2】

次に、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 m、又は、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 n 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（S 3 8 0 5）。特別図柄の変動中であると判別した場合には（S 3 8 0 5 : Y e s）、対応する特別図柄を外れ図柄で停止表示させ（S 3 8 0 6）、特図変動禁止フラグ 2 0 3 e e をオンに設定し（S 3 8 0 7）、本処理を終了する。一方、S 3 8 0 5 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（S 3 8 0 5 : N o）、そのまま本処理を終了する。

【1 6 6 3】

図 1 8 8 に戻り説明を続ける。一方、S 2 3 0 5 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（S 2 3 0 5 : N o）、ラウンドの終了タイミングであるか判別する（S 2 3 0 7）。ラウンドの終了タイミングであると判別した場合には（S 2 3 0 7 : Y e s）、特定入賞口の閉鎖を設定し（S 2 3 0 8）、本処理を終了する。一方、S 2 3 0 7 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（S 2 3 0 7 : N o）、特電の作動終了のタイミングであるか判別する（S 2 3 5 4）。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（S 2 3 5 4 : Y e s）、エンディング実行処理（S 2 3 5 5）を実行し、本処理を終了する。

【1 6 6 4】

ここで、図 1 9 1 を参照して、第 6 実施形態における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行される大当たり制御処理 6（S 2 2 7 2）内の一処理であるエンディング実

10

20

30

40

50

行処理（S 2 3 5 5）について説明する。図 1 9 1 は、エンディング実行処理（S 2 3 5 5）の内容を示したフローチャートである。

【1 6 6 5】

エンディング実行処理（S 2 3 5 5）では、まず、大当たり状態フラグ 2 0 3 e a に対応する値を設定し（S 3 9 0 1）、エンディングコマンドを設定し（S 3 9 0 2）、本処理を終了する。

【1 6 6 6】

図 1 8 8 に戻り説明を続ける。S 2 3 5 4 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（S 2 3 5 4 : N o）、役連作動装置の作動終了タイミングであるか判別する（S 2 3 5 6）。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（S 2 3 5 6 : Y e s）、大当たり終了処理 6（S 2 3 5 7）を実行し、本処理を終了する。一方、S 2 3 5 6 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（S 2 3 5 6 : N o）、そのまま本処理を終了する。

【1 6 6 7】

次に、図 1 9 2 を参照して、第 6 実施形態における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行される大当たり終了処理 6（S 2 3 5 7）について説明する。図 1 8 3 は、大当たり終了処理 6（S 2 3 5 7）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（S 2 3 5 7）では、上述した第 2 実施形態の大当たり終了処理（図 5 4 の S 2 3 1 2）に対して、状態コマンドを設定した後（S 2 4 0 6）、大当たり状態フラグ 2 0 3 e a に「0 0」を設定する処理（S 2 4 5 1）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。

【1 6 6 8】

次に、図 1 9 3 を参照して、第 6 実施形態における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行される小当たり制御処理 6（S 2 2 7 2）について説明する。図 1 9 3 は、小当たり制御処理 6（S 2 2 7 2）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（S 2 2 7 2）では、上述した第 2 実施形態の小当たり制御処理（図 5 5 の S 2 2 0 5）に対して、小当たり状態フラグ 2 0 3 e b に対応する値を終了する処理を追加する点と、S 2 5 1 2 の処理に代えて小当たり終了処理（S 2 5 8 4）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。

【1 6 6 9】

小当たり制御処理 6（S 2 2 7 2）では、S 2 5 0 3 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（S 2 5 0 3）、オープニングコマンドを設定し（S 2 5 0 4）、小当たり状態フラグ 2 0 3 e b に対応する値を設定し（S 2 5 8 1）、本処理を終了する。一方、S 2 5 0 3 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（S 2 5 0 3 : N o）、小当たりラウンドの開始タイミングであるか判別する（S 2 5 0 5）。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（S 2 5 0 5 : Y e s）、小当たり動作設定処理（S 2 5 0 6）を実行し、小当たり状態フラグ 2 0 3 e b に対応する値を設定し（S 2 5 8 2）、本処理を終了する。

【1 6 7 0】

そして、本実施形態では、S 2 5 0 9 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（S 2 5 0 9 : Y e s）、エンディングコマンドを設定し（S 2 5 1 0）小当たり状態フラグ 2 0 3 e b に対応する値を設定し（S 2 5 8 3）、本処理を終了する。一方、S 2 5 0 9 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（S 2 5 0 9 : N o）、小当たりの終了タイミングであるかどうか判別する（S 2 5 1 1）。小当たりの終了タイミングであると判別した場合には（S 2 5 1 1）、小当たり終了処理（S 2 5 8 4）を実行し、本処理を終了する。

【1 6 7 1】

ここで、図 1 9 4 を参照して、第 6 実施形態における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行される小当たり制御処理 6（S 2 2 7 2）内の一処理である小当たり終了処理（S 2 5 8 4）について説明する。図 1 9 4 は、小当たり終了処理（S 2 5 8 4）の内

10

20

30

40

50

容を示したフローチャートである。

【1672】

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。

10

【1673】

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。

【1674】

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。

20

【1675】

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。

30

【1676】

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。

【1677】

<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。

40

【1678】

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

50

が流下するの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。

【1679】

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 t a、或いは第 2 流路 t b 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 t b 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。

【1680】

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。

【1681】

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。

【1682】

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 t a、第 2 流路 t b へと振り分けられるように構成している。

【1683】

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 t b 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 t b に球が流入し易くなるように構成している。

【1684】

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 t b 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。

【1685】

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。

【1686】

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

10

20

30

40

50

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。

【1687】

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。

10

【1688】

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。

20

【1689】

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。

【1690】

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。

30

【1691】

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663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を提供することができる。

40

【1692】

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

50

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。

【1693】

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。

【1694】

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。

【1695】

次に、電動役物3640aが開状態(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が開状態(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。

【1696】

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。

【1697】

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。

【1698】

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。

10

20

30

40

50

【1699】

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。

【1700】

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なく、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。

【1701】

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。

【1702】

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。

【1703】

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なく、一部（第1遅延部材3641、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。

【1704】

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

10

20

30

40

50

とができる。

【1705】

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。

【1706】

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。

【1707】

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。

【1708】

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。

【1709】

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。

【1710】

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。

【1711】

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。

【1712】

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。

【1713】

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。

10

【1714】

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。

【1715】

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ることができる。

20

【1716】

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。

30

【1717】

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。

40

【1718】

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や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

50

1 可変入賞装置 6 5 へと到達するため、複数の球を同時に第 1 可変入賞装置 6 5 へ入賞させ易くすることができる。

【1 7 1 9】

＜第 7 実施形態における演出内容について＞

次に、図 1 9 9 ～ 図 2 0 2 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 6 5 0 V）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）。

10

【1 7 2 0】

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 3 6 4 0 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。

【1 7 2 1】

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 6 5 0（図 1 9 5 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 6 5 0 内に設けられた特定領域 6 5 0 V へ球を通過させ難い第 1 流路（第 1 通路 6 6 0 a）と、通過させ易い第 2 流路（第 2 通路 6 6 0 b）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。

20

【1 7 2 2】

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 6 5 0 V 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 6 5 0 V 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。

【1 7 2 3】

30

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 6 5 0 内の特定領域 6 5 0 V 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 6 6 0 b）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 6 5 0 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 6 5 0 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。

【1 7 2 4】

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 6 5 0 V 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。

40

【1 7 2 5】

次に、図 1 9 9（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 1 9 9（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 1 9 9（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 D m 3 に「右打ち」の文字が表示され、普図変動

50

領域 D m 5 に普通図柄の抽選結果を示すための図柄が表示される。

【1726】

この普図変動領域 D m 5 に表示される図柄は、球がスルーゲート 6 7 (図 1 9 5 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 1 9 9 (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 D m 5 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 D m 5 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。

10

【1727】

そして、図 1 9 9 (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 8 1 1 が橋 8 5 1 を渡ってレース会場 8 5 2 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 3 6 4 0 a 上に球を流下させて第 2 入球口 3 6 4 0 に球を入球させる遊技を示すものであり、電動役物 3 6 4 0 a の動作状況を、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に表示された橋 8 5 1 の架設状態を用いて表現し、球が第 2 入球口 3 6 4 0 に入球するか否かをキャラクタ 8 1 1 がレース会場 8 5 2 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。

20

【1728】

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 8 1 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。

【1729】

また、図 1 9 9 (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 D m 1、特図 2 表示領域 D m 2 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 D s 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。

【1730】

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 6 7 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 1 9 9 (a) に示した通り、開状態 (突出状態) となる電動役物 3 6 4 0 a 上に球を流下させて第 2 入球口 3 6 4 0 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。

30

【1731】

そして、第 2 入球口 3 6 4 0 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 8 1 1 がレース会場に到達し、後述する図 1 9 9 (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 6 5 0 V に球を入球させ易い第 2 通路 6 6 0 b への球の流入状況に応じて設定される。

40

【1732】

その後、小当たり遊技にて特定領域 6 5 0 V に球が通過した場合に、レース結果としてキャラクタ 8 1 1 が 1 着になる演出が実行される (図 2 0 1 (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 3 6 4 0 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 6 5 0 V 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 8 1 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

50

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。

【1733】

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。

【1734】

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。

【1735】

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。

【1736】

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。

【1737】

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。

【1738】

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。

【1739】

10

20

30

40

50

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。

【1740】

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。

10

【1741】

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。

【1742】

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。

20

【1743】

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。

【1744】

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。

30

【1745】

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。

【1746】

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。

40

【1747】

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

50

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。

【1748】

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。

【1749】

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。

【1750】

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。

【1751】

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。

【1752】

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。

【1753】

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。

【1754】

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

10

20

30

40

50

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。

【1755】

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。

【1756】

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。

【1757】

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。

【1758】

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。

【1759】

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。

【1760】

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。

【1761】

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。

【1762】

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。

【1763】

＜第7実施形態における電氣的構成について＞

ここで、図203～図213を参照して、本第7実施形態における電氣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氣的構成と同一名称（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。

【1764】

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。

【1765】

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。

【1766】

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。

【1767】

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

10

20

30

40

50

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。

【1768】

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。

【1769】

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。

【1770】

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。

【1771】

「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個のカウント値（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。

【1772】

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。

【1773】

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。

10

【1774】

「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。

【1775】

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。

20

【1776】

「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。

30

【1777】

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で当選した場合の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。

40

【1778】

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

50

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。

【１７７９】

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。

【１７８０】

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。

【１７８１】

「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個のカウント値（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。

【１７８２】

「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個のカウント値（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。

【１７８３】

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。

【１７８４】

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

10

20

30

40

50

き、より長く遊技を行わせることができる。

【1785】

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。

【1786】

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。

【1787】

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、当たりとなる確率に変更される。

【1788】

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。

【1789】

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。

【1790】

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。

【1791】

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。

【1792】

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。

【1793】

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。

【1794】

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。

【1795】

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。

【1796】

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。

【1797】

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。

【1798】

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。

【1799】

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。

10

【1800】

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。

【1801】

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。

20

【1802】

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。

30

【1803】

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。

【1804】

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。

40

【1805】

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

50

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 C S 1 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 C S 1 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。

【1806】

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 C S 1 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 C S 1 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。

【1807】

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 202 f d 2 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 650 V 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 t b を流下する球が第 2 流路 t b 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 650 V を通過し難くすることができる。

【1808】

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 650 V 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。

【1809】

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 202 f d 2 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。

【1810】

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 202 f d 3 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 202 f d 3 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 202 f d 3 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。

【1811】

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 202 f d 3 は、上述した第 1 時短用変動パターンテーブル 202 f d 2 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。

【1812】

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。

【1813】

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。

10

【1814】

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。

20

【1815】

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。

【1816】

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。

30

【1817】

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。

40

【1818】

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

50

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。

【1819】

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。

10

【1820】

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。

20

【1821】

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。

【1822】

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。

30

【1823】

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。

40

【1824】

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。

50

【1825】

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。

【1826】

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。

【1827】

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。

【1828】

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。

【1829】

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。

【1830】

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。

【1831】

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

10

20

30

40

50

る。

【1832】

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。

10

【1833】

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。

20

【1834】

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。

30

【1835】

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。

【1836】

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。

40

【1837】

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

50

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。

【1838】

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。

【1839】

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。

10

【1840】

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。

20

【1841】

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。

30

【1842】

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。

40

【1843】

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。

50

【1844】

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「2.9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。

10

【1845】

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。

【1846】

20

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。

【1847】

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。

30

【1848】

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。

40

【1849】

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110 RAM203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

50

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氣的構成と同一名称（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。

【1850】

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）。

【1851】

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。

【1852】

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。

【1853】

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。

【1854】

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

10

20

30

40

50

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。

【1855】

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。

【1856】

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。

【1857】

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。

【1858】

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。

【1859】

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。

【1860】

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）。

【1861】

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。

【1862】

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。

【1863】

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）。

【1864】

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

10

20

30

40

50

ことを抑制することができる。

【1865】

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。

【1866】

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。

【1867】

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。

【1868】

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。

【1869】

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。

【1870】

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。

【1871】

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。

【1872】

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 650 V 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 650 V 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ることができる。

【1873】

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 650 V を球が通過することが無い。

10

【1874】

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、小当たり当選した場合は、第 2 時短用変動パターンテーブル 202 f d 3 (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 650 V を球が通過するように構成されている。

20

【1875】

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。

【1876】

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)。

30

【1877】

V 入賞装置 650 内の特定領域 650 V 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。

40

【1878】

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。

【1879】

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) に当選した場合には、その小当たり遊技中に球が特定領域 650 V を通過する

50

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。

【1880】

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。

【1881】

＜第7実施形態における音声ランプ制御装置113の電氣的構成について＞

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の電氣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氣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。

【1882】

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。

【1883】

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。

【1884】

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。

【1885】

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22

10

20

30

40

50

5 参照) のコマンド出力処理 (図 2 2 5 の S 4 1 0 2) の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 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 8 1 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。

【1 8 8 6】

停止種別選択フラグ 2 2 3 f b は、主制御装置 1 1 0 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 1 1 0 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 2 2 6 の S 1 2 0 0 5 参照)、第 3 図柄表示装置 8 1 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 2 3 1 の S 5 1 1 2 参照)。停止種別選択フラグ 2 2 3 f b 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。

【1 8 8 7】

遊技状態格納エリア 2 2 3 f e は、主制御装置 1 1 0 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 2 2 3 f e 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 1 1 3 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 1 1 3 の R A M 2 2 3 は、パチンコ機 1 0 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 2 2 3 i 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 5 1 参照) にて状態コマンドが設定されるため (図 5 1 の S 2 1 1 5)、電源復旧後、直ちに遊技状態格納エリア 2 2 3 f e 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 1 0 に電源が投入されている状態では音声ランプ制御装置 1 1 3 側で常に遊技状態を識別することができる。

【1 8 8 8】

なお、主制御装置 1 1 0 から出力された状態コマンドは、音声ランプ制御装置 1 1 3 のコマンド判定処理 7 (図 2 2 6 の S 4 1 8 2 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 2 2 3 f e 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 2 2 6 では、その処理内容をその他のコマンドに応じた処理 (図 2 2 6 の S 1 2 0 1 9 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。

【1 8 8 9】

遅延通路状態フラグ 2 2 3 f f は、流路ユニット 6 6 0 のうち、第 2 流路 (遅延流路) t b 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 2 2 3 f f の内容について、図 2 1 3 を参照して説明をする。図 2 1 3 は、遅延通路状態フラグ 2 2 3 f f の内容を模式的に示した模式図である。図 2 1 3 に示した通り、遅延通路状態フラグ 2 2 3 f f 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。

【1 8 9 0】

具体的には、第 2 通路 (遅延通路) 6 6 0 b へ流入した球を検知する遅延通路入球スイッチ 6 6 0 e 1 がオフに設定され、第 2 通路 (遅延通路) 6 6 0 b から流出した球を検知する遅延通路排出スイッチ 6 6 0 e 2 がオフに設定されている状態、即ち、第 2 通路 (遅延通路) 6 6 0 b を球が通過していない状態では、下位 4 ビットが「0 0 0 1」 (図 2 1 3 では「0 0」と記載) となり、遅延通路入球スイッチ 6 6 0 e 1 がオンに設定され、遅延通路排出スイッチ 6 6 0 e 2 がオフに設定されている状態、即ち、第 2 通路 (遅延通路) 6 6 0 b 内を球が通過している状態では、下位 4 ビットが「0 0 1 0」 (図 2 1 3 では「0 1」と記載) となり、遅延通路入球スイッチ 6 6 0 e 1 がオフに設定され、遅延通路排出スイッチ 6 6 0 e 2 がオンに設定されている状態、即ち、第 2 通路 (遅延通路) 6 6

10

20

30

40

50

0 b 内から球が排出された状態では、下位 4 ビットが「0 0 1 1」（図 2 1 3 では「0 2」と記載）となる。

【1 8 9 1】

ここで、遅延通路入球スイッチ 6 6 0 e 1、及び、遅延通路排出スイッチ 6 6 0 e 2 は、共に第 2 通路 6 6 0 b に形成される第 2 流路 t b 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。

【1 8 9 2】

ここで、遅延通路状態フラグ 2 2 3 f f の下位 4 ビットの設定状況が上述した「0 0 0 1」、「0 0 1 0」、「0 0 1 1」である場合は、第 2 通路（遅延通路）6 6 0 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。

【1 8 9 3】

一方、遅延通路入球スイッチ 6 6 0 e 1 がオンに設定され、遅延通路排出スイッチ 6 6 0 e 2 もオンに設定されている状態、即ち、第 2 通路（遅延通路）6 6 0 b 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「0 0 1 1」（図 2 1 3 では「0 3」と記載）となり、遅延通路入球スイッチ 6 6 0 e 1 が異常状態（図 2 1 3 では「-」と記載）となり、遅延通路排出スイッチ 6 6 0 e 2 がオンに設定されている状態、即ち、第 2 通路（遅延通路）6 6 0 b 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「0 1 0 0」（図 2 1 3 では「0 4」と記載）となり、異常な球流下状態と判別される。

【1 8 9 4】

<第 7 実施形態における主制御装置 1 1 0 により実行される制御処理について>

次に、図 2 1 4 ~ 図 2 2 4 を参照して、第 7 実施形態における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行される各種制御処理について説明を行う。

【1 8 9 5】

図 2 1 4 は、第 7 実施形態における主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 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 3 1 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。

【1 8 9 6】

この第 7 実施形態におけるタイマ割込処理（図 2 1 4 参照）のうち、S 1 0 1 ~ S 1 0 3, S 1 0 5, S 1 0 7, S 1 1 0, S 1 1 1 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 3 1 参照）の S 1 0 1 ~ S 1 0 3, S 1 0 5, S 1 0 7, S 1 1 0, S 1 1 1 の各処理と同一の処理が実行される。

【1 8 9 7】

また、タイマ割込処理（図 2 1 4 参照）では、S 1 0 3 の処理が終了すると、次に、第 1 図柄表示装置 3 7 a, 3 7 b 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 8 1 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（S 1 9 1）、その後、S 1 0 5 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 2 1 5 ~ 図 2 1 8 を参照して後述する。

【1 8 9 8】

S 1 0 5 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（S 1 9 2）、その後、S 1 0 7 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 2 1 9 を参照して後述する。S 1 0 7 の処理を実行した後は、V 入賞装置 6 5 0 への入球に伴う V 入口通過処理を実行する（S 1 9 3）。その後、V 入賞装置 6 5 0 に入賞した球が特定領域 6 5 0 V を通過した場合に実行される V 通過処理を実行し（S 1 9 4）、その後、S 1 1 0 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 2 2 0 及び図 2 2 1 を参照して後述する。

【1 8 9 9】

10

20

30

40

50

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。

【1900】

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。

【1901】

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。

【1902】

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。

【1903】

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の表示態様の変動中であるか否かを判別し（S10002）、第1図柄表示装置37a、37bの表示態様の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）。

【1904】

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、37b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。

【1905】

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より大きいと判別する（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。

【1906】

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）

10

20

30

40

50

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。

【1907】

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。

【1908】

また、S10002の処理において、第1図柄表示装置37a、37bの表示態様の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。

【1909】

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。

【1910】

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。

【1911】

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。

【1912】

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。

10

20

30

40

50

【1913】

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。

【1914】

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。

【1915】

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。

【1916】

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。

【1917】

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202fb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）。

【1918】

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。

【1919】

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。

【1920】

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。

【1921】

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）。

【1922】

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。

【1923】

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CS5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）。

【1924】

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。

10

【1925】

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。

20

【1926】

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。

【1927】

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。

30

【1928】

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。

40

【1929】

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。

【1930】

50

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ので、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は（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。

【1931】

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。

【1932】

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。

【1933】

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。

【1934】

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は（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は（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。

【1935】

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。

【1936】

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

10

20

30

40

50

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。

10

【1937】

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）。

【1938】

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。

20

【1939】

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。

30

【1940】

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。

【1941】

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。

40

【1942】

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」とであると判定し、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」とであると判定し、小当たり種別がCであれば、「10ラウンド時短無大当たり」とであると判定する（図206（c）参照）。

【1943】

50

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。

【1944】

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。

10

【1945】

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。

【1946】

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）。

20

【1947】

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）。

30

【1948】

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。

40

【1949】

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。

【1950】

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36

50

40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。

【1951】

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の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の変動中でなければ（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）。

【1952】

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）。

【1953】

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）。

【1954】

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。

【1955】

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。

【1956】

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。

【1957】

10

20

30

40

50

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。

【1958】

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。

【1959】

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。

【1960】

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。

【1961】

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）。

【1962】

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。

【1963】

S 8 1 8 の処理では、第 2 入球口 3 6 4 0 に付随する普通電動役物 3 6 4 0 a の開閉制御開始を設定し (S 8 1 8)、本処理を終了する。S 8 1 8 の処理によって、普通電動役物 3 6 4 0 a の開閉制御開始が設定されると、主制御装置 1 1 0 のメイン処理 (図 5 2 参照) の電動役物開閉処理 (S 2 2 0 6 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、S 8 1 6 の処理または S 8 1 7 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。

【1964】

次に、図 2 2 0 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 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される V 入口通過処理 (S 1 9 3) を説明する。図 2 2 0 は、この V 入口通過処理 (S 1 9 3) を示すフローチャートである。この V 入口通過処理 (S 1 9 3) は、タイマ割込処理 (図 2 1 4 参照) の中で実行される V 入口通過処理 (S 1 9 3) を示すフローチャートである。

【1965】

V 入口通過処理 (S 1 9 3) では、まず V 入賞装置 6 5 0 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 (S 1 0 4 0 1)。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、3 0 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 3 0 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 1 0 内で発生したノイズによって、3 0 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。

【1966】

S 1 0 4 0 1 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 (S 1 0 4 0 1 : N o)、そのまま本処理を終了する。一方、S 1 0 4 0 1 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 (S 1 0 4 0 1 : Y e s)、V 入賞装置 6 5 0 が開放期間中であるか否かを判別する (S 1 0 4 0 2)。

【1967】

S 1 0 4 0 2 の処理において、V 入賞装置 6 5 0 の開放期間中であると判別した場合 (S 1 0 4 0 2 : Y e s)、V 入口通過コマンドを設定し (S 1 0 4 0 3)、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、R A M 2 0 3 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 1 1 0 のメイン処理 (図 5 2 参照) の外部出力処理 (S 2 2 0 1) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 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 1 1 4 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 6 5 0 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。

【1968】

一方、V 入賞装置 6 5 0 の開放期間中でないと判別した場合は (S 1 0 4 0 2 : N o)、小当たり遊技でないにも関わらず、V 入賞装置 6 5 0 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 (S 1 0 4 0 4)、その後、本処理を終了する。

【1969】

次に、図 2 2 1 を参照して、第 7 実施形態における主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される V 通過処理 (S 1 9 4) について説明する。図 2 2 1 は、V 通過処理 (S 1 9 4) を示すフローチャートである。この V 通過処理 (S 1 9 4) は、第 7 実施形態におけるタイマ割込処理 (図 2 1 4 参照) の中で実行される処理である。

【1970】

V 通過処理では、まず、V 通過フラグ 2 0 3 f g がオンであるか否かを判別する (S 1 0 5 0 1)。S 1 0 5 0 1 の処理において、V 通過フラグ 2 0 3 f g がオンであると判別

10

20

30

40

50

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。

【1971】

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）。

10

【1972】

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。

【1973】

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。

20

【1974】

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。

30

【1975】

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。

40

【1976】

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。

【1977】

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

50

(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。

10

【1978】

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。

20

【1979】

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。

【1980】

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。

30

40

【1981】

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。

50

【1982】

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。

【1983】

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。

【1984】

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。

【1985】

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。

【1986】

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。

【1987】

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（S10701：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。

【1988】

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を判別する（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。

【1989】

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（S1070

10

20

30

40

50

5 : 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。

【1990】

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。

【1991】

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。

【1992】

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。

【1993】

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。

【1994】

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 3 6 4 0 a を開放し (S 1 0 8 0 3)、電動役物開放コマンドを設定し (S 1 0 8 0 4)、その後、本処理を終了する。

【1 9 9 5】

一方、S 1 0 8 0 2 の処理において、第 2 入球口 3 6 4 0 に付随する電動役物 3 6 4 0 a の開放タイミングではないと判別した場合は (S 1 0 8 0 2 : N o)、次に、第 2 入球口 3 6 4 0 に付随する電動役物 3 6 4 0 a の閉鎖タイミングであるか否かを判別する (S 1 0 8 0 5)。第 2 入球口 3 6 4 0 に付随する電動役物 3 6 4 0 a の閉鎖タイミングであると判別した場合は (S 1 0 8 0 5 : Y e s)、第 2 入球口 3 6 4 0 に付随する電動役物 3 6 4 0 a を閉鎖し (S 1 0 8 0 6)、電動役物閉鎖コマンドを設定し (S 1 0 8 0 7)、その後、本処理を終了する。

【1 9 9 6】

一方、第 2 入球口 3 6 4 0 に付随する電動役物 3 6 4 0 a の閉鎖タイミングではないと判別した場合は (S 1 0 8 0 5 : N o)、次に、第 2 入球口 3 6 4 0 に付随する電動役物 3 6 4 0 a の開閉制御の終了タイミングであるか否かを判別する (S 1 0 8 0 9)。第 2 入球口 3 6 4 0 に付随する電動役物 3 6 4 0 a の開閉制御の終了タイミングであると判別した場合は (S 1 0 8 0 9 : Y e s)、普図当たり終了コマンドを設定し (S 1 0 8 1 0)、その後、本処理を終了する。また、S 1 0 8 0 9 の処理において、第 2 入球口 3 6 4 0 に付随する電動役物 3 6 4 0 a 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 (S 1 0 8 0 9 : N o)、本処理を終了する。

【1 9 9 7】

<第 7 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 により実行される制御処理>

次に、図 2 2 5 から図 2 3 3 を参照して、第 7 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。まず、図 2 2 5 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 5 9 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 5 9 参照) と同様の処理を行うための処理である。

【1 9 9 8】

この第 7 実施形態におけるメイン処理 (図 2 2 5 参照) のうち、S 4 1 0 1 ~ S 4 1 1 1、および S 4 1 1 4 ~ S 4 1 1 8 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 5 9 参照) の S 4 1 0 1 ~ S 4 1 1 1、および S 4 1 1 4 ~ S 4 1 1 8 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 2 2 5 参照) では、S 4 1 1 1 の処理を実行した後、演出更新処理を実行する (S 4 1 8 1)。この演出更新処理 (S 4 1 8 1) 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。

【1 9 9 9】

演出更新処理 (S 4 1 8 1) の処理を実行した後、主制御装置 1 1 0 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 (S 4 1 8 2)。このコマンド判定処理 7 の詳細については、図 2 2 6 を参照して後述する。

【2 0 0 0】

次に、S 4 1 8 3 の処理へ移行する。S 4 1 8 3 の処理では、変動表示設定処理 7 が実行される (S 4 1 8 3)。変動表示設定処理 7 (S 4 1 8 3) では、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を実行させるために、主制御装置 1 1 0 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 1 1 4 に送信される。尚、この変動表示設定処理 7 (S 4 1 8 3) の詳細については、図 2 3 1 を参照して後述する。

【2 0 0 1】

そして、変動表示設定処理 7 (S 4 1 8 3) を実行後、球通過監視処理を実行する (S 4 1 8 4)。この球通過監視処理 (S 4 1 8 4) の詳細については図 2 3 3 を参照して後

10

20

30

40

50

述する。

【2002】

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。

【2003】

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。

【2004】

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。

【2005】

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。

【2006】

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。

【2007】

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

10

20

30

40

50

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。

【2008】

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。

【2009】

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。

【2010】

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。

【2011】

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。

10

20

30

40

50

【2012】

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。

【2013】

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)。

10

【2014】

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。

【2015】

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、遅延通路状態フラグ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。

20

【2016】

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、遅延通路状態フラグ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。

30

【2017】

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。

【2018】

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。

40

【2019】

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)。

【2020】

50

S 1 2 1 1 3 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 (S 1 2 1 1 3 : Y e s)、V 入賞装置 6 5 0 の V スイッチ 6 5 0 e 3 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 (S 1 2 1 1 4)、本処理を終了する。一方、S 1 2 1 1 3 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 (S 1 2 1 1 3 : N o)、そのまま本処理を終了する。

【2 0 2 1】

図 2 2 6 に戻り説明を続ける。S 1 2 0 1 1 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 (S 1 2 0 1 1 : N o)、次に、停止コマンドを受信したかを判別する (S 1 2 0 1 3)。停止コマンドを受信したと判別した場合は (S 1 2 0 1 3 : Y e s)、第 3 図柄の停止表示を設定し (S 1 2 0 1 4)、次いで、長変動フラグ 2 2 3 f g がオンであるか否かを判別する (S 1 2 0 1 5)。長変動フラグ 2 2 3 f g がオンであると判別した場合は (S 1 2 0 1 5 : Y e s)、長変動フラグ 2 2 3 f g をオフに設定し (S 1 2 0 1 6)、その後、メイン処理へ戻る。S 1 2 0 1 5 の処理において、長変動フラグ 2 2 3 f g がオンではないと判別した場合は (S 1 2 0 1 5 : N o)、S 1 2 0 1 6 の処理を実行せず、メイン処理へ戻る。

【2 0 2 2】

一方、S 1 2 0 1 3 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 (S 1 2 0 1 3 : N o)、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 (S 1 2 0 1 7)。時短用演出関連コマンドを受信したと判別した場合は (S 1 2 0 1 7 : Y e s)、時短演出関連処理を実行し (S 1 2 0 1 8)、その後、メイン処理へ戻る。この時短演出関連処理 (S 1 2 0 1 8) の詳細については、図 2 2 9 を参照して後述する。一方、S 1 2 0 1 7 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 (S 1 2 0 1 7 : N o)、その他のコマンドに応じた処理を実行し (S 1 2 0 1 9)、その後、メイン処理へ戻る。

【2 0 2 3】

次に、時短演出関連処理 (S 1 2 0 1 8) の内容について、図 2 2 9 を参照して説明をする。図 2 2 9 は時短演出関連処理 (S 1 2 0 1 8) 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 (S 1 2 0 1 8) は、第 7 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 7 (図 2 2 6 参照) の中で実行される処理である。

【2 0 2 4】

時短演出関連処理 (S 1 2 0 1 8) が実行されると、まず、遊技状態格納エリア 2 2 3 f e に格納されている遊技状態を読み出し (S 1 2 3 0 1)、次に、パチンコ機 1 0 が時短状態であるかを判別する (S 1 2 3 0 2)。パチンコ機 1 0 が時短状態ではないと判別した場合は (S 1 2 3 0 2 : N o)、そのまま本処理を終了し、コマンド判定処理 7 (図 2 2 6 の S 4 1 8 2) へ戻る。

【2 0 2 5】

一方、S 1 2 3 0 2 の処理において、パチンコ機 1 0 が普通図柄の時短状態であると判別した場合は (S 1 2 3 0 2 : Y e s)、次いで、普図当たりコマンドを受信したか否かを判別し (S 1 2 3 0 3)、普図当たりコマンドを受信したと判別した場合は (S 1 2 3 0 3 : Y e s)、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 (S 1 2 3 0 4)、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 (S 1 2 3 0 5)、普図当たり中フラグ 2 2 3 f i をオンに設定し (S 1 2 3 0 6)、その後、コマンド判定処理 7 へ戻る。

【2 0 2 6】

一方、S 1 2 3 0 3 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 (S 1 2 3 0 3 : N o)、次いで、第 2 入球コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 3 0 7)。第 2 入球コマンドを受信したと判別した場合は (S 1 2 3 0 7 : Y e s)、第 2 入球フラグ 2 2 3 f h をオンに設定し (S 1 2 3 0 8)、時短演出を更新させる表示用演出コマンドを設定し (S 1 2 3 0 9)、その後、コマンド判定処理 7 へ戻る。

【2027】

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。

【2028】

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。

【2029】

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。

【2030】

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。

【2031】

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。

【2032】

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。

【2033】

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

10

20

30

40

50

ーンコマンドを受信していない状態であるので、S 5 1 1 1 の処理へ移行する。一方、特図 2 変動開始フラグ f a 2 がオンであると判別した場合 (S 5 1 0 7 : Y e s)、特図 2 変動開始フラグ f a 2 をオフに設定し (S 5 1 0 8)、次いで、特図 2 用変動表示設定処理 7 を実行する (S 5 1 8 3)。この特図 2 用変動表示設定処理 7 (S 5 1 8 3) の詳細については図 2 3 2 を参照して後述する。S 5 1 8 3 の処理を終えると、入賞情報格納エリア 2 2 3 b のうち第 2 特別図柄に対応するデータをシフトし (S 5 1 1 0)、S 5 1 1 1 の処理へ移行する。

【2 0 3 4】

S 5 1 1 1 の処理では、R A M 2 2 3 に設けられた特図 1 変動開始フラグ f a 1 または特図 2 変動開始フラグ f a 2 がオンかを判別する (S 5 1 1 1)。そして、特図 1 変動開始フラグ f a 1 または特図 2 変動開始フラグ f a 2 がオンではない (即ち、オフである) と判別した場合 (S 5 1 1 1 : N o)、主制御装置 1 1 0 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 f a 1 または特図 2 変動開始フラグ f a 2 がオンであると判別した場合 (S 5 1 1 1 : Y e s)、特図 1 変動開始フラグ f a 1 または特図 2 変動開始フラグ f a 2 をオフに設定し (S 5 1 1 2)、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 (S 5 1 1 3)、その後、本処理を終了する。

【2 0 3 5】

次に、図 2 3 2 を参照して、第 7 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特図 2 用変動表示設定処理 7 (S 5 1 8 3) について説明する。図 2 3 2 は、この特図 2 用変動表示設定処理 7 (S 5 1 8 3) 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 (S 5 1 8 3) は、第 7 実施形態において音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動表示設定処理 7 (図 2 3 1 参照) の中で実行される処理である。

【2 0 3 6】

特図 2 用変動表示設定処理 7 (S 5 1 8 3) では、まず、R A M 2 2 3 に設けられた遊技状態格納エリア 2 2 3 f e に格納されている遊技状態を読み出し (S 1 2 5 0 1)、次いで、パチンコ機 1 0 が普通図柄の時短状態であるか否かを判別する (S 1 2 5 0 2)。パチンコ機 1 0 が普通図柄の時短状態ではないと判別した場合は (S 1 2 5 0 2 : N o)、対応する表示用変動パターンコマンドを設定し (S 1 2 5 1 0)、その後、本処理を終了する。

【2 0 3 7】

一方、S 1 2 5 0 2 の処理において、パチンコ機 1 0 が普通図柄の時短状態であると判別した場合は (S 1 2 5 0 2 : Y e s)、次いで、抽選結果が大当たりであるか否かを判別する (S 1 2 5 0 3)。抽選結果が大当たりであると判別した場合は (S 1 2 5 0 3 : Y e s)、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 (S 1 2 5 0 4)、その後、本処理を終了する。一方、S 1 2 5 0 3 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 (S 1 2 5 0 3 : N o)、次いで、抽選結果が小当たりであるか否かを判別する (S 1 2 5 0 5)。抽選結果が小当たりではないと判別した場合は (S 1 2 5 0 5 : N o)、時短演出の終了を示す変動パターンコマンドを設定し (S 1 2 5 0 6)、その後、本処理を終了する。

【2 0 3 8】

一方、S 1 2 5 0 5 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 (S 1 2 5 0 5 : Y e s)、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 (S 1 2 5 0 7)。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 (S 1 2 5 0 7 : Y e s)、長変動フラグ 2 2 3 f g をオンに設定し (S 1 2 5 0 8)、S 1 2 5 0 9 の処理へ移行する。一方、S 1 2 5 0 7 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 (S 1 2 5 0 7 : N o)、S 1 2 5 0 8 の処理をスキップして、S 1 2 5 0 9 の処理へ移行する。

【2 0 3 9】

S 1 2 5 0 9 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 (S 1 2 5 0 9)、その後、本処理を終了する。

【2 0 4 0】

次に、図 2 3 3 を参照して、第 7 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される球通過監視処理 (S 4 1 8 4) について説明する。図 2 3 3 は、この球通過監視処理 (S 4 1 8 4) を示したフローチャートである。この球通過監視処理 (S 4 1 8 4) は、第 7 実施形態において音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 (図 2 2 5 参照) の中で実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を実行させるために、主制御装置 1 1 0 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。

10

【2 0 4 1】

球通過監視処理 (S 4 1 8 4) 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 (S 1 2 6 0 1)。遅延通路入球スイッチがオンであると判別した場合は (S 1 2 6 0 1 : Y e s)、次いで、R A M 2 2 3 に設けられた普図当たり中フラグ 2 2 3 f i がオンであるか否かを判別する (S 1 2 6 0 2)。普図当たり中フラグ 2 2 3 f i がオンではないと判別した場合は (S 1 2 6 0 2 : N o)、S 1 2 6 1 1 の処理へ移行する。

【2 0 4 2】

S 1 2 6 0 2 の処理において、普図当たり中フラグ 2 2 3 f i がオンではない (即ちオフである) と判別した場合は (S 1 2 6 0 2 : Y e s)、遅延通路状態フラグ 2 2 3 f f の値を読み出し (S 1 2 6 0 3)、次いで、遅延通路状態フラグ 2 2 3 f f の値が「0 0」であるか否かを判別する (S 1 2 6 0 4)。遅延通路状態フラグ 2 2 3 f f の値が「0 0」であると判別した場合は (S 1 2 6 0 4 : Y e s)、遅延通路状態フラグ 2 2 3 f f の値を「0 1」に設定し (S 1 2 6 0 5)、S 1 2 6 1 0 の処理へ移行する。S 1 2 6 0 4 の処理において、遅延通路状態フラグ 2 2 3 f f の値が 0 0 ではないと判別した場合は (S 1 2 6 0 4 : N o)、S 1 2 6 0 5 の処理をスキップし、S 1 2 6 1 0 の処理へ移行する。

20

【2 0 4 3】

一方、S 1 2 6 0 1 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 (S 1 2 6 0 1 : N o)、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 (S 1 2 6 0 6)。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 (S 1 2 6 0 6 : N o)、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 (S 1 2 6 0 6 : Y e s)、遅延通路状態フラグ 2 2 3 f f の値を読み出し (S 1 2 6 0 7)、次いで、遅延通路状態フラグ 2 2 3 f f の値が「0 1」であるか否かを判別する (S 1 2 6 0 8)。遅延通路状態フラグ 2 2 3 f f の値が「0 1」であると判別は (S 1 2 6 0 8 : Y e s)、遅延通路状態フラグ 2 2 3 f f の値を「0 2」に設定し (S 1 2 6 0 9)、その後、本処理を終了する。

30

【2 0 4 4】

一方、S 1 2 6 0 8 の処理において、遅延通路状態フラグ 2 2 3 f f の値が「0 1」ではないと判別した場合は (S 1 2 6 0 8 : N o)、S 1 2 6 1 0 の処理へ移行する。S 1 2 6 1 0 の処理では、遅延通路状態フラグ 2 2 3 f f に対応する値を設定し (S 1 2 6 1 0)、エラーコマンドを設定し (S 1 2 6 1 1)、その後、本処理を終了する。

40

【2 0 4 5】

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) 6 5 0 内に特定領域 6 5 0 V を設け、小当たり遊技中に球が特定領域 6 5 0 V 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。

【2 0 4 6】

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) 6 5 0 に向けて

50

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 t a (図 196 参照) と、特定領域 650V を球が通過し易い第 2 流路 t b (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。

【2047】

また、本実施形態では、電動役物 3640 a の開閉動作によって、上述した第 1 流路 t a、或いは第 2 流路 t b 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 3640 a 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 t b 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。

10

【2048】

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。

【2049】

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、一度大当たりで当選(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。

20

【2050】

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で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 3640 a が動作するように構成している。そして、電動役物 3640 a 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 3640 a が閉状態へと移行し、その際に電動役物 3640 a 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 t a、第 2 流路 t b へと振り分けられるように構成している。

30

【2051】

さらに、本第 7 実施形態では、電動役物 3640 a 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 t b へと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 t b に球が流入し易くなるように構成している。

【2052】

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 t b 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。

40

【2053】

なお、本第 7 実施形態では、第 2 流路 t b を流下した球、即ち、電動役物 3640 a 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。

【2054】

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 状態とに変化する弁部材を設け、その弁部材が第 1 状態である場合に V 入賞装置

50

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。

【2055】

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。

【2056】

＜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。

【2057】

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。

【2058】

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。

【2059】

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。

【2060】

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）の大小だけではなく、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。

【2061】

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

10

20

30

40

50

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。

【2062】

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。

【2063】

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も当選すること無く、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、小当たりにも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。

【2064】

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。

【2065】

さらに、本第8実施形態では、大当たりにも当選した場合よりも小当たりにも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も当選した場合に、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。

【2066】

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。

【2067】

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。

【2068】

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。

【2069】

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

10

20

30

40

50

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。

【2070】

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。

10

【2071】

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。

【2072】

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。

20

【2073】

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。

30

【2074】

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。

40

【2075】

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

50

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。

【2076】

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。

【2077】

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。

【2078】

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。

【2079】

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3650f1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3650f1を流下した球が誘導通路3660に流入し易くなる。

【2080】

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。

【2081】

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。

【2082】

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

10

20

30

40

50

とができる。

【2083】

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。

【2084】

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。

【2085】

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。

【2086】

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。

【2087】

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。

【2088】

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。

【2089】

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。

【2090】

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、

10

20

30

40

50

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。

【2091】

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。

10

【2092】

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。

20

【2093】

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。

30

【2094】

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。

【2095】

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。

40

【2096】

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。

【2097】

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

50

るための遅延部材を設けるように構成しても良い。

【2098】

＜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。

10

【2099】

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。

【2100】

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。

20

【2101】

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。

30

【2102】

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。

【2103】

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「宝の鍵を集める」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。

40

【2104】

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

50

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 D m 1 2 b には「ラウンド 1」が表示されている。

【2105】

また、大当たり遊技中の演出において、収集した鍵 8 7 1 の個数を遊技者に報知するための獲得済み表示領域 D m 1 0 a ~ D m 1 0 d が主表示領域 D m 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 8 7 1 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 D m 1 0 a ~ D m 1 0 d には最大で 4 個の鍵 8 7 1 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 D m 1 0 a ~ D m 1 0 d は、特図 2 の保留球数を示すための表示領域でもある。

【2106】

さらに、副表示領域 D s 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 D m 3 の下方に形成された第 2 案内表示領域 D m 1 1 に、第 2 入球口 6 4 0 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 D m と副表示領域 D s 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。

【2107】

そして、図 2 3 8 (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 2 3 8 (b) に示した演出内容が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される。図 2 3 8 (b) は、大当たり遊技中に第 2 入球口 6 4 0 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。

【2108】

図 2 3 8 (b) に示した通り、大当たり遊技中に第 2 入球口 6 4 0 に球が入球すると、主表示領域 D m にて、第 2 入球口 6 4 0 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 8 7 1 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。

【2109】

さらに、獲得済み表示領域 D m 1 0 a には、鍵 8 7 1 を 1 つ獲得したことを表示するために鍵 8 7 1 が表示される。また、第 2 案内表示領域 D m 1 1 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 6 4 0 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 D m 1 2 a 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 D m 1 2 b 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。

【2110】

そして、大当たり遊技が終了すると、図 2 3 9 (a) に示した画面が表示される。図 2 3 9 (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 8 7 2）が主表示領域 D m 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 D s に表示される。

【2111】

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 D m 3 の表示態様として、大当たり遊技中の案内表示領域 D m 3 の表示態様（図 2 3 8 (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。

10

20

30

40

50

【2112】

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。

【2113】

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。

10

【2114】

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。

【2115】

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。

20

【2116】

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。

30

【2117】

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。

【2118】

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。

40

【2119】

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

50

宝箱 8 7 3 の中身の表示態様として表示される。

【 2 1 2 0 】

なお、宝箱 8 7 3 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。

10

【 2 1 2 1 】

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 2 4 0（b）に示した通り、宝箱 8 7 3 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。

【 2 1 2 2 】

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 8 7 1 の表示態様や宝箱 8 7 3 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 2 4 1（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 8 7 3 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。

20

【 2 1 2 3 】

上述した図 2 3 8（a）～図 2 4 1（a）に示した各演出を繰り返し実行した後、鍵 8 7 1 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 2 4 1（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 d m 1 2 a 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 D m 3 の表示態様を「左打ち」に可変表示すると共に、副表示領域 D s に、「左打ちに戻してね」のコメントを表示する。

30

【 2 1 2 4 】

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 D m 3 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。

【 2 1 2 5 】

次に、図 2 4 2 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 2 4 2 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 2 4 4 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。

40

【 2 1 2 6 】

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 1 0 にて実行される遊技において各遊

50

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。

【2127】

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。

【2128】

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）。

【2129】

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。

【2130】

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で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%の確率で小当たりで当選し、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。

【2131】

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の抽選で大当たりで当選した場合は、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）。

【2132】

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の抽選で小当たりで当選したとしても、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抽選で小当たりで当選したとしても、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。

【2133】

確変状態が設定されている状態において、特図1の抽選で大当たりで当選すると、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の抽選で大当たりで当選すると、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）。

【2134】

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の抽選で小当たりで当選した場合に、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

10

20

30

40

50

。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。

【2135】

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）。

10

【2136】

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。

【2137】

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）。

20

【2138】

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。

30

【2139】

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。

【2140】

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。

40

【2141】

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。

【2142】

<第8実施形態における電氣的構成について>

次に、図243～図250を参照して、本第8実施形態における電氣的構成について説

50

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氣的構成と同一名称（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。

【2143】

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氣的構成と同一名称（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。

【2144】

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。

【2145】

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。

【2146】

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）。

【2147】

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）。

【2148】

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）。

【2149】

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。

10

【2150】

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）の抽選で大当たり当选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）の抽選で大当たり当选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。

【2151】

20

具体的には、大当たり当选した図柄種別が第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。

【2152】

また、本実施形態では、大当たり当选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」に当选した場合は、大当たり当选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、大当たり当选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。

30

【2153】

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。

40

【2154】

具体的には、「大当たりB」に当选した場合は、大当たり当选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、大当たり当选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。

【2155】

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

50

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。

【2156】

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。

【2157】

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。

【2158】

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。

【2159】

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。

【2160】

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。

【2161】

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

10

20

30

40

50

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。

【2162】

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。

【2163】

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。

【2164】

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。

【2165】

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。

【2166】

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。

【2167】

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

10

20

30

40

50

いる場合には、スルーゲート 6 7 を通過した球が第 2 入球口 6 4 0 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 6 7 を通過した球が第 2 入球口 6 4 0 に入球し易くなるように構成している。

【2168】

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 6 7 を通過した球が第 2 入球口 6 4 0 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 6 7 を通過した球が第 2 入球口 6 4 0 に到達するまでに、そのスルーゲート 6 7 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 6 4 0 a 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 6 7 を通過した球が第 2 入球口 6 4 0 に入球し難くなるように構成している。

10

【2169】

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。

【2170】

動作シナリオ 8 テーブル 2 0 2 g e 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 6 5 0 と第 2 アタッカ 3 6 5 0 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 2 0 2 g e 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。

20

【2171】

ここで、図 2 4 5（a）を参照して動作シナリオ 8 テーブル 2 0 2 g e の内容について説明をする。図 2 4 5（a）は、動作シナリオ 8 テーブル 2 0 2 g e 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 2 0 2 g e 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 6 5 0 が 1 0 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 3 6 5 0 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 3 6 5 0 が 1～2 ラウンドの間、開放され、第 1 アタッカ 6 5 0 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 3 6 5 0 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。

30

【2172】

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 3 6 5 0 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 3 6 5 0 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。

40

【2173】

ここで、図 2 4 5（b）を参照して、動作シナリオ 8 テーブル 2 0 2 g e 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 2 4 5（b）は、各シナリオの内容を示した図である。図 2 4 5（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 6 5 0 を 3 0 秒間、或いは、入賞数が 1 0 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、1 0 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。

50

【2174】

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。

【2175】

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。

【2176】

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。

【2177】

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。

【2178】

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。

【2179】

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。

【2180】

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

10

20

30

40

50

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。

【2181】

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。

10

【2182】

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。

【2183】

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。

20

【2184】

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。

30

【2185】

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。

【2186】

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。

40

【2187】

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

50

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。

【2188】

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。

【2189】

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氣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。

【2190】

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。

【2191】

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。

【2192】

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。

【2193】

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。

【2194】

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。

10

【2195】

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。

【2196】

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の電氣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氣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氣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。

20

30

【2197】

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。

【2198】

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）。

40

【2199】

<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

50

(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。

【2200】

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。

10

【2201】

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の表示態様の変動中であるか否かを判別し(S10902)、第1図柄表示装置37の表示態様の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。

20

【2202】

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。

30

【2203】

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)。

40

【2204】

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

50

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。

【2205】

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。

10

【2206】

S10902の処理において、第1図柄表示装置37の表示態様の変動中であれば（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。

20

【2207】

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。

30

【2208】

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。

40

【2209】

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。

【2210】

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

50

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。

【2211】

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。

10

【2212】

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）。

【2213】

次に、確変フラグ203gを読み出して、パチンコ機10が確変状態であることを判定する（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。

20

【2214】

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。

30

【2215】

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）。

【2216】

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。

40

【2217】

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

50

時間)を決定する。

【2218】

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。

【2219】

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。

【2220】

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。

【2221】

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。

【2222】

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。

【2223】

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

10

20

30

40

50

り実行される始動入賞処理 8 (S 9 0 0 2) を説明する。図 2 5 3 は、この始動入賞処理 8 (S 9 0 0 2) を示すフローチャートである。この始動入賞処理 8 (S 9 0 0 2) は、タイマ割込処理 (図 3 1 参照) の中で実行され、第 1 入球口 6 4、および第 2 入球口 6 4 0 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。

【2 2 2 4】

始動入賞処理 8 が実行されると、まず、球が第 1 入球口 6 4 に球が入賞 (始動入賞) したか否かを判定する (S 1 1 1 0 1)。ここでは、第 1 入球口 6 4 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 6 4 に入賞したと判別されると (S 1 1 1 0 1: Yes)、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 (特別図柄における変動表示の保留回数 N 1) を取得する (S 1 1 1 0 2)。そして、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 (N 1) 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 (S 1 1 1 0 3)。

【2 2 2 5】

そして、球が第 1 入球口 6 4 への入賞がないか (S 1 1 1 0 1: No)、或いは、球が第 1 入球口 6 4 への入賞があっても第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 (N 1) が 4 未満でなければ (S 1 1 1 0 3: No)、処理を S 1 1 1 0 7 へと移行する。一方、第 1 入球口 6 4 への入賞があり (S 1 1 1 0 1: Yes)、且つ、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 (N 1) が 4 未満であれば (S 1 1 1 0 3: Yes)、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 (N 1) を 1 加算する (S 1 1 1 0 4)。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 2 0 3 d 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 (S 1 1 1 0 5)。

【2 2 2 6】

ここで設定された保留球数コマンドは、RAM 2 0 3 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、MPU 2 0 1 により実行されるメイン処理 (図 5 2 参照) の外部出力処理 (S 1 0 0 1) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 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 2 0 3 d の値を抽出し、抽出した値を RAM 2 2 3 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する。

【2 2 2 7】

S 1 1 1 0 5 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 3 1 参照) の S 1 0 3 で更新した第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値を、RAM 2 0 3 の第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a 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 (S 1 1 1 0 6)、処理を S 1 1 1 0 7 へと移行する。尚、S 1 1 1 0 6 の処理では、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d 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。

【2 2 2 8】

S 1 1 1 0 7 の処理では、球が第 2 入球口 6 4 0 に入賞 (始動入賞) したか否かを判定する (S 1 1 1 0 7)。本処理でも、S 1 1 1 0 1 の処理と同様に、第 2 入球口 6 4 0 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 6 4 0 に入賞したと判別されると (S 1 1 1 0 7: Yes)、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 g b の値 (特別図柄における変動表示の保留回数 N 2) を取得し (S 1 1 1 0 8)、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 g b の値 (N 2) 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 (S 1 1 1 0 9)。

【2 2 2 9】

そして、第 2 入球口 6 4 0 への入賞がないか (S 1 1 1 0 7: No)、或いは、第 2 入球口 6 4 0 への入賞があっても第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 g b の値 (N 2) が

4未満でない（即ち、4である）と判定した場合は（S 1 1 1 0 9 : N o）、処理をS 1 1 1 1 3へと移行する。一方、第2入球口6 4 0への入賞があり（S 1 1 1 0 7 : Y e s）、且つ、第2特別図柄保留球数カウンタ2 0 3 g bの値（N 2）が4未満であれば（S 1 1 1 0 9 : Y e s）、第2特別図柄保留球数カウンタ2 0 3 g bの値（N 2）に1を加算する（S 1 1 1 1 0）。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2 0 3 g bの値を示す保留球数コマンドを設定する（S 1 1 1 1 1）。

【2 2 3 0】

ここで設定された保留球数コマンドは、R A M 2 0 3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、M P U 2 0 1により実行されるメイン処理（図5 2参照）の外部出力処理（S 1 0 0 1）の中で、音声ランプ制御装置1 1 3に向けて送信される。音声ランプ制御装置1 1 3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2 0 3 g bの値を抽出し、抽出した値をR A M 2 2 3の第2特別図柄保留球数カウンタ2 2 3 g aに格納する。

【2 2 3 1】

S 1 1 1 1 1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S 1 0 3の処理で更新した第1当たり乱数カウンタC 1、第1当たり種別カウンタC 2及び変動種別カウンタC S 1の各値を、R A M 2 0 3の第2特別図柄保留球格納エリア2 0 3 g a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（S 1 1 1 1 2）、S 1 1 1 1 3の処理へ移行する。尚、S 1 1 1 1 2の処理では、S 1 1 1 0 6の処理と同様に、第2特別図柄保留球格納エリア2 0 3 g a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。

【2 2 3 2】

S 1 1 1 1 3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（S 1 1 1 1 3）、本処理を終了する。この先読み処理の詳細について、図2 5 4を参照して説明する。

【2 2 3 3】

図2 5 4は、先読み処理（S 1 1 1 1 3）を示すフローチャートである。この先読み処理（S 1 1 1 1 3）では、まず、今回の始動入賞処理8（図2 5 2参照）において第1入球口6 4、または第2入球口6 4 0に対する新たな入球を検出していたか否かを判別し（S 1 1 2 0 1）、新たな入球を検出していなければ（S 1 1 2 0 1 : N o）、そのまま本処理を終了する。

【2 2 3 4】

一方、S 1 1 2 0 1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（S 1 1 2 0 1 : Y e s）、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（S 1 1 2 0 2）、上限値であると判別した場合は（S 1 1 2 0 2 : Y e s）、そのまま本処理を終了する。これに対し、S 1 1 2 0 2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（S 1 1 2 0 2 : N o）、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（S 1 1 2 0 3）。このS 1 1 2 0 3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。

【2 2 3 5】

S 1 1 2 0 3 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 (S 1 1 2 0 3 : Y e s)、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 2 0 2 g a とに基づいて、今回の入球に基づく抽選結果を取得し (S 1 1 2 0 4)、処理を S 1 1 2 0 6 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 (S 1 1 2 0 3 : N o)、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 2 0 2 g a とに基づいて、今回の入球に基づく抽選結果を取得し (S 1 1 2 0 5)、処理を S 1 1 2 0 6 へと移行する。

【 2 2 3 6 】

S 1 1 2 0 4、または S 1 1 2 0 5 の処理後に実行される S 1 1 2 0 6 の処理では、今回の入球を検出した入球口の種別と、S 1 1 2 0 4、または S 1 1 2 0 5 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 (S 1 1 2 0 6)、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、R A M 2 0 3 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、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理 (図 5 2 参照) の外部出力処理 (S 1 0 0 1) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 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 2 2 3 a に格納する。

【 2 2 3 7 】

次に、図 2 5 5 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される普通図柄変動処理 8 (S 9 0 0 3) について説明する。図 2 5 5 は、普通図柄変動処理 8 (S 9 0 0 3) を示すフローチャートである。この普通図柄変動処理 8 (S 9 0 0 3) は、タイマ割込処理 (図 3 1 参照) の中で実行され、第 2 図柄表示装置 8 3 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 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a の開放時間などを制御するための処理である。

【 2 2 3 8 】

この普通図柄変動処理 8 (S 9 0 0 3) 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 (S 1 1 3 0 1)。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 8 3 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 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a 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 (S 1 1 3 0 1 : Y e s)、そのまま本処理を終了する。

【 2 2 3 9 】

一方、普通図柄 (第 2 図柄) の当たり中でなければ (S 1 1 3 0 1 : N o)、第 2 図柄表示装置 8 3 の表示態様の変動中であるか否かを判定し (S 1 1 3 0 2)、第 2 図柄表示装置 8 3 の表示態様の変動中でなければ (S 1 1 3 0 2 : N o)、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e 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 (S 1 1 3 0 3)。次に、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値 (M) が 0 よりも大きいか否かを判別し (S 1 1 3 0 4)、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値 (M) が 0 であれば (S 1 1 3 0 4 : N o)、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 2 0 3 e の値 (M) が 0 でなければ (S 1 1 3 0 4 : Y e s)、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値 (M) を 1 減算する (S 1 1 3 0 5)。

【 2 2 4 0 】

次に、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 c に格納されたデータをシフトする (S 1 1 3 0 6)。S 1 1 3 0 6 の処理では、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 c 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 2 0 3 c 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 C 4 の値を取得する (S 1 1

10

20

30

40

50

307)。

【2241】

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。

【2242】

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（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）。

【2243】

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）。

【2244】

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。

【2245】

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。

【2246】

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。

【2247】

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。

【2248】

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。

【2249】

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（S11319:No）、S11320～S11323の各処理をスキップして、本処理を終了する。

【2250】

＜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。

【2251】

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。

【2252】

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（S127

01)。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。

【2253】

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。

【2254】

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。

【2255】

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。

【2256】

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。

【2257】

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。

【2258】

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。

【2259】

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。

【2260】

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。

【2261】

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。

【2262】

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。

【2263】

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

10

20

30

40

50

実行することができる。

【2264】

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。

【2265】

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。

【2266】

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。

【2267】

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。

【2268】

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。

【2269】

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。

【2270】

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。

【2271】

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

10

20

30

40

50

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。

【2272】

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。

【2273】

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。

【2274】

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。

【2275】

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。

【2276】

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。

【2277】

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。

【2278】

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

10

20

30

40

50

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。

【2279】

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）の大小だけではなく、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。

10

【2280】

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。

【2281】

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。

20

【2282】

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。

30

【2283】

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。

【2284】

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。

40

【2285】

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。

【2286】

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（

50

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。

【2287】

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。

【2288】

＜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。

【2289】

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)。

【2290】

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。

【2291】

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。

【2292】

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。

【2293】

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行われる特図変動（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。

【2294】

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。

【2295】

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。

【2296】

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。

【2297】

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。

【2298】

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なく、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。

【2299】

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。

【2300】

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。

【2301】

<第9実施形態における電氣的構成について>

次に、図260を参照して、第9実施形態における電氣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、それ以外の電氣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

10

20

30

40

50

形態の主制御装置 110 が有する RAM 203 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 RAM 203 は、上述した第 1 実施形態の RAM 203 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。

【2302】

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。

10

【2303】

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）。

【2304】

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）。

20

【2305】

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。

30

【2306】

<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 MPU 201 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。

40

【2307】

まず、図 261 を参照して、主制御装置 110 の MPU 201 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、S

50

495, 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。

【2308】

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。

10

【2309】

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。

【2310】

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。

20

【2311】

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。

【2312】

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。

30

【2313】

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。

40

【2314】

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)。

【2315】

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

50

、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。

【2316】

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。

【2317】

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。

【2318】

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。

【2319】

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。

【2320】

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。

【2321】

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。

【2322】

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。

【2323】

＜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。

【2324】

10

20

30

40

50

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。

【2325】

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。

【2326】

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。

【2327】

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。

【2328】

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。

【2329】

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。

【2330】

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。

【2331】

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

10

20

30

40

50

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。

【2332】

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。

10

【2333】

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。

【2334】

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。

20

【2335】

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。

【2336】

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。

30

【2337】

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。

【2338】

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。

40

【2339】

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。

【2340】

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

50

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。

【２３４１】

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。

【２３４２】

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。

【２３４３】

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。

【２３４４】

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。

【２３４５】

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。

【２３４６】

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、遊技領域の右側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る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。

【２３４７】

10

20

30

40

50

<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。

【2348】

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。

10

【2349】

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。

【2350】

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。

20

【2351】

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。

【2352】

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。

30

【2353】

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。

40

【2354】

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

50

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。

【2355】

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。

【2356】

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。

【2357】

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。

【2358】

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。

【2359】

また、第3図柄の停止表示態様を所定のタイミング毎に変更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変更可変させるように構成しても良い。

【2360】

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。

【2361】

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図柄の色を変更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。

【2362】

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

10

20

30

40

50

る場合には、効率の良い R U S H 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 R U S H 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。

【2363】

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、R U S H 遊技が実行されている期間中は主表示領域 D m 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 D s 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。

【2364】

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。

【2365】

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。

【2366】

＜第 10 実施形態における電氣的構成について＞

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氣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 M P U 201 の R O M 202 の内容と、R A M 203 の内容を異ならせている点で相違している。それ以外の電氣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。

【2367】

図 269 は、本第 10 実施形態における主制御装置 110 の M P U 201 の R O M 202 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 R O M 202 に対して、小当たり乱数テーブル 202 b と、小当たり種別選択 2 テーブル 202 a b と、外れ種別選択テーブル 202 a d を削除し、第 2 当たり乱数テーブル 202 c に代えて第 2 当たり乱数 10 テーブル 202 i a を、大当たり種別選択 2 テーブル 202 a a に代えて大当たり種別選択 10 テーブル 202 i b を設け、新たに特定入球動作パターンテーブル 202 i c を追加した点で相違している。

【2368】

第 2 当たり乱数 10 テーブル 202 i a は、上述した第 2 当たり乱数テーブル 202 c（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 C 4 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。

【2369】

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。

【2370】

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。

【2371】

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。

【2372】

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。

【2373】

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。

【2374】

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。

【2375】

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

10

20

30

40

50

当たり A 1～大当たり A 3) 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 203 f に「10000」の値が設定されるように規定しており、確変フラグ 203 g 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 A 1～A 3) 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 203 f 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。

【2376】

さらに、特別図柄の図柄確定期間として、大当たり A 1 は「5 秒」、大当たり A 2 は「60 秒」、大当たり A 3 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 C 2 (0～99) の値が「0～19」の範囲に大当たり A 1 が規定され、「20～23」の範囲に大当たり A 2 が規定され、「24」に大当たり A 3 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 A 1～A 3) 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 A 1、16% (4/25) が大当たり A 2、4% (1/25) が大当たり A 3 となるように規定している。

【2377】

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。

【2378】

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。

【2379】

次いで、上述した大当たり A 1～A 3 と同様に、大当たり B 1～B 3、大当たり C 1～C 3、大当たり D 1～D 3 がそれぞれ規定されている。

【2380】

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 B 1～大当たり B 3) 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 203 f 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 203 g がオンに設定されるように規定している。

【2381】

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。

【2382】

さらに、特別図柄の図柄確定期間として、大当たりB 1は「30秒」、大当たりB 2は「90秒」、大当たりB 3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C 2（0～99）の値が「25～29」の範囲に大当たりB 1が規定され、「30～44」の範囲に大当たりB 2が規定され、「45～49」に大当たりB 3が規定されている。

【2383】

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B 1～B 3）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B 1、60%（15/25）が大当たりB 2、20%（5/25）が大当たりB 3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。

【2384】

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、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、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。

【2385】

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。

【2386】

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A 1～大当たりB 3）、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。

【2387】

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C 1～大当たりC 3）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。

【2388】

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。

【2389】

さらに、特別図柄の図柄確定期間として、大当たりC 1は「5秒」、大当たりC 2は「60秒」、大当たりC 3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C 2（0～99）の値が「50～54」の範囲に大当たりC 1が規定され、「55～64」の範囲に大当たりC 2が規定され、「65～74」に大当たりC 3が規定されている。

【2390】

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C 1～C 3）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C 1、40%（10/25）が大当たりC 2、40%（10/25）が大当たりC 3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。

【2391】

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D 1～大当たりD 3）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203 fに「50」の値が設定されるように規定しており、確変フラグ203 gがオフに設定されるように規定している。

【2392】

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。

【2393】

さらに、特別図柄の図柄確定期間として、大当たりD 1は「30秒」、大当たりD 2は「90秒」、大当たりD 3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C 2（0～99）の値が「75～84」の範囲に大当たりD 1が規定され、「85～94」の範囲に大当たりD 2が規定され、「95～99」に大当たりD 3が規定されている。

【2394】

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D 1～D 3）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D 1、40%（10/25）が大当たりD 2、20%（8/25）が大当たりD 3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。

【2395】

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。

【2396】

特定入球動作パターンテーブル202 i c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C 2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。

【2397】

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。

【2398】

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。

【2399】

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。

【2400】

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。

【2401】

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。

【2402】

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

10

20

30

40

50

）、オンに設定される（図278のS11505参照）。

【2403】

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。

【2404】

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。

【2405】

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。

【2406】

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。

【2407】

＜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。

【2408】

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）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。

【2409】

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あり、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。

【2410】

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。

10

【2411】

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、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。

【2412】

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。

20

【2413】

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。

30

【2414】

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。

【2415】

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。

40

【2416】

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

50

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。

【2417】

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。

10

【2418】

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。

20

【2419】

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）。

【2420】

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。

30

【2421】

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。

40

【2422】

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

50

る。

【2423】

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。

【2424】

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。

【2425】

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99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。

【2426】

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。

【2427】

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。

【2428】

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(S 1 1 5 0 2 : N o)、次に、特定入球動作パターンテーブル 2 0 2 i c に基づいて、今回の特定入球パターンを決定する(S 1 1 5 0 3)。
【2 4 2 9】

ここで、S 1 1 5 0 3 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 2 0 2 i c は、図 2 7 2 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 C 2 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、S 1 1 5 0 3 の処理では、現在の遊技状態を R A M 2 0 3 のその他メモリエリア 2 0 3 z 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 C 2 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。

10

【2 4 3 0】

S 1 1 5 0 3 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(S 1 1 5 0 4)、特定入球中フラグ 2 0 3 i a をオンに設定する(S 1 1 5 0 5)。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(S 1 1 5 0 6)、本処理を終了する。

【2 4 3 1】

以上、説明をした通り、本第 1 0 実施形態では、球が入球した場合に、小アタッカ 4 6 5 0 を開放させる動作が実行される特定入球口 4 6 4 0 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。

【2 4 3 2】

また、特定入球口 4 6 4 0 に球が入球してから小アタッカ 4 6 5 0 を開放させるまでの期間(待機期間)を、特定入球口 4 6 4 0 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 4 6 5 0 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。

20

【2 4 3 3】

また、本第 1 0 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 4 6 4 0 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 4 6 4 0 に球が入球してから小アタッカ 4 6 5 0 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。

30

【2 4 3 4】

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 4 6 5 0 を開放可能な特殊遊技を実行させることができる。

【2 4 3 5】

なお、本第 1 0 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 4 6 5 0 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 4 6 5 0 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を設定しても良いし、複数の期間を組み合わせ設定しても良い。

40

【2 4 3 6】

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

50

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。

【２４３７】

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。

10

【２４３８】

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。

20

【２４３９】

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。

【２４４０】

<第１０実施形態の変形例について>

30

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。

【２４４１】

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。

40

【２４４２】

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。

【２４４３】

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

50

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。

【2444】

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。

【2445】

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。

【2446】

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。

【2447】

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。

【2448】

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。

【2449】

<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。

【2450】

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。

【2451】

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

10

20

30

40

50

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。

【2452】

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（間を開けることな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。

【2453】

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。

【2454】

次に、図281を参照して、本変形例の主制御装置110のROM202に設けられる電氣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、基本的な電氣的構成は第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。

【2455】

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。

【2456】

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。

【2457】

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。

【2458】

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。

【2459】

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。

【2460】

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。

【2461】

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。

【2462】

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。

【2463】

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。

【2464】

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。

【2465】

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

10

20

30

40

50

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。

【2466】

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に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）。

【2467】

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。

【2468】

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。

【2469】

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。

【2470】

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。

【2471】

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。

【2472】

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。

【2473】

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。

10

20

30

40

50

【2474】

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。

【2475】

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。

【2476】

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。

【2477】

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（S13002）。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。

【2478】

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。

【2479】

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。

【2480】

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。

【2481】

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

10

20

30

40

50

殊演出を設定することができる。

【2482】

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。

【2483】

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。

【2484】

<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。

【2485】

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ができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2486】

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に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。

【2487】

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の表示態様を変えさせるように構成していた。

【2488】

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

10

20

30

40

50

ことができ、演出効果を高めることができた。

【2489】

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期間中の遊技の興味が低下してしまう問題があった。

10

【2490】

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。

【2491】

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。

20

【2492】

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。

【2493】

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。

30

【2494】

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の電氣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。

【2495】

<第11実施形態における演出内容について>

40

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。

【2496】

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

50

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）の演出態様を変え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。

【2497】

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。

10

【2498】

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。

【2499】

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回目の小当たり当選した（停止表示された）状態を示すものとなる。

20

【2500】

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。

30

【2501】

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。

【2502】

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。

40

【2503】

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。

50

【2504】

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。

【2505】

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。

【2506】

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。

【2507】

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。

【2508】

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。

【2509】

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。

【2510】

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81

10

20

30

40

50

2) 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。

【2511】

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。

【2512】

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。

【2513】

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。

【2514】

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。

【2515】

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。

【2516】

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。

【2517】

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

10

20

30

40

50

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。

【2518】

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を選択できるように構成しても良い。

【2519】

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。

【2520】

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。

【2521】

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。

【2522】

＜第11実施形態における電氣的構成について＞

次に、図287～図289を参照して、本第11実施形態における電氣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。

【2523】

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。

【2524】

示唆態様選択テーブル 222 j a 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。

【2525】

ここで、図 288 を参照して、示唆態様選択テーブル 222 j a 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 222 j a 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 222 j a は、取得した特図 2 変動回数カウンタ 223 j b の値と、残時間格納エリア 223 p に格納されている残時間情報と、示唆演出カウンタ 223 j c 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。

10

【2526】

本第 11 実施形態では、示唆態様選択テーブル 222 j a 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。

【2527】

20

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 222 j a 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。

30

【2528】

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 223 j b の値が「1～5」であって、残時間格納エリア 223 p 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 223 j c 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 223 j c 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 223 j c 値の範囲に関わらず「ノーマル」が規定されている。

【2529】

40

また、特図 2 変動回数カウンタ 223 j b の値が「6～39」であって、残時間格納エリア 223 p 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 223 j c 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 223 j c 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 223 j c 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。

【2530】

50

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の値が「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の値の値に関わらず「示唆強」が規定されている。

【2531】

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。

【2532】

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。

【2533】

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。

【2534】

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。

【2535】

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。

【2536】

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

10

20

30

40

50

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。

【2537】

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。

10

【2538】

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。

【2539】

20

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。

【2540】

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）。

30

【2541】

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が開くことな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。

40

【2542】

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。

【2543】

さらに、示唆演出として「特典演出」が設定された場合は、他では見るのが困難であ

50

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。

【2544】

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。

10

【2545】

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。

20

【2546】

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なく、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。

【2547】

30

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なく、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。

【2548】

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。

40

【2549】

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

50

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。

【2550】

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。

【2551】

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。

【2552】

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。

【2553】

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。

【2554】

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。

【2555】

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)。

【2556】

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。

【2557】

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。

【2558】

<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113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。

【2559】

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。

【2560】

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

10

20

30

40

50

1 1（図 2 9 2 の S 1 4 5 7 4）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。

【 2 5 6 1 】

次に、図 2 9 1 を参照して、本第 1 1 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行されるコマンド判定処理 1 1（図 2 9 0 の S 1 4 1 8 2 参照）内の一処理である当たり関連処理 1 1（S 1 4 5 7 4 参照）にて実行される大当たり関連処理 1 1（図 2 9 1 の S 4 5 9 2 参照）について説明する。図 2 9 1 は、大当たり関連処理 1 1（S 4 5 9 2）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 1 1（S 4 5 9 2）は、上述した第 4 実施形態における大当たり関連処理（図 6 4 の S 4 5 0 2）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。

10

【 2 5 6 2 】

大当たり関連処理 1 1（S 4 5 9 2）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（S 4 6 0 1）、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（S 4 6 0 1：Y e s）、表示用大当たり開始コマンドを設定し（S 4 6 0 2）、次いで、特図 2 変動回数カウンタ 2 2 3 j b の値をクリアし（S 4 6 9 1）、示唆済情報格納エリアに格納されている情報（R U S H 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（S 4 6 9 2）、本処理を終了する。

【 2 5 6 3 】

一方で、S 4 6 0 1 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（S 4 6 0 1：N o）、上述した大当たり関連処理（図 6 4 の S 4 5 0 2）と同一の S 4 6 0 3 ～ S 4 6 1 3 の処理を実行し本処理を終了する。

20

【 2 5 6 4 】

つまり、大当たり関連処理 1 1（S 4 5 9 2）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 R U S H 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、R U S H 遊技が複数回実行されたとしても、過去の R U S H 遊技に関する情報に基づいて R U S H 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。

【 2 5 6 5 】

本第 1 1 実施形態では、特図 1 の大当たり変動中に R U S H 遊技が実行されるように構成しているため、R U S H 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 R U S H 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、R U S H 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 R U S H 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、R U S H 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 R U S H 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。

30

【 2 5 6 6 】

さらに、本第 1 1 実施形態では、1 回の R U S H 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 R U S H 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 R U S H 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 3 0 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。

40

【 2 5 6 7 】

50

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 MPU 221 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。

【2568】

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。

【2569】

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。

【2570】

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。

【2571】

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

10

20

30

40

50

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。

【2572】

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。

【2573】

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。

【2574】

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なかを判別し、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。

【2575】

S14102の処理において、残期間が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、残期間が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）。

【2576】

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。

【2577】

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。

【2578】

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 2 9 4 は特図 2 用変動表示設定処理 1 1 (S 5 1 9 5) 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 1 1 (S 5 1 9 5) 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 1 6 0 の S 5 1 7 5) 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、R U S H 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。

【2 5 7 9】

特図 2 用変動表示設定処理 1 1 (S 5 1 9 5) 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 1 6 0 の S 5 1 7 5) と同一の S 5 3 0 1 ~ S 5 3 5 1 までの処理を実行する。そして、S 5 3 5 1 の処理を終えると、示唆演出中フラグ 2 2 3 j d がオンに設定されているかを判別する (S 5 3 9 1)。S 5 3 9 1 の処理において、示唆演出中フラグ 2 2 3 j d 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 (S 5 3 9 1 : N o)、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 1 6 0 の S 5 1 7 5) と同一の S 5 3 5 2 の処理を実行し、S 5 3 9 2 の処理へ移行する。

【2 5 8 0】

一方で、S 5 3 9 1 の処理において、示唆演出中フラグ 2 2 3 j d がオンに設定されていると判別した場合は (S 5 3 9 1 : Y e s)、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 (S 5 3 9 4)、S 5 3 9 3 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 8 1 の主表示領域 D m の全体を用いて特図 2 の変動演出を実行する (図 2 8 5 (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 8 1 の主表示領域 D m 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 2 8 6 (a) 参照)。

【2 5 8 1】

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 1 1 3 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 1 1 4 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 1 1 3 の制御負荷を容易に軽減することができる。

【2 5 8 2】

S 5 3 5 2 の処理を終えると、示唆態様設定処理 (S 5 3 9 2) が実行され、次いで特図 2 変動回数カウンタ 2 2 3 j b の値を 1 加算して本処理を終了する。S 5 3 9 2 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。

【2 5 8 3】

本実施形態では、上述した通り、示唆演出中フラグ 2 2 3 j d がオンに設定されている場合には、示唆態様設定処理 (S 5 3 9 2) 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。

【2 5 8 4】

次に、図 2 9 5 を参照して、示唆態様設定処理 (S 5 3 9 2) 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。

【2585】

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なく、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。

【2586】

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。

【2587】

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。

【2588】

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。

【2589】

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

10

20

30

40

50

音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 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。

【2590】

以上説明をした通り、本第 1 1 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。

10

【2591】

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。

【2592】

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 1 1 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。

20

【2593】

つまり、本第 1 1 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。

【2594】

さらに、本第 1 1 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 1 1 実施形態では、1 回の特図変動期間中に複数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。

30

【2595】

なお、本第 1 1 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。

40

【2596】

本第 1 1 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 1 1 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

50

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場合、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。

【2597】

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。

10

【2598】

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。

【2599】

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。

20

【2600】

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。

30

【2601】

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。

【2602】

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。

40

【2603】

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。

【2604】

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

50

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。

【2605】

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。

10

【2606】

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。

【2607】

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。

20

【2608】

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。

30

【2609】

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。

40

【2610】

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。

【2611】

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

50

留球数コマンドを主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 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 1 1 0 において第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d 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 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 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 2 2 3 b の値を 1 減らすように構成する。これにより、主制御装置 1 1 0 が音声ランプ制御装置 1 1 3 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 1 1 3 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 1 1 0 および音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御的負担を軽減することができる。

10

【2 6 1 2】

上記各実施形態においては、第 1 入球口 6 4 への入賞およびスルーゲート 6 7 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 6 4 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 8 1 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 3 7 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。

【2 6 1 3】

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 8 1 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。

20

【2 6 1 4】

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 8 1）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。

30

【2 6 1 5】

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 1 3 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 1 3 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 1 3 の狙う領域を異ならせればよく、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。

40

【2 6 1 6】

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 2 2、2 3 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 7 5 0 や貯留装置（第 1 貯留装置 7 7 0、第 2 貯留装置 7 7 1）や第 2 枠ボタン（解除用ボタン）2 2 b（1 0 2 2 b、1 1 2 2 b）や第 3 枠ボタン（解除用ボタン）2 2 c の各動作制御の一部または全部を主制御装置 1 1 0 ではなく、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で実行するよ

50

うに構成してもよい。

【2617】

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。

【2618】

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。

【2619】

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。

【2620】

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。

【2621】

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。

【2622】

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。

【2623】

＜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。

【2624】

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回次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。

【2625】

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、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。

【2626】

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。

【2627】

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。

【2628】

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。

10

【2629】

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。

【2630】

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。

20

【2631】

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。

30

【2632】

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。

【2633】

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。

【2634】

40

＜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

50

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。

【2635】

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回次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。

【2636】

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さ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。

【2637】

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。

【2638】

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。

【2639】

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。

【2640】

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。

【2641】

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。

10

【2642】

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。

【2643】

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。

20

【2644】

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。

【2645】

<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。

30

40

【2646】

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

50

、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。

【2647】

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。

【2648】

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。

【2649】

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。

【2650】

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。

【2651】

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。

【2652】

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。

【2653】

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。

【2654】

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

10

20

30

40

50

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 C 5。

【2655】

遊技機 C 5 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。

【2656】

<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 D 1。

【2657】

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。

【2658】

遊技機 D 1 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。

【2659】

遊技機 D 1 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 D 2。

【2660】

遊技機 D 2 によれば、遊技機 D 1 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。

【2661】

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特典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。

【2662】

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。

【2663】

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。

【2664】

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。

【2665】

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。

【2666】

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。

【2667】

＜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。

【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。

10

【2669】

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。

【2670】

20

＜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。

30

【2671】

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。

40

50

【2672】

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。

【2673】

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。

【2674】

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。

【2675】

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。

【2676】

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。

【2677】

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。

【2678】

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。

【2679】

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。

【2680】

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。

【2681】

＜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。

10

【2682】

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。

20

【2683】

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。

【2684】

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。

30

【2685】

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。

【2686】

40

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。

【2687】

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。

【2688】

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に基づいて、前記第1遊技状態が設定

50

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。

【2689】

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。

【2690】

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。

【2691】

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。

【2692】

<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。

【2693】

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に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。

【2694】

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。

【2695】

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。

【２６９６】

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。

【２６９７】

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。

【２６９８】

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。

【２６９９】

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。

【２７００】

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。

【２７０１】

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。

【２７０２】

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。

【２７０３】

<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

10

20

30

40

50

、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 J 1。

【2704】

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、苦勞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。

【2705】

遊技機 J 1 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。

【2706】

遊技機 J 1 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 J 2。

【2707】

遊技機 J 2 によれば、遊技機 J 1 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。

【2708】

遊技機 J 1 または J 2 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 J 3。

【2709】

遊技機 J 3 によれば、遊技機 J 1 または J 2 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。

【2710】

遊技機 J 2 または J 3 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 J 4。

【2711】

遊技機 J 4 によれば、遊技機 J 2 または J 3 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。

【2712】

遊技機 J 2 から J 4 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

10

20

30

40

50

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。

【２７１３】

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。

10

【２７１４】

<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。

20

【２７１５】

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。

30

【２７１６】

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。

【２７１７】

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。

40

【２７１８】

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

50

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。

【2719】

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。

【2720】

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。

【2721】

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。

【2722】

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。

【2723】

<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。

【2724】

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。

【2725】

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

10

20

30

40

50

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。

【2726】

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。

【2727】

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。

【2728】

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。

【2729】

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。

【2730】

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。

【2731】

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。

【2732】

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。

【2733】

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。

【2734】

＜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

10

20

30

40

50

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。

【2735】

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。

【2736】

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。

【2737】

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。

【2738】

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。

【2739】

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。

【2740】

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。

【2741】

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

10

20

30

40

50

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 M 4。

【2742】

遊技機 M 4 によれば、遊技機 M 3 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。

【2743】

遊技機 M 4 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 M 5。

10

【2744】

遊技機 M 5 によれば、遊技機 M 4 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。

【2745】

＜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 N 1。

20

【2746】

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。

30

【2747】

遊技機 N 1 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。

【2748】

遊技機 N 1 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 N 2。

40

【2749】

遊技機 N 2 によれば、遊技機 N 1 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。

50

【2750】

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。

【2751】

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さを提供することができるという効果がある。

【2752】

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。

【2753】

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。

【2754】

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。

【2755】

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。

【2756】

<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。

【2757】

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。

【2758】

遊技機〇１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。

【２７５９】

遊技機〇１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〇２。

10

【２７６０】

遊技機〇２によれば、遊技機〇１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。

【２７６１】

遊技機〇２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〇３。

20

【２７６２】

遊技機〇３によれば、遊技機〇２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。

【２７６３】

遊技機〇３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〇４。

30

【２７６４】

遊技機〇４によれば、遊技機〇３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。

40

【２７６５】

遊技機〇４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

50

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05。

【2766】

遊技機05によれば、遊技機04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。

【2767】

＜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。

【2768】

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2013-226399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、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。

【2769】

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。

【2770】

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。

【2771】

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。

【2772】

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

10

20

30

40

50

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。

【2773】

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。

【2774】

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。

【2775】

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。

【2776】

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。

【2777】

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。

【2778】

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。

【2779】

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なく第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。

【2780】

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。

【2781】

遊技機 P 7 によれば、遊技機 P 6 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。

【2782】

遊技機 P 1 から P 7 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 P 8。

10

【2783】

遊技機 P 8 によれば、遊技機 P 1 から P 7 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。

20

【2784】

遊技機 P 1 から P 8 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 P 9。

【2785】

＜特徴 P a 群の派生＞（特電始動口を用いた小当たり R U S H）

30

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 P a 1。

【2786】

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。

40

【2787】

遊技機 P a 1 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

50

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。

【2788】

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。

【2789】

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。

【2790】

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。

【2791】

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。

【2792】

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。

【2793】

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。

【2794】

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。

【2795】

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。

【2796】

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。

10

20

30

40

50

【2797】

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。

【2798】

＜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。

【2799】

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。

【2800】

＜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。

【2801】

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、遊技の興味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。

【2802】

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。

【2803】

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。

10

【2804】

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。

20

【2805】

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。

【2806】

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。

30

【2807】

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。

【2808】

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。

40

【2809】

＜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

50

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。

10

【2810】

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。

20

【2811】

<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。

30

【2812】

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。

40

【2813】

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

50

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。

【2814】

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。

【2815】

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。

10

【2816】

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。

【2817】

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。

20

【2818】

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。

【2819】

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。

30

【2820】

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。

【2821】

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。

40

【2822】

＜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、

50

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 U 1。

【2823】

＜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 V 1。

【2824】

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。

【2825】

遊技機 V 1 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。

【2826】

遊技機 V 1 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 V 2。

【2827】

遊技機 V 2 によれば、遊技機 V 1 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。

【2828】

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。

【2829】

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。

【2830】

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。

10

【2831】

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。

【2832】

<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。

20

【2833】

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だけであることから、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。

30

【2834】

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。

40

【2835】

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。

【2836】

50

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。

【2837】

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。

【2838】

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。

【2839】

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。

【2840】

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。

【2841】

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。

【2842】

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。

【2843】

<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。

【2844】

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。

【2845】

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

10

20

30

40

50

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。

【2846】

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。

【2847】

＜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。

【2848】

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。

【2849】

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。

【2850】

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。

【2851】

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。

【2852】

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。

【2853】

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。

【2854】

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

10

20

30

40

50

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。

【2855】

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。

【2856】

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。

【2857】

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。

【2858】

<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。

【2859】

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。

【2860】

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。

【2861】

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。

【2862】

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。

【2863】

10

20

30

40

50

遊技機β 2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β 3。

【2864】

遊技機β 3によれば、遊技機β 2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。

【2865】

遊技機β 1からβ 3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β 4。

【2866】

遊技機β 4によれば、遊技機β 1からβ 3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。

【2867】

<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Z 1。

【2868】

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。

【2869】

遊技機Z 1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。

【2870】

遊技機Z 1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

10

20

30

40

50

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 Z 2。

【2871】

遊技機 Z 2 によれば、遊技機 Z 1 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。

【2872】

遊技機 Z 1 または Z 2 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 Z 3。

【2873】

遊技機 Z 3 によれば、遊技機 Z 1 または Z 2 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。

【2874】

＜特徴 A A 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 A A 1。

【2875】

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。

【2876】

遊技機 A A 1 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。

【2877】

遊技機 A A 1 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 A A 2。

【2878】

遊技機 A A 2 によれば、遊技機 A A 1 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。

【2879】

遊技機A A 2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A A 3。

【2880】

遊技機A A 3によれば、遊技機A A 2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。

【2881】

遊技機A A 1からA A 3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A A 4。

【2882】

遊技機A A 4によれば、遊技機A A 1からA A 3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。

【2883】

遊技機A A 4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A A 5。

【2884】

遊技機A A 5によれば、遊技機A A 4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。

【2885】

遊技機A A 5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A A 6。

【2886】

遊技機A A 6によれば、遊技機A A 5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。

【2887】

<特徴A B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

10

20

30

40

50

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A B 1。

【2888】

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）。

【2889】

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。

【2890】

遊技機A B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。

【2891】

遊技機A B 1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A B 2。

【2892】

遊技機A B 2によれば、遊技機A B 1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。

【2893】

遊技機A B 2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A B 3。

【2894】

遊技機 A B 3 によれば、上述した遊技機 A B 2 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。

【2895】

遊技機 A B 2 または A B 3 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 A B 4。

【2896】

遊技機 A B 4 によれば、遊技機 A B 2 または A B 3 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。

【2897】

<特徴 A C 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 A C 1。

【2898】

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。

【2899】

遊技機 A C 1 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する遊技者に対して第 2 判別手段の判別を実行させようとする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。

【2900】

10

20

30

40

50

遊技機 A C 1 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 A C 2。

【2901】

遊技機 A C 2 によれば、遊技機 A C 1 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。

【2902】

遊技機 A C 2 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 A C 3。

10

【2903】

遊技機 A C 3 によれば、遊技機 A C 2 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。

【2904】

20

遊技機 A C 1 または A C 3 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 A C 4。

【2905】

遊技機 A C 4 によれば、遊技機 A C 1 から A C 3 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。

【2906】

遊技機 A C 1 から A C 4 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 A C 5。

30

【2907】

遊技機 A C 5 によれば、遊技機 A C 1 から A C 4 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。

40

【2908】

遊技機 A C 1 から A C 5 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 A C 6。

【2909】

遊技機 A C 6 によれば、遊技機 A C 1 から A C 5 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

50

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。

【2910】

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。

【2911】

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。

【2912】

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。

【2913】

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。

【2914】

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2012-217766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、遊技者の

10

20

30

40

50

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、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、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、を有するものであり、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。

10

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、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。

技術的思想 3 の遊技機は、技術的思想 1 また 2 記載の遊技機において、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。

20

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。

30

技術的思想 5 の遊技機は、技術的思想 1 から 4 のいずれかに記載の遊技機において、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。

＜効果＞

技術的思想 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、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、を有するものであり、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。

40

50

よって、遊技者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、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。

よって、遊技者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、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。

よって、遊技者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。

よって、遊技者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 5 記載の遊技機によれば、技術的思想 1 から 4 のいずれかに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 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。

よって、遊技者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】

【 2 9 1 5 】

1 0	パチンコ機（遊技機）
S 3 0 6	第 1 判定手段
S 3 0 8	遊技状態設定手段
S 5 0 4	第 1 動的表示期間決定手段
S 5 0 8	第 1 動的表示手段
S 9 0 5	第 2 判定手段
S 1 2 0 5	第 2 動的表示期間決定手段
S 1 2 0 9	第 2 動的表示手段

10

20

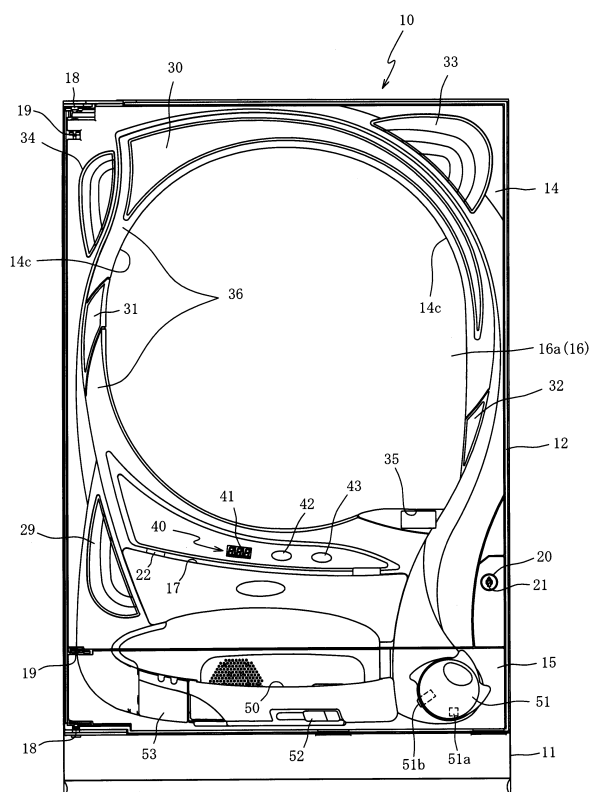
30

40

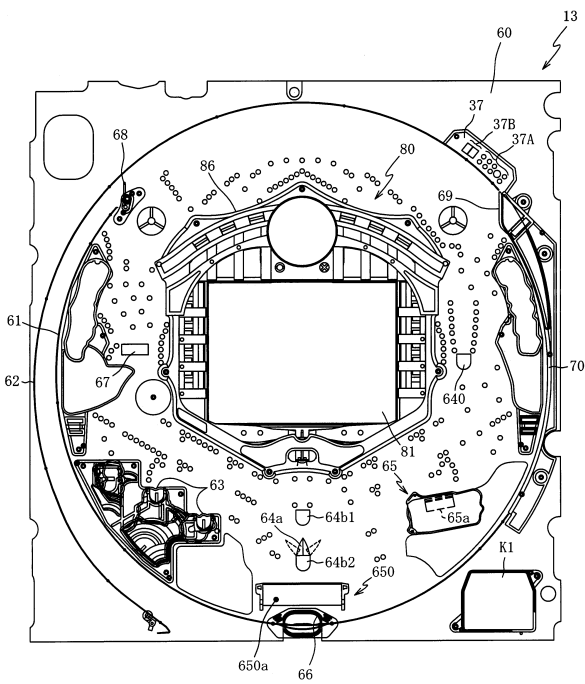
50

【図面】

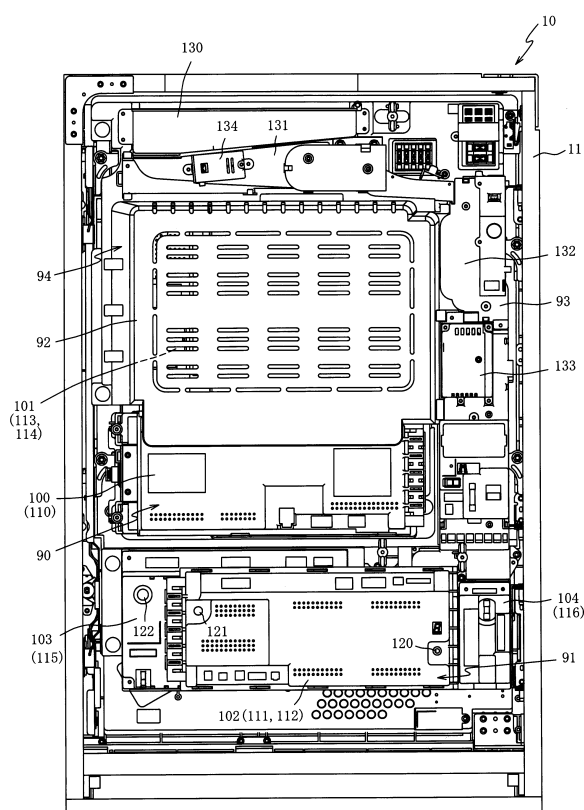
【図 1】



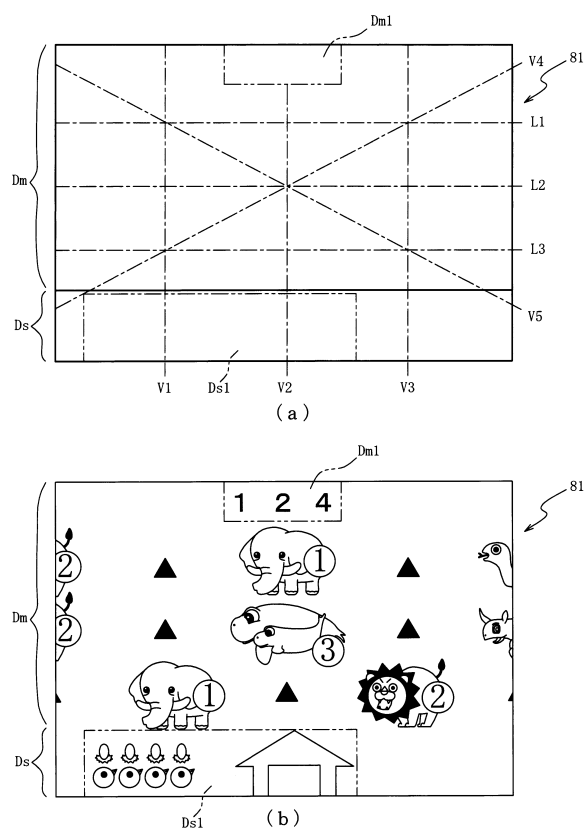
【図 2】



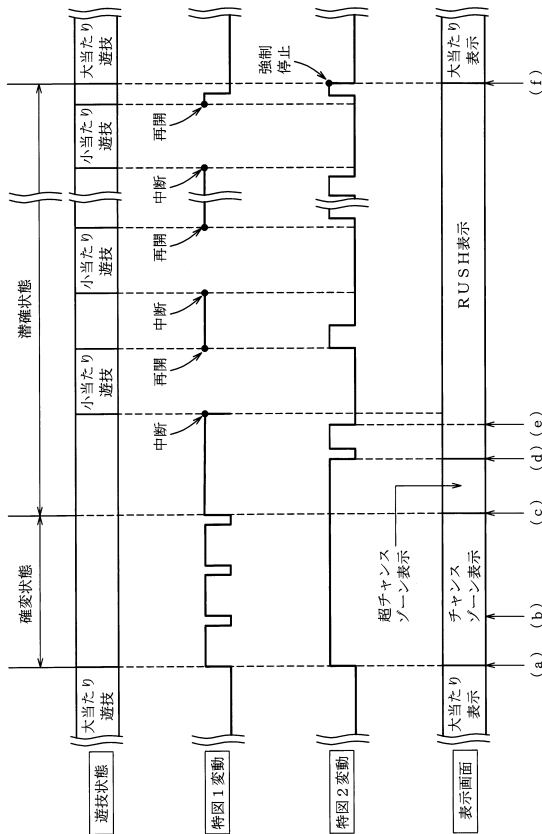
【図 3】



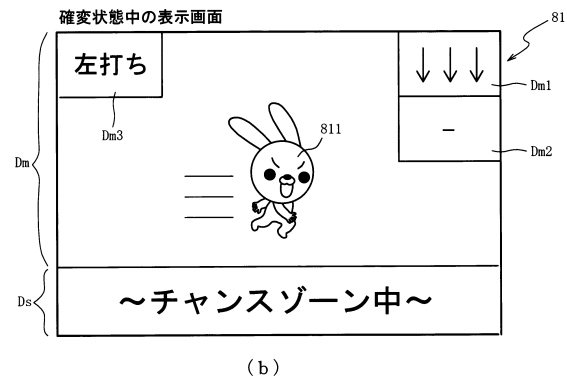
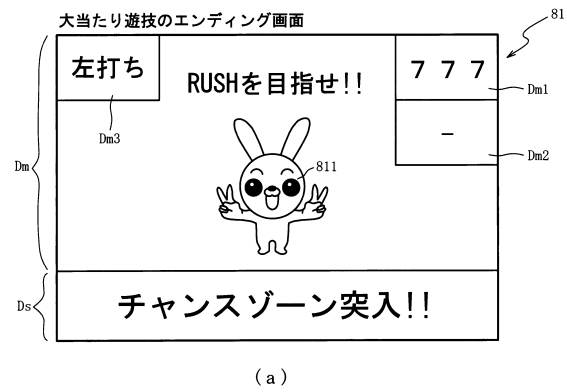
【図 4】



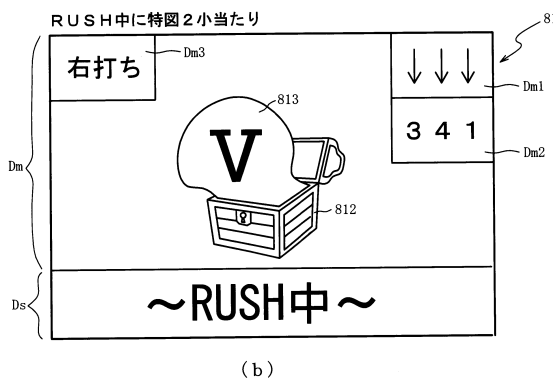
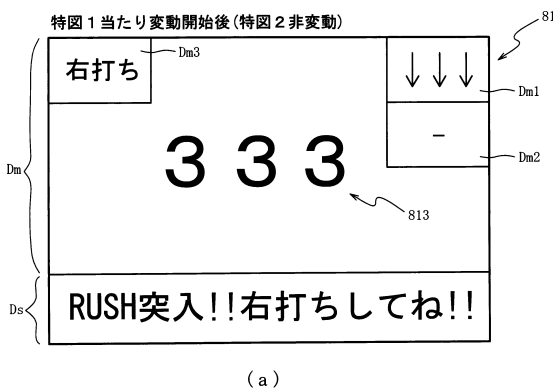
【図 5】



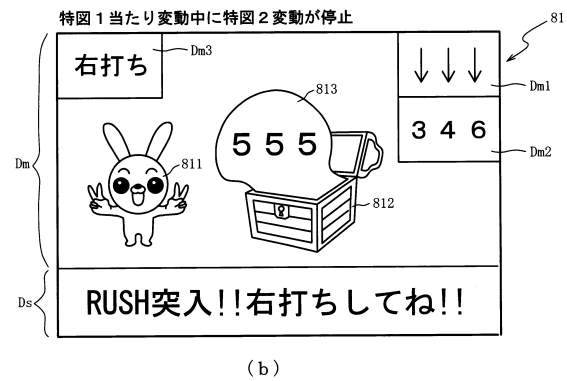
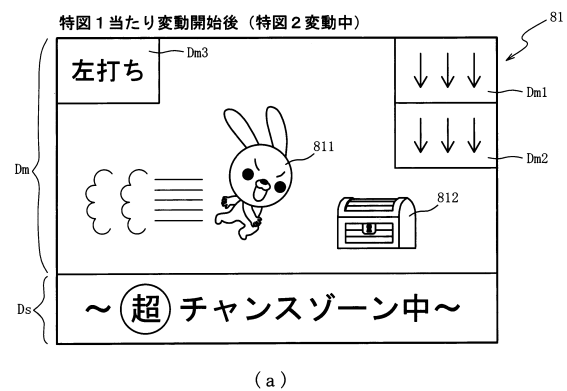
【図 6】



【図 7】



【図 8】



10

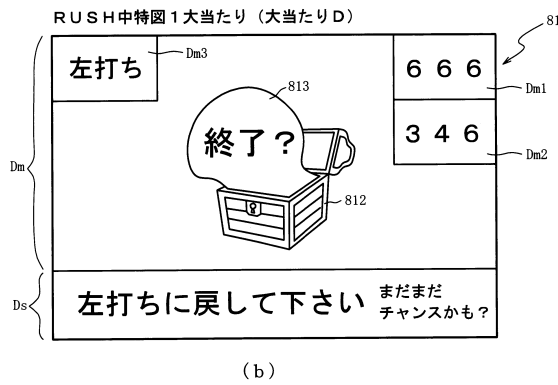
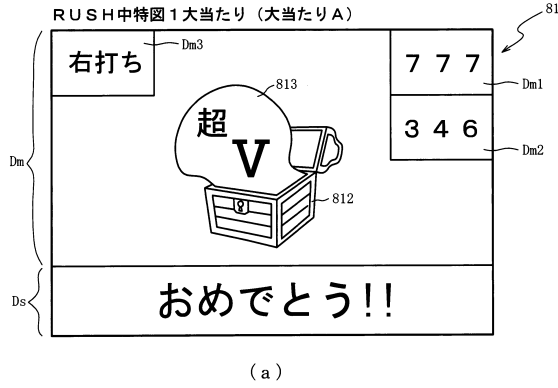
20

30

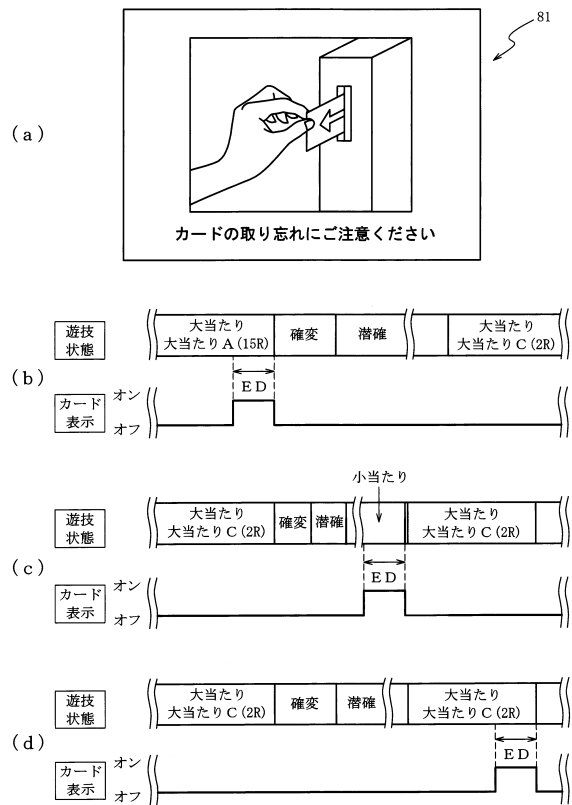
40

50

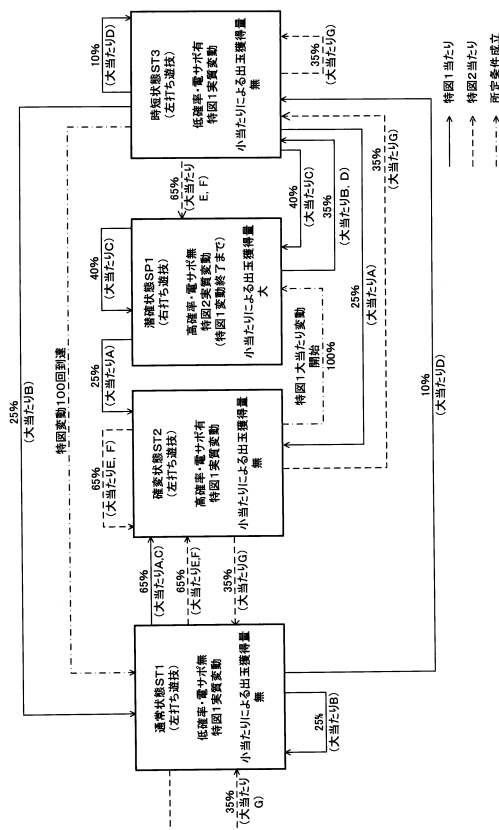
【図 9】



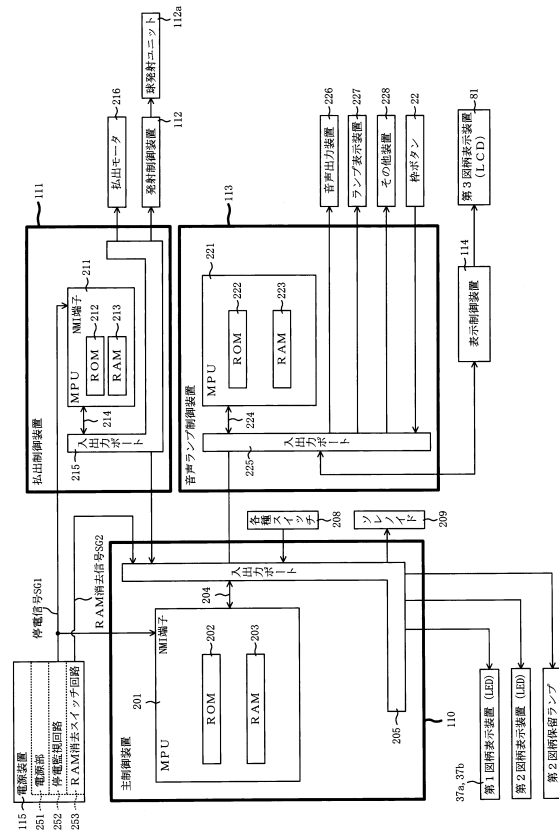
【図 10】



【図 11】



【図 12】



10

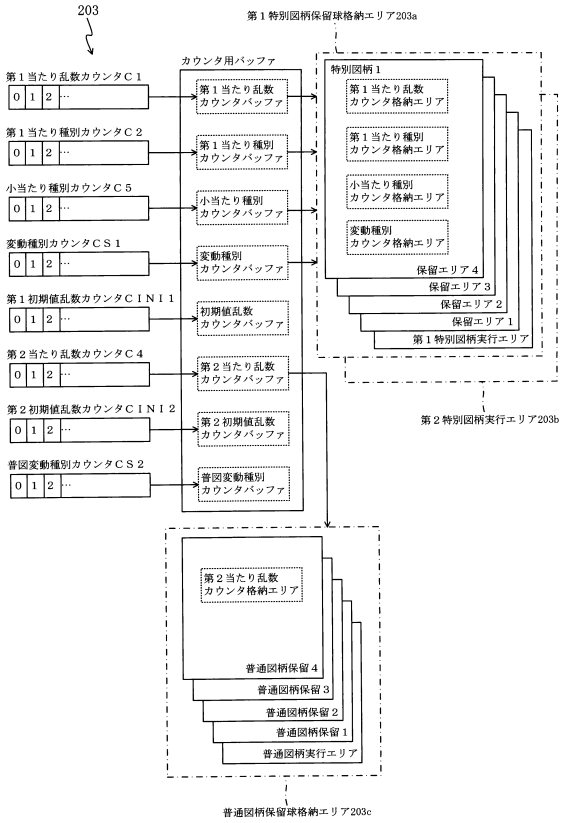
20

30

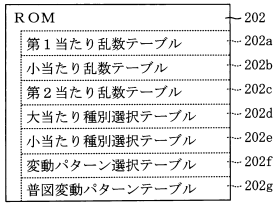
40

50

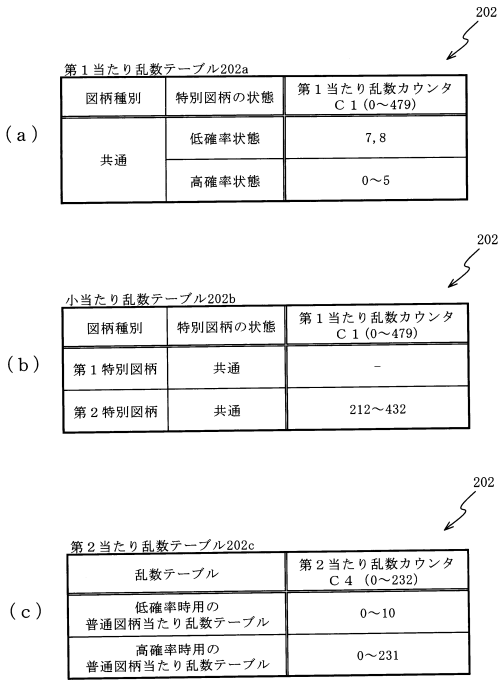
【図 1 3】



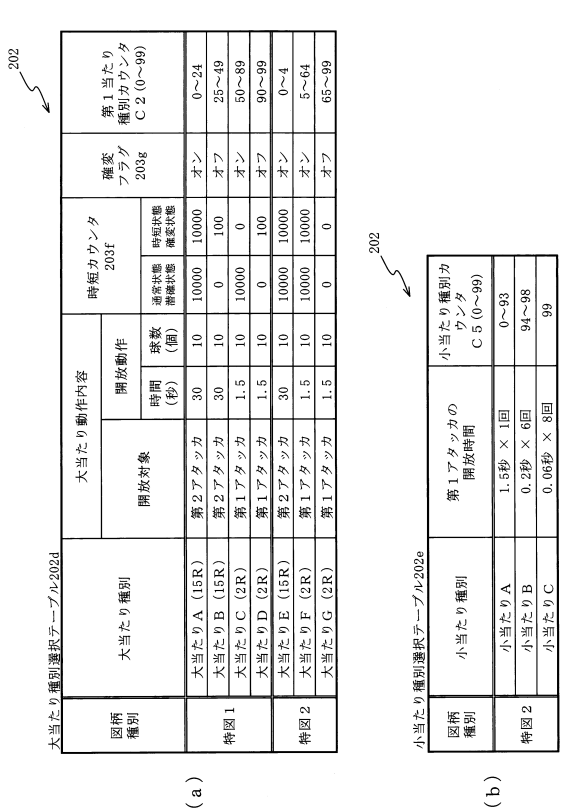
【図 1 4】



【図 1 5】



【図 1 6】



10

20

30

40

50

【図 17】

変動パターン選択テーブル	202f
通常用テーブル	202f1
時短・確変用テーブル	202f2
潜確用テーブル	202f3

【図 18】

202

図柄種別	当否判定結果	保留数	変動パターン	変動時間 (ms)	変動種別カウンタ CS1 (0~198)
特図 1	当たり	—	当たりノーマルリーチ	20000	0~50
			当たりスバーリーチ A	30000	51~100
			当たりスバーリーチ B	30000	101~150
			当たりスバーリーチ C	30000	151~198
	外れ	0, 1	短外れ	8000	—
			長外れ	12000	0~70
		2, 3	外れノーマルリーチ	20000	71~150
			外れスバーリーチ A	30000	151~170
			外れスバーリーチ B	30000	171~198
			短外れ	8000	0~70
特図 2	小当たり 外れ	—	長外れ	12000	71~130
			外れノーマルリーチ	20000	131~170
			外れスバーリーチ A	30000	171~185
			外れスバーリーチ B	30000	186~198

10

20

【図 19】

202

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間 (ms)	変動種別カウンタ CS1 (0~198)
特図 1	当たり	当たりノーマル変動	60000	0~99
		当たりスバー変動	180000	100~179
		当たりスペシャル変動	600000	180~198
	外れ	外れ変動	12000	0~198
特図 2	当たり	当たりロング変動	60000	0~198
	小当たり	小当たりロング変動	60000	0~198
	外れ	外れロング変動	60000	0~198

(a)

202

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間 (ms)	変動種別カウンタ CS1 (0~198)
特図 1	当たり	当たりノーマル変動	60000	0~39
		当たりスバー変動	180000	40~119
		当たりスペシャル変動	600000	120~198
	外れ	外れミドル変動	30000	0~198
特図 2	当たり	当たりショート変動	1000	0~198
	小当たり	小当たりショート変動	1000	0~198
	外れ	外れショート変動	1000	0~198

(b)

【図 20】

202

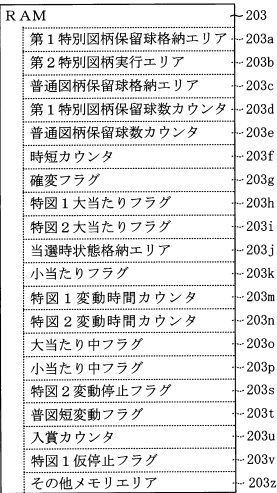
普図変動パターンテーブル202g			
遊技状態	変動時間 (ms)	普図変動種別カウンタ CS2 (0~198)	
普図低確状態 (通常・潜確状態)	10000	0~198	
普図高確状態 (時短・確変状態)	3000	0~198	

30

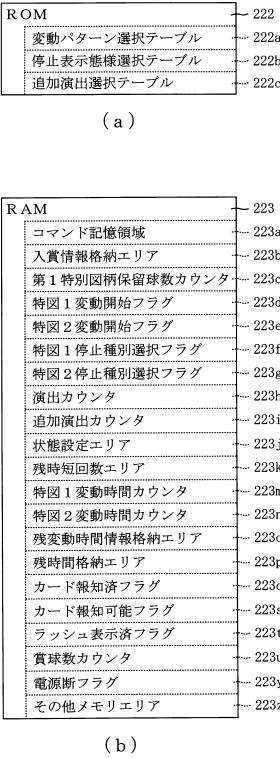
40

50

【図 2 1】



【図 2 2】



10

20

【図 2 3】

停止表示態様選択テーブル 222b

特図1 大当たり 種別	残時間 格納エリア 223p	演出カウンタ 223h (0~99)		
		0~39	40~79	80~99
大当たり A	0~60秒	1 1 1	1 1 1	6 6 6
	61~300秒	1 1 1	3 3 3	3 3 3
	301秒~	7 7 7	7 7 7	V V V
大当たり B	0~60秒	2 2 2	4 4 4	6 6 6
	61~300秒	4 4 4	6 6 6	1 1 1
	301秒~	1 1 1	3 3 3	3 3 3
大当たり C, D	0~60秒	4 4 4	6 6 6	4 4 4
	61~300秒	6 6 6	1 1 1	1 1 1
	301秒~	3 3 3	7 7 7	7 7 7

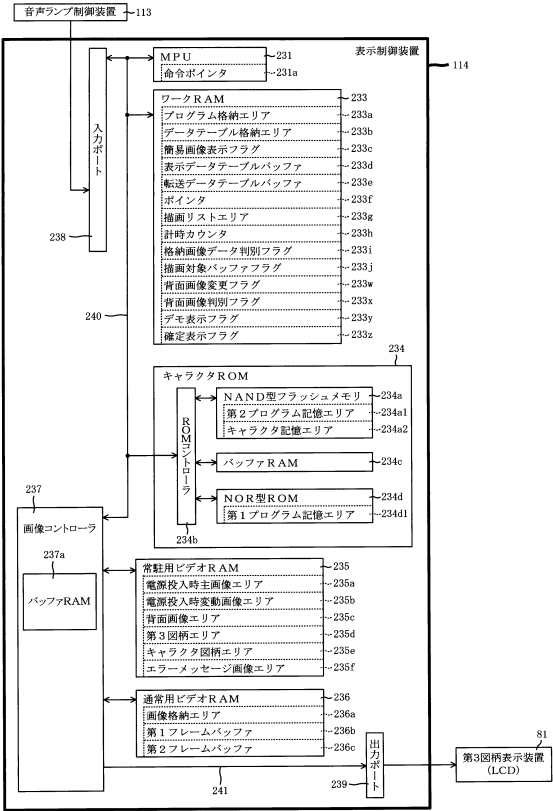
(a)

追加演出選択テーブル 222c

残変動時間	追加演出種別	追加演出カウンタ223i (0~198)
期間 A (5秒未満)	なし	0~99
	追加演出 A (宝箱ポロポロ)	100~198
期間 B (5秒~60秒)	追加演出 A (宝箱ポロポロ)	0~99
	追加演出 B (宝箱通常)	100~198
期間 C (60秒以上)	追加演出 B (宝箱通常)	0~99
	追加演出 C (宝箱豪華)	100~198

(b)

【図 2 4】

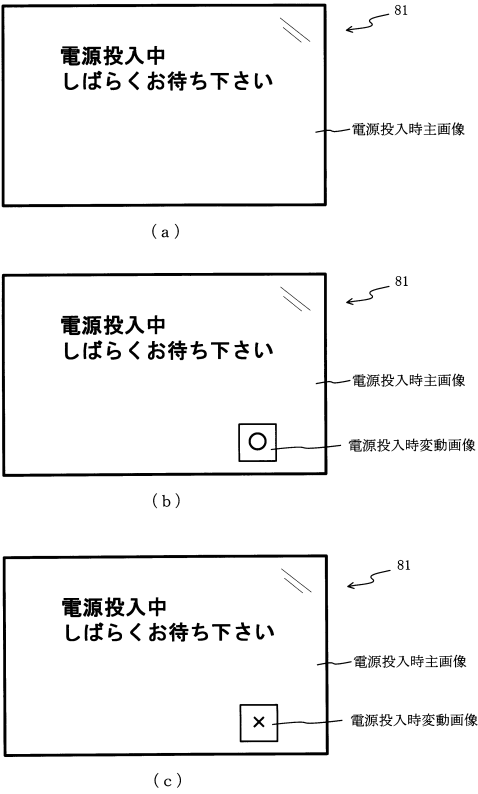


30

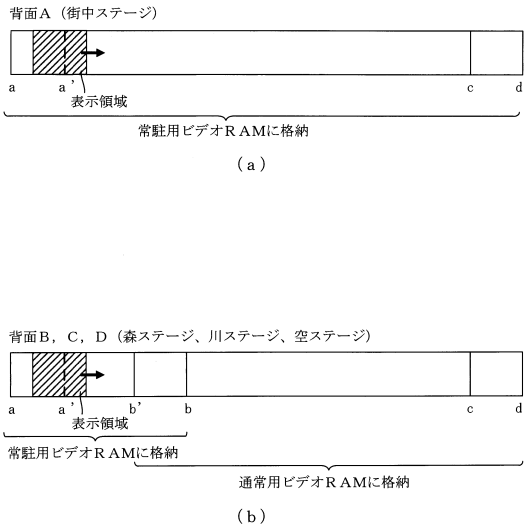
40

50

【図 2 5】



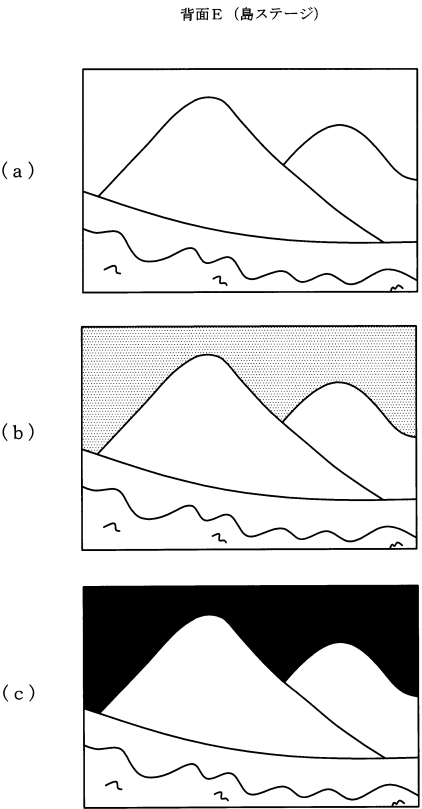
【図 2 6】



10

20

【図 2 7】



【図 2 8】

表示データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像 : 背面種別 図柄 1 : 図柄種別オフセット 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 図柄 2 : ... : エフェクト 1 : エフェクト種別 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 エフェクト 2 : ... : キャラクタ 1 : キャラクタ種別 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 キャラクタ 2 : ... : 0002H : 0003H : : 02F0H End

30

40

50

【図 29】

転送データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
0002H	
⋮	⋮
0097H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
⋮	⋮
02F0H	End

【図 30】

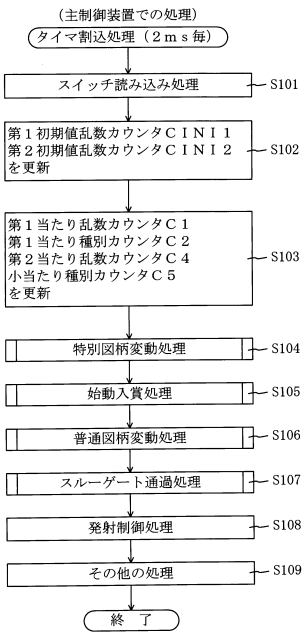
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	スプライト（表示物）のデータの格納RAM種別とアドレス 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
図柄 1	⋮
図柄 2	⋮
⋮	⋮
エフェクト 1	⋮
エフェクト 2	⋮
⋮	⋮
キャラクタ 1	⋮
キャラクタ 2	⋮
⋮	⋮
保留球数図柄 1	⋮
⋮	⋮
エラー図柄 1	⋮
転送データ	転送対象画像データの格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス

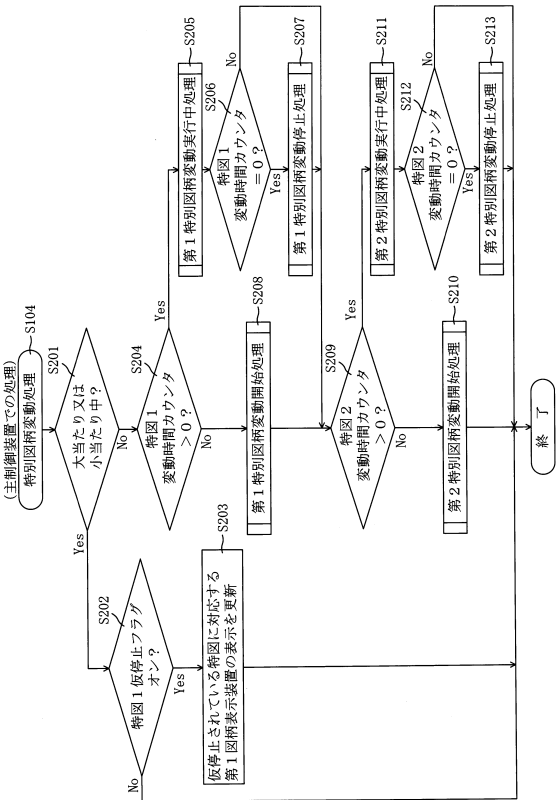
10

20

【図 31】



【図 32】

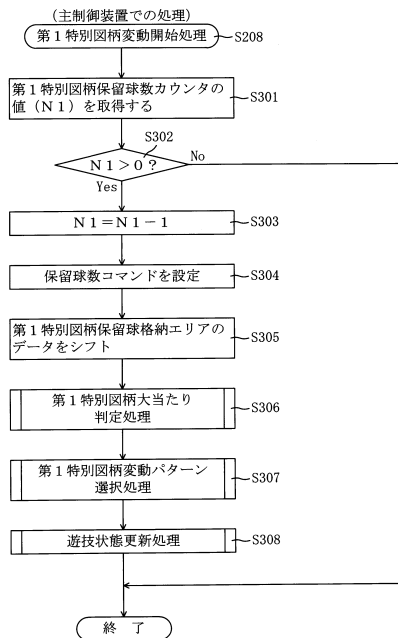


30

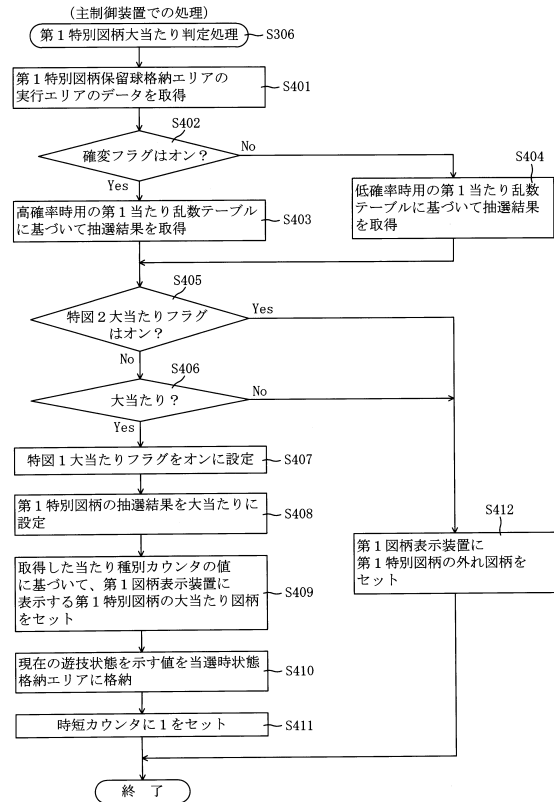
40

50

【図 3 3】



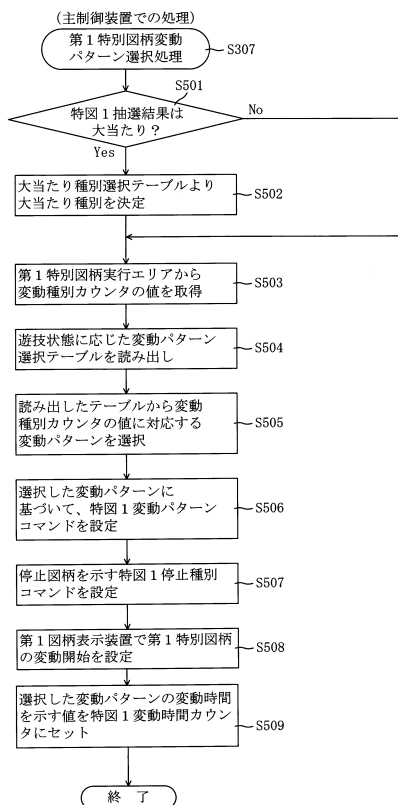
【図 3 4】



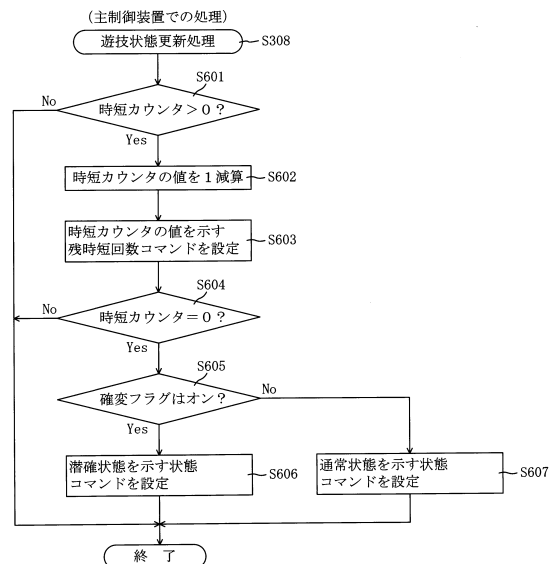
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

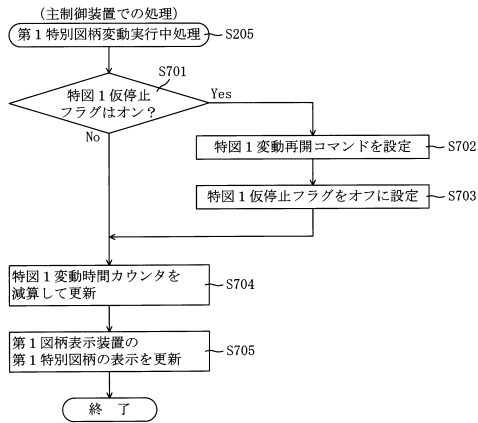


30

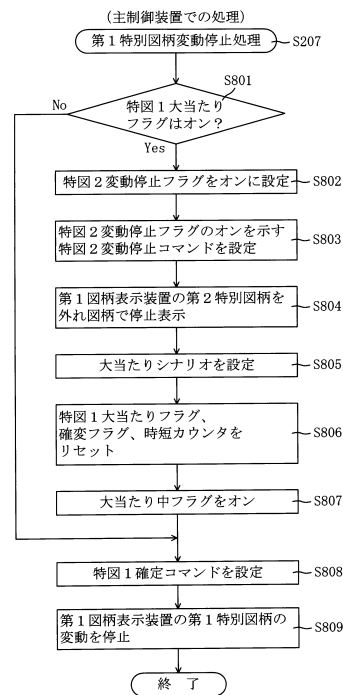
40

50

【図 37】



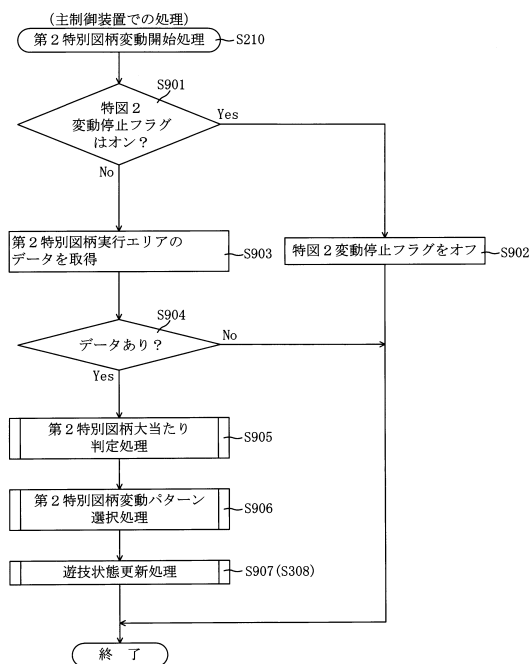
【図 38】



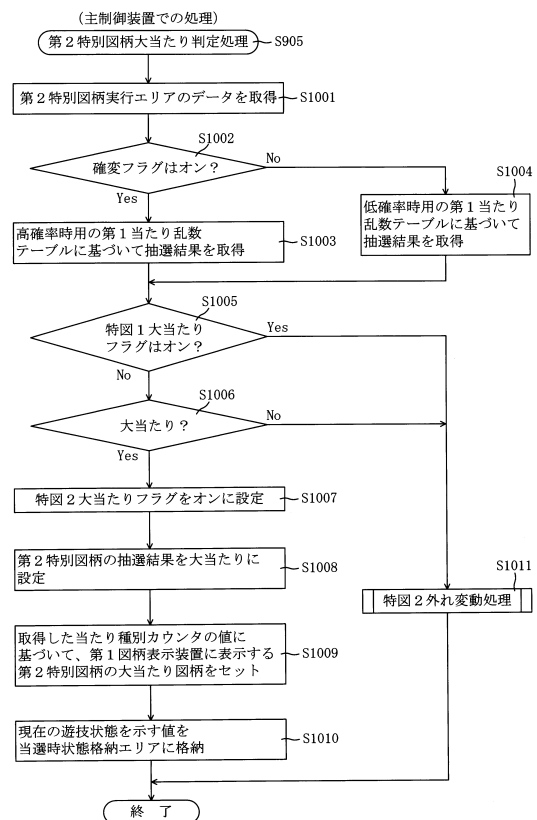
10

20

【図 39】



【図 40】

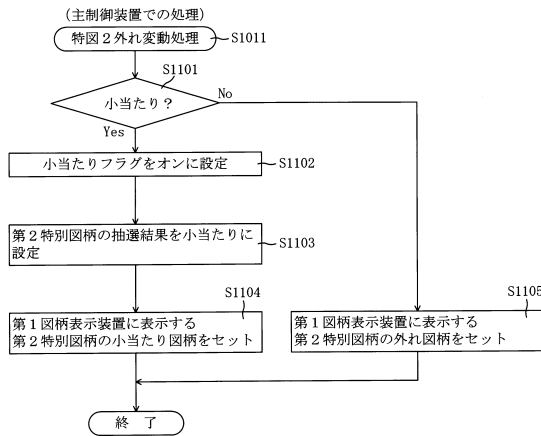


30

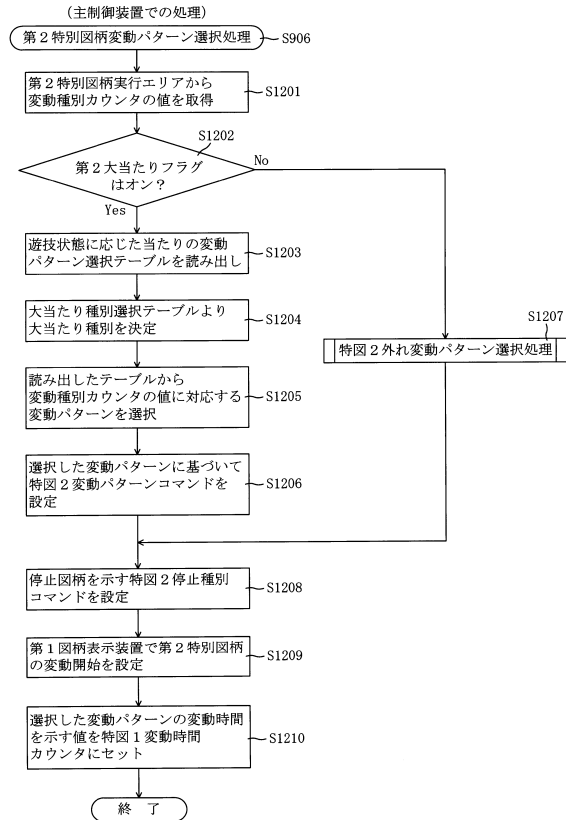
40

50

【図 4 1】



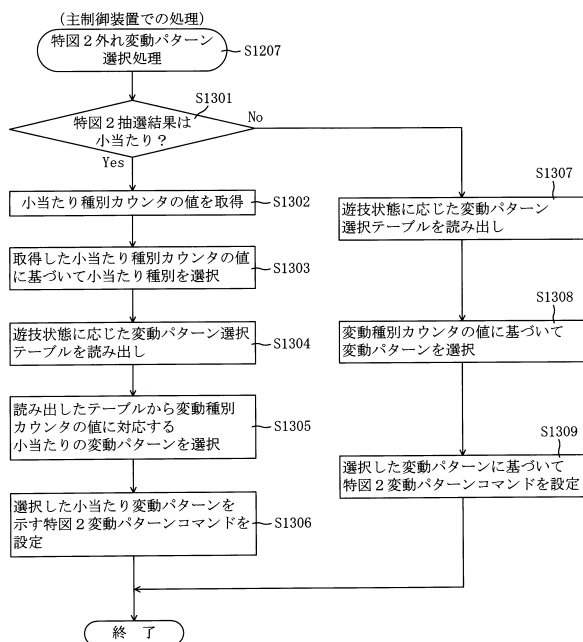
【図 4 2】



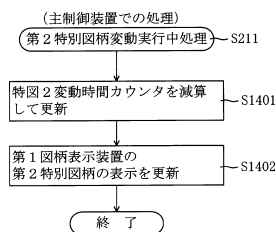
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

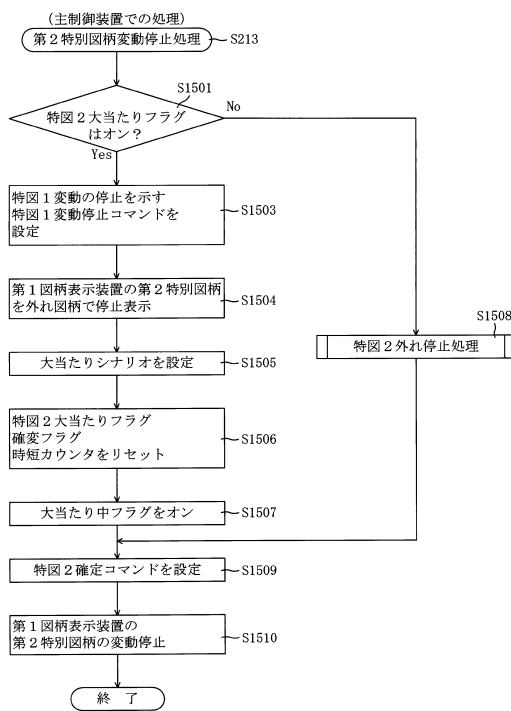


30

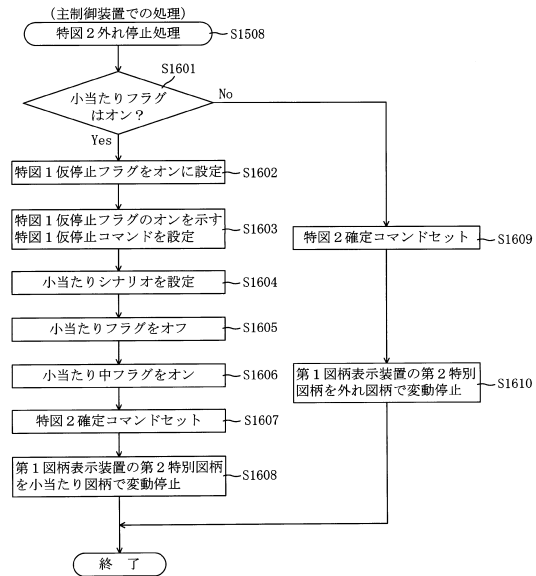
40

50

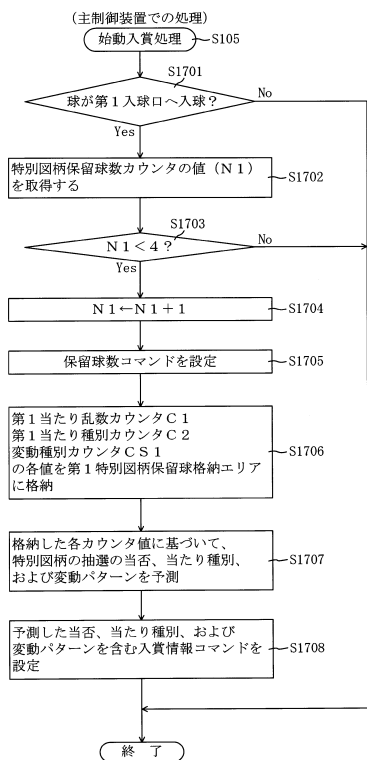
【図 4 5】



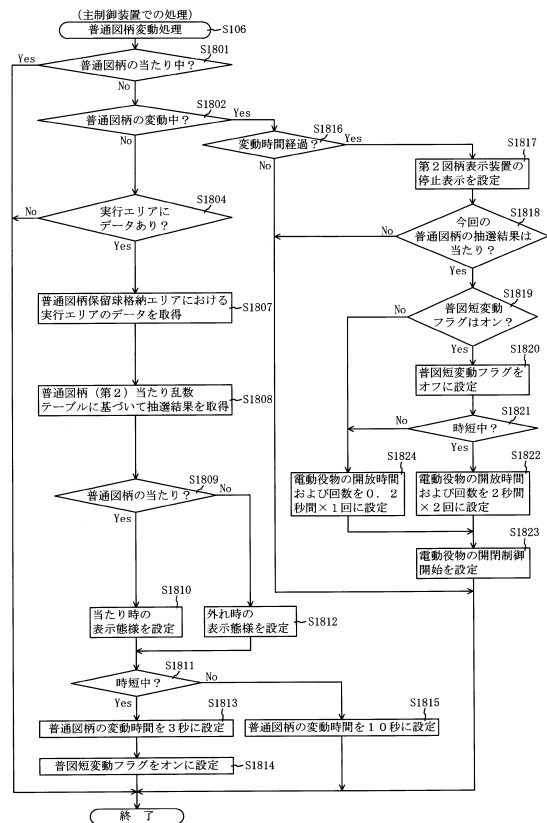
【図 4 6】



【図 4 7】



【図 4 8】



10

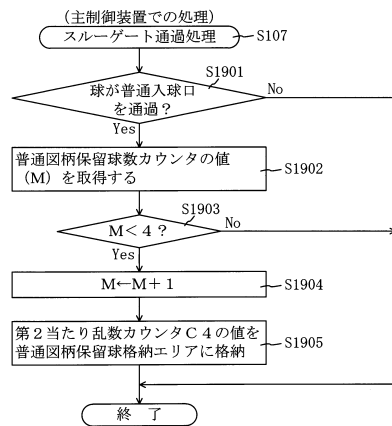
20

30

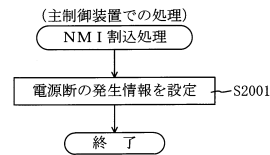
40

50

【図 49】



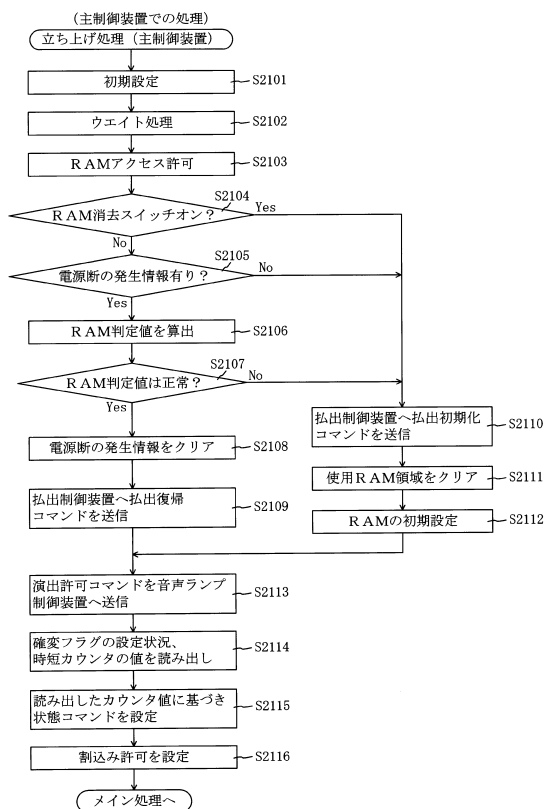
【図 50】



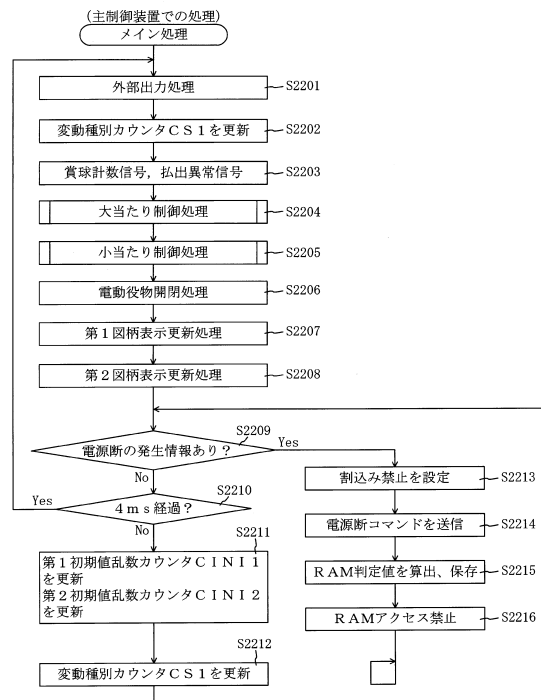
10

20

【図 51】



【図 52】

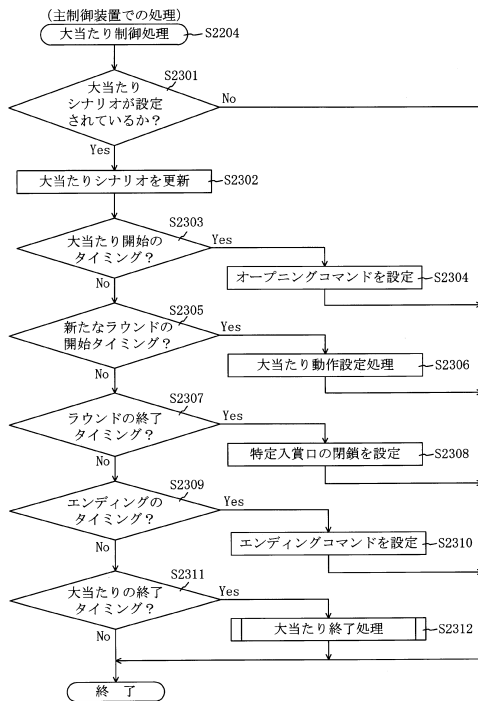


30

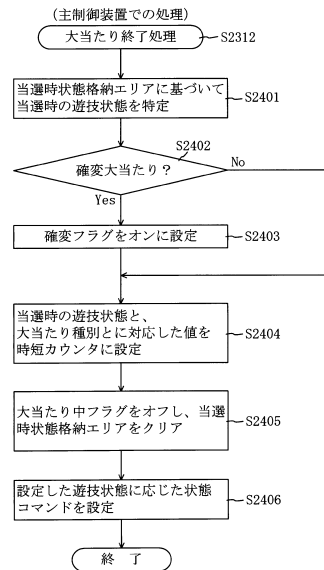
40

50

【図 5 3】



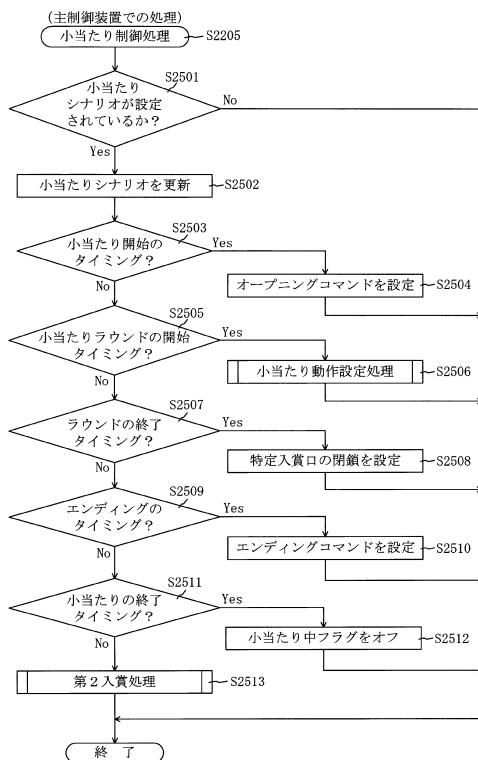
【図 5 4】



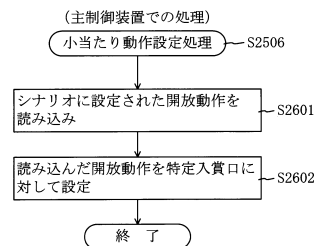
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】

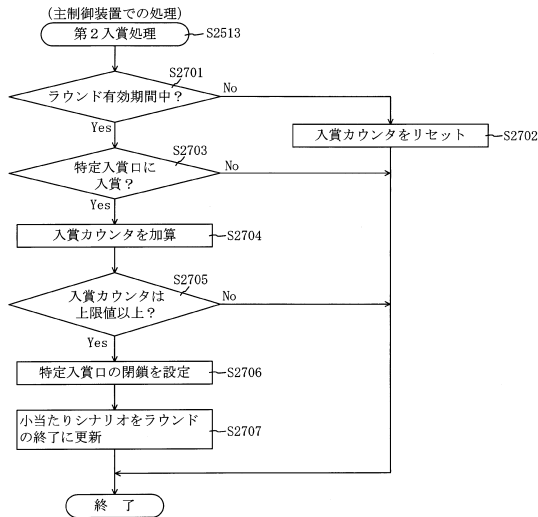


30

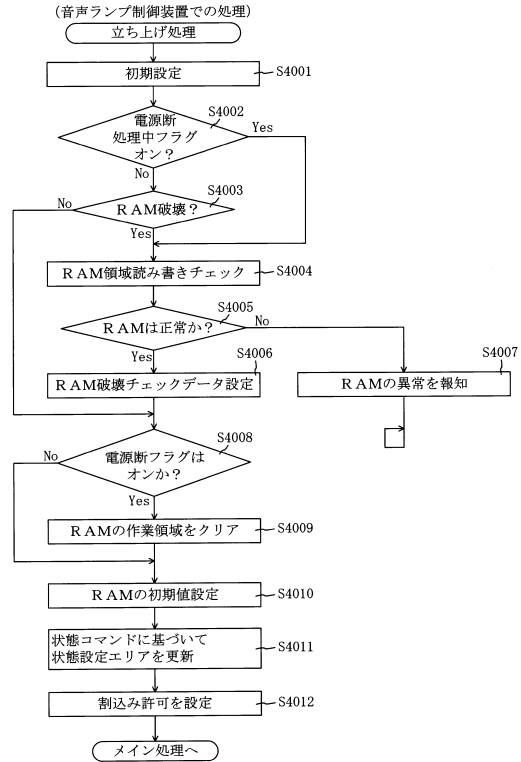
40

50

【図 57】



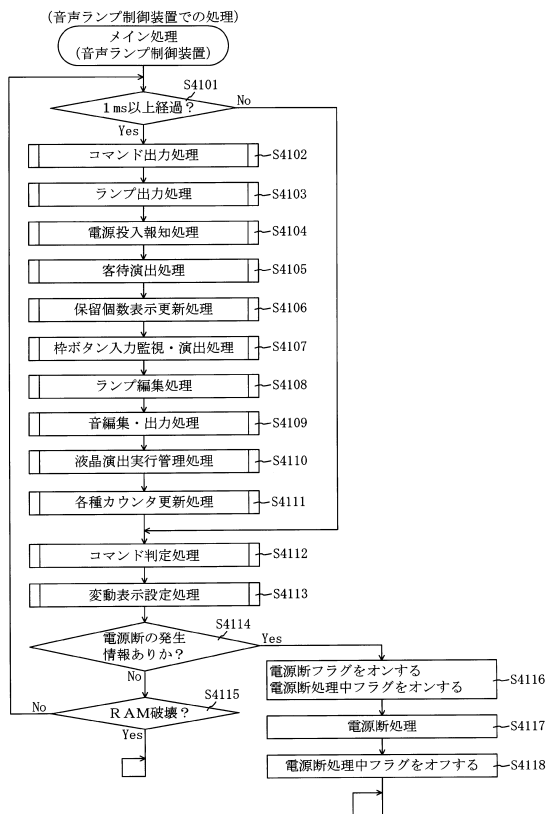
【図 58】



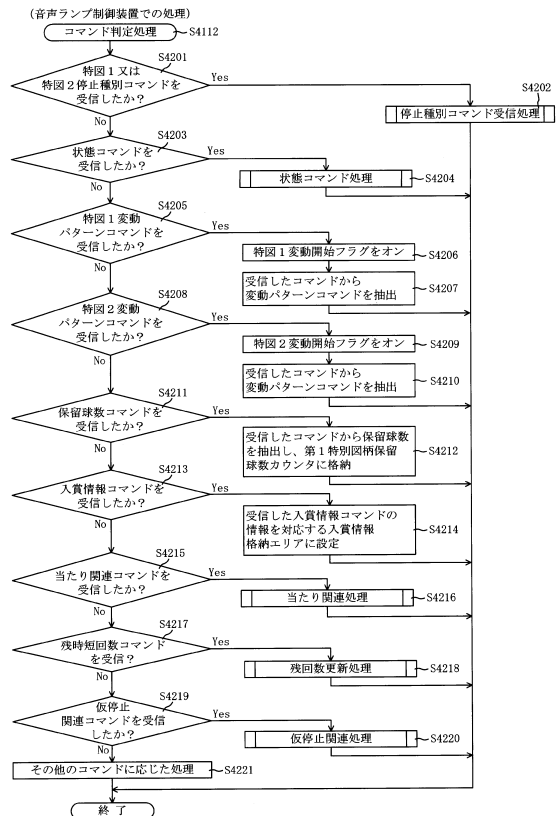
10

20

【図 59】



【図 60】

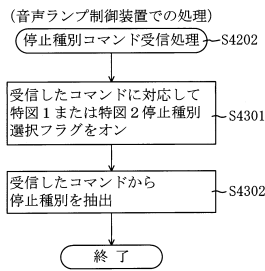


30

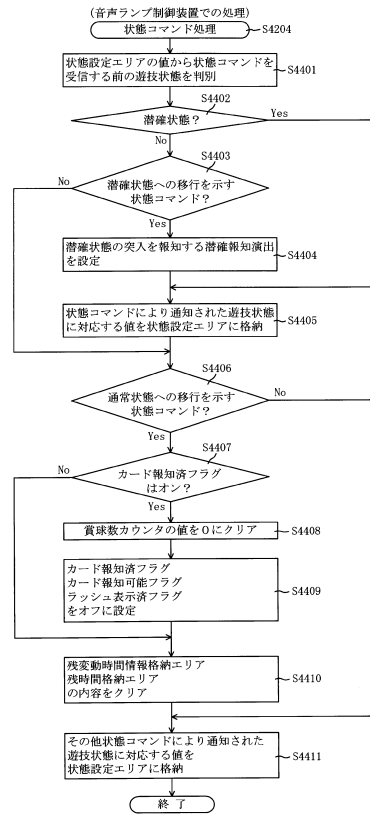
40

50

【図 6 1】



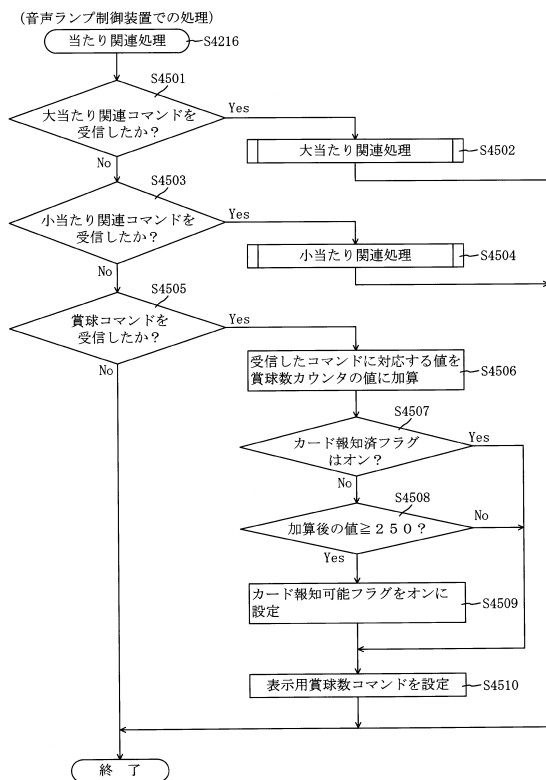
【図 6 2】



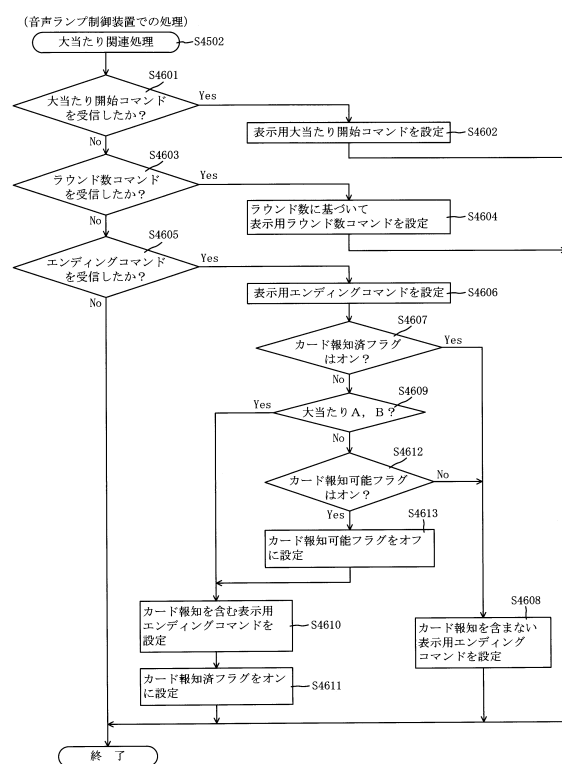
10

20

【図 6 3】



【図 6 4】

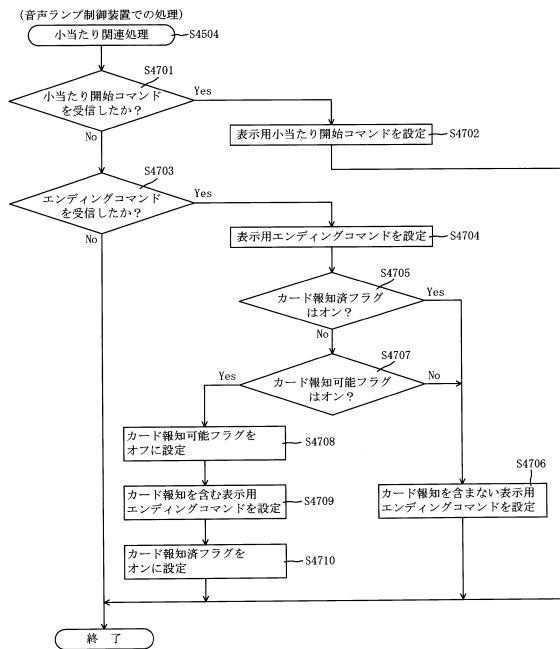


30

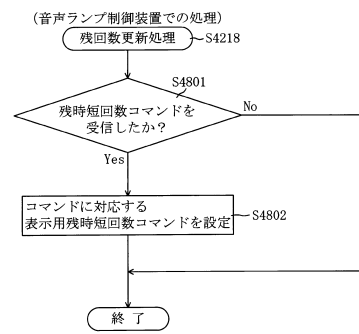
40

50

【図 6 5】



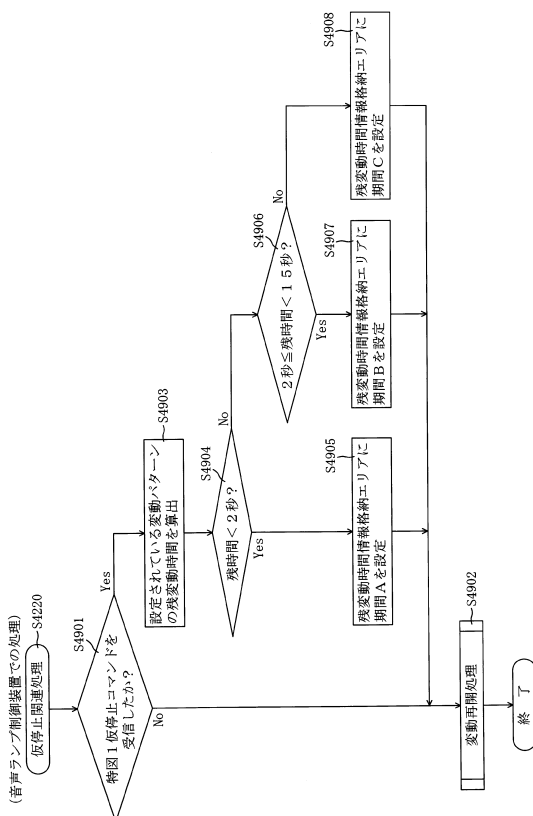
【図 6 6】



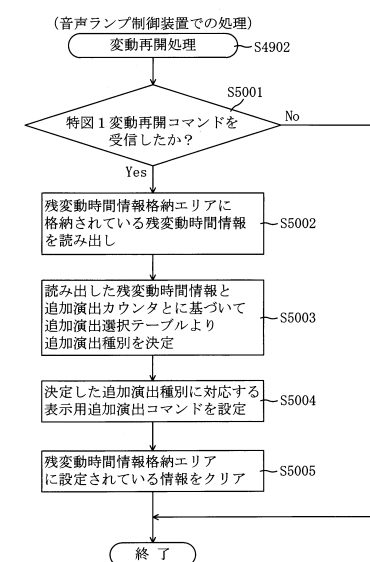
10

20

【図 6 7】



【図 6 8】

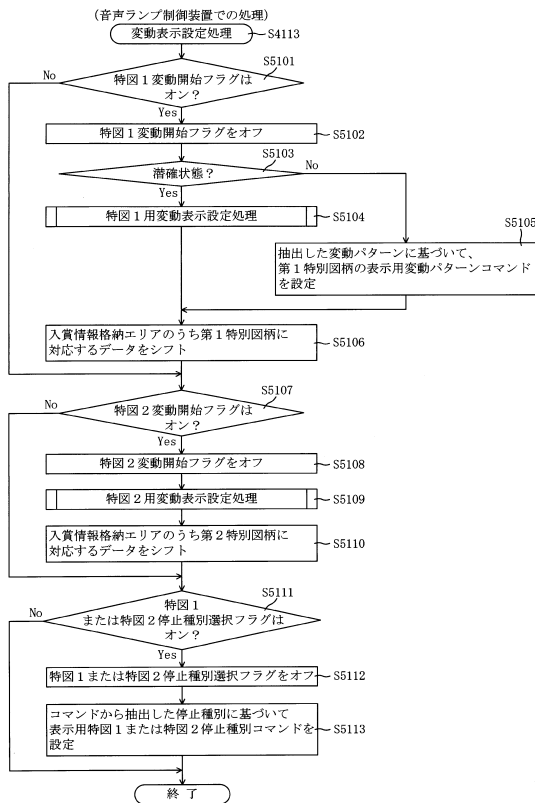


30

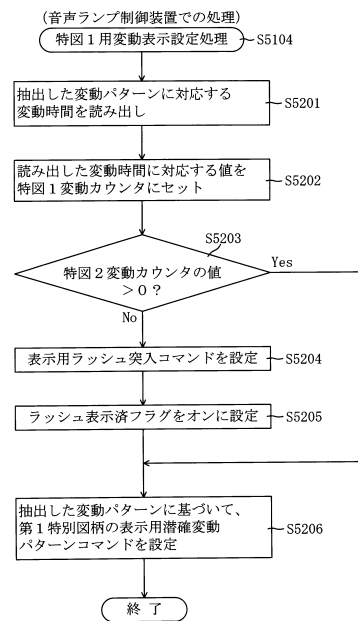
40

50

【図 69】



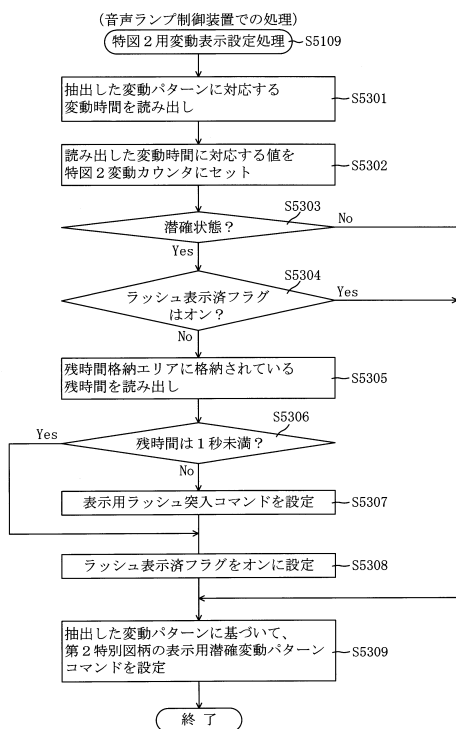
【図 70】



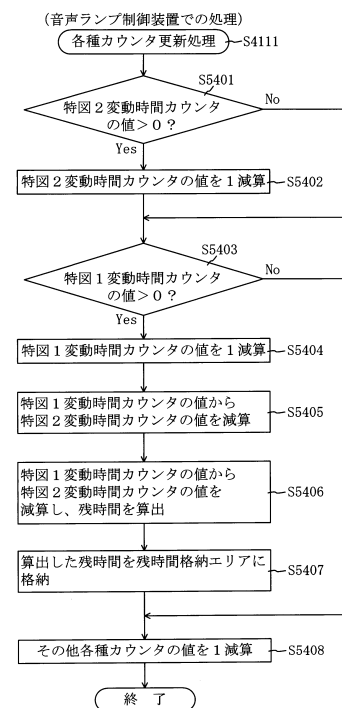
10

20

【図 71】



【図 72】

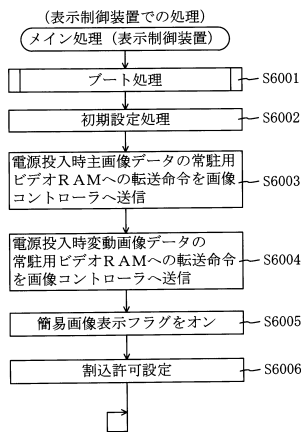


30

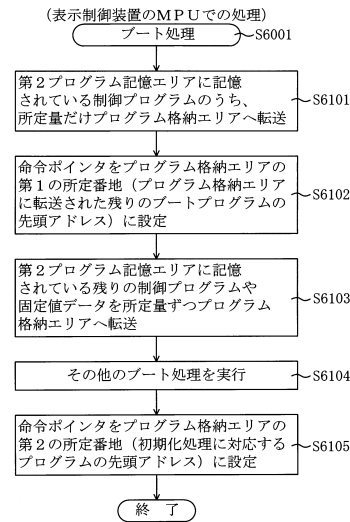
40

50

【図 7 3】



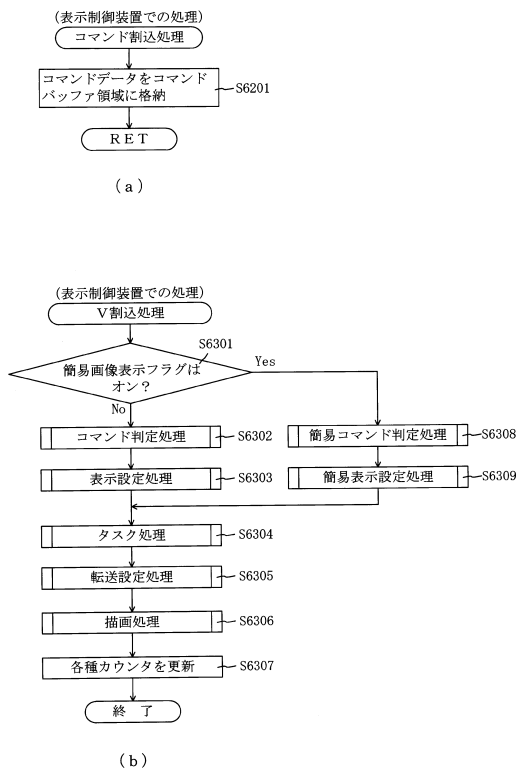
【図 7 4】



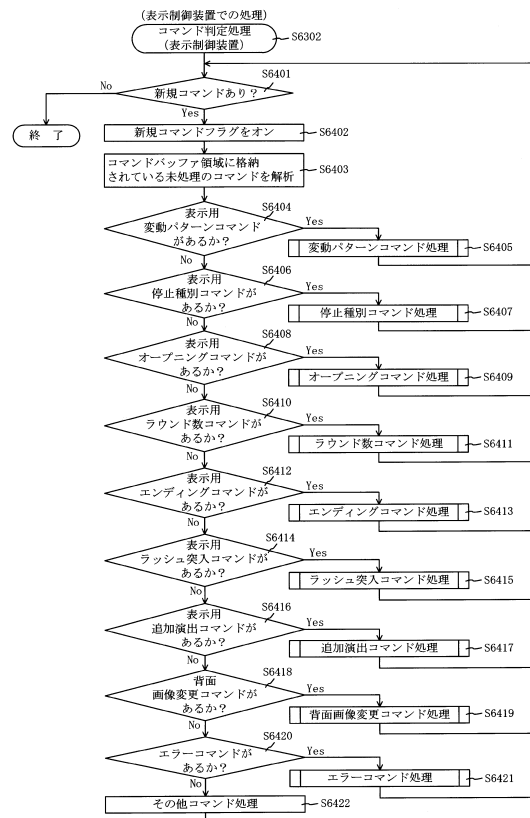
10

20

【図 7 5】



【図 7 6】

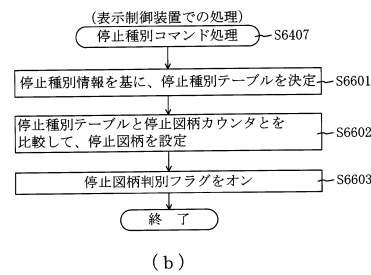
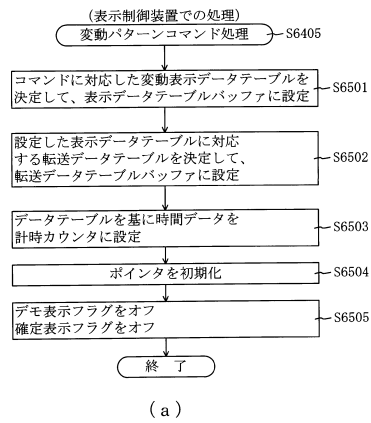


30

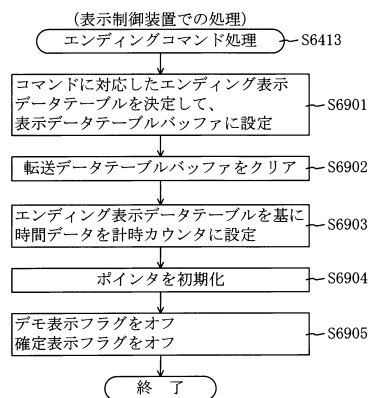
40

50

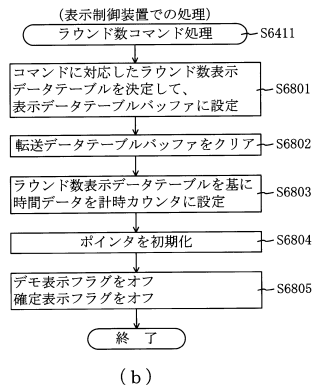
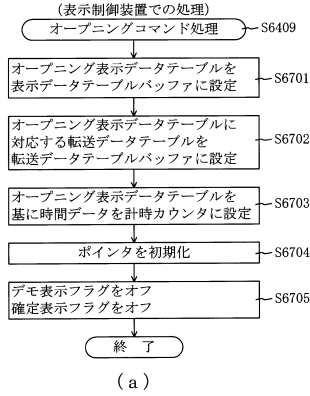
【図 77】



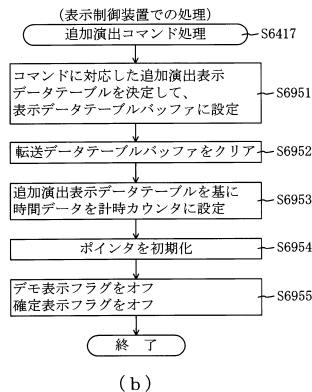
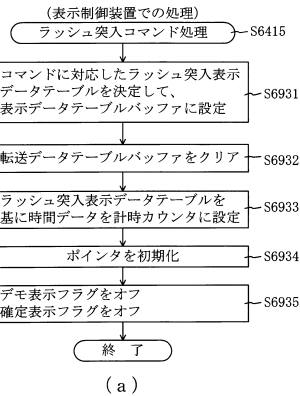
【図 79】



【図 78】



【図 80】



10

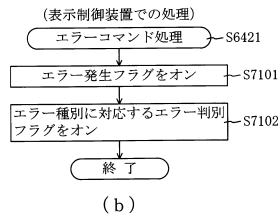
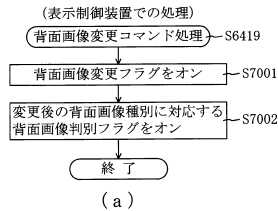
20

30

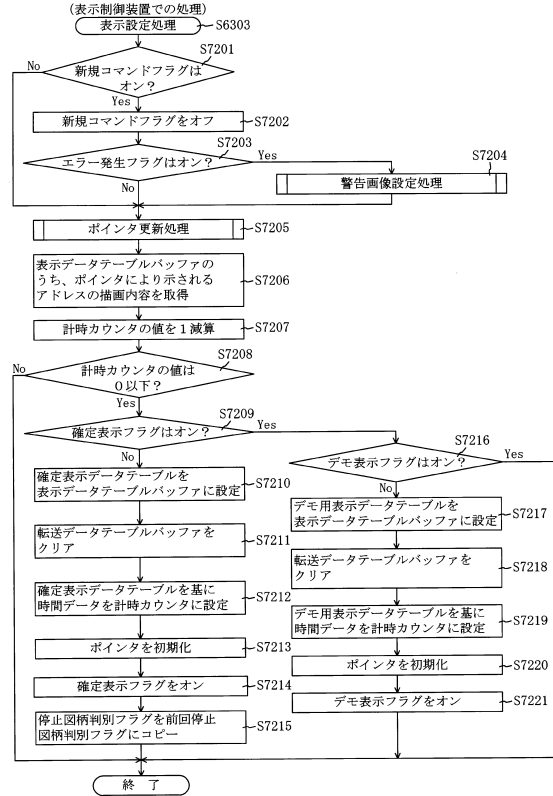
40

50

【図 8 1】



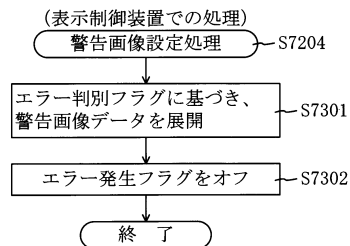
【図 8 2】



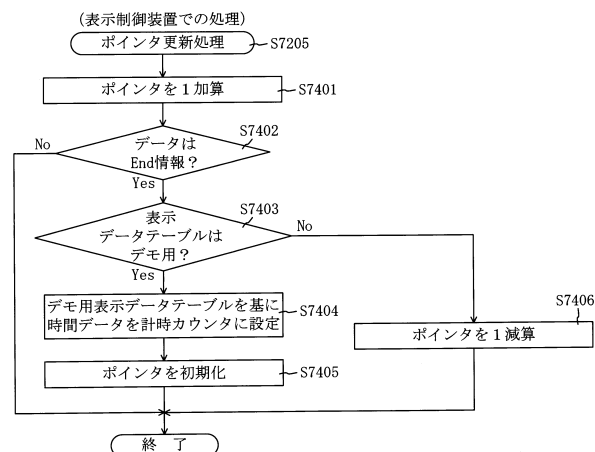
10

20

【図 8 3】



【図 8 4】

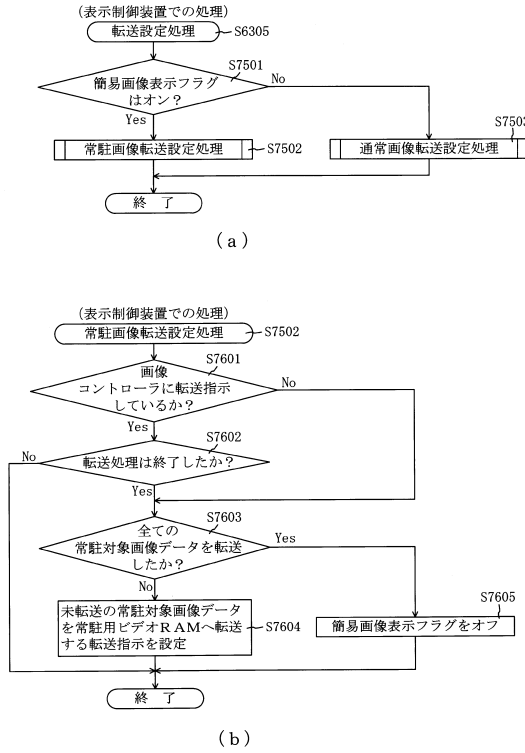


30

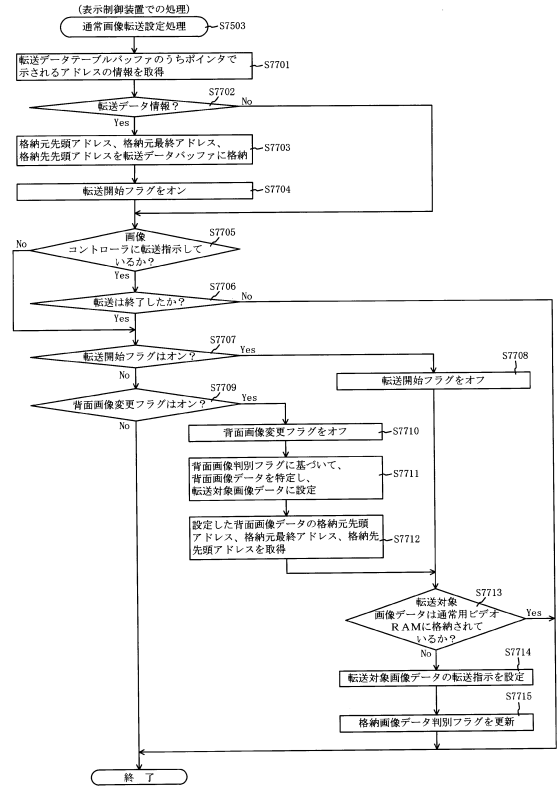
40

50

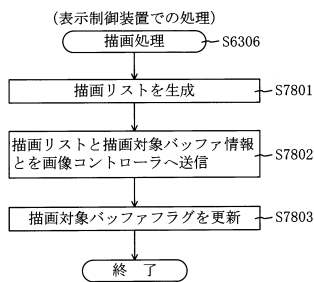
【図 85】



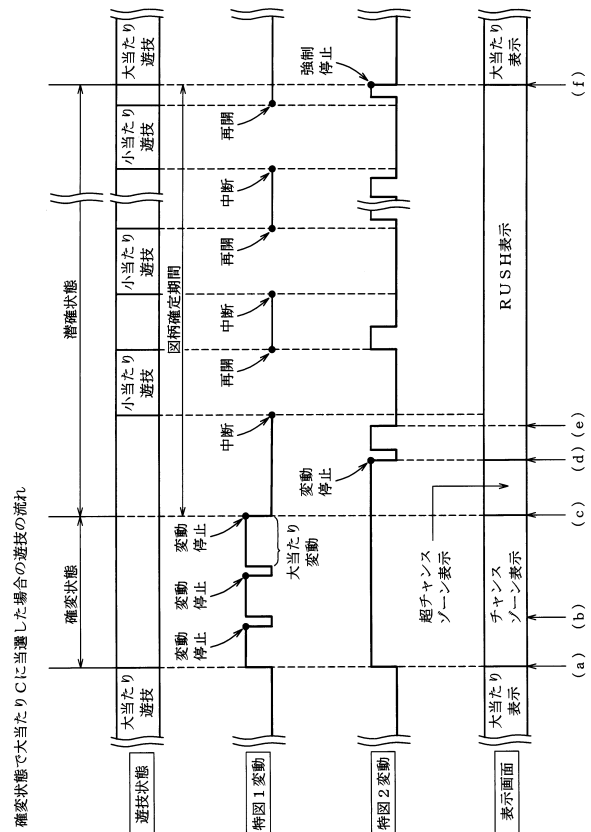
【図 86】



【図 87】



【図 88】



10

20

30

40

50

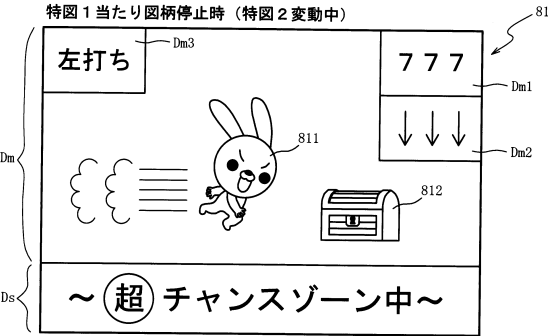
【図 8 9】

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

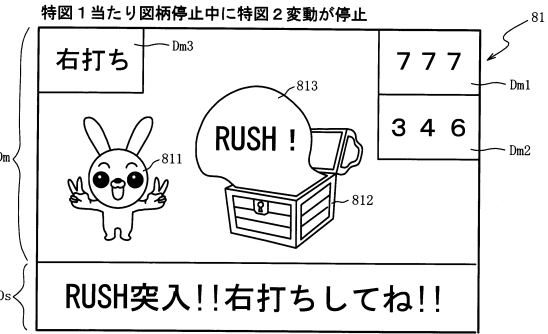
大当たり後の 変動回数	遊技状態			付与特典
	抽選時	特図変動中		
		確定状態	図柄確定中	
1～49	確定状態	確定状態	図柄確定中のRUSH +	
50	確定状態	潜確状態	大当たり +	
51～		潜確状態	特図変動中～図柄確定中のRUSH +	
			大当たり	
		通常状態		大当たり
1～49	確定状態	確定状態	確定状態	－
50	確定状態	確定状態	潜確状態	特図変動中～図柄確定中のRUSH
51～			通常状態	－

- ・ 特図変動期間 → 大当たり変動 > 外れ変動 (60秒~180秒) (0.5秒)
- ・ 図柄確定期間 → 大当たり図柄 > 外れ図柄 (5秒~150秒) (0.2秒~1.5秒)

【図 9 0】



(a)



(b)

【図 9 1】

ROM	
第 1 当たり乱数テーブル	202a
小当たり乱数テーブル	202b
第 2 当たり乱数テーブル	202c
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
変動パターン選択 2 テーブル	202ac
普図変動パターンテーブル	202g
外れ種別選択テーブル	202ad

【図 9 2】

大当たり種別		大当たり動作内容				時短カウンタ 203f	確変 カウンタ 203aa	確変時間 カウンタ 203ad, 203ae	第 1 当たり 種別カウンタ C 2 (0~99)
大当たり種別		開放対象	開放動作		通常状態 時短状態 確変状態				
図柄 種別			時間 (秒)	確率 (%)					
特図 1	大当たり A 1 (15R)	第 2 アタッカ	30	10	100	50	5秒	0~19	
	大当たり A 2 (15R)								
	大当たり A 3 (15R)								
	大当たり B 1 (15R)	第 2 アタッカ	30	10	0	100	5秒	20~23	
	大当たり B 2 (15R)								
	大当たり B 3 (15R)								
大当たり C 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	50	5秒	24		
大当たり C 2 (2R)									
大当たり C 3 (2R)									
大当たり D 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	100	0	5秒	25~29	
大当たり D 2 (2R)									
大当たり D 3 (2R)									
大当たり E 1 (15R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	50~59	
大当たり E 2 (15R)									
大当たり E 3 (15R)									
大当たり F 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	5~49	
大当たり F 2 (2R)									
大当たり F 3 (2R)									
大当たり G 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	0	100	0	5秒	60~69	
大当たり G 2 (2R)									
大当たり G 3 (2R)									
大当たり H 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	70~79	
大当たり H 2 (2R)									
大当たり H 3 (2R)									
大当たり I 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	80~89	
大当たり I 2 (2R)									
大当たり I 3 (2R)									
大当たり J 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	90~99	
大当たり J 2 (2R)									
大当たり J 3 (2R)									
大当たり K 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	0~1	
大当たり K 2 (2R)									
大当たり K 3 (2R)									
大当たり L 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	2~3	
大当たり L 2 (2R)									
大当たり L 3 (2R)									
大当たり M 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	4	
大当たり M 2 (2R)									
大当たり M 3 (2R)									
大当たり N 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	5~49	
大当たり N 2 (2R)									
大当たり N 3 (2R)									
大当たり O 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	0	100	0	5秒	50~59	
大当たり O 2 (2R)									
大当たり O 3 (2R)									
大当たり P 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	60~69	
大当たり P 2 (2R)									
大当たり P 3 (2R)									
大当たり Q 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	70~79	
大当たり Q 2 (2R)									
大当たり Q 3 (2R)									
大当たり R 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	80~89	
大当たり R 2 (2R)									
大当たり R 3 (2R)									
大当たり S 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	90~99	
大当たり S 2 (2R)									
大当たり S 3 (2R)									
大当たり T 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	0~1	
大当たり T 2 (2R)									
大当たり T 3 (2R)									
大当たり U 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	2~3	
大当たり U 2 (2R)									
大当たり U 3 (2R)									
大当たり V 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	4	
大当たり V 2 (2R)									
大当たり V 3 (2R)									
大当たり W 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	5~49	
大当たり W 2 (2R)									
大当たり W 3 (2R)									
大当たり X 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	0	100	0	5秒	50~59	
大当たり X 2 (2R)									
大当たり X 3 (2R)									
大当たり Y 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	60~69	
大当たり Y 2 (2R)									
大当たり Y 3 (2R)									
大当たり Z 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	70~79	
大当たり Z 2 (2R)									
大当たり Z 3 (2R)									
大当たり AA 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	80~89	
大当たり AA 2 (2R)									
大当たり AA 3 (2R)									
大当たり AB 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	90~99	
大当たり AB 2 (2R)									
大当たり AB 3 (2R)									
大当たり AC 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	0~1	
大当たり AC 2 (2R)									
大当たり AC 3 (2R)									
大当たり AD 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	2~3	
大当たり AD 2 (2R)									
大当たり AD 3 (2R)									
大当たり AE 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	4	
大当たり AE 2 (2R)									
大当たり AE 3 (2R)									
大当たり AF 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	5~49	
大当たり AF 2 (2R)									
大当たり AF 3 (2R)									
大当たり AG 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	0	100	0	5秒	50~59	
大当たり AG 2 (2R)									
大当たり AG 3 (2R)									
大当たり AH 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	60~69	
大当たり AH 2 (2R)									
大当たり AH 3 (2R)									
大当たり AI 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	70~79	
大当たり AI 2 (2R)									
大当たり AI 3 (2R)									
大当たり AJ 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	80~89	
大当たり AJ 2 (2R)									
大当たり AJ 3 (2R)									
大当たり AK 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	90~99	
大当たり AK 2 (2R)									
大当たり AK 3 (2R)									
大当たり AL 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	0~1	
大当たり AL 2 (2R)									
大当たり AL 3 (2R)									
大当たり AM 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	2~3	
大当たり AM 2 (2R)									
大当たり AM 3 (2R)									
大当たり AN 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	4	
大当たり AN 2 (2R)									
大当たり AN 3 (2R)									
大当たり AO 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	5~49	
大当たり AO 2 (2R)									
大当たり AO 3 (2R)									
大当たり AP 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	0	100	0	5秒	50~59	
大当たり AP 2 (2R)									
大当たり AP 3 (2R)									
大当たり AQ 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	60~69	
大当たり AQ 2 (2R)									
大当たり AQ 3 (2R)									
大当たり AR 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	70~79	
大当たり AR 2 (2R)									
大当たり AR 3 (2R)									
大当たり AS 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	80~89	
大当たり AS 2 (2R)									
大当たり AS 3 (2R)									
大当たり AT 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	90~99	
大当たり AT 2 (2R)									
大当たり AT 3 (2R)									
大当たり AU 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	0~1	
大当たり AU 2 (2R)									
大当たり AU 3 (2R)									
大当たり AV 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	2~3	
大当たり AV 2 (2R)									
大当たり AV 3 (2R)									
大当たり AW 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	4	
大当たり AW 2 (2R)									
大当たり AW 3 (2R)									
大当たり AX 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	5~49	
大当たり AX 2 (2R)									
大当たり AX 3 (2R)									
大当たり AY 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	0	100	0	5秒	50~59	
大当たり AY 2 (2R)									
大当たり AY 3 (2R)									
大当たり AZ 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	60~69	
大当たり AZ 2 (2R)									
大当たり AZ 3 (2R)									
大当たり BA 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	70~79	
大当たり BA 2 (2R)									
大当たり BA 3 (2R)									
大当たり BB 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	80~89	
大当たり BB 2 (2R)									
大当たり BB 3 (2R)									
大当たり BC 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	90~99	
大当たり BC 2 (2R)									
大当たり BC 3 (2R)									
大当たり BD 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	0~1	
大当たり BD 2 (2R)									
大当たり BD 3 (2R)									
大当たり BE 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	2~3	
大当たり BE 2 (2R)									
大当たり BE 3 (2R)									
大当たり BF 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	4	
大当たり BF 2 (2R)									
大当たり BF 3 (2R)									
大当たり BG 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	5~49	
大当たり BG 2 (2R)									
大当たり BG 3 (2R)									
大当たり BH 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	0	100	0	5秒	50~59	
大当たり BH 2 (2R)									
大当たり BH 3 (2R)									
大当たり BI 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	60~69	
大当たり BI 2 (2R)									
大当たり BI 3 (2R)									
大当たり BJ 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	70~79	
大当たり BJ 2 (2R)									
大当たり BJ 3 (2R)									
大当たり BK 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	80~89	
大当たり BK 2 (2R)									
大当たり BK 3 (2R)									
大当たり BL 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	90~99	
大当たり BL 2 (2R)									
大当たり BL 3 (2R)									
大当たり BM 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	0~1	
大当たり BM 2 (2R)									
大当たり BM 3 (2R)									
大当たり BN 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	2~3	
大当たり BN 2 (2R)									
大当たり BN 3 (2R)									
大当たり BO 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	4	
大当たり BO 2 (2R)									
大当たり BO 3 (2R)									
大当たり BP 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	5~49	
大当たり BP 2 (2R)									
大当たり BP 3 (2R)									
大当たり BQ 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	0	100	0	5秒	50~59	
大当たり BQ 2 (2R)									
大当たり BQ 3 (2R)									
大当たり BR 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	60~69	
大当たり BR 2 (2R)									
大当たり BR 3 (2R)									
大当たり BS 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	70~79	
大当たり BS 2 (2R)									
大当たり BS 3 (2R)									
大当たり BT 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	80~89	
大当たり BT 2 (2R)									
大当たり BT 3 (2R)									
大当たり BU 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	90~99	
大当たり BU 2 (2R)									
大当たり BU 3 (2R)									
大当たり BV 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	0~1	
大当たり BV 2 (2R)									
大当たり BV 3 (2R)									
大当たり BW 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	2~3	
大当たり BW 2 (2R)									
大当たり BW 3 (2R)									
大当たり BX 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	4	
大当たり BX 2 (2R)									
大当たり BX 3 (2R)									
大当たり BY 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	5~49	
大当たり BY 2 (2R)									
大当たり BY 3 (2R)									
大当たり BZ 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	0	100	0	5秒	50~59	
大当たり BZ 2 (2R)									
大当たり BZ 3 (2R)									
大当たり CA 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	60~69	
大当たり CA 2 (2R)									
大当たり CA 3 (2R)									
大当たり CB 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	70~79	
大当たり CB 2 (2R)									
大当たり CB 3 (2R)									
大当たり CC 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	80~89	
大当たり CC 2 (2R)									
大当たり CC 3 (2R)									
大当たり CD 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	90~99	
大当たり CD 2 (2R)									
大当たり CD 3 (2R)									
大当たり CE 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	0~1	
大当たり CE 2 (2R)									
大当たり CE 3 (2R)									
大当たり CF 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	2~3	
大当たり CF 2 (2R)									
大当たり CF 3 (2R)									
大当たり CG 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	4	
大当たり CG 2 (2R)									
大当たり CG 3 (2R)									
大当たり CH 1 (2R)	第 1 アタッカ	1.5	10	100	51	50	5秒	5~49	
大当たり CH 2 (2R)									
大当たり CH 3 (2R)									
大当たり CI 1 (2R)	第 1 アタッカ	1							

【図 9 3】

小当たり種別選択 2 テーブル 202ab

図柄 種別	小当たり種別	開放時間	図柄確定時間	小当たり種別カウンタ C 5 (0~99)
特図 2	小当たり A 1	1.5 秒 × 1 回	0.2 秒	0~9
	小当たり A 2		0.5 秒	10~89
	小当たり A 3		1.5 秒	90~93
	小当たり B 1	0.2 秒 × 6 回	0.2 秒	94~95
	小当たり B 2		0.5 秒	96~97
	小当たり B 3		1.5 秒	98
	小当たり C 1	0.06 秒 × 8 回	1.5 秒	99

(a)

外れ種別選択テーブル 202ad

図柄 種別	外れ種別	図柄確定時間	小当たり種別カウンタ C 5 (0~99)
特図 1	外れ A 1	0.2 秒	0~49
	外れ A 2	0.5 秒	50~79
	外れ A 3	1.0 秒	80~93
	外れ A 4	1.5 秒	94~99
特図 2	外れ A 1	0.2 秒	0~89
	外れ A 2	0.5 秒	90~91
	外れ A 3	1.0 秒	92~93
	外れ A 4	1.5 秒	94~99

(b)

【図 9 4】

時短・確変用 2 テーブル 202ac2

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間 (m s)	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	当たり	当たりノーマル変動	60000	0~99
		当たりスーパール変動	120000	100~179
		当たりスペシャル変動	180000	180~198
		外れ変動	500	0~198
特図 2	当たり	当たりロング変動	60000	0~198
	小当たり	小当たりロング変動	60000	0~198
	外れ	外れロング変動	60000	0~198

【図 9 5】

RAM	203
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
確変カウンタ	203aa
特図 1 大当たりフラグ	203h
特図 2 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
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
その他メモリアrea	203z

【図 9 6】

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
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
特図 1 変動開始フラグ	223d
特図 2 変動開始フラグ	223e
特図 1 停止種別選択フラグ	223f
特図 2 停止種別選択フラグ	223g
演出カウンタ	223h
追加演出カウンタ	223i
状態設定エリア	223j
残時短回数エリア	223k
サブ特図 1 変動時間カウンタ	223m
サブ特図 2 変動時間カウンタ	223n
残変動時間情報格納エリア	223o
残時間格納エリア	223p
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
賞球数カウンタ	223u
電源断フラグ	223y
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
その他メモリアrea	223z

10

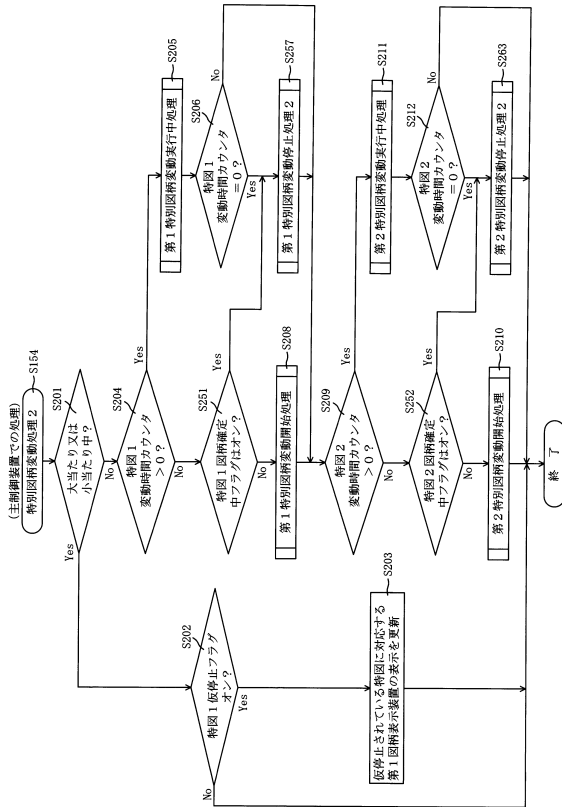
20

30

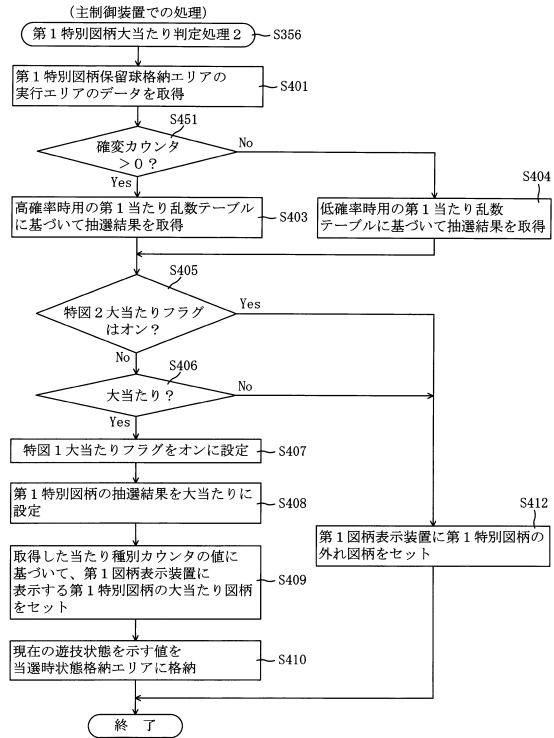
40

50

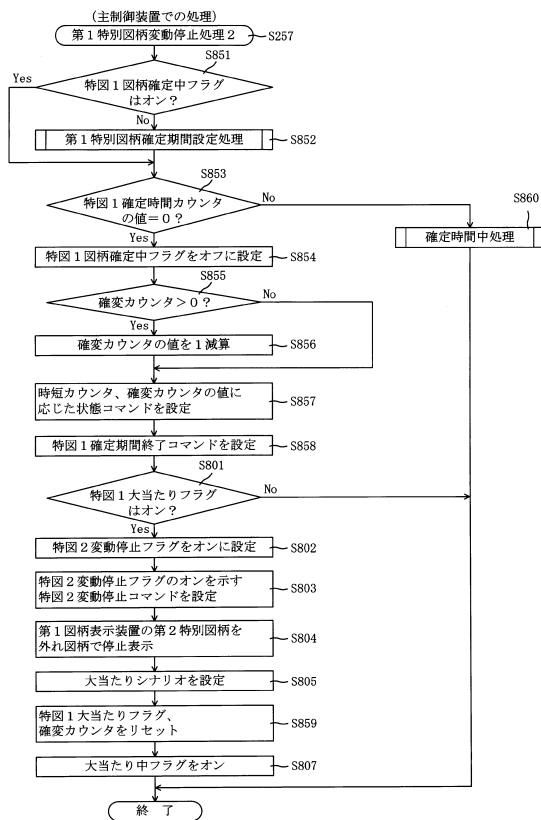
【図 9 7】



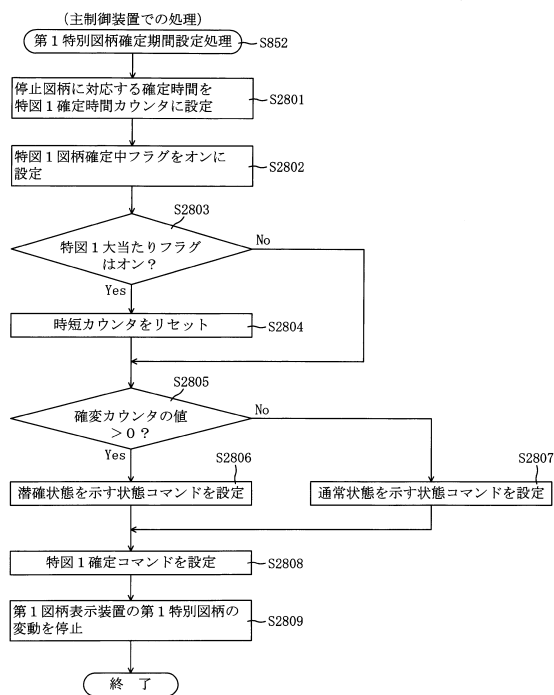
【圖 9 8】



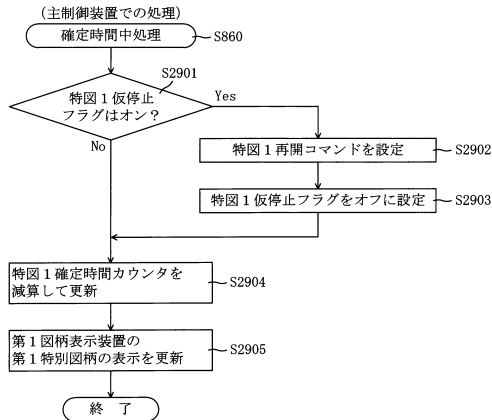
【圖 9 9】



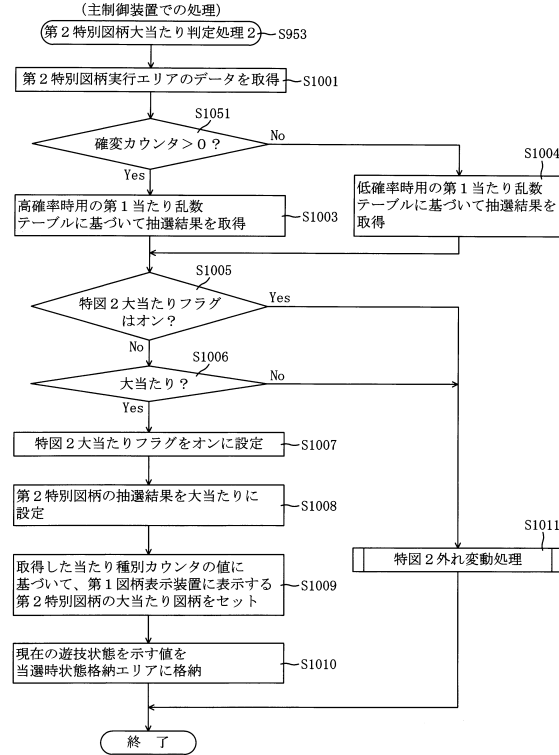
【図 100】



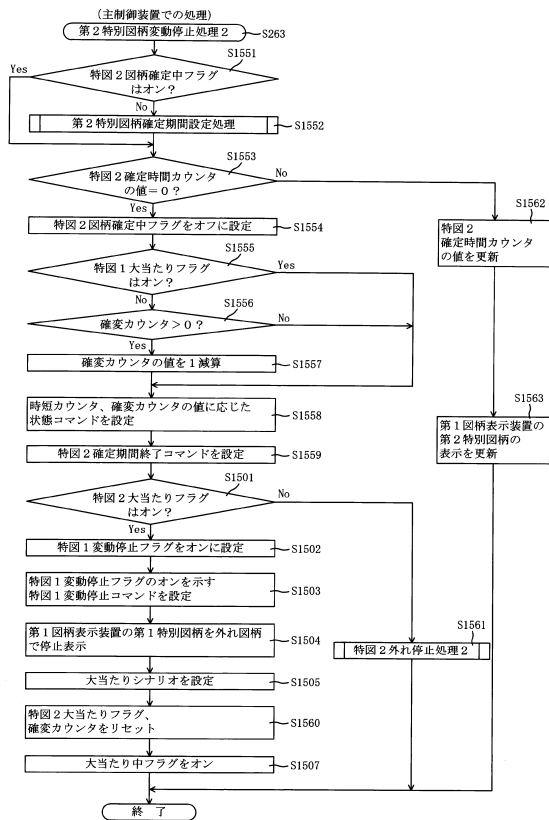
【図 101】



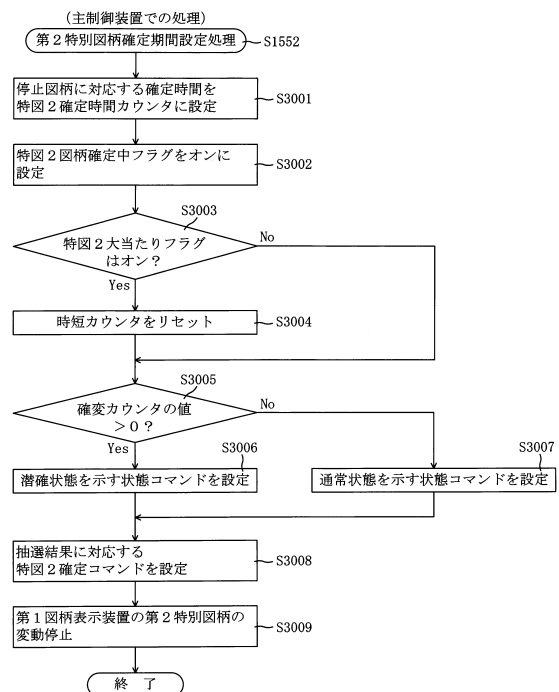
【図 102】



【図 103】



【図 104】



10

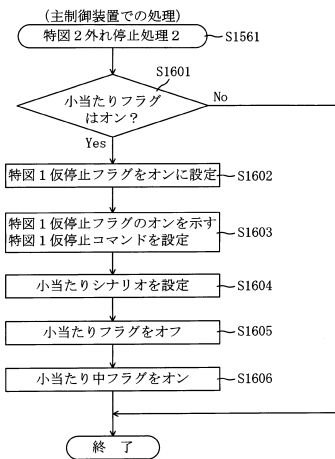
20

30

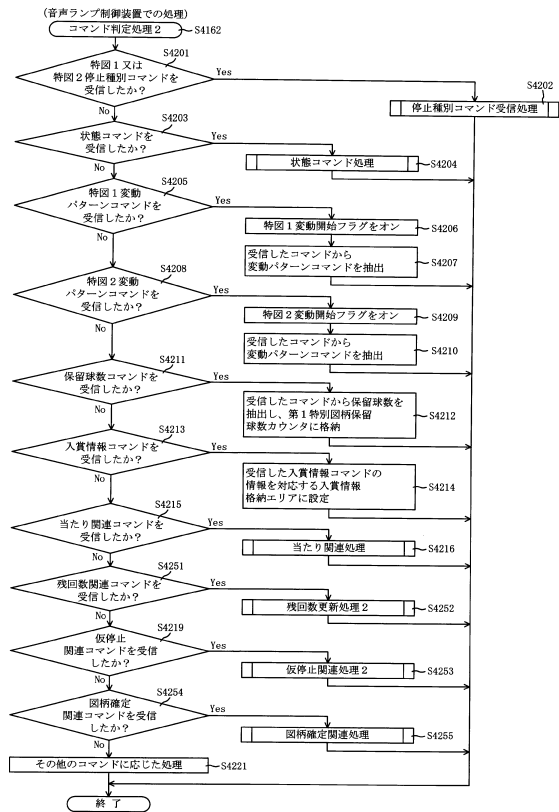
40

50

【図 105】



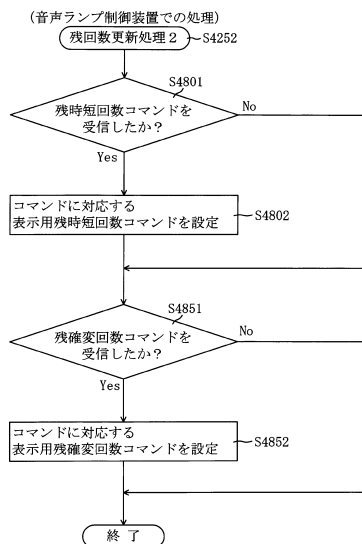
【図 106】



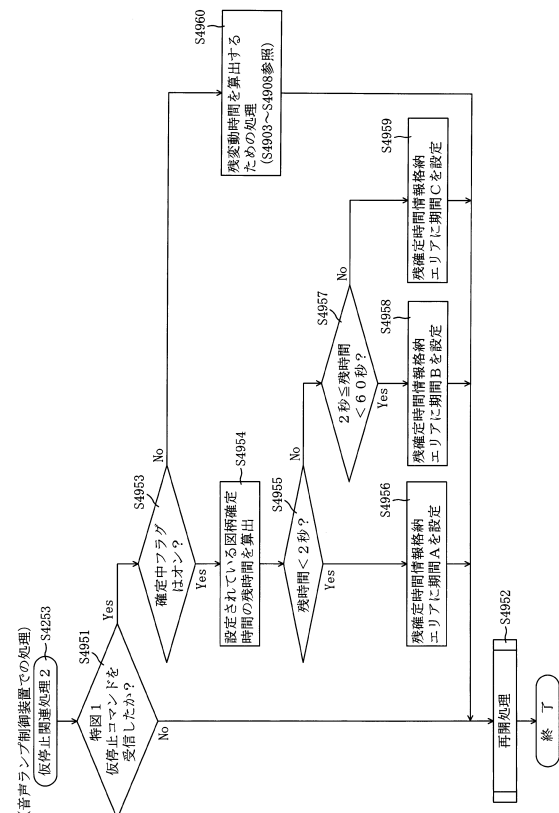
10

20

【図 107】



【図 108】

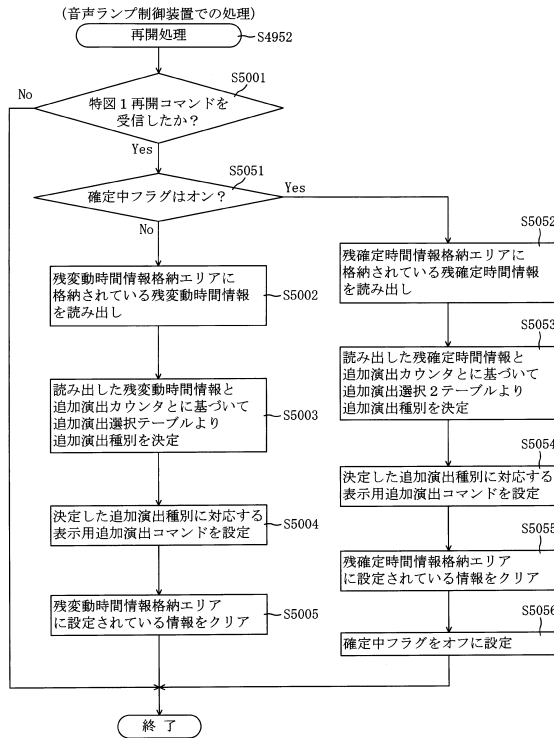


30

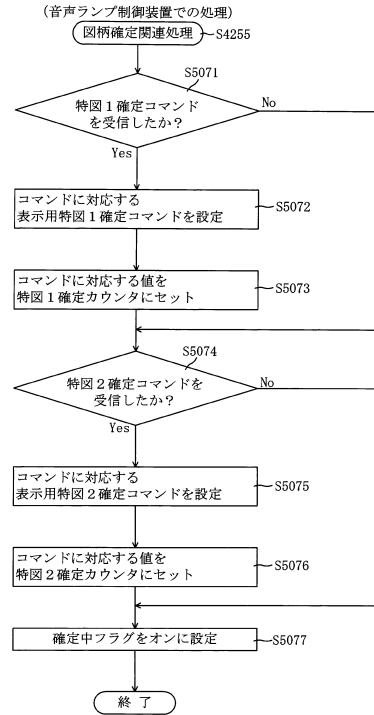
40

50

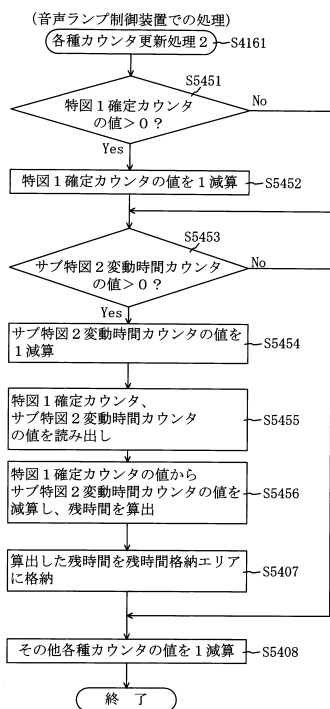
【図 109】



【図 1 1 0】



【図 1 1 1】

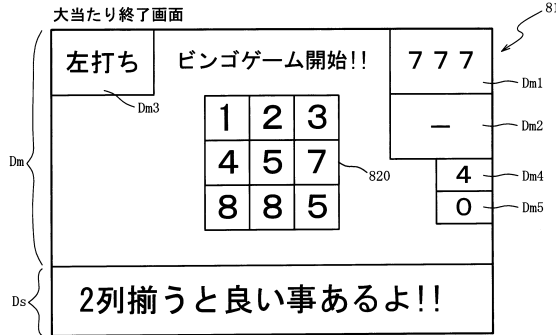


【図 1 1 2】

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

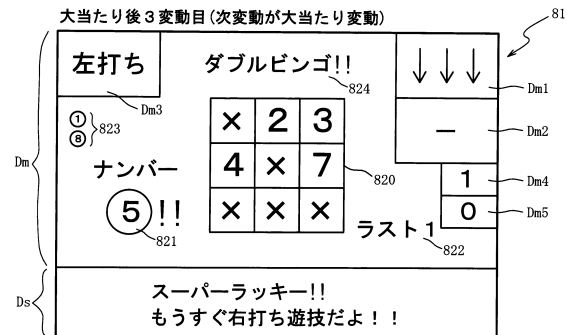
大当たり後の 変動回数	抽選結果	潜確状態 (RUSH) 設定期間	付与特典
1、2	大当たり	短	図柄確定中のRUSH + 大当たり
	小当たり	超長	小当たり～確定終了中の RUSH
	外れ	—	—
3	大当たり	中	図柄確定中のRUSH + 大当たり
	小当たり	長	小当たり～確定終了中の RUSH
	外れ	—	—
4	大当たり	長	特図変動中～ 図柄確定中のRUSH + 大当たり
	小当たり	超短	特図変動中～図柄確定中の RUSH
	外れ	超短	〃
5～	共通	—	—

【図 1 1 3】



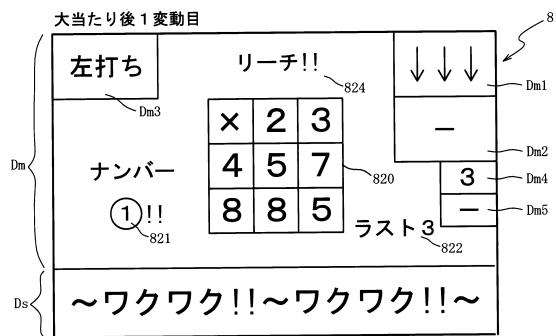
(a)

【図 1 1 4】

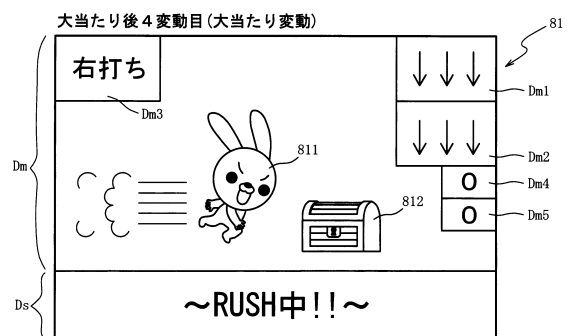


(a)

10



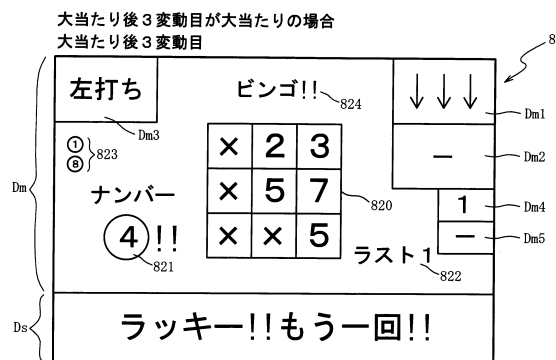
(b)



(b)

20

【図 1 1 5】

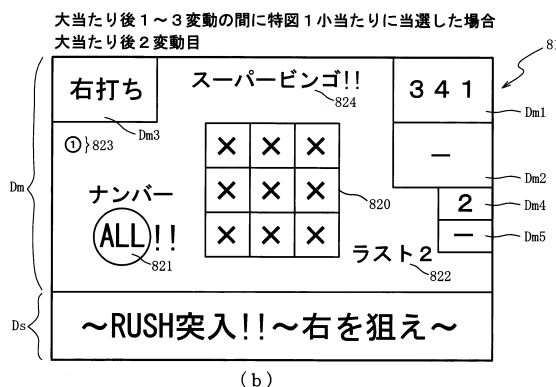


(a)

【図 1 1 6】

ROM	202
第 1 当たり乱数 3 テーブル	202ba
小当たり乱数 3 テーブル	202bb
第 2 当たり乱数 テーブル	202c
大当たり種別選択 3 テーブル	202bc
小当たり種別選択 3 テーブル	202bd
変動パターン選択 3 テーブル	202be
普図変動パターンテーブル	202g

30



(b)

40

50

【図 1 1 7】

(a)

第 1 当たり乱数 3 テーブル 202ba

図柄種別	特別図柄の状態	第 1 当たり乱数カウンタ C 1 (0~479)
共通	低確率状態	0~9
	高確率状態	0~99

(b)

小当たり乱数 3 テーブル 202bb

図柄種別	特別図柄の状態	第 1 当たり乱数カウンタ C 1 (0~479)
第 1 特別図柄	共通	10~14
第 2 特別図柄	共通	212~432

【図 1 1 8】

(a)

大当たり種別選択 3 テーブル 202bc

図柄種別	大当たり種別	大当たり動作内容	時短カウンタ 203f	確変 カウンタ 203aa	確定時間 カウンタ 203ad, 203ae	第 1 当たり 種別カウンタ C 2 (0~99)
特図 1	大当たり A (2R)	第 2 アタッカ アタッカ	通常状態 時短状態	4	5秒	0~49
	大当たり B (2R)	第 2 アタッカ アタッカ	通常状態 時短状態	4	100秒	50~96
	大当たり C (2R)	第 1 アタッカ アタッカ	通常状態 時短状態	4	300秒	97~99
	大当たり D (2R)	第 1 アタッカ アタッカ	通常状態 時短状態	4	0.5秒	0~64
	大当たり E (2R)	第 1 アタッカ アタッカ	通常状態 時短状態	4	1秒	65~79

(b)

小当たり種別選択 3 テーブル 202bd

図柄種別	小当たり種別	開放時間	小当たり種別カウンタ C 5 (0~99)
特図 1	小当たり D	0.02秒 × 1回	0~99
	小当たり A	1.5秒 × 1回	0~93
特図 2	小当たり B	0.2秒 × 6回	94~98
	小当たり C	0.08秒 × 8回	99

【図 1 1 9】

変動パターン選択 3 テーブル

通常用テーブル	202f1
確変用 3 テーブル	202be1
潜確用 3 テーブル	202be2

(a)

確変用 3 テーブル 202be1

図柄種別	抽選結果	大当たり終了後からの特図変動回数			
		1	2	3	4
特図 1	大当たり	確変 A	確変 A	確変 B	確変 C
	小当たり 外れ	確変 A	確変 A	確変 A	確変 C
特図 2	大当たり	確変 D	確変 D	確変 D	確変 D
	小当たり 外れ	確変 D	確変 D	確変 D	確変 D

(b)

確変 A テーブル 202bea

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動時間 (m s)	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	大当たり	大当たり変動 1	1000	0~99
		大当たり変動 2	2000	100~197
		大当たり変動 3	300000	198
	小当たり 外れ	小当たり変動 1	10000	0~198

(c)

【図 1 2 0】

確変 B テーブル 202beb

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動時間 (m s)	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	大当たり	大当たり変動 1	1000	0~99
		大当たり変動 2	2000	100~149
		大当たり変動 3	300000	150~198

(a)

確変 C テーブル 202bec

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動時間 (m s)	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	大当たり	大当たり変動 1	1000	0
		大当たり変動 2	2000	1
		大当たり変動 3	300000	2~198
	小当たり 外れ	小当たり変動 2	240000	0~198
		外れ変動 1	1000	

(b)

確変 D テーブル 202bed

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動時間 (m s)	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 2	大当たり	大当たり変動 1	1000	0~198
	小当たり 外れ	小当たり変動 4	500	0~198
		外れ変動 4	500	

(c)

10

20

30

40

50

【図 1 2 1】

202

潜確用 3 テーブル 202be2			
図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間 (m s)
特図 1	当たり	当たりノーマル変動	60000
		当たりスルー変動	180000
		当たりスペシャル変動	600000
特図 2	外れ	外れスルー変動	180000
		外れスペシャル変動	1000
		外れショート変動	1000

【図 1 2 2】

RAM	
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
確変カウンタ	203aa
特図 1 大当たりフラグ	203h
特図 2 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
短変動フラグ	203t
入賞カウンタ	203u
特図 1 仮停止フラグ	203v
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
特図 1 小当たりフラグ	203ba
特図 1 小当たり中フラグ	203bb
その他メモリエリア	203z

10

20

【図 1 2 3】

ROM	
変動パターン選択テーブル	222a
停止表示態様選択テーブル	222b
確変演出選択テーブル	222ba

(a)

RAM	
コマンド記憶領域	223a
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
特図 1 変動開始フラグ	223d
特図 2 変動開始フラグ	223e
特図 1 停止種別選択フラグ	223f
特図 2 停止種別選択フラグ	223g
演出カウンタ	223h
追加演出カウンタ	223i
状態設定エリア	223j
サブ特図 1 変動時間カウンタ	223m
サブ特図 2 変動時間カウンタ	223n
残変動時間情報格納エリア	223o
残時間格納エリア	223p
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
賞球数カウンタ	223u
電源断フラグ	223y
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
残確定回数エリア	223ba
先読み当たりフラグ	223bb
残変動回数カウンタ	223bc
その他メモリエリア	223z

(b)

【図 1 2 4】

222

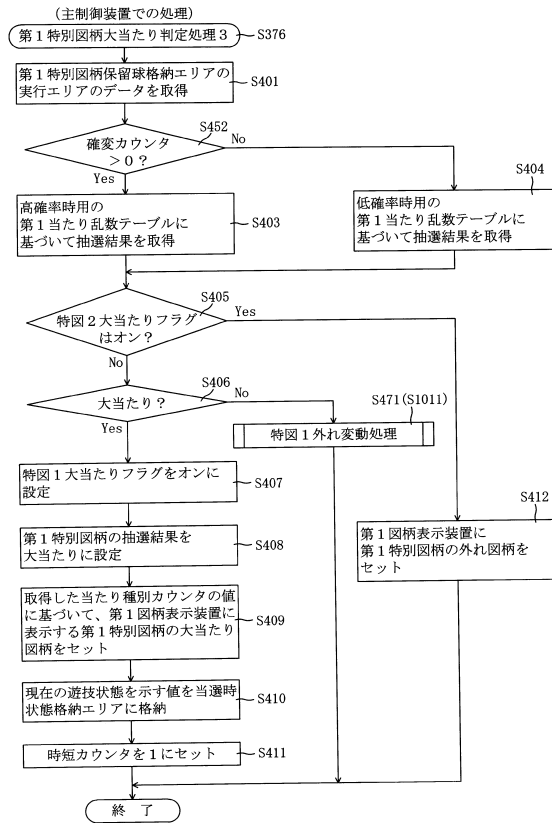
確変演出選択テーブル222ba		
大当たり当選 変動回数	大当たり種別	演出態様
2	大当たり A	ビンゴ 1 列成立
	大当たり B	ビンゴ 1 列成立
	大当たり C	ビンゴ 3 列成立
3	大当たり A	ビンゴ 2 列成立
	大当たり B	ビンゴ 2 列成立
	大当たり C	ビンゴ 3 列成立
4	大当たり A	ビンゴ 2 列成立
	大当たり B	ビンゴ 3 列成立
	大当たり C	オールビンゴ成立

30

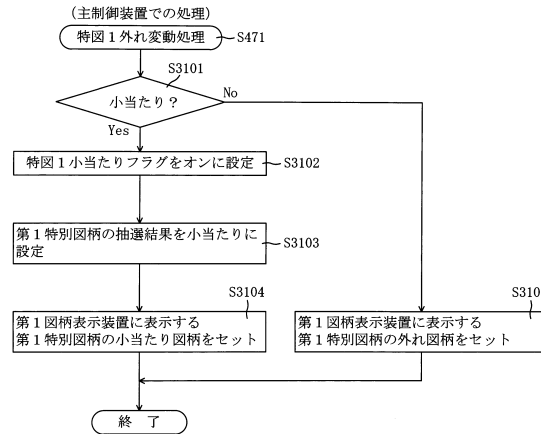
40

50

【図 1 2 5】



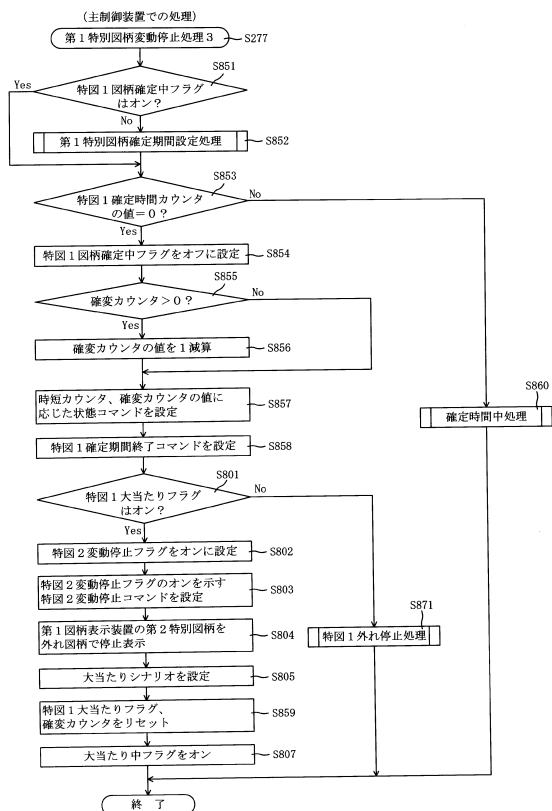
【図 1 2 6】



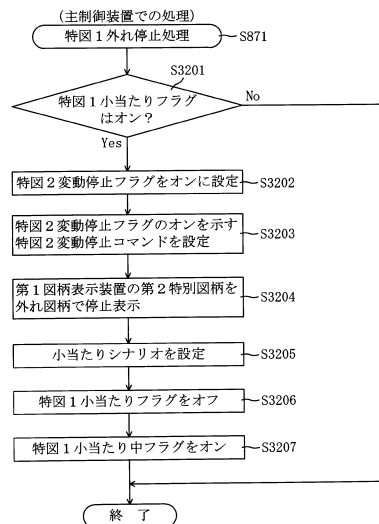
10

20

【図 1 2 7】



【図 1 2 8】

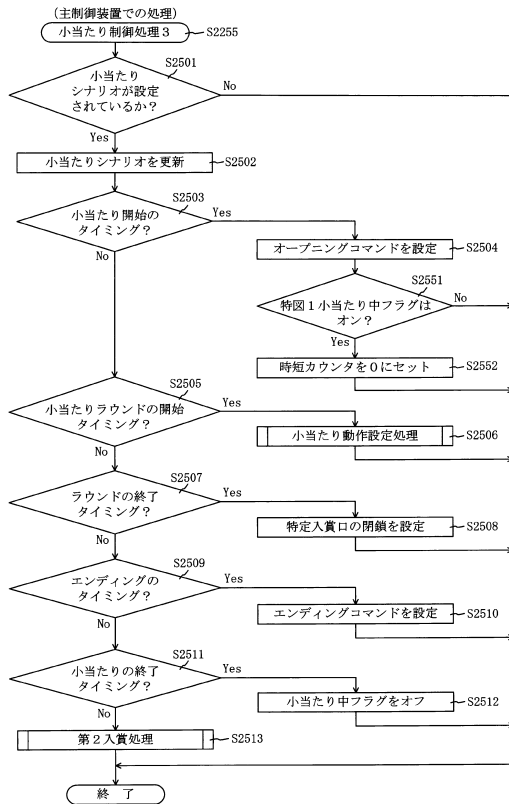


30

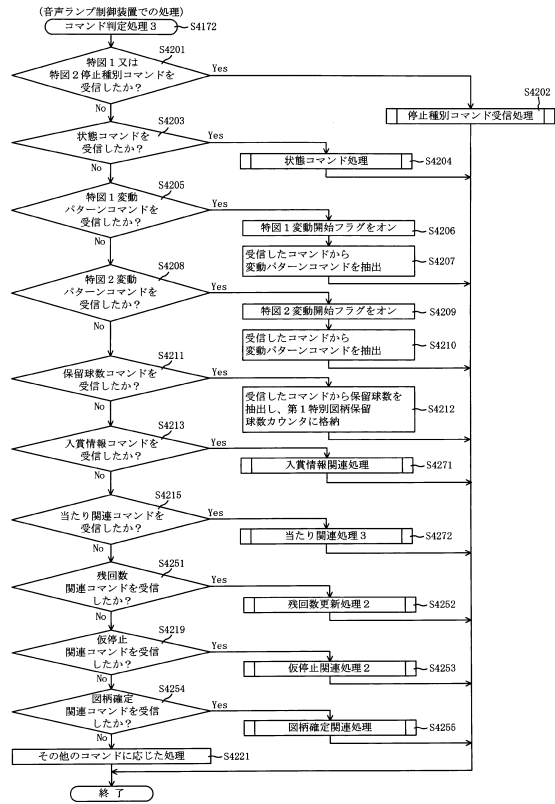
40

50

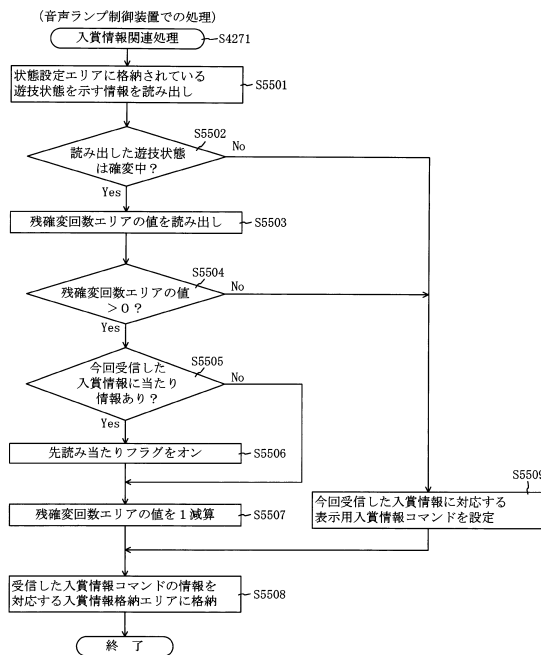
【図 1 2 9】



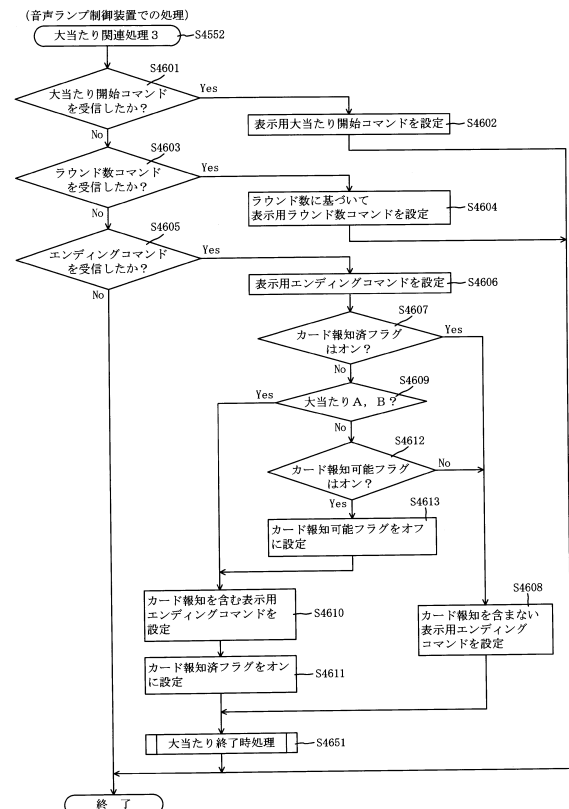
【図 1 3 0】



【図 1 3 1】



【図 1 3 2】



10

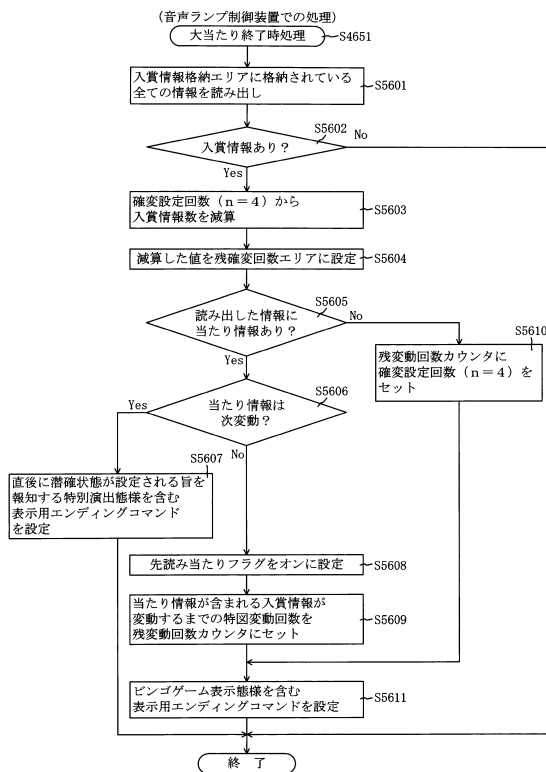
20

30

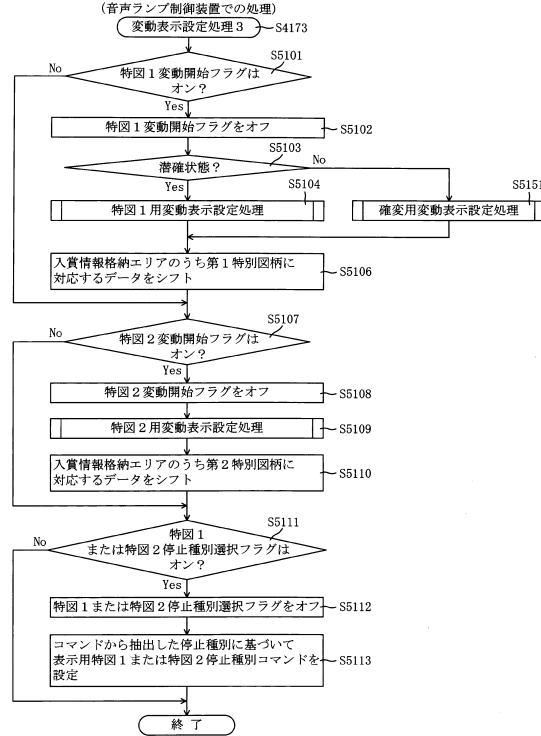
40

50

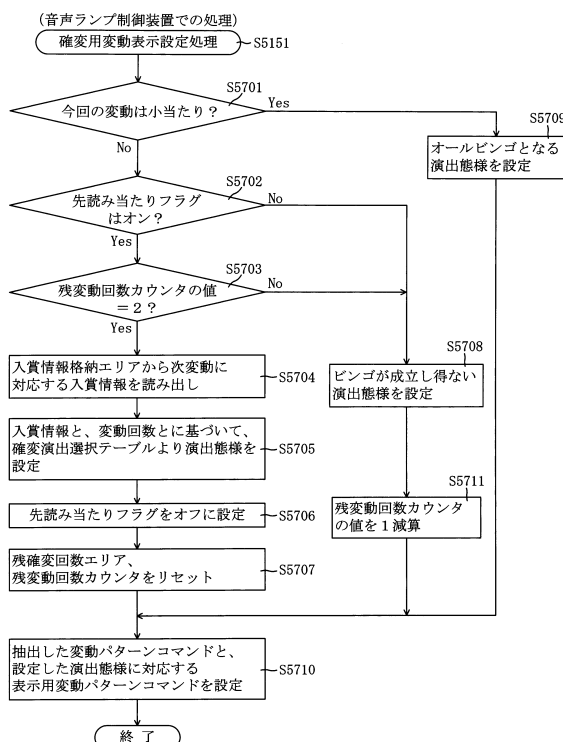
【図 1 3 3】



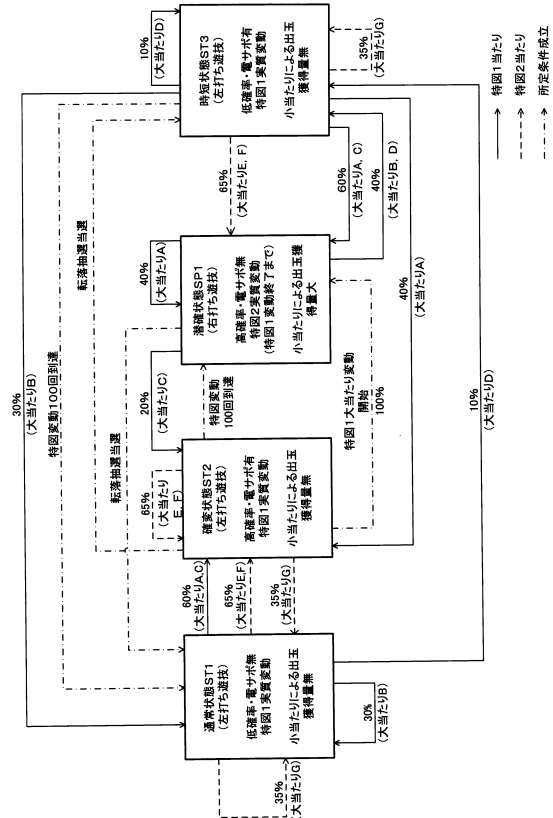
【図 1 3 4】



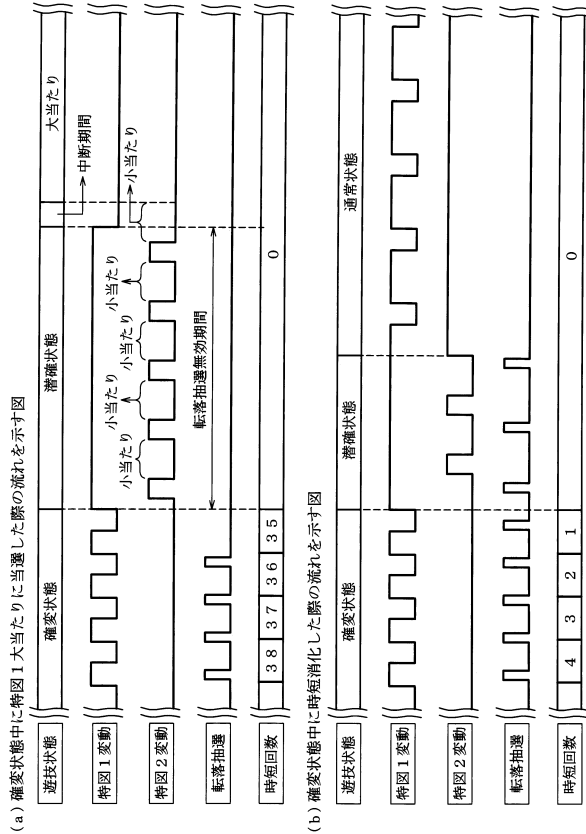
【図 135】



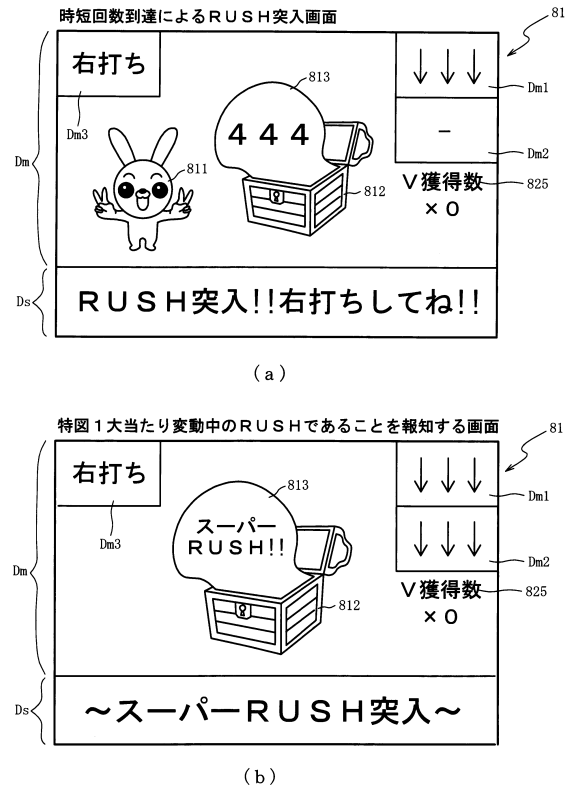
【図 1 3 6】



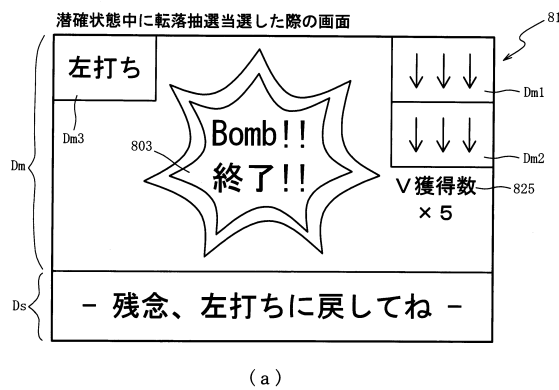
【図 1 3 7】



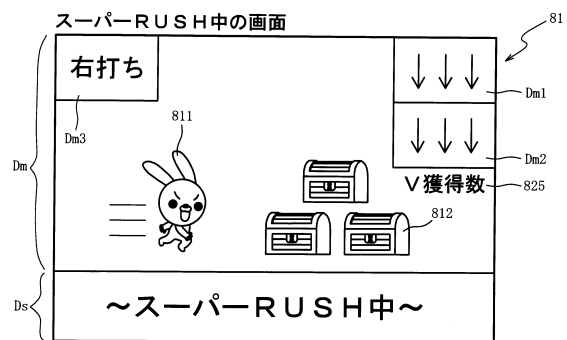
【図 1 3 8】



【図 1 3 9】



【図 1 4 0】



10

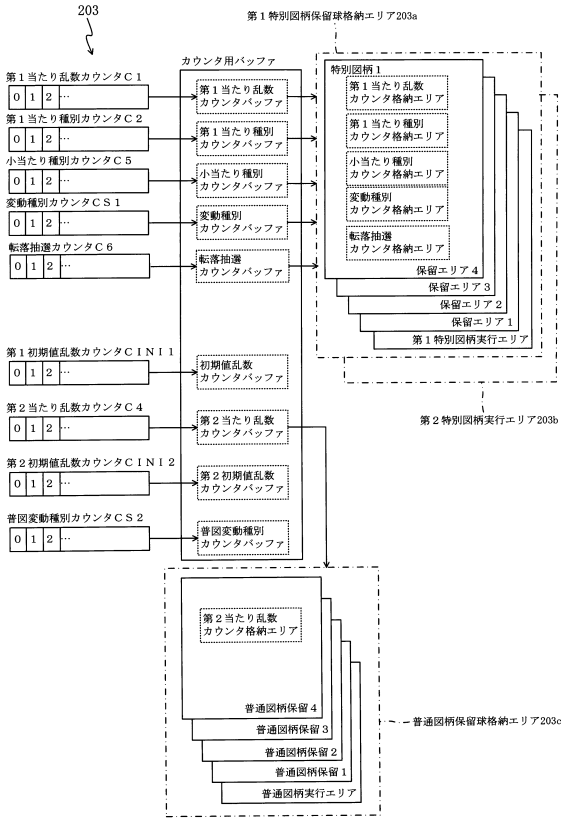
20

30

40

50

【図 1 4 1】



【図 1 4 2】

ROM	
第1当たり乱数テーブル	202a
小当たり乱数テーブル	202b
第2当たり乱数テーブル	202c
大当たり種別選択4テーブル	202ca
小当たり種別選択テーブル	202e
変動パターン選択テーブル	202f
普図変動パターンテーブル	202g
転落抽選テーブル	202cb

10

20

【図 1 4 3】

202g



大当たり種別選択4 テーブル202g-a

図柄 種別	大当たり種別	大当たり動作内容				時短カウンタ 203f	確変 フラグ 203g	第1当たり 種別カウンタ C2 (0~99)
		開放対象	開放動作		時短状態 確変状態			
			時間 (秒)	球数 (個)				
特図1	大当たりA (15R)	第2アタック	30	10	10000	0	オン	0~39
	大当たりB (7R)	第2アタック	30	10	0	100	オフ	40~69
	大当たりC (7R)	第2アタック	30	10	10000	10000	オン	70~89
	大当たりD (7R)	第2アタック	30	10	100	100	オフ	90~99
	大当たりE (15R)	第2アタック	30	10	10000	10000	オン	0~4
特図2	大当たりF (5R)	第2アタック	30	10	10000	10000	オン	5~64
	大当たりG (5R)	第2アタック	30	10	0	0	オフ	65~99

【図 1 4 4】

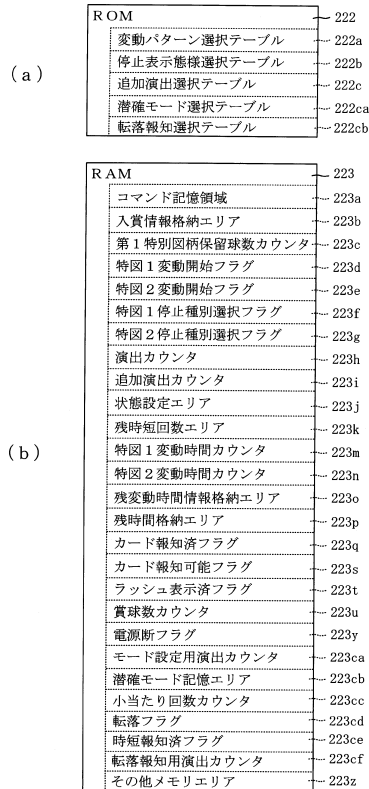
RAM	
第1特別図柄保留球格納エリア	203
第2特別図柄実行エリア	203a
普通図柄保留球格納エリア	203b
第1特別図柄保留球数カウンタ	203c
普通図柄保留球数カウンタ	203d
時短カウンタ	203e
確変フラグ	203f
特図1大当たりフラグ	203g
特図2大当たりフラグ	203h
当選時状態格納エリア	203i
小当たりフラグ	203j
特図1変動時間カウンタ	203k
特図2変動時間カウンタ	203l
大当たり中フラグ	203m
小当たり中フラグ	203n
特図2変動停止フラグ	203o
普図短変動フラグ	203p
入賞カウンタ	203q
特図1仮停止フラグ	203r
その他メモリエリア	203s
状態更新制限フラグ	203t

30

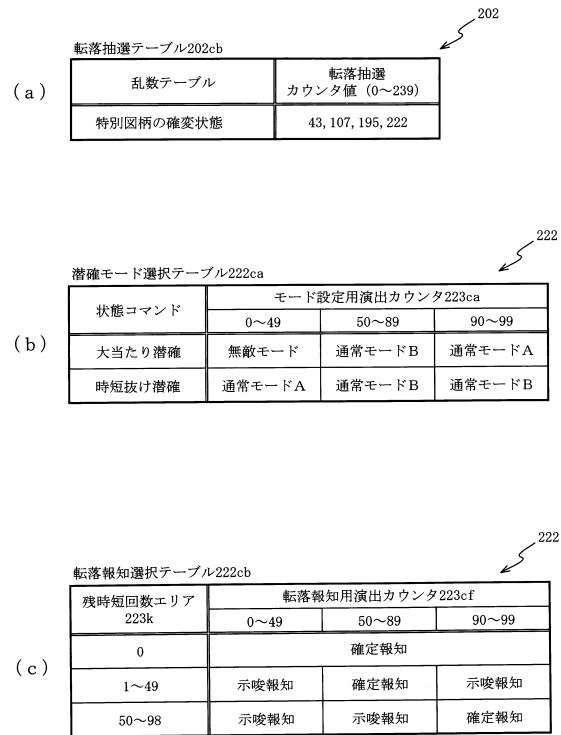
40

50

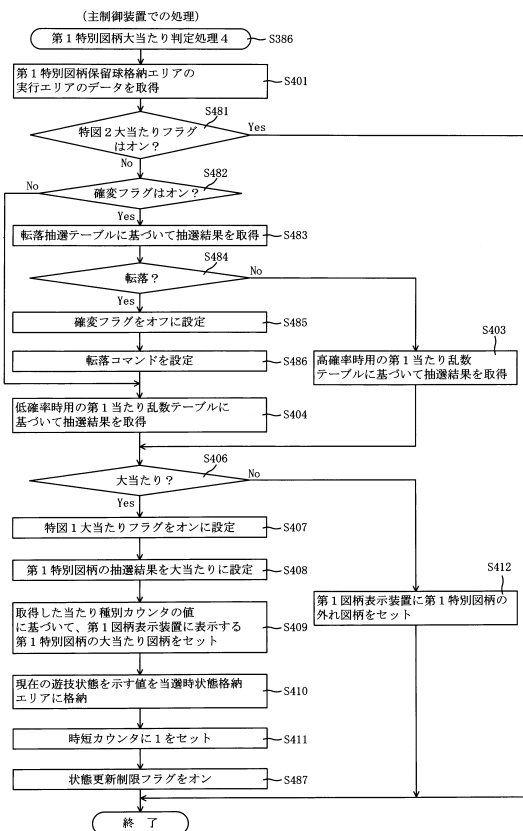
【図 145】



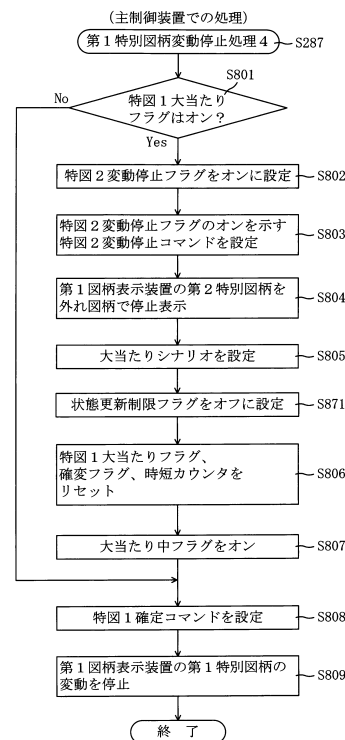
【図 146】



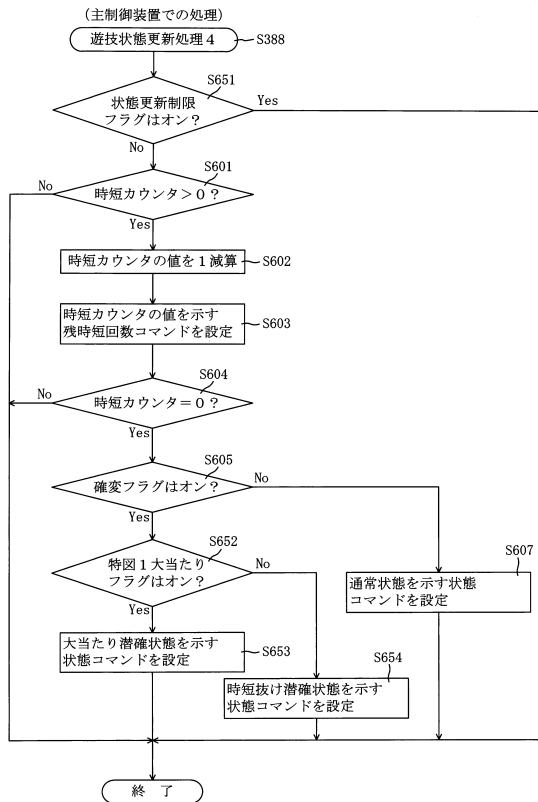
【図 147】



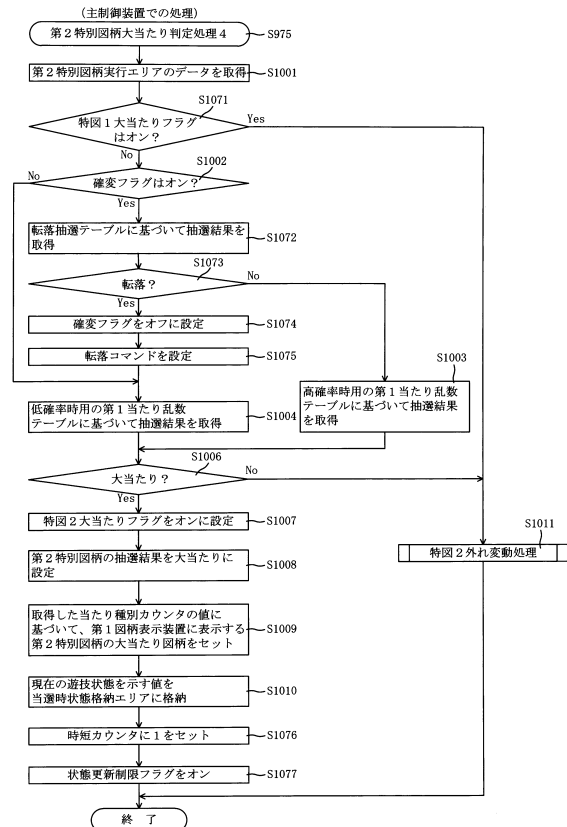
【図 148】



【図 1 4 9】



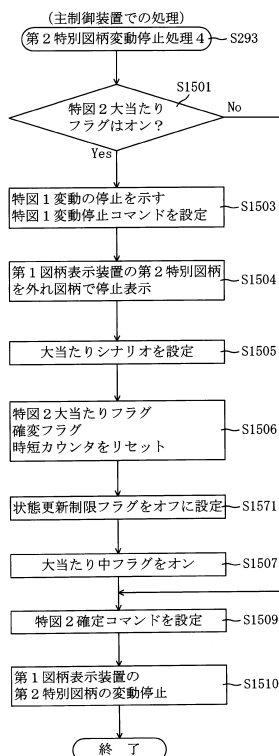
【図 1 5 0】



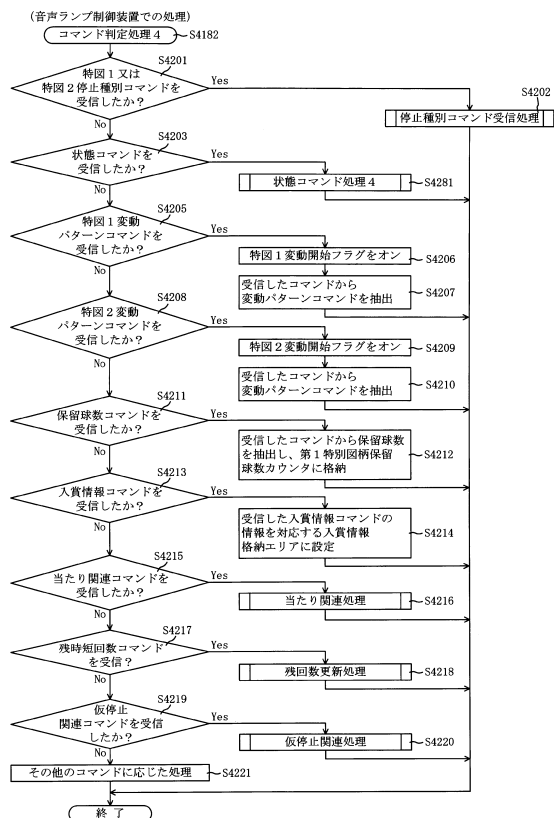
10

20

【図 1 5 1】



【図 1 5 2】

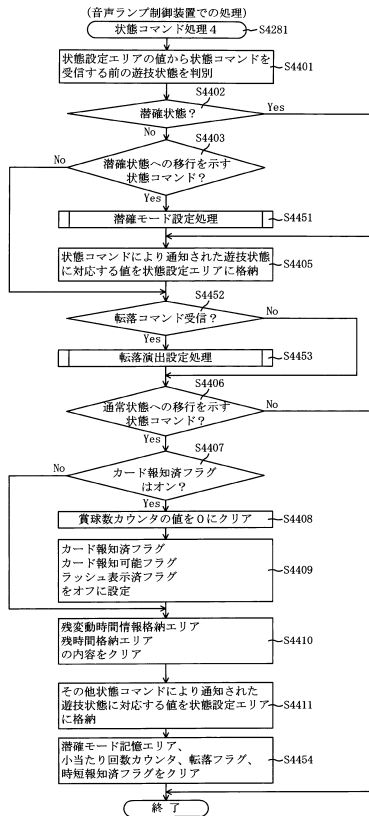


30

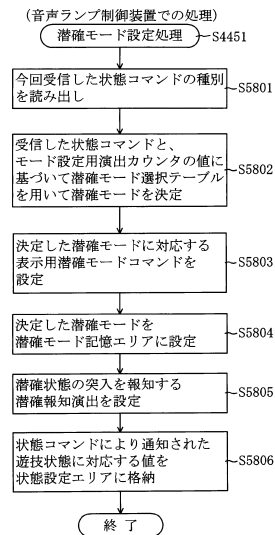
40

50

【図 1 5 3】



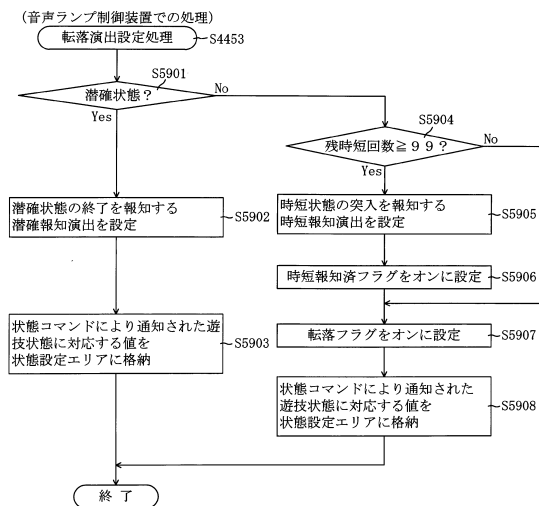
【図 1 5 4】



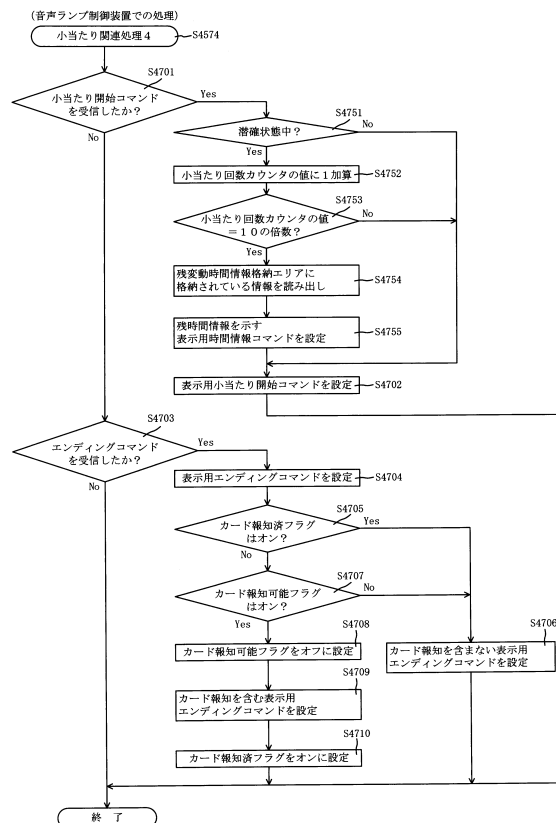
10

20

【図 1 5 5】



【図 1 5 6】

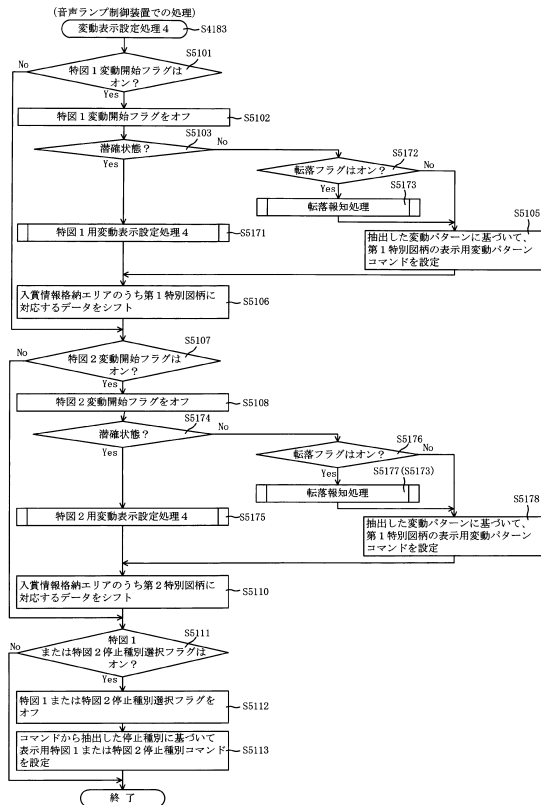


30

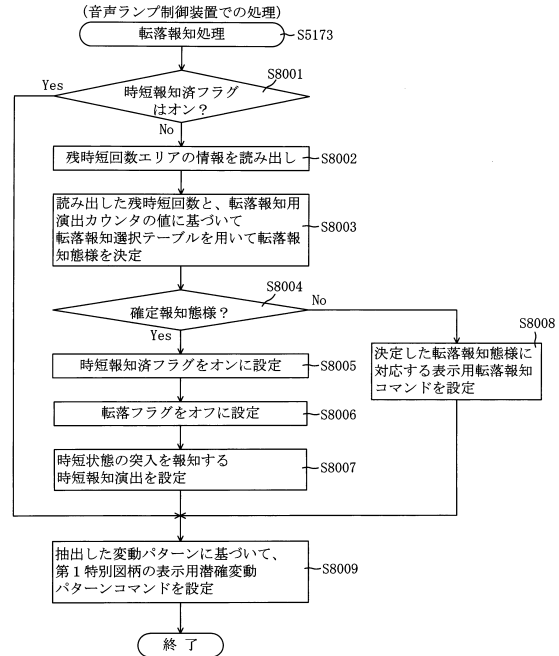
40

50

【図 157】



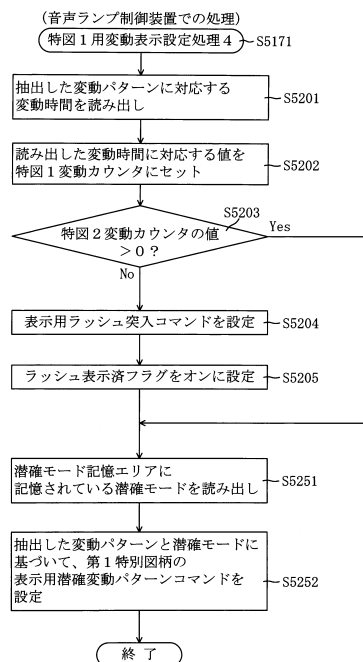
【図 158】



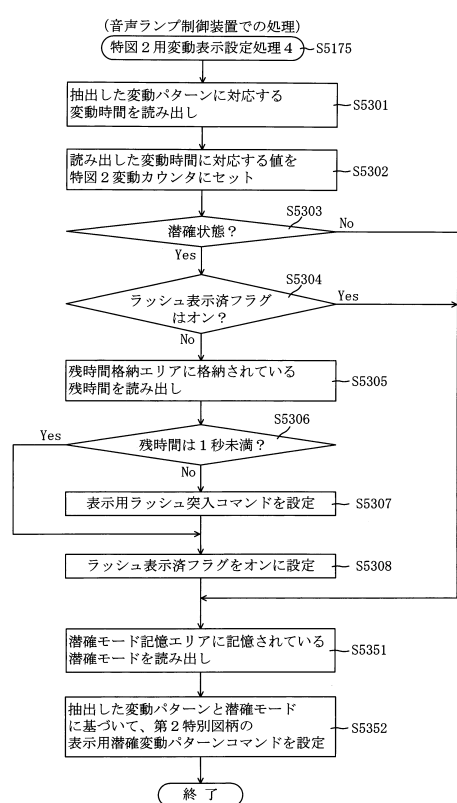
10

20

【図 159】



【図 160】

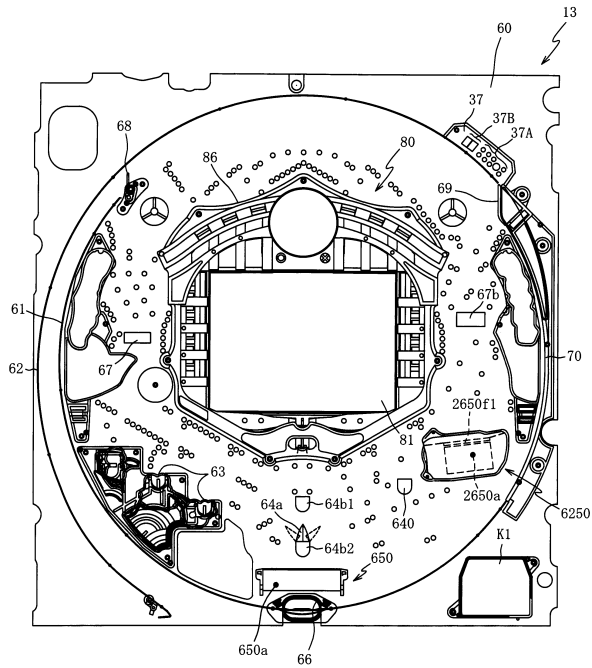


30

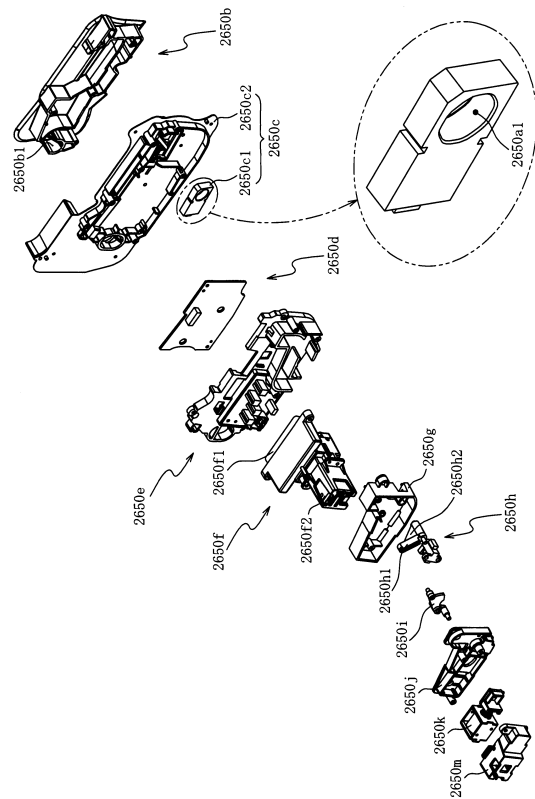
40

50

【図 161】



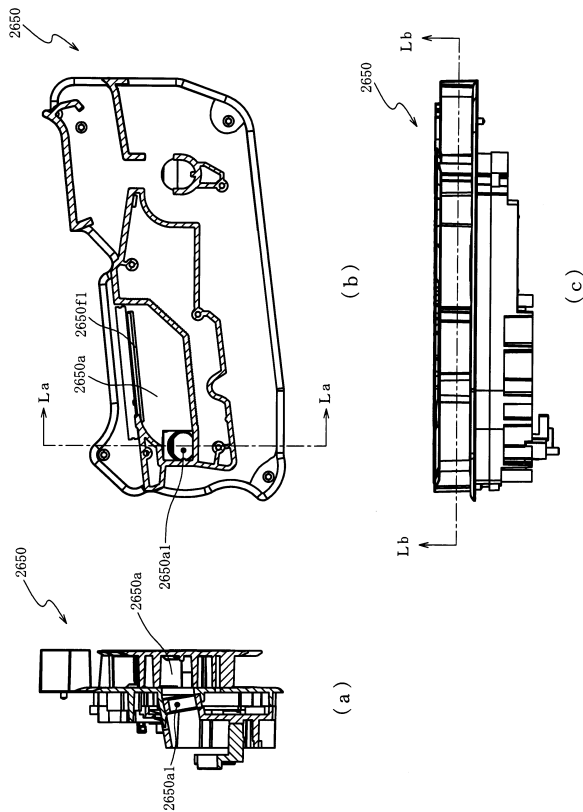
【図 162】



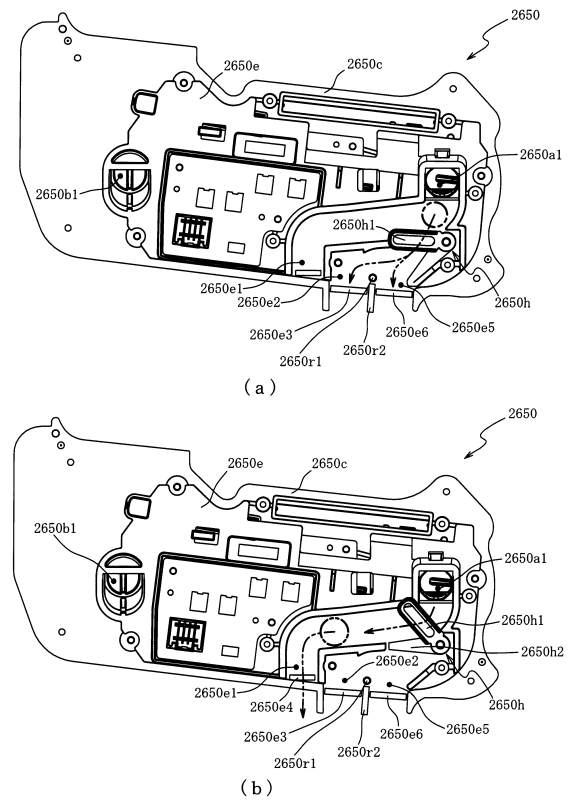
10

20

【図 163】



【図 164】



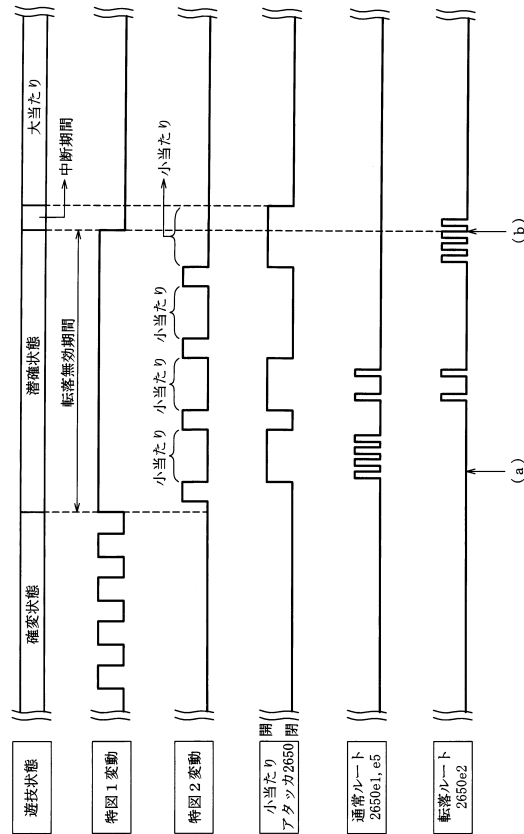
30

40

50

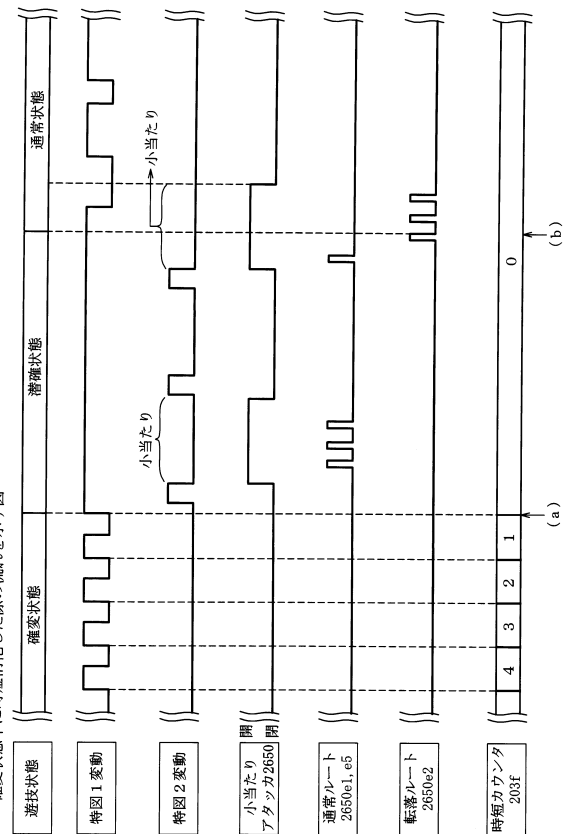
【図 1 6 5】

確変状態中に特図 1 大当たりに当選した際の流れを示す図



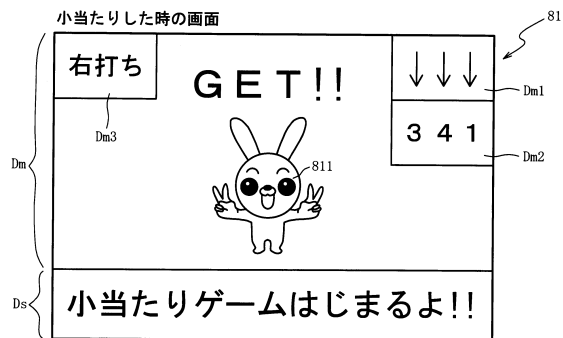
【図 1 6 6】

確変状態中に時短消化した際の流れを示す図



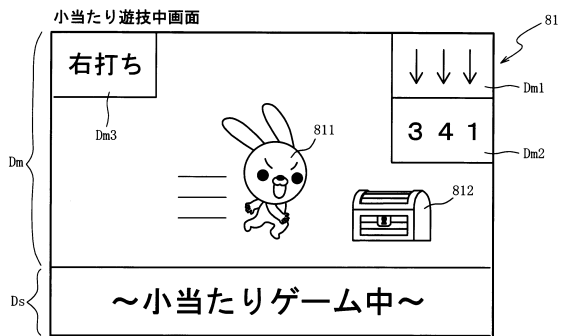
【図 1 6 7】

小当たりした時の画面



(a)

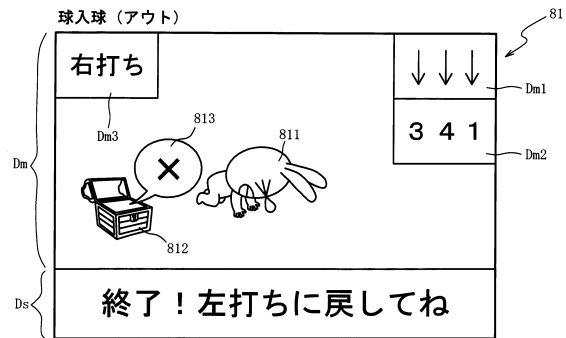
小当たり遊技中画面



(b)

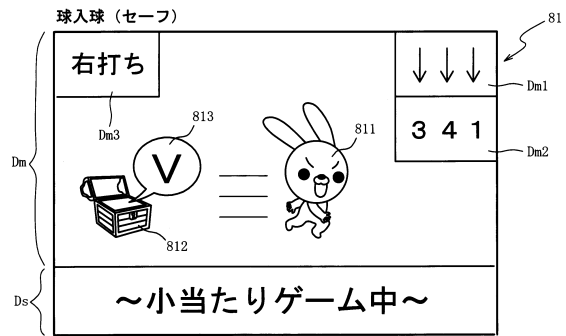
【図 1 6 8】

球入球 (アウト)



(a)

球入球 (セーフ)



(b)

10

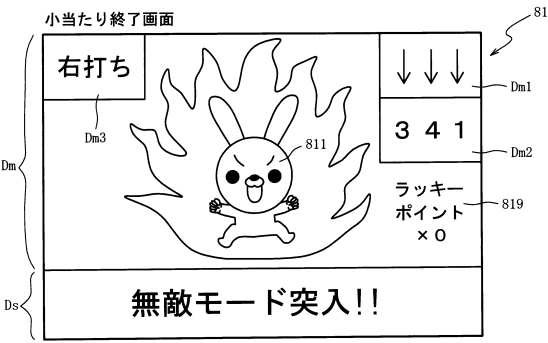
20

30

40

50

【図 1 6 9】



【図 1 7 0】

ROM	
第 1 当たり乱数テーブル	202a
小当たり乱数テーブル	202b
第 2 当たり乱数テーブル	202c
大当たり種別選択テーブル	202d
小当たり種別選択 5 テーブル	202da
変動パターン選択テーブル	202f
普図変動パターンテーブル	202g
動作シナリオ記憶エリア	202db

10

20

【図 1 7 1】

小当たり種別選択 5 テーブル 202da

図柄 種別	小当たり種別	第 1 アタッカの開放動作			小当たり種別 カウンタ C 5 (0~99)
		1 回目 開放	2 回目 開放	3 回目 開放	
特図 2	小当たり A	1.5 秒	—	—	0~14
	小当たり B	0.5 秒	1 秒	1.4 秒	15~59
	小当たり C	0.1 秒	0.5 秒	1 秒	60~79
	小当たり D	0.1 秒	0.3 秒	1 秒	80~99

(a)

【図 1 7 2】

動作シナリオ記憶エリア 202db

経過時間	動作内容
小当たり開始~1.4 秒	1.4 秒~小当たり終了まで
オフ (転落ルート通過可)	オン (転落ルート通過不可)

(b)

RAM	
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 2 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 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
状態更新制限フラグ	203ca
小当たり入賞カウンタ	203da
転落通過カウンタ	203db
通過フラグ	203dc

30

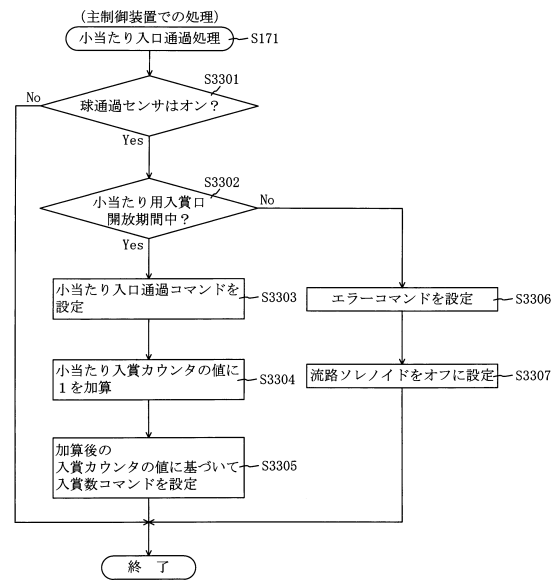
40

50

【図 173】

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
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
特図1変動開始フラグ	223d
特図2変動開始フラグ	223e
特図1停止種別選択フラグ	223f
特図2停止種別選択フラグ	223g
演出カウンタ	223h
追加演出カウンタ	223i
状態設定エリア	223j
残時短回数エリア	223k
特図1変動時間カウンタ	223m
特図2変動時間カウンタ	223n
残変動時間情報格納エリア	223o
残時間格納エリア	223p
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
賞球数カウンタ	223u
電源断フラグ	223y
その他メモリエリア	223z
モード設定用演出カウンタ	223ca
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
時短報知済フラグ	223ce
転落報知用演出カウンタ	223cf
入賞数カウンタ	223da
通過数カウンタ	223db

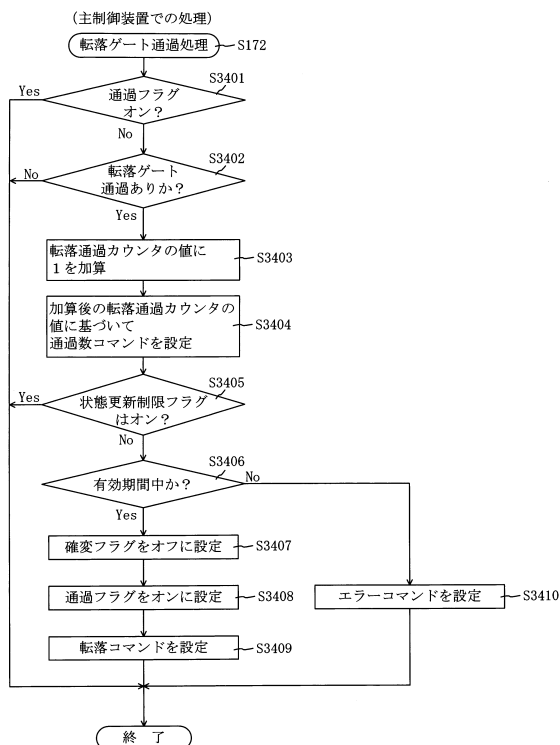
【図 174】



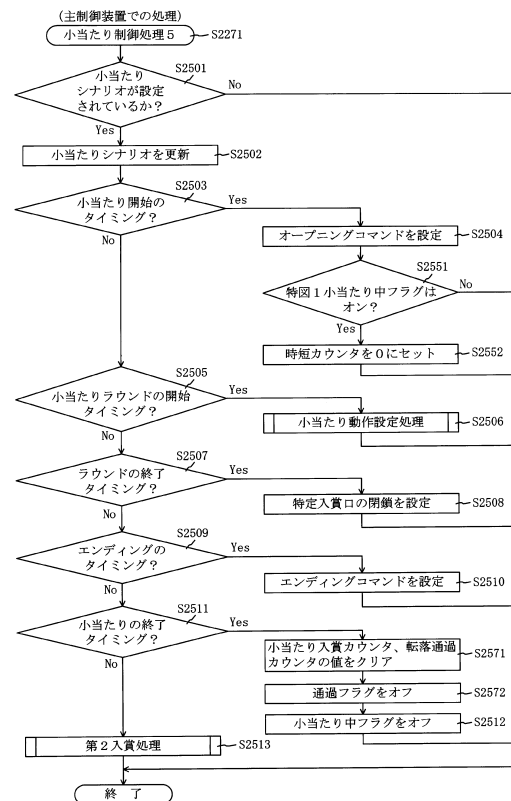
10

20

【図 175】



【図 176】

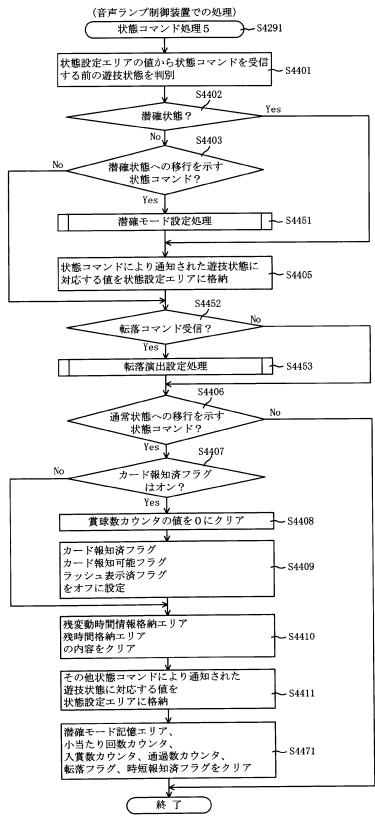


30

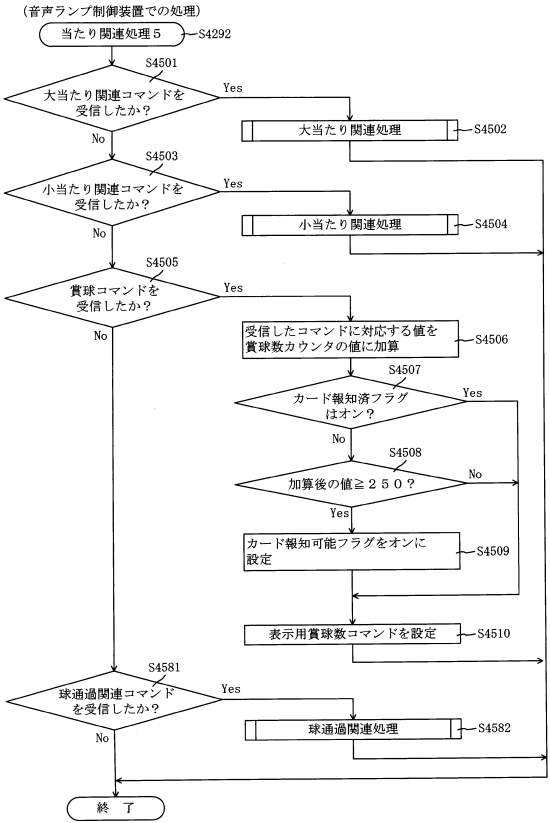
40

50

【図 1 7 7】



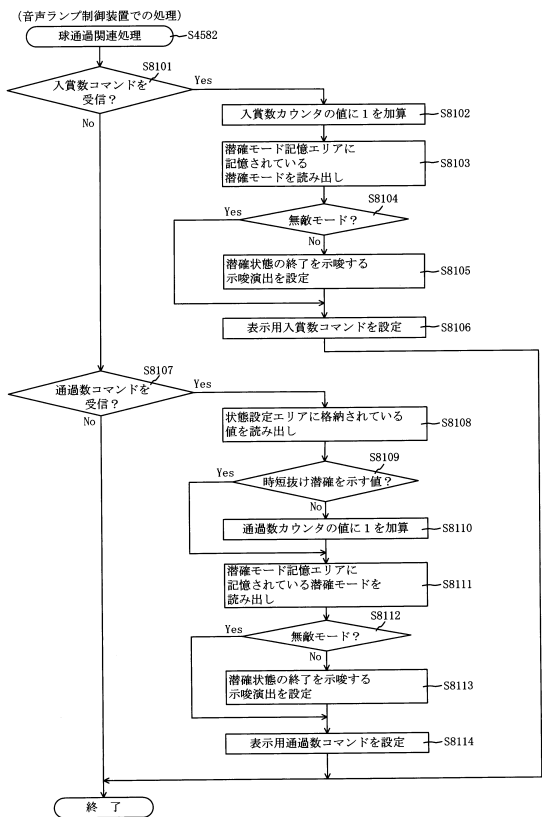
【図 1 7 8】



10

20

【図 1 7 9】



【図 1 8 0】

ROM	202
第1当たり乱数テーブル	202a
小当たり乱数テーブル	202b
第2当たり乱数テーブル	202c
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
変動パターン選択2テーブル	202ac
普図変動パターンテーブル	202g
外れ種別選択テーブル	202ad
開放シナリオテーブル	202ea

30

40

50

【図 181】

RAM	203
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
確変カウンタ	203aa
特図1大当たりフラグ	203h
特図2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
短変動フラグ	203t
入賞カウンタ	203u
特図1仮停止フラグ	203v
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
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
その他メモリエリア	203z

【図 182】

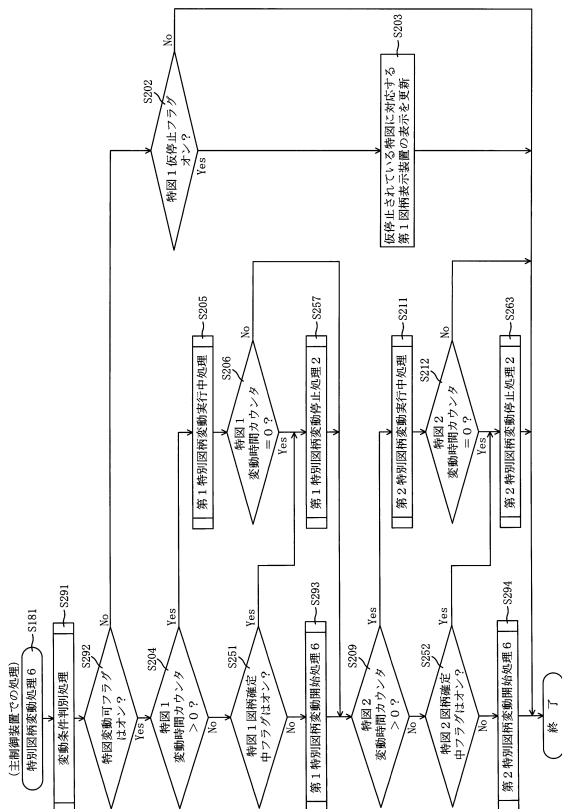
大当たり状態フラグ203ea									
値	00	01	02	03	04	05	06	07	08
対象特図	両方	特図1				特図2			
動作	なし	OP	ラウンド	インターバル	ED	OP	ラウンド	インターバル	ED

(a)

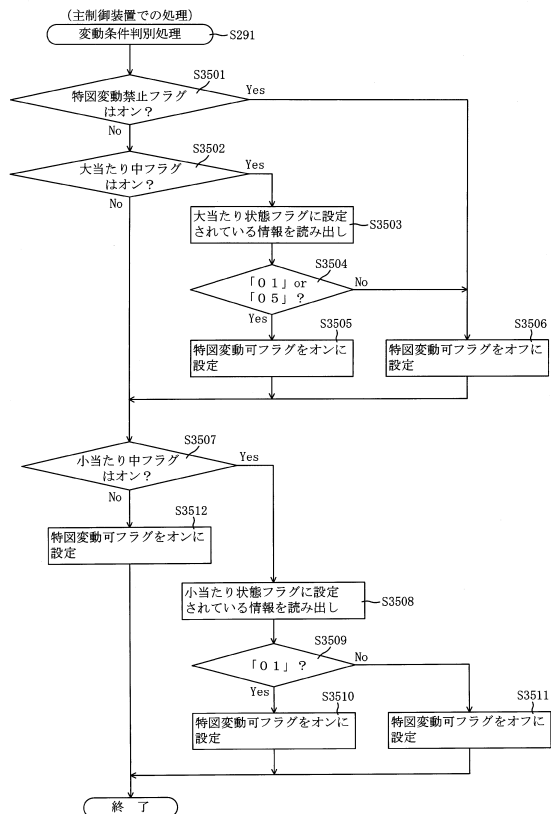
小当たり状態フラグ203eb				
値	00	01	02	03
動作	なし	OP	ラウンド	ED

(b)

【図 183】



【図 184】



10

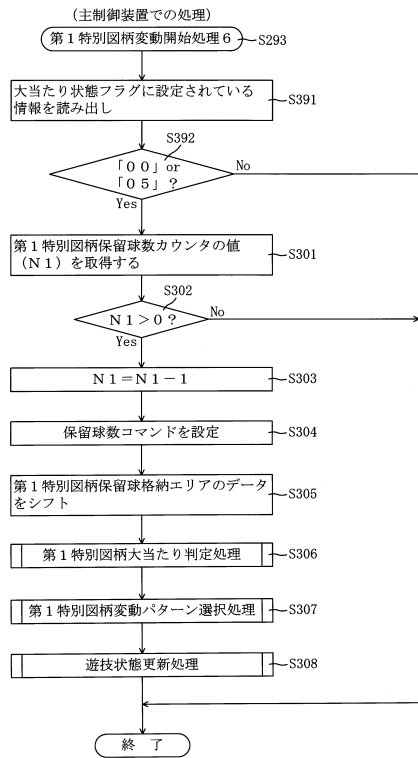
20

30

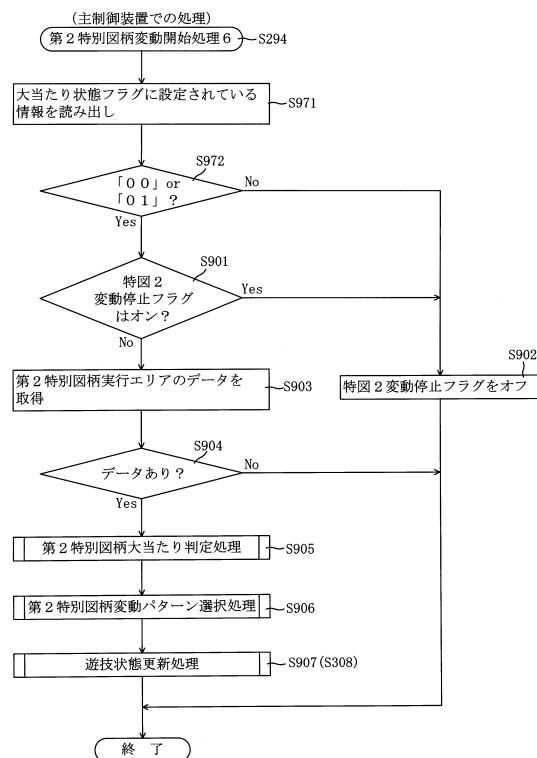
40

50

【図 185】



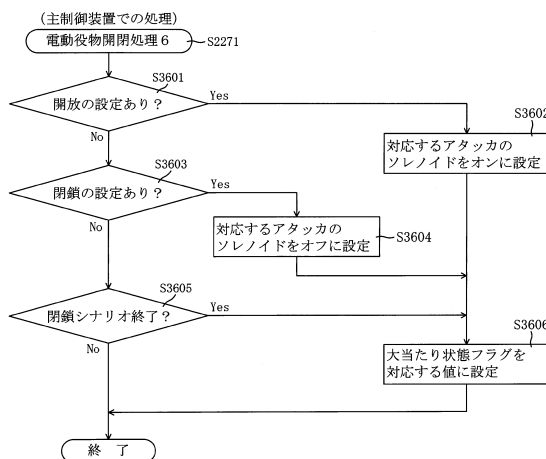
【図 186】



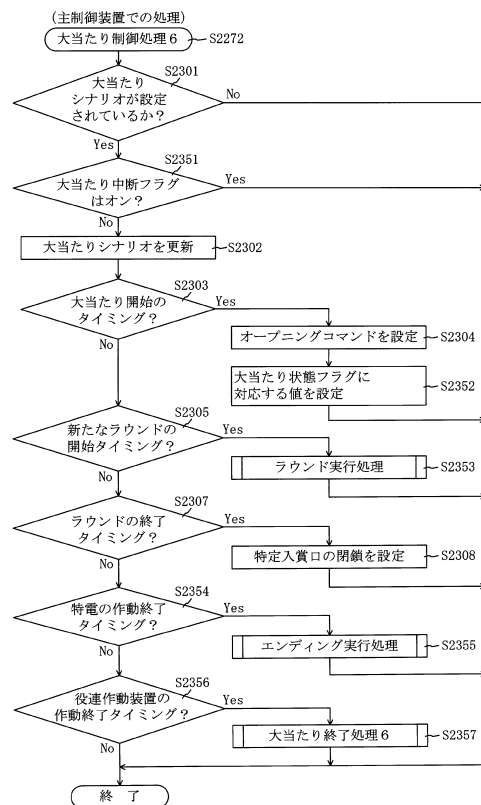
10

20

【図 187】



【図 188】

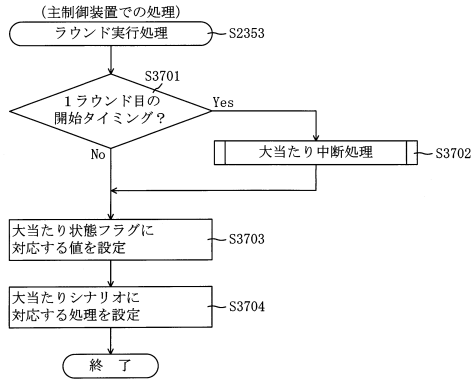


30

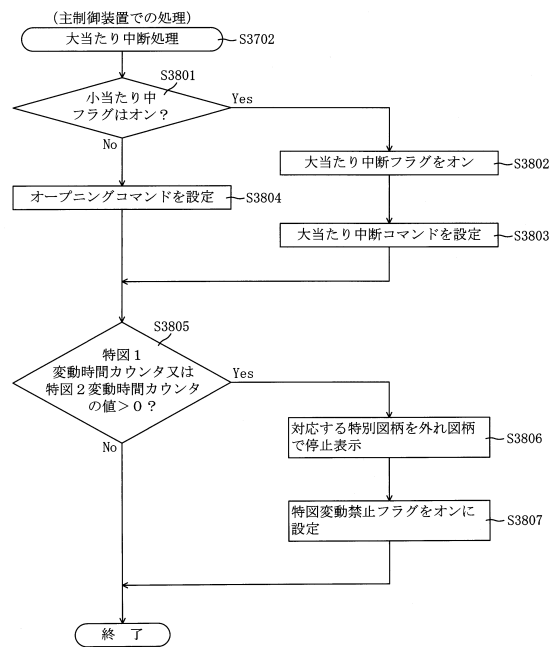
40

50

【図 189】



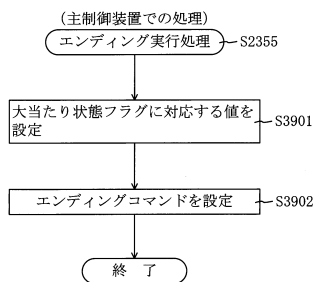
【図 190】



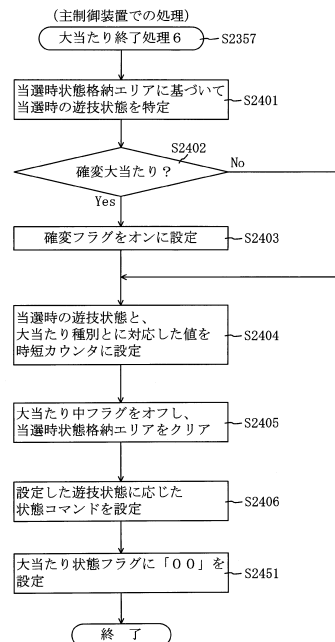
10

20

【図 191】



【図 192】

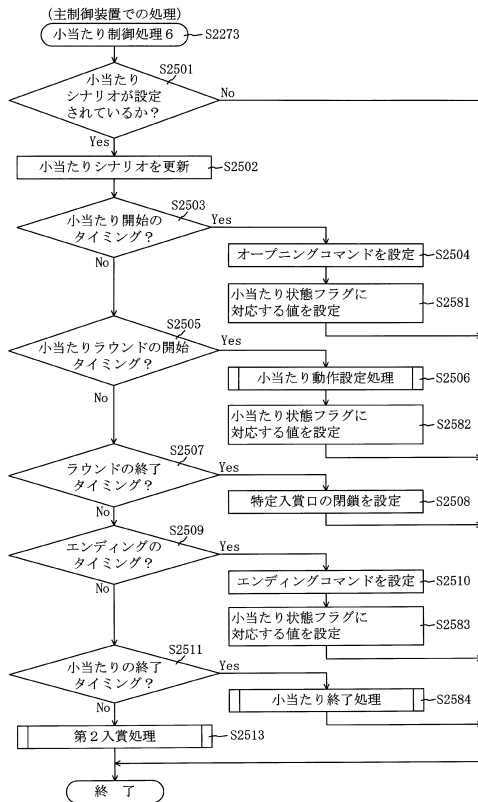


30

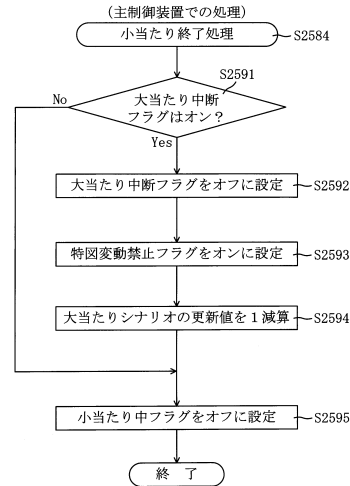
40

50

【図 1 9 3】



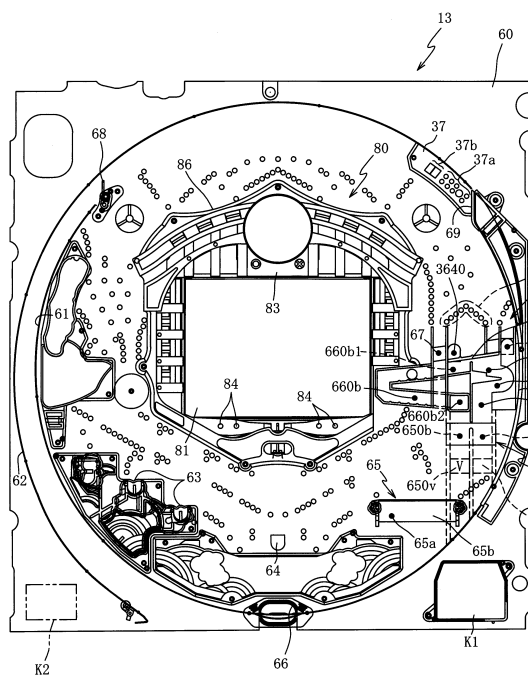
【図 1 9 4】



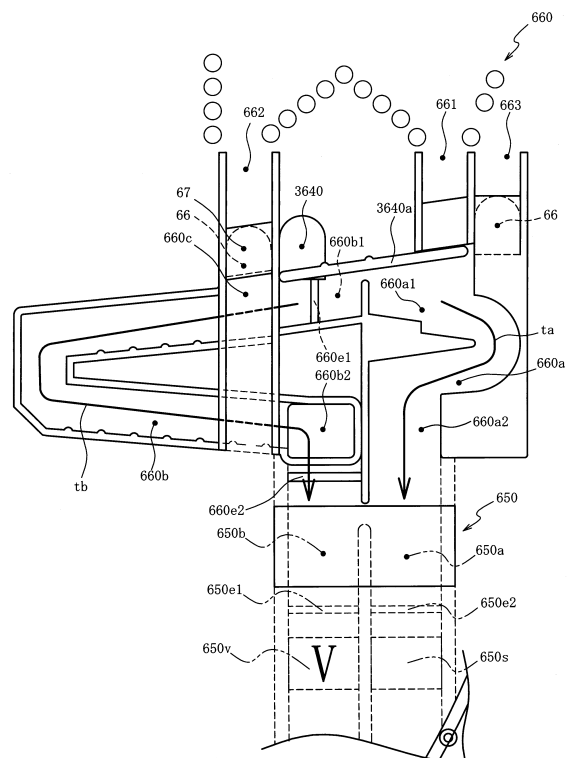
10

20

【図 1 9 5】



【図 1 9 6】

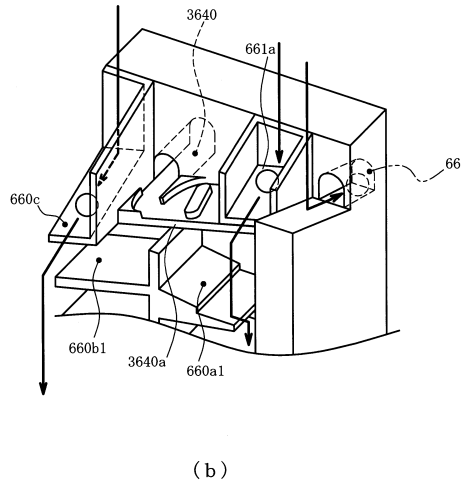
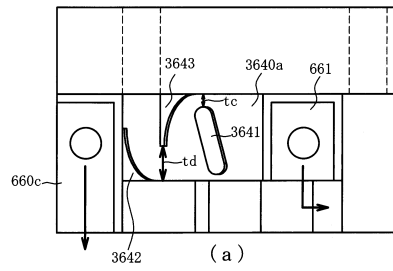


30

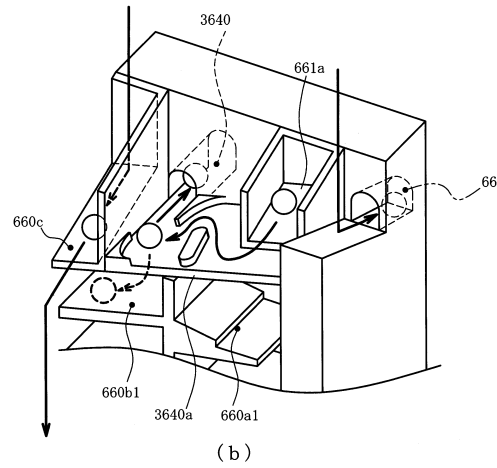
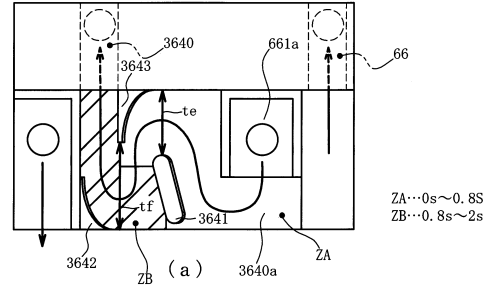
40

50

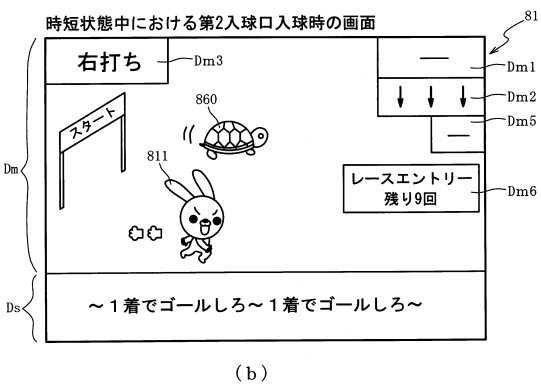
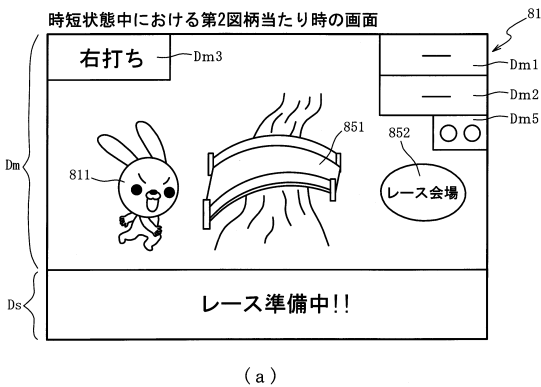
【図 1 9 7】



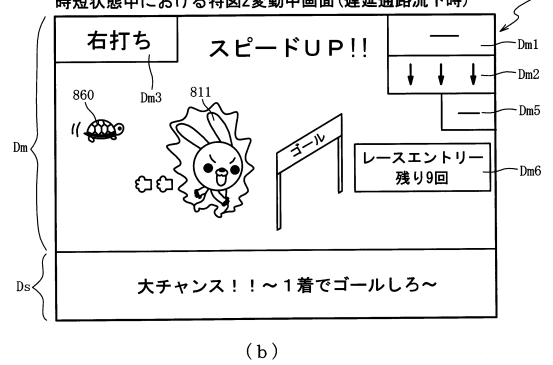
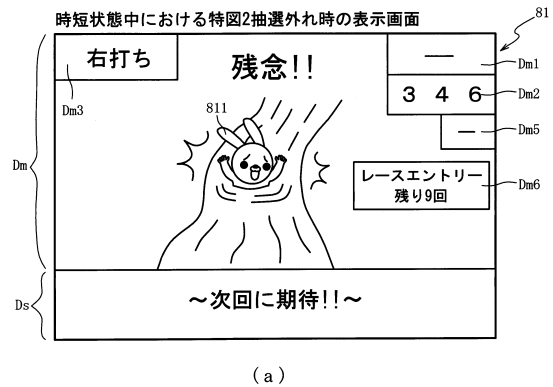
【図 1 9 8】



【図 1 9 9】



【図 2 0 0】



10

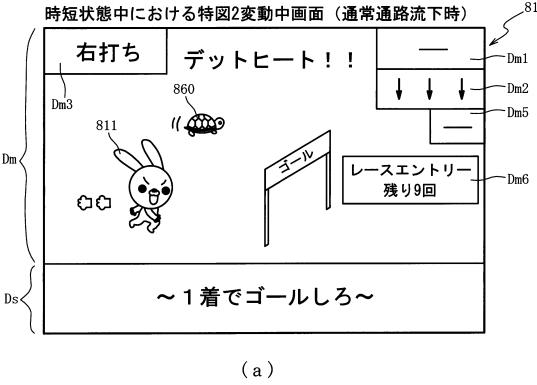
20

30

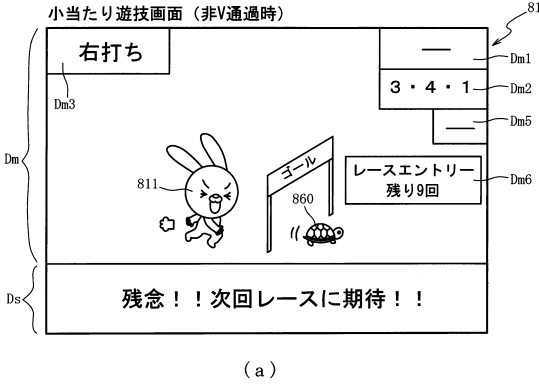
40

50

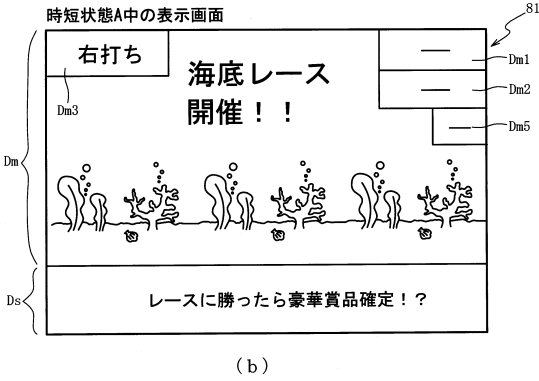
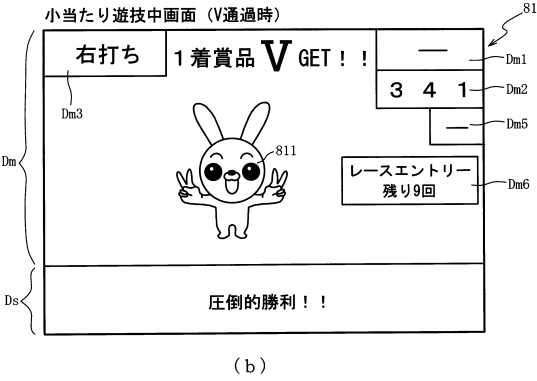
【図 2 0 1】



【図 2 0 2】



10



20

【図 2 0 3】

ROM（主制御装置）

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

(a)

【図 2 0 4】

(a)

第1当たり乱数7テーブル	202fa
特別図柄1乱数テーブル	202fa1
特別図柄2乱数テーブル	202fa2

(b)

特別図柄1乱数テーブル202fa1

判定値	第1当たり乱数カウンタ値C1 (0~999)
大当たり判定値	0~4

30

RAM（主制御装置）

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

(b)

(c)

特別図柄2乱数テーブル202fa2

判定値	第1当たり乱数カウンタ値C1 (0~999)
大当たり判定値	0~4
小当たり判定値	5~504

40

50

【図 205】

(a)

第1当たり種別選択テーブル	202fb
特図1大当たり種別選択テーブル	202fb1
特図2大当たり種別選択テーブル	202fb2

202

特図1大当たり種別選択テーブル202fb1

大当たり種別	第1当たり種別 カウンタ値C2 (0~99)	大当たり後の 遊技状態
大当たりA (15R実質時短10回)	0~9	時短A
大当たりB (5R実質時短10回)	10~49	時短B
大当たりC (5R時短無)	50~99	通常

(b)

202

特図2大当たり種別選択テーブル202fb2

大当たり種別	第1当たり種別 カウンタ値C2 (0~99)	大当たり後の 遊技状態
大当たりD (15R実質時短10回)	0~89	時短A
大当たりE (15R実質時短10回)	90~99	時短B

(c)

【図 206】

202

第2当たり乱数テーブル202fc

第2当たり種別	第2当たり乱数カウンタ 値C4 (0~99)		普電動作パターン(高確率時)			
	低確率	高確率	オープ ニング	開放	エンディ ング	閉鎖 条件
普図当たりA	0	0~79	0.1S	2S	3.5S	入球1個
普図当たりB	1	80~98	0.1S	2.5S	3S	入球1個
外れ	2~99	99				

(a)

10

202

小当たり種別選択テーブル202fe

小当たり種別	小当たり種別 カウンタ値C5 (0~99)	V当たり後の 遊技状態
小当たりA (V通過時10R実質時短10回)	0~19	時短A
小当たりB (V通過時10R実質時短10回)	20~89	時短B
小当たりC (V通過時10R時短無)	90~99	通常

(b)

20

【図 207】

変動パターンテーブル	202fd
通常用変動パターンテーブル	202fd1
第1時短用変動パターンテーブル	202fd2
第2時短用変動パターンテーブル	202fd3

【図 208】

202

第1時短用変動パターンテーブル202fd2

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ CS1 (0~198)
特図1	外れ	超短外れ (0.5秒)	0~198
	大当たり	超短当たり (0.5秒)	0~198
特図2	外れ	超短外れ (0.5秒)	0~198
	小当たりA	長小当たり (3秒)	0~198
	小当たりB	長小当たり (3秒)	0~198
	小当たりC	短小当たり (0.5秒)	0~198
	大当たり	短大当たり (1秒)	0~149
		中大当たり (30秒)	150~198

(a)

30

202

第2時短用変動パターンテーブル202fd3

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ CS1 (0~198)
特図1	外れ	超短外れ (0.5秒)	0~198
	大当たり	超短当たり (0.5秒)	0~198
特図2	外れ	超短外れ (0.5秒)	0~198
	小当たりA	長小当たり (3秒)	0~198
	小当たりB	短小当たり (0.5秒)	0~198
	小当たりC	長小当たり (3秒)	0~169
	大当たり	短小当たり (0.5秒)	170~198
		短大当たり (1秒)	0~149
		中大当たり (30秒)	150~198

(b)

40

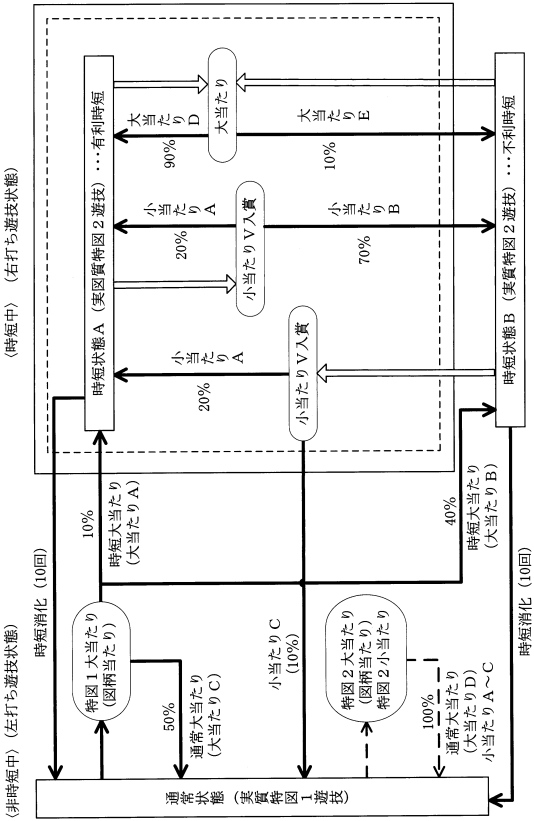
50

【図 2 0 9】

202

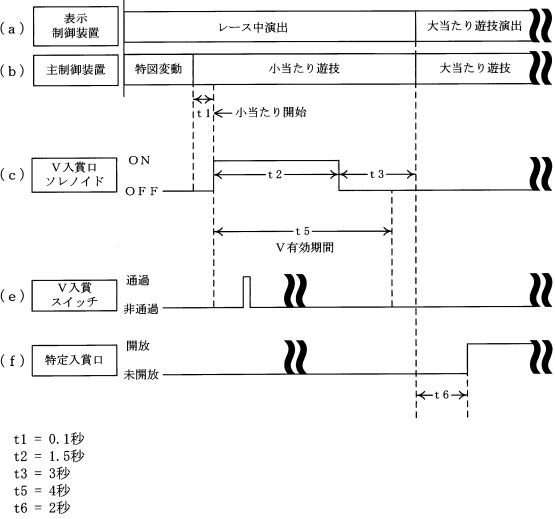
開放シナリオ A テーブル 202ff		
作動内容	ラウンド	開放シナリオ
大当たり A 大当たり D 大当たり E	開始インターバル	2秒
	1 R ~ 1 5 R	特定入賞口開放 (29秒×1回)
	ラウンド間 インターバル	1秒
	終了インターバル	4秒
大当たり B 大当たり C	開始インターバル	2秒
	1 R ~ 5 R	特定入賞口開放 (29秒×1回)
	ラウンド間 インターバル	1秒
	終了インターバル	4秒
小当たり A 小当たり B 小当たり C	開始インターバル	0.1秒
	1 R	V入賞口開放 (1.5秒)
	V通過時 2 R ~ 1 1 R	特定入賞口開放 (29秒×1回)
	ラウンド間 インターバル	1 R 終了後: 5秒 (終了インターバル: (3秒)) (開始インターバル (2秒)) その他: 1秒
	終了インターバル	4秒

【図 2 1 0】



【図 2 1 1】

小当たり V 通過時の流れ



【図 2 1 2】

RAM	
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
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

10

20

30

40

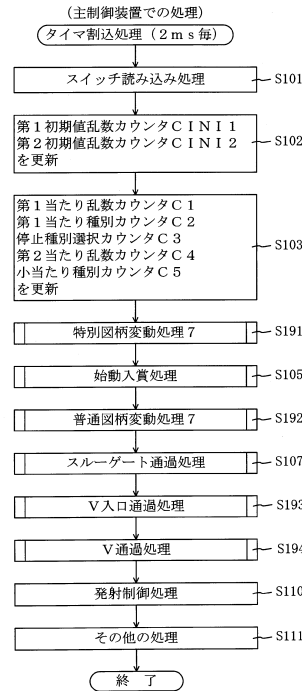
50

【図 2 1 3】

遅延通路状態フラグ223ff

	00	01	02	03	04
遅延通路 入球 スイッチ660e1	オフ	オン	オフ	オン	-
遅延通路 排出 スイッチ660e2	オフ	オフ	オン	オン	オン
	正常			異常	

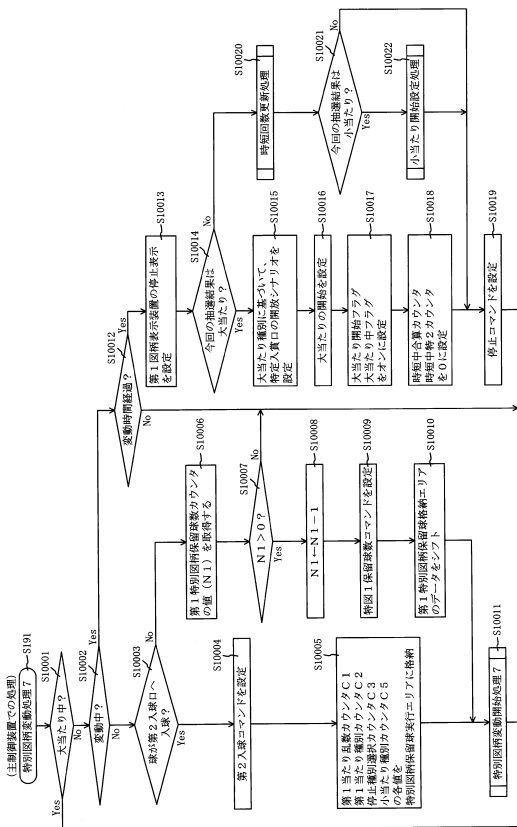
【図 2 1 4】



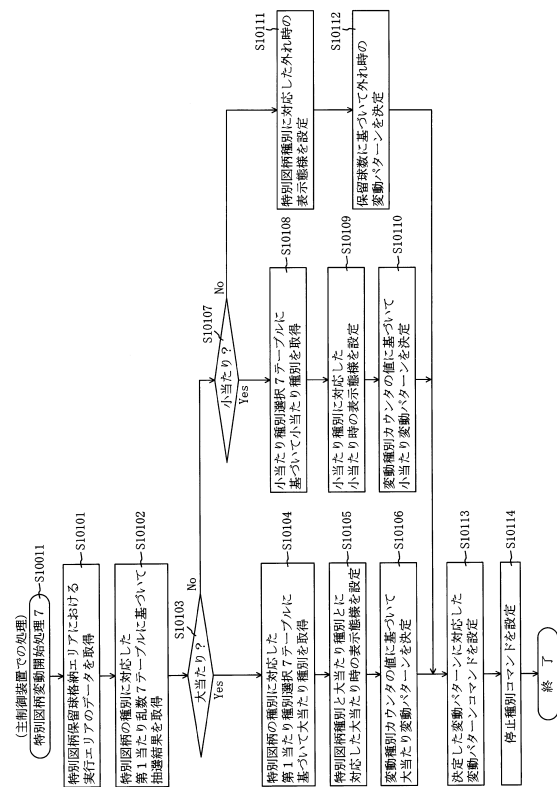
10

20

【図 2 1 5】



【図 2 1 6】

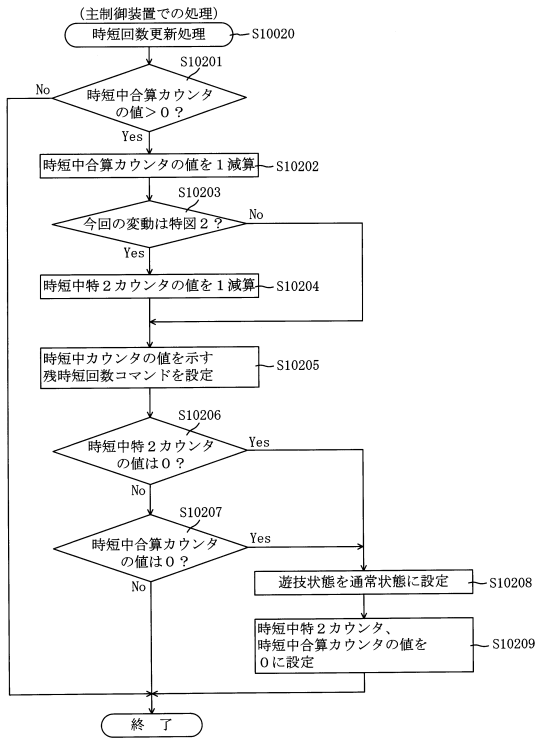


30

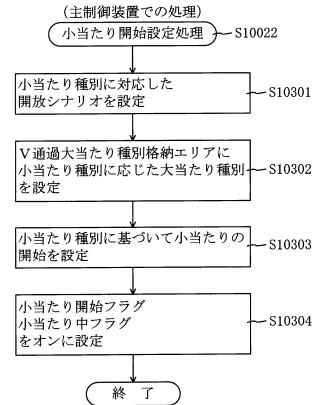
40

50

【図 2 1 7】



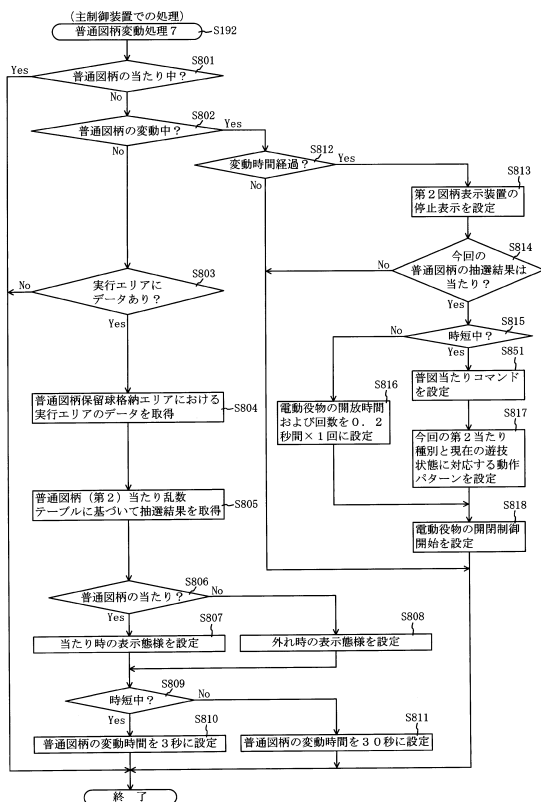
【図 2 1 8】



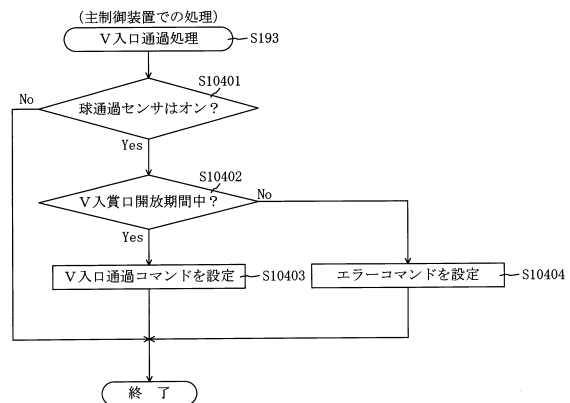
10

20

【図 2 1 9】



【図 2 2 0】

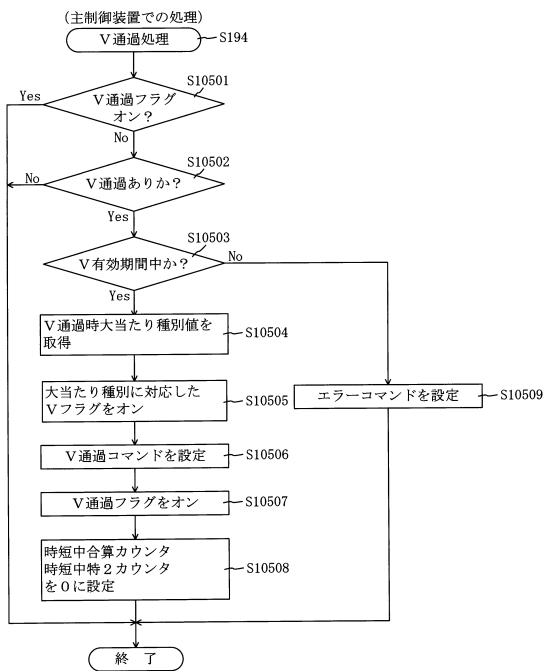


30

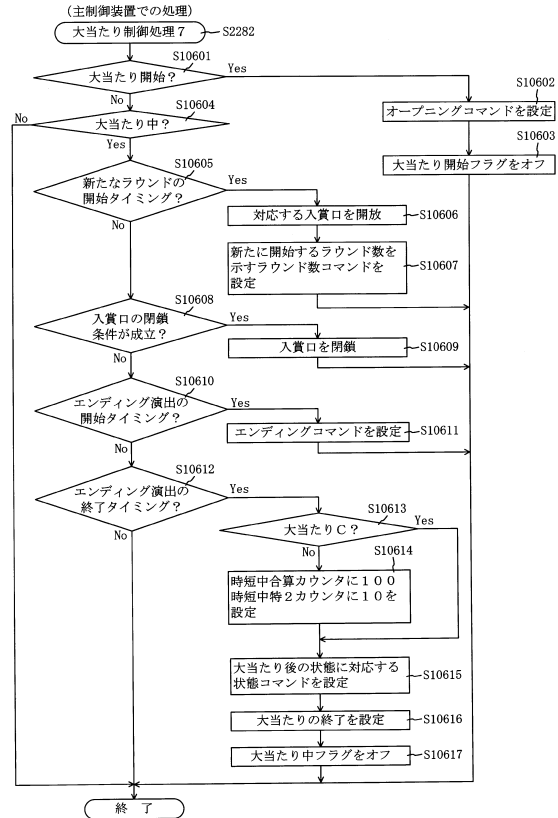
40

50

【図 2 2 1】



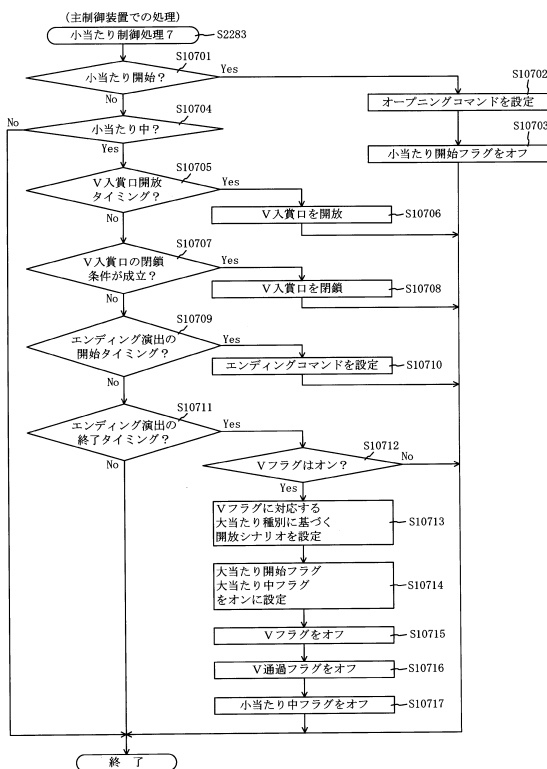
【図 2 2 2】



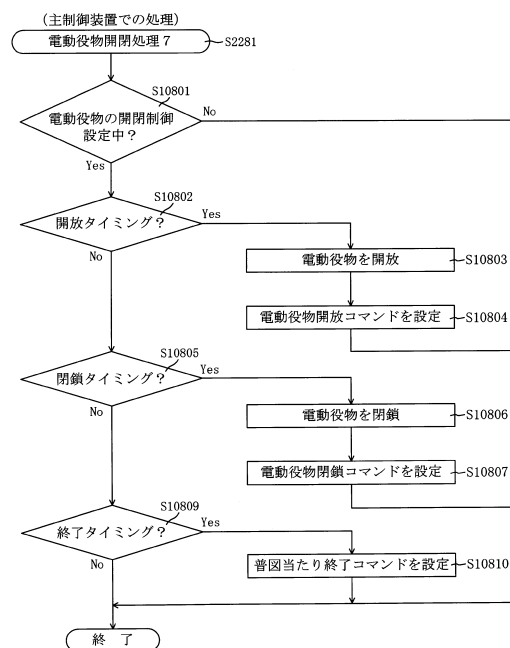
10

20

【図 2 2 3】



【図 2 2 4】

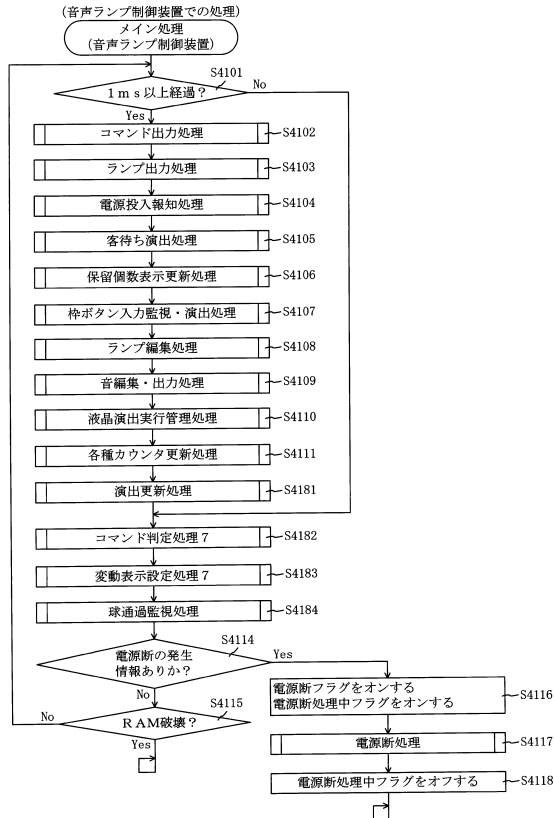


30

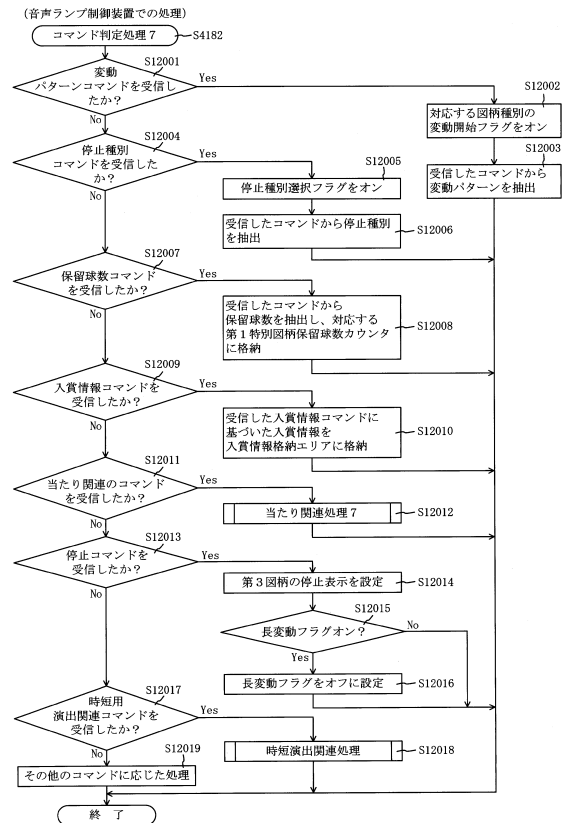
40

50

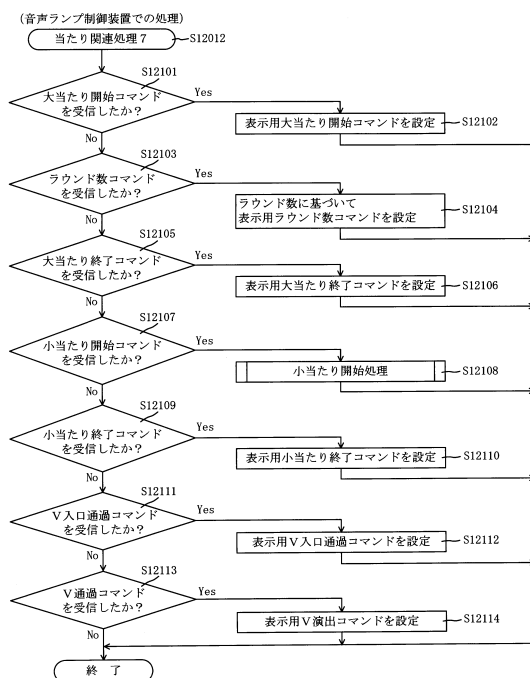
【図 2 2 5】



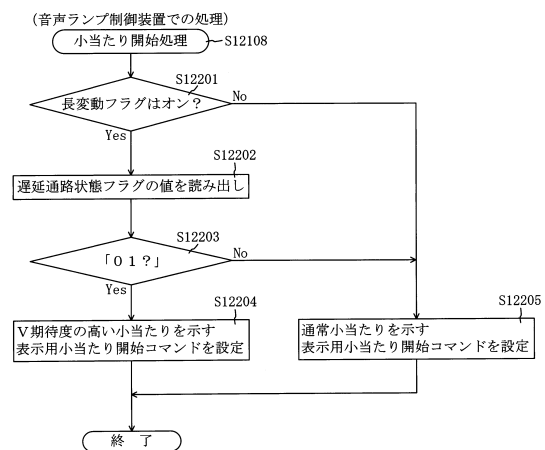
【図 2 2 6】



【図 2 2 7】



【図 2 2 8】



10

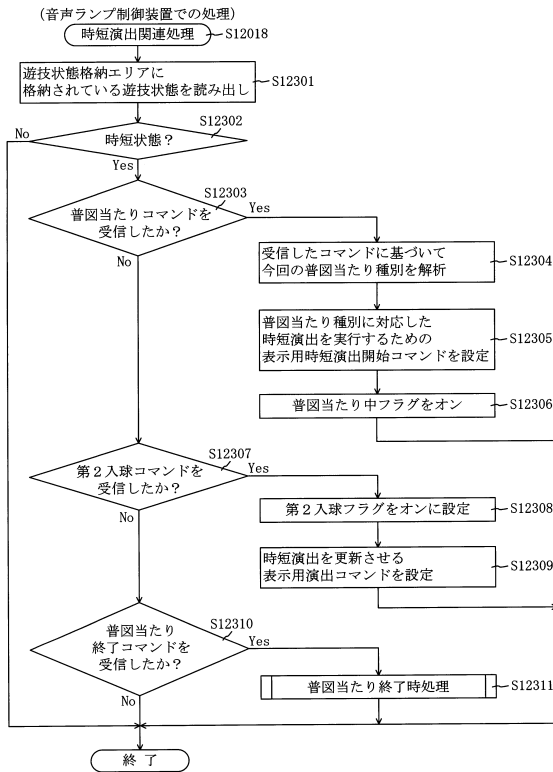
20

30

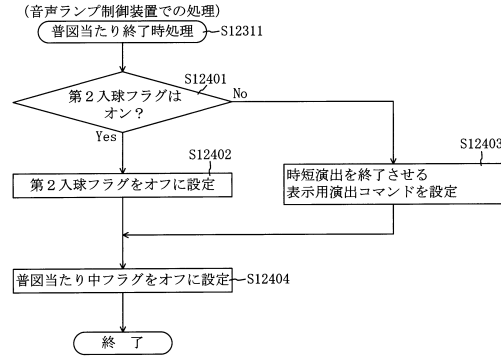
40

50

【図 2 2 9】



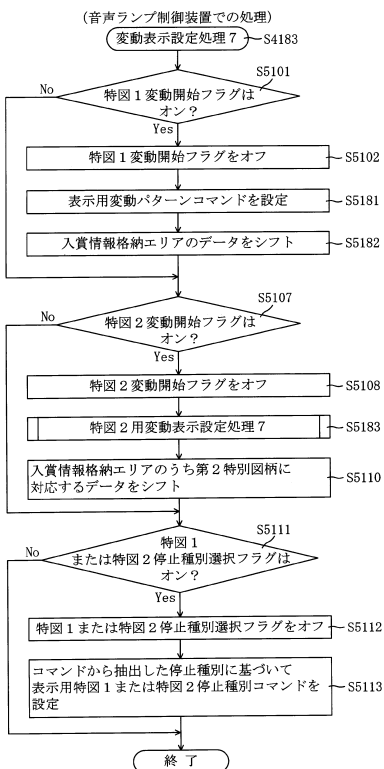
【図 2 3 0】



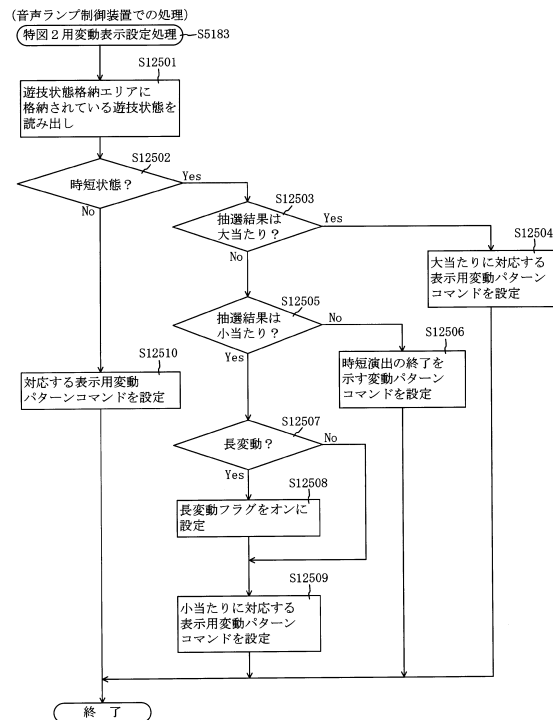
10

20

【図 2 3 1】



【図 2 3 2】

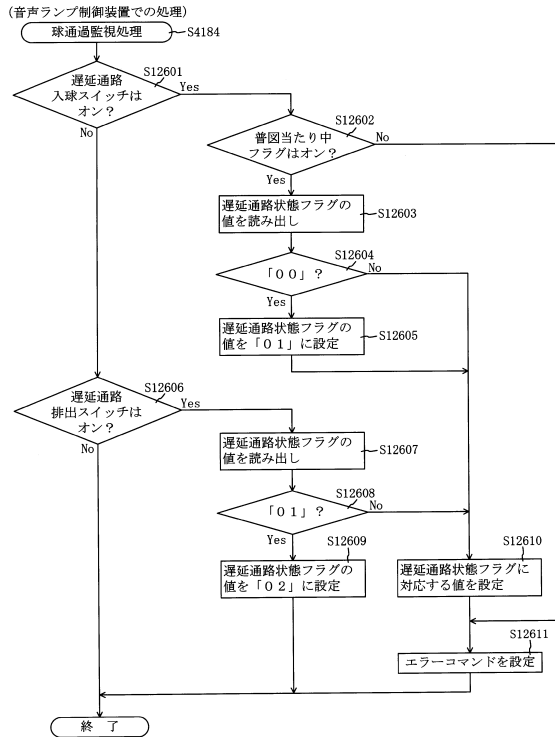


30

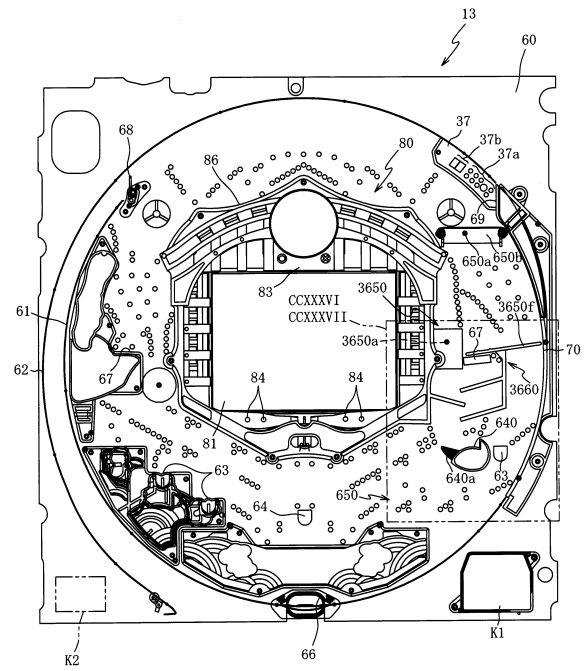
40

50

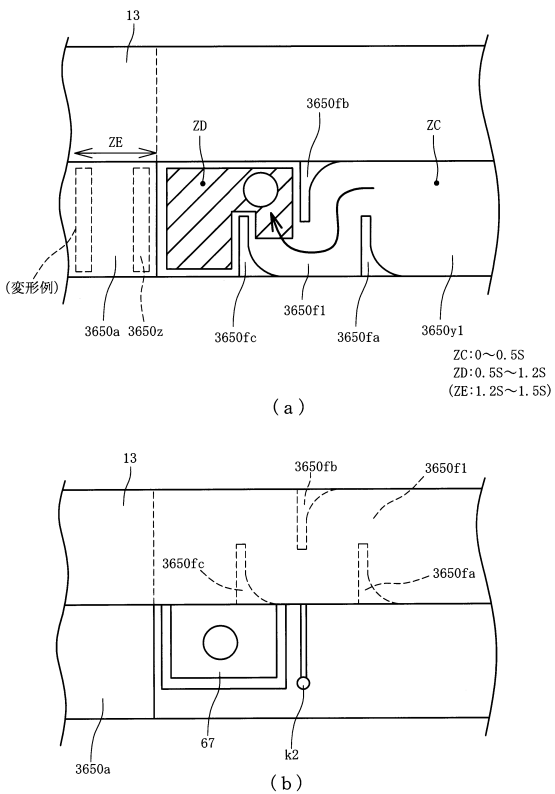
【図 2 3 3】



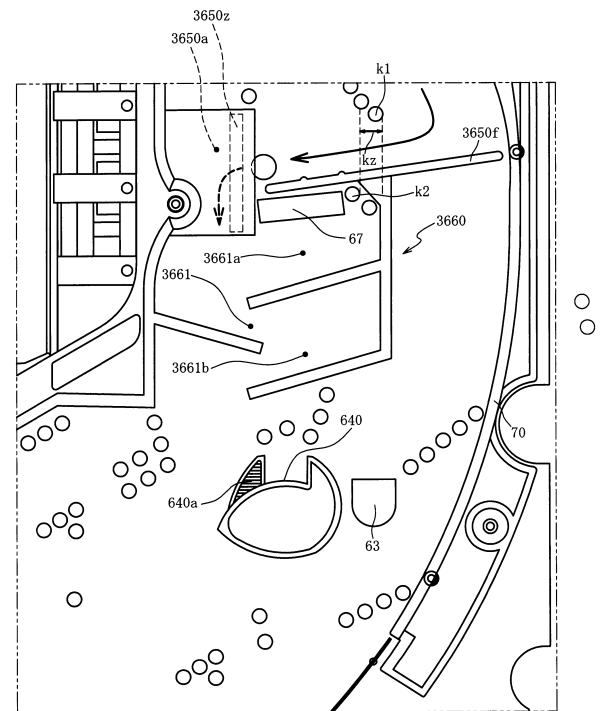
【図 2 3 4】



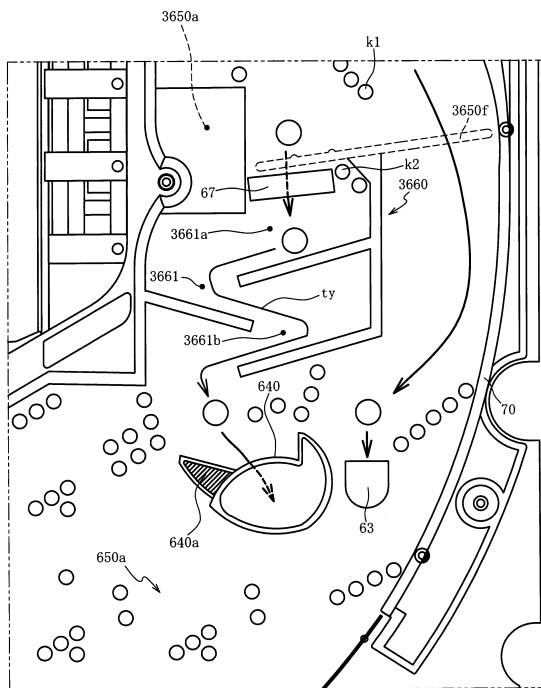
【図 2 3 5】



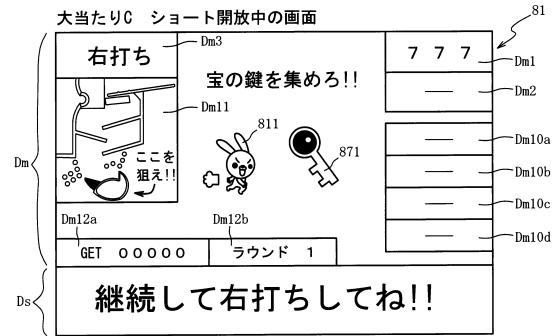
【図 2 3 6】



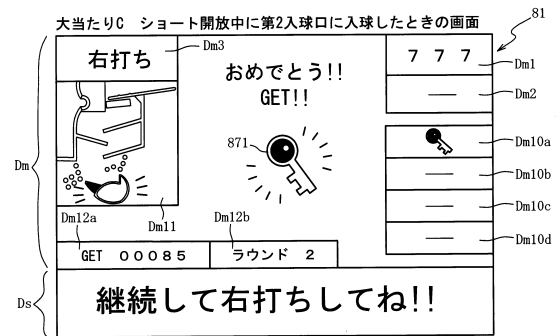
【図 2 3 7】



【図 2 3 8】

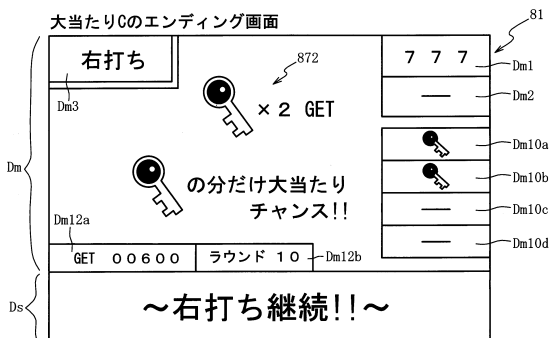


(a)

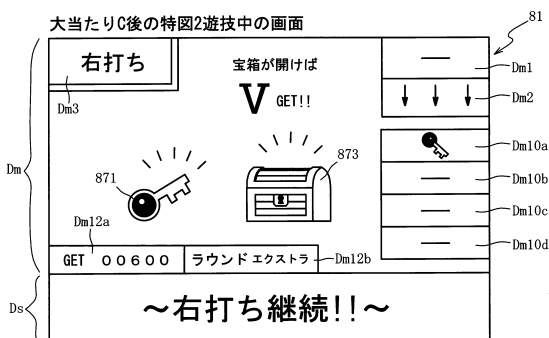


(b)

【図 2 3 9】

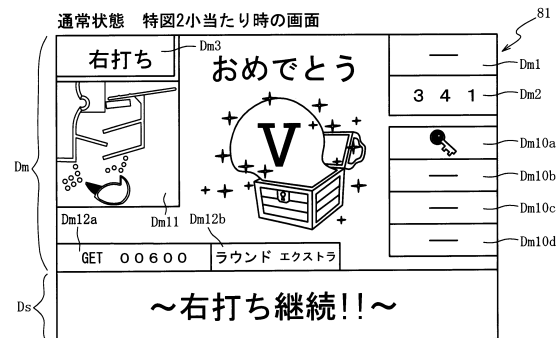


(a)

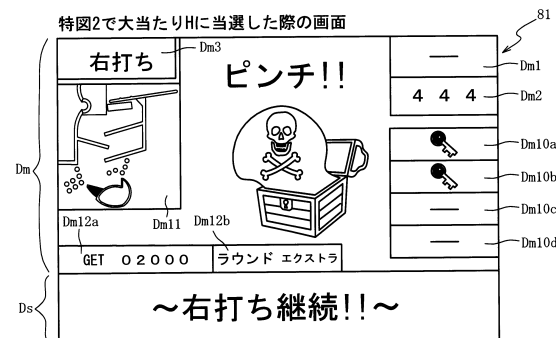


(b)

【図 2 4 0】



(a)



(b)

10

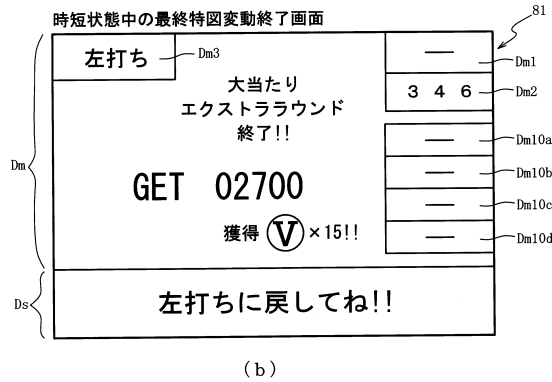
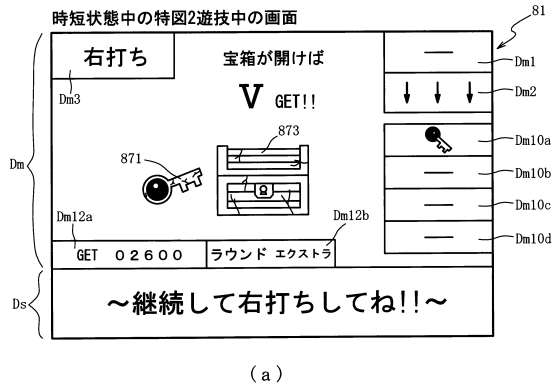
20

30

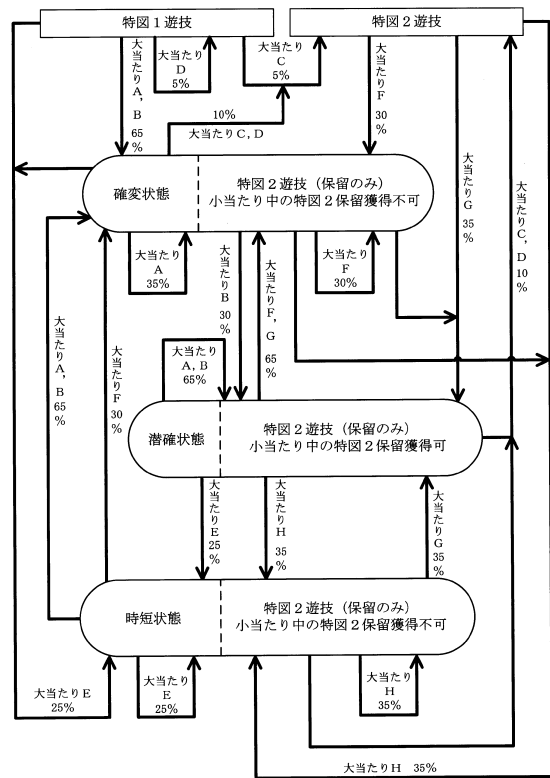
40

50

【図 2 4 1】

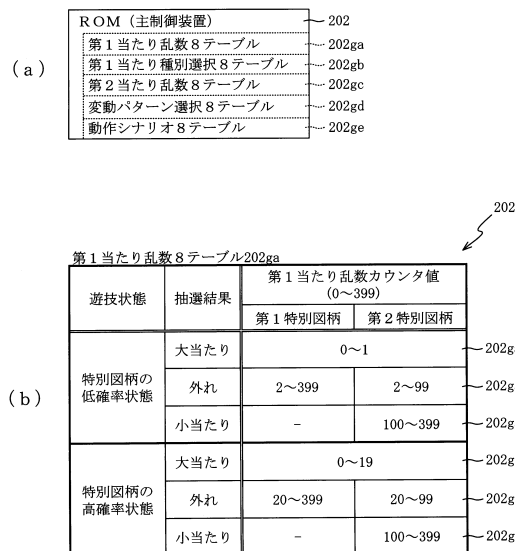


【図 2 4 2】



※ 大当たりA, B, D, E, F, H → 第1アタッカー開放 → 当たり中の特図2保留獲得不可
 ※ 大当たりC, G, 小当たり → 第2アタッカー開放 → 当たり中の特図2保留獲得可

【図 2 4 3】



【図 2 4 4】

第1当たり種別選択8テーブル202gb

図柄 種別	大当たり 種別	動作 シナリオ	遊技状態		第1当たり種別 カウンタ値 0～99
			大当たり時	大当たり後	
特図 1	大当たりA 10R 確変大当たり	A	通常	確変	0～34
			確変	確変	
			潜確	潜確	
			時短	確変	
	大当たりB 10R 確変大当たり	A	通常	確変	35～64
			確変	潜確	
			潜確	潜確	
			時短	確変	
	大当たりC 10R 通常大当たり	B	通常	通常	65～69
			確変	通常	
			潜確	通常	
			時短	通常	
大当たりD 10R 通常大当たり	A	通常	通常	70～74	
		確変	通常		
		潜確	通常		
		時短	通常		
大当たりE 10R 通常大当たり	A	通常	時短	75～99	
		確変	時短		
		潜確	時短		
		時短	時短		
特図 2	大当たりF 10R 確変大当たり	A	通常	確変	0～29
			確変	確変	
			潜確	確変	
			時短	確変	
	大当たりG 2R 確変大当たり	C	通常	潜確	30～64
			確変	潜確	
			潜確	確変	
			時短	潜確	
	大当たりH 10R 通常大当たり	A	通常	時短	65～99
			確変	時短	
			潜確	時短	
			時短	時短	

10

20

30

40

50

【図 2 4 5】

202

動作シナリオ 8 テーブル 202ge

当たり種別	シナリオ種別	シナリオ内容	動作中の 特図 2 保留獲得
大当たり	A	第 1 アタッカ 10 ラウンド	×
	B	第 2 アタッカ 1 ～ 2 ラウンド 第 1 アタッカ 3 ～ 10 ラウンド	○
	C	第 2 アタッカ 1 ～ 2 ラウンド	○
小当たり	—	第 2 アタッカ 1 ラウンド	○

(a)

	OP 期間 (秒)	ラウンド遊技		インターバル	ED
シナリオ A	2	30 秒	10 球	2	4
シナリオ B	2	1.5 秒	1 球 × 3	2	4
		30 秒	10 球		
シナリオ C	0.5	1.5 秒	1 球 × 3	2	4
小当たり	0.5	1.5 秒	1 球	—	4

(b)

【図 2 4 7】

変動パターン選択 8 テーブル	202gd
通常・潜確用 8 テーブル	202gd1
時短・確変用 8 テーブル	202gd2

【図 2 4 6】

202

第 2 当たり乱数 8 テーブル 202gc

遊技状態	抽選結果	第 2 当たり乱数 カウンタ値 (0 ～ 239)
普通図柄の 通常状態	当たり	0 ～ 237
	外れ	238, 239
普通図柄の 高確率状態	当たり	0 ～ 238
	外れ	239

10

20

【図 2 4 8】

202

202

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間 (s)	変動種別カウンタ CS 1 (0 ～ 198)
特図 1	当たり	当たりノーマル変動	30	0 ～ 99
		当たりスーパー変動	60	100 ～ 179
		当たりスペシャル変動	120	180 ～ 198
特図 2	外れ	外れ変動	30 ～ 120	0 ～ 198
	当たり	当たり変動	5	0 ～ 198
	小当たり	小当たり変動	5	0 ～ 198
	外れ	外れ変動	5	0 ～ 198

(a)

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間 (ms)	変動種別カウンタ CS 1 (0 ～ 198)
特図 1	当たり	当たりノーマル変動	30	0 ～ 39
		当たりスーパー変動	60	40 ～ 119
		当たりスペシャル変動	120	120 ～ 198
特図 2	外れ	外れミドル変動	30 ～ 60	0 ～ 198
	当たり	当たりショート変動	1	0 ～ 198
	小当たり	小当たりショート変動	1	0 ～ 198
	外れ	外れショート変動	1	0 ～ 198

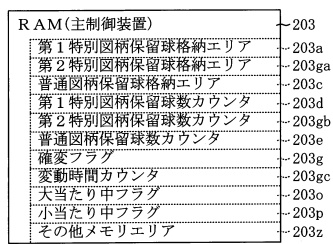
(b)

30

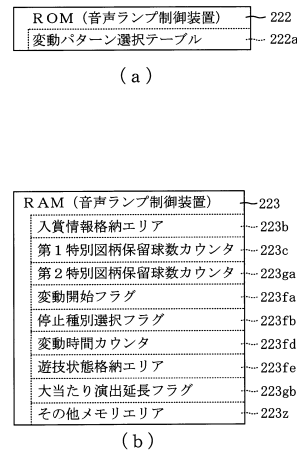
40

50

【図 2 4 9】



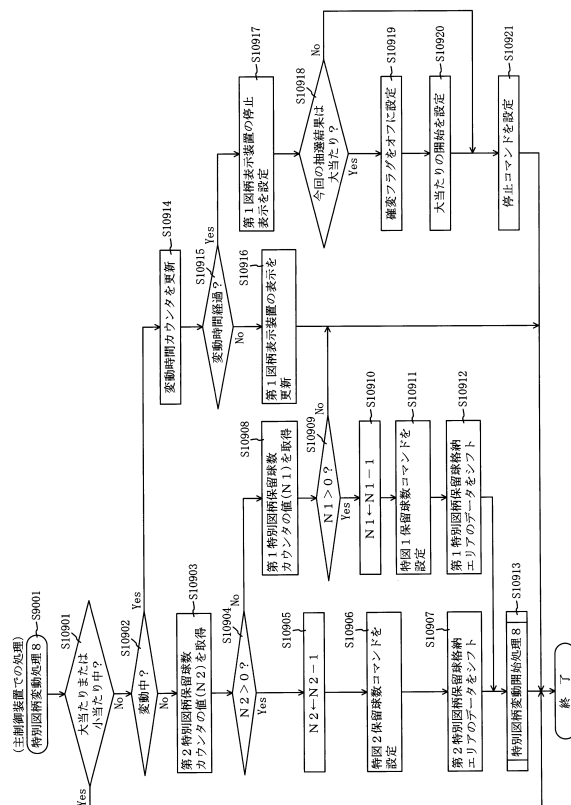
【図 2 5 0】



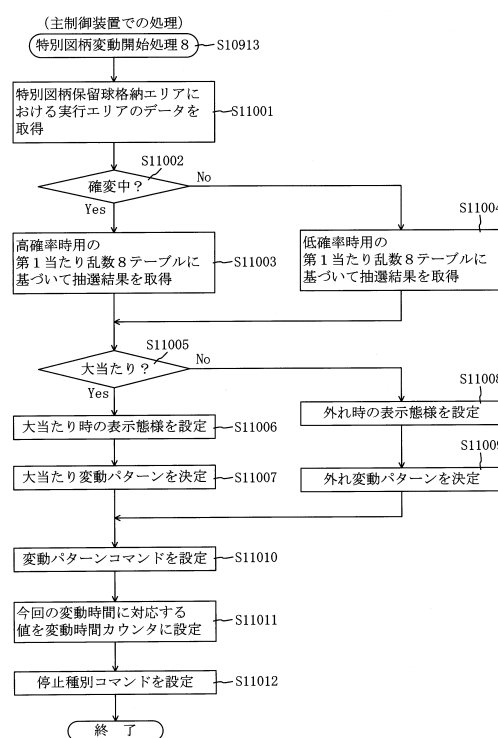
10

20

【図 2 5 1】



【図 2 5 2】

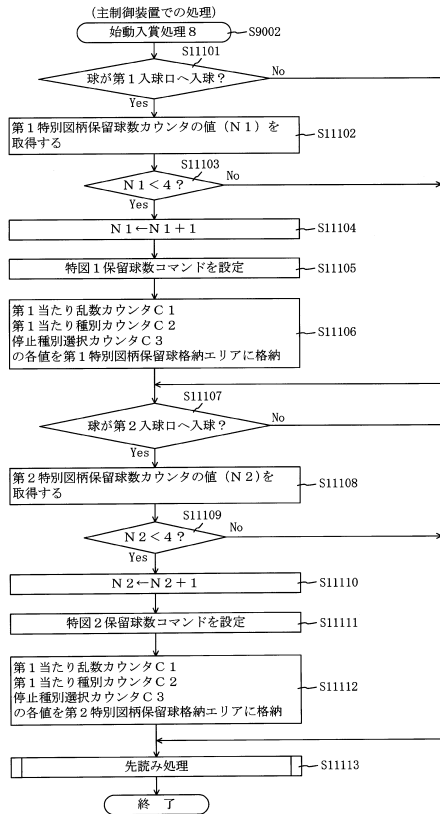


30

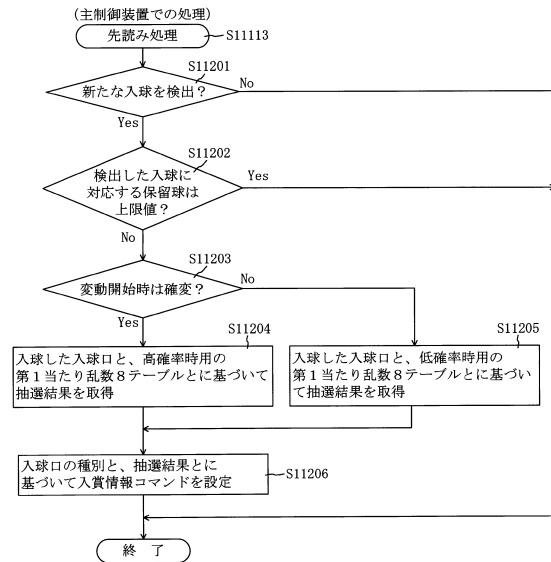
40

50

【図 2 5 3】



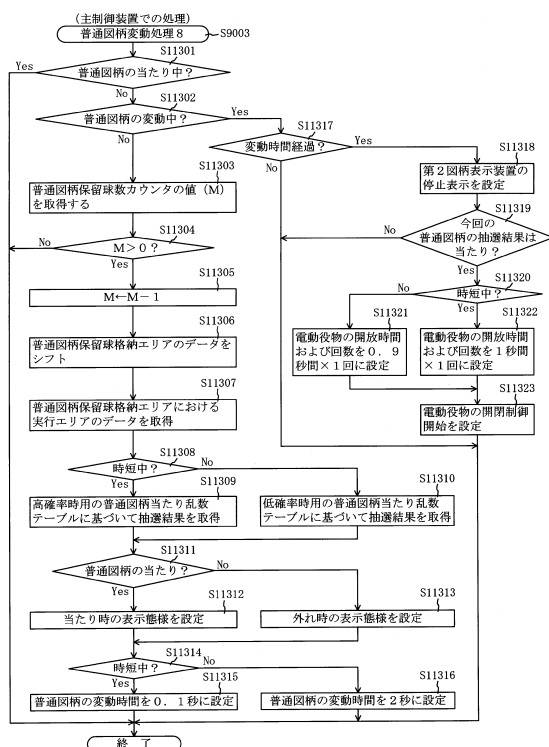
【図 2 5 4】



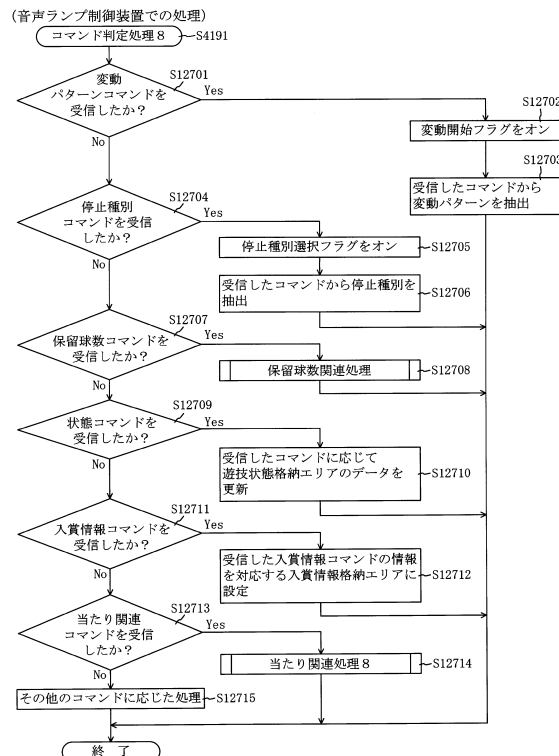
10

20

【図 2 5 5】



【図 2 5 6】

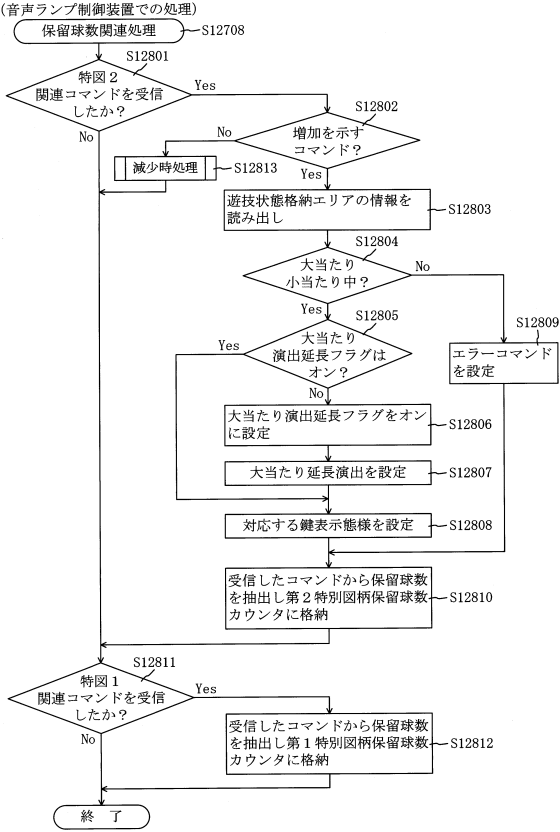


30

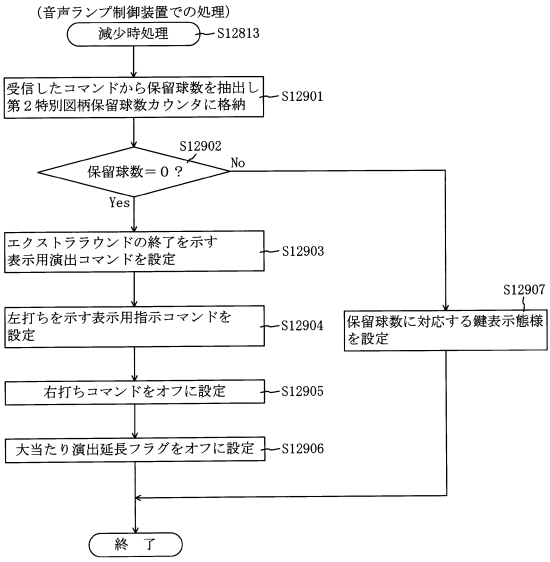
40

50

【図 2 5 7】



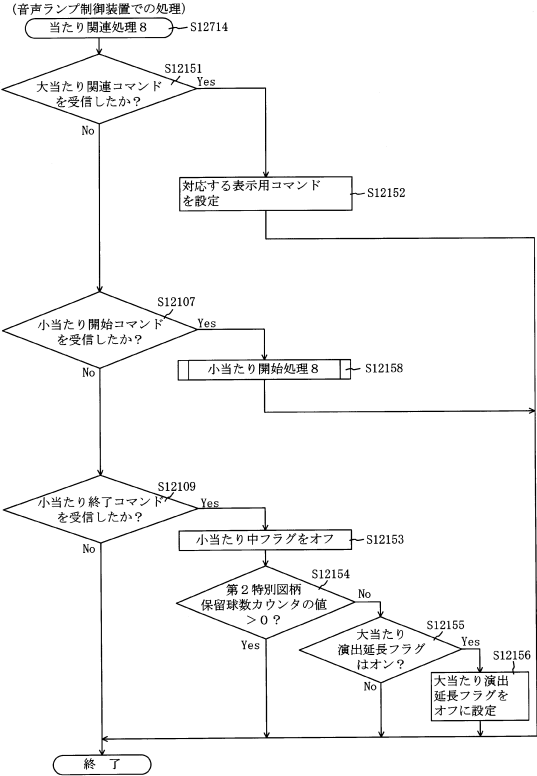
【図 2 5 8】



10

20

【図 2 5 9】



【図 2 6 0】

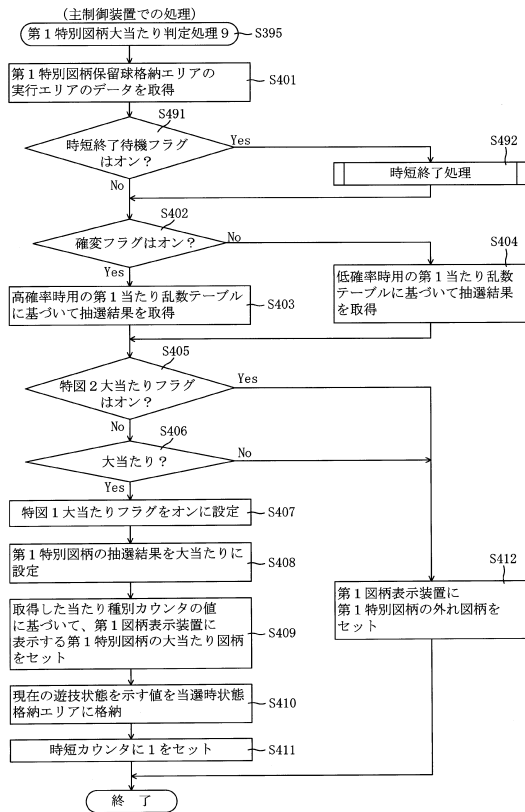
RAM	203
第 1 特別図柄保留球格納エリア	203a
第 2 特別図柄実行エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第 1 特別図柄保留球数カウンタ	203d
普通図柄保留球数カウンタ	203e
時短カウンタ	203f
確変フラグ	203g
特図 1 大当たりフラグ	203h
特図 2 大当たりフラグ	203i
当選時状態格納エリア	203j
小当たりフラグ	203k
特図 1 変動時間カウンタ	203m
特図 2 変動時間カウンタ	203n
大当たり中フラグ	203o
小当たり中フラグ	203p
特図 2 変動停止フラグ	203s
普通短変動フラグ	203t
入賞カウンタ	203u
特図 1 仮停止フラグ	203v
時短終了待機フラグ	203ha
その他メモリエリア	203z

30

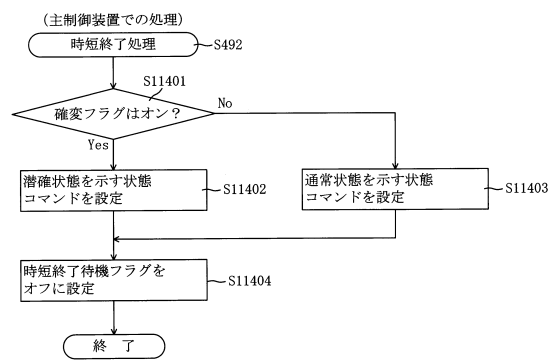
40

50

【図 2 6 1】



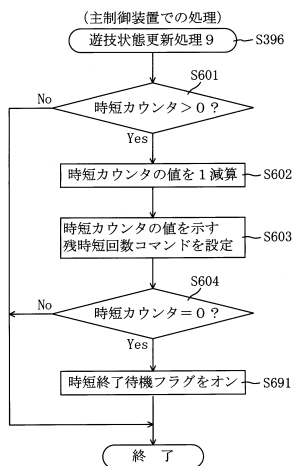
【図 2 6 2】



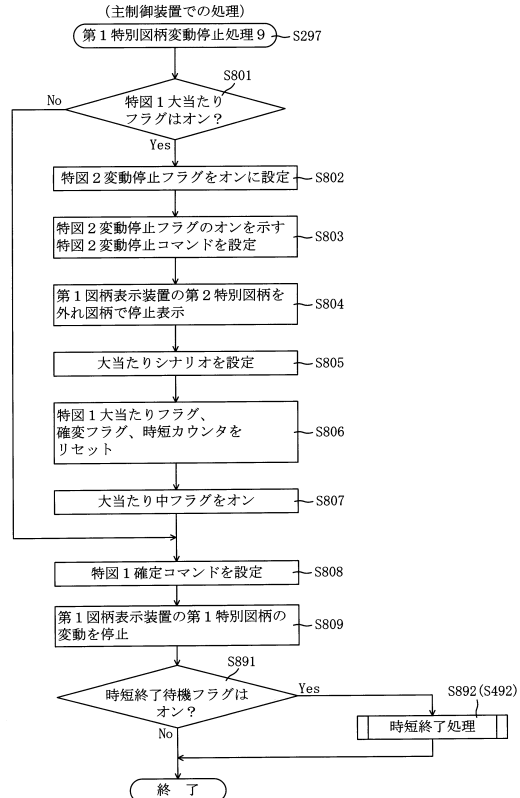
10

20

【図 2 6 3】



【図 2 6 4】

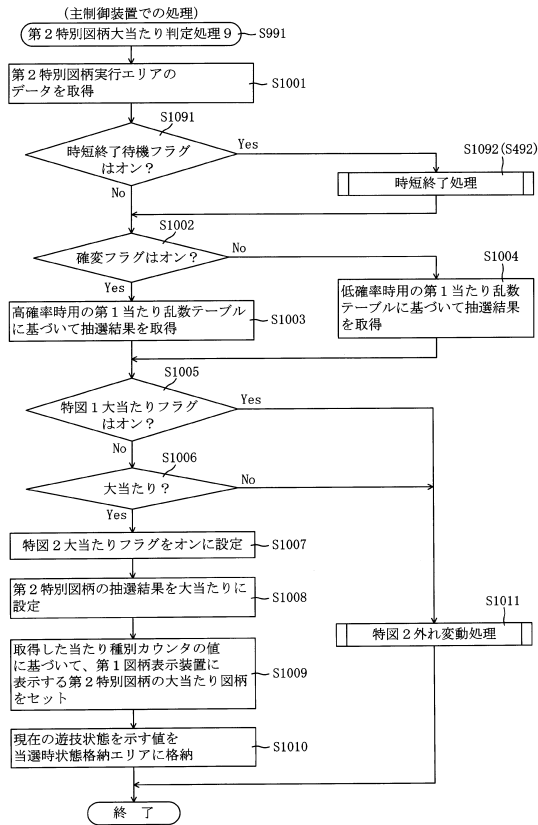


30

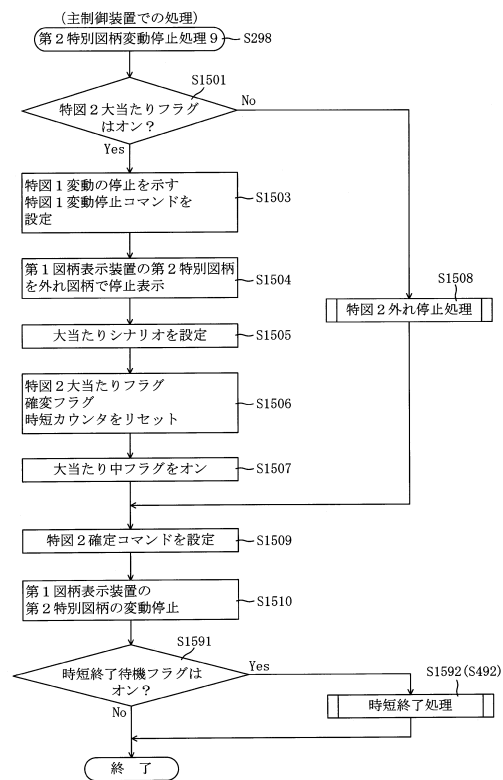
40

50

【図 2 6 5】



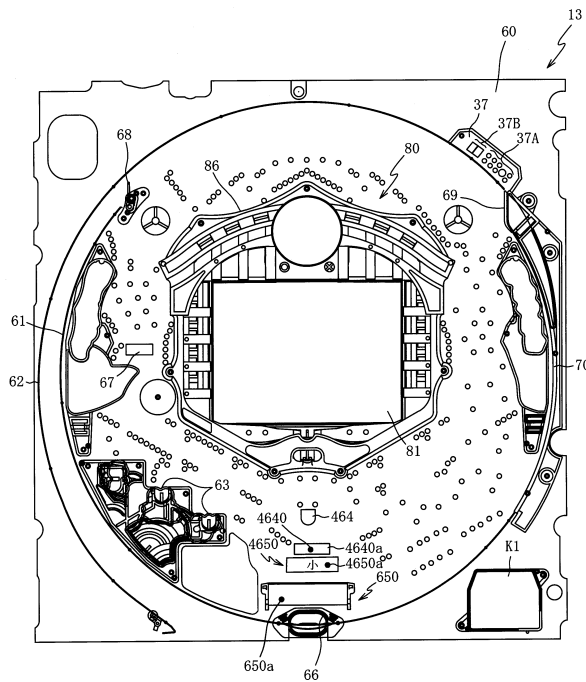
【図 2 6 6】



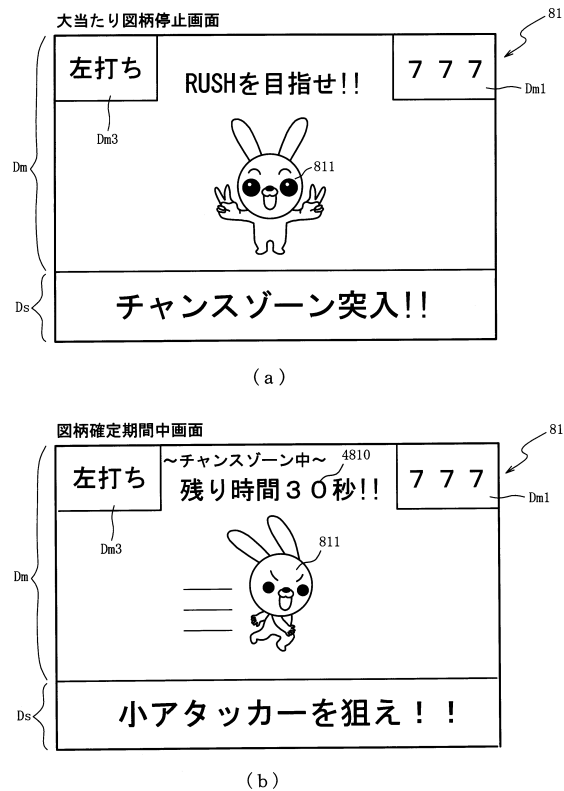
10

20

【図 2 6 7】



【図 2 6 8】



30

40

50

【図 2 6 9】

ROM		202
第 1 当たり乱数テーブル		202a
第 2 当たり乱数 1 0 テーブル		202ia
大当たり種別選択 1 0 テーブル		202ib
変動パターン選択テーブル		202f
普図変動パターンテーブル		202g
特定入球動作パターンテーブル		202ic

【図 2 7 0】

第 2 当たり乱数 1 0 テーブル 202ia		202
乱数テーブル	第 2 当たり乱数カウンタ C 4 (0~232)	
低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル	0~230	
高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル	0~231	

10

20

【図 2 7 1】

大当たり種別選択 1 0 テーブル 202ib						202
図柄種別	大当たり種別	時短カウンタ 203f		確変フラグ 203g	確定時間カウンタ 203ad	第 1 当たり種別カウンタ C 2 (0~99)
		通常状態	時短状態 確変状態			
特図 1	大当たり A 1 (15R)	10000	10000	オン	5秒	0~19
	大当たり A 2 (15R)				60秒	20~23
	大当たり A 3 (15R)				150秒	24
	大当たり B 1 (6R)				30秒	25~29
	大当たり B 2 (6R)			オン	90秒	30~44
	大当たり B 3 (6R)				120秒	45~49
	大当たり C 1 (15R)				5秒	50~54
	大当たり C 2 (15R)	50	50	オフ	60秒	55~64
	大当たり C 3 (15R)				150秒	65~74
	大当たり D 1 (6R)				30秒	75~84
	大当たり D 2 (6R)	50	50	オフ	90秒	85~94
	大当たり D 3 (6R)				120秒	95~99

【図 2 7 2】

202

特定入球動作パターンテーブル2021c			
遊技状態	開放待機時間 (S)	第1当たり 種別カウンタC2 (0~99)	小アタッカ動作内容
通常	通常1・・・2.0秒	0~89	開放回数:1回 開放時間:1.5秒 最大入賞数:10個 エンディング期間:0.5秒
	通常2・・・2秒	90~98	
	通常3・・・0.5秒	99	
時短・確変	時短1・・・1.0秒	0~39	
	時短2・・・5秒	40~89	
	時短3・・・2秒	90~99	
潜確	潜確1・・・0.5秒	0~89	
	潜確2・・・0.2秒	90~97	
	潜確3・・・2秒	98~99	

30

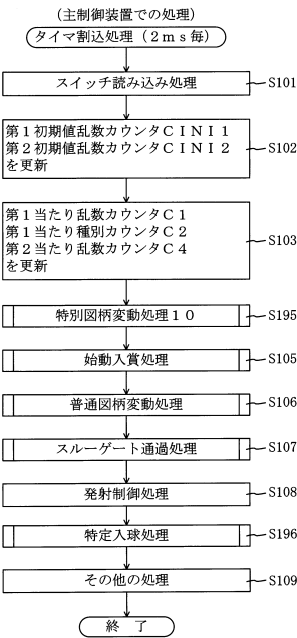
40

50

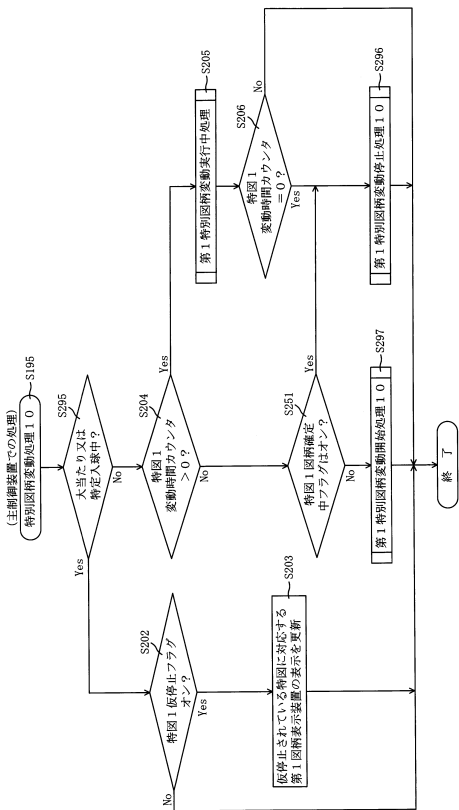
【図 2 7 3】



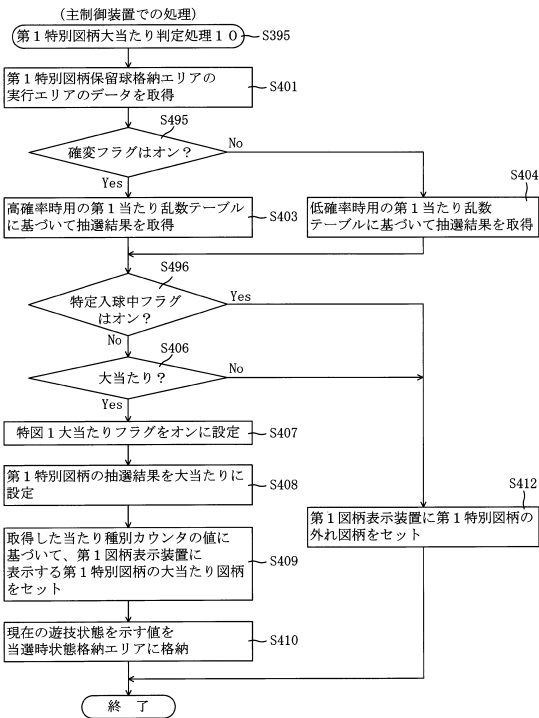
【図 2 7 4】



【図 2 7 5】



【図 2 7 6】



10

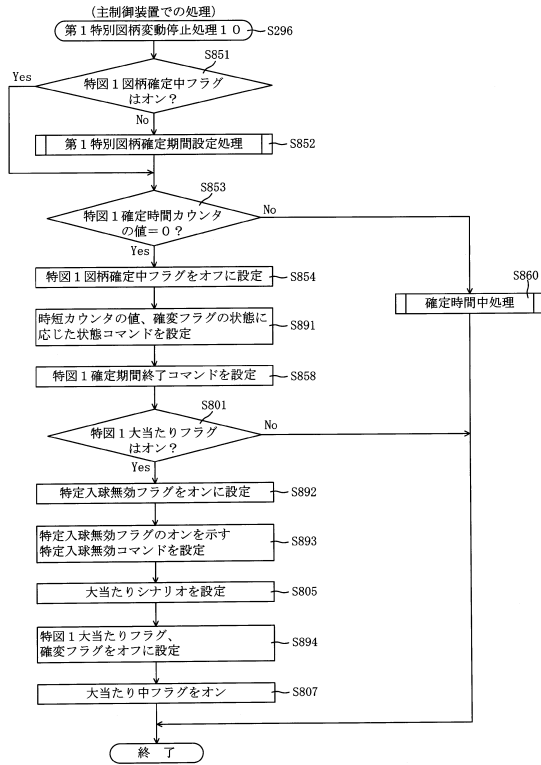
20

30

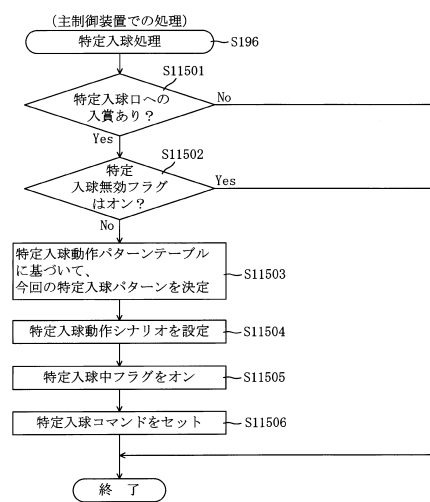
40

50

【図 277】



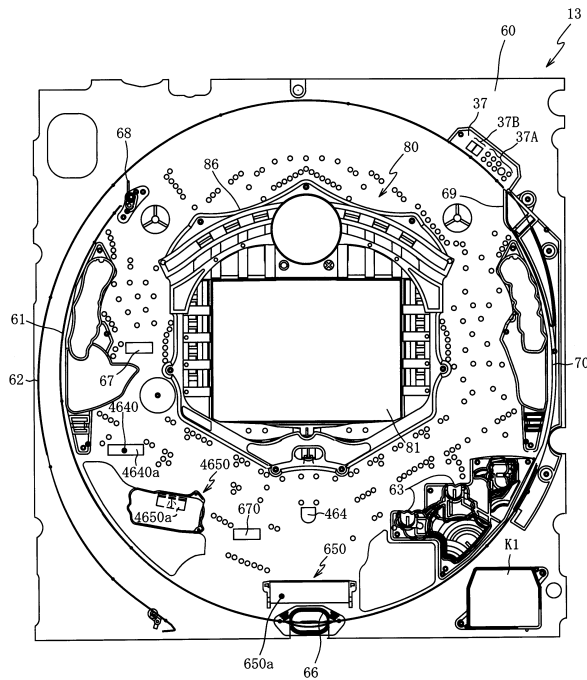
【図 278】



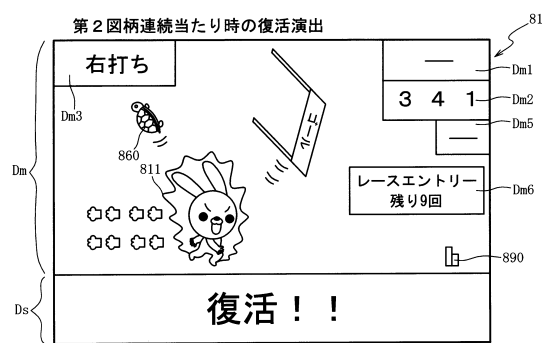
10

20

【図 279】



【図 280】



30

40

50

【図 281】

202

高確率用第2当たり乱数11テーブル202ja

第2当たり種別	第2当たり乱数カウンタ値C4 (0~99)	普電動作パターン(高確率時)			
	高確率	オープニング	開放	エンディング	閉鎖条件
普図当たりA	0~59	0.1S	2S	3.5S	入球1個
普図当たりB	60~79	0.1S	2.5S	3S	入球1個
普図当たりC	80~98	0.1S	2.5S	0.1S	入球1個
外れ	99				

(a)

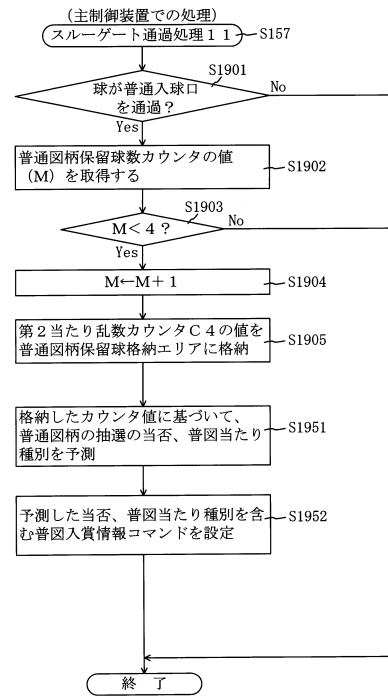
202

低確率用第2当たり乱数11テーブル202jb

第2当たり種別	第2当たり乱数カウンタ値C4 (0~99)	普電動作パターン(低確率時)			
	低確率	オープニング	開放	エンディング	閉鎖条件
普図当たりA	0~19	0.1S	1S	0.1S	入球1個
普図当たりB	20	2s	0.2S	3S	入球1個
普図当たりC	21	2S	0.2S	3S	入球1個
外れ	22~99				

(b)

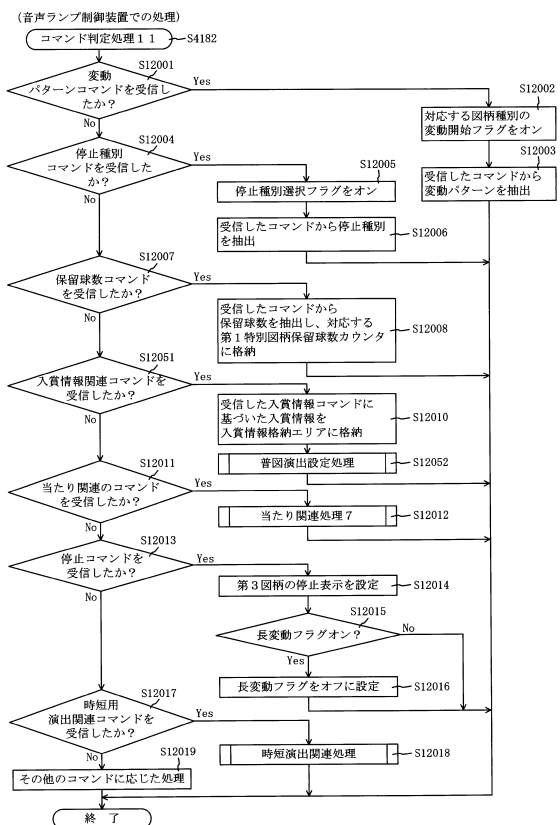
【図 282】



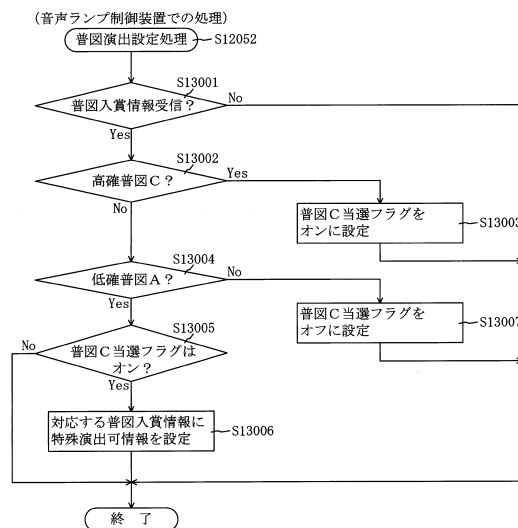
10

20

【図 283】



【図 284】

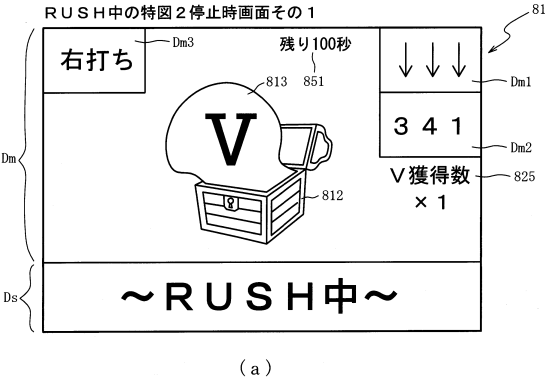


30

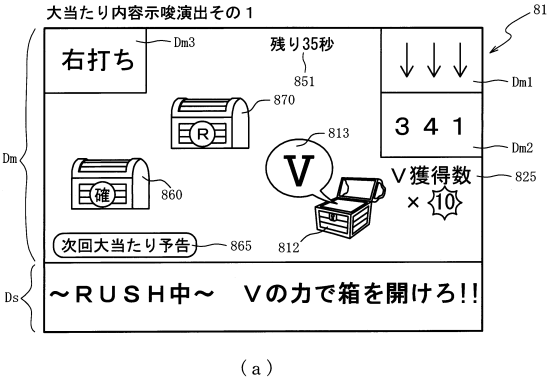
40

50

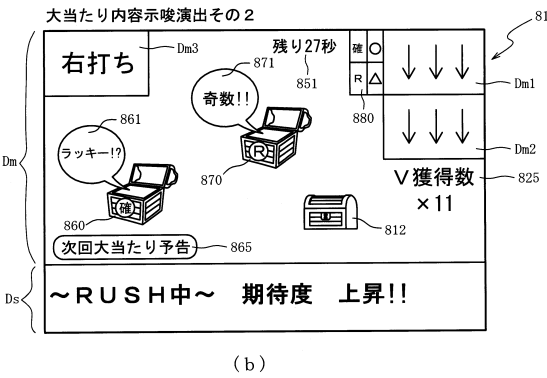
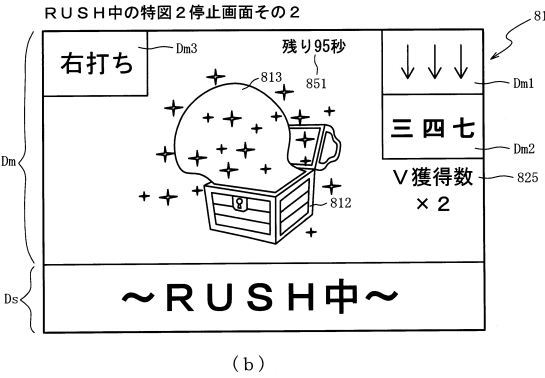
【図 2 8 5】



【図 2 8 6】

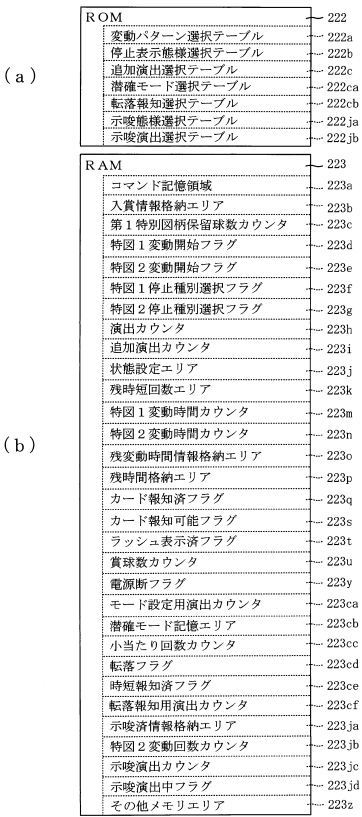


10



20

【図 2 8 7】



【図 2 8 8】

示唆態様選択テーブル222ja

特図2 変動回数 カウンタ 223jb	残時間 格納エリア 223p	示唆演出カウンタ223jc (0~99)		
		0~59	60~89	90~99
1~5	~10	ノーマル	ノーマル	ノーマル
	11~90	ノーマル	ノーマル	示唆弱
	91~	ノーマル	ノーマル	ノーマル
6~39	~10	ノーマル	示唆強	示唆弱
	11~90	ノーマル	ノーマル	示唆弱
	91~	ノーマル	示唆弱	ノーマル
40~	~10	ノーマル	示唆強	示唆強
	11~90	示唆弱	示唆弱	示唆強
	91~	示唆強	示唆強	示唆強

30

40

50

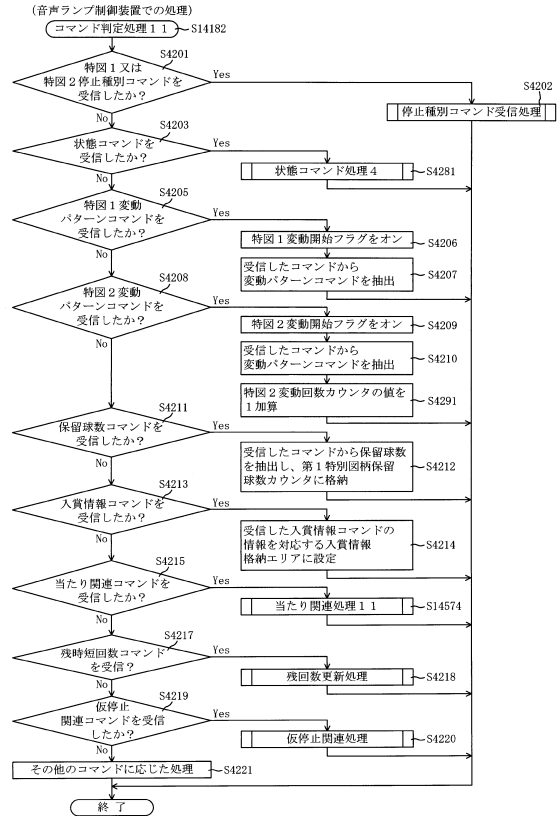
【図 289】

222

示唆演出選択テーブル222ib

小当たり回数 カウンタ 223cc	示唆 情報	大当たり 種別	示唆演出カウンタ 223jc (0~99)		
			0~59	60~89	90~99
10	—	A~D	失敗		
20	あり	A~D	失敗	示唆強	失敗
		B~D	失敗	失敗	示唆強
30	—	A	示唆強	示唆弱	示唆弱
		B~D	示唆弱		
	あり 弱	A~D	示唆強	失敗	失敗
		A、B	失敗	確定	失敗
40、50…	確定	A、B	特典演出		
	その他	A~D	ドキドキ演出		

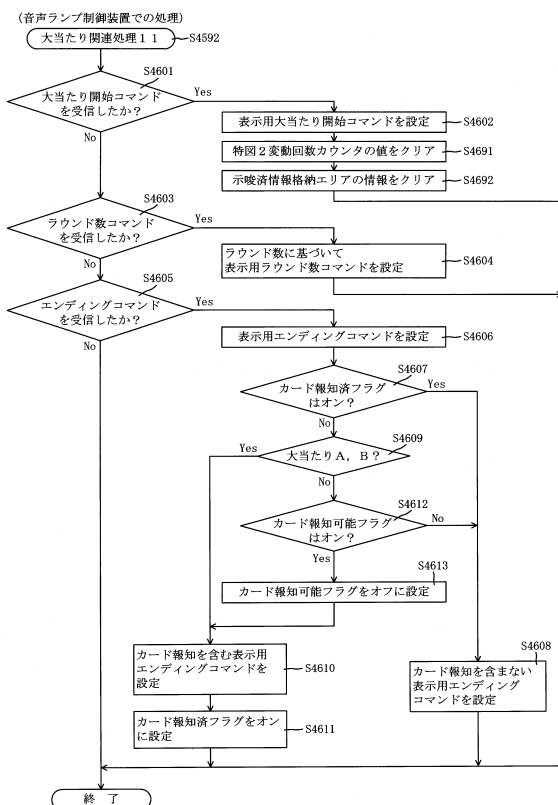
【図 290】



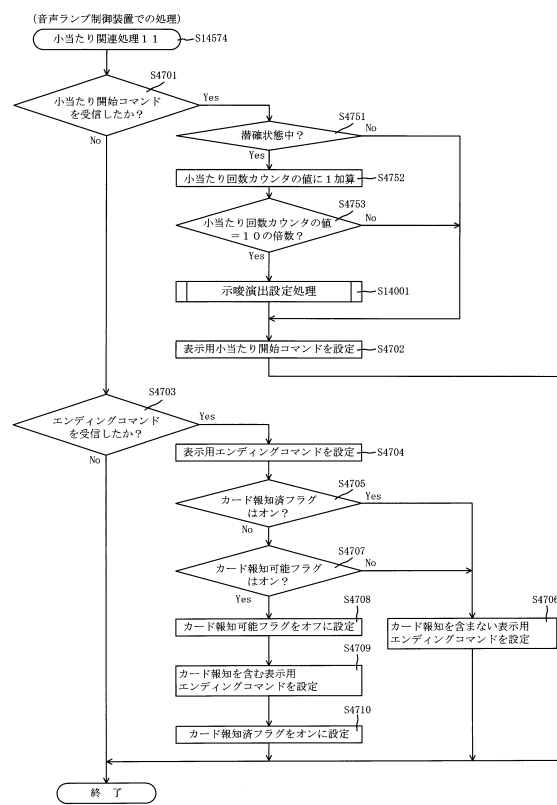
10

20

【図 291】



【図 292】

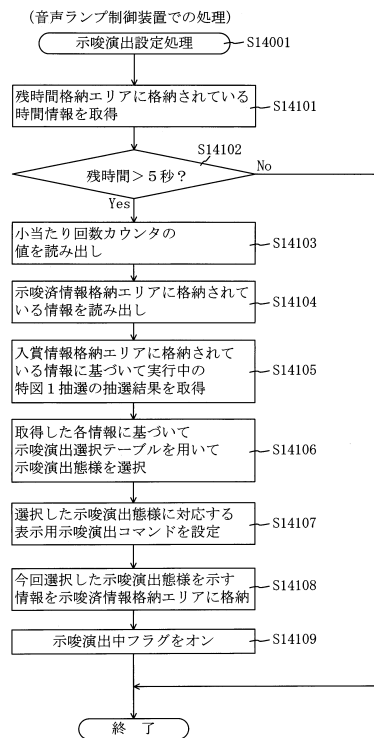


30

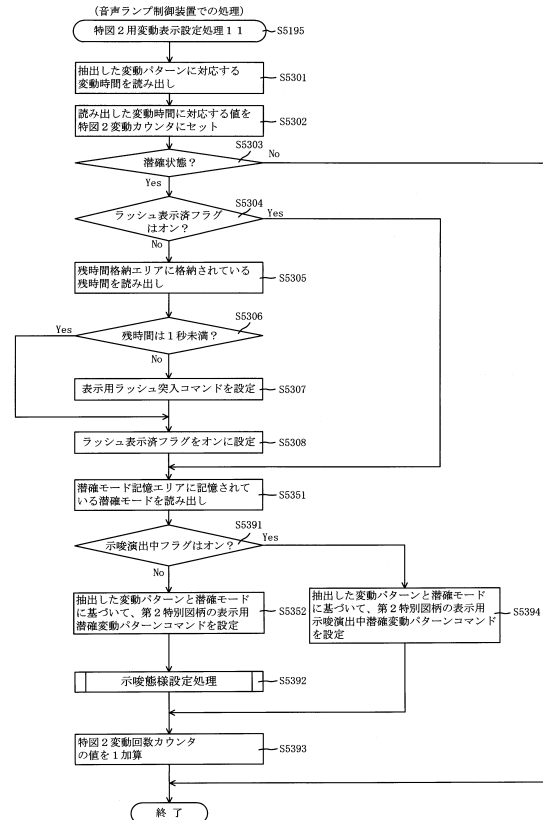
40

50

【図 2 9 3】



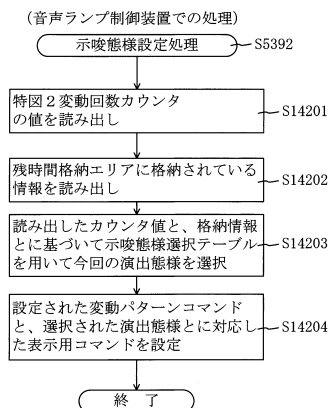
【図 2 9 4】



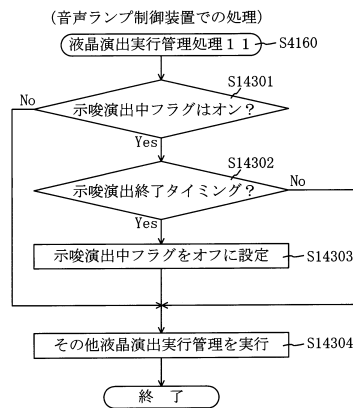
10

20

【図 2 9 5】



【図 2 9 6】



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 0 0 7 2 8 2 (J P , A)
特許第 6 4 7 7 7 3 8 (J P , B 2)
(58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2