(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6766626号
(P6766626)
(45)発行日　令和2年10月14日(2020.10.14)　(24)登録日　令和2年9月23日(2020.9.23)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 304D
A63F 7/02 320

請求項の数 2　(全 366 頁)

(21)出願番号　特願2016-242531(P2016-242531)
(22)出願日　平成28年12月14日(2016.12.14)
(65)公開番号　特開2018-94151(P2018-94151A)
(43)公開日　平成30年6月21日(2018.6.21)
審査請求日　令和1年11月21日(2019.11.21)

早期審査対象出願

(73)特許権者　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100196151
弁理士　工藤　洋平
(72)発明者　石塚　径太
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

審査官　大浜　康夫

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】
画像を表示可能な表示手段と、
遊技者が操作可能な操作手段と、
予め定められた第１条件の成立に基づいて、所定の遊技状態において実行され得る演出の種別を示す複数の演出種別画像で少なくとも構成され、前記複数の演出種別画像のうち１の前記演出種別画像が予め定められた特定の表示態様で表示される特定画像を前記表示手段に表示させる特定画像表示手段と、
前記特定画像が表示されている間に前記操作手段に対して所定の操作が行われたことに基づいて、前記特定の表示態様で表示される前記演出種別画像を可変させる画像可変手段と、
前記画像可変手段により前記特定の表示態様で表示される前記演出種別画像を可変させる順序を前記所定の遊技状態が設定されたことに基づいて決定する順序決定手段と、
前記特定画像が表示されている状態で予め定められた第２条件が成立したことに基づいて、前記特定の表示態様で表示されている前記演出種別画像によって示される種別の演出を実行する演出実行手段と、
前記所定の遊技状態が設定された後で、最初に表示される前記特定画像において前記特定の表示態様で表示される前記演出種別画像を、前記演出実行手段による実行回数が予め定められた特定回数未満の演出の種別を示す１の前記演出種別画像に設定可能な設定手段と、を備え、

前記順序決定手段は、前記所定の遊技状態が設定された後で、最初に表示される前記特定画像が表示されている状態において、前記操作手段に対して第１の操作内容の操作を行うことで、前記演出実行手段による実行回数が予め定められた特定回数未満の演出の種別を示す前記演出種別画像が前記特定の表示態様で表示され、前記操作手段に対して前記第１の操作内容の操作とは異なる第２の操作内容の操作を行うことで、前記演出実行手段による実行回数が前記特定回数以上の演出の種別を示す前記演出種別画像が前記特定の表示態様で表示されるように順序を決定可能であり、

前記演出実行手段は、前記第２条件が成立したことに基づいて実行を開始させた前記演出の一部である所定範囲の実行が終了した時点で前記所定の遊技状態の進行状況が予め定められた特定条件を満たしていれば、当該演出の所定範囲の先頭から演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【請求項２】

前記表示手段は、遊技者が視認可能な位置に設けられているものであることを特徴とする請求項１記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、パチンコ機に代表される遊技機に関するものである。

【背景技術】

【０００２】

パチンコ機等の遊技機には、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、かかる従来型の遊技機には、スピーカ等の音声出力装置が設けられたものも存在し、視覚的な演出だけでなく、聴覚的な演出を実行可能に構成することで演出の態様を多様化することで、興趣向上を図っていた。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【特許文献１】特開２００３－３２５８８６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、更なる興趣の向上が求められている。

【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、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

この目的を達成するために請求項１記載の遊技機は、画像を表示可能な表示手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、予め定められた第１条件の成立に基づいて、所定の遊技状態において実行され得る演出の種別を示す複数の演出種別画像で少なくとも構成され、前記複数の演出種別画像のうち１の前記演出種別画像が予め定められた特定の表示態様で表示される特定画像を前記表示手段に表示させる特定画像表示手段と、前記特定画像が表示されている間に前記操作手段に対して所定の操作が行われたことに基づいて、前記特定の表示態様で表示される前記演出種別画像を可変させる画像可変手段と、前記画像可変手段により前記特定の表示態様で表示される前記演出種別画像を可変させる順序を前記所定の遊技状態が設定されたことに基づいて決定する順序決定手段と、前記特定画像が表示されている状態で予め定められた第２条件が成立したことに基づいて、前記特定の表示態様で表示されている前記演出種別画像によって示される種別の演出を実行する演出実行手段と

、前記所定の遊技状態が設定された後で、最初に表示される前記特定画像において前記特定の表示態様で表示される前記演出種別画像を、前記演出実行手段による実行回数が予め定められた特定回数未満の演出の種別を示す１の前記演出種別画像に設定可能な設定手段と、を備え、前記順序決定手段は、前記所定の遊技状態が設定された後で、最初に表示される前記特定画像が表示されている状態において、前記操作手段に対して第１の操作内容の操作を行うことで、前記演出実行手段による実行回数が予め定められた特定回数未満の演出の種別を示す前記演出種別画像が前記特定の表示態様で表示され、前記操作手段に対して前記第１の操作内容の操作とは異なる第２の操作内容の操作を行うことで、前記演出実行手段による実行回数が前記特定回数以上の演出の種別を示す前記演出種別画像が前記特定の表示態様で表示されるように順序を決定可能であり、前記演出実行手段は、前記第２条件が成立したことに基づいて実行を開始させた前記演出の一部である所定範囲の実行が終了した時点で前記所定の遊技状態の進行状況が予め定められた特定条件を満たしていれば、当該演出の所定範囲の先頭から演出を実行可能である。

【０００７】

請求項２記載の遊技機は、請求項１記載の遊技機において、前記表示手段は、遊技者が視認可能な位置に設けられているものである。

【発明の効果】

【００１１】

本発明の遊技機によれば、画像を表示可能な表示手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、予め定められた第１条件の成立に基づいて、所定の遊技状態において実行され得る演出の種別を示す複数の演出種別画像で少なくとも構成され、前記複数の演出種別画像のうち１の前記演出種別画像が予め定められた特定の表示態様で表示される特定画像を前記表示手段に表示させる特定画像表示手段と、前記特定画像が表示されている間に前記操作手段に対して所定の操作が行われたことに基づいて、前記特定の表示態様で表示される前記演出種別画像を可変させる画像可変手段と、前記画像可変手段により前記特定の表示態様で表示される前記演出種別画像を可変させる順序を前記所定の遊技状態が設定されたことに基づいて決定する順序決定手段と、前記特定画像が表示されている状態で予め定められた第２条件が成立したことに基づいて、前記特定の表示態様で表示されている前記演出種別画像によって示される種別の演出を実行する演出実行手段と、前記所定の遊技状態が設定された後で、最初に表示される前記特定画像において前記特定の表示態様で表示される前記演出種別画像を、前記演出実行手段による実行回数が予め定められた特定回数未満の演出の種別を示す１の前記演出種別画像に設定可能な設定手段と、を備え、前記順序決定手段は、前記所定の遊技状態が設定された後で、最初に表示される前記特定画像が表示されている状態において、前記操作手段に対して第１の操作内容の操作を行うことで、前記演出実行手段による実行回数が予め定められた特定回数未満の演出の種別を示す前記演出種別画像が前記特定の表示態様で表示され、前記操作手段に対して前記第１の操作内容の操作とは異なる第２の操作内容の操作を行うことで、前記演出実行手段による実行回数が前記特定回数以上の演出の種別を示す前記演出種別画像が前記特定の表示態様で表示されるように順序を決定可能であり、前記演出実行手段は、前記第２条件が成立したことに基づいて実行を開始させた前記演出の一部である所定範囲の実行が終了した時点で前記所定の遊技状態の進行状況が予め定められた特定条件を満たしていれば、当該演出の所定範囲の先頭から演出を実行可能である。

【００１２】

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

【図面の簡単な説明】

【００１９】

【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】第１実施形態におけるパチンコ機の背面図である。

【図４】（ａ）は、開閉扉が閉鎖された状態における右可変入賞装置の正面斜視図であり

、（ｂ）は、開閉扉が開放された状態における右可変入賞装置の正面斜視図である。
【図５】第１実施形態における右可変入賞装置の上面図である。
【図６】（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７】（ａ），（ｂ）は、大当たり待機状態において実行される待機状態演出の表示態様の一例を示した図である。
【図８】第１実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図９】（ａ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０】（ａ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１】（ａ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１実施形態における大当たり用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１実施形態における外れ用（通常）変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第１実施形態における外れ用（確変）変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２】第１実施形態における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図１３】第１実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１４】（ａ）は第１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１５】第１実施形態における表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１６】（ａ）～（ｃ）は、電源投入時画像を説明する説明図である。
【図１７】（ａ）は、背面Ａを説明する説明図であり、（ｂ）は、背面Ｂを説明する説明図である。
【図１８】第１実施形態における表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１９】第１実施形態における転送データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図２０】第１実施形態における描画リストの一例を模式的に示した図である。
【図２１】第１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２２】第１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を示すフローチャートである。
【図２３】第１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を示すフローチャートである。
【図２４】第１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を示すフローチャートである。
【図２５】第１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２６】第１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を示すフローチャートである。
【図２７】第１実施形態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を示すフローチャートである。
【図２８】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図２９】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図３０】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３１】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開始処理を示すフローチャートである。
【図３２】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図３３】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図３４】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３５】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図３６】第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を示すフローチャートである。
【図３７】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図３８】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図３９】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４０】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるブート処理を示すフローチャートである。
【図４１】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示すフローチャートである。
【図４２】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図４３】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。
【図４４】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される待機状態コマンド処理を示すフローチャートである。
【図４５】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニングコマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内の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４６】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディングコマンド処理を示すフローチャートである。
【図４７】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。
【図４８】第１実施形態における表示装置内の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４９】第１実施形態における表示制御装置内の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５０】第１実施形態における表示制御装置内の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５１】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内の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、第１実施形態における表示制御装置内の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５２】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図５３】第１実施形態における表示制御装置内の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５４】第２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５５】第２実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５６】第２実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図５７】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を示したフローチャートである。
【図５８】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理２を示したフローチャートである。
【図５９】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開始処理２を示したフローチャートである。
【図６０】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理２を示したフローチャートである。
【図６１】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理２を示したフローチャートである。
【図６２】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される待機状態コマンド処理を示したフローチャートである。
【図６３】第３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６４】（ａ）は、第３実施形態における確変状態中に第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合における表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３実施形態における小当たり状態中の表示態様の一例を示した図である。
【図６５】（ａ）は、第３実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図６６】第３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理３を示したフローチャートである。
【図６７】第３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理を示したフローチャートである。
【図６８】第３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連コマンド処理３を示したフローチャートである。
【図６９】第４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７０】（ａ）は、第４実施形態において、左作動入賞口が入球可能な状態となっている間における待機状態演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４実施形態において、右作動入賞口が入球可能な状態となっている間における待機状態演出の表示態様の一例を示した図である。
【図７１】第４実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図７２】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開始処理４を示したフローチャートである。
【図７３】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理４を示したフローチャートである。
【図７４】第４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理４を示したフローチャートである。
【図７５】第５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７６】（ａ）は、第５実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり

種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第５実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された期間長選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図７７】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理５を示したフローチャートである。
【図７８】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理５を示したフローチャートである。
【図７９】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるインターバル設定処理を示したフローチャートである。
【図８０】第５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８１】第６実施形態における右可変入賞装置の上面図である。
【図８２】（ａ），（ｂ）は、第６実施形態におけるスーパーリーチ中の演出態様として、右打ち期待度示唆演出が設定された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図８３】（ａ），（ｂ）は、第６実施形態におけるスーパーリーチ中の演出態様として、右打ち期待度示唆演出が設定された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図８４】（ａ）は、第６実施形態において、特別図柄の抽選で大当たりとなり、且つ、右打ち期待度示唆演出が設定された場合の演出態様の経時変化を模式的に示した図であり、（ｂ）は第６実施形態において、特別図柄の抽選で外れとなり、且つ、右打ち期待度示唆演出が設定された場合の演出態様の経時変化を模式的に示した図である。
【図８５】（ａ）は、第６実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第６実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図８６】第６実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された演出態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８７】第６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理６を示したフローチャートである。
【図８８】第６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される報知開始判別処理を示したフローチャートである。
【図８９】第６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理６を示したフローチャートである。
【図９０】第６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様選択処理を示したフローチャートである。
【図９１】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９２】第７実施形態において、左契機大当たりとなった場合の演出態様の経時変化を模式的に示した図である。
【図９３】（ａ）は、第７実施形態における左契機大当たりのオープニング演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、左契機大当たりのオープニング演出が終了した後の表示態様の一例を示した図である。
【図９４】第７実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図９５】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理７を示したフローチャートである。
【図９６】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似通常状態演出処理を示したフローチャートである。
【図９７】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理７を示したフローチャートである。
【図９８】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される待機状態コマンド処理７を示したフローチャートである。
【図９９】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニングコマンド処理を示したフローチャートである。

【図１００】第１制御例におけるパチンコ機の正面図である。
【図１０１】（ａ）は、第１制御例における確変状態中の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例における確変状態中に、選曲メニュー画面が表示された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１０２】（ａ）は、第１制御例における楽曲選択モードに移行した場合に表示される選曲メニュー画面の初期配置の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例における楽曲選択モードにおいて、操作ボタンに対する操作を検出した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１０３】第１制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１０４】（ａ）は第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１０５】（ａ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された項目配置格納エリアの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された選曲回数格納エリアの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０６】第１制御例における音声出力装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１０７】（ａ）は、第１制御例における音声出力装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１制御例における音声出力装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１０８】第１制御例における音声出力装置のＲＯＭに設定された音声ファイル記憶エリアの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０９】第１制御例における楽曲用データ群の構成の一例を示した図である。
【図１１０】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理８を示したフローチャートである。
【図１１１】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される操作検出処理を示したフローチャートである。
【図１１２】第１制御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８を示したフローチャートである。
【図１１３】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理を示したフローチャートである。
【図１１４】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理８を示したフローチャートである。
【図１１５】（ａ）は、第１制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示したフローチャートである。
【図１１６】第１制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図１１７】第１制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行される音声設定処理を示したフローチャートである。
【図１１８】第２制御例における大当たりの状態の推移と、音声態様の推移との対応関係を示した図である。
【図１１９】第２制御例における大当たりに設定されている組み替え判別タイミング１において、再生順を組み替えると判別した場合の大当たりの状態の推移と、楽曲のパートの推移との対応関係の一例を示した図である。
【図１２０】第２制御例における大当たりに設定されている組み替え判別タイミング２において、再生順を組み替えると判別した場合の大当たりの状態の推移と、楽曲のパートの推移との対応関係の一例を示した図である。
【図１２１】第２制御例における大当たりにおいて、エンディング演出の開始タイミングを遅延させると判別される場合の、大当たり状態の推移と、楽曲のパートの推移との対応

関係について模式的に示した図である。
【図１２２】（ａ）は第２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１２３】第２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された組み替え判別テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２４】第２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたエンディング演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２５】第２制御例における音声出力装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１２６】第２制御例における音声出力装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１２７】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理９を示したフローチャートである。
【図１２８】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される操作検出処理９を示したフローチャートである。
【図１２９】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング演出開始判定処理を示したフローチャートである。
【図１３０】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理９を示したフローチャートである。
【図１３１】第２制御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１３２】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される選曲期間設定処理を示したフローチャートである。
【図１３３】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるインターバルコマンド処理を示したフローチャートである。
【図１３４】第２制御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１３５】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲コマンド処理を示したフローチャートである。
【図１３６】第２制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理９を示したフローチャートである。
【図１３７】第２制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理９を示したフローチャートである。
【図１３８】第２制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行される大当たり楽曲関連処理を示したフローチャートである。
【図１３９】第２制御例における音声出力装置内のＭＰＵにより実行される音声設定処理９を示したフローチャートである。
【図１４０】（ａ），（ｂ）は、第３制御例における選曲メニュー画面の一例を示した図である。
【図１４１】（ａ），（ｂ）は、第３制御例において、疑似少ラウンド演出が設定された大当たりの実行中における表示態様の一例を示した図である。
【図１４２】（ａ）は第３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１４３】第３制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたランダム選曲テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４４】第３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される操作検出処理１０を示したフローチャートである。
【図１４５】第３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲決定処理を示したフローチャートである。

【図１４６】第３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理１０を示したフローチャートである。
【図１４７】第３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似少ラウンド抽選処理を示したフローチャートである。
【図１４８】第３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド数コマンド処理１０を示したフローチャートである。
【図１４９】第３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるインターバルコマンド処理１０を示したフローチャートである。
【図１５０】第３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理１０を示したフローチャートである。
【図１５１】（ａ）は第４制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第４制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１５２】（ａ）は第４制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された疑似少ラウンド抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第４制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された優先度規程テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５３】第４制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたサビループ判別テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５４】第４制御例における音声出力装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１５５】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理１１を示したフローチャートである。
【図１５６】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される操作検出処理１１を示したフローチャートである。
【図１５７】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲決定処理１１を示したフローチャートである。
【図１５８】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるサビ部分ループ処理を示したフローチャートである。
【図１５９】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理１１を示したフローチャートである。
【図１６０】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される疑似少ラウンド抽選処理１１を示したフローチャートである。
【図１６１】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド数コマンド処理１１を示したフローチャートである。
【図１６２】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される選曲期間設定処理１１を示したフローチャートである。
【図１６３】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される履歴エリア設定処理を示したフローチャートである。
【図１６４】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるインターバルコマンド処理１１を示したフローチャートである。
【図１６５】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される選択楽曲設定処理を示したフローチャートである。
【図１６６】第４制御例における音声出力制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理１１を示したフローチャートである。
【図１６７】第４制御例における音声出力制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理１１を示したフローチャートである。
【図１６８】第４制御例における音声出力制御装置内のＭＰＵにより実行される仮選曲コマンド処理を示したフローチャートである。
【図１６９】第４制御例における音声出力制御装置内のＭＰＵにより実行される仮選曲期

間中処理を示したフローチャートである。
【図１７０】第４制御例の変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された演出中再生回数格納エリアの内容の一例を示した図である。
【図１７１】第４制御例の変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される履歴エリア設定処理１２を示したフローチャートである。
【図１７２】第４制御例の変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理１２を示したフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００２０】
＜第１実施形態＞
以下、本発明の第１実施形態について、添付図面を参照して説明する。図１は、第１実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図２はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図３はパチンコ機１０の背面図である。
【００２１】
パチンコ機１０は、図１に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。
【００２２】
内枠１２には、多数の釘や、入球口６４，６４０，６７等を有する遊技盤１３（図２参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を遊技球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、遊技球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図８参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された遊技球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。
【００２３】
内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。
【００２４】
前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。
【００２５】
前面枠１４には、遊技球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図１参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された遊技球が球発射ユニット１１２ａへと案内される。また、上皿１７の上面には、枠ボタン２２が設けられている。この枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１で表示される演出や背景などを可変させる場合などに、遊技者により操作される。
【００２６】
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、点灯また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。

【００２７】

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はパチンコ機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。

【００２８】

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、その操作に応じて遊技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に遊技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。

【００２９】

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遊技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、遊技球を遊技盤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、かかる操作ハンドル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遊技球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、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操作量に対応して変化し、操作ハンドル５１の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで遊技球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の前面へ遊技球が打ち込まれる。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および打ち止めスイッチ５１ｂがオフとなっている。

【００３０】

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

【００３１】

下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された遊技球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面

に形成された底面口が開口して、その底面口から遊技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から排出された遊技球を受け取る箱（一般に「ドル箱」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。

【００３２】

図２に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車、およびレール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、作動入賞口６６０、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の裏面側に取り付けられる。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、作動入賞口６６０、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の前面側から木ネジ等により固定されている。また、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、主に図２を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【００３３】

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

【００３４】

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

【００３５】

なお、作動入賞口６６０は、図２に示した通り、遊技球１個分よりも広く、２個分よりも狭い幅の流路（作動入賞口用流路）の終端に設けられている。この作動入賞口用流路は、少なくとも最大の勢い（発射強度）を含む所定範囲の発射強度（例えば、発射強度が９５％～１００％の範囲）で発射された遊技球が届く（流入する）ように構成されている。このため、特別図柄の抽選で大当たりと判定され、大当たり待機状態になった場合には、

作動入賞口６６０を狙う際に、単にハンドル５１を可動し得る最大の範囲まで回転操作するだけで容易に作動入賞口６６０へと遊技球を入球させることができる。

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】
　また、普通図柄（第２図柄）の抽選が行われると、第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が開始されて、所定時間（例えば、３秒や３０秒など）が経過した後に、抽選結果を示す普通図柄が停止表示される。第２図柄表示装置８３において変動表示が行われている間に遊技球が普通入球口６７を通過すると、その通過回数は最大４回まで保留され、その保留球数が第１図柄表示装置３７により表示されると共に、第２図柄保留ランプ８４においても示される。第２図柄表示装置８３において変動表示が終了した場合に、普通入球口６７についての保留球数が残っていれば、次の普通図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。
【００４１】
　上述したように、特別図柄の大当たり種別としては、「大当たりＡ」～「大当たりＦ」の６種類が設けられている。
【００４２】
　「大当たりＡ」になると、ラウンド数が８ラウンドの特別遊技状態（８ラウンド大当たり）となる。一方、「大当たりＢ」、または「大当たりＣ」になると、ラウンド数が５ラウンドの特別遊技状態（５ラウンド大当たり）となり、「大当たりＤ」になると、ラウンド数が１６ラウンドの特別遊技状態（１６ラウンド大当たり）となり、「大当たりＥ」、「大当たりＦ」になると、ラウンド数が１０ラウンドの特別遊技状態（１０ラウンド大当たり）となる。更に、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」、「大当たりＤ」、「大当たりＥ」になった場合は、大当たり終了後に特別図柄の高確率状態（特別図柄の確変中）へ移行する。また、特別図柄の高確率状態が付与された場合には、普通図柄の当たり確率もアップする（普通図柄の時短状態が付与される）。特別図柄の高確率状態、および普通図柄の時短状態は、大当たり終了後から次に大当たりとなるまで継続する。一方、「大当たりＣ」、または「大当たりＦ」になると、大当たり終了後に普通図柄の時短状態が付与されるものの、特別図柄の高確率状態は付与されない。この「大当たりＣ」、または「大当たりＦ」の終了後に付与される普通図柄の時短状態は、特別図柄の抽選が１００回実行されることにより終了する。
【００４３】
　ここで、「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、いわゆる「特別図柄の高確率状態」（特別図柄の確変状態）をいい、換言すれば、特別遊技状態（大当たり）へ移行し易い遊技の状態のことである。対して、「特別図柄の高確率状態」でない場合を「特別図柄の低確率状態」といい、これは特別図柄の確変状態よりも大当たり確率が低い状態、即ち、特別図柄の大当たり確率が通常の状態（特別図柄の低確率状態）のことを示す。また、「普通図柄の時短状態」（普通図柄の高確率状態）とは、普通図柄の当たり確率がアップして、第２入球口６４０へ遊技球が入球し易い遊技状態のことをいう。これ対して、「普通図柄の時短状態」でない時を「普通図柄の通常状態」（普通図柄の低確率状態）といい、これは普通図柄の当たり確率が通常の状態、即ち、時短中よりも当たり確率が低い状態のことを示す。
【００４４】
　上述したように、本実施形態における特別図柄の大当たりでは、大当たりの種別に応じて大当たり時のラウンド数を異ならせている。これに対して、全ての大当たり種別でラウンド数を共通（例えば、全て５ラウンド）としても良い。また、本実施形態では、大当たり後に付与された「特別図柄の確変状態」が、次に大当たりとなるまで継続する構成としたが、これに限られるものではない。例えば、「特別図柄の確変状態」が継続する期間を、特別図柄の抽選回数が所定回数（例えば、１００回）実行されるまでの間に限定する構成としてもよい。この場合において、「特別図柄の確変状態」となる抽選回数と、「普通図柄の時短状態」となる抽選回数とを異ならせてもよい。また、大当たりの種別に応じて、抽選回数を可変させる構成としてもよい。
【００４５】
　本パチンコ機１０では、電源などの投入等により初期設定が行われると、必ず「特別図

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

【００４６】

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

【００４７】

この第１図柄表示装置３７において特別図柄（第１図柄）の変動表示が行われている間に遊技球が第１入球口６４、または第２入球口６４０へ入球した場合、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、第３図柄表示装置８１においても示される。なお、本実施形態においては、第１入球口６４、および第２入球口６４０への入球は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留回数は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。

【００４８】

７セグメント表示器３７ｂは、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行うものである。なお、ＬＥＤ３７ａ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（特別図柄の高確率状態や、普通図柄の時短中など）を表示することができる。また、ＬＥＤ３７ａには、変動終了後の停止図柄として特別図柄の抽選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（大当たりＡ～Ｆに応じた特別図柄（第１図柄）が示される。

【００４９】

また、遊技領域には、遊技球が入賞することにより５個から１５個の遊技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、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、ＬＥＤで構成された第２図柄表示装置８３とが設けられている。この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。

【００５０】

第３図柄表示装置８１は、第１図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。例えば、第１入球口６４、または第２入球口６４０へ遊技球が入球（始動入賞）すると、それをトリガとして、第１図柄表示装置３７において特別図柄（第１図柄）の

変動表示が実行される。更に、第３図柄表示装置８１では、その特別図柄の変動表示に同期して、その特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の変動表示が行われる。

【００５１】

第３図柄表示装置８１は、８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、後述する表示制御装置１１４によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列毎に縦スクロールして第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。本実施形態では、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７で行われるのに対して、第３図柄表示装置８１はその第１図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示が行われる。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。

【００５２】

ここで、図６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する。図７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６（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６（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【００５３】

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

【００５４】

また、本実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図８参照）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。

【００５５】

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

【００５６】

図６（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、下側の２／３が第３図柄を変動表示する主表示領域Ｄｍ、それ以外の上側の１／３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。

【００５７】
主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に、それぞれ３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３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Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。特に、左図柄列Ｚ１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Ｚ２及び右図柄列Ｚ３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。
【００５８】
また、主表示領域Ｄｍには、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、毎回の遊技に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。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Ｌ１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、大当たりが確定し、大当たり待機状態を示す待機状態演出が表示される。この待機状態演出の詳細については、図７を参照して後述する。また、大当たり待機状態の間に遊技球を作動入賞口６６０に入球（入賞）させることにより、大当たりが開始され、大当たり動画（オープニング演出）が表示される。
【００５９】
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。
【００６０】
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、１５秒）が経過するか、または、第１入球口６４に対して新たに遊技球が入球するまで継続する。そして、第３図柄が停止表示されてから所定時間（例えば、１５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が表示される。遊技者が遊技球を所定時間（例えば、１５秒）連続して発射させているにも関わらず、第１入球口６４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、１５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、１５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、１５秒）が経過する前に第１入球口６４に対して新たに遊技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。
【００６１】
副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、さらに左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。このうち、小領域Ｄｓ１は、第１入球口６４、および第２入球口６４０に入球された遊技球のうち変動が未実行である遊技球（保留球）の数である保留球数を表示する領域であり、小領域Ｄｓ２およびＤｓ３は、予告演出画像を表示する領域である。
【００６２】
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図柄の主図柄が

合計９個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることが遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ７１０（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の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。

【００６３】

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

【００６４】

なお、本実施形態においては、第１入球口６４、および第２入球口６４０への入球は、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）に設定しても良い。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。

【００６５】

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

【００６６】

より具体的には、第２図柄表示装置８３では、遊技球が左右いずれかの普通入球口６７を通過する毎に、普通図柄（第２図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。パチンコ機１０は、第２図柄表示装置８３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）で停止すると、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態となり（開放される）、その結果、第２入球口６４０に遊技球が入り易い状態となるように構成されている。遊技球が普通入球口６７を通過した通過回数は最大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３７により表示されると共に第２図柄保留ランプ８４においても点灯表示される。第２図柄保留ランプ８４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。

【００６７】

なお、普通図柄（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８３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３７及び第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８４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、普通入球口６７における遊技球の通過は、第１入球口６４や第２入球口６４０と同様に、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１図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【００６８】

可変表示装置ユニット８０の下方には、遊技球が入球し得る第１入球口６４が配設されている。この第１入球口６４へ遊技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で第１特別図柄の抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａで示される。また、第１入球口６４は、遊技球が入球すると５個の賞球が払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、この第１入球口６４は、可変表示装置ユニット８０の左側の流路を流下した遊技球（左打ちされた遊技球）の方が、可変表示装置ユニット８０の右側の流路を流下した遊技球（右打ちされた遊技球）に比べて入球し易くなるように、釘等が配置されている。

【００６９】

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

【００７０】

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

【００７１】
なお、右特定入賞口６５ａ、左特定入賞口６５０ａ、および上述した第２入球口６４０は、可変表示装置ユニット８０の右側の流路を流下した遊技球（右打ちされた遊技球）が入球可能（入球容易）となる位置に配置されている。言い換えれば、可変表示装置ユニット８０の左側の流路を流下した遊技球が入球不可能（入球困難）となる位置に配置されている。よって、遊技者が大当たり中に賞球の払い出しを受ける（利益を得る）ためには、遊技球を右打ちすればよい。ここで、図２に示した通り、右可変入賞装置６５は、正面視左下方向に下る向きに若干傾斜した状態で配設されている。これにより、開閉扉６５ｆ１が閉鎖された状態で遊技者が右打ちを行い、遊技球が右可変入賞装置６５の上面に到達した場合に、その到達した遊技球を右可変入賞装置６５の傾斜に沿って正面視左下方向へと流下させてアウト口６６に入球させることができる。よって、右打ちにより発射された遊技球が右可変入賞装置６５の上部（開閉扉６５ｆ１の上面）に滞留してしまうことを防止（抑制）することができる。なお、図２に示した通り、左可変入賞装置６５０は、右可変入賞装置６５の左下に配設されているので、左特定入賞口６５０ａが開放されている場合には、右可変入賞装置６５の傾斜に沿って正面視左下方向へと流下した遊技球が左特定入賞口６５０ａへと入球する。

【００７２】
本第１実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たりの各ラウンドが終了する（開放された右特定入賞口６５ａ、または左特定入賞口６５０ａを、再度閉鎖する）条件を、大当たりのラウンド（開放される特定入賞口の種別）に応じて異ならせている。具体的には、１ラウンド目（右特定入賞口６５ａが開放されるラウンド）は、開閉扉６５ｆ１が開放されてから３０秒間が経過するか、または、２個以上の遊技球が右特定入賞口６５ａに入賞（入球）した場合に開閉扉６５ｆ１が閉鎖されて１ラウンド目が終了される。一方、大当たりの２ラウンド目以降の各ラウンド（左特定入賞口６５０ａが開放されるラウンド）においては、左特定入賞口６５０ａが開放されてから３０秒間が経過するか、または、１０個以上の遊技球が左特定入賞口６５０ａへと入賞した場合に左特定入賞口６５０ａが閉鎖されてラウンドが終了される。

【００７３】
なお、右可変入賞装置６５において、右特定入賞口６５ａに対する遊技球の入球を検知するためのセンサは、右可変入賞装置６５の内部に設けられている。よって、右特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞（入球）してから、入球が検知されるまでにはタイムラグが生じる。より具体的には、遊技球が右特定入賞口６５ａへと入球してから、実際に入球数がカウントされるまでには約０．５秒間を要する。つまり、ラウンドの終了条件が成立する個数となる遊技球が右特定入賞口６５ａに入球してから開閉扉６５ｆ１が閉鎖されるまでには約０．５秒間を要する。よって、この０．５秒間の間に遊技球を追加で入球させることができれば、通常（ラウンドの終了上限が成立する個数のみが入賞した場合）よりも多くの賞球を獲得することができる。本第１実施形態では、１ラウンド（右特定入賞口６５ａが開放されるラウンド）において、ラウンドの終了条件となる個数以上の遊技球を遊技者が意図的に右特定入賞口６５ａに対して入球させることができる構成としている。以降、説明の簡略化のため、各ラウンドで規定されている上限の入賞個数（入球個数）を上回る個数の遊技球が特定入賞口６５ａに入賞（入球）することを、「オーバー入賞」と称する。

【００７４】
詳細については図４、および図５を参照して後述するが、本第１実施形態では、オーバー入賞を発生させ易くするために、遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面に到達してから、開閉扉６５ｆ１の上面を通過しきるまでの期間が長くなるように開閉扉６５ｆ１の上面を構成している。このように構成することで、１の遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面を流下している間に、複数の遊技球を追加して開閉扉６５ｆ１の上面に到達させ易くなる。よって、大当たり待機状態において、より多くの遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面を流下しているタイミングで、作動入賞口６６０へと遊技球を入球させて大当たりを開始させる（開閉扉６５

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

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】

ここで、本第１実施形態では、１の遊技球が開閉扉６５ｆ１を通過しきるまでに要する期間が約４秒間となるように構成している。そして、遊技球の発射間隔（１の遊技球を発射してから、次の遊技球を発射するまでの間隔）は最短で０．６秒となるように構成している。これにより１の遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面を流下中に、追加で６個前後の遊技球を発射することができる。よって、大当たり待機状態において、７個前後の遊技球を可変入賞装置６５に向けて連続して発射してから、作動入賞口６６０に対して遊技球を入球

させることにより、７個前後の遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面を流下中の状態で１ラウンド目を開始させることができる。即ち、開閉扉６５ｆ１を開放させて開閉扉６５ｆ１の上面を流下中の遊技球を全て特定入賞口６５ａに入賞させることができる。これにより、本来（２個分の入賞に対する賞球）よりも多い賞球を獲得することができるので、大当たり待機状態において、より多くの遊技球を開閉扉６５ｆ１に到達させた状態で作動入賞口６６０へ遊技球を入球させようと遊技者に工夫させることができる。従って、遊技者の大当たり待機状態における遊技に対する興趣を向上させることができる。これにより、大当たり待機状態において、遊技球が開閉扉６５ｆ１を流下している間に作動入賞口６６０へと遊技球を入球させることにより、オーバー入賞を意図的に発生させることができる遊技性を提供できる。

【００７９】

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

【００８０】

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

【００８１】

図５は、開閉扉６５ｆ１を鉛直上面側から見た上面図である。図５に示した通り、開閉扉６５ｆ１の上面のうち、遊技球が転動可能（容易）なつづら折り状の経路に、遊技球の通過を検出可能な通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆが埋め込まれている。これらの通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆは、開閉扉６５ｆ１の上面に形成されている経路において、互いに少なくとも遊技球の直径を超える距離を離して配置されている。これらの通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆは、その上方に遊技球が配置されている場合に出力がＨ（ハイ）となり、上方を妨げるものが何もない場合に出力がＬ（ロー）となる公知の光学センサで構成されている。本第１実施形態では、これらの通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆの出力の組み合わせを音声ランプ制御装置１１３側で監視する構成としている。そして、大当たり待機状態の間は、通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆの出力の組み合わせに応じて、開閉扉６５ｆ１の上面を流下中の遊技球の個数の目安を示唆する演出を実行可能に構成している。即ち、作動入賞口６６０に遊技球を入球させた場合の有利度合いを示唆する演出を実行可能に構成している。これにより、演出内容に応じてより多くの遊技球が開閉

扉６５ｆ１上を流下中であることを示唆されたタイミングで作動入賞口６６０へと遊技球を入球させることにより、より多くの個数の遊技球をより容易にオーバー入賞させることができる。よって、遊技者がより気軽にオーバー入賞を狙うことができる。この大当たり待機状態中に実行される待機状態演出の詳細について、図７を参照して説明する。

【００８２】

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

【００８３】

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

【００８４】

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

ターＣＭのゲージ数だけでなく、回動部材６７０ａの回転位置も加味した発射タイミングで遊技球を発射させることができる。よって、大当たり待機状態における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【００８５】

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

【００８６】

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

【００８７】

図２に戻って説明を続ける。遊技盤１３の右下側の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられている。この、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。

【００８８】

更に、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、遊技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）が配設されている。

【００８９】

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。

【００９０】

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。

【００９１】

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

【００９２】

また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置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。

【００９３】

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８参照）の所定の電気的構成により遊技球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の遊技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。

【００９４】

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（図３参照）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８参照）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（図３参照）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。

【００９５】

＜第１実施形態における電気的構成について＞

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

【００９６】

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

置へ一方向にのみ送信される。

【００９７】

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８３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１２参照）が設けられている。

【００９８】

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

【００９９】

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、大当たり図柄の選択に使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、停止種別を選択するために使用する停止種別カウンタＣ３と、変動パターンの選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１とが用いられる。また、普通図柄（第２図柄表示装置８３）の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。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。

【０１００】

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

【０１０１】

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

【０１０２】

また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～３９９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～３９９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カ

ウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図２１参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３０参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【０１０３】

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

【０１０４】

上述した通り、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９（ｂ）参照）によって設定されており、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当たり乱数テーブル２０２ａは、特別図柄の低確率時（特別図柄の低確率状態である期間）用と、その低確率時より特別図柄の大当たりとなる確率の高い高確率時（特別図柄の確変状態である期間）用との２種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている（図９（ｂ）参照）。このように、大当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、特別図柄の低確率時と特別図柄の高確率時とで、大当たりとなる確率が変更される。

【０１０５】

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

【０１０６】

ここで、実行エリア２０３ｃ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なければ、即ち、特別図柄の外れ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、特別図柄の外れ時のものとなる。

【０１０７】

一方で、実行エリア２０３ｃ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２０３ｂ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。

【０１０８】

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、０～３９９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。この第１当たり乱数カウンタＣ１において、特別図柄の低確率時に、特別図柄の大当たりとなる乱数値は２個あり、その乱数値である「０，１」は、低確率時用の第１当たり乱数テーブルに格納されている（図９（ｂ）の２０２ａ１参照）。このように特別図柄の低確率時には、乱数値の総数が４００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、「１／２００」となる。なお、大当たりとなる乱数値（カウンタ値）は、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで共通である。

【０１０９】
一方で、特別図柄の高確率時に、特別図柄の大当たりとなる乱数値は２０個あり、その値である「０～１９」は、高確率時用の第１当たり乱数テーブルに格納されている（図９（ｂ）の２０２ａ２参照）。このように特別図柄の高確率時には、乱数値の総数が４００ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が２０なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／２０」となる。
【０１１０】
また、本実施形態のパチンコ機１０における第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、図１０（ａ）に示すように、第１特別図柄の抽選で大当たりとなり、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」であった場合の大当たり種別は、「大当たりＡ」（８ラウンド確変大当たり）となる。また、値が「５～６４」であった場合の大当たり種別は、「大当たりＢ」（５ラウンド確変大当たり）となり、値が「６５～９９」であった場合の大当たり種別は、「大当たりＣ」（５ラウンド通常大当たり）となる。
【０１１１】
一方、第２特別図柄の抽選で大当たりとなり、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」であった場合の大当たり種別は、「大当たりＤ」（１６ラウンド確変大当たり）となる。また、値が「５～６４」であった場合の大当たり種別は、「大当たりＥ」（１０ラウンド確変大当たり）となり、値が「６５～９９」であった場合の大当たり種別は、「大当たりＦ」（１０ラウンド通常大当たり）となる。
【０１１２】
このように、本実施形態のパチンコ機１０は、特別図柄の種類、および第１当たり種別カウンタＣ２が示す乱数の値によって、６種類の当たり種別（大当たりＡ～Ｆ）が決定されるように構成されている。
【０１１３】
停止種別選択カウンタＣ３は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。本実施形態では、停止種別選択カウンタＣ３によって、第３図柄表示装置８１で表示される外れ時の停止種別が選択され、リーチが発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する「前後外れリーチ」（例えば９８，９９）と、同じくリーチ発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」（例えば９０～９７の範囲）と、リーチ発生しない「完全外れ」（例えば０～８９の範囲）との３つの停止（演出）パターンが選択される。停止種別選択カウンタＣ３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、遊技球が第１入球口６４に入球した場合は、その値がＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ（特別図柄の抽選が実行中でない場合は実行エリア２０３ｃ）に格納される。また、遊技球が第２入球口６４０に入球した場合は、その値がＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ（特別図柄の抽選が実行中でない場合は実行エリア２０３ｃ）に格納される。
【０１１４】
なお、停止種別選択カウンタＣ３の値（乱数値）から、特別図柄の停止種別を決定するための乱数値は、停止種別選択テーブル（図示せず）により設定されており、このテーブルは、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。また、本実施形態ではこのテーブルを、特別図柄の高確率時用と、特別図柄の低確率時用とに分けており、テーブルに応じて、外れの停止種別ごとに設定される乱数値の範囲を変えている。これは、パチンコ機１０が特別図柄の高確率状態であるか、特別図柄の低確率状態であるか等に応じて、停止種別の選択比率を変更するためである。
【０１１５】
例えば、高確率状態では、大当たりが発生し易いため必要以上にリーチ演出が選択されないように、「完全外れ」の停止種別に対応した乱数値の範囲が０～８９と広い高確率時用のテーブルが選択され、「完全外れ」が選択され易くなる。このテーブルは、「前後外

れリーチ」が９８，９９と狭くなると共に「前後外れ以外リーチ」も９０～９７と狭くなり、「前後外れリーチ」や「前後外れ以外リーチ」が選択され難くなる。また、低確率状態であれば、第１入球口６４への遊技球の入球時間を確保するために「完全外れ」の停止種別に対応した乱数値の範囲が０～７９と狭い低確率時用のテーブルが選択され、「完全外れ」が選択され難くなる。

【０１１６】

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

【０１１７】

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、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図３０参照）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。なお、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターンテーブル２０２ｄ（図１１（ａ）参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【０１１８】

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

【０１１９】

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

【０１２０】

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

【０１２１】

図１１（ｃ）は、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２の内容を模式的に示

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

【０１２２】

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

【０１２３】

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

【０１２４】

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

【０１２５】

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

【０１２６】

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

【０１２７】

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

【０１２８】

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

【０１２９】

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１０（ｂ）参照）によって設定されており、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によって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄の当たりと判定する。また、この第２当たり乱数テーブルは、普通図柄の低確率時（普通図柄の通常状態である期間）用と、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）用との２種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている（図１０（ｂ）参照）。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率が変更される。

【０１３０】

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

【０１３１】

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

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】

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＝０～２３９）、タイマ割込処理（図２１参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３０参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【０１３５】
このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。
【０１３６】
図８に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図１２に図示したカウンタ用バッファのほか、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。
【０１３７】
停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図３０参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図２９参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図２８参照）が即座に実行される。
【０１３８】
次に、ＲＯＭ２０２の具体的な内容について、図９（ａ）を参照して説明する。図９（ａ）は、本実施形態における主制御装置１１０内に設けられたＲＯＭ２０２の構成を示すブロック図である。主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、上記した固定値データの一部として、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、変動パターン選択テーブル２０２ｄが少なくとも記憶されている。
【０１３９】
第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図９（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９（ｂ）の２０２ａ１参照）、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」が規定されている（図９（ｂ）の２０２ａ２参照）。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当たり乱数テーブル２０２ａ（図９（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る。
【０１４０】
第１当たり種別選択テーブル２０２ｂ（図１０（ａ）参照）は、大当たり種別を決定するための判定値が特別図柄の種別毎に記憶されているデータテーブルであり、第１当たり種別カウンタＣ２の判定値が、各大当たり種別に対応付けて規定されている。本実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の大当たりと判定された場合に、始動入賞に基づいて取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値と、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂとが比較され、第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別が選択される。
【０１４１】
図１０（ａ）に示した通り、第１特別図柄に対して、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Ａ」が対応付けられて規定されている（図１０（ａ

）の２０２ｂ１参照）。この「大当たりＡ」は、ラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後に、次に大当たりとなるまで継続する「特別図柄の確変状態」、および「普通図柄の時短状態」が付与される大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＡ」となるカウンタ値は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５％（５／１００）である。この「大当たりＡ」は、第１特別図柄の大当たりの中で最もラウンド数が多く、且つ、大当たり終了後に有利な「特別図柄の確変状態」、および「普通図柄の時短状態」が付与されるので、第１特別図柄の大当たりの中で最も有利な大当たり種別である。

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

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

【０１４６】
第２特別図柄に対して、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Ｆ」が対応付けられて規定されている（図１０（ａ）の２０２ｂ６参照）。この「大当たりＦ」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり終了後に、特別図柄の抽選が１００回終了するまで継続する「普通図柄の時短状態」が付与される大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個のカウンタ値のうち、「大当たりＦ」となるカウンタ値は３５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Ｆ」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。この「大当たりＦ」は、ラウンド数は第１特別図柄の大当たり（「大当たりＡ」～「大当たりＣ」）に比較して多いものの、大当たり終了後の遊技状態が不利となるため、遊技者にとって不利な大当たり種別である。
【０１４７】
このように、第２特別図柄の抽選で大当たりになると、第１特別図柄の抽選よりもラウンド数が多い大当たり種別となるので、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とって有利となる。なお、確変大当たりと通常大当たりとの比率は、第１特別図柄の抽選でも、第２特別図柄の抽選でも同一（確変大当たりが６５％、通常大当たりが３５％）となるように構成されている。
【０１４８】
第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１０（ｂ）参照）は、普通図柄の当たり判定値が規定（記憶）されているデータテーブルである。具体的には、普通図柄の通常状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「５～２８」が規定されている（図１０（ｂ）の２０２ｃ１参照）。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、「５～２０４」が規定されている（図１０（ｂ）の２０２ｃ２参照）。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を遊技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当たり乱数テーブル２０２ｃ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。
【０１４９】
変動パターンテーブル２０２ｄ（図１１参照）は、変動パターンの表示態様を決定するための変動種別カウンタＣＳ１の判定値が表示態様毎にそれぞれ規定されているデータテーブルである。なお、変動パターンテーブル２０２ｄの詳細については、変動種別カウンタＣＳ１の説明において上述した通りであるので、ここではその詳細な説明について省略する。
【０１５０】
次に、ＲＡＭ２０３の詳細について、図１３を参照して説明する。図１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図１３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特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、実行エリア２０３ｃ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇ、確変フラグ２０３ｈ、時短中カウンタ２０３ｉ、入球待機フラグ２０３ｊ、大当たり開始フラグ２０３ｋ、大当たり中フラグ２０３ｍ、その他メモリエリア２０３ｚを少なくとも有している。
【０１５１】
第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａは、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）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、及び停止種別選択カウンタＣ３の各値がそれぞれ格納される。
【０１５２】
より具体的には、遊技球が第１入球口６４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。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。

【０１５３】

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の値が、実行エリア２０３ｃ（図１２参照）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。

【０１５４】

なお、保留第１エリアから実行エリア２０３ｃ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。

【０１５５】

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

【０１５６】

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

【０１５７】

普通図柄保留球格納エリア２０３ｄは、１つの実行エリアと、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。より具体的には、遊技球が普通入球口（スルーゲート）６７を通過したタイミングで、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や、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ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。

【０１５８】

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２０３ｄ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。

【０１５９】

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や、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ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。

【０１６０】

第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ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（第１図柄）の変動表示（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２０３ｅは、初期値がゼロに設定されており、第１入球口６４へ遊技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２４のＳ４０４参照）。一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ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２２のＳ２１０参照）。

【０１６１】

この第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ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２２のＳ２１１、図２４のＳ４０５参照）。保留球数コマンドは、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ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。

【０１６２】

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２０３ｅ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２２３ｂ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。

【０１６３】

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。

【０１６４】

第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、第２入球口６４０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（第１図柄）の変動表示（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２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、初期値がゼロに設定されており、第２入球口６４０へ遊技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２４のＳ４１０参照）。一方、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆ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２２のＳ２０５参照）。この第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値も、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値と同様に、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３へと通知される。

【０１６５】

普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇは、普通入球口（スルーゲート）６７における遊技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２０３ｇは、初期値がゼロに設定されており、遊技球がスルーゲート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２７のＳ７０４参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇ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２６のＳ６０５参照）。

【０１６６】

遊技球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇ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２０３ｄに記憶される（図２７のＳ７０５）。一方、遊技球がスルーゲート６７を通過した場合に

、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値が４であれば普通図柄保留球格納エリア２０３ｄには新たに何も記憶されない（図２７のＳ７０３：Ｎｏ）。

【０１６７】

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

【０１６８】

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

【０１６９】

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

【０１７０】

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

【０１７１】

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

【０１７２】

普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、時短中カウンタ２０３ｉの値、および確変フラグ２０３ｈの状態が参照され、時短中カウンタ２０３ｉの値が１以上であるか、確

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

【０１７３】

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

【０１７４】

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

【０１７５】

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

【０１７６】

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。

【０１７７】

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

【０１７８】

図８に戻って、説明を続ける。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及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３７、第２図柄表示装置８３、右特定入賞口６５ａおよび左特定入賞口６５０ａを閉鎖または開放する開閉扉６５ｆ１を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、回動部材６７０ａを回転動作させるための回転体用モータ６７０ｃが接続され、ＭＰＵ２０１は、入出力ポート２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【０１７９】

また、入出力ポート２０５には、図示しないスイッチ群やセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源装置１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２

）回路２５３が接続され、ＭＰＵ２０１は各種スイッチ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）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。

【０１８０】

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

【０１８１】

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

【０１８２】

払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及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。

【０１８３】

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

【０１８４】

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、変動表示演出（変動表示）といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３と、を有している。

【０１８５】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及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、通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆ、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。

【０１８６】
音声ランプ制御装置１１３は、通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆの出力を監視し、出力がＨ（ハイ）となっているセンサの個数から、開閉扉６５ｆ１の上面を流下中の遊技球の大まかな個数を把握することが可能に構成されている。そして、大当たり待機状態では、センサの個数に応じて把握した遊技球の個数に対応させて、第３図柄表示装置８１に表示させるチャンスメーターＣＭの態様（ゲージの量）を可変させる。これにより、遊技者に対して、作動入賞口６６０へと遊技球を入球させた場合に得られる賞球の量（開閉扉６５ｆ１が開放された場合に入球する遊技球の個数）を見た目で分かり易く理解させることができる。よって、大当たり待機状態の間に、より積極的に作動入賞口６６０に到達しない発射強度（９５％未満の発射強度）で右打ちを行わせ、開閉扉６５ｆ１の上面により多くの遊技球を到達させようとさせることができる。よって、大当たり待機状態中の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【０１８７】
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、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御し、また、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。
【０１８８】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。
【０１８９】
次に、音声ランプ制御装置１１３の電気的構成の詳細について説明する。図１４（ａ）は、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。ＲＯＭ２２２には、変動パターン選択テーブル２２２ａを少なくとも有している。
【０１９０】
変動パターン選択テーブル２２２ａ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））から更に詳細な変動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。
【０１９１】
次に、図１４（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１４（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の内容を示したブロック図である。ＲＡＭ２２３には、入賞情報格納エリア２２３ａと、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂと、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃと、変動開始フラグ２２３ｄと、停止種別選択フラグ２２３ｅと、変動時間カウンタ２２３ｆと、待機状態演出フラグ２２３ｇと、レベルカウンタ２２３ｈと、遊技状態格納エリア２２３ｉ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。
【０１９２】
入賞情報格納エリア２２３ａは、４つのエリア（第１エリア～第４エリア）からなる記憶エリアを、第１特別図柄、および第２特別図柄のそれぞれに対して有している。加えて

、１つの実行エリアを有している。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及び停止種別選択カウンタＣ３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、停止種別、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。

【０１９３】

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、停止種別、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２２３ａ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。

【０１９４】

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

【０１９５】

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

【０１９６】

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

【０１９７】

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

【０１９８】

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

び第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。

【０１９９】

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

【０２００】

変動開始フラグ２２３ｄは、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オンされ（図３６のＳ４３０２参照）、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図３８のＳ４５０２参照）。変動開始フラグ２２３ｄ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。

【０２０１】

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３４参照）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。

【０２０２】

停止種別選択フラグ２２３ｅは、主制御装置１１０から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図３６のＳ４３０５参照）、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３８のＳ４５０７参照）。停止種別選択フラグ２２３ｅ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。

【０２０３】

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

【０２０４】

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

【０２０５】

レベルカウンタ２２３ｈは、待機状態演出（図７（ａ），（ｂ）参照）において第３図

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

【０２０６】

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

【０２０７】

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。

【０２０８】

ＲＡＭ２２３は、その他、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）や、演出時間を計時する経時タイマなどを有している。なお、コマンド記憶領域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３６参照）が実行されると、コマンド記憶領域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。

【０２０９】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第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図柄の変動表示（変動演出）や連続予告演出を制御するものである。この表示制御装置１１４の詳細については、図１５を参照して後述する。

【０２１０】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及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。

【０２１１】

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ＭＰＵ

２０１及び払出制御装置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及び払出制御装置１１１へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理（図２８参照）を正常に実行し完了することができる。

【０２１２】

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。

【０２１３】

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

【０２１４】

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。

【０２１５】

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。

【０２１６】

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。

【０２１７】

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。
【０２１８】
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。
【０２１９】
詳細については後述するが、キャラクタＲＯＭ２３４は、小面積で大容量化を図ることが可能なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されている。これにより、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる。そして、キャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラム等を記憶させておけば、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムＲＯＭを設ける必要がない。よって、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。
【０２２０】
一方で、一般的にＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅くなるという問題点がある。例えば、複数のページに連続して並んだデータの読み出しを行う場合において、２ページ目以降のデータは高速読み出しが可能であるが、最初の１ページ目のデータの読み出しには、アドレスが指定されてからデータが出力されるまでに大きな時間を要する。また、連続していないデータを読み出す場合は、そのデータを読み出す度に大きな時間を要する。このように、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、その読み出しに係る速度が遅いため、ＭＰＵ２３１が直接キャラクタＲＯＭ２３４から制御プログラムを読み出して各種処理を実行するように構成すると、制御プログラムを構成する命令の読み出しに時間がかかる場合が発生し、ＭＰＵ２３１として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置１１４の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。
【０２２１】
そこで、本実施形態では、ＭＰＵ２３１のシステムリセットが解除されると、まず、キャラクタＲＯＭ２３４のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶されている制御プログラムを、各種データの一時記憶用に設けたワークＲＡＭ２３３に転送して格納する。そして、ＭＰＵ２３１はワークＲＡＭ２３３に格納された制御プログラムに従って、各種処理を実行する。ワークＲＡＭ２３３は、後述するようにＤＲＡＭ（Ｄｙｎａｍｉｃ　ＲＡＭ）によって構成され、高速でデータの読み書きが行われるので、ＭＰＵ２３１は遅滞なく制御プログラムを構成する命令の読み出しを行うことができる。よって、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。
【０２２２】
キャラクタＲＯＭ２３４は、ＭＰＵ２３１において実行される制御プログラムや、第３図柄表示装置８１に表示される画像のデータを記憶したメモリであり、ＭＰＵ２３１とバスライン２４０を介して接続されている。ＭＰＵ２３１は、バスライン２４０を介してシステムリセット解除後にキャラクタＲＯＭ２３４に直接アクセスし、そのキャラクタＲＯＭ２３４の後述する第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶された制御プログラムを、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａへ転送する。また、バスライン２４０には画像コントローラ２３７も接続されており、画像コントローラ２３７はキャラクタＲＯＭ２３４の後述するキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に格納された画像データを、画像コントローラ２３７に接続されている常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する。
【０２２３】
このキャラクタＲＯＭ２３４は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａ、ＲＯＭコント

ローラ２３４ｂ、バッファＲＡＭ２３４ｃ、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄをモジュール化して構成されている。

【０２２４】

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

【０２２５】

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。

【０２２６】

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。

【０２２７】

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。

【０２２８】

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。

【０２２９】

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。

【０２３０】

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。

【０２３１】

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

【０２３２】

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

【０２３３】

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

【０２３４】

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

【０２３５】

ＭＰＵ２３１は、システムリセットが解除されると、ハードウェアによって命令ポインタ２３１ａの値を「００００Ｈ」に設定すると共に、バスライン２４０に対して命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレス「００００Ｈ」を指定するように構成されている。一

方、キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０にアドレス「００００Ｈ」が指定されたことを検知すると、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。

【０２３６】

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

【０２３７】

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

【０２３８】

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

【０２３９】

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

【０２４０】

さて、ブートプログラムは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム、即ち、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの

第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムを除く制御プログラムや、その制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を、所定量（例えば、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分の容量）ずつワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａやデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送するようにプログラミングされている。そして、ＭＰＵ２３１は、まず、システムリセット解除後に第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１から読み出したブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムがセットされているバッファＲＡＭ２３４ｃのバンクとは異なるバンクを使用しながら、所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、格納する。

【０２４１】

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。

【０２４２】

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。

【０２４３】

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。

【０２４４】

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。

【０２４５】

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。

【０２４６】

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３９のＳ６００１参照）の終了後に実行される初期設定処理（図３９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。

【０２４７】

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。

【０２４８】

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。

【０２４９】

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。

【０２５０】

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２０参照）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。

【０２５１】

画像コントローラ２３７は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１に対して垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と称す）を送信する。ＭＰＵ２３１は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理（図４１（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。

【０２５２】

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。

【０２５３】

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。

【０２５４】

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

【０２５５】

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。

【０２５６】

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。

【０２５７】

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。

【０２５８】

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

【０２５９】

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。

【０２６０】

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。

【０２６１】

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。

【０２６２】

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。

【０２６３】

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。

【０２６４】

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。

【０２６５】

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

【０２６６】

電源投入時主画像エリア２３５ａは、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが格納されるまでの間に第３図柄表示装置８１に表示する電源投入時主画像に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア２３５ｂは、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、第１入球口６４、または第２入球口６４０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。

【０２６７】

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

【０２６８】

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

【０２６９】

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

【０２７０】

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１６（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１６（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１６（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１６（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。

【０２７１】

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

【０２７２】

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。

【０２７３】

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、第１入球口６４、または第２入球口６４０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１６（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。

【０２７４】

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第１入球口６４、または第２入球口６４０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。

【０２７５】

図１５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１７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１７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１７（ａ）は、「砂浜ステージ」に対応する背面Ａに対して、図１７（ｂ）は、「深海ステージ」に対応する背面Ｂに対してそれぞれ示したものである。

【０２７６】

各背面Ａ，Ｂに対応する背面画像は、図１７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。

【０２７７】

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

【０２７８】

背面種別の変更が決定され、ステージが「砂浜ステージ」または「深海ステージ」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。

【０２７９】

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砂浜ステージに対応する背面Ａは、図１７（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「砂浜ステージ」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「砂浜ステージ」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。

【０２８０】

一方、「深海ステージ」に対応する背面Ｂは、図１７（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。

【０２８１】

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

【０２８２】

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１７（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１７（ａ）～（ｂ）の間の画像）に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納しておく構成としているので、キャラクタＲＯＭ２３４を読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、変動開始時の抽選によりステージの変更が決定された場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面Ｂ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については、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。

【０２８３】
また、背面Ｂは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲を左から右に向けてスクロールさせている間に、位置ｂ’から位置ｄの画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ＲＡＭ２３６へ転送完了できるように、その位置ａから位置ｂの範囲が設定されている。これにより、位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせる間に位置ｂ’から位置ｄの画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、位置ｂ’から位置ｄの範囲をスクロールさせて第３図柄表示装置８１に表示させることができる。
【０２８４】
なお、背面Ｂにおいて、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データは、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ（図１５参照）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。
【０２８５】
また、背面Ｂにおいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される画像データと、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データとでは、位置ｂ’から位置ｂの間の画像に対応する画像データが重複して格納される。そして、ＭＰＵ２３１による画像コントローラ２３７の制御により、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ｂまでの画像を第３図柄表示装置８１に表示させ、次いで、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて位置ｂ’からの画像を第３図柄表示装置８１に表示させることで、第３図柄表示装置８１にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。
【０２８６】
更に、ＭＰＵ２３１は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像データを用いて、位置ｃから位置ｄの間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御すると、次いで、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃの画像データを用いて、位置ａから位置ａ’の間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。これにより、第３図柄表示装置８１には、位置ａ～位置ｃの間の画像が、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。
【０２８７】
図１５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「１」から「９」の数字を付した上述の９種類の主図柄（図６（ｂ）参照）に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く変動演出を開始することができる。よって、第１入球口６４、または第２入球口６４０への入球が発生してから、第１図柄表示装置３７では変動演出が開始されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。
【０２８８】
また、第３図柄エリア２３５ｄには、「１」から「９」の数字が付されていない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。

【０２８９】

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

【０２９０】

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

【０２９１】

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

【０２９２】

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

【０２９３】

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

【０２９４】

ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データのうち、そ

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

【０２９５】

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

【０２９６】

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

【０２９７】

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。

【０２９８】

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。

【０２９９】

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。

【０３００】

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。

【０３０１】

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を少なくとも有している。

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】

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

【０３０５】

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。

【０３０６】

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～Ｆのいずれかであれば、それぞれの大当たり種別を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。

【０３０７】

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右特定入賞口６５ａ、および左特定入賞口６５０ａ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。

【０３０８】

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。

【０３０９】

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。

【０３１０】

ここで、図１８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１８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。

【０３１１】

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。

【０３１２】

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

大きさもよりも縮小されて表示される。

【０３１３】

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。

【０３１４】

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。

【０３１５】

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

【０３１６】

ＭＰＵ２３１は、こ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特定される場合は、背面Ａ，Ｂ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，Ｂ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。

【０３１７】

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

【０３１８】

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

【０３１９】

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。

【０３２０】

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。

【０３２１】

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

【０３２２】

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。

【０３２３】

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。

【０３２４】

表示データテーブルの先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、表示データテーブルの最終アドレス（図１８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。

【０３２５】

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２０参照）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。

【０３２６】

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。

【０３２７】

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

【０３２８】

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。

【０３２９】

次いで、図１９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１９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。

【０３３０】

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。

【０３３１】
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１９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。
【０３３２】
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１９のアドレス「０００２Ｈ」が該当）。
【０３３３】
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。
【０３３４】
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１９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。
【０３３５】
ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定すると、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが存在する場合は、その転送データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納する。そして、ポインタ２３３ｆの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図２０参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。
【０３３６】
例えば、図１９の例では、ポインタ２３３ｆが「０００１Ｈ」や「００９７Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルの当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブルに基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。一方、ポインタ２３３ｆが「０００２Ｈ」である場合、転送データテーブルのアドレス「０００２Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。
【０３３７】
そして、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キ

ャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。

【０３３８】

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

【０３３９】

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

【０３４０】

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。

【０３４１】

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。

【０３４２】

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。

【０３４３】

簡易画像表示フラグ２３３ｃは、第３図柄表示装置８１に、図１６（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３９参照）の中でオンに設定される（図３９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５１（ｂ）のＳ７７０５参照）。

【０３４４】

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４１（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４１（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図４１（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４２～図４７参照）および表示設定処理（図４８～図５０参照）が実行される。

【０３４５】

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

【０３４６】

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

【０３４７】

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

【０３４８】

転送データテーブルバッファ２３３ｅは、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに表示デ

ータテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから選定して、その選定された転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納する。なお、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納される表示データテーブルにおいて用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されている場合は、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが用意されていないので、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。

【０３４９】

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

【０３５０】

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

【０３５１】

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

【０３５２】

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

【０３５３】

ＭＰＵ２３１は、このようなポインタ２３３ｆの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図２０参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、そ

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

【０３５４】

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

【０３５５】

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

【０３５６】

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。

【０３５７】

ここで、図２０を参照して、描画リストの詳細について説明する。図２０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２０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。

【０３５８】

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。

【０３５９】

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。

【０３６０】

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。

【０３６１】

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

【０３６２】

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。

【０３６３】

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。

【０３６４】

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。

【０３６５】

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。

【０３６６】

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４１（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４８のＳ７３０７参照）。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。

【０３６７】

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。

【０３６８】

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３９のＳ６００２参照）によって生成される。ここで生成される格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア２３６ａに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。

【０３６９】

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

【０３７０】

また、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する際に、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを判断する（図５２のＳ７８１３参照）。そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図５２のＳ７８１４参照）、画像コントローラ２３７に対して、その画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【０３７１】

描画対象バッファフラグ２３３ｊは、２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃ）の中から、画像コントローラ２３７によ

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

【０３７２】

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

【０３７３】

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

【０３７４】

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。

【０３７５】

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。

【０３７６】

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

はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。

【０３７７】

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

【０３７８】

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

【０３７９】

更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３及び第２当たり乱数カウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ１０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３及び第２当たり乱数カウンタＣ４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、３９９，９９，９９，２３９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【０３８０】

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

【０３８１】

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

【０３８２】

次に、図２２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（Ｓ１０４）について説明する。図２２は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）は、タイマ割込処理（図２１参照）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。

【０３８３】

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

【０３８４】

Ｓ２０１の処理において、大当たり待機状態中でも、特別図柄の大当たり中でもないと判定した場合は（Ｓ２０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ２０２）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中でなければ（Ｓ２０２：Ｎｏ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆ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（Ｓ２０３）。次に、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｎ２）が０よりも大きいか否かを判別する（Ｓ２０４）。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ２０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ２０５）、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２０６）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図３０参照）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２０３ｆ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２２３ｃに格納する。

【０３８５】

Ｓ２０６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２０３ｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ２０７）。Ｓ２０７の処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ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、Ｓ２１３の処理へ移行する。

【０３８６】

一方、Ｓ２０４の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｎ２）が０であると判定した場合は（Ｓ２０４：Ｎｏ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ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（Ｓ２０８）、取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が０よりも大きいか否かを判別する（Ｓ２０９）。

【０３８７】

Ｓ２０９の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｓ２０９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２０９の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が０でない（即ち、１以上である）と判別した場合は（Ｓ２０９：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）を１減算し（Ｓ２１０）、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２１１）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図３０参照）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２０３ｅ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２２３ｂに格納する。

【０３８８】

Ｓ２１１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、Ｓ２０７の処理と同一の手法によりシフトして（Ｓ２１２）、処理をＳ２１３へと移行する。Ｓ２０７、またはＳ２１２の処理後に実行されるＳ２１３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を実行し（Ｓ２１３）、本処理を終了する。なお、この特別図柄変動開始処理の詳細については、図２３を参照して後述する。

【０３８９】

Ｓ２０２の処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であれば（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、変動時間を計測するための変動時間カウンタを更新し（Ｓ２１４）、更新後の変動時間カウンタの値に基づいて第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（Ｓ２１５）。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（Ｓ２１５：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様を更新し（Ｓ２１６）、本処理を終了する。

【０３９０】

一方、Ｓ２１５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（Ｓ２１５：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（Ｓ２１７）。停止図柄の設定は、図２３を参照して後述する特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３）によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３）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～Ｆのいずれかが決定される。

【０３９１】

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３７において青色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＢになる場合には赤色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＣとなる場合には、緑色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＤとなる場合には、青色のＬＥＤと緑色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＥとなる場合には、赤色のＬＥＤと緑色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＦとなる場合には、青色のＬＥＤと赤色のＬＥＤと緑色のＬＥＤを点灯させる。また、外れである場合には青色のＬＥＤと赤色の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。

【０３９２】

Ｓ２１７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（Ｓ２１８）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｓ２１８：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｈをオフに設定すると共に、時短中カウンタ２０３ｉの値を０にリセットする（Ｓ２１９）。そして、入球待機フラグ２０３ｊをオンに設定すると共に、大当たり待機状態の開始を示す待機状態コマンドを設定して（Ｓ２２０）、Ｓ２２３の処理へと移行する。ここで設定された待機状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図３０参照）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、待機状態コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１の表示画面において待機状態演出（図７（ａ），（ｂ）参照）を開始させるための表示用待機状態コマンドを表示制御装置１１４に出力するコマンドとして設定する。その結果、第３図柄表示装置８１において、待機状態演出が開始される。

【０３９３】

一方、Ｓ２１８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（Ｓ２１８：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｉの値が０より大きい値であるか（即ち、普通図柄の時

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

【０３９４】

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

【０３９５】

次に、図２３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（Ｓ２１３）について説明する。図２３は、特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３）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（Ｓ２１３）は、タイマ割込処理（図２１参照）の特別図柄変動処理（図２２参照）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２０３ｂ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。

【０３９６】

特別図柄変動開始処理では、まず、実行エリア２０３ｃ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（Ｓ３０１）。

【０３９７】

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

【０３９８】

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

【０３９９】

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

【０４００】

このＳ３０６の処理では、判定された大当たり種別（大当たりＡ～Ｆ）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～Ｆ）が停止種別として設定される。

【０４０１】

次に、大当たり時の変動パターンを決定する（Ｓ３０７）。Ｓ３０７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、変動パターンテーブル２０２ｄ（図１１（ａ）参照）とを比較し、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターン（変動時間）を決定する。

【０４０２】

一方、Ｓ３０５の処理において、特別図柄の外れであると判定された場合には（Ｓ３０５：Ｎｏ）、外れ時の表示態様を設定する（Ｓ３０８）。Ｓ３０８の処理では、第１図柄表示装置３７の表示態様を外れ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、実行エリア２０３ｃ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、完全外れであるかを設定する。

【０４０３】

ここでは、パチンコ機１０が特別図柄の確変状態であれば、Ｓ３０１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。

【０４０４】

次に、外れ時の変動パターンを決定する（Ｓ３０９）。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。このとき、Ｓ３０７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、変動パターンテーブル２０２ｄ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。

【０４０５】

Ｓ３０７の処理またはＳ３０９の処理が終わると、次に、Ｓ３０７の処理またはＳ３０９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（Ｓ３１０）。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、変動時間カウンタに設定する（Ｓ３１１）。そして、Ｓ３０６又はＳ３０８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（Ｓ３１２）。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３０参照）のＳ１００１の処理で、音声ランプ制御装置１１３に送信される。Ｓ３１２の処理が終わると、特別図柄変動処理（図２２参照）へ戻る。

【０４０６】

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

【０４０７】

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

【０４０８】

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

【０４０９】

ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図３０参照）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２０３ｅ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２２３ｂに格納する。

【０４１０】

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

【０４１１】

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

【０４１２】

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

【０４１３】

ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図３０参照）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２０３ｆ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２２３ｃに格納する。

【０４１４】

Ｓ４１１の処理により保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理のＳ１０３の処理で更新した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を、ＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ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（Ｓ４１２）、Ｓ４１３の処理へ移行する。尚、Ｓ４１２の処理では、Ｓ４０６の処理と同様に、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆ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。

【０４１５】

Ｓ４１３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（Ｓ４１３）、本処理を終了する。この先読み処理の詳細について、図２５を参照して説明する。

【０４１６】

図２５は、先読み処理（Ｓ４１３）を示すフローチャートである。この先読み処理（Ｓ

４１３）では、まず、今回の始動入賞処理（図２４参照）において第１入球口６４、または第２入球口６４０に対する新たな入球を検出していたか否かを判別し（Ｓ５０１）、新たな入球を検出していなければ（Ｓ５０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０４１７】

一方、Ｓ５０１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（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、次に、検出した入球に対応する保留球数が上限値（即ち、４）であるか否かを判別し（Ｓ５０２）、上限値であると判別した場合は（Ｓ５０２：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ５０２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（Ｓ５０２：Ｎｏ）、当該入球に基づく変動表示を開始するタイミングが特別図柄の確変状態であるか否かを判別する（Ｓ５０３）。このＳ５０３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。

【０４１８】

Ｓ５０３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（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、入球を検出した入球口の種別と、高確率時用の第１当たり乱数テーブル（図９（ｂ）の２０２ａ２参照）とに基づいて、今回の入球に基づく抽選結果を取得し（Ｓ５０４）、処理をＳ５０６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（Ｓ５０３：Ｎｏ）、入球を検出した入球口の種別と、低確率時用の第１当たり乱数テーブル（図９（ｂ）の２０２ａ１参照）とに基づいて、今回の入球に基づく抽選結果を取得し（Ｓ５０５）、処理をＳ５０６へと移行する。

【０４１９】

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

【０４２０】

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

【０４２１】

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

終了する。
【０４２２】
一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でなければ（Ｓ６０１：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ６０２）、第２図柄表示装置８３の表示態様が変動中でなければ（Ｓ６０２：Ｎｏ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇ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（Ｓ６０３）。次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値（Ｍ）が０よりも大きいか否かを判別し（Ｓ６０４）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値（Ｍ）が０であれば（Ｓ６０４：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２０３ｇの値（Ｍ）が０でなければ（Ｓ６０４：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ６０５）。
【０４２３】
次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄに格納されたデータをシフトする（Ｓ６０６）。Ｓ６０６の処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄ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２０３ｄ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（Ｓ６０７）。
【０４２４】
次に、普通図柄の時短状態であるか否かを判定する（Ｓ６０８）。なお、上述した通り、本実施形態におけるパチンコ機１０では、確変フラグ２０３ｈがオンであるか、または、時短中カウンタ２０３ｉの値が１以上であれば、普通図柄の時短状態であると判定する一方で、確変フラグ２０３ｈがオフで、且つ、時短中カウンタ２０３ｉの値が０であれば、普通図柄の通常状態であると判定する。
【０４２５】
Ｓ６０８の処理において、普通図柄の時短状態であると判定した場合は（Ｓ６０８：Ｙｅｓ）、Ｓ６０７の処理で取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルと基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ６０９）。具体的には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル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「５～２０４」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、「０～４，２０５～２３９」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判定する（図１０（ｂ）の２０２ｃ２参照）。
【０４２６】
Ｓ６０８の処理において、普通図柄の時短状態でないと判定した場合は（Ｓ６０８：Ｎｏ）、Ｓ６１０の処理へ移行する。Ｓ６１０の処理では、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり中であるか、又は、パチンコ機１０が普通図柄の通常状態であるので、Ｓ６０７の処理で取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルとに基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する（Ｓ６１０）。具体的には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル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「５～２８」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、０～４，２９～２３９」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判定する（図１０（ｂ）の２０２ｃ１参照）。
【０４２７】
次に、Ｓ６０９またはＳ６１０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（Ｓ６１１）、普通図柄の当たりであると判定した場合には（Ｓ６１１：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様を設定する（Ｓ６１２）。このＳ６１２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し、処理をＳ６１４へと移行する。一方、Ｓ６１１の処理において、普通図柄の当たりではない（普通図柄の外れである）と判定した場合には（Ｓ６１１：Ｎｏ）、外れ時の表示態様を設定する（Ｓ６１３）。このＳ６１３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し、処理をＳ６１４へと移行する。

【０４２８】

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

【０４２９】

また、Ｓ６０２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（Ｓ６０２：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（Ｓ６１７）。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、Ｓ６１５の処理またはＳ６１６の処理によって予め設定された時間である。

【０４３０】

Ｓ６１７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（Ｓ６１７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ６１７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（Ｓ６１７：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定する（Ｓ６１８）。Ｓ６１８の処理では、普通図柄の抽選が当たりとなって、Ｓ６１２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、Ｓ６１３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。Ｓ６１８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３０参照）の第２図柄表示更新処理（Ｓ１００８参照）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、Ｓ６１２の処理またはＳ６１３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。

【０４３１】

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（Ｓ６１９）。今回の抽選結果が普通図柄の当たりであれば（Ｓ６１９：Ｙｅｓ）、次いで、普通図柄の時短状態中であるか（即ち、確変フラグ２０３ｈがオン、または時短中カウンタ２０３ｉが１以上であるか）を判別し（Ｓ６２０）、時短状態中でなければ（Ｓ６２０：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「０．２秒間×１回」に設定して（Ｓ６２１）、処理をＳ６２３へと移行する。一方、Ｓ６２０の処理において、普通図柄の時短中ではあると判別した場合は（Ｓ６２０：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×２回」に設定して（Ｓ６２２）、処理をＳ６２３へと移行する。

【０４３２】

Ｓ６２３の処理では、Ｓ６２１、またはＳ６２２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（Ｓ６２３）、本処理を終了する。Ｓ６２３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３０参照）の電動役物開閉処理（Ｓ１００６参照）が実行された場合に、電動役物６４０ａの開閉制御が開始され、Ｓ６２１の処理またはＳ６２２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、Ｓ６１９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（Ｓ６１９：Ｎｏ）、Ｓ６２０～Ｓ６２３の各処理をスキップして、本処理を終了する。

【０４３３】

次に、図２７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２７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２１参照）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。

【０４３４】

スルーゲート通過処理では、まず、遊技球が普通入球口６７を通過したか否かを判定する（Ｓ７０１）。ここでは、普通入球口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６７を通過したと判定されると（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇ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（Ｓ７０２）。そして、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇ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定する（Ｓ７０３）。

【０４３５】

遊技球が普通入球口６７を通過していないか（Ｓ７０１：Ｎｏ）、或いは、遊技球が普通入球口６７を通過していても普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値（Ｍ）が４未満でなければ（Ｓ７０３：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、遊技球が普通入球口６７を通過し（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、且つ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値（Ｍ）が４未満であれば（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値（Ｍ）を１加算する（Ｓ７０４）。そして、上述したタイマ割込処理の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２０３ｄ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（Ｓ７０５）、本処理を終了する。尚、Ｓ７０５の処理では、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇ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。

【０４３６】

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

【０４３７】

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

【０４３８】

次に、図２９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１１

０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２９は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。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。立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ９０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では１秒）を実行する（Ｓ９０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ９０３）。

【０４３９】

その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ９０４）、オンされていれば（Ｓ９０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ９１５へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ９０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ９０５）、記憶されていなければ（Ｓ９０５：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Ｓ９１５へ移行する。

【０４４０】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ９０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ９０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ９０７：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Ｓ９１５へ移行する。なお、図３０のＳ１０１５の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【０４４１】

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

【０４４２】

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１２２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１２２が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ９１６，Ｓ９１７）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ９１６，Ｓ９１７）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ９１６，Ｓ９１７）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ９１６）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ９１７）。Ｓ９１７の処理が終了した後は、処理をＳ９１０へと移行する。

【０４４３】

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

【０４４４】

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

【０４４５】

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

【０４４６】

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

【０４４７】

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

【０４４８】

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

【０４４９】
次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１００２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。
【０４５０】
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（Ｓ１００３）、次いで、大当たり待機状態において、作動入賞口６６０への入球を監視し、作動入賞口６６０への入球が検出された場合に大当たりを開始するための大当たり開始処理を実行する（Ｓ１００４）。この大当たり開始処理（Ｓ１００４）の詳細については、図３１を参照して後述する。Ｓ１００４の処理が終了すると、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たり演出の実行や、可変入賞装置６５の右特定入賞口６５ａおよび左特定入賞口６５０ａを開放又は閉鎖するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１００５）。大当たり制御処理では、大当たりのラウンド毎に右特定入賞口６５ａ（開閉扉６５ｆ１）、または左特定入賞口６５０ａを開放し、最大開放時間が経過したか、又は遊技球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると右特定入賞口６５ａ（開閉扉６５ｆ１）、または左特定入賞口６５０ａを閉鎖する。ここで、本実施形態では、大当たり制御処理（Ｓ１００５）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。この大当たり制御処理（Ｓ１００５）の詳細については、図３２を参照して後述する。
【０４５１】
Ｓ１００５の処理が終了すると、次に、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ１００６）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図２６参照）のＳ６２３の処理によって電動役物６４０ａの開閉制御開始が設定された場合に、電動役物６４０ａの開閉制御を開始する。尚、この電動役物６４０ａの開閉制御は、普通図柄変動処理（図２６参照）におけるＳ６２１の処理またはＳ６２２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継続される。
【０４５２】
次に、第１図柄表示装置３７の表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１００７）。第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理（図２３参照）のＳ３０７の処理またはＳ３０９の処理によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７において開始する。本実施形態では、第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。
【０４５３】
なお、メイン処理は４ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが１００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４ｓ毎にＬＥＤの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。
【０４５４】
また、第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理（図２３参照）のＳ３０７の処理またはＳ３０９の処理によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７において実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動開始処理（図２３参照）のＳ３０６の処理またはＳ３０８の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第１図柄）を第１図柄表示装置３７に停止表示（点灯表示）する。

【０４５５】
次に、第２図柄表示装置８３の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１００８）。第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動開始処理（図２６参照）のＳ６１５の処理またはＳ６１６の処理によって普通図柄（第２図柄）の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置８３において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置８３では、普通図柄（第２図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理（図２６参照）のＳ６１８の処理によって第２図柄表示装置８３の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置８３において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動開始処理（図２６参照）のＳ６１２の処理またはＳ６１３の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）する。
【０４５６】
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（Ｓ１００９）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１００９：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、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では４ミリ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ１０１０）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ１０１０：Ｙｅｓ）、処理をＳ１００１へ移行し、上述したＳ１００１以降の各処理を繰り返し実行する。
【０４５７】
一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間（４ミリ秒）が経過していなければ（Ｓ１０１０：Ｎｏ）、所定時間に至るまでの間、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、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（Ｓ１０１１，Ｓ１０１２）。
【０４５８】
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（Ｓ１０１１）。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（本実施形態では共に３９９）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の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１００２の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１０１２）。
【０４５９】
ここで、Ｓ１００１～Ｓ１００８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。
【０４６０】
また、Ｓ１００９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（Ｓ１００９：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２８のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１０１３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（Ｓ１０１３）、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（Ｓ１０１４）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１０１５）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１０１６）、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。

【０４６１】

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

【０４６２】

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

【０４６３】

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

【０４６４】

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

【０４６５】

次に、図３２のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理（Ｓ１００５）を説明する。図３２は、この大当たり制御処理（Ｓ１００５）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１００５）は、メイン処理（図３０参照）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、右特定入賞口６５ａ、および左特定入賞口６５０ａを開放又は閉鎖するための処理である。

【０４６６】

大当たり制御処理（図３２参照）では、まず、大当たり開始フラグ２０３ｋがオンであるか（即ち、大当たりの開始が設定されたか）を判定する（Ｓ１２０１）。Ｓ１２０１の処理において、大当たり開始フラグ２０３ｋがオンであると判別した場合には（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、大当たりのオープニング期間の開始を通知するためのオープニングコマンドを設定する（Ｓ１２０２）。ここで設定されたオープニングコマンドは、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３０参照）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、オープニングコマンドを受信すると、表示用オープニ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によって表示用オープニングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１においてオープニング演出が開始される。なお、本第１実施形態では、オープニング期間を０．１秒とし、作動入賞口６６０に対する遊技球の入球を検出してから、ほとんど時間差無く１ラウンドが開始される（開閉扉６５ｆ１が開放される）構成としている。このように構成することで、作動入賞口６６０へと入球した時点で開閉扉６５ｆ１の上面を流下中の遊技球をほぼ右特定入賞口６５ａに入球させることができる。よって、遊技者が作動入賞口６６０へと遊技球を入球させるタイミングを図り易くすることができる。Ｓ１２０２の処理後は、大当たり中フラグ２０３ｍをオンに設定すると共に、大当たり開始フラグ２０３ｋをオフに設定して（Ｓ１２０３）、本処理を終了する。

【０４６７】

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

【０４６８】

一方、Ｓ１２０４の処理において、大当たり中フラグ２０３ｍがオンであると判別した場合は（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、新たなラウンドの開始タイミングであるかを判定し（Ｓ１２０５）、新たなラウンドの開始タイミングであれば（Ｓ１２０５：Ｙｅｓ）、ラウンド数に対応する特定入賞口の開放を設定する（Ｓ１２０６）。より具体的には、今回が１ラウンド目の開始タイミングであれば、開閉扉６５ｆ１を開放することで右特定入賞口６５ａを開放状態に設定し、１ラウンド目以外であれば左特定入賞口６５０ａを開放状態に設定する。Ｓ１２０６の処理が終了すると、次いで、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して（Ｓ１２０７）、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、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図３０参照）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、ラウンド数コマンドを受信すると、そのラウンド数コマンドからラウンド数を抽出する。そして、抽出した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。

【０４６９】

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

【０４７０】

Ｓ１２０８の処理において、特定入賞口（右特定入賞口６５ａ、または左特定入賞口６５０ａ）の閉鎖条件が成立したと判別した場合には（Ｓ１２０８：Ｙｅｓ）、開放状態に設定されている特定入賞口（右特定入賞口６５ａ、または左特定入賞口６５０ａ）の閉鎖を設定して（Ｓ１２０９）、本処理を終了する。一方、Ｓ１２０８の処理において、特定入賞口の閉鎖条件が成立していないと判定した場合には（Ｓ１２０８：Ｎｏ）、エンディ

ング演出の開始タイミングであるかを判定する（Ｓ１２１０）。具体的には、通常時より多量の賞球の払い出しが行われる特別遊技状態の全ラウンドが終了した場合に、エンディング演出の開始タイミングであると判定する。

【０４７１】

Ｓ１２１０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定した場合には（Ｓ１２１０：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１２１１）、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３０参照）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、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。

【０４７２】

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

【０４７３】

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

【０４７４】

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

【０４７５】

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

【０４７６】

まず、図３３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図３３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。

【０４７７】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ４００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ４１１７の電源断処理（図３４参照）の

実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ４００２）。図３４を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると（図３４のＳ４１１４参照）、Ｓ４１１７の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ４１１７の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【０４７８】

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

【０４７９】

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

【０４８０】

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

【０４８１】

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

【０４８２】

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

【０４８３】

Ｓ４００５の処理において、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ４００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５Ａ

Ａｈ」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し（Ｓ４００６）、処理をＳ４００８へと移行する。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。

【０４８４】

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

【０４８５】

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

【０４８６】

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

【０４８７】

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

【０４８８】

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

【０４８９】

次に、図３４を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図３４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、メイン処理が開始されてから、又は、前回の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の処理を行わずにＳ４１１２の処理へ移行する。Ｓ４１０１の処理で、１ｍ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ４１０２～Ｓ４１１１が主

に表示（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、Ｓ４１１２のコマンド判定処理や、Ｓ４１１３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。Ｓ４１１２の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ４１１３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、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【０４９０】

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

【０４９１】

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

【０４９２】

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

【０４９３】

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

【０４９４】

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

音が出力される。

【０４９５】

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

【０４９６】

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

【０４９７】

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

【０４９８】

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

【０４９９】

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

【０５００】

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

【０５０１】
演出更新処理（図３５参照）では、まず、待機状態演出フラグ２２３ｇがオンであるかを判別し（Ｓ４２０１）、オフであると判別した場合は（Ｓ４２０１：Ｎｏ）、現在が待機状態演出の実行中ではない（演出態様を更新する可能性が無い）ため、そのまま本処理を終了する。一方で、Ｓ４２０１の処理において、待機状態演出フラグ２２３ｇがオンであると判別した場合は（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆのうち、出力がＨ（ハイ）のセンサの数をカウント（計数）する（Ｓ４２０２）。
【０５０２】
Ｓ４２０２の処理が終了すると、Ｓ４２０２の処理によるカウント値（計数値）と、レベルカウンタ２２３ｈのカウンタ値とが一致するかを判別する（Ｓ４２０３）。上述した通り、このレベルカウンタ２２３ｈは、第３図柄表示装置８１において表示されるチャンスメーターＣＭのゲージ数を示すカウンタである。チャンスメーターＣＭのゲージ数は、通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆのうち、出力がＨ（ハイ）となっているセンサの数に連動して可変される。よって、Ｓ４２０３の処理において、レベルカウンタ２２３ｈのカウント値と、Ｓ４２０２の処理におけるカウント値とが異なっていると判別した場合は（Ｓ４２０３：Ｎｏ）、開閉扉６５ｆ１の上面における遊技球の個数が変化した等により、チャンスメーターＣＭの表示態様と出力がＨ（ハイ）のセンサの数とがずれていることを意味するので、Ｓ４２０２の処理におけるカウント値（計数値）を、レベルカウンタ２２３ｇの値に上書きすることで更新する（Ｓ４２０４）。そして、チャンスメーターＣＭの態様を、Ｓ４２０４の処理で更新したレベルカウンタ２２３ｇの値に対応するゲージ数の態様に更新して（Ｓ４２０５）、本処理を終了する。
【０５０３】
一方、Ｓ４２０３の処理において、Ｓ４２０２の処理によるカウント値（計数値）と、レベルカウンタ２２３ｇの値とが一致していると判別した場合は（Ｓ４２０３：Ｙｅｓ）、現状の通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆの出力と、チャンスメーターＣＭのゲージ数とが一致しており、チャンスメーターＣＭの表示態様（待機状態演出の演出態様）を更新する必要がないので、Ｓ４２０４，Ｓ４２０５の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。
【０５０４】
この演出更新処理（図３５参照）を実行することで、チャンスメーターＣＭの態様を、開閉扉６５ｆ１の上面を流下中の遊技球の個数に対応させて更新することができる。よって、チャンスメーターＣＭの態様を参照して、よりゲージ数が多い態様となっている間に作動入賞口６６０へと遊技球が入球することを狙って遊技を行わせることができる。つまり、遊技者に対して作動入賞口６６０を狙うべきタイミングをより分かり易くすることができる。よって、パチンコ機１０での遊技を行った経験が浅い遊技者に対しても、作動入賞口６６０を狙うタイミングを直感的に理解させ易くすることができる。これにより、初めて遊技を行う遊技者に対しても、気軽に遊技を行わせることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【０５０５】
なお、本第１実施形態では、待機状態演出の実行中において、演出更新処理（図３５参照）が実行される毎にＳ４２０３の処理によって通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆの出力状況と、チャンスメーターＣＭのゲージ数との齟齬が生じていないか（チャンスメーターＣＭの態様を更新すべきか）を判別する構成としていたが、チャンスメーターＣＭの態様を更新する頻度を少なくしてもよい。具体的には、例えば、待機状態演出の実行中は、０．５秒に１回のみＳ４２０３の処理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、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１の処理負荷を軽減することができる。
【０５０６】
次に、図３６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ４１１２）について説明する。図３６は、このコマンド判定処理（Ｓ４１１２）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ４１１２）は

、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３４参照）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。

【０５０７】

コマンド判定処理では、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（Ｓ４３０１）。Ｓ４３０１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（Ｓ４３０１：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｄをオンし（Ｓ４３０２）、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（Ｓ４３０３）、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３８参照）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。

【０５０８】

一方、Ｓ４３０１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（Ｓ４３０１：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（Ｓ４３０４）。そして、停止種別コマンドを受信した場合には（Ｓ４３０４：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の停止種別選択フラグ２２３ｅをオンに設定し（Ｓ４３０５）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して（Ｓ４３０６）、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、後述の変動表示設定処理（図３８参照）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。

【０５０９】

一方、Ｓ４３０４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（Ｓ４３０４：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（Ｓ４３０７）。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（Ｓ４３０７：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２０３ｅ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）、または第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（第２特別図柄に基づく変動表示の保留回数Ｎ２）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２２３ｂ、または第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する（Ｓ４３０８）。また、Ｓ４３０８の処理では、更新された第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ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。Ｓ４３０８の処理の終了後は、本処理を終了する。

【０５１０】

ここで、保留球数コマンドは、遊技球が第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、Ｓ４３０８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２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値、および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆ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２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値が主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆ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２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数

カウンタ２０３ｅ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値に合わせることができる。尚、Ｓ４３０８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２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ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。

【０５１１】

Ｓ４３０７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（Ｓ４３０７：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（Ｓ４３０９）。そして、状態コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４３０９：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに応じて遊技状態格納エリア２２３ｉのデータを更新する（Ｓ４３１０）。即ち、状態コマンドにより通知された遊技状態に応じた情報に基づき、特別図柄の確変状態、且つ普通図柄の時短状態が通知された場合には、遊技状態格納エリア２２３ｉの下位２ビットを「１１Ｂ」に設定し、特別図柄の低確率状態、且つ普通図柄の時短状態が通知された場合には、遊技状態格納エリア２２３ｉの下位２ビットを「０１Ｂ」に設定し、特別図柄の低確率状態、且つ普通図柄の通常状態が通知された場合には、遊技状態格納エリア２２３ｉの下位２ビットを「００Ｂ」に設定する。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。

【０５１２】

一方、Ｓ４３０９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（Ｓ４３０９：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（Ｓ４３１１）。Ｓ４３１１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（Ｓ４３１１：Ｙｅｓ）、受信した入賞情報コマンドにより通知された情報（新たな始動入賞を検出した入球口の種別、および抽選結果を示す情報）を、入賞情報格納エリア２２３ａの対応する記憶領域に格納して（Ｓ４３１２）、本処理を終了する。

【０５１３】

Ｓ４３１１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（Ｓ４３１１：Ｎｏ）、次いで、当たりに関連するコマンド（待機状態コマンド、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のいずれか）を受信したか否かを判定する（Ｓ４３１３）。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（Ｓ４３１３：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を実行して（Ｓ４３１４）、本処理を終了する。この当たり関連処理（Ｓ４３１４）の詳細については、図３７を参照して後述する。

【０５１４】

一方、Ｓ４３１３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（Ｓ４３１３：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４３１５）、本処理を終了する。Ｓ４３１５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。

【０５１５】

次に、図３７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（Ｓ４３１４）について説明する。図３７は、この当たり関連処理（Ｓ４３１４）を示したフローチャートである。

【０５１６】

当たり関連処理では、まず、待機状態コマンドを受信したか否かを判定し（Ｓ４４０１）、待機状態コマンドを受信していれば（Ｓ４４０１：Ｙｅｓ）、待機状態演出を開始させるための表示用待機状態コマンドを設定する（Ｓ４４０２）。ここで設定された表示用待機状態コマンドは、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３４参照）のコマンド出力処理（Ｓ

４１０２）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、表示用待機状態コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１において大当たり待機状態であることを報知するための待機状態演出を開始する。Ｓ４４０２の処理が終了すると、次に、待機状態演出フラグ２２３ｇをオンに設定することで待機状態演出の実行中であることを示し（Ｓ４４０３）、本処理を終了する。

【０５１７】

一方、Ｓ４４０１の処理において、待機状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４０１：Ｎｏ）、次いで、オープニングコマンドを受信したか否かを判定し（Ｓ４４０４）、オープニングコマンドを受信していれば（Ｓ４４０４：Ｙｅｓ）、オープニング演出を開始させるための表示用オープニングコマンドを設定し（Ｓ４４０５）、待機状態演出フラグ２２３ｇをオフにすることで待機状態演出の終了を設定して（Ｓ４４０６）、本処理を終了する。Ｓ４４０５の処理で設定された表示用オープニングコマンドは、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３４参照）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、表示用オープニングコマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１において大当たりの開始を報知するためのオープニング演出を開始する。

【０５１８】

一方、Ｓ４４０４の処理において、オープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ４４０４：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０よりラウンド数コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４４０７）。そして、ラウンド数コマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４４０７：Ｙｅｓ）、受信したラウンド数コマンドからラウンド数を抽出し、その抽出したラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを設定する（Ｓ４４０８）。ここで設定された表示用ラウンド数コマンドは、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３４参照）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、表示用ラウンド数コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１において新たなラウンド演出を開始する。Ｓ４４０８の処理後は、本処理を終了する。

【０５１９】

一方、Ｓ４４０７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定した場合には（Ｓ４４０７：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０よりエンディングコマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ４４０９）。そして、エンディングコマンドを受信したと判定した場合には（Ｓ４４０９：Ｙｅｓ）、エンディング演出を開始させるための表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ４４１０）、本処理を終了する。Ｓ４４１０の処理で設定された表示用オープニングコマンドは、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３４参照）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、表示用オープニングコマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１において大当たりの終了を報知するためのエンディング演出を開始する。

【０５２０】

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

【０５２１】

次に、図３８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３８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（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３４参照

）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。

【０５２２】

変動表示設定処理では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｄがオンか否かを判別する（Ｓ４５０１）。そして、変動開始フラグ２２３ｄがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合は（Ｓ４５０１：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、Ｓ４５０６の処理へ移行する。一方、Ｓ４５０１の処理において、変動開始フラグ２２３ｄがオンであると判別された場合は（Ｓ４５０１：Ｙｅｓ）、変動開始フラグ２２３ｄをオフし（Ｓ４５０２）、次いで、コマンド判定処理（図３６参照）のＳ４３０３の処理において、変動パターンコマンドから抽出した変動演出における変動パターン種別を、ＲＡＭ２２３より取得する（Ｓ４５０３）。

【０５２３】

そして、取得した変動パターン種別に基づいて、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（Ｓ４５０４）。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。

【０５２４】

次いで、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されたデータをシフトして（Ｓ４５０５）、処理をＳ４５０６へと移行する。Ｓ４５０５の処理では、入賞情報格納エリア２２３ａの第１エリア～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、第１エリア→実行エリア、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→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。

【０５２５】

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

【０５２６】

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

【０５２７】

＜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３９から図５３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。

【０５２８】

まず、図３９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３９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。

【０５２９】

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型フラッシュメモリ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。

【０５３０】

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。

【０５３１】

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型フラッシュメモリ２３４ｄに格納されることにより、ＮＯＲ型フラッシュメモリは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるため、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型フラッシュメモリ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。

【０５３２】

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。

【０５３３】
ここで、図４０を参照して、ブート処理（Ｓ６００１）について説明する。図４０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。
【０５３４】
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。
【０５３５】
一方、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅いため、ＭＰＵ２３１がＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに格納された制御プログラムや固定値データを直接読み出して処理していては、ＭＰＵ２３１として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置１１４の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本ブート処理では、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム及び固定値データを、ＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭ２３３に設けられたプログラム格納エリア２３３ａやデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送し格納する処理を実行する。
【０５３６】
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型フラッシュメモリ２３４ｄ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。
【０５３７】
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。
【０５３８】
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。
【０５３９】

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。

【０５４０】

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３９のＳ６００１参照）の終了後に実行すべき初期化処理（図３９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。

【０５４１】

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。

【０５４２】

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。

【０５４３】

一方、ＮＯＲ型フラッシュメモリ２３４ｄ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型フラッシュメモリ２３４ｄ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。

【０５４４】

なお、図４０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。

【０５４５】

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。

【０５４６】

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。

【０５４７】

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。

【０５４８】

ここで、図３９の説明に戻る。ブート処理を終了すると、次いで、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに従って、初期設定処理を実行する（Ｓ６００２）。具体的には、スタックポインタの値をＭＰＵ２３１内に設定すると共に、ＭＰＵ２３１内のレジスタ群や、Ｉ／Ｏ装置等に対する各種の設定などを行う。また、ワークＲＡＭ２３３、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６の記憶をクリアする処理などが行われる。更に、ワークＲＡＭ２３３に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「０」が設定される。

【０５４９】

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。

【０５５０】

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。

【０５５１】

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。

【０５５２】

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

【０５５３】

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５１（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５１（ａ）のＳ７６０２参照）。

【０５５４】

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４１（ｂ）参照）において、図１６に示す電源投入時画像（電源投入時主画像や電源投入時変動画像）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図４１（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図４１（ｂ）のＳ６３０９参照）が実行される。

【０５５５】

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。

【０５５６】

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。

【０５５７】

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。

【０５５８】

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

【０５５９】

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。

【０５６０】

次いで、図４１（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４１（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。

【０５６１】

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

【０５６２】

次いで、図４１（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４１（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。

【０５６３】

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。

【０５６４】

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４１（ｂ）に示すように、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであるか否かを判別し（Ｓ６３０１）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ６３０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）を実行し、次いで、表示設定処理（Ｓ６３０３）を実行する。

【０５６５】

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

【０５６６】
このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、Ｖ割込処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置１１０において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３によって選定された変動演出の態様や停止種別を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図４２～図４７を参照して後述する。
【０５６７】
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４８～図５０を参照して後述する。
【０５６８】
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、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。
【０５６９】
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、変更後の背面画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、転送設定処理の詳細については、図５１および図５２を参照して後述する。
【０５７０】
次いで、描画処理を実行する（Ｓ６３０６）。この描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された、１フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（Ｓ６３０５）により設定された転送指示とから、図２０に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ２３７に対して送信する。これにより、画像コントローラ２３７では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する（Ｓ６３０６）。なお、描画処理の詳細については、図５３を参照して後述する。
【０５７１】
次いで、表示制御装置１１４に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する（Ｓ６３

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

【０５７２】

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

【０５７３】

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

【０５７４】

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

【０５７５】

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

【０５７６】

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

【０５７７】

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

【０５７８】

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

バッファ２３３ｄに設定する。
【０５７９】
仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定してしまうと、実際には、設定した表示データテーブルよりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合に、設定された変動表示データテーブルに従った変動演出を第３図柄表示装置８１に表示させている最中に主制御装置１１０から次の表示用変動パターンコマンドを受信することとなり、別の変動表示が急に開始されてしまうので、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。
【０５８０】
これに対し、本実施形態のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定することで、実際には、設定した表示データテーブルよりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ２３３ｄに従った変動演出が終了したのち、主制御装置１１０から次の表示用パターンコマンドを受信するまでの間、デモ演出が表示されるように、表示設定処理によって、第３図柄表示装置８１の表示が制御されるので、遊技者は違和感なく第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動を見続けることができる。
【０５８１】
次いで、Ｓ６５０１で設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出し、それを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する（Ｓ６５０２）。そして、Ｓ６５０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動表示データテーブルに対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６５０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６５０４）。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ６５０５）、変動パターンコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。
【０５８２】
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、Ｓ６５０４の処理によって初期化されたポインタ２３３ｆを更新しながら、Ｓ６５０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、Ｓ６５０２の処理によって転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定された転送データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送されるように、画像コントローラ２３７を制御する。
【０５８３】
また、表示設定処理では、Ｓ６５０３の処理によって時間データが設定された計時カウンタ２３３ｈを用いて、変動表示データテーブルで規定された変動演出の時間を計時し、変動表示データテーブルにおける変動演出が終了すると判断された場合、主制御装置１１０からの表示用停止種別コマンドに応じた停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示するように、その停止表示の設定を制御する。
【０５８４】
ここで、図４２の説明に戻る。Ｓ６４０４の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると（Ｓ６４０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０６）、表示用停止種別コマンドがあれば（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ６４０７）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０５８５】
ここで、図４３（ｂ）を参照して、停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）の詳細について説明する。図４３（ｂ）は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動種別コマンドに対応する処理を実行するものである。
【０５８６】
停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（大当たりＡ～Ｆ、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ、のいずれか）に対応する停止種別テーブルを決定し（Ｓ６６０１）、その停止種別テーブルと、Ｖ割込処理（図４１（ｂ）参照）が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値とを比較して、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（Ｓ６６０２）。
【０５８７】
そして、停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、Ｓ６６０２の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンに設定し（Ｓ６６０３）、コマンド判定処理に戻る。
【０５８８】
ここで、上述したように、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定する種別情報として、Ｓ６６０２の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報（図柄オフセット情報）が記載されている。上述のタスク処理（Ｓ６３０４）では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、Ｓ６６０３によって設定された停止図柄判別フラグからＳ６６０２の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。そして、この特定された第３図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。第３図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の第３図柄エリア２３５ｄに格納されている。
【０５８９】
なお、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用停止種別コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ６６０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が完全外れであると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、完全外れに対応する停止図柄がＳ６６０２の処理によって設定される。
【０５９０】
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。
【０５９１】
図４２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、表示用待機状態コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０８）、表示用待機状態コマンドがあれば（Ｓ６４０８：Ｙｅｓ）、待機状態コマンド処理を実行して（Ｓ６４０９）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０５９２】

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

【０５９３】

待機状態コマンド処理では、まず、待機状態演出用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６７０１）。その後、待機状態演出用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）、設定した待機状態演出用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、および確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ６７０５）、待機状態コマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。

【０５９４】

図４２に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０８の処理において、待機状態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、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１０）、表示用オープニングコマンドがあれば（Ｓ６４１０：Ｙｅｓ）、オープニングコマンド処理を実行して（Ｓ６４１１）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０５９５】

ここで、図４５（ａ）を参照して、オープニングコマンド処理（Ｓ６４１１）の詳細について説明する。図４５（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。

【０５９６】

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（Ｓ６８０１）。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（Ｓ６８０２）、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（Ｓ６８０３）。その後、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６８０４）。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（Ｓ６８０５）、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。

【０５９７】

図４２に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１０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（Ｓ６４１０：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（Ｓ６４１２）、表示用ラウンド数コマンドがあれば（Ｓ６４１２：Ｙｅｓ）、ラウンド数コマンド処理を実行して（Ｓ６４１３）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０５９８】

ここで、図４５（ｂ）を参照して、ラウンド数コマンド処理（Ｓ６４１３）の詳細について説明する。図４５（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。

【０５９９】

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（Ｓ６９０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９０２）。

【０６００】

そして、Ｓ６９０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された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（Ｓ６９０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９０４）。そして、デモ表示フラグ、および確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ６９０５）、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。

【０６０１】

図４２に戻って説明を続ける。Ｓ６４１２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（Ｓ６４１２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用エンディングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１４）、表示用エンディングコマンドがあれば（Ｓ６４１４：Ｙｅｓ）、エンディングコマンド処理を実行して（Ｓ６４１５）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０６０２】

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

【０６０３】

エンディングコマンド処理では、まず、表示用エンディングコマンドによって示されるエンディング演出の表示態様に対応したエンディング表示データテーブルを決定し、その決定したエンディング表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ７００１）。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（Ｓ７００２）。

【０６０４】

次いで、Ｓ７００１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたエンディング表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７００３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ７００４）。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（Ｓ７００５）、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。

【０６０５】

図４２に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１４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（Ｓ６４１４：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（Ｓ６４１６）、背面画像変更コマンドがあれば（Ｓ６４１６：Ｙｅｓ）、背面画像変更コマンド処理を実行して（Ｓ６４１７）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０６０６】

ここで、図４７（ａ）を参照して、背面画像変更コマンド処理（Ｓ６４１７）の詳細について説明する。図４７（ａ）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。

【０６０７】

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（Ｓ７６０３）に通知する背面画像変更フラグをオンに設定する（Ｓ７１０１）。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（Ｓ７１０２）、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。

【０６０８】

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

【０６０９】

また、タスク処理（Ｓ６３０４）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、Ｓ７１０２によって設定された背面画像判別フラグから、その時点において表示すべき背面画像種別を特定し、更に、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）と、そのＲＡＭのアドレスを特定する。

【０６１０】

なお、遊技者が枠ボタン２２を２０ミリ秒以下で連続して操作することはないので、２０ミリ秒以内に２以上の背面画像変更コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ７１０２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。

【０６１１】

ここで、図４２の説明に戻る。Ｓ６４１６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（Ｓ６４１６：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（Ｓ６４１８）、エラーコマンドがあれば（Ｓ６４１８：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ６４１９）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０６１２】

ここで、図４７（ｂ）を参照して、エラーコマンド処理（Ｓ６４１９）の詳細について説明する。図４７（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。

【０６１３】

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（Ｓ７２０１）。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（Ｓ７２０２）、エラーコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【０６１４】

表示設定処理（Ｓ６３０３）では、Ｓ７２０１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、Ｓ７２０２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。

【０６１５】

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、Ｓ７２０２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。

【０６１６】

ここで、図４２の説明に戻る。Ｓ６４１８の処理において、エラーコマンドがないと判別されると（Ｓ６４１８：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（Ｓ６４２０）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０６１７】

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

【０６１８】

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

【０６１９】

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

【０６２０】

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

【０６２１】

この表示設定処理では、図４８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（Ｓ７３０１）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ７３０１：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、Ｓ７３０２～Ｓ７３０４の処理をスキップし、Ｓ７３０５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（Ｓ７３０１：Ｙｅｓ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ７３０２）、Ｓ７３０３～Ｓ７３０４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。

【０６２２】

Ｓ７３０３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（Ｓ７３０３）。そして、エラー発生フラグがオンであれば（Ｓ７３０３：Ｙｅｓ）、警告画像設定処理を実行する（Ｓ７３０４）。

【０６２３】

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

【０６２４】

タスク処理（Ｓ６３０４）では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、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。

【０６２５】

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

【０６２６】

ここで、図４８の説明に戻る。警告画像設定処理（Ｓ７３０４）の後、又は、Ｓ７３０３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（Ｓ７３０３：Ｎｏ）、次いで、Ｓ７３０５の処理へ移行する。

【０６２７】

Ｓ７３０５では、ポインタ更新処理を実行する（Ｓ７３０５）。ここで、図５０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５０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。

【０６２８】

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（Ｓ７５０１）。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。

【０６２９】

Ｓ７５０１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（Ｓ７５０２）。その結果、Ｅｎｄ情報であれば（Ｓ７５０２：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。

【０６３０】

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（Ｓ７５０３）、デモ用表示データテーブルであれば（Ｓ７５０３：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（Ｓ７５０４）、Ｓ７５０７の処理へ移行する。

【０６３１】

一方、Ｓ７５０３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（Ｓ７５

０３：Ｎｏ）、表示データテーブルが待機状態演出用表示データテーブルであるか否かを判別して（Ｓ７５０５）、待機状態演出用表示データテーブルであれば（Ｓ７５０５：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている待機状態演出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（Ｓ７５０６）、Ｓ７５０７の処理へ移行する。

【０６３２】

Ｓ７５０７の処理では、ポインタ２３３ｆを１に設定して初期化し（Ｓ７５０７）、本処理を終了して、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。

【０６３３】

一方、Ｓ７５０５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待機状態演出用表示データテーブルでないと判別された場合は（Ｓ７５０５：Ｎｏ）、ポインタ２３３ｆの値を１だけ減算して（Ｓ７５０８）、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、Ｓ７５０２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（Ｓ７５０２：Ｎｏ）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。

【０６３４】

ここで、図４８に戻り説明を続ける。ポインタ更新処理の後、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスの描画内容を取得する（Ｓ７３０６）。タスク処理（Ｓ６３０４）では、先に展開された警告画像などと共に、Ｓ７３０６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、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。

【０６３５】

次いで、計時カウンタ２３３ｈの値を１だけ減算し（Ｓ７３０７）、減算後の計時カウンタ２３３ｈの値が０以下であるか否かを判別する（Ｓ７３０８）。そして、計時カウンタ２３３ｈの値が１以上である場合は（Ｓ７３０８：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下である場合は（Ｓ７３０８：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ２３３ｄに変動表示データテーブルが設定されている場合は、その変動表示を終了すると共に停止表示を行うタイミングであるので、確定表示フラグがオンであるか否かを確認する（Ｓ７３０９）。

【０６３６】

その結果、確定表示フラグがオフであれば（Ｓ７３０９：Ｎｏ）、まだ確定表示の演出を行っておらず、確定表示の演出を行うタイミングなので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定し（Ｓ７３１０）、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（Ｓ７３１１）。そして、確定表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７３１２）、更に、ポインタ２３３ｆの値を０に初期化する（Ｓ７３１３）。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（Ｓ７３１４）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークＲＡＭ２３３に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（Ｓ７３１５）、Ｖ割込処理に戻る。

【０６３７】
これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｄに変動表示データテーブルが設定されている場合などにおいて、その演出の終了に合わせて、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第３図柄表示装置８１に表示されるように、その描画内容を設定することができる。また、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定される表示データテーブルを確定表示データテーブルに変更するだけで、容易に、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を確定表示演出に変更することができる。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、ＭＰＵ２３１に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。
【０６３８】
なお、Ｓ７３１５の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。タスク処理（Ｓ６３０４）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、Ｓ７３１５によって設定された前回停止図柄判別フラグから、１つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。
【０６３９】
一方、Ｓ７３０９の処理において、確定表示フラグがオンであれば（Ｓ７３０９：Ｙｅｓ）、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７３１６）。そして、デモ表示フラグがオフであれば（Ｓ７３１６：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。
【０６４０】
まず、デモ用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（Ｓ７３１７）、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（Ｓ７３１８）。そして、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に設定する（Ｓ７３１９）。そして、ポインタ２３３ｆを０に初期化し（Ｓ７３２０）、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（Ｓ７３２１）、本処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。
【０６４１】
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。
【０６４２】
Ｓ７３１６の処理において、デモ表示フラグがオンであれば（Ｓ７３１６：Ｙｅｓ）、確定表示演出が終了した後にデモ演出が行われ、そのデモ演出が終了したことを意味するので、そのまま表示設定処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。そして、この場合、次回のＶ割込処理の中で実行されるポインタ更新処理によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置１１３より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。
【０６４３】

なお、Ｖ割込処理（図４１（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。

【０６４４】

次いで、図５１及び図５２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５１（ａ）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。

【０６４５】

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（Ｓ７６０１）。そして、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであれば、（Ｓ７６０１：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（Ｓ７６０２）、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５１（ｂ）を参照して後述する。

【０６４６】

一方、Ｓ７６０１の処理の結果、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば、（Ｓ７６０１：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（Ｓ７６０３）、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５２を参照して後述する。

【０６４７】

次いで、図５１（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（Ｓ７６０２）について説明する。図５１（ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ７６０２）を示すフローチャートである。

【０６４８】

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（Ｓ７７０１）、転送指示を送信していれば（Ｓ７７０１：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（Ｓ７７０２）。このＳ７７０２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、Ｓ７７０２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（Ｓ７７０２：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（Ｓ７７０２：Ｙｅｓ）、Ｓ７７０３の処理へ移行する。また、Ｓ７７０１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（Ｓ７７０１：Ｎｏ）、Ｓ７７０３の処理へ移行する。

【０６４９】

Ｓ７７０３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（Ｓ７７０３）、未転送の常駐対象画像データがあれば（Ｓ７７０３：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（Ｓ７７０４）、本処理を終了する。

【０６５０】

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

【０６５１】

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

【０６５２】

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

【０６５３】

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

【０６５４】

特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、背面画像や、第３図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージといった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４などによって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の

操作から、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【０６５５】

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

【０６５６】

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

【０６５７】

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

【０６５８】

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

【０６５９】

Ｓ７８０７の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（Ｓ７８０７）、転送開始フラグがオンであれば（Ｓ７８０７：Ｙｅｓ）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（Ｓ７８０８）、Ｓ７８０３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、Ｓ７８１３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（Ｓ７８０７：Ｎｏ）、次いで、背面画像変更フラグはオンか否かを判別する（Ｓ７８０９）。そして、背面画像変更フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ７８０９：Ｎｏ）、転送開始すべき画像データが存在していないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。

【０６６０】

一方、背面画像変更フラグがオンであれば（Ｓ７８０９：Ｙｅｓ）、背面画像の変更を意味するので、背面画像変更フラグをオフに設定した後（Ｓ７８１０）、背面画像種別毎

に設けられた背面画像判別フラグのうち、オン状態にある背面画像判別フラグ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（Ｓ７８１１）。更に、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを取得し（Ｓ７８１２）、Ｓ７８１３の処理へ移行する。

【０６６１】

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

【０６６２】

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

【０６６３】

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

【０６６４】

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

【０６６５】

このように、この通常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、オープニング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。

【０６６６】

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。

【０６６７】

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

【０６６８】

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

【０６６９】

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。

【０６７０】

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

【０６７１】

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

【０６７２】

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

【０６７３】

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（Ｓ７９０２）。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。

【０６７４】

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。

【０６７５】

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。

【０６７６】

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。

【０６７７】

描画処理は、Ｓ７９０２の処理の後、描画対象バッファフラグ２３３ｊを更新する（Ｓ７９０３）。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。

【０６７８】

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

【０６７９】

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。

【０６８０】

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

技球の個数に注目して遊技を行わせることができるので、１ラウンド目の開始時における遊技者の興趣を向上させることができる。

【０６８１】

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

【０６８２】

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

【０６８３】

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

【０６８４】

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

【０６８５】
本第１実施形態では、大当たり待機状態において、開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球の個数の目安をチャンスメーターＣＭのゲージ数によって示唆することで、作動入賞口６６０へと遊技球を入球させた場合の有利度合いを示唆する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、チャンスメーターＣＭのゲージ数によって大当たりの有利度合いを示唆する構成としてもよい。具体的には例えば、チャンスメーターＣＭのゲージ数によって、大当たり種別を示唆することにより、作動入賞口６６０に遊技球を入球させた場合の有利度合いを遊技者に示唆する構成としてもよい。また、例えば、大当たりが確定した時点では大当たりのラウンド数が不定となるように構成し、作動入賞口６６０を通過させたタイミングで大当たりのラウンド数を抽選する構成としてもよい。そして、ゲージ数によって、作動入賞口６６０に遊技球を入球させた場合に実行される抽選で決定されるラウンド数を示唆することで、作動入賞口６６０に遊技球を入球させた場合の有利度合いを遊技者に示唆する構成としてもよい。

【０６８６】
本第１実施形態では、遊技機に対して電源が投入されている間、回動部材６７０ａを等速で回転動作させ続けるように構成したが、これに限られるものではない。大当たり待機状態において、回動部材６７０ａの回転位置が、作動入賞口６６０への入球を妨げる配置と、妨げない配置とに可変される構成となっていればよく、例えば、大当たり待機状態の間のみ回動部材６７０ａを等速で回転動作させ、その他の状態では動作を停止させる構成としてもよい。

【０６８７】
本第１実施形態では、回動部材６７０ａの回転速度が等速となるように構成していたが、これに限られるものではなく、ランダムに、または規則的に回転速度や回転方向が可変する構成としてもよい。このように構成することで、作動入賞口６６０へと遊技球を入球させる難易度がより高くなるため、作動入賞口６６０へと狙い通りに遊技球が入球した場合に、遊技者をより喜ばせることができる。

【０６８８】
本第１実施形態では、待機状態演出により、大当たりが開始された場合の有利度合い（１ラウンド目に獲得できる賞球数）を示唆する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たりが開始された場合の有利度合いに代えて、又は加えて、待機状態演出により大当たり自体の有利度合いを示唆する演出を実行する構成としてもよい。具体的には、例えば、大当たり後の遊技状態（確変大当たりであるか否か）や、ラウンド数等を示唆する演出を実行する構成としてもよい。また、大当たり自体の有利度合いを示唆する演出を実行する場合には、大当たり待機状態中に実行しなくても良い。例えば、第３図柄の停止表示時に、第３図柄の種別によって実行中に大当たり自体の有利度合いを示唆してもよい。また、オープニング期間やラウンド期間、エンディング期間等において大当たり自体の有利度合いを示唆してもよい。

【０６８９】
本第１実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりとなり、作動入賞口６６０へと遊技球が入球した場合に大当たりが開始されるタイプのパチンコ機１０を例に取って説明したが、異なる仕様のパチンコ機１０に適用してもよい。例えば、遊技盤１３における特定領域に遊技球が入球した場合に大当たりが開始されるパチンコ機１０に対して適用してもよい。即ち、特別図柄の抽選を行う機能自体が搭載されていないタイプのパチンコ機１０（所謂、２種タイプ）や、特別図柄の抽選を行う機能は搭載されているものの、特別図柄の抽選結果とは無関係に、特定領域に遊技球が入球すると大当たりが開始されるタイプのパチンコ機１０（所謂、１種２種混合タイプ）に適用してもよい。このように構成することで、特定領域へと遊技球を入球させる時点における開閉扉６５ｆ１の上面の遊技球個数に応じて大当たりの１ラウンド目の有利度合いを可変させることができる。

【０６９０】
＜第２実施形態＞

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

【０６９１】

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

【０６９２】

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

【０６９３】

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

【０６９４】

また、図５４に示した通り、第１入球口６４に対して正面視左下側には、遊技球が入球可能な左作動入賞口６６２が設けられている。この左作動入賞口６６２は、本第２実施形態における８種類の大当たり（大当たりＡ２～Ｈ２）のうち、大当たりＣ２，Ｅ２の２種類の大当たりの開始の契機となる作動入賞口である。即ち、特別図柄の抽選で大当たりＣ２，Ｅ２のどちらかとなったことを契機として移行する大当たり待機状態において、遊技球の入球が有効と判定される作動入賞口である。この左作動入賞口６６２に対して正面視上方には、図５４に示した通り、貯留装置６７５が設けられている。この貯留装置６７５は、鉛直上方から流下してきた遊技球を１個のみ貯留することが可能に構成されている。

この貯留装置６７５は、１個の遊技球が流下可能な幅で構成された流路の下端に、貯留装置６７５に入球した遊技球を受け止めて貯留する（遊技球の流下を妨げる）ことが可能な閉鎖位置と、貯留装置６７５へと入球した遊技球の流下を妨げることなく、遊技球をそのまま貯留装置６７５の下方へと排出する開放位置とに可変可能な貯留弁６７５ａが設けられている。

【０６９５】

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

【０６９６】

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

【０６９７】

＜第２実施形態における電気的構成＞

次に、図５５、および図５６を参照して、本第２実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２、ＲＡＭ２０３について説明する。なお、本第２実施形態のＲＯＭ２０２は、上述した第１実施形態のＲＯＭ２０２に対して、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの規定内容が一部変更となっているのみであり、その他の構成については、上述した第１実施形態と同一である。よって、第２実施形態におけるＲＯＭ２０２の説明としては、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂの詳細のみを説明する。

【０６９８】

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

）とが規定されている。

【０６９９】

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

【０７００】

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

【０７０１】

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

【０７０２】

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

【０７０３】

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

範囲に対しては、「大当たりＥ２」が対応付けて規定されている（図５５の２０２ｂ５参照）。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Ｅ２」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Ｅ２」が決定される割合は２５％（２５／１００）である。この「大当たりＥ２」は、第１実施形態における「大当たりＣ」と同様にラウンド数が５ラウンドであり、大当たり終了後に「特別図柄の低確率状態」、且つ、「普通図柄の時短状態」が付与される大当たり種別である。また、この「大当たりＥ２」は、左作動入賞口６６２への入球を契機として開始される左契機大当たりの一種である。このため、右契機大当たりに比べて１ラウンド目に獲得できる賞球数が不利となり易い。

【０７０４】

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

【０７０５】

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

【０７０６】

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

【０７０７】

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

【０７０８】

次に、図５６を参照して、本第２実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３について説明する。図５６は、ＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図５６に示した通り、本第２実施形態におけるＲＡＭ２０３は、上述した第１実施形態におけるＲＡ

Ｍ２０３の構成（図１３参照）に対して、開始契機格納エリア２０３ｎが追加されている点で相違している。その他の構成については、第１実施形態におけるＲＡＭ２０３と同一であるので、その詳細な説明については省略する。

【０７０９】

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

【０７１０】

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

【０７１１】

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

【０７１２】

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

【０７１３】

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

【０７１４】

次に、図５８を参照して、本第２実施形態における立ち上げ処理２について説明する。

この立ち上げ処理２は、第１実施形態における立ち上げ処理（図２９参照）に代えて実行される処理であり、電源投入に伴って起動される処理である。

【０７１５】

この第２実施形態における立ち上げ処理２（図５８参照）のうち、Ｓ９０１～Ｓ９１４の各処理では、それぞれ第１実施形態における立ち上げ処理（図２９参照）のＳ９０１～Ｓ９１４の各処理と同一の処理が実行される。

【０７１６】

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

【０７１７】

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

【０７１８】

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

【０７１９】

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

【０７２０】

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

【０７２１】

この大当たり開始処理２（図５９参照）を実行することにより、大当たり種別（右契機大当たりであるか、左契機大当たりであるか）に応じて、大当たりの契機となる作動入賞口の種別を切り替えることができる。よって、右契機大当たりとなった場合は、右作動入賞口６６１を狙うタイミングに応じて大当たりの１ラウンドに遊技者が享受できる利益（賞球数）が可変する遊技性と、大当たり待機状態中の遊技方法が利益（賞球数）に影響しない遊技性とを切り替えることができる。

【０７２２】

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

【０７２３】

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

【０７２４】

＜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６１、および図６２を参照して、本第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理について説明する。まず、図６１を参照して、本第２実施形態における当たり関連処理２（Ｓ４３２１）について説明する。この当たり関連処理２（Ｓ４３２１）は、第１実施形態における当たり関連処理（図３７参照）に代えて実行される処理であり、当たり関連処理（図３７参照）と同様に、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処理である。

【０７２５】

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

【０７２６】

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

【０７２７】

一方、Ｓ４６０１の処理において、今回の大当たりが右契機大当たりでない（左契機大当たりである）と判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、待機状態演出を実行する代わりに、変動表示演出において確定表示された第３図柄をそのまま確定表示させ続ける（確定表示を延長させる）態様の待機状態演出を実行させるための表示用待機状態コマンドを設

定して（Ｓ４６０４）、本処理を終了する。左契機大当たりの場合に、単に第３図柄の確定表示を延長させる態様の待機状態演出としているのは、左契機大当たりとなった場合の大当たり待機状態が、極めて短期間（０．５秒程度）で終了して大当たりが開始されるためである。よって、左契機大当たりとなった場合に、右契機大当たりと同様の待機状態演出（図７参照）を実行する構成にすると、一瞬（約０．５秒間）だけ待機状態演出が表示された後で大当たりが開始されるので、遊技者が表示内容に違和感を抱かせてしまったり、遊技者を混乱させてしまう虞がある。そこで、本第２実施形態では、左契機大当たりとなったことに基づいて設定された大当たり待機状態において、変動表示演出の終了時の表示態様（第３図柄の確定表示）を大当たりが開始されるまでそのまま表示させ続ける構成としている。このように構成することで、変動表示が終了してからそのまま大当たりが開始されたかのように遊技者に感じさせることができるので、遊技者に対して違和感を抱かせてしまったり、遊技者を混乱させてしまうことを防止（抑制）することができる。

【０７２８】

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

【０７２９】

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

る。一方、右契機大当たりとなった場合には、貯留弁６７５ａが開放されないため、大当たりが確定表示されたとしても、即座に左作動入賞口６６２へと遊技球が入球する可能性が低くなる。よって、大当たりの確定表示後、即座に大当たりが開始される可能性も低くなるので、上述した第１実施形態、および第２実施形態と同様に、遊技球の発射速度（発射強度）を異ならせることで、遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面により多く到達している（乗っている）状態で右作動入賞口６６１へと入球させることにより、１ラウンド目の終了条件となる入賞個数（即ち、２個）を上回る個数の遊技球が右特定入賞口６５ａに入賞し得る画期的な遊技性を提供することができる。これらにより、第２実施形態と同様に、大当たり種別に応じて、１ラウンド目が予め定められた入賞個数で終了する遊技性と、遊技者の技量次第で予め定められた入賞個数を上回る個数の遊技球を入賞させることができる遊技性とを切り替えることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０７３０】

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

【０７３１】

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

【０７３２】

本第２実施形態では、大当たり種別に応じて大当たりの開始契機となる作動入賞口を切り替えることにより、大当たり待機状態となってから大当たりが開始されるまでの期間を異ならせる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、作動入賞口自体を削除して（つまり、大当たり待機状態を介さずに大当たりが開始される構成とし）、単に大当たり種別に応じてオープニング期間を異ならせるのみとしてもよい。このように構成

することで、オープニングが長い大当たりではオープニングの間に右打ちを行うことでより多くの遊技球を開閉扉６５ｆ１の上面に到達させることができるのに対し、オープニング期間が短い大当たりでは、遊技球を開閉扉６５ｆ１の上面に到達させ難くなるので、作動入賞口を用いること無く、１ラウンド目の有利度合いを大当たり種別に応じて可変させることができる。

【０７３３】

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

【０７３４】

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

【０７３５】

＜第３実施形態＞

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

【０７３６】

これに対して第３実施形態では、大当たりとなった場合以外でも、開閉扉６５ｆ１の上面を通過する遊技球の数に応じて遊技者の有利度合いを異ならせる場面を設ける構成とした。より具体的には、特別図柄の抽選が外れとなった場合の一部で、右特定入賞口６５ａ

が所定期間（例えば、０．２秒間）開放される抽選結果（小当たり）を設けている。これにより、小当たりが開始されたタイミングで開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球が多いほど、小当たりにおいて獲得できる賞球数が多くなるので、小当たりの度に開閉扉６５ｆ１の上面に注目して遊技を行わせることができる。

【０７３７】

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

【０７３８】

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

【０７３９】

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

【０７４０】

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

【０７４１】

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

【０７４２】

図６４（ｂ）は、小当たりの確定表示中における表示態様を示した図である。小当たりの確定表示中は、第３図柄表示装置８１における小領域Ｄｓ３に対して、「右からだよ！」という文字と、右向きの矢印の図形とが表示された吹き出しが形成される。この表示内

容によって、右打ちを行うことにより、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させることができる。よって、小当たりの開放期間が開始された場合に、開閉扉６５ｆ１の上面に配置されていた遊技球を右特定入賞口６５ａへと入球させることができる。この小当たりの確定表示（図６４（ｂ）参照）は、小当たりに対応する変動表示の変動期間が経過してから、小当たりが終了するまでの間に渡って表示され続ける。以降、説明の簡略化のため、小当たりの間に表示される、右打ちを促す画像（図６４（ｂ）参照）のことを、「右打ち報知画像」と称する。

【０７４３】

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

【０７４４】

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

【０７４５】

＜第３実施形態における電気的構成＞

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

【０７４６】

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

【０７４７】

より具体的には、特別図柄の低確率状態であるか、特別図柄の高確率状態であるかによらず、第２特別図柄の抽選に対して、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３６０～３９９」の範囲に対して、小当たりが対応付けて規定されている（図６５（ａ）の２０２ａ２、２０２ａ４参照）。一方で、第１特別図柄の抽選に対しては、小当たりに対応する第１当たり乱数カウンタＣ１の値が１つも対応付けられていない（図６５（ａ）の２０２ａ２、２０２ａ４参照）。このため、第１特別図柄の抽選が実行された場合、小当たりになる可能性は無いが、第２特別図柄の抽選が実行されると、１／１０（４０／４００）の確率で小当たりとなる。よって、確変状態や時短状態では、普通図柄の当たり確率が高くなることで第２入球口６４０へと遊技球が入球し易くなる上に、比較的高確率で小当たりとなって賞球を獲得するチャンスが得られるので、遊技者にとって極めて有利な遊技状態となる。また、小当たりとなった場合に特定入賞口６５ａを狙って遊技を行うか否かによって

、遊技者の有利度合いに大きな差を設けることができる。即ち、本実施形態では、小当たりが報知された後、４秒間のオープニング期間の間に遊技球を右打ちすることにより、開閉扉６５ｆ１の上面に多量（６個前後）の遊技球を到達させることができる。言い換えれば、小当たりの開放期間が開始される時点で、６個前後の遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の状態とすることができる。特定入賞口６５ａに対して遊技球が１個入賞する毎に、１０個の賞球が付与されるので、小領域Ｄｓ３に表示される右打ち報知（図６４（ｂ）参照）に従って右打ちを行うことにより、小当たりとなる毎に６０個前後の賞球を獲得することができる。よって、小当たりとなった場合に第３図柄表示装置８１の表示内容（右打ち報知画像）に従って右打ちを行うか否かで、確変状態および時短状態の間の有利度合いを大きく異ならせることができる。従って、第３図柄表示装置８１の表示内容により注目して遊技を行わせることができる。

【０７４８】

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

【０７４９】

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

【０７５０】

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

【０７５１】

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

【０７５２】

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

【０７５３】

Ｓ１３０１の処理において、小当たりの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１

３０１：Ｙｅｓ）、小当たりのオープニング期間の開始を示す小当たり用オープニングコマンドを設定し（Ｓ１３０２）、小当たり中フラグ２０３ｐをオンに設定して（Ｓ１３０３）、本処理を終了する。

【０７５４】

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

【０７５５】

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

【０７５６】

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

【０７５７】

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

【０７５８】

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

【０７５９】

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

【０７６０】

＜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６８を参照して、本第３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理について説明する。図６８は、本第３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される当たり関連処理３（Ｓ４３３１）を示すフローチャートである。この第３実施形態における当たり関連処理３（Ｓ４３

３１）は、コマンド判定処理（図３６参照）の中で、第１実施形態における当たり関連処理（図３７参照）に代えて実行される処理であり、当たり関連処理（図３７参照）と同様に、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処理である。

【０７６１】

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

【０７６２】

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

【０７６３】

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

【０７６４】

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

【０７６５】

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

示されている間のみ右打ちを行うことで、毎回の小当たりで容易に複数の遊技球を０．２秒間の開放期間の間に右特定入賞口６５ａへと入賞させることができる。よって、第３図柄表示装置８１の表示内容により注目して遊技を行わせることができる。更に、本第３実施形態では、右打ちが有利となるのが大当たり、または小当たりの場合のみであり、通常時は左打ちによって遊技を行う構成としている。このように構成することで、時短状態中や確変状態中は、右打ちと、左打ちとを頻繁に切り替えさせることができるので、遊技者に対して遊技球を発射する方向を切り替える楽しみを抱かせることができる。また、右打ちが報知されれば賞球を獲得できるチャンスであるので、右打ちが報知された場合に遊技者を喜ばせることができる。

【０７６６】

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

【０７６７】

本第３実施形態では、小当たり種別として、オープニング期間が４秒間の小当たりのみを設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、オープニング期間が異なる複数の種別を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、オープニング期間が１秒間の種別と、２秒間の種別と、４秒間の種別と、８秒間の種別とを設ける構成としてもよい。このように構成することで、オープニング期間が短い（１秒間や２秒間）種別の小当たりとなった場合には、小当たりのオープニング期間が開始されてから右打ちを行った場合に、小当たりの開放期間が開始されるまでの間に開閉扉６５ｆ１に到達する遊技球の個数が少なくなるので、オープニング期間が４秒間の小当たり種別に比べて賞球数が少なくなり易い。一方、オープニング期間が、開閉扉６５ｆ１の上面を遊技球が通過するの

に要する期間よりも長い（８秒間）種別の小当たりとなった場合には、小当たりのオープニング期間が開始されてから右打ちをし続けると、オープニング期間の前半で発射された遊技球が、開放期間の開始よりも前に開閉扉６５ｆ１を通過してしまう。よって、無駄球が発生しやすくなるため、オープニング期間が４秒間の小当たり種別よりも、持ち球が減り易くなってしまう。これにより、小当たり種別によって遊技者の有利度合いが可変されるので、小当たりが報知された（右打ち報知画像が表示された）場合に、有利な小当たりであることを願いながら右打ちを行わせることができる。

【０７６８】

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

【０７６９】

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

【０７７０】

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

【０７７１】

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

に対してより長く遊技を継続させることができる。更に、普通図柄の低確率状態において、特別図柄の抽選で外れとなった回数が特定回数以上となった場合に、小当たりとなった場合における右打ちナビの発生率を高くする構成としてもよい。このように構成することで、特定回数を超えた場合に、超える前よりも大当たりに当選し易い（特定領域に遊技球を入球させ易い）状況を形成することができるので、長い間特別図柄の外れが連続するという状況が発生し難くなるように構成できる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【０７７２】

＜第４実施形態＞

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

【０７７３】

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

【０７７４】

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

【０７７５】

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

当たりが開始され、左作動入賞口６８２へと遊技球が入球した場合は、大当たりの１ラウンドにおいて左特定入賞口６５０ａが開放される大当たりが開始される。

【０７７６】

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

【０７７７】

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

【０７７８】

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

【０７７９】

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

【０７８０】

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

【０７８１】

右作動入賞口６８１と、左作動入賞口６８２との間には、振り分け装置６８０へと入球

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

【０７８２】

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

【０７８３】

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

【０７８４】

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

【０７８５】

このように、本第４実施形態では、大当たり待機状態において、振り分け装置６８０を狙って遊技球を発射した場合に入球する作動入賞口の種別と、入球により開始される大当たりの概要（遊技性）とを第３図柄表示装置８１において表示させる構成としている。このように構成することで、遊技者に対して自己の趣向に合った遊技性の大当たりを選択させることができる。よって、遊技者毎の好みに合わせて遊技性を切り替えることができる遊技機を提供することができる。

【０７８６】

＜第４実施形態における電気的構成＞

次に、図７１を参照して、第４実施形態における主制御装置１１０に設けられているＲＡＭ２０３の構成について説明する。図７１は、ＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図

である。この第４実施形態におけるＲＡＭ２０３は、上述した第１実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成（図１３参照）に対して、特定入賞口種別格納エリア２０３ｑと、振分状態格納エリア２０３ｒと、振分状態タイマ２０３ｓと、が追加されている点で相違している。その他の構成については、第１実施形態におけるＲＡＭ２０３と同一であるので、その詳細な説明については省略する。

【０７８７】

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

【０７８８】

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

【０７８９】

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

【０７９０】

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

対応する大当たりを開始するための処理である。

【０７９１】

この第４実施形態における大当たり開始処理４（図７２参照）のうち、Ｓ１１０１，Ｓ１１０３、およびＳ１１０４の各処理では、それぞれ第１実施形態における大当たり開始処理（図３１参照）のＳ１１０１，Ｓ１１０３、およびＳ１１０４の各処理と同一の処理が実行される。

【０７９２】

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

【０７９３】

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

【０７９４】

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

【０７９５】

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

【０７９６】

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

【０７９７】

一方、Ｓ１１３０の処理において、右作動入賞口６８１への入球を検出していないと判別した場合は（Ｓ１１３０：Ｎｏ）、次に、左作動入賞口６８２への入球を検出したか判別する（Ｓ１１３２）。Ｓ１１３２の処理において、左作動入賞口６８２への入球を検出したと判別した場合は（Ｓ１１３２：Ｙｅｓ）、特定入賞口種別格納エリア２０３ｑに対して左特定入賞口６５０ａを示すデータである「０２Ｈ」を格納して（Ｓ１１３３）、処理をＳ１１０３へと移行する。これに対し、Ｓ１１３２の処理において、左作動入賞口６８２への入球を検出していないと判別した場合は（Ｓ１１３２：Ｎｏ）、大当たり待機状

態の終了タイミングではないことを意味するので、そのまま本処理を終了する。
【０７９８】
また、本第４実施形態における大当たり開始処理４（Ｓ１０４１）では、Ｓ１１０４の処理が終了すると、次に、振分状態タイマ２０３ｓを０にリセットして（Ｓ１１３４）、本処理を終了する。このＳ１１３４の処理において、大当たり待機状態の終了時に振分状態タイマ２０３ｓをリセットしておくことにより、次の大当たり待機状態において、振分状態タイマ２０３ｓがリセットされた状態からタイマ値の更新を開始できる。
【０７９９】
次に、図７３を参照して、本第４実施形態における大当たり制御処理４（Ｓ１０４２）について説明する。図７３は、大当たり制御処理４（Ｓ１０４２）を示したフローチャートである。この大当たり制御処理４（Ｓ１０４２）は、第１実施形態における大当たり制御処理（図３２参照）に代えてメイン処理（図３０参照）の中で実行される処理であり、大当たり制御処理（図３２参照）と同様に、右特定入賞口６５ａ、および左特定入賞口６５０ａの開閉動作を制御するための処理である。
【０８００】
この第４実施形態における大当たり制御処理４（図７３参照）のうち、Ｓ１２０１～Ｓ１２０５、およびＳ１２０７～Ｓ１２１７の各処理では、それぞれ第１実施形態における大当たり制御処理（図３２参照）のＳ１２０１～Ｓ１２０５、およびＳ１２０７～Ｓ１２１７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第４実施形態における大当たり制御処理４（図７３参照）では、Ｓ１２０５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（Ｓ１２０５：Ｙｅｓ）、今回開始されるラウンドが１ラウンドであるかを判別する（Ｓ１２３１）。
【０８０１】
Ｓ１２３１の処理において、１ラウンドであると判別した場合は（Ｓ１２３１：Ｙｅｓ）、特定入賞口種別格納エリア２０３ｑに格納されているデータに対応する特定入賞口の開放を設定して（Ｓ１２３２）、処理をＳ１２０７へと移行する。より具体的には、特定入賞口種別格納エリア２０３ｑに格納されているデータが「０１Ｈ」であれば、右特定入賞口６５ａの開放を設定する一方で、格納されているデータが「０２Ｈ」であれば、左特定入賞口６５０ａの開放を設定する。
【０８０２】
一方、Ｓ１２３１の処理において、今回開始されるラウンドが１ラウンド目ではないと判別した場合は（Ｓ１２３２：Ｎｏ）、左特定入賞口６５０ａの開放を設定して（Ｓ１２３３）、処理をＳ１２０７へと移行する。
【０８０３】
この大当たり制御処理４（図７３参照）を実行することで、大当たりの１ラウンド目において、遊技者が大当たり待機状態において通過させた（選択した）作動入賞口の種別に応じた特定入賞口を開放させることができる。よって、大当たりの１ラウンド目において、遊技者が選択した作動入賞口の種別に応じた遊技性を提供することができる。
【０８０４】
＜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７４を参照して、本第４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理について説明する。図７４は、本第４実施形態における当たり関連処理４（Ｓ４３４１）を示すフローチャートである。この当たり関連処理４（Ｓ４３４１）は、第１実施形態における当たり関連処理（図３７参照）に代えて実行される処理であり、当たり関連処理（図３７参照）と同様に、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処理である。
【０８０５】
この第４実施形態における当たり関連処理４（図７４参照）のうち、Ｓ４４０１～Ｓ４４１０の各処理では、それぞれ第１実施形態における当たり関連処理（図３７参照）のＳ４４０１～Ｓ４４１０の各処理と同一の処理が実行される。また、本第４実施形態におけ

る当たり関連処理４（図７４参照）では、Ｓ４４０９の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にエンディングコマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４４０９：Ｎｏ）、次に、振分状態コマンドが含まれているか判別する（Ｓ４４４１）。

【０８０６】

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

【０８０７】

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

【０８０８】

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

【０８０９】

なお、本第４実施形態では、左契機大当たりとなった場合には、大当たり待機状態において左特定入賞口６５０ａへと入球可能な位置に遊技球を滞在させておくことが不可能となるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、開閉扉６５ｆ１の上面よりも少ない範囲で、所定数（例えば、１個）まで遊技球を左特定入賞口６５０ａに入球可能な位置に滞在させることが可能に構成してもよい。このように構成することで、左作動入賞口６８２を遊技者が選択した場合にも、遊技球を入球させるタイミングに応じて有利度合いが可変する遊技性を提供することができる。

【０８１０】

本第４実施形態では、右契機大当たりとなった場合に、大当たりの全ラウンドで右特定入賞口６５ａを開放させる一方で、左契機大当たりとなった場合には、全ラウンドで左特定入賞口６５０ａを開放させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、１ラウンド目のみ作動入賞口に対応する特定入賞口を開放させる構成とし、２ラウンド目以降は共通の特定入賞口を開放させる構成としてもよい。このように構成したとしても

、１ラウンド目における遊技性を、遊技球が入球した作動入賞口の種別に応じて切り替えることができる。

【０８１１】

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

【０８１２】

＜第５実施形態＞

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

【０８１３】

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

【０８１４】

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

【０８１５】

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

【０８１６】

また、図７５に示した通り、本第５実施形態では、左可変入賞装置６５０ａが削除されている。このため、本第５実施形態では、大当たりの全てのラウンドで、ラウンドが開始

してから３０秒が経過するか、或いは、遊技球が２個以上入球することで閉鎖される右特定入賞口６５ａが開放される。

【０８１７】

＜第５実施形態の電気的構成＞

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

【０８１８】

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

【０８１９】

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

【０８２０】

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

、オープニング期間、およびインターバル期間が短ければ、これらの閉鎖期間の間に開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させることが困難になるので、大当たりの各ラウンドにおいて、上限（規定）個数（即ち、２個）の遊技球が入球してラウンドが終了する可能性が高くなる（オーバー入賞する可能性が低くなる）。つまり、賞球数の面で不利となり易くなる。以降の説明では、オープニング期間、およびインターバル期間が長い大当たり（各ラウンドで獲得する賞球が多くなり易い大当たり）のことを「長間隔大当たり」と称し、オープニング期間、およびインターバル期間が短い大当たり（各ラウンドで獲得する賞球が多くなり難い大当たり）のことを「短間隔大当たり」と称する。

【０８２１】

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

【０８２２】

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

【０８２３】

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

【０８２４】

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

【０８２５】

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

【０８２６】

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

【０８２７】

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

【０８２８】

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

【０８２９】

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

【０８３０】

具体的には、大当たり種別が「大当たりＡ５」，「大当たりＢ５」，「大当たりＤ５」

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

【０８３１】

＜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７７から図７９を参照して、第５実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理について説明する。まず、図７７を参照して、本第５実施形態における特別図柄変動処理５（Ｓ１２１）について説明する。この特別図柄変動処理５（Ｓ１２１）は、第１実施形態における特別図柄変動処理（図２２参照）に代えてタイマ割込み処理（図２１参照）の中で実行される処理であり、特別図柄変動処理（図２２参照）と同様に、第１図柄表示装置３７における表示の設定や、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定するための処理である。

【０８３２】

この第５実施形態における特別図柄変動処理５（図７７参照）のうち、Ｓ２０２～Ｓ２１９、およびＳ２２２～Ｓ２２４の各処理では、それぞれ第１実施形態における特別図柄変動処理（図２２参照）のＳ２０２～Ｓ２１９、およびＳ２２２～Ｓ２２４の各処理と同一の処理が実行される。

【０８３３】

また、本第５実施形態における特別図柄変動処理５（図７７参照）が開始されると、大当たり中であるか否かを判別して（Ｓ２４１）、大当たり中であれば（Ｓ２４１：Ｙｅｓ）、処理をそのまま終了する。一方、Ｓ２４１の処理において、大当たり中ではないと判別した場合は（Ｓ２４１：Ｎｏ）、処理をＳ２０２へと移行する。

【０８３４】

また、本第５実施形態における特別図柄変動処理５（図７７参照）では、Ｓ２１９の処理が終了すると、大当たり開始フラグ２０３ｋをオンに設定して（Ｓ２４２）、処理をＳ２２４へ移行する。

【０８３５】

次に、図７８のフローチャートを参照して、本第５実施形態における大当たり制御処理５（Ｓ１０５２）について説明する。この大当たり制御処理５（Ｓ１０５２）は、第１実施形態における大当たり制御処理（図３２参照）に代えてメイン処理（図３０参照）の中で実行される処理であり、右特定入賞口６５ａの開閉動作を制御するための処理である。

【０８３６】

この大当たり制御処理５（図７８参照）のうち、Ｓ１２０１，Ｓ１２０３～Ｓ１２０９、およびＳ１２１０～Ｓ１２１７の各処理では、それぞれ第１実施形態における大当たり制御処理（図３２参照）のＳ１２０１，Ｓ１２０３～Ｓ１２０９、およびＳ１２１０～Ｓ１２１７の各処理と同一の処理が実行される。

【０８３７】

また、本第５実施形態における大当たり制御処理５（図７８参照）では、Ｓ１２０１の

処理において大当たり開始フラグ２０３ｋがオンであると判別した場合は（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、期間長選択テーブル２０２ｅ（図７６（ｃ）参照）を読み出して（Ｓ１２４１）、読み出した期間長選択テーブル２０２ｅから今回の大当たり種別に対応する長さのオープニング期間を特定し、その特定した期間を示すオープニングコマンドを設定する（Ｓ１２４２）。Ｓ１２４２の処理では、長間隔大当たりの場合には５秒間のオープニング期間を示すオープニングコマンドを設定し、短間隔大当たりの場合には１秒間のオープニング期間を示すオープニングコマンドを設定する。Ｓ１２４２の処理が終了すると、処理をＳ１２０３に移行する。

【０８３８】

また、本第５実施形態における大当たり制御処理５（図７８参照）では、Ｓ１２０８の処理において右特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立したと判別した場合に（Ｓ１２０８：Ｙｅｓ）、大当たり種別に応じたインターバル期間を設定するためのインターバル設定処理を実行して（Ｓ１２４３）、本処理を終了する。このインターバル設定処理（Ｓ１２４３）の詳細について、図７９を参照して説明する。

【０８３９】

図７９は、インターバル設定処理（Ｓ１２４３）を示すフローチャートである。このインターバル設定処理（Ｓ１２４３）では、まず、今回成立した閉鎖条件が、最終ラウンドの終了に伴う閉鎖であったかを判別し（Ｓ１４０１）、最終ラウンドの終了に伴う閉鎖であると判別した場合は（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、インターバル期間を設定する必要が無いため、そのまま本処理を終了する。

【０８４０】

一方、Ｓ１４０１の処理において、最終ラウンド以外のラウンドの終了に伴う閉鎖条件が成立したと判別した場合は（Ｓ１４０１：Ｎｏ）、期間長選択テーブル２０２ｅを読み出して（Ｓ１４０２）、今回の大当たり種別に対応するインターバル期間の長さを、読み出した期間長選択テーブル２０２ｅから選択（特定）する（Ｓ１４０３）。そして、Ｓ１４０３の処理で特定した長さのインターバル期間の開始を設定して（Ｓ１４０４）、本処理を終了する。

【０８４１】

このインターバル設定処理（図７９参照）を実行することで、長間隔大当たりであるか、短間隔大当たりであるかに応じてインターバル期間の長さを可変させることができる。これにより、長間隔大当たりでは、インターバル期間毎に閉鎖中の開閉扉６５ｆ１の上面に多量の遊技球を到達させることができるので、次のラウンドの開始時に右特定入賞口６５ａへと多量の遊技球をオーバー入賞させることができる。これに対して、短間隔大当たりとなった場合には、インターバル期間として極めて短い期間（０．５秒間）が設定されるので、インターバル期間中に開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させることが困難となる。よって、各ラウンドでオーバー入賞が発生し難くなるので、各ラウンドで獲得できる賞球数が少なくなる。よって、大当たり種別として長間隔大当たりが選択されることを期待して遊技を行わせることができる。

【０８４２】

以上説明した通り、第５実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たりのオープニング期間、およびインターバル期間が比較的長い長間隔大当たりと、大当たりのオープニング期間、およびインターバル期間が比較的短い短間隔大当たりとを設ける構成としている。長間隔大当たりとなった場合には、大当たりが報知されてから１ラウンド目が開始されるまでの間の閉鎖期間（オープニング期間）、および１のラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの間の閉鎖期間（インターバル期間）において、右打ちを行うことで多量の賞球を開閉扉６５ｆ１の上面に到達させることができる。よって、閉鎖期間が経過して右特定入賞口６５ａが開放される際に、開閉扉６５ｆ１の上面の遊技球を一気に右特定入賞口６５ａへと入球させることができるので、大当たりの各ラウンドでオーバー入賞が発生する割合を高くすることができる。一方、短間隔大当たりの場合には、閉鎖期間の間に右打ちを行っていても、閉鎖期間が短すぎて開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球がほ

とんど到達しないまま次のラウンドが開始されてしまう。よって、オーバー入賞が発生し難くなるので、長間隔大当たりよりも賞球数の面で不利となる。これらにより、大当たりのラウンド数や、大当たり終了後の遊技状態の他に、オーバー入賞の発生し易さも大当たり種別に応じて異ならせることができるので、大当たり種別毎の有利度合いの差をより大きくすることができる。よって、大当たりとなった場合に、大当たりの種別により注目して遊技を行わせることができる。

【０８４３】

なお、本第５実施形態では、全ての閉鎖期間が長い長間隔大当たりと、全ての閉鎖期間が短い短間隔大当たりとの２種類のみを設ける構成としていたが、これに限られるものではない。より多くの種類を設ける構成としても良い。具体的には、例えば、長間隔大当たり、および短間隔大当たりに加えて、大当たりの所定ラウンド（例えば、３ラウンド目）までは閉鎖期間として長間隔（例えば、３秒間）が設定され、以降のラウンドでは短間隔（例えば、０．５秒間）が設定される大当たり種別や、逆に、所定のラウンド（例えば、３ラウンド目）までは閉鎖期間として短間隔（例えば、０．５秒間）が設定され、以降のラウンドでは長間隔（例えば、３秒間）が設定される大当たり種別を設ける構成としても良い。また、例えば、短間隔と長間隔とが交互に繰り返される大当たり種別を設ける構成としても良い。このように構成することで、オープニング期間が短間隔であったとしても、所定のラウンドを経過したら長間隔になる大当たり、または短間隔と長間隔が交互に繰り返される大当たりになることを遊技者に期待させることができる。また、オープニング期間が長間隔であった場合には、全ての閉鎖期間に長間隔が設定される大当たりであることを期待させることができる。これにより、大当たり種別を予測させる楽しみを遊技者に与えることができる。

【０８４４】

本第５実施形態では、長間隔大当たりとなった場合に、オープニング期間と、インターバル期間とをどちらも長間隔とし、短間隔大当たりとなった場合に、オープニング期間と、インターバル期間とをどちらも短間隔とするこうせいとしていたが、これに限られるものではない。例えば、一方は共通の長さの期間とし、他方の期間の長さのみを大当たり種別に応じて異ならせる構成としてもよい。これにより、制御を簡素化することができるので、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１の処理負荷を軽減することができる。

【０８４５】

本第５実施形態では、大当たり種別に応じてオープニング期間とインターバル期間との長さを異ならせる構成としていたが、これに限られるものではない。これに代えて、又は加えて、大当たりに当選した時点の遊技状態に応じて、オープニング期間とインターバル期間とのうち少なくとも一方を異ならせる構成としてもよい。具体的には、例えば、遊技者に不利な特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態では、短いオープニング期間（例えば、１秒間）、およびインターバル期間（例えば、０．５秒間）が設定される一方で、普通図柄の時短状態が設定されている遊技状態（確変状態、時短状態）では、長いオープニング期間（例えば、５秒間）、およびインターバル期間（例えば、３秒間）が設定される大当たり種別を設ける構成としてもよい。これにより、遊技者に有利な確変状態、および時短状態の有利度合いを更に向上させることができる。また、逆に、遊技者に不利な遊技状態において、長い閉鎖期間が設定され、有利な遊技状態では短い閉鎖期間が設定される構成としてもよい。これにより、遊技者に不利な状態で大当たりとなった場合に、より多くの賞球を獲得できるので、不利な状態になった場合に遊技を辞めてしまうことを抑制できる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。また、遊技状態、若しくは大当たり種別に応じて閉鎖期間の長さを可変させる制御は、必ずしも本実施形態における右可変入賞装置６５と組み合わせる必要はない。オーバー入賞を意図的に発生させることができない構造の可変入賞装置（例えば、上記各実施形態における左可変入賞装置６５０）のみが設けられているパチンコ機１０に適用してもよい。これにより、閉鎖期間を状況（当選した大当たり種別、当選した時点の遊技状態等）に応じて可変させることができるので、閉鎖期間で実行する演出を異ならせることができる。よって、演出

態様を多様化させることができる。

【０８４６】

＜第５実施形態の変形例＞

次に、図８０を参照して、上述した第５実施形態の変形例について説明する、上述した第５実施形態では、１の可変入賞装置６５を用いて、オーバー入賞し易い大当たり種別と、オーバー入賞し難い大当たり種別とを設ける技術について説明した。これに対して本変形例では、２種類の可変入賞装置（下可変入賞装置６５、上可変入賞装置６５０）を用いて、閉鎖期間を変えずにオーバー入賞が発生する可能性を異ならせる技術について説明する。

【０８４７】

図８０は、第５実施形態の変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を示した図である。図８０に示した通り、本変形例では、上記各実施形態における右可変入賞装置６５と同一の構造の下可変入賞装置６５が、上記各実施形態における右可変入賞装置６５と同一の位置に配置されている。また、下可変入賞装置６５の上方には、上記第１～第４実施形態における左可変入賞装置６５０と同一の構造の上可変入賞装置６５０が配設されている。本変形例では、大当たり種別に応じて、上可変入賞装置６５０の上特定入賞口６５０ａと、可変入賞装置６５の下特定入賞口６５ａとが１ラウンド毎に交互に開放される大当たり種別（交互大当たり）と、大当たりの毎ラウンドで下特定入賞口６５ａが開放される大当たり種別（片方大当たり）とが少なくとも設けられている。また、各閉鎖期間（オープニング期間、インターバル期間）は、上述した第５実施形態における短間隔大当たりと同一の期間が設定される。このように構成した場合、片方大当たりでは、上述した第５実施形態における短間隔大当たりと同一の動作となるので、ほとんどオーバー入賞が発生せず、賞球数の面で不利となる。

【０８４８】

一方で、交互大当たりとなった場合には、上特定入賞口６５０ａが開放されているラウンドにおいて右打ちを行うと、一部の遊技球が上特定入賞口６５０ａの右側を抜けて（上特定入賞口６５０ａに入賞せずに）下方へと流下し、開閉扉６５ｆ１の上面に到達する場合がある。つまり、次のラウンド（下特定入賞口６５ａが開放されるラウンド）の開始時に、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球が１又は複数配置されている状態となる可能性がある。これにより、開閉扉６５ｆ１の上面に到達した遊技球が多いほど、次のラウンド（下特定入賞口６５ａが開放されるラウンド）におけるオーバー入賞の発生割合が高くなる。よって、交互大当たりとなった場合に、遊技者に対して、上特定入賞口６５０ａの右側を抜けて開閉扉６５ｆ１の上面に到達し易くなる発射強度となるように工夫して遊技を行わせることができる。つまり、上特定入賞口６５０ａが開放されている最大３０秒間の間に、より多くの遊技球を開閉扉６５ｆ１の上面へ到達させてから上特定入賞口６５０ａに上限個数（２個）以上の遊技球を入球させることを狙って遊技を行わせることができる。これにより、交互大当たりとなった場合には、遊技者の遊技方法に応じて獲得できる賞球が異なってくるので、技術に自信のある遊技者に対して、積極的にパチンコ機１０で遊技を行わせることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【０８４９】

＜第６実施形態＞

次に、図８１から図９０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５実施形態では、大当たり種別に応じてオープニング期間、およびエンディング期間の長さ（閉鎖期間の長さ）を異ならせることにより、各閉鎖期間において右可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆ１に到達させることが可能な遊技球の数を異ならせる構成とした。これにより、各ラウンドの開始時に開閉扉６５ｆ１上面を通過中の遊技球（即ち、右特定入賞口６５ａが開放された場合に、右特定入賞口６５ａの内部へと誘導される位置に配置されている遊技球）の数を異ならせることが可能となるように構成した。２個を上回る遊技球を開閉扉６５ｆ１の上面に到達させることが可能な長さの閉鎖期間が設定される長間隔大当たりでは、閉鎖期間中に連続して遊技球を開閉扉６５ｆ１に向けて発

射し続けるだけで、次のラウンドの開始時に開閉扉６５ｆ１上を通過中の遊技球を全て、開放された右特定入賞口６５ａへと入賞させることができる。よって、遊技球が２個以上入賞することで終了する大当たりの各ラウンドにおいて、閉鎖期間中に連続して右打ちを行うだけで、規定個数（２個）を上回る個数の遊技球を入球させることができる。一方、２個以下の遊技球のみを開閉扉６５ｆ１の上面に到達させることが可能な長さの閉鎖期間が設定される短間隔大当たりでは、大当たりの各ラウンドの開始時に開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球の個数がほぼ２個以下になる。これにより、大当たりの各ラウンドにおいて、ほぼ、規定個数（２個）の遊技球のみが入球してラウンドが終了する。これらによって、大当たり種別に応じて大当たりの各ラウンドで獲得可能となる賞球数を異ならせることができるので、大当たり種別毎の有利度合いの差をより大きくすることができる。

【０８５０】

これに対して本第６実施形態では、オープニング期間の長さが大当たり種別によらず０．５秒間で固定となるように構成している。つまり、オープニング期間が開始されてから右打ちを行ったとしても、遊技球が開閉扉６５ｆ１に到達するよりも前にオープニング期間が終了して右特定入賞口６５ａが開放されてしまう構成としている。そして、変動表示演出の実行中における示唆内容により、変動表示中から遊技球を発射した方がよいかどうか（開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球が複数到達した状態で開閉扉６５ｆ１が開放されるかどうか）を遊技者に判断させる構成としている。即ち、変動表示の実行中に、右打ちを行った場合に有利となる可能性を遊技者に報知する演出を実行可能に構成している。これにより、遊技者に対して演出の内容から右打ちを行った方がよいかどうかを予測させて、右打ちを行った方がよいと判断した場合に、変動が終了するよりも前に右打ちを開始させることができる。よって、予測通りに開閉扉６５ｆ１が開放された場合には、遊技者に対して自力でオーバー入賞を発生させたことに対する幸福感を抱かせることができる。

【０８５１】

この第６実施形態におけるパチンコ機１０が、第５実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、右可変入賞装置６５に設けられている通過検出センサ２２８の配置および個数を変更した点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第５実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【０８５２】

まず、図８１を参照して、本第６実施形態における右可変入賞装置６５に設けられている通過検出センサ２２８の配置について説明する。図８１は、本第６実施形態における右可変入賞装置６５の上面図である。図８１に示した通り、本第６実施形態における右可変入賞装置６５は、開閉扉６５ｆ１の上面に設けられている流路の入口側（正面視右側）、および出口側（正面視左側）に、それぞれ遊技球の通過を検出可能な通過検出センサ２２８ｇ１，２２８ｇ２が設けられている。通過検出センサ２２８ｇ１により開閉扉６５ｆ１の上面に設けられている流路へと流入する遊技球を検出することができる。また、通過検出センサ２２８ｇ２により、開閉扉６５ｆ１の上面に設けられている流路を通過しきって開閉扉６５ｆ１の左側へと排出された遊技球を検出することができる。本第６実施形態では、開閉扉６５ｆ１の上面に設けられている流路へと流入する遊技球の個数（通過検出センサ２２８ｇ１によって検出された遊技球の個数）と、開閉扉６５ｆ１の上面に設けられている流路から排出された遊技球の個数（通過検出センサ２２８ｇ２によって検出された遊技球の個数）との差分を算出することにより、開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球の個数を、より正確に把握することが可能に構成している。

【０８５３】
また、図８１に示した通り、本第６実施形態における右可変入賞装置６５では、遊技球の流下を妨げる（遊技球を減速させて開閉扉６５ｆ１の上面を遊技球が通過するのに要する期間を長くする）ための構成として、開閉扉６５ｆ１の上面の凸部６５ｆ１ａ～６５ｆ１ｃに加えて、開閉扉６５ｆ１の左右にも、遊技球の流下を妨げることが可能な凸部６５ｆ１ｄ，６５ｆ１ｅが設けられている。凸部６５ｆ１ｄにより、右可変入賞装置６５の右側から流下してきた遊技球を、右可変入賞装置６５の上面における正面視手前側から、開閉扉６５ｆ１の上面の流路に流入させることができる。また、凸部６５ｆ１ｅにより、開閉扉６５ｆ１の上面に設けられている流路から排出される際に、排出位置を右可変入賞装置６５における正面視手前側に限ることができる。これらの開閉扉６５ｆ１の上面の流路の入口側（正面視右側）、および出口側（正面視左側）の遊技球が通過可能な流路（凸部６５ｆ１ｄ，６５ｆ１ｅで妨げられていない範囲）は、遊技球が１個のみ通過可能な幅（遊技球１．５個分の幅）で構成されており、その中央にそれぞれ通過検出センサ２２８ｇ１，２２８ｇ２が配設されている。入口側、および出口側の流路を上記各実施形態よりも狭くする（遊技球１．５個分の幅にする）ことにより、１個の入口側、および出口側に設けられている通過検出センサ２２８ｇ１，２２８ｇ２によって、開閉扉６５ｆ１の上面の流路へと流入する遊技球と、流路から流出する遊技球とをより確実に検出することができる。よって、開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球の個数をより正確に把握することができる。

【０８５４】
次に、図８２～図８４を参照して、本第６実施形態における変動表示演出の実行中に、第３図柄表示装置８１に表示される可能性がある右打ち期待度示唆演出について説明を行う。この右打ち期待度示唆演出は、スーパーリーチまたはスペシャルリーチに発展する変動表示演出の一部で実行される可能性がある演出であり、開閉扉６５ｆ１の上面に向けて遊技球を発射した場合に遊技者に有利となるかどうかの期待度を示唆するための演出である。即ち、変動表示中に開閉扉６５ｆ１の上面の流路に遊技球をより多く到達させた場合に、右特定入賞口６５ａが開放されてオーバー入賞が発生するかどうかの期待度を示唆するための演出である。

【０８５５】
図８２（ａ）は、右打ち期待度示唆演出が設定されたスーパーリーチ中の表示態様を示した図である。上述した通り、本第６実施形態では、スーパーリーチ、又はスペシャルリーチ演出に発展した場合の一部で、右打ち期待度示唆演出が実行される。この右打ち期待度示唆演出では、図８２（ａ）に示した通り、剣と盾とを所持した冒険者のキャラクタと、敵である怪獣とが睨み合っている画像が第３図柄表示装置８１の表示画面上に表示される。また、表示画面の上側には、「敵を倒せ！！」という文字が表示された表示領域ＨＲ４が形成されると共に、表示領域ＨＲ４の右側に、リーチ状態で変動中の第３図柄が縮小表示される。これらの表示内容により、冒険者が敵である怪獣を倒すことができれば大当たりになるということを遊技者に理解させることができる。

【０８５６】
なお、図８２（ａ）に示した通り、怪獣の胴体には十文字に交差した傷が付いている。更に、本第６実施形態における右可変入賞装置６５の正面視手前側には、怪獣の胴体に付いている傷を模した装飾が施されている。これにより、怪獣の傷と右可変入賞装置６５とが関連しているかのような印象を遊技者に抱かせることができる。なお、詳細については後述するが、本第６実施形態では、冒険者が怪獣の傷を狙って攻撃を行う演出が実行される。そして、これに合わせて、遊技者参加型の演出として、怪獣の傷を模した装飾が施された右可変入賞装置６５を狙って遊技球を発射させる演出が実行される。

【０８５７】
図８２（ｂ）に示した通り、右打ち期待度示唆演出において、冒険者と怪獣とが睨み合う画像が表示された後、怪獣の腹部から上側がズームアップされて表示されると共に、怪獣の画像の右側に、怪獣の残りの体力を示す体力ゲージＬＧが表示された表示領域ＨＲ５

が形成される。これらの表示内容により、怪獣の残り体力を遊技者に視覚的に分かり易く理解させることができる。

【０８５８】

また、怪獣の左側には、怪獣の傷を指し示す矢印の画像が表示されると共に、表示領域ＨＲ４に対して、「傷を狙うんだ！！」との文字と、傷を模した画像とが表示される。更に、右可変入賞装置６５における傷を模した装飾の箇所付近が、今回の演出の期待度に応じた色に発光する。これらの演出内容により、傷を模した装飾が施された右可変入賞装置６５を狙って遊技球を発射することで、オーバー入賞が発生する可能性があることを遊技者に対して示唆することができる。

【０８５９】

なお、本第６実施形態における右可変入賞装置６５は、傷を模した装飾の箇所付近を発光させるために、複数種類の発光色の発光ダイオード（ＬＥＤ）が内蔵されている。即ち、白色ＬＥＤと、青色ＬＥＤと、緑色ＬＥＤと、赤色ＬＥＤとが内蔵されている。詳細については後述するが、本第６実施形態では、白色の発光色が最も期待度が低く、青色が白色よりも期待度が高く、緑色が青色よりも期待度が高く、赤色が最も期待度が高くなるように構成されている。これにより、右可変入賞装置６５の発光色を手掛かりとして、開閉扉６５ｆ１の上面へと遊技球を発射した場合に有利となるか（右特定入賞口６５ａが開放されてオーバー入賞が発生するか）どうかを推測させることができる。よって、右打ち期待度示唆演出の内容により注目して遊技を行わせることができる。

【０８６０】

図８３（ａ）は、右打ち期待度示唆演出において、遊技者が右打ちにより開閉扉６５ｆ１の上面を狙って遊技球を発射した場合の表示態様である。図８３（ａ）に示した通り、右打ち期待度示唆演出において、怪獣の傷を狙って攻撃を行うように示唆する表示内容（図８２（ｂ）参照）が表示された後は、遊技球が通過検出センサ２２８ｇ１を通過する毎に、冒険者が怪獣の傷に攻撃を加えることで怪獣の体力ゲージＬＧが１ゲージずつ減少する演出が実行される。このゲージが減少する演出を実行することにより、右打ちを行った方が怪獣を倒しやすくなるかのように遊技者に思わせることができるので、遊技球を積極的に右打ちさせることができる。よって、遊技者の右打ち期待度示唆演出に対する参加意欲を向上させることができる。

【０８６１】

なお、本第６実施形態における右打ち期待度示唆演出では、特別図柄の抽選結果が大当たりの場合に、体力ゲージＬＧのゲージ数が０まで減少し得る一方で、特別図柄の抽選結果が外れの場合には、残り１ゲージまでしか減少しない（ゲージ数が０になることはない）構成としている。これにより、特別図柄の抽選結果を第３図柄が停止表示されるよりも前に知りたいと考える遊技者に対して、より積極的に遊技球を開閉扉６５ｆ１の上面へ向けてと発射させることができる。これにより、遊技者の右打ち期待度示唆演出に対する参加意欲をより向上させることができる。

【０８６２】

図８３（ｂ）は、特別図柄の抽選で大当たりとなり、右打ち期待度示唆演出が設定された変動表示が実行された場合における変動停止時の表示態様の一例を示した図である。図８３（ｂ）に示した通り、大当たりを報知する場合には、表示領域ＨＲ３において第３図柄が同一の数字が揃った状態で停止表示される。これに加えて、冒険者の攻撃によって怪獣が倒れると共に、体力ゲージのゲージ数が０に減少する演出が実行される。また、表示領域ＨＲ４に対して「勝利」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たりになっ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。

【０８６３】

また、これらの表示内容はオープニング期間中も表示され続ける。上述した通り、本第６実施形態では、オープニング期間が０．５秒間と極めて短くなるように構成している。よって、右打ち期待度示唆演出を、オープニング期間まで用いて実行することにより、０．５秒間だけ演出を行うことで演出が不自然となってしまうことを防止する構成としてい

る。オープニング期間の終了時には、右特定入賞口６５ａが開放されるので、右打ち期待度示唆演出の実行中に遊技者が右打ちを行って開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させていた場合には、遊技球が開放された右特定入賞口６５ａへと入球する。

【０８６４】

次に、図８４を参照して、本第６実施形態において右打ち期待度示唆演出が設定された変動表示演出の前後における表示態様の経時変化について説明する。図８４（ａ）は、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合の変動表示演出で右打ち期待度示唆演出が実行された場合における表示態様の経時変化を示した図である。図８４（ａ）では、変動時間が６０秒間のスーパーリーチが変動種別として選択された場合を例にとって説明する。図８４（ａ）に示した通り、大当たりに対応する変動表示が開始されると、まず、通常の変動表示が開始され、各図柄列を構成する第３図柄の変動表示が開始される。そして、第３図柄の変動表示が開始されてから１０秒間が経過すると、リーチ状態が発生する。即ち、左図柄列Ｚ１と右図柄列Ｚ３とが同一の数字を付した第３図柄で停止表示され、中図柄列Ｚ２のみが変動表示されている状態となる。

【０８６５】

リーチ状態が発生してから２０秒間が経過すると、スーパーリーチに発展すると共に、右打ち期待度示唆演出（図８２（ａ）参照）が開始される。そして、この右打ち期待度示唆演出が開始されてから２６秒間が経過すると（即ち、変動終了まで残り４秒間になると）、表示領域ＨＲ４に「傷を狙うんだ！！」との文字が表示される演出（図８２（ｂ）参照）が実行される。この演出では、上述した通り、右可変入賞装置６５の発光色によって、右打ちを行った場合に有利となるかどうかの期待度を示唆する構成としている。変動時間が終了するまでの間の残りの４秒間と、大当たりのオープニング期間の０．５秒間との４．５秒間に渡って右打ちを行うことで、７個前後の遊技球を発射することができるので、１ラウンドの開始時に７個前後の遊技球をほぼ同時に入球させることができる。以降の説明では、右可変入賞装置６５の発光色によって右打ちを行った場合に有利となるか否かの期待度を報知する演出（表示画面に「傷を狙うんだ！！」との文字が表示される演出）のことを、「期待度報知演出」と称する。

【０８６６】

なお、実際には、発光色を確認して、開閉扉６５ｆ１が開放されるかどうかを判断してから発射を開始する場合が大半となるので、発射までに要する期間が長くなるほど、オーバー入賞の個数が少なくなる。外れの場合に遊技球を発射してしまうと、発射した全ての遊技球が無駄となる（ほぼ全ての遊技球がアウト口６６から排出されてしまう）ため、演出発生時に毎回即座に右打ちを行う遊技方法で遊技を行うと、却って損になってしまうためである。よって、遊技者に対して、「傷を狙うんだ！！」との文字が表示される演出（期待度報知演出）が発生する毎に、右特定入賞口６５ａが開放されるかどうかを正確に判断して、開放されると判断した場合に、迅速に右打ちを開始しようとして遊技を行わせることができる。よって、遊技者の右打ち期待度示唆演出に対する参加意欲を向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０８６７】

大当たりにおけるオープニング期間の０．５秒間が経過すると、大当たりの１ラウンド目が開始されて右特定入賞口６５ａが開放されると共に、大当たりが開始されたことを示す演出（オープニング演出に相当する演出）が１ラウンドのラウンド期間、および１ラウンドが終了した後のインターバル期間に渡って実行される。そして、大当たりの２ラウンド目が開始されると、通常の態様の大当たり演出が実行される。大当たりの２ラウンド目が開始されるまでの期間に渡ってオープニング演出に相当する演出を実行する構成にすることで、実際のオープニング期間の０．５秒間の間にオープニング演出を実行する場合に比較して、十分長い時間に渡って大当たりが開始されたことを演出により報知することができる。よって、遊技者に対して大当たりが開始されたことをより確実に認識させることができる。

【０８６８】

図８４（ｂ）は、変動時間が６０．５秒間のスーパーリーチ外れの変動種別が変動パターンとして決定され、右打ち期待度示唆演出が設定された場合における表示態様の経時変化を示した図である。図８４（ｂ）に示した通り、外れの場合における演出態様の経時変化は、少なくとも期待度報知演出が発生するまでの間、大当たりの場合と全く同一となる。一方、上述した通り、右可変入賞装置６５の装飾部分の発光色の選択率が大当たりの場合とは異なっている。よって、期待度報知演出が発生した場合には、大当たりにおいて選択される割合が高い発光色であるか、外れにおいて選択される割合が高い発光色であるかによって、右打ちを開始させるかどうかを遊技者に判断させることができる。

【０８６９】

図８４（ｂ）に示した通り、変動開始から６０秒が経過すると、冒険者の攻撃で怪獣を倒すことができなかったことが報知されると共に、外れに対応する第３図柄の組み合わせが停止表示されて、外れとなったことが報知される。これにより、遊技者に対して今回の特別図柄の抽選結果が外れだったことを容易に理解させることができる。この外れとなったことの報知（外れに対応する第３図柄の組み合わせの停止表示）は、０．５秒間継続する。なお、外れの方が、変動時間が０．５秒間長くなっているのは、大当たりとなる場合には、上述した通り、大当たりのオープニング期間である０．５秒間も用いて右打ち期待度示唆演出を実行するためである。つまり、外れの場合も、大当たりの場合と同一の演出時間とすることで、最終結果が報知される６０秒経過時までの演出態様を共通化することができる。よって、共通のデータを用いて演出を実行することができるので、右打ち期待度示唆演出を実行するためのデータ量を削減することができる。

【０８７０】

このように、本第６実施形態では、右打ち期待度示唆演出が設定された場合に、右可変入賞装置６５の装飾部分の発光色の選択率以外は態様が共通する演出が、演出終了の０．５秒前まで継続する。これにより、遊技者に対して右可変入賞装置６５の発光色を手掛かりに、右打ちを行った方が良いか否かを判断させることができる。

【０８７１】

なお、上述した通り、本第６実施形態では、期待度報知演出が発生した後で、遊技球が通過検出センサ２２８ｇ１を通過する毎に、怪獣の体力を示す体力ゲージＬＧのゲージ数が１ずつ減少して表示される。そして、大当たりとなる（右特定入賞口６５ａが開放される）場合には、体力ゲージＬＧが０まで減少する一方で、外れの場合には体力ゲージＬＧが１までしか減少しない。よって、遊技者が右打ちをし続けた場合には、大当たりとなるかどうかを若干早く察知できる場合がある。体力ゲージＬＧは、ゲージ数の初期値が５となるので、５個の遊技球を通過検出センサ２２８ｇ１に到達させることにより、大当たりか否かを察知することができる。即ち、ゲージ数が０まで減少すれば大当たりであると判断することができる一方、ゲージ数が１から減少しなかった場合は、外れであると判断することができる。しかしながら、５個の遊技球を発射するには、最低でも３秒間を要する。そして、発射された遊技球が通過検出センサ２２８ｇ１に到達するまでには、１秒前後の時間を要する。よって、右可変入賞装置６５の発光色を確認した後で遊技球を発射したとしても、５個の遊技球を通過検出センサ２２８ｇ１に通過させることは困難となる。このため、大当たりを少しでも早く察知したいと考える遊技者に対して、期待度報知演出が発生するよりも前に遊技球を発射させることができる。つまり、遊技者毎の趣向に応じて、少しでも早く大当たりか否かを知ることができる遊技性と、大当たりかどうかを右可変入賞装置６５の発光色から推測して右打ちを行うかどうかを判断する遊技性とを遊技者に選択させることができる。よって、遊技者毎の趣向に合わせた遊技性を提供することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【０８７２】

なお、本第６実施形態では、大当たりに対応する変動表示演出において右打ち期待度示唆演出が設定された場合には、通過検出センサ２２８ｇ１を５個以上の遊技球が通過した場合は体力ゲージＬＧのゲージ数が必ず０まで減少する構成としたが、これに限られるものではない。例えば、大当たりとなる場合に所定の割合（例えば、５０％の割合）で体力

ゲージＬＧのゲージ数を０まで減少可能に構成し、その他の場合にはゲージ数が１となるまでしか減少しないように構成してもよい。このように構成することで、ゲージ数が１までしか減少しなくても、大当たりに対する期待感を持続させることができる。

【０８７３】

＜第６実施形態における電気的構成＞

次に、図８５、および図８６を参照して、本第６実施形態における音声ランプ制御装置１１３に設けられているＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３について説明する。図８５（ａ）は、ＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図８５（ａ）に示した通り、本第６実施形態におけるＲＯＭ２２２は、第５実施形態（および第１実施形態）におけるＲＯＭ２２２の構成（図１４（ａ）参照）に対して、演出態様選択テーブル２２２ｂが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第５実施形態と同一であるので、その詳細については省略する。

【０８７４】

演出態様選択テーブル２２２ｂは、変動表示演出において実行する演出態様を選択する際に参照するデータテーブルである。この演出態様選択テーブル２２２ｂには、上述した右打ち期待度示唆演出を含む複数の演出態様が規定されており、変動表示演出の開始時に、後述する演出抽選カウンタ２２３ｊの値に対応する態様が決定される。この演出態様選択テーブル２２２ｂの詳細について、図８６を参照して説明する。

【０８７５】

図８６は、演出態様選択テーブル２２２ｂの規定内容を示した図である。図８６に示した通り、演出態様選択テーブル２２２ｂは、変動種別毎に、選択され得る演出態様と、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲とが対応付けて規定されている。具体的には、変動種別「当たりスペシャルリーチ」に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲「０～３９」に、演出種別として通常演出が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ１参照）。この通常演出とは、右打ちを行った場合に有利となるか否かが、変動停止の直前まで分かり難くなる演出態様の総称である。より具体的には、大当たりの場合と、外れの場合とで、変動終了時に同一の数字が付された第３図柄が揃うか否か以外は、演出態様から大当たりとなるか否かを見分けることが困難となる態様の演出である。この通常演出が実行された場合には、大当たりであるかどうかを、第３図柄の停止時まで判断できない。よって、遊技者が大当たりを察知して右打ちを開始したとしても、２個を上回る遊技球を開閉扉６５ｆ１の上面に到達させるよりも前に１ラウンド目が開始されてしまう。よって、通常演出が選択された場合には、１ラウンド目にオーバー入賞させることが困難になる。

【０８７６】

演出抽選カウンタ２２３ｊの値が取り得る「０～９９」の１００個の値のうち、「通常演出」に対応付けられているカウンタ値は４０個なので、当たりスペシャルリーチの変動種別が決定された場合に、演出態様として通常演出が決定される割合は４０％（４０／１００）である。

【０８７７】

一方、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲「４０～９９」に対しては、演出態様として右打ち期待度示唆演出が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ２～２２２ｂ５参照）。このうち、「４０～４９」の範囲には、右可変入賞装置６５の発光色として「白色」が設定される態様の期待度報知演出が発生する右打ち期待度示唆演出が対応付けて規定され（図８６の２２２ｂ２参照）、「５０～７４」の範囲には、発光色として「青色」が設定される態様が対応付けて規定され（図８６の２２２ｂ３参照）、「７５～９０」の範囲には、発光色として「緑色」が設定される態様が対応付けて規定され（図８６の２２２ｂ４参照）、「９０～９９」の範囲には、発光色として「赤色」が設定される態様が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ５参照）。

【０８７８】

演出抽選カウンタ２２３ｊの値が取り得る１００個の値のうち、発光色が「白色」、「青色」、「緑色」、「赤色」に対応付けられているカウンタ値はそれぞれ１０個、２５個

、１５個、１０個なので、各発光色が決定される割合は、それぞれ１０％（１０／１００）、２５％（２５／１００）、１５％（１５／１００）、１０％（１０／１００）である。

【０８７９】

また、変動種別「当たりスーパーリーチ」に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲「０～７４」に、演出種別として通常演出が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ６参照）。演出抽選カウンタ２２３ｊの値が取り得る１００個の値のうち、「通常演出」に対応付けられているカウンタ値は７５個なので、当たりスーパーリーチの変動種別が決定された場合に、演出態様として通常演出が決定される割合は７５％（７５／１００）である。

【０８８０】

一方、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲「７５～９９」に対しては、演出態様として右打ち期待度示唆演出が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ７，２２２ｂ８参照）。このうち、「７５～９４」の範囲には、期待度報知演出における右可変入賞装置６５の発光色として「白色」が対応付けて規定され（図８６の２２２ｂ７参照）、「９５～９９」の範囲には、発光色として「赤色」が設定される態様が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ８参照）。演出抽選カウンタ２２３ｊの値が取り得る１００個の値のうち、発光色が「白色」、「赤色」に対応付けられているカウンタ値はそれぞれ２０個、５個なので、各発光色が決定される割合は、それぞれ２０％（２０／１００）、５％（５／１００）である。

【０８８１】

また、変動種別「外れスペシャルリーチ」に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲「０～８９」に、演出種別として通常演出が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ９参照）。演出抽選カウンタ２２３ｊの値が取り得る１００個の値のうち、「通常演出」に対応付けられているカウンタ値は９０個なので、外れスペシャルリーチの変動種別が決定された場合に、演出態様として通常演出が決定される割合は９０％（９０／１００）である。

【０８８２】

一方、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲「９０～９９」に対しては、演出態様として右打ち期待度示唆演出が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ１０～２２２ｂ１２参照）。このうち、「９０～９６」の範囲には、期待度報知演出における右可変入賞装置６５の発光色として「白色」が対応付けて規定され（図８６の２２２ｂ１０参照）、「９７，９８」の範囲には、発光色として「青色」が設定される態様が対応付けて規定され（図８６の２２２ｂ１１参照）、「９９」に対しては、発光色として「緑色」が設定される態様が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ１２参照）。演出抽選カウンタ２２３ｊの値が取り得る１００個の値のうち、発光色が「白色」、「青色」、「緑色」に対応付けられているカウンタ値はそれぞれ７個、２個、１個なので、各発光色が決定される割合は、それぞれ７％（７／１００）、２％（２／１００）、１％（１／１００）である。

【０８８３】

即ち、当たりスペシャルリーチと、外れスペシャルリーチとを比較すると、当たりスペシャルリーチの方が右打ち期待度示唆演出が選択される割合が高くなる（通常演出が選択される割合が低くなる）。よって、右打ち期待度示唆演出が実行された時点で、大当たりに対する期待感を抱かせることができる。また、当たりスペシャルリーチでは、外れスペシャルリーチに比べて、右打ち期待度示唆演出が決定される場合における、「白色」および「青色」の発光色の決定割合が低くなる一方で、「緑色」の発光色の決定割合が高くなる。また、当たりスペシャルリーチの場合にのみ、「赤色」の発光色が決定される可能性がある。よって、発光色が「緑色」となった場合には、右打ちをした方が有利になる可能性が高いと遊技者に思わせることができる。また、「赤色」となった場合には、右特定入賞口６５ａが開放されることを遊技者に察知させることができる。

【０８８４】
また、変動種別「外れスーパーリーチ」に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲「０～９４」に、演出種別として通常演出が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ１３参照）。演出抽選カウンタ２２３ｊの値が取り得る１００個の値のうち、「通常演出」に対応付けられているカウンタ値は９５個なので、外れスーパーリーチの変動種別が決定された場合に、演出態様として通常演出が決定される割合は９５％（９５／１００）である。
【０８８５】
一方、演出抽選カウンタ２２３ｊの値の範囲「９５～９９」に対しては、演出態様として、「白色」の発光色に対応する期待度報知演出が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ１４参照）。演出抽選カウンタ２２３ｊの値が取り得る１００個の値のうち、発光色が「白色」の期待度報知演出に対応付けられているカウンタ値は５個なので、発光色が「白色」の期待度報知演出が決定される割合は５％（５／１００）である。
【０８８６】
即ち、当たりスーパーリーチと、外れスーパーリーチとを比較すると、当たりスーパーリーチの方が右打ち期待度示唆演出が選択される割合が高くなる（通常演出が選択される割合が低くなる）。よって、右打ち期待度示唆演出が実行された時点で、大当たりに対する期待感を抱かせることができる。また、当たりスーパーリーチでは、外れスーパーリーチに比べて、右打ち期待度示唆演出が決定される場合における、「白色」の発光色の決定割合が低くなる。また、当たりスペシャルリーチの場合にのみ、「赤色」の発光色が決定される可能性がある。よって、発光色が「白色」となった場合には、右打ちをした方が有利となるのか、ならないのかを遊技者に推測させることができる。また、「赤色」となった場合には、右特定入賞口６５ａが開放されることを遊技者に察知させることができる。
【０８８７】
また、変動種別「当たりスペシャルリーチ」、「当たりスーパーリーチ」、「外れスペシャルリーチ」、「外れスーパーリーチ」以外の変動種別（「当たりノーマルリーチ」、「外れノーマルリーチ」、「長外れ」、「短外れ」）に対しては、演出抽選カウンタ２２３ｊが取り得る全ての値の範囲に対して、「通常演出」が対応付けて規定されている（図８６の２２２ｂ１５参照）。このため、変動種別が「当たりノーマルリーチ」、「外れノーマルリーチ」、「長外れ」、「短外れ」となった場合には、右打ち期待度示唆演出が実行されることはない。
【０８８８】
このように、本第６実施形態では、右打ち期待度示唆演出を決定する割合や、右打ち期待度示唆演出の中の期待度報知演出で各発光色を選択する割合を、変動種別に応じて異ならせる構成としている。これにより、期待度報知演出が実行された場合における右可変入賞装置６５の発光色から、右打ちを行った方が良いかどうかを遊技者に判断させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【０８８９】
次に、図８５（ｂ）を参照して、本第６実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成について説明する。図８５（ｂ）に示した通り、本第６実施形態におけるＲＡＭ２２３は、第１実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成（図１４（ｂ）参照）に対して、演出抽選カウンタ２２３ｊと、通過個数カウンタ２２３ｋと、報知演出中フラグ２２３ｍと、体力ゲージカウンタ２２３ｎと、報知待機フラグ２２３ｐと、報知種別格納エリア２２３ｑとが追加されている点で相違している。
【０８９０】
演出抽選カウンタ２２３ｊは、上述した演出態様選択テーブル２２２ｂ（図８６参照）から、変動表示演出の態様を選択するために用いるカウンタであり、「０～９９」の範囲で値が更新される。変動開始時には、この演出抽選カウンタ２２３ｊの値に対応する演出態様が演出態様選択テーブル２２２ｂから選択される。
【０８９１】

通過個数カウンタ２２３ｋは、開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球の個数をカウントするためのカウンタである。この通過個数カウンタ２２３ｋの値は、通過検出センサ２２８ｇ１，２２８ｇ２のうち、上流側に設けられている通過検出センサ２２８ｇ１によって遊技球の通過が検出される（出力がＨになる）毎に値に１ずつ加算される。即ち、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球が流入する毎に１ずつ加算される。また、通過個数カウンタ２２３ｋの値は、下流側に設けられている通過検出センサ２２８ｇ２によって遊技球の通過が検出される（出力がＨになる）毎に１ずつ加算される。即ち、開閉扉６５ｆ１の上面の流路から遊技球が流出する毎に１ずつ減算される。

【０８９２】

報知演出中フラグ２２３ｍは、期待度報知演出（右可変入賞装置６５の発光色により右打ちを行った場合に有利となるか否かの期待度を報知する演出）の実行中であるか否かを示すフラグである。この報知演出中フラグ２２３ｍがオンであれば、期待度報知演出の実行中であることを示し、オフであれば、期待度報知演出の実行中ではないことを示す。この報知演出中フラグ２２３ｍは、期待度報知演出の開始を設定した場合にオンに設定され（図８８のＳ４７０８参照）、大当たりが開始された場合にオフに設定される。

【０８９３】

体力ゲージカウンタ２２３ｎは、期待度報知演出の実行中に第３図柄表示装置８１に表示される体力ゲージＬＧのゲージ数を示すカウンタである。この体力ゲージカウンタ２２３ｎのカウンタ値は、期待度報知演出の開始時に、初期値として体力ゲージ数の最大値である「５」から通過個数カウンタ２２３ｋの値を減算した値が設定される（図８８のＳ４７０６参照）。これにより、期待度報知演出が開始されるよりも前から遊技球を右打ちし、期待度報知演出の開始時に複数の遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の状態にしておけば、期待度報知演出の実行中に体力ゲージカウンタＬＧのゲージ数を減らし切るまでに要する期間を短くすることができる。よって、大当たりとなるか否かを少しでも早く知りたいと考える遊技者に対して、期待度報知演出が開始されるよりも前から遊技球を右打ちさせることができる。なお、期待度報知演出の開始時に、通過個数カウンタ２２３ｋの値が４以上の場合には、通過個数カウンタ２２３ｋの値によらず、体力ゲージカウンタ２２３ｎの値を一律で１に設定する（図８８のＳ４７０５参照）。即ち、大当たりの場合でも、期待度報知演出の開始直後に体力ゲージＬＧのゲージ数が０となることはない。よって、右可変入賞装置６５の発光色を手掛かりに右打ちを開始した方が良いかどうかを遊技者に判断させることができる。この体力ゲージカウンタ２２３ｎは、特別図柄の抽選結果毎に設定された下限値（大当たりの場合は０、外れの場合は１）となるまで、上流側の通過検出センサ２２８ｇ１によって遊技球の通過が検出される毎に、値が１ずつ減算して更新される（図８７のＳ４２１７参照）。

【０８９４】

報知待機フラグ２２３ｐは、右打ち期待度示唆演出が設定された変動表示演出の実行中であり、且つ、期待度報知演出の開始タイミングに達していない状態であるか否かを示すフラグである。この報知待機フラグ２２３ｐは、右打ち期待度示唆演出の実行が決定された場合にオンに設定され（図９０のＳ４８０５参照）、期待度報知演出の開始が設定された場合にオフに設定される（図８８のＳ４７０８参照）。

【０８９５】

報知種別格納エリア２２３ｑは、右打ち期待度示唆演出において実行される期待度報知演出の種別（右可変入賞装置６５の発光色）を示すデータが格納される記憶領域である。変動開始時に演出態様選択テーブル２２２ｂを参照して期待度報知演出の種別が決定されると、この報知種別格納エリア２２３ｑに対して、決定された種別に対応するデータが格納される（図９０のＳ４８０４参照）。なお、報知種別格納エリア２２３ｑは、例えば、１バイトの記憶領域で構成され、「０１Ｈ」が格納されていれば発光色「白色」が設定される期待度報知演出を示し、「０２Ｈ」が格納されていれば発光色「青色」が設定される期待度報知演出を示し、「０３Ｈ」が格納されていれば発光色「緑色」が設定される期待度報知演出を示し、「０４Ｈ」が格納されていれば発光色「赤色」が設定される期待度報

知演出を示す。一方、「００Ｈ」が格納されている場合は、右打ち期待度示唆演出が設定されていないことを示す。

【０８９６】

＜第６実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理＞

次に、図８７から図９０を参照して、本第６実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図８７のフローチャートを参照して、本第６実施形態における演出更新処理６（Ｓ４１２１）について説明する。この演出更新処理６（Ｓ４１２１）は、演出更新処理（図３５参照）に代えてメイン処理（図３４参照）の中で実行される処理であり、遊技の状況に応じて演出態様を更新するための処理である。

【０８９７】

この演出更新処理６（図８７参照）では、まず、右可変入賞装置６５の上面における上流側（開閉扉６５ｆ１の上面の流路の入口側）に配置されている通過検出センサ２２８ｇ１の出力がＨ（ハイ）であるかを判別して（Ｓ４２１１）、出力がＨであると判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、通過個数カウンタ２２３ｋの値に１を加算して更新する（Ｓ４２１２）。次に、報知演出中フラグ２２３ｍがオンであるか否かを判別して（Ｓ４２１３）、報知演出中フラグ２２３ｍがオンであると判別した場合は（Ｓ４２１３：Ｙｅｓ）、体力ゲージＬＧの態様を更新するための処理（Ｓ４２１４～Ｓ４２１８）を実行した後で、処理をＳ４２１９へと移行する。一方、Ｓ４２１１の処理において通過検出センサ２２８ｇ１の出力がＬであると判別した場合（Ｓ４２１１：Ｎｏ）、およびＳ４２１３の処理において報知演出中フラグ２２３ｍがオフであると判別した場合は（Ｓ４２１３：Ｎｏ）、体力ゲージＬＧの表示態様を変更する可能性が無いため、体力ゲージＬＧの態様を更新するためのＳ４２１４～Ｓ４２１８の各処理をスキップして、処理をＳ４２１９へと移行する。

【０８９８】

ここで、体力ゲージＬＧの態様を更新するための処理について詳しく説明する。体力ゲージＬＧを更新するための処理では、まず、今回の特別図柄の抽選が大当たりであったか否かを判別し（Ｓ４２１４）、今回の特別図柄の抽選の結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ４２１４：Ｙｅｓ）、次いで、体力ゲージカウンタ２２３ｎの値が１以上であるか否かを判別する（Ｓ４２１５）。即ち、体力ゲージＬＧのゲージ数が当たりの場合の下限（０）に達しているか否かを判別して、体力ゲージカウンタ２２３ｎの値が１以上である（ゲージ数が下限に達していない）と判別した場合は（Ｓ４２１５：Ｙｅｓ）、体力ゲージカウンタ２２３ｎの値を１減算して更新すると共に（Ｓ４２１７）、体力ゲージＬＧの表示態様を、更新後の体力ゲージカウンタ２２３ｎの値に対応するゲージ数の態様に更新して（Ｓ４２１８）、処理をＳ４２１９へと移行する。一方、Ｓ４２１５の処理において体力ゲージカウンタ２２３ｎの値が０である（ゲージ数が下限に達している）と判別した場合は（Ｓ４２１５：Ｎｏ）、体力ゲージＬＧの表示態様を更新する必要が無いため、Ｓ４２１７，Ｓ４２１８の各処理をスキップして、処理をＳ４２１９へと移行する。

【０８９９】

これに対して、Ｓ４２１４の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が外れである（大当たりではない）と判別した場合は（Ｓ４２１４：Ｎｏ）、次いで、体力ゲージカウンタ２２３ｎの値が２以上であるか否かを判別する（Ｓ４２１６）。即ち、外れの場合における体力ゲージＬＧのゲージ数の下限値（１）に達しているかを判別して（Ｓ４２１６）、体力ゲージカウンタ２２３ｎの値が２以上である（ゲージ数が下限値に達していない）と判別した場合は（Ｓ４２１６：Ｙｅｓ）、体力ゲージカウンタ２２３ｎの値、および体力ゲージＬＧの表示態様を更新するためのＳ４２１７，Ｓ４２１８の各処理を実行して、処理をＳ４２１９へと移行する。一方、Ｓ４２１６の処理において、体力ゲージカウンタ２２３ｎの値が１である（外れの場合におけるゲージ数の下限値である）と判別した場合は（Ｓ４２１６：Ｎｏ）、体力ゲージＬＧの表示態様を更新する必要が無いため、Ｓ４２１７，Ｓ４２１８の各処理をスキップして、処理をＳ４２１９へと移行する。

【０９００】
Ｓ４２１９の処理では、右可変入賞装置６５の上面における下流側（開閉扉６５ｆ１の上面の流路の出口側）に設けられている通過検出センサ２２８ｇ２の出力がＨ（ハイ）であるかを判別して（Ｓ４２１９）、出力がＨである（遊技球が通過した）と判別した場合は（Ｓ４２１９：Ｙｅｓ）、通過個数カウンタ２２３ｋの値を１減算して更新し（Ｓ４２２０）、処理をＳ４２２１へと移行する。一方、Ｓ４２１９の処理において、通過検出センサ２２８ｇ２の出力がＬである（遊技球の通過を検出していない）と判別した場合は（Ｓ４２１９：Ｎｏ）、Ｓ４２２０の処理をスキップして、処理をＳ４２２１へと移行する。

【０９０１】
Ｓ４２２１の処理では、期待度報知演出の開始タイミングであるかを判別して、開始タイミングとなった場合に期待度報知演出を実行するための報知開始判別処理を実行して（Ｓ４２２１）、本処理を終了する。この報知開始判別処理（Ｓ４２２１）の詳細について、図８８を参照して説明する。

【０９０２】
図８８は、上述した報知開始判別処理（Ｓ４２２１）を示したフローチャートである。この報知開始判別処理（Ｓ４２２１）では、まず、報知待機フラグ２２３ｐがオンであるかを判別し（Ｓ４７０１）、オフであると判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｎｏ）、右打ち期待度示唆演出の実行中でないか、或いは、右打ち期待度示唆演出の実行中であるが、既に期待度報知演出を開始済みであることを意味し、期待度報知演出の実行を開始する可能性が無いため、そのまま本処理を終了する。

【０９０３】
一方、Ｓ４７０１の処理において、報知待機フラグ２２３ｐがオンであると判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、次いで、期待度報知演出の開始タイミングであるかを判別し（Ｓ４７０２）、期待度報知演出の開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ４７０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ４７０２の処理において期待度報知演出の開始タイミングになったと判別した場合は（Ｓ４７０２：Ｙｅｓ）、通過個数カウンタ２２３ｋの値を読み出して（Ｓ４７０３）、読み出したカウンタ値が４以上であるか否かを判別する（Ｓ４７０４）。

【０９０４】
Ｓ４７０４の処理において、通過個数カウンタ２２３ｋの値が４以上であると判別した場合は、体力ゲージカウンタ２２３ｎの値に１を設定して（Ｓ４７０５）、処理をＳ４７０７へと移行する。一方、Ｓ４７０４の処理において、通過個数カウンタ２２３ｋの値が４未満であると判別した場合は、ゲージ数の最大値である５から通過個数カウンタ２２３ｋの値を減じた値を体力ゲージカウンタ２２３ｎの値に設定して（Ｓ４７０６）、処理をＳ４７０７へと移行する。このように、本第６実施形態では、期待度報知演出の開始時における体力ゲージＬＧのゲージ数の初期値を、通過個数カウンタ２２３ｋの値（開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球の個数）に応じて異ならせる構成としている。これにより、少しでも早く大当たりとなるか否かを知りたいと考える遊技者に対して、期待度報知演出が開始されるよりも前から、右打ちにより開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球をより多く到達させようと思わせることができる。

【０９０５】
Ｓ４７０７の処理では、報知種別格納エリア２２３ｑに格納されているデータと、Ｓ４７０５、またはＳ４７０６の処理で設定された体力ゲージカウンタ２２３ｎの値と、に応じた態様で、期待度報知演出の開始を設定する（Ｓ４７０７）。具体的には、報知種別格納エリア２２３ｑに格納されているデータに対応する発光色で右可変入賞装置６５を発光させると共に、体力ゲージカウンタ２２３ｎのカウンタ値に応じたゲージ数を、体力ゲージＬＧの表示態様として設定する。次いで、報知待機フラグ２２３ｐをオフに設定すると共に、報知演出中フラグ２２３ｍをオンに設定して（Ｓ４７０８）、本処理を終了する。

【０９０６】

この報知開始判別処理（図８８参照）を実行することにより、演出態様選択テーブル２２２ｂから選択された態様の期待度報知演出を正確に実行することができる。

【０９０７】

次に、図８９を参照して、本第６実施形態における変動表示設定処理６（Ｓ４１２２）について説明する。この変動表示設定処理６（Ｓ４１２２）は、変動表示設定処理（図３８参照）に代えて実行される処理である。この第６実施形態における変動表示設定処理６（Ｓ４１２２）のうち、Ｓ４５０１～Ｓ４５０９の各処理では、それぞれ変動表示設定処理（図３８参照）におけるＳ４５０１～Ｓ４５０９の各処理と同一の処理が実行される。

【０９０８】

また、本第６実施形態における変動表示設定処理６（図８９参照）では、Ｓ４５０３の処理が終了すると、Ｓ４５０３の処理で抽出した変動パターン（変動種別）に応じた態様の演出態様を演出態様選択テーブル２２２ｂから決定するための演出態様選択処理を実行して（Ｓ４５１１）、処理をＳ４５０４へと移行する。この演出態様選択処理（Ｓ４５１１）の詳細について、図９０を参照して説明する。

【０９０９】

図９０は、演出態様選択処理（Ｓ４５１１）を示したフローチャートである。この演出態様選択処理（Ｓ４５１１）では、まず、演出態様選択テーブル２２２ｂと、演出抽選カウンタ２２３ｊの値とを読み出して（Ｓ４８０１）、読み出した演出態様選択テーブル２２２ｂから、変動パターンコマンドによって主制御装置１１０から通知された変動種別と、演出抽選カウンタ２２３ｊの値とに対応する演出態様を特定する（Ｓ４８０２）。

【０９１０】

次いで、特定した演出態様が、右打ち期待度示唆演出に対応する演出態様であるかを判別して（Ｓ４８０３）、右打ち期待度示唆演出が実行されない演出態様であると判別した場合は（Ｓ４８０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４８０３の処理において、右打ち期待度示唆演出を伴う態様が特定された場合には、今回の演出態様（右可変入賞装置６５の発光色）に対応するデータを報知種別格納エリア２２３ｑに格納し（Ｓ４８０４）、報知待機フラグ２２３ｐをオンに設定して（Ｓ４８０５）、本処理を終了する。

【０９１１】

この演出態様選択処理（図８９参照）を実行することにより、演出態様選択テーブル２２２ｂから、変動種別に応じた割合で、期待度報知演出の演出態様を選択することができるので、期待度報知演出が実行された場合に、右可変入賞装置６５の発光色から右打ちを行うと有利となるか否かを推測して、右打ちを開始するかどうかを遊技者に判断させることができる。

【０９１２】

以上説明した通り、第６実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり種別によらず、大当たりのオープニング期間として０．５秒間が設定される構成としている。即ち、大当たりが開始されるよりも前から右可変入賞装置６５へ向けて遊技球を発射していない限り、大当たりの１ラウンド目の開始時に、規定個数（２個）を上回る個数の遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面の流路を通過中の状態にすることが不可能に構成としている。そして、大当たりを報知するための変動表示演出の一部、および外れを報知するための変動表示演出の一部で、右特定入賞口６５ａが開放される期待度を報知するための期待度報知演出を実行可能に構成している。これにより、期待度報知演出の内容から、変動表示演出の実行中（特別図柄の抽選結果が報知されるよりも前）に、右打ちを開始するかどうかを遊技者に判断させることができる。変動表示の実行中に右打ちを開始し、遊技者の狙い通り右特定入賞口６５ａが開放されれば、オーバー入賞を発生させることができるので遊技者を満足させることができる。また、変動表示の実行中に右打ちを行わず、遊技者の狙い通り右特定入賞口６５ａが閉鎖されたままになった（特別図柄の抽選で外れになった）場合には、無駄に右打ちをして持ち球を消費することを回避できたことに対する安堵感を抱かせることができる。一方、遊技者の狙いに反する結果となった場合（右打ちを行ったのに右特

定入賞口６５ａが開放されなかった場合、および右打ちを行わなかったのに右特定入賞口６５ａが開放された場合）には、次回の期待度報知演出では、右打ちをした方が良いかどうかの予測を当てたいという目的意識を抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０９１３】

また、本第６実施形態では、オープニング期間を大当たり種別によらず共通とし、音声ランプ制御装置１１３側の制御により、変動表示の実行中から右打ちを行った方が良いかどうかを遊技者に判断させる構成とすることで、大当たり毎に１ラウンド目の有利度合い（右特定入賞口６５ａへと入賞する遊技球の個数）を異ならせている。これにより、上述した第５実施形態とは異なり、主制御装置１１０において、大当たり種別と閉鎖期間との対応関係を規定した期間長選択テーブル２０２ｅ（図７６（ｃ）参照）を設ける必要が無いため、ＲＯＭ２０２の容量を削減することができる。また、オープニング期間を選択する際の制御処理も、単に共通の期間を設定する処理となるため、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１の処理負荷を軽減することができる。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、大当たりの抽選や第１図柄の変動表示等の、遊技に関する主要な制御を行う必要があるものであるので、処理負荷を軽減することにより各種の主要な制御をより確実に実行することができる。

【０９１４】

なお、本第６実施形態では、期待度報知演出として、右可変入賞装置６５の発光色により右打ちを行った方が有利となるか否かの期待度を示す構成としていたが、これに限られるものではない。これに代えて、又は加えて、例えば、第３図柄表示装置８１に表示される怪獣の色や態様を異ならせることで期待度を示す構成としてもよいし、冒険者の攻撃の内容によって期待度を報知する構成としてもよい。また、右可変入賞装置６５の発光色や第３図柄表示装置８１の表示態様に代えて、又は加えて、楽曲や効果音を異ならせることにより期待度を報知する構成としてもよい。

【０９１５】

本第６実施形態では、全ての大当たり種別のオープニング期間を０．５秒間に統一したが、これに限られるものではない。例えば、上述した第５実施形態と同様に、大当たり種別に応じてオープニング期間を異ならせる構成とし、オープニング期間が短い大当たりとなった場合（および特別図柄の抽選で外れとなった場合）の一部で、変動表示の実行中に期待度報知演出を実行する構成としてもよい。これにより、オープニング期間が長い大当たり種別になった場合は、大当たりが報知された後で安心して右打ちを行わせることができる。また、期待度報知演出が実行された場合には、報知内容（右可変入賞装置６５の発光色）に基づいて変動表示の実行中から右打ちを開始した方が良いかどうかを遊技者に判断させる遊技性を提供することができる。

【０９１６】

本第６実施形態では、期待度報知演出において、傷を模した装飾を右可変入賞装置６５に施した上で、第３図柄表示装置８１において、傷を狙うように促す表示を行うことで、間接的に右打ちを遊技者に示唆する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、期待度報知演出において、右打ちを明確に報知する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者に対して右打ちを行うことで有利になる（オーバー入賞が発生する）可能性があることを容易に理解させることができる。

【０９１７】

本第６実施形態では、右打ちを行った場合に遊技者に有利となるか否かの期待度を報知する期待度報知演出を実行することにより、変動表示の実行中に右打ちを行った方が良いかどうかを判断させる構成としていたが、期待度報知演出は、必ずしも本実施形態における右可変入賞装置６５（右特定入賞口６５ａが開放された場合に入賞可能となる位置に複数の遊技球を留めることができる構造の可変入賞装置）と組み合わせる必要はない。例えば、期待度報知演出を、左可変入賞装置６５０のように、開放された後で打ち出した遊技球のみを入賞させることが可能な可変入賞装置のみが設けられているパチンコ機１０に適

用してもよい。即ち、期待度報知演出を、単に変動終了後に大当たりとなるかどうかの期待度を報知する演出として実行する構成としてもよい。

【０９１８】

本第６実施形態では、特別図柄の抽選が外れとなった場合も、期待度報知演出を実行可能に構成していたが、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合にのみ、期待度報知演出を実行する構成としてもよい。この場合において、期待度報知演出を開始するタイミングを可変させる構成としてもよい。即ち、第６実施形態では、変動時間が終了する４秒前に期待度報知演出が発生する構成としていたが、例えば、抽選により４秒前、２秒前、１秒前のいずれかのタイミングで期待度報知演出が発生する構成としてもよい。更に、この場合において、例えば、外れに対応する変動表示の連続回数が多くなるほど、４秒前や２秒前に期待度報知演出が発生する割合が高くなるように構成してもよい。即ち、外れの連続回数が多くなる程、大当たりとなって右打ち期待度示唆演出が選択された場合に、変動表示の実行中に、右打ちをより長い期間実行できるように構成してもよい。このように構成することで、前回大当たりとなってからの変動表示の実行回数が多くなる程、大当たりに当選した場合における１ラウンド目の賞球数が多くなり易くなるので、外れが連続した場合に、遊技者に対して大当たりとなるまで遊技を継続しようと思わせることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。また、例えば、ＲＴＣ（Ｒｅａｌ－Ｔｉｍｅ－Ｃｌｏｃｋ）等の時刻を計時可能な装置を設ける構成とし、時間帯に応じて期待度報知演出が発生し易いタイミングを異ならせる構成としてもよい。このように構成することで、変動終了の４秒前や２秒前に期待度報知演出が発生し易い時間帯に遊技を行いたいと遊技者に思わせることができる。

【０９１９】

＜第７実施形態＞

次に、図９１から図９９を参照して、第７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、遊技盤１３の右上側と、左下側とにそれぞれ大当たり開始の契機となる作動入賞口（右作動入賞口６６１、左作動入賞口６６２）を設け、大当たり種別に応じて、大当たりの開始の契機となる作動入賞口を異ならせる構成としていた。また、左作動入賞口６６２には、大当たり待機状態となった場合に、比較的短い時間（約０．５秒間）で、ほぼ自動的に遊技球が入球する構成としていた。つまり、左作動入賞口６６２が大当たりの開始の契機となる左契機大当たりとなった場合には、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させるよりも前に、大当たりの１ラウンド目が開始される一方で、右作動入賞口６６１が大当たりの開始の契機となる右契機大当たりとなった場合には、大当たり待機状態の間に開閉扉６５ｆ１の上面の流路に遊技球を複数到達させてから右作動入賞口６６１へと遊技球を入球させることで遊技者がオーバー入賞を狙うことが可能に構成していた。

【０９２０】

これに対して、本第７実施形態におけるパチンコ機１０では、左契機大当たりに当選した場合も、大当たり待機状態となってから遊技者が左打ちを行わなければ遊技球が左作動入賞口６６２へと入球する可能性が無いように構成している。そして、大当たり待機状態において、第３図柄表示装置８１において実行される演出として、通常の遊技状態であるかのような演出を行う構成としている。即ち、大当たり待機状態の間も、疑似的に第３図柄の変動表示演出等を実行し、遊技者に対して大当たり待機状態に移行していないかのように（通常の遊技状態であるかのように）誤認させて左打ちを継続させることが可能に構成している。つまり、左契機大当たりとなった場合には、大当たり待機状態となったことを遊技者に認識され難い演出を実行することで、遊技者に対して左打ちを継続させ、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させようと遊技者が意識する間もなく、左作動入賞口６６２へと遊技球を入球させてしまう構成としている。これにより、左契機大当たりとなった場合には、開閉扉６５ｆ１の上面に規定個数（１ラウンド目の上限個数である２個）を上回る個数の遊技球を到達させてから大当たりを開始させることが困難となる一方で、右契機大当たりとなった場合には開閉扉６５ｆ１の上面により多くの遊技球が到達している

タイミングで右作動入賞口６６１へと遊技球を入球させることにより、容易にオーバー入賞を発生させることができる。よって、上述した第２実施形態と同様に、左契機大当たりと右契機大当たりとで１ラウンド目の有利度合い（獲得できる賞球数）を異ならせることができるので、大当たり種別により注目して遊技を行わせることができる。

【０９２１】

この第７実施形態におけるパチンコ機１０が、第２実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第２実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【０９２２】

まず、図９１を参照して、本第７実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図９１に示した通り、本第７実施形態における遊技盤１３の盤面構成は、第２実施形態における遊技盤１３（図５４参照）に対して、貯留装置６７５が削除されている点で相違している。貯留装置６７５が削除されたことにより、左契機大当たりに当選し、大当たり待機状態になった場合も、上述した第２実施形態のように、即座に左作動入賞口６６２へと遊技球が入球することはない。つまり、左契機大当たりの場合でも、大当たり待機状態において左打ちにより作動入賞口６６２へと遊技球を入球させなければ、大当たりが開始されることがない。なお、本第７実施形態では、左契機大当たりとなった場合に、第３図柄表示装置８１において外れの組み合わせの第３図柄を停止表示させ、大当たり待機状態に移行した後も、通常の遊技状態と同様に変動表示を実行する構成としている。これにより、遊技者が大当たり待機状態となったことを認識し難くなるように構成し、大当たり待機状態となった後も左打ちを継続して左作動入賞口６６２へと遊技球が入球するように構成している。よって、第２実施形態と同様に、右契機大当たりではオーバー入賞を狙って発生させることが可能な一方で、左契機大当たりとなった場合にはオーバー入賞を狙う間もなく大当たりが開始されてしまう遊技性を提供することができる。また、左打ちによって発射された遊技球のうち、左作動入賞口６６２へと入賞する遊技球の割合は、第１入球口６４へと入球する割合よりも高くなるように構成されている。これにより、左契機大当たりの大当たり待機状態となった場合に、より短期間で左作動入賞口６６２へと遊技球を入球（入賞）させることができる。なお、図示については省略したが、貯留装置６７５が削除されたことにより、貯留装置６７５の貯留弁６７５ａを開閉する制御処理も削除されている。

【０９２３】

次に、図９２を参照して、左契機大当たりとなった場合において、変動表示が開始されてから大当たりが開始されるまでの間の演出態様の経時変化について説明する。図９２は、変動開始時に保留球数が２個貯まっている状態で、左契機大当たりに対応する変動表示演出（変動時間が６０秒間の当たりスーパーリーチ）が実行された場合を例示した図である。図９２に示した通り、左契機大当たりに対応する変動表示が実行されると、変動終了時に外れとなったことが疑似的に報知される。即ち、第３図柄表示装置８１において、第３図柄が外れの組み合わせで停止表示される。なお、このとき第１図柄表示装置３７では、大当たりに対応する停止図柄が停止表示される。しかしながら、第３図柄表示装置８１は、第１図柄表示装置３７に比べて大きく、且つ、見易い位置に配置されている。よって、ほとんどの遊技者は、第１図柄表示装置３７において当たりとなる停止図柄となっていることに気付かないので、第３図柄表示装置８１の表示内容を確認した遊技者に対して特別図柄の抽選結果が外れになった（大当たり待機状態に移行していない）と思わせることができる。

【０９２４】
図９２に示した通り、左契機大当たりに対応する変動表示が終了すると、大当たり待機状態が開始されると共に、第３図柄表示装置８１において、疑似的な変動表示が開始される。即ち、左契機大当たりに対応する変動表示の実行中に保留されていた２個の保留球に対応する変動表示を疑似的に実行する。この疑似的な変動表示は、それぞれ２秒間の変動時間が設定され、変動終了時に完全外れに対応する停止図柄が停止表示される。なお、この疑似的な変動表示を実行するために、表示制御装置１１４において、疑似的な変動表示用の表示データテーブルが用意されている。また、大当たり待機状態において疑似的な変動表示が実行されると、第３図柄表示装置８１の小領域Ｄｓ１に表示されている保留球数図柄の数も疑似的に減らされる。これにより、２秒毎に保留球が減っていくかのように遊技者に思わせることができるので、追加で第１入球口６４へと遊技球を入球させて特別図柄の抽選を実行させようと思わせることができる。疑似的な変動表示が終了し、疑似的な保留球も無くなると、疑似的な変動停止状態が設定される。この疑似的な変動停止状態は、通常の遊技状態において保留球の数が０になった場合と全く同一の表示態様となる。よって、遊技者に対して第１入球口６４へと遊技球を入球させなければ特別図柄の抽選が実行されないと思わせることができるので、より積極的に左打ちを行わせることができる。
【０９２５】
なお、本実施形態では、上述した第２実施形態と同様に、第１特別図柄の抽選でのみ、左契機大当たりに当選する構成としている。即ち、左契機大当たりに当選する状況を、第１入球口６４を狙って遊技を行う遊技状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態）に限定する構成としている。これにより、疑似的な変動表示演出や疑似的な変動停止状態となった場合に、遊技を継続する（特別図柄の抽選を行わせる）ために遊技者が遊技球を発射する方向を、遊技盤１３の左側に限定することができる。よって、疑似的な通常状態において、遊技を継続しようとした遊技者に対して、より確実に、左作動入賞口６６２へと遊技球を入球させることができる。
【０９２６】
大当たり待機状態において遊技者が左打ちを継続して行うことにより、左作動入賞口６６２へと遊技球が入球すると、特殊な態様の演出（ブラックアウト演出）が実行される。詳細については後述するが、この、通常の遊技状態中には発生しないブラックアウト演出が実行されることで、大当たり待機状態だったこと、および大当たりが開始されることを遊技者に即座に理解させることができる。このブラックアウト演出は、オープニング期間の０．１秒間の間実行され、演出終了後は通常の大当たり演出が開始される。
【０９２７】
なお、疑似的な変動停止状態において、３秒間が経過しても左作動入賞口６６２への入賞が検知されなかった場合は、疑似的な変動停止状態を終了して、待機状態演出（図７参照）を実行する。３秒間で疑似的な変動停止状態を終了する構成としているのは、変動停止状態となったタイミングで、遊技者が遊技を辞めようと思った場合に、遊技者が台を離れるよりも前に、実は大当たり待機状態となっていたことを遊技者に気づかせるためである。即ち、大当たりが確定している状態で遊技者が離席してしまい、他の遊技者に大当たり待機状態から遊技を開始されることを抑制するためである。これにより、大当たりに当選していたにも拘わらず、気づかずに遊技を辞めてしまい、遊技者に遊技に対する不満を抱かせてしまうことを防止できる。
【０９２８】
次に、図９３を参照して、本第７実施形態における左契機大当たり中の演出態様について説明する。図９３（ａ）は、左契機大当たりのオープニング期間において実行されるブラックアウト演出を示した図である。上述した通り、本第７実施形態では、左契機大当たりに当選して大当たり待機状態へと移行した場合に、疑似的な変動表示、および疑似的な変動停止状態演出を実行することにより、大当たり待機状態となったことを遊技者に認識され難くしている。これらの疑似的な演出の実行中に左作動入賞口６６２へと遊技球が入賞し、大当たりを開始させる場合にはオープニング期間が極めて短い（０．１秒間）ため

、第３図柄を当たりの組み合わせで停止表示させる等の演出により大当たりを報知するだけの期間が無い。そこで本第７実施形態では、遊技者に特別な演出が実行されたことを一見して理解させることができ、演出時間も短くて済む態様として、図９３（ａ）に示したブラックアウト演出を実行する構成としている。即ち、左作動入賞口６６２へと遊技球が入賞して、左契機大当たりのオープニング期間となった場合に、突如として第３図柄表示装置８１の表示画面全体が暗転する（ブラックアウトする）演出が実行される構成としている。それまで実行されていた疑似的な変動表示、または疑似的な変動停止状態演出とは大きく異なる見た目になることで、遊技者に対して瞬時に特別な演出が実行されたことを理解させることができる。

【０９２９】

ブラックアウト演出が終了した後は、図９３（ｂ）に示した、大当たりが開始されたことを示す演出が実行される。即ち、主表示領域Ｄｍにおいて、「大当たり確定！」という文字が表示されると共に、同一の数字が付された第３図柄が３つ揃った状態で停止表示される。更に、小領域Ｄｓ１において、ラウンド数を示す表示（「１ラウンド」との文字）、および払い出された賞球数を示す表示（「００００ＧＥＴ」との文字）が表示される。また、小領域Ｄｓ３には、右特定入賞口６５ａに向けて遊技球を発射させるための、「右打ち！！」との文字と、右向きの矢印の図形とが表示される。これらの表示内容により、大当たりが既に開始されていることを、遊技者に対して即座に理解させることができる。

【０９３０】

＜第７実施形態における電気的構成＞

次に、図９４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に設けられているＲＡＭ２２３について説明する。図９４は、ＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図９４に示した通り、本第７実施形態におけるＲＡＭ２２３は、第２実施形態（および第１実施形態）におけるＲＡＭ２２３の構成（図１４（ｂ）参照）に対して、疑似保留球数カウンタ２２３ｒと、疑似通常状態フラグ２２３ｓと、疑似変動中タイマ２２３ｔと、疑似変動停止状態タイマ２２３ｕとが追加されている。

【０９３１】

疑似保留球数カウンタ２２３ｒは、左契機大当たりに当選し、大当たり待機状態となった後における疑似的な変動表示の保留数を示すカウンタである。大当たり待機状態において、この疑似保留球数カウンタ２２３ｒの値が１以上の間は疑似的な変動表示が繰り返し実行され（図９６のＳ４９０７参照）、疑似保留球数カウンタ２２３ｒの値が０となった状態で疑似的な変動表示が終了した場合は、疑似的な変動停止状態が設定される（図９６のＳ４９０６参照）。この疑似保留球数カウンタ２２３ｒは、左契機大当たりに対応する大当たり待機状態への移行時に、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値が設定される（図９８のＳ４６１４参照）。つまり、疑似保留球数カウンタ２２３ｒは、疑似的な第１特別図柄の保留球数をカウントするためのカウンタと、疑似的な第２特別図柄の保留球数をカウントするためのカウンタとで少なくとも構成されている。また、この疑似保留球数カウンタ２２３ｒは、疑似的な変動表示の開始を設定する毎に値が１ずつ減算される（図９６のＳ４９０８参照）。

【０９３２】

疑似通常状態フラグ２２３ｓは、大当たり待機状態において、疑似的に通常の遊技状態であるかのような態様の演出（疑似通常状態演出）を実行しているか（左契機大当たりに当選した場合に設定される大当たり待機状態であるか）否かを示すフラグである。この疑似通常状態フラグ２２３ｓがオンであれば、疑似通常状態演出の実行中であることを示し、オフであれば疑似通常状態演出を実行していないことを示す。この疑似通常状態フラグ２２３ｓは、左契機大当たりに当選し、大当たり待機状態が開始された場合にオンに設定される（図９８のＳ４６１７参照）。一方、この疑似通常状態フラグ２２３ｓは、疑似通常状態演出が終了した際（左作動入賞口６６２へと遊技球が入球して大当たりのオープニング期間に移行した場合、または疑似的な変動停止状態が３秒継続して待機状態演出が開始された場合）にオフに設定される（図９６のＳ４９１２，図９８のＳ４６１７参照）。

【０９３３】
疑似変動中タイマ２２３ｔは、疑似的な変動表示の変動時間を計時するタイマである。この疑似変動中タイマ２２３ｔには、疑似的な変動表示の開始を設定する毎に、２秒に対応するタイマ値（即ち、２０００）が設定される（図９６のＳ４９０７参照）。この疑似変動中タイマ２２３ｔの値が０であるかいなかによって、疑似的な変動表示の実行中であるか否かを判別する。
【０９３４】
疑似変動停止状態タイマ２２３ｕは、疑似的な変動停止状態の継続時間を計時するタイマである。この疑似変動停止状態タイマ２２３ｕには、疑似的な変動停止状態が設定されたタイミングで、３秒に対応するタイマ値（即ち、３０００）が設定される（図９６のＳ４９０６参照）。この疑似変動停止状態タイマ２２３ｕが０になった場合は、疑似的な変動停止状態が開始されてから３秒間が経過したことを意味するので、待機状態演出の開始を設定する。３秒間で疑似的な変動停止状態を終了する構成とすることにより、仮に遊技者が遊技を辞めようと思ったとしても、遊技者が台を離れるよりも前に、大当たり待機状態となっていたことを遊技者に気づかせることができる。これにより、左契機大当たりに当選していたにも拘わらず、気づかずに遊技を辞めてしまい、遊技者に遊技に対する不満を抱かせてしまうことを防止できる。
【０９３５】
＜第７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９５から図９９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ＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図９５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のメイン処理７について説明を行う。このメイン処理７は、第２実施形態（および第１実施形態）におけるメイン処理（図３４参照）に代えて実行される処理である。
【０９３６】
この第７実施形態におけるメイン処理７（図９５参照）のうち、Ｓ４１０１～Ｓ４１１８の各処理では、それぞれ第２実施形態におけるメイン処理（図３４参照）のＳ４１０１～Ｓ４１１８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第７実施形態におけるメイン処理７（図９５参照）では、演出更新処理（Ｓ４１１１）が終了した後で、疑似的な通常状態が設定されている間の演出態様を設定するための疑似通常状態演出処理を実行して（Ｓ４１３１）、処理をＳ４１１２へと移行する。この疑似通常状態演出処理（Ｓ４１３１）の詳細について、図９６を参照して説明する。
【０９３７】
図９６は、上述した疑似通常状態演出処理（Ｓ４１３１）を示したフローチャートである。この疑似通常状態演出処理（Ｓ４１３１）では、まず、疑似通常状態フラグ２２３ｓがオンであるかを判別し（Ｓ４９０１）、疑似通常状態フラグ２２３ｓがオフであると判別した場合は（Ｓ４９０１：Ｎｏ）、疑似的な通常の遊技状態が設定されていない（左契機大当たりに基づく大当たり待機状態ではない）ことを意味するので、そのまま本処理を終了する。
【０９３８】
一方、Ｓ４９０１の処理において、疑似通常状態フラグ２２３ｓがオンであると判別した場合は（Ｓ４９０１：Ｙｅｓ）、次に、疑似的な変動表示演出の実行中であるか否かを判別する（Ｓ４９０２）。より具体的には、疑似変動中タイマ２２３ｔの値が１以上であるかを判別する。Ｓ４９０２の処理において、疑似的な変動表示演出の実行中である（疑似変動中タイマ２２３ｔの値が１以上である）と判別した場合は（Ｓ４９０２：Ｙｅｓ）、疑似変動中タイマ２２３ｔの値を１減算することで更新し（Ｓ４９０３）、減算後の疑似変動中タイマ２２３ｔの値が０になったかを判別する（Ｓ４９０４）。即ち、疑似的な変動表示の変動時間が終了したかを判別する。
【０９３９】
Ｓ４９０４の処理において、疑似変動中タイマ２２３ｔの値が０になっていないと判別

した場合は（Ｓ４９０４：Ｎｏ）、疑似的な変動表示を継続させるために、そのまま本処理を終了する。一方、疑似変動中タイマ２２３ｔの値が０になったと判別した場合は（Ｓ４９０４：Ｙｅｓ）、次いで、疑似保留球数カウンタ２２３ｒの値が０であるか（第１特別図柄に対応する疑似的な保留球数と第２特別図柄に対応する疑似的な保留球数とが共に０であるか）を判別し（Ｓ４９０５）、疑似保留球数カウンタ２２３ｒの値が０であると判別した場合は（Ｓ４９０５：Ｙｅｓ）、疑似的な変動表示を開始させることができないので、疑似的な変動停止状態に移行させるために、疑似変動停止状態タイマ２２３ｕの値に３０００を設定して（Ｓ４９０６）、本処理を終了する。なお、疑似通常状態演出処理（図９６参照）は、メイン処理７（図９５参照）の中で１ミリ秒毎に実行される処理であるので、疑似変動停止状態タイマ２２３ｕのタイマ値として３０００を設定することで、３秒（３０００ミリ秒）経過時にタイマ値が０となる。これにより、疑似的な変動停止状態となってから３秒間を正確に計ることができる。

【０９４０】

一方、Ｓ４９０５の処理において、疑似保留球数カウンタ２２３ｒの値が０になっていないと判別した場合は（Ｓ４９０５：Ｎｏ）、疑似的な変動表示の開始を新たに設定すると共に、疑似変動中タイマ２２３ｔの値に２０００（２秒間に対応するタイマ値）を設定する（Ｓ４９０７）。次いで、疑似保留球数カウンタ２２３ｒの値を１減算すると共に、減算後の疑似的な保留球数に応じた表示態様に更新して（Ｓ４９０８）、本処理を終了する。

【０９４１】

また、Ｓ４９０２の処理において、疑似的な変動表示の実行中ではないと判別した場合は（Ｓ４９０２：Ｎｏ）、現在が疑似的な変動停止状態であることを意味するので、疑似変動停止状態タイマ２２３ｕの値を１減算し（Ｓ４９０９）、減算後の疑似変動停止状態タイマ２２３ｕの値が０になったかを判別する（Ｓ４９１０）。Ｓ４９１０の処理において、疑似変動停止状態タイマ２２３ｕの値が０になっていない（１以上の値である）と判別した場合は（Ｓ４９１０：Ｎｏ）、疑似的な変動停止状態を継続させるために、そのまま本処理を終了する。

【０９４２】

一方、Ｓ４９１０の処理において、減算後の疑似変動停止状態タイマ２２３ｕの値が０になったと判別した場合は（Ｓ４９１０：Ｙｅｓ）、表示用待機状態コマンドを設定することで、待機状態演出（図７参照）の実行を設定する（Ｓ４９１１）。次いで、待機状態演出フラグ２２３ｇをオンに設定すると共に、疑似通常状態フラグ２２３ｓをオフに設定して（Ｓ４９１２）、本処理を終了する。

【０９４３】

この疑似通常状態演出処理（図９６参照）を実行することにより、左契機大当たりに当選したことに基づいて移行した大当たり待機状態において、遊技者に対して通常の遊技状態が継続しているかのように思わせる態様の演出を実行することができる。これにより、左契機大当たりとなって大当たり待機状態に移行した場合に、遊技者に対して左打ちを継続させることができるので、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させようと思う間もなく左契機大当たりの１ラウンド目を開始させることができる。

【０９４４】

なお、本第７実施形態では、疑似的な変動表示を、大当たり待機状態の開始時（変動終了時）において保留されている保留球数の分だけ実行する構成とし、大当たり待機状態となった後で第１入球口６４への入球を検出した場合には、その入球に対応する疑似的な保留球数を増加させない構成としている。これは、上述した通り、左打ちを行った場合に、第１入球口６４よりも、左作動入賞口６６２へと遊技球が入球し易くなるように遊技盤１３が構成されているため、大当たり待機状態の間に連続して左打ちを行った場合に、左作動入賞口６６２へと遊技球が入賞せずに連続して第１入球口６４へと入球する可能性が極めて低いためである。よって、疑似的な保留球数を増加させるための処理を省略することができるので、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１の処理負荷を軽減することがで

きる。また、仮に、保留球数を増加させる処理も行う構成とした場合、主制御装置１１０において、大当たり待機状態の間に第１入球口６４への入球を検出した場合に、既に保留球数が上限に達していたとしても、入球したことを音声ランプ制御装置１１３に対して通知しなければならなくなる。保留球数が上限に達している状態で大当たり待機状態に移行し、１回以上疑似的な変動表示演出が実行された後で第１入球口６４に対する入球を検出した場合は、疑似的に保留球数を増加させる必要があるからである。このため、主制御装置１１０において出力すべきコマンドが増加するので、主制御装置１１０の処理負荷も増加することとなる。これに対して本第７実施形態では、疑似的な保留球数を増加させない構成としているので、主制御装置１１０においてコマンドを新たに増加させる必要が無く、主制御装置１１０の処理負荷を軽減させることができる。更に、運良く先に第１入球口６４へと入球し、保留球数図柄が増加しないことを遊技者が認識した場合には、実は大当たり待機状態になっていたということを遊技者に理解させることができる。よって、運良く大当たり待機状態を察知できた遊技者に対して、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させてから左作動入賞口６６２へと入球させようと工夫して遊技を行わせることができる。これにより、通常の遊技状態であるか、大当たり待機状態であるかを見極めるために、より積極的に左打ちを行わせることができる。

【０９４５】

次に、図９７を参照して、本第７実施形態における当たり関連処理７（Ｓ４３４１）について説明する。この当たり関連処理７（Ｓ４３４１）は、第２実施形態における当たり関連処理２（図６１参照）に代えて実行される処理であり、当たり関連処理２（図６１参照）と同様に、当たりに関連するコマンドを受信した場合に、コマンドに応じた制御を行うための処理である。

【０９４６】

この第７実施形態における当たり関連処理７（図９７参照）のうち、Ｓ４４０１，Ｓ４４０４、およびＳ４４０７～Ｓ４４１０の各処理では、それぞれ第２実施形態における当たり関連処理２（図６１参照）のＳ４４０１，Ｓ４４０４、およびＳ４４０７～Ｓ４４１０の各処理と同一の処理が実行される。また、本第７実施形態における当たり関連処理７（図９７参照）では、Ｓ４４０１の処理において、主制御装置１１０から待機状態コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４４０１：Ｙｅｓ）、待機状態コマンド処理（図６２参照）に代えて、待機状態コマンド処理７を実行し（Ｓ４４４１）、本処理を終了する。詳細については図９８を参照して後述するが、この待機状態コマンド処理７（Ｓ４４４１）は、大当たり待機状態として、大当たり種別に応じた演出態様を設定するための処理である。

【０９４７】

また、本第７実施形態における当たり関連処理７（図９７参照）では、Ｓ４４０４の処理において、主制御装置１１０からオープニングコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４４０４：Ｙｅｓ）、大当たりが開始された状況に応じた態様のオープニング演出を実行するためのオープニングコマンド処理を実行して（Ｓ４４４２）、本処理を終了する。このオープニングコマンド処理（Ｓ４４４２）の詳細については、図９９を参照して後述する。

【０９４８】

次いで、図９８を参照して、上述した待機状態コマンド処理７（Ｓ４４４１）の詳細について説明する。図９８は、待機状態コマンド処理７（Ｓ４４４１）を示したフローチャートである。この待機状態コマンド処理７（Ｓ４４４１）のうち、Ｓ４６０１～Ｓ４６０３の各処理では、それぞれ第２実施形態における待機状態コマンド処理（図６２参照）のＳ４６０１～Ｓ４６０３の各処理と同一の処理が実行される。

【０９４９】

また、本第７実施形態における待機状態コマンド処理７（図９８参照）では、Ｓ４６０１の処理において、今回の大当たりが右契機大当たりではない（左契機大当たりである）と判別した場合に（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、およ

び第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を読み出して（Ｓ４６１１）、読み出した各カウンタ値が共に０であるか否かを判別する（Ｓ４６１２）。

【０９５０】

Ｓ４６１２の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値が共に０であると判別した場合は（Ｓ４６１２：Ｙｅｓ）、特別図柄の保留球数が０であり、疑似的な変動表示を開始させてしまうと遊技者に対して違和感を抱かせてしまうことになるので、疑似的な変動停止状態を設定する。即ち、疑似変動停止状態タイマ２２３ｕの値に３０００（３秒間に対応するタイマ値）を設定して（Ｓ４６１３）、処理をＳ４６１７へと移行する。

【０９５１】

一方、Ｓ４６１２の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値のうち、少なくとも一方が０ではないと判別した場合は（Ｓ４６１２：Ｎｏ）、読み出した第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ、および第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を疑似保留球数カウンタ２２３ｒの値として格納し（Ｓ４６１４）、疑似的な変動表示の開始を設定すると共に、疑似変動中タイマ２２３ｔの値に２０００（２秒間に対応するタイマ値）を設定する（Ｓ４６１５）。そして、疑似保留球数カウンタ２２３ｒの値を１減算して更新すると共に、保留球数図柄を疑似的に１個減少して表示させ（Ｓ４６１６）、処理をＳ４６１７へと移行する。Ｓ４６１７の処理では、疑似通常状態フラグ２２３ｓをオンに設定して（Ｓ４６１７）、本処理を終了する。

【０９５２】

この待機状態コマンド処理７（図９８参照）を実行することにより、左契機大当たりの大当たり待機状態では、通常の遊技状態が継続しているかのような演出を疑似的に実行することができる一方で、右契機大当たりとなった場合には、待機状態演出を実行することができる。これにより、左契機大当たりとなった場合は、遊技者に対して大当たり待機状態となったことを気づかせずに左打ちを継続させることができるので、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させる間もなく左作動入賞口６６２へと入賞させて大当たりを開始させることができる。一方、右契機大当たりとなった場合には、大当たり待機状態となったことを遊技者に容易に理解させることができるので、遊技球を右作動口６６１へと入賞させるタイミングに応じて１ラウンド目の有利度合い（右特定入賞口６５ａへと入球させることができる遊技球の個数）が可変する遊技性を提供することができる。よって、遊技者に対してタイミング良く遊技球を発射する楽しみを与えることができる。

【０９５３】

次に、図９９を参照して、上述したオープニングコマンド処理（Ｓ４４４２）の詳細について説明する。このオープニングコマンド処理（Ｓ４４４２）では、まず、疑似通常状態フラグ２２３ｓがオンであるかを判別する（Ｓ５００１）。Ｓ５００１の処理において、疑似通常状態フラグ２２３ｓがオンであると判別した場合は（Ｓ５００１：Ｙｅｓ）、疑似的な変動表示演出、または疑似的な変動停止状態が表示されている間に左作動入賞口６６２へと入球して大当たりのオープニング期間が開始されたことを意味するので、ブラックアウト演出（図９３（ａ）参照）に対応する表示用オープニングコマンドを設定する（Ｓ５００２）。

【０９５４】

次いで、疑似保留球数カウンタ２２３ｒの値と、疑似変動中タイマ２２３ｔの値と、疑似変動停止状態タイマ２２３ｕの値とを全て０にリセットし（Ｓ５００３）、疑似通常状態フラグ２２３ｓをオフに設定して（Ｓ５００４）、本処理を終了する。

【０９５５】

一方、Ｓ５００１の処理において、疑似通常状態フラグ２２３ｓがオフであると判別した場合は（Ｓ５００１：Ｎｏ）、通常のオープニング演出に対応する表示用オープニングコマンドを設定し（Ｓ５００５）、待機状態演出フラグ２２３ｇをオフに設定して（Ｓ５００６）、本処理を終了する。

【０９５６】
このオープニングコマンド処理（図９９参照）を実行することにより、左契機大当たりに当選して移行した大当たり待機状態で、左作動入賞口６６２へと遊技球が入賞してオープニング期間が開始された場合に、突如として第３図柄表示装置８１の表示画面全体が暗転する（ブラックアウトする）ブラックアウト演出を実行することができる。即ち、それまで実行されていた疑似的な変動表示、または疑似的な変動停止状態演出とは大きく異なる態様に設定することができる。これにより、遊技者に対して瞬時に特別な演出が実行されたことを理解させることができる。
【０９５７】
以上説明した通り、第７実施形態におけるパチンコ機１０では、第１入球口６４を狙って発射された遊技球の一部が入球可能となる位置に、左契機大当たりの開始契機となる左作動入賞口６６２を配置する構成とした。そして、左契機大当たりとなった場合には、特別図柄の変動表示中における第３図柄表示装置８１の演出として、外れの組み合わせの第３図柄が停止表示される演出が実行される構成とした。更に、変動終了後に移行する大当たり待機状態では、通常の遊技状態が継続しているかのような態様の演出が実行される構成としている。即ち、大当たり待機状態の間も、疑似的な変動表示演出等の疑似通常状態演出を実行し、遊技者に対して通常の遊技状態中であるかのように誤認させて左打ちを継続させることが可能に構成している。これにより、左契機大当たりに当選して大当たり待機状態となった場合に、遊技者に対して左打ちを継続させることができる（遊技者が右打ちを行うことを抑制できる）ので、開閉扉６５ｆ１の上面に遊技球を到達させようと遊技者が意識する間もなく、左作動入賞口６６２へと遊技球を入球さることができる。よって、左契機大当たりとなった場合には、開閉扉６５ｆ１の上面に規定個数（１ラウンド目の上限個数である２個）を上回る個数の遊技球を到達させてから大当たりを開始させることが困難となる一方で、右契機大当たりとなった場合には開閉扉６５ｆ１の上面により多くの遊技球が到達しているタイミングで右作動入賞口６６１へと遊技球を入球させることにより、容易にオーバー入賞を発生させることができる。よって、左契機大当たりと右契機大当たりとで１ラウンド目の有利度合い（獲得できる賞球数）を異ならせることができるので、大当たり種別により注目して遊技を行わせることができる。
【０９５８】
なお、本第７実施形態では、左契機大当たりの大当たり待機状態となった場合に必ず疑似通常状態演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、左契機大当たりとなった場合に、疑似通常状態演出を実行するか、待機状態演出を実行するかを抽選により決定する構成としてもよい。
【０９５９】
本第７実施形態では、疑似的な変動表示を、大当たり待機状態の開始時（変動終了時）において保留されている保留球数の分だけ実行する構成とし、大当たり待機状態となった後で第１入球口６４への入球を検出した場合には、その入球に対応する疑似的な保留球数を増加させない構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、始動入賞が検出される毎に、疑似的に保留球数図柄を増加させる構成としても良い。これにより、疑似通常状態演出が実行されているのか否かをより遊技者に認識され難くできる。
【０９６０】
本第７実施形態では、期待度報知演出の実行開始タイミングを、変動種別毎に固定としていた。即ち、当たり又は外れスペシャルリーチの場合には、変動開始から８６秒が経過したタイミングで期待度報知演出を実行開始させ、当たり又は外れスーパーリーチの場合には、変動開始から５６秒が経過したタイミングで期待度報知演出を実行開始させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、同一の変動種別であっても、抽選等により、期待度報知演出の実行開始タイミングを異ならせる構成としてもよい。
【０９６１】
本第７実施形態では、疑似的な変動表示として、通常とは異なる２秒間の専用の演出を実行する構成としたが、これに限られるものではない。例えば、通常の変動表示と同一の

変動時間、および表示態様の変動表示演出を疑似的に実行する構成としてもよい。より具体的には、例えば、大当たり待機状態となる直前に実行されていた変動表示を繰り返す構成としてもよい。このように構成することで、直前に使用していた変動表示のデータをそのまま転用すれば良いので、疑似的な変動表示を実行する際の処理負荷を軽減させることができる。

【０９６２】

本第７実施形態では、左契機大当たりとなって大当たり待機状態に移行した場合、その時点の保留球数に応じた回数の疑似的な変動表示を実行してから、疑似的な停止表示状態に移行させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり待機状態に移行した場合に、保留球数とは無関係に、即座に停止表示状態に移行させる構成としてもよい。この場合において、保留球数図柄を、大当たり待機状態に移行した際、又は変動表示中から疑似的に０個にする構成としてもよい。このように構成することで、大当たり待機状態に移行した場合に保留球が０個になったかのような印象を遊技者に抱かせることができるので、大当たり待機状態の開始時から、特別図柄の抽選を実行させようとして遊技者に左打ちを行わせることができる。

【０９６３】

本第７実施形態では、疑似的な変動表示を実行する場合に、通常の変動表示と同一の大３図柄の画像を用いて変動表示を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、通常の第３図柄とは態様が異なる図柄を、疑似的な変動表示に専用の図柄として用意する構成としてもよい。

【０９６４】

＜第１制御例＞

次に、図１００から図１１７を参照して、上記各実施形態におけるパチンコ機１０に対して適用し得る第１の制御例について説明する。この第１の制御例では、興趣演出の一環として、通常遊技中における所定期間（例えば、確変状態が設定されている期間）において出力（再生）される楽曲（音声演出）を、遊技者が選択可能に構成している。より具体的には、所定期間（確変状態が設定されている期間）において、前面枠１４に設けられている操作ボタン２３０に対する操作を検出した場合に、第３図柄表示装置８１において、選曲（選択）可能な楽曲のリスト（選曲メニュー画面）を表示する構成としている。そして、選曲メニュー画面が表示された状態で遊技者が任意の楽曲（音声演出）を選択し、決定操作（操作ボタン２３０の中央ボタンＣＢに対する押下操作）を行うことにより、当該選択された楽曲（音声演出）の出力（再生）が開始される構成としている。なお、本第１制御例では、所定期間が開始された（確変状態に移行した）タイミングで、まず１の楽曲（演出態様）をランダムに選択して再生する構成としている。このランダムに選択された楽曲の再生は、遊技者により選択された楽曲の再生が開始されるか、確変状態（所定期間）が終了するまで継続する。これにより、確変状態に移行してから遊技者によって楽曲が選択されるまでの間（楽曲が選択されていない状態の間）も、楽曲を再生しておくことができるので、遊技者に有利な確変状態となったことに対する遊技者の満足感をより大きくすることができる。

【０９６５】

また、本第１制御例では、選曲メニュー画面の初期配置として、確変状態の開始時にランダムに選択された楽曲（演出態様）の種別とは無関係に、それまでの遊技において遊技者により選択された頻度の高い（回数が多い）楽曲程、選択し易いメニュー位置に配置されるように構成している。ここで、「選択し易いメニュー位置」とは、楽曲を選択するまでの間に操作ボタン２３０に対して実行される操作の回数が少ない（３回以内の操作で選択可能な）メニュー位置を意味する。

【０９６６】

まず、図１００を参照して、本第１制御例におけるパチンコ機１０の外観について説明する。図１００は、本第１制御例におけるパチンコ機１０の正面図である。図１００に示した通り、本第１制御例におけるパチンコ機１０では、貸球操作部４０に対して正面視左

側に、操作ボタン２３０が配設されている。この操作ボタン２３０は、正面視上側に配置された上ボタンＵＢ、正面視下側に配置された下ボタンＤＢ、正面視右側に配置された右ボタンＲＢ、正面視左側に配置された左ボタンＬＢ、および操作ボタン２３０の中央部分に配置された中央ボタンＣＢの５つのボタンで構成されている。詳細については図１０１、および図１０２を参照して後述するが、この操作ボタン２３０は、上述した通り、確変状態が設定されている期間において、パチンコ機１０に予め設定され、選曲メニュー画面に表示されている複数の楽曲（楽曲Ａ～楽曲Ｚの２６曲）の中から、任意の楽曲を遊技者に対して選択させるために設けられている。

【０９６７】

次に、図１０１、および図１０２を参照して、本第１制御例における確変状態中の表示態様について説明する。図１０１（ａ）は、確変状態中における第３図柄表示装置８１の表示内容の一例を示した図である。図１０１（ａ）に示した通り、確変状態では、主表示領域Ｄｍにおける正面視左側（変動表示されている第３図柄の左側）に、再生中の楽曲の情報を表示させるための楽曲用領域ＭＲが形成される。より具体的には、図１０１（ａ）に示した通り、現在再生中（出力中）の楽曲（図１０１（ａ）の例では楽曲Ａ）を示す「楽曲Ａ」という文字と、「ボタン操作で曲を選択できるよ！」という文字とが楽曲用領域ＭＲに対して表示される。これらの表示内容により、現在再生されている楽曲が何であるかを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、操作ボタン２３０を操作することにより、任意の楽曲を選択できるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【０９６８】

図１０１（ｂ）は、図１０１（ａ）に示した画像が表示されている状態において、操作ボタン２３０を遊技者が操作した（各ボタンＵＢ，ＤＢ，ＲＢ，ＬＢ，ＣＢの何れかを押下した）場合に切り替わる表示内容を示した図である。図１０１（ｂ）は、遊技者が下ボタンＤＢを押下したことに基づいて（連動して）表示内容（表示態様）が切り替わった場合を例示している。図１０１（ｂ）に示した通り、操作ボタン２３０が操作（押下）されると、楽曲用領域ＭＲの内部に、楽曲のタイトル（楽曲名）が付された横長略長方形形状の表示領域が複数表示される。また、複数の表示領域の下方には、「上下ボタンで選択」という文字と、「中央ボタンで決定」という文字とが表示される。これらの表示内容（選曲メニュー画面）により、操作ボタン２３０を操作することにより、任意の楽曲を選択して再生させることができることを遊技者に対して容易に理解させることができる。以降、説明の簡略化のため、この選曲メニュー画面が表示されている状態（操作ボタン２３０の操作内容に応じて任意の楽曲を選択できる状態）のことを「楽曲選択モード」と称する。この楽曲選択モード中の表示内容について、図１０２を参照してより詳細な説明を行う。

【０９６９】

図１０２（ａ）は、楽曲選択モードに移行した場合に最初に表示される選曲メニュー画面における各項目（楽曲の種別（楽曲名）を示す画像）の配置を示した図である。図１０２（ａ）に示した通り、選曲メニュー画面には、互いに異なる項目（楽曲の種別を示す画像）が配置された少なくとも５つの表示領域（全楽曲数である２６曲よりも少ない数の表示領域）が表示される。選曲メニュー画面が表示された状態で中央ボタンＣＢが押下されると、５つの表示領域のうち、中央に表示されている表示領域に配置されている項目（楽曲）の再生が決定される。

【０９７０】

選曲メニュー画面に表示される５つの表示領域のうち、上側２つの表示領域には、遊技者がこれまでの確変状態において選択した回数が多い楽曲の種別（遊技者の選択頻度が高い楽曲）に対応する項目ＰＡ１，ＰＡ２（楽曲Ｙ、および楽曲Ｚを示す画像）が配置される。なお、中央の表示領域に対して相対的に近い位置に配置されている項目ＰＡ１（楽曲Ｚを示す画像）の方が、中央の表示領域に対して相対的に遠い項目Ｐ２（楽曲Ｙを示す画像）よりも、遊技者の選択頻度がより高くなっている。

【０９７１】

選曲メニュー画面において中央に表示された項目ＲＡ１（楽曲Ａを示す画像）には、ランダムに選択された楽曲（確変状態に移行後、最初に再生された楽曲）を示す項目が配置される。そして、中央よりも下側には、最初に選択された楽曲を基準として、予め定められた順番（本第１制御例では、アルファベット順）で２つの項目が並べて表示される。即ち、中央に表示された項目ＲＡ１（楽曲Ａ）を基準として、アルファベット順となる「楽曲Ｂ」、および「楽曲Ｃ」との項目ＲＡ２，ＲＡ３が、項目ＲＡ１の下方に並べて表示される。以降の説明では、説明の簡略化のため、選曲メニュー画面における最初の配置において、中央の項目ＲＡ１よりも上側に表示される２つの項目ＰＡ１，ＰＡ２（遊技者がこれまでに選択した頻度が高い項目）が配置される表示領域のことを「履歴エリア」と称する。また、履歴エリアよりも下側に表示される３つの項目が表示される表示領域（ランダムに選択された項目が配置される表示領域）のことを「ランダム選択エリア」と称する。また、遊技者が中央ボタンＣＢを押下した場合に再生される項目が配置される表示領域のことを「選曲エリア」と称する。

【０９７２】

図１０２（ａ）に示した通り、選曲エリア（選曲メニュー画面における中央）に配置されている項目ＰＡ１は、点灯した状態で表示され、他の項目ＰＡ１，ＰＡ２，ＲＡ２，ＲＡ３は消灯した状態で表示される。これにより、中央ボタンＣＢを押下した場合に他の項目（楽曲の種別を示す画像）とは異なる態様（点灯した見た目の態様）で表示されている項目が、今回再生される楽曲として決定されることを、遊技者に対してより容易に理解させることができる。また、選曲エリアの上側、且つ、項目ＰＡ１の右側には、上向きの略三角形形状の上画像ＵＧが表示されると共に、選曲エリアの下側、且つ、項目ＲＡ２の右側には、下向きの略三角形形状の下画像ＤＧが表示される。これらの表示内容により、上ボタンＵＢを押下すると、押下に連動して、選曲エリアに表示される表示内容（楽曲）を現状よりも１つ上側の表示内容（図１０２（ａ）の例では、楽曲Ｚを示す画像）にずらすことが可能であること、および下ボタンＤＢを押下すると、押下に連動して、選曲エリアに表示される表示内容（楽曲）を現状よりも１つ下側の表示内容（図１０２（ａ）の例では、楽曲Ｂを示す画像）にずらすことが可能であることを遊技者に対して直観的に理解させることができる。

【０９７３】

図１０２（ｂ）は、図１０１（ａ）に示した選曲メニュー画面が表示されている状態において、遊技者が操作ボタン２３０における上ボタンＵＢを押下（操作）した場合の表示態様の一例を示した図である。図１０２（ｂ）に示した通り、上ボタンＵＢを遊技者が押下すると、当該押下に連動して、全ての表示内容が、表示領域１つ分ずつ下方向に移動された見た目の表示態様に可変される。これにより、図１０２（ａ）において選曲エリアの１つ上に配置されていた項目ＰＡ１（楽曲Ｚ）が、上ボタンＵＢに対する押下に連動して、選曲エリアに移動された見た目の表示態様に可変される。選曲エリアに移動された項目ＰＡ１は、点灯した見た目の態様に設定され、他の項目は消灯した見た目の態様に設定される。また、項目ＰＡ２の１つ上側に、「楽曲Ｘ」を示す項目ＰＡ３が表示される。この項目ＰＡ３は、遊技者がこれまでに選択した回数として、項目ＰＡ２（楽曲Ｙ）の次に多い項目（図１０２（ｂ）の例では、「楽曲Ｘ」）が表示される。また、各項目が表示領域１つ分ずつ下方向にシフトすることに伴って、上ボタンＵＢに対応する画像である上画像が点灯した見た目になる。これにより、上ボタンＵＢを押下したことに連動して、選曲メニュー画面の項目の配置が変更された（選曲エリアの１つ上に配置されていた項目ＰＡ１を選曲エリアに移動させることができた）ことを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【０９７４】

また、上ボタンＵＢが複数回押下された場合は、その押下回数に応じて項目が下方向にシフトされる。例えば、図１０２（ａ）に示した選曲メニュー画面の配置において、上ボタンＤＢを遊技者が３回押下した場合には、各項目が表示領域３つ分ずつ下方向にシフトされることで、選曲エリアに対して、項目ＰＡ３（楽曲Ｘを示す画像）が配置される。な

お、メニュー項目の配置はループ状になっており、上ボタンを押下し続けることで全ての楽曲を順番に選曲エリアにシフトさせることが可能となっている。また、末尾の楽曲に対応する項目が選曲エリアに配置された状態で、更に上ボタンＵＢが押下された場合には、先頭の楽曲（図１０２（ａ）の例では、楽曲Ａ）を示す項目が選曲エリアに戻ってくる構成となっている。

【０９７５】

なお、図示については省略したが、下ボタンＤＢを遊技者が操作（押下）した場合は、上ボタンＵＢを押下した場合とは反対の動作が行われる。即ち、各項目表示領域１つ分ずつ上方向にシフトすることにより、操作の時点で選曲エリアの１つ下の表示領域に配置されていた項目が選曲エリアへと移動された見た目の表示態様に可変される。例えば、図１０２（ａ）に示した配置において下ボタンＤＢが押下された場合には、当該押下に連動して、項目ＲＡ２が選曲エリアに移動された見た目の表示態様に可変される。また、下ボタンＤＢに対応する下画像ＤＧが点灯した見た目の態様に設定される。これにより、遊技者が下ボタンＤＢを押下した場合にも、押下に連動して項目がシフトされたことを遊技者に容易に理解させることができる。

【０９７６】

なお、本第１制御例では、選曲メニュー画面の初期配置において選曲エリアの上側に対して、遊技者がこれまでに選択した回数が多い順に３つの項目（項目ＰＡ１～ＰＡ３）を配置する構成としている。即ち、上ボタンＵＢに対する押下回数が３回以内の範囲で選択可能（選曲エリアにシフトさせることが可能）な位置に、遊技者の選択頻度が高い項目（楽曲）を配置する構成としている。これは、これまでに選択された頻度が高い項目ほど、今回の確変状態においても遊技者が選択する可能性が高いと考えられるからである。仮に、選曲メニュー画面の初期配置を決定するにあたって、ランダムに選択された項目（楽曲）に対応する項目を選曲エリアに配置し、その他の項目を、選曲エリアに配置された項目を基準として、単純にアルファベット順（予め定められた順番）に配置する構成にすると、遊技者が好みの楽曲を選択し難くなってしまう可能性がある。即ち、遊技者が選択したい項目（楽曲）と、ランダムに選択された項目（楽曲）とが順番として離れている場合に、選択したい項目を選曲エリアまでシフトさせるための操作ボタン２３０に対する操作の回数が多くなってしまい、遊技者に対して煩わしさを感じさせてしまう虞がある。また、煩わしさを感じさせ難くするための方法として、確変状態となった場合に最初に選曲エリアに配置される項目を、遊技者の選択頻度が高い項目に設定する方法も考えられるが、この方法では、そもそも確変状態において最初に再生（出力）された楽曲に対して遊技者が満足してしまい、楽曲を変更しようと思わない（選曲メニュー画面を表示させない）可能性が高くなる。遊技者が選曲メニュー画面を表示させる機会が少なくなる程、パチンコ機１０に設定されている他の楽曲の種別を知る機会も少なくなってしまう。このため、遊技者が、他の楽曲を選択しようと考える可能性が低くなってしまう。よって、例えパチンコ機１０に対して、多数の楽曲が選択可能に設定されていたとしても、その大半が選択されずに無駄となってしまう場合がある。

【０９７７】

更に、遊技者が好みの楽曲を選択し易くする方法として、全ての項目を第３図柄表示装置８１の表示画面に一括して表示させる（項目をマトリクス状に配置させる）ことにより、どの楽曲（項目）がどの位置に配置されているかを一目で理解できるようにする方法も考えられる。しかしながら、この方法では、項目を表示させるための表示領域（選曲メニュー画面の面積）が広くなってしまい、他の表示内容（第３図柄や、保留球数図柄等）を表示させるための表示領域が狭くなりすぎてしまう可能性がある。

【０９７８】

これらに対して本第１制御例では、遊技者が選択する可能性が高い項目（これまでの遊技において選択した頻度が高い項目）を選択し易くなるように、選曲メニュー画面に表示される項目の初期配置を設定している。より具体的には、遊技者がこれまでの遊技で選択した頻度が高い（選択した回数が多い）３つの項目（楽曲）を示す画像を、少ない操作回

数（操作ボタン２３０に対する押下回数）で選択可能となる位置（選曲エリアの上側３つ分の表示領域）に配置させる構成としている。このように構成することで、選曲メニュー画面の選曲エリアに最初に配置される項目（楽曲名を示す画像）がいずれになったとしても、少ない操作回数（３回以内の操作）で選択可能な位置に、遊技者の選択頻度が高い項目を配置させることができる。よって、毎回の確変状態において、遊技者がこれまでに繰り返し選択してきた項目（即ち、遊技者が今回の確変状態でも選択する可能性が高い項目）を、少ない手間で選択させることができるので、遊技者に対して楽曲（項目）を選択する際に煩わしさを感じさせ難くすることができる。なお、１回以上選択された項目（再生された楽曲）が３つに満たない（即ち、遊技者の選択頻度が高い項目が３つに満たない）場合には、１回以上選択された項目（３つ未満の項目）のみが履歴エリアに配置され、その他の項目が、選曲エリアに配置されている項目を基準として、予め定められた順序（楽曲アルファベット順）で配置される。このため、パチンコ機１０に対する電源投入の直後等、遊技者が１回も楽曲を選択していない状態の場合には、単純に、ランダムな抽選により選曲エリアに配置することが決定された項目を基準として、全ての項目が予め定められた順序（楽曲のアルファベット順）で配置される。

【０９７９】

また、本第１制御例では、確変状態へ移行した後、最初に表示される選曲メニュー画面において、選曲エリアに対して、ランダムに選択した１の楽曲の楽曲名を示す画像を配置し、選曲エリアの上側に履歴エリアを配置する構成としている。このように構成することで、少なくとも確変状態に移行した直後は、ランダムに選択した楽曲を再生させることができるので、選択する頻度が高い楽曲以外の楽曲を聴く機会を遊技者に与えることができる。よって、パチンコ機１０に設定されている複数の楽曲を無駄なく再生することができる。また、ランダムに選択された楽曲を聴くうちに、当該楽曲を遊技者が気に入り、次回以降の確変状態でも再生させたいと考える可能性がある。よって、遊技者の好みの楽曲を増加させることができるので、確変状態における遊技の興趣を向上させることができる。また、同じ楽曲ばかりを選択し続けることで、遊技が単調となってしまうことを抑制（防止）できる。

【０９８０】

更に、本第１制御例では、選曲メニュー画面に表示させる項目（楽曲名を示す画像）の数を５個（全楽曲数である２６よりも少ない個数）に限る構成とし、操作ボタン２３０に対する操作内容に応じて、選曲メニュー画面に表示される項目の種別を可変させることにより、パチンコ機１０に設定されている全ての項目を選択することができる構成としている。このように構成することで、全ての項目を一括して表示させる場合に比較して、選曲メニュー画面の表示面積を小さくすることができる。よって、第３図柄や、保留球数図柄等の、選曲メニュー画面以外の表示内容をより大きな表示面積で表示させることができる。

【０９８１】

なお、本第１制御例では、選曲エリアの上側３つ分の表示領域に対して、遊技者がこれまでの遊技において選択した頻度（回数）が多い楽曲（項目）に対応する表示領域を配置する構成とし、残りの表示領域はランダムに選択された１の表示領域を基準として、予め定められた順番（アルファベット順）で配置する構成としていたが、これに限られるものではない。遊技者がこれまでの遊技において選択した頻度（回数）が多い項目の個数は、３つより少なく設定しても良いし、多く設定してもよい。

【０９８２】

本第１制御例では、選曲メニュー画面の初期配置において、履歴エリアに配置させる項目として、これまでの遊技において遊技者が選択した頻度が高い項目を配置させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、今回の確変状態よりも前に設定された確変状態において遊技者が選択した項目を、選択されたタイミングが新しい（近い）順に履歴エリアに配置する構成としてもよい。このように構成することにより、気に入った楽曲を連続して選択する傾向がある遊技者が選択する可能性の高い楽曲を示す画像（項目

）を履歴エリアに配置しておくことができるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【０９８３】

本第１制御例では、確変状態になった後で、操作ボタン２３０を操作しなければ選曲メニュー画面が表示されない構成としていたが、これに限られるものではなく、確変状態中は常時、選曲メニュー画面を表示させておく構成としてもよい。このように構成することで、楽曲を選択したいと考える遊技者の手間を軽減することができるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【０９８４】

本第１制御例では、選曲エリアに対して最初に表示される項目を、ランダムな抽選によって選択する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、選曲メニュー画面における選曲エリアに最初に表示される項目として、今回の確変状態よりも前に設定された確変状態において、遊技者が最後に選択した項目を配置させる構成としてもよい。

【０９８５】

本第１制御例では、これまでの遊技において遊技者が選択した回数が多い順に最大３つの項目を、選曲メニュー画面における初期配置において、比較的少ない操作回数で選択する（選曲エリアにシフトさせる）ことが可能な位置に配置させる構成としていたが、これに限られるものではない。遊技者が選択する可能性が高い楽曲（これまでに選択された回数が多い楽曲）が選曲メニュー画面のどこに配置されているのかを遊技者が容易に理解できればよく、例えば、選曲メニュー画面における初期配置として、楽曲用領域ＭＲのどこかに表示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、楽曲用領域ＭＲに表示させる項目数を５個よりも増加させた場合であっても、遊技者が選択しようとしている可能性が高い項目を最初から表示しておくことができる。よって、遊技者が項目を選択し易くなるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【０９８６】

本第１制御例では、選曲エリアに表示されている項目と、その他の表示領域に表示されている項目とで、表示態様を異ならせる構成としていたが、これに加えて、遊技者が選択する可能性が高い楽曲（選曲メニュー画面の初期配置において履歴エリアに配置させた項目）であるか否かによって表示態様を可変させる構成としてもよい。このように構成することで、遊技者が選択する可能性が高い項目を遊技者がより容易に発見できるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【０９８７】

＜第１制御例における電気的構成＞

次に、図１０３から図１０８を参照して、本第１制御例における電気的構成について説明する。図１０３は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。この第１制御例におけるパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３の入出力ポート２２５に対して操作ボタン２３０が電気的に接続されている点で、上記各実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成（図８参照）と相違している。また、音声ランプ制御装置１１３に設けられているＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている。その他の構成については、上記各実施形態と同一であるため、その詳細については省略する。なお、以降の第１制御例の説明では、第１実施形態を比較対象として、第１実施形態との相違点を中心に説明を行う。

【０９８８】

操作ボタン２３０を構成するいずれかのボタン（ＵＢ，ＤＢ，ＲＢ，ＬＢ，ＣＢ）が押下（操作）されると、操作されたボタンに対応する信号線に対してオン信号（出力がＨの信号）が出力される。音声ランプ制御装置１１３は、操作ボタン２３０からの出力を監視して、いずれかのボタンに対応する信号の出力がＨとなっている場合には、ボタンの種別に応じた制御を実行する。具体的には、例えば、確変状態において選曲メニュー画面が表示されていない状態でいずれかのボタンに対応する信号の出力がＨになったことを検出した場合は、選曲メニュー画面を表示させるための制御を行う。また、選曲メニュー画面が

表示された状態において、上ボタンＵＢに対応する信号の出力がＨとなったことを検出した場合は、選曲メニュー画面における各項目を１つ分ずつ下方向にシフトさせるための制御を行う。

【０９８９】

次に、図１０４（ａ）を参照して、本第１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成について説明する。図１０４（ａ）は、本第１制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図１０４（ａ）に示した通り、本第１制御例におけるＲＯＭ２２２は、第１実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成（図１４（ａ）参照）に対して、項目順記憶エリア２２２ａａが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第１実施形態と同一であるため、その詳細については省略する。

【０９９０】

項目順記憶エリア２２２ａａは、選曲メニュー画面における項目の並び順が規定されているデータテーブルであり、選曲メニュー画面の初期配置を設定する際に参照される。より具体的には、確変状態に移行した際に、選曲メニュー画面の初期配置が決定される。この初期配置の決定時には、まず、履歴エリアに配置する３つの項目（楽曲）を決定し、次に、履歴エリアに配置されていない他の項目の中から、選曲エリアに配置する１の項目をランダムに（例えば、乱数を用いた抽選等により）決定する。そして、選曲エリアに配置した項目を基準として、この項目順記憶エリア２２２ａａに規定されている並び順で、他の項目（選曲エリア、および履歴エリアのいずれにも配置されなかった項目）の配置を設定する。なお、上述した通り、本第１制御例では、項目の並び順が、楽曲のアルファベット順になるように項目順記憶エリア２２２ａａが設定されている。

【０９９１】

次に、図１０４（ｂ）を参照して、本第１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成について説明する。図１０４（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図１０４（ｂ）に示した通り、本第１制御例におけるＲＡＭ２２３は、第１実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成（図１４（ｂ）参照）に対して、項目配置格納エリア２２３ａａと、メニュー位置ポインタ２２３ａｂと、選曲回数格納エリア２２３ａｃと、選曲許可フラグ２２３ａｄと、メニュー表示フラグ２２３ａｅとが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第１実施形態と同一であるため、その詳細については省略する。

【０９９２】

項目配置格納エリア２２３ａａは、選曲メニュー画面における各項目（各楽曲の種別を示す画像）の配置を記憶しておくための記憶領域である。確変状態に移行した場合は、この項目配置格納エリア２２３ａａに対して、各項目の初期配置が設定され（図１１３のＳ５２０４，Ｓ５２０８，Ｓ５２１２参照）、選曲メニュー画面が表示された場合には、項目配置格納エリア２２３ａａに設定されている配置で、選曲メニュー画面が表示される。この項目配置格納エリア２２３ａａの詳細について、図１０５（ａ）を参照して説明する。

【０９９３】

図１０５（ａ）は、項目配置格納エリア２２３ａａの内容の一例を示した図である。図１０５（ａ）では、履歴エリアに対して「楽曲Ｎ」、「楽曲Ｏ」、および「楽曲Ｐ」が配置され、選曲エリアに対して「楽曲Ａ」が配置されるように設定された場合における項目配置格納エリア２２３ａａの内容を例示している。図１０５（ａ）に示した通り、この項目配置格納エリア２２３ａａには、メニュー位置ポインタ２２３ａｂが取り得る各値（「００Ｈ」～「１９Ｈ」）に対応させて、メニュー項目を示すデータを格納するための記憶領域が設けられている。図１０５（ａ）の例では、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「００Ｈ」に対応する記憶領域に対して、メニュー項目「楽曲Ａ」に対応するデータが記憶され、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「０１Ｈ」に対応する記憶領域に対して、メニュー項目「楽曲Ｂ」に対応するデータが記憶されている。以降も、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「０ＢＨ」までは、楽曲のアルファベット順にデータが格納されてい

る。また、「０ＢＨ」の次の「０ＣＨ」に対応する記憶領域には、「楽曲Ｑ」に対応するデータが格納されている。つまり、既に履歴エリアに格納されている「楽曲Ｎ」、「楽曲Ｏ」、および「楽曲Ｐ」に対応するデータがランダム選択エリアに対して重複して格納されることが回避される。

【０９９４】

メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「０ＣＨ」に対応する記憶領域から、「１６Ｈ」に対応する記憶領域までは、「００Ｈ」～「０ＢＨ」の範囲と同様に、楽曲のアルファベット順でデータが格納される。また、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値が「１７Ｈ」～「１９Ｈ」の範囲は、履歴エリアに対応しており、図１０５（ａ）の例では、「楽曲Ｎ」、「楽曲Ｏ」、および「楽曲Ｐ」に対応するデータがそれぞれ格納される。なお、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「１９Ｈ」に対応する記憶領域に対して、最も選択頻度が高い楽曲に対応するデータが格納され、「１８Ｈ」に対応する記憶領域に対して、２番目に選択頻度が高い楽曲に対応するデータが格納され、「１７Ｈ」に対応する記憶領域に対して、３番目に選択頻度が高い楽曲に対応するデータが格納される。

【０９９５】

本第１制御例では、選曲メニュー画面を表示させる場合に、この項目配置格納エリア２２３ａａに記憶されたデータ（メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値と、メニュー項目との対応関係）と、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの現在値とを比較して、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの現在値に対応する記憶領域に格納されているメニュー項目を、選曲エリアに配置する構成としている。また、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値の前後２つ分の値に対応する記憶領域に格納されているメニュー項目を、選曲エリアの上下にそれぞれ配置させる構成としている。例えば、図１０５（ａ）の例において、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値が「１９Ｈ」であれば、選曲エリアに対して「楽曲Ｐ」を示す項目が表示される。また、選曲エリアの１つ上には、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「１９Ｈ」よりも１つ上の値（即ち、「１８Ｈ」）に対応する記憶領域に格納されている「楽曲Ｏ」が配置される。同様に、選曲エリアの２つ上側には、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「１７Ｈ」に対応する「楽曲Ｎ」が配置される。逆に、選曲エリアの１つ下には、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「１９Ｈ」よりも１つ下の値に対応する項目が配置される。ここで、本制御例では、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの最大値である「１９Ｈ」の次の値は「００Ｈ」と判定されるように設定されている（同様に、最小値である「００Ｈ」の次（１つ下）の値は「１９Ｈ」と判定される）このため、選曲エリアの１つ下側、および２つ下側には、それぞれ「００Ｈ」、および「０１Ｈ」に対応する記憶領域に格納されている「楽曲Ａ」、および「楽曲Ｂ」がそれぞれ配置される。

【０９９６】

図１０４（ｂ）に戻って説明を続ける。メニュー位置ポインタ２２３ａｂは、上述した項目配置格納エリア２２３ａａのうち、選曲メニュー画面に表示させる項目の範囲を判別するために用いられるポインタである。上述した通り、選曲メニュー画面を表示させる場合は、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値に対応する記憶領域を中心として、５つの記憶領域に格納されているデータを読み出して、各データに対応する５つの項目を選曲メニュー画面に配置する構成としている。このメニュー位置ポインタ２２３ａｂは、初期値が「００Ｈ」に設定されており、選曲メニュー画面の表示中に上ボタンＵＢに対する押下を検出する毎に、値が１ずつ減らされる。なお、「００Ｈ」の状態で上ボタンＵＢの押下を検出した場合は、最大値である「１９Ｈ」に更新される。また、選曲メニュー画面の表示中に下ボタンＤＢに対する押下を検出する毎に、値が１ずつ増やされる。なお、値が最大値である「１９Ｈ」となっている状態でさらに下ボタンＵＢに対する押下を検出した場合は、値が最小値である「００Ｈ」に更新される（図１１１のＳ５１１０参照）。また、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値は、大当たりとなる毎に初期値である「００Ｈ」にリセットされる（図１１４のＳ４４５２参照）。確変状態は、必ず大当たりの終了後に移行するため、大当たりとなった場合に初期値にリセットしておくことで、確変状態の開始時にメニュー位置ポインタ２２３ａｂの値を必ず「００Ｈ」に設定しておくことができる。

【０９９７】
選曲回数格納エリア２２３ａｃは、各楽曲（項目）の選択回数を記憶しておくための記憶領域である。項目配置格納エリア２２３ａａに対してメニュー項目の配置を設定する場合には、この選曲回数格納エリア２２３ａｃが参照されて、選択された回数が多い楽曲から順番に、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「１９Ｈ」，「１８Ｈ」，「１７Ｈ」に対応する記憶領域（即ち、履歴エリア）にデータが格納される。この選曲回数格納エリア２２３ａｃの詳細について、図１０５（ｂ）を参照して説明する。
【０９９８】
図１０５（ｂ）は、選曲回数格納エリア２２３ａｃの内容の一例を示した図である。図１０５（ｂ）に示した通り、選曲回数格納エリア２２３ａｃは、楽曲の種別と、これまでに選択（選曲）された回数とを対応付けて記憶することが可能に構成されている。例えば、図１０５（ｂ）の例では、「楽曲Ａ」に対して選択回数として０回が対応付けて記憶され、楽曲Ｂに対して選択回数として１回が対応付けて記憶され、楽曲Ｃに対して選択回数として０回が対応付けて記憶されている。他の楽曲種別についても同様に、選択回数が対応付けて記憶されている。この選曲回数格納エリア２２３ａｃは、選曲メニュー画面の表示中に、遊技者が中央ボタンＣＢを押下することで１の楽曲の再生を決定する毎に、当該決定された楽曲に対応する選択回数に対して１が加算されて更新される（図１１１のＳ５１０８参照）。なお、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３はバックアップされていないので、パチンコ機１０の電源がオフになると、各楽曲の選択回数を示すデータはすべてクリアされる。
【０９９９】
図１０４（ｂ）に戻って説明を続ける。選曲許可フラグ２２３ａｄは、楽曲を遊技者が選択可能な状態であるか否かを示すフラグである。この選曲許可フラグ２２３ａｄがオンであれば、任意の楽曲を選択可能な状態であることを示し、オフであれば、楽曲を選択することが不可能な状態であることを示す。この選曲許可フラグ２２３ａｄは、初期値がオフに設定されており、主制御装置１１０から出力される状態コマンドによって、確変状態へ移行したことが通知された場合にオンに設定される（図１１３のＳ５２１３参照）。また、大当たりの開始を示すオープニングコマンドを受信する毎に、オフにリセットされる（図１１４のＳ４４５１参照）。選曲許可フラグ２２３ａｄがオンの間は、楽曲の選択が可能な期間であると判別されて、操作ボタン２３０に対する押下が有効として扱われる。
【１０００】
メニュー表示フラグ２２３ａｅは、選曲メニュー画面（図１０２（ａ）参照）が表示されているか否かを示すフラグである。このメニュー表示フラグ２２３ａｅがオンであれば、選曲メニュー画面が表示されていることを示し、オフであれば、選曲メニュー画面が表示されていないことを示す。このメニュー表示フラグ２２３ａｅは、初期値がオフに設定されており、選曲メニュー画面の表示が設定された場合にオンに設定される（図１１１のＳ５１０５参照）。また、選曲メニュー画面が表示された状態で中央ボタンＣＢに対する押下を検出すると、選曲メニュー画面が閉じられると共に、このメニュー表示フラグ２２３ａｅがオフに設定される（図１１１のＳ５１０９参照）。また、大当たりの開始を示すオープニングコマンドを受信した場合にもオフにリセットされる（図１１４のＳ４４５１参照）。メニュー表示フラグ２２３ａｅがオンの間は、上ボタンＵＢ、または下ボタンＤＢに対する押下を検出する度に、対応する方向に選曲メニュー画面の各項目がシフトされる。また、中央ボタンＣＢに対する押下を検出することで、選曲エリアに配置されている項目の再生が設定されると共に、選曲メニュー画面が閉じられる。
【１００１】
次に、図１０６から図１０８を参照して、音声出力装置２２６の電気的構成について説明する。図１０６は、音声出力装置２２６の電気的構成を示したブロック図である。図１０６に示した通り、音声出力装置２２６は、音声ランプ制御装置１１３から出力されるデータを受信可能に接続されている。
【１００２】

図１０６に示した通り、音声出力装置２２６は、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ３０１が搭載されている。ＭＰＵ３０１には、当該ＭＰＵ３０１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ＲＯＭ３０２と、そのＲＯＭ３０２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ＲＡＭ３０３とが内蔵されている。

【１００３】

音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１は、入力ポート３０５、および音声合成部３０６と電気的に接続されている。音声ランプ制御装置１１３から音声出力装置２２６に対して、音声データを指定するコマンドを受信した場合には、そのコマンドが入力ポート３０５、およびバスライン３０４を介してＭＰＵ３０１へ入力される。また、音声ランプ制御装置１１３によって指定された音声データは、ＲＯＭ３０２から読み出されて、音声合成部３０６の、音声種別に対応するチャンネルに対して出力される。例えば、楽曲に対応する音声データは、ＣＮ１に対して出力され、効果音に対応する音声データは、ＣＮ２に対して出力され、警告音に対応する音声データは、ＣＮ３に対して出力される。

【１００４】

音声合成部３０６は、各チャンネルに入力された音声データを合成して、合成音声データとしてアンプ部３０７へと出力する公知の音声合成ＬＳＩで構成されている。合成音声データは、アンプ部３０７によって増幅され、スピーカー部３０８に入力される。これにより、スピーカー部３０８から、音声ランプ制御装置１１３によって指定された各種音声を出力することができる。

【１００５】

次に、図１０７（ａ）を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１に設けられているＲＯＭ３０２の構成について説明する。図１０７（ａ）に示した通り、ＲＯＭ３０２には、音声ファイル記憶エリア３０２ａが少なくとも設けられている。

【１００６】

音声ファイル記憶エリア３０２ａには、楽曲や効果音等を出力するために用いる音声ファイル（音声データ）が記憶されている記憶領域である。確変状態において、遊技者が選択可能な楽曲（楽曲Ａ～楽曲Ｚ）を再生するための音声ファイルも、この音声ファイル記憶エリア３０２ａに格納されている。各種音声データの出力が音声ランプ制御装置１１３により指示された場合には、この音声ファイル記憶エリア３０２ａから演出に対応する音声ファイルが読み出され、音声合成部３０６の対応するチャンネルに出力される。

【１００７】

この音声ファイル記憶エリア３０２ａの詳細について、図１０８を参照して説明する。図１０８は、音声ファイル記憶エリア３０２ａの構成を示したブロック図である。図１０８に示した通り、音声ファイル記憶エリア３０２ａには、各楽曲を再生するために用いられる複数のデータで構成された楽曲用データ群（楽曲Ａ用データ群３０２ａ１～楽曲Ｚ用データ群３０２ａ２６）や、各効果音を出力するために用いられるデータ（例えば、効果音Ａ用データ３０２ａ２７）等、音声出力装置２２６によって再生可能な全ての音声ファイル（音声データ）が格納されている。

【１００８】

なお、上述した通り、確変状態中に再生可能な各楽曲（楽曲Ａ～楽曲Ｚ）に対応する音声ファイル（楽曲Ａ用データ群３０２ａ１～楽曲Ｚ用データ群３０２ａ２６）は、それぞれ複数のデータで構成されている。これらの楽曲用データ群３０２ａ１～３０２ａ２６の構成について、図１０９を参照して説明する。

【１００９】

図１０９は、楽曲用データ群の構成の一例を示した図である。図１０９に示した通り、楽曲用データ群は、楽曲のパート（区切り）単位の複数のデータで構成されている。より具体的には、図１０９に例示した通り、例えば、楽曲の前奏（所謂、イントロ）部分に対応するイントロ用データと、楽曲の最初のメロディ（所謂、Ａメロ部分）に対応するＡメロ１用データと、楽曲の２番目（Ａメロの次）のメロディ（所謂、Ｂメロ部分）に対応す

るＢメロ１用データと、楽曲において最も盛り上がる部分（所謂、サビ部分）に対応するサビ１用データと、楽曲の間奏部分に対応する間奏用データと、楽曲の２番のＡメロ部分に対応するＡメロ２用データと、楽曲の２番のＢメロ部分に対応するＢメロ２用データと、楽曲の２番のサビ部分に対応するサビ２用データと、楽曲のアウトロ部分に対応するアウトロ用データとで構成されている。これらのパート単位の音声データを、楽曲毎に定められている順番で再生（出力）することにより、１の楽曲が再生されるように構成している。このように構成することで、他の演出等で楽曲の一部分を使用する際（例えば、変動表示演出中に所定の楽曲のサビ部分を再生する場合等）に、音声データを転用することができる。言い換えれば、楽曲１曲分の音声データと、楽曲の一部分の音声データとを別々に記憶しておく必要が無いため、音声ファイル記憶エリア３０２ａの記憶容量を削減することができる。また、楽曲用データ群を構成する各データには、ＲＡＭ３０３に設定された後述する楽曲用ポインタ３０３ｂのポインタ値に対応するデータと、各データを再生した場合の再生時間とが対応付けて規定されている。本第１制御例では、楽曲用ポインタ３０３ｂの値の順番に再生を行う構成としている。即ち、再生中の楽曲用データの再生時間が経過した場合に、楽曲用ポインタ３０３ｂの値を１更新して、更新後のポインタ値に対応する楽曲用データを再生する構成としている。これにより、各楽曲用データを、毎回同じ順番で再生することができる。

【１０１０】

次に、図１０７（ｂ）を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１に設けられているＲＡＭ３０３の構成について説明する。図１０７（ｂ）は、ＲＡＭ３０３の構成を示したブロック図である。図１０７（ｂ）に示した通り、ＲＡＭ３０３は、楽曲用データ群格納エリア３０３ａと、楽曲用ポインタ３０３ｂと、最大値格納エリア３０３ｃと、楽曲用タイマ３０３ｄとが少なくとも設けられている。

【１０１１】

楽曲用データ群格納エリア３０３ａは、確変状態中に再生する楽曲に対応する音声ファイル（楽曲用データ群）を格納しておくための記憶領域である。確変状態中は、この楽曲用データ群格納エリア３０３ａに格納されている楽曲用データ群を楽曲用ポインタ３０３ｂの値の順番に再生していくことにより、１の楽曲を再生する構成となっている。この楽曲用データ群格納エリア３０３ａには、音声ランプ制御装置１１３より、確変状態の開始時に抽選で決定された楽曲の再生を指示するために出力されたコマンド（音声用抽選楽曲コマンド）、または遊技者が選択した楽曲の再生を指示するために出力されたコマンド（音声用選択楽曲コマンド）を受信した場合に、コマンドにより指示された楽曲に対応する楽曲用データ群が音声ファイル記憶エリア３０２ａから読み出されて格納される（図１１６のＳ９２０５，Ｓ９２１０参照）。

【１０１２】

なお、本第１制御例では、楽曲用データ群格納エリア３０３ａに格納された楽曲用データ群に基づいて楽曲の再生を開始する際に、楽曲が決定された経緯によって、再生位置を異ならせる構成としている。具体的には、確変状態の開始時に抽選で決定された楽曲の再生を開始する際は、サビ部分から再生を開始する（サビ１用データの再生を設定する）一方で、遊技者の選択によって決定された楽曲の再生を開始する場合には、楽曲の最初（イントロ部分）から再生を開始する（イントロ用データの再生を設定する）構成としている。遊技者が選択した楽曲については、遊技者が楽曲の最初からじっくりと聴きたいと考えている可能性が高いのに対して、ランダムに選択された楽曲については、少しでも気に入らなければ遊技者が即座に楽曲を変更してしまう可能性があるためである。よって、ランダムに選択された楽曲については、楽曲の中で最も盛り上がる部分であるサビ部分から再生を開始させることにより、少なくとも楽曲の最も特徴的な部分を遊技者に聴かせた上で、楽曲を変更するかどうかの判断を行わせることができる。これにより、ランダムに選曲された楽曲の良さ（特徴）を最大限、遊技者に伝達する（理解させる）ことができるので、遊技者の好みの楽曲を増加させ易くする（ランダムに選曲された楽曲の中から新たに気に入る楽曲を発見し易くする）ことができる。従って、確変状態における遊技の興趣を向

上させることができる。
【１０１３】
楽曲用ポインタ３０３ｂは、楽曲用データ群格納エリア３０３ａに格納された楽曲用データ群のうち、いずれのデータを再生中であるかを示すためのポインタである。この楽曲用ポインタ３０３ｂは、遊技者が選択した楽曲の再生が指示された（音声用選択楽曲コマンドにより楽曲が通知された）場合に、値が「００Ｈ」に設定される（図１１６のＳ９２０６参照）。また、これに伴って、ポインタ値「００Ｈ」に対応するイントロ用データの再生が設定される。一方、確変状態の開始時にランダムに選択された楽曲の再生が指示された（音声用抽選楽曲コマンドにより楽曲が通知された）場合に、サビ１部分に対応する値が設定される（図１１６のＳ９２１１参照）。この楽曲用ポインタ３０３ｂの値は、楽曲用データ群格納エリア３０３ａに設定されている１の楽曲用データの再生が終了する毎に、値が１ずつ更新される。また、楽曲用ポインタ３０３ｂの値が、楽曲の種別毎に設定されている最大値（本第１制御例では、アウトロ部分の１つ前に対応するポインタ値）となっている状態で、更にポインタ値が更新される際には、値が「０１Ｈ」に更新される。
【１０１４】
ここで、アウトロ部分の１つ前まで再生を終了した場合に、アウトロ部分、およびイントロ部分を再生させずに、楽曲用ポインタ３０３ｂの値を、Ａメロ１部分に対応する「０１Ｈ」に更新しているのは、楽曲が繰り返し再生された場合に、楽曲の切れ目を遊技者に対して認識させ難くするためである。仮に、楽曲のアウトロ部分まで再生した後、再度、イントロ部分から再生させることで楽曲を繰り返し再生させる構成にすると、楽曲の切れ目を遊技者が容易に認識できてしまう。この場合、楽曲の切れ目が気になってしまい、確変状態中における遊技に集中し難くなってしまう可能性がある。これに対して本制御例では、楽曲を繰り返し再生する場合に、楽曲におけるアウトロ部分、およびイントロ部分を飛ばしてＡメロ１部分に戻る構成としているので、より自然な繋がりで楽曲をループさせることができる。よって、楽曲の切れ目に遊技者が気付き難くなるため、遊技者に対してより集中して確変状態中における遊技を行わせることができる。
【１０１５】
最大値格納エリア３０３ｃは、楽曲用ポインタ３０３ｂの最大値を一時的に記憶しておくための記憶領域である。上述した通り、本第１制御例では、Ａメロ１部分から、アウトロ部分の１つ手前の部分までを繰り返し再生する構成としているが、アウトロ部分の１つ手前の部分に対応するポインタ値は、楽曲によって異なる可能性がある。楽曲によっては、Ｂメロの次にＣメロが設定されていたり、サビが複数種類設定されていたり、間奏が設定されていなかったりする場合があり、図１０９に示したデータ構成とは異なっている場合がある。よって、楽曲用データ群を楽曲用データ群格納エリア３０３ａに格納して楽曲の再生を設定する場合には、この最大値格納エリア３０３ｃに対して、再生しようとしている楽曲に対応する楽曲用ポインタ３０３ｂの最大値を予め設定しておく構成としている（図１１６のＳ９２０７，Ｓ９２１２参照）。そして、楽曲用データ群格納エリア３０３ａに設定した１の楽曲用データの再生が終了する毎に、楽曲用ポインタ３０３ｂの値と、最大値格納エリア３０３ｃに格納されている最大値とを比較して、アウトロ部分の１つ手前の部分までの再生が終了したか（楽曲用ポインタ３０３ｂを「０１Ｈ」に戻すべきタイミングか）どうかを判別可能に構成している。これにより、楽曲毎にデータ構成が異なっていたとしても、イントロ部分とアウトロ部分とを確実にスキップしてループ再生させることができる。
【１０１６】
楽曲用タイマ３０３ｄは、再生中の楽曲用データの再生時間を計時するタイマである。この楽曲用タイマ３０３ｄには、新たな楽曲用データの再生を設定する度に、当該楽曲用データの再生時間に対応するタイマ値が設定される。なお、各楽曲用データの再生時間は、楽曲用データ群格納エリア３０３ａにおいて、楽曲用データの種別に対応付けて規定される。楽曲の再生中は、この楽曲用タイマ３０３ｄの値に基づいて、再生時間が経過したかどうかを判別する。なお、図示については省略したが、この楽曲用タイマ３０３ｄは、

定期的（例えば、１ミリ秒毎）に更新される。
【１０１７】
＜第１制御例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１１０から図１１４を参照して、本第１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１１０は、本第１制御例における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理８を示したフローチャートである。
【１０１８】
この第１制御例におけるメイン処理８（図１１０参照）のうち、Ｓ４１０１～Ｓ４１１１、およびＳ４１１３～Ｓ４１１８の各処理では、それぞれ第１実施形態におけるメイン処理（図３４参照）のＳ４１０１～Ｓ４１１１、およびＳ４１１３～Ｓ４１１８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１制御例におけるメイン処理８（図１１０参照）では、Ｓ４１１１の演出更新処理が終了した後で、操作ボタン２３０に対する操作（押下）を監視して、操作を検出した場合に対応する制御を実行するための操作検出処理を実行し（Ｓ４１４１）、処理をＳ４１４２へと移行する。この操作検出処理（Ｓ４１４１）の詳細については、図１１１を参照して後述する。
【１０１９】
また、Ｓ４１４１の処理が終了するか、または、Ｓ４１０１の処理において、前回の処理から１ミリ秒が経過していないと判別した場合は（Ｓ４１０１：Ｎｏ）、第１実施形態におけるコマンド判定処理（図３６参照）に代えて、コマンド判定処理８を実行し（Ｓ４１４２）、処理をＳ４１１３へと移行する。このコマンド判定処理８（Ｓ４１４２）の詳細については、図１１２を参照して後述する。
【１０２０】
次に、図１１１を参照して、上述した操作検出処理（Ｓ４１４１）の詳細について説明する。図１１１は、この操作検出処理（Ｓ４１４１）を示すフローチャートである。操作検出処理（Ｓ４１４１）では、まず、操作ボタン２３０に対する操作（押下）を検出したかを判別する（Ｓ５１０１）。このＳ５１０１の処理では、操作ボタン２３０の各ボタンに接続された信号線の出力を検出して、何れかの出力がＨとなっていれば、操作ボタン２３０に対する操作を検出したと判別する。
【１０２１】
Ｓ５１０１の処理において、操作ボタン２３０に対する操作を検出していない（即ち、全てのボタンに対応する信号の出力がＬである）と判別した場合は（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、そのまま処理を終了する。一方、操作ボタン２３０に対する操作を検出した（即ち、何れかのボタンに対応する信号の出力がＨである）と判別した場合は（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、次に、選曲許可フラグ２２３ａｄがオンであるかを判別し（Ｓ５１０２）、選曲許可フラグ２２３ａｄがオフであれば（Ｓ５１０２：Ｎｏ）、楽曲を選択することができない期間であることを意味し、操作ボタン２３０に対する操作が無効とされるので、そのまま本処理を終了する。
【１０２２】
一方、Ｓ５１０２の処理において、選曲許可フラグ２２３ａｄがオンであると判別した場合は（Ｓ５１０２：Ｙｅｓ）、次に、メニュー表示フラグ２２３ａｅがオンであるか否かを判別する（Ｓ５１０３）。Ｓ５１０３の処理において、メニュー表示フラグ２２３ａｅがオフであると判別した場合は（Ｓ５１０３：Ｎｏ）、選曲メニュー画面の表示を設定し（Ｓ５１０４）、メニュー表示フラグ２２３ａｅをオンに設定して（Ｓ５１０５）、本処理を終了する。これらの処理により、確変状態中で、且つ、選曲メニュー画面が表示されていない場合には、押下されたボタンの種別によらず、選曲メニュー画面を表示させることができる。
【１０２３】
これに対し、Ｓ５１０３の処理においてメニュー表示フラグ２２３ａｅがオンであると判別した場合は（Ｓ５１０３：Ｙｅｓ）、遊技者によって操作（押下）されたボタンの種

別に応じて異なる制御を実行する。具体的には、まず、Ｓ５１０１の処理により検出されたのが、中央ボタンＣＢに対する操作であるかを判別し（Ｓ５１０６）、今回検出された操作が、中央ボタンＣＢに対する操作であると判別した場合は（Ｓ５１０６：Ｙｅｓ）、現在のメニュー位置ポインタ２２３ａｂの値に対応する楽曲の再生を音声出力装置２２６に対して通知するための音声用選択楽曲コマンドを設定する（Ｓ５１０７）。

【１０２４】

Ｓ５１０７の処理が終了すると、次いで、選曲回数格納エリア２２３ａｃに設定されている各記憶領域のうち、Ｓ５１０７の処理によって再生が設定された（選択された）楽曲の選曲回数に１を加算して更新し（Ｓ５１０８）、選曲メニュー画面を閉じると共にメニュー表示フラグ２２３ａｅをオフに設定して（Ｓ５１０９）、本処理を終了する。

【１０２５】

一方、Ｓ５１０６の処理において、中央ボタンＣＢに対する操作を検出していないと判別した場合は（Ｓ５１０６：Ｎｏ）、操作を検出したボタンの種別に応じて、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値を更新する（Ｓ５１１０）。このＳ５１１０の処理では、上ボタンＵＢの押下を検出していた場合に、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値から１を減算する一方で、下ボタンＤＢの押下を検出していた場合に、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値に１を加算する。なお、メニュー位置ポインタ２２３ａｂが「００Ｈ」の状態で上ボタンＵＢの押下を検出した場合には、ポインタ値が最大値である「１９Ｈ」に更新される。また、メニュー位置ポインタ２２３ａｂが最大値である「１９Ｈ」となっている状態で下ボタンＤＢの押下を検出した場合には、ポインタ値が「００Ｈ」に更新される。

【１０２６】

Ｓ５１１０の処理が終了すると、次に、Ｓ５１１０の処理により更新された後のメニュー位置ポインタ２２３ａｂの値に応じて選曲メニュー画面の表示態様を更新し（Ｓ５１１１）、本処理を終了する。このＳ５１１１の処理では、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値に対応する項目（楽曲の種別を示す画像）を選曲エリアに配置すると共に、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの現在値の前後２つの値に対応する項目（楽曲の種別を示す画像）を、それぞれ選曲エリアの上下に配置する。

【１０２７】

この操作検出処理（図１１１参照）を実行することで、操作ボタン２３０に対する操作内容（押下を検出したボタンの種別）に応じて選曲メニュー画面の更新や、楽曲の決定等を、遊技者の思い通りに実行することができる。

【１０２８】

次に、図１１２を参照して、本第１制御例における音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理８（Ｓ４１４２）について説明する。このコマンド判定処理８（Ｓ４１４２）は、上述した通り、第１実施形態におけるコマンド判定処理（図３６参照）に代えて実行される処理である。

【１０２９】

このコマンド判定処理８（図１１２参照）のうち、Ｓ４３０１～Ｓ４３０９，Ｓ４３１１～Ｓ４３１３、およびＳ４３１５の各処理では、それぞれ第１実施形態におけるコマンド判定処理（図３６参照）のＳ４３０１～Ｓ４３０９，Ｓ４３１１～Ｓ４３１３、およびＳ４３１５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１制御例におけるコマンド判定処理８（図１１２参照）では、Ｓ４３０９の処理において、状態コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４３０９：Ｙｅｓ）、次いで、受信した状態コマンドにより通知された遊技状態に応じた制御を実行するための状態コマンド処理を実行して（Ｓ４３５１）、本処理を終了する。この状態コマンド処理（Ｓ４３５１）の詳細については、図１１３を参照して後述する。

【１０３０】

また、本第１制御例におけるコマンド判定処理８（図１１２参照）では、Ｓ４３１３の処理において、当たり関連のコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４３１３：Ｙｅｓ）、第１実施形態における当たり関連処理（図３７参照）に代えて、当たり関連処理８を

実行して（Ｓ４３５２）、本処理を終了する。この当たり関連処理８（Ｓ４３５２）の詳細については、図１１４を参照して後述する。

【１０３１】

次に、図１１３を参照して、上述した状態コマンド処理（Ｓ４３５１）の詳細について説明する。図１１３は、この状態コマンド処理（Ｓ４３５１）を示したフローチャートである。この状態コマンド処理（Ｓ４３５１）は、上述した通り、状態コマンドにより通知された遊技状態に応じた制御を行うための処理である。

【１０３２】

この状態コマンド処理（図１１３参照）では、まず、主制御装置１１０から受信した状態コマンドにより通知された遊技状態に応じて、遊技状態格納エリア２２３ｉのデータを更新する（Ｓ５２０１）。即ち、状態コマンドにより通知された遊技状態に応じた情報に基づき、特別図柄の確変状態、且つ普通図柄の時短状態が通知された場合には、遊技状態格納エリア２２３ｉの下位２ビットを「１１Ｂ」に設定し、特別図柄の低確率状態、且つ普通図柄の時短状態が通知された場合には、遊技状態格納エリア２２３ｉの下位２ビットを「０１Ｂ」に設定し、特別図柄の低確率状態、且つ普通図柄の通常状態が通知された場合には、遊技状態格納エリア２２３ｉの下位２ビットを「００Ｂ」に設定する。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。

【１０３３】

Ｓ５２０１の処理が終了すると、次いで、確変状態（特別図柄の確変状態、且つ普通図柄の時短状態）への移行を示す状態コマンドであるか否かを判別して（Ｓ５２０２）、確変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は（Ｓ５２０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ５２０２の処理において、確変状態への移行を示す状態コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５２０２：Ｙｅｓ）、次いで、選曲回数格納エリア２２３ａｃ（図１０５（ｂ）参照）から、再生回数が多い順に最大３つのデータを読み出す（Ｓ５２０３）。なお、電源投入後、遊技者が選択した楽曲の数が３つに満たない場合は、選択した楽曲のみ（即ち、３つ未満のデータ）を読み出す。また、電源投入後、１回も楽曲を選択していない（即ち、選曲回数格納エリア２２３ａｃの全ての楽曲種別に対応する選曲回数が０である）場合には、Ｓ５２０３の処理ではデータが読み出されることはない。

【１０３４】

Ｓ５２０３の処理が終了すると、次いで、Ｓ５２０３の処理で読み出した最大３つのデータを、項目配置格納エリア２２３ａａにおける履歴エリア（メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「１７Ｈ」～「１９Ｈ」に対応する記憶領域）に格納し（Ｓ５２０４）、選曲メニュー画面における選曲エリアに配置する項目（楽曲）を抽選により決定する（Ｓ５２０５）。なお、Ｓ５２０４の処理において、Ｓ５２０３の処理によって読み出されたデータが３つ未満だった場合には、履歴エリアの全て（３つ）の記憶領域にデータを格納することができないため、履歴エリアのうち、１又は複数の記憶領域が空きエリアとなる。Ｓ５２０５の処理が終了すると、次に、Ｓ５２０５の処理による抽選で決定した項目が、既に履歴エリアに格納済みの項目（楽曲）であるかを判別し（Ｓ５２０６）、履歴エリアに格納済みの項目であれば（Ｓ５２０６：Ｙｅｓ）、選曲エリアと履歴エリアとに同一の項目（楽曲）が重複して配置されることを防止するために、再度、Ｓ５２０５の処理に戻って抽選をやり直す。

【１０３５】

一方、Ｓ５２０６の処理において、Ｓ５２０５の処理による抽選で決定した項目（楽曲）が履歴エリアに格納済みの項目ではないと判別した場合は（Ｓ５２０６：Ｎｏ）、Ｓ５２０５の処理による抽選で決定した項目に対応する楽曲の再生を通知するための音声用抽選楽曲コマンドを設定する（Ｓ５２０７）。ここで設定された音声用抽選楽曲コマンドは、メイン処理８（図１１０参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）によって、音声出力装置２２６に対して出力される。音声出力装置２２６は、音声用抽選楽曲コマンドを受信

すると、コマンドにより指定された楽曲がサビ１部分から再生されるように設定する。ここで、ランダムな抽選で選択された楽曲を、サビ１部分から再生するのは、少しでも気に入らなければ遊技者が即座に楽曲を変更してしまう可能性があるためである。よって、ランダムに選択された楽曲については、楽曲の中で最も盛り上がる部分であるサビ部分から再生を開始させることにより、少なくとも楽曲の最も特徴的な部分を遊技者に聴かせた上で、楽曲を変更するかどうかの判断を行わせることができる。これにより、ランダムに選曲された楽曲の良さを最大限、遊技者に伝達することができるので、遊技者の好みの楽曲を増加させ易くする（ランダムに選曲された楽曲の中から新たに気に入る楽曲を発見し易くする）ことができる。従って、確変状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【１０３６】

Ｓ５２０７の処理が終了すると、次いで、Ｓ５２０５の処理による抽選で決定した項目を、項目配置格納エリア２２３ａａにおけるメニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「００Ｈ」に対応する記憶領域に格納し（Ｓ５２０８）、直前に格納した項目に続けて配置するべき順番の項目を、項目順記憶エリア２２２ａａに規定されている並び順（即ち、楽曲のアルファベット順）を参照して特定する（Ｓ５２０９）。そして、Ｓ５２０９の処理で特定した項目（楽曲）が、項目配置格納エリア２２３ａａにおけるメニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「００Ｈ」に対応する記憶領域に格納したデータ（項目）であるかを判別し（Ｓ５２１０）、項目配置格納エリア２２３ａａにおけるメニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「００Ｈ」に対応する記憶領域に格納した項目以外の項目を特定したと判別した場合には（Ｓ５２１０：Ｎｏ）、履歴エリアに既に格納済みの項目を特定したか否かを判別する（Ｓ５２１１）。

【１０３７】

Ｓ５２１１の処理において、履歴エリアに格納していないデータをＳ５２０９の処理で特定したと判別した場合は（Ｓ５２１１：Ｎｏ）、Ｓ５２０９の処理で特定した項目を、Ｓ５２０８の処理、または前回のＳ５２１２の処理において格納した記憶領域の次の記憶領域に格納し（Ｓ５２１２）、処理をＳ５２０９に戻す。これに対し、Ｓ５２１１の処理において、Ｓ５２０９の処理で特定した項目が、既に履歴エリアに格納済みの項目であると判別した場合は（Ｓ５２１１：Ｙｅｓ）、特定した項目を項目配置格納エリア２２３ａａに格納せずに（Ｓ５２１２の処理をスキップして）、処理をＳ５２０９へと戻す。移行は、Ｓ５２１０の処理において、「００Ｈ」に対応する記憶領域に格納した項目を特定するまで、項目順記憶エリア２２２ａａに規定されている順番で項目を特定するＳ５２０９の処理と、特定した項目を項目配置格納エリア２２３ａａに格納するＳ５２１２の処理とを繰り返す。

【１０３８】

また、Ｓ５２１０の処理において、Ｓ５２０９の処理により特定した項目が、項目配置格納エリア２２３ａａにおけるメニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「００Ｈ」に対応する記憶領域に格納した項目であると判別した場合は（Ｓ５２１０：Ｙｅｓ）、項目配置格納エリア２２３ａａにおけるメニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「００Ｈ」～「１９Ｈ」の全てに対応する記憶領域に項目を格納し、一周して「００Ｈ」に戻ってきたことを意味するので、Ｓ５２０９～Ｓ５２１２の各処理のループを終了し、処理をＳ５２１３へと移行する。Ｓ５２１３の処理では、選曲許可フラグ２２３ａｄをオンに設定して（Ｓ５２１３）、本処理を終了する。Ｓ５２０９～Ｓ５２１２の処理を繰り返すことにより、Ｓ５２０４の処理において履歴エリアに格納されたデータの個数に関係なく、Ｓ５２０４，Ｓ５２０５の処理によりデータが格納された領域以外の全ての記憶領域に対して、重複無く確実にデータを格納することができる。

【１０３９】

この状態コマンド処理（図１１３参照）を実行することにより、選曲メニュー画面の構成の初期配置を設定することができる。また、遊技者が選択した回数が多い順に最大３つの項目（楽曲）を、選曲メニュー画面における履歴エリアに配置させることができる。即

ち、選曲エリアの上側３つ分の配置に対して、これまでの遊技において遊技者が選択した回数が多い項目（遊技者が選択する可能性が高い項目）を配置させることができる。よって、毎回の確変状態において、遊技者がこれまでに繰り返し選択してきた項目（即ち、遊技者が今回の確変状態でも選択する可能性が高い項目）を、少ない手間で選択させることができるので、遊技者に対して楽曲（項目）を選択する際に煩わしさを感じさせ難くすることができる。

【１０４０】

また、確変状態となる毎に、最初に再生される楽曲をランダムな抽選により決定することができる。これにより、少なくとも確変状態に移行した直後は、ランダムに選択した楽曲を再生させることができるので、選択する頻度が高い楽曲以外の楽曲を聴く機会を遊技者に与えることができる。よって、パチンコ機１０に設定されている複数の楽曲を無駄なく再生することができる。また、ランダムに選択された楽曲を聴くうちに、当該楽曲を遊技者が気に入り、次回以降の確変状態でも再生させたいと考える可能性がある。よって、遊技者の好みの楽曲を増加させることができるので、確変状態における遊技の興趣を向上させることができる。また、同じ楽曲ばかりを選択し続けることで、遊技が単調となってしまうことを抑制（防止）できる。

【１０４１】

次に、図１１４を参照して、上述した当たり関連処理８（Ｓ４３５２）の詳細について説明する。図１１４は、この当たり関連処理８（Ｓ４３５２）を示したフローチャートである。この第１制御例における当たり関連処理８（Ｓ４３５２）のうち、Ｓ４４０１～Ｓ４４１０の各処理では、それぞれ第１実施形態における当たり関連処理（図３７参照）と同一の処理が実行される。

【１０４２】

また、本第１制御例における当たり関連処理８（図１１４参照）では、Ｓ４４０６の処理が終了すると、選曲許可フラグ２２３ａｄと、メニュー表示フラグ２２３ａｅとをいずれもオフにリセットし（Ｓ４４５１）、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値を「００Ｈ」にリセットして（Ｓ４４５２）、本処理を終了する。Ｓ４４５１，Ｓ４４５２の各処理を実行することで、選曲メニュー画面に関連するフラグやポインタを、オープニングコマンドを受信する毎（即ち、大当たりに当選する毎）にリセットすることができる。

【１０４３】

なお、本第１制御例では、選曲メニュー画面に関連するフラグやポインタのリセットを、大当たりに当選する毎にリセットする構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、確変状態において大当たりに当選した場合にのみ、リセット処理を実行する構成としてもよい。また、確変状態の開始時にリセット処理を実行する構成としてもよい。

【１０４４】

＜第１制御例における音声出力装置の制御処理について＞

次に、図１１５から図１１７を参照して、本第１制御例における音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図１１５（ａ）を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行されるメイン処理について説明する。図１１５（ａ）は、このメイン処理の内容を示したフローチャートである。

【１０４５】

この音声出力装置２２６のメイン処理が実行されると、まず、音声ランプ制御装置１１３から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を実行する（Ｓ９００１）。このコマンド判定処理（Ｓ９００１）の詳細については、図１１６を参照して後述する。Ｓ９００１の処理後は、音声データの再生およびデータの切り替えを設定するための音声設定処理を実行する（Ｓ９００２）。この音声設定処理（Ｓ９００２）の詳細については、図１１７を参照して後述する。

【１０４６】

Ｓ９００２の処理が終了すると、ワークＲＡＭ３０３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（Ｓ９００３）。Ｓ９００３の処理で電源断の発生情報が記憶され

ていれば（Ｓ９００３：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ９００５）、電源断処理を実行する（Ｓ９００６）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ９００７）、その後、処理を無限ループする。

【１０４７】

一方、Ｓ９００３の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ９００３：Ｎｏ）、ＲＡＭ３０３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ３０３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ９００４）、ＲＡＭ３０３が破壊されていなければ（Ｓ９００４：Ｎｏ）、Ｓ９００１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ３０３が破壊されていれば（Ｓ９００４：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【１０４８】

次に、図１１５（ｂ）を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行されるコマンド割込処理について説明する。図１１５（ｂ）は、このコマンド割込処理の内容を示したフローチャートである。

【１０４９】

このコマンド割込処理（図１１５（ｂ）参照）は、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信する毎に実行する処理である。

【１０５０】

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、ＲＡＭ３０３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（Ｓ９１０１）、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。

【１０５１】

次に、図１１６を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行されるメイン処理（図１１５（ａ）参照）内の一処理であるコマンド判定処理（Ｓ９００１）について説明する。このコマンド判定処理（Ｓ９００１）では、音声ランプ制御装置１１３から受信した各種コマンドの種別に応じた制御を実行する。図１１６は、このコマンド判定処理（Ｓ９００１）の内容を示したフローチャートである。

【１０５２】

コマンド判定処理（図１１６参照）では、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（Ｓ９２０１）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ９２０１：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してメイン処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ９２０１：Ｙｅｓ）、オン状態で新規コマンドを処理したことを示す新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ９２０２）、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（Ｓ９２０３）。

【１０５３】

そして、未処理のコマンドの中に、まず、遊技者が操作ボタン２３０に対する操作によって選択した楽曲を通知するための音声用選択楽曲コマンドがあるか否かを判別して（Ｓ９２０４）、音声用選択楽曲コマンドがあると判別した場合には（Ｓ９２０４：Ｙｅｓ）、コマンドにより通知された楽曲に対応する音声ファイル（楽曲用データ群）を、ＲＯＭ３０２の音声ファイル記憶エリア３０２ａから読み出して、読み出した楽曲用データ群を楽曲用データ群格納エリア３０３ａに格納する（Ｓ９２０５）。次に、楽曲用ポインタ３０３ｂの値に「００Ｈ」を設定し、イントロ用データの再生時間に対応するタイマ値を楽曲用タイマ３０３ｄに設定する（Ｓ９２０６）。これにより、遊技者が操作ボタン２３０を操作して選択した楽曲を、先頭から再生することができるので、遊技者が選択した楽曲を遊技者に対してじっくりと（楽曲の先頭から完全な形で）聴かせることができる。

【１０５４】

Ｓ９２０６の処理が終了すると、次いで、今回楽曲用データ群格納エリア３０３ａに格

納した楽曲用データ群に対応する楽曲用ポインタ３０３ｂの最大値を、最大値格納エリア３０３ｃに格納し（Ｓ９２０７）、イントロ用データの再生を設定して（Ｓ９２０８）、本処理を終了する。

【１０５５】

一方、Ｓ９２０４の処理において、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの中に、音声用選択楽曲コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ９２０４：Ｎｏ）、次いで、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの中に、確変状態となったことに基づいてランダムに選択された楽曲を通知するための音声用抽選楽曲コマンドがあるか否かを判別する（Ｓ９２０９）。Ｓ９２０９の処理において、音声用抽選楽曲コマンドがあると判別した場合は（Ｓ９２０９：Ｙｅｓ）、受信した音声用抽選楽曲コマンドが示す楽曲に対応する音声ファイル（楽曲用データ群）を音声ファイル記憶エリア３０２ａから読出して、読み出した楽曲用データ群を、楽曲用データ群格納エリア３０３ａに格納する（Ｓ９２１０）。

【１０５６】

Ｓ９２１０の処理が終了すると、次いで、楽曲用ポインタ３０３ｂの値に対して、サビ１部分に対応するポインタ値を設定すると共に、サビ１用データの再生時間に対応するタイマ値を楽曲用タイマ３０３ｄに設定する（Ｓ９２１１）。そして、今回楽曲用データ群格納エリア３０３ａに格納した楽曲用データ群に対応する楽曲用ポインタ３０３ｂの最大値を、最大値格納エリア３０３ｃに格納し（Ｓ９２１２）、サビ１用データの再生を設定して（Ｓ９２１３）、本処理を終了する。

【１０５７】

これに対し、Ｓ９２０９の処理において、音声ランプ制御装置１１３から音声用選択楽曲コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ９２０９：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３から受信したその他のコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ９２１４）、処理をＳ９２０１へと戻す。このＳ９２１４の処理では、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドが、例えば、効果音の再生を指示するコマンドであれば、コマンドによって指定された種別の効果音の再生を設定する。また、警告音の再生を指示するコマンドであれば、コマンドによって指定された種別の警告音の再生を設定する。

【１０５８】

次に、図１１７を参照して、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により、メイン処理（図１１５（ａ）参照）の中で実行される音声設定処理（Ｓ９００２）の詳細について説明する。図１１７は、この音声設定処理（Ｓ９００２）を示したフローチャートである。

【１０５９】

この音声設定処理（図１１７参照）では、まず、確変状態中の楽曲を再生中であるか否かを判別し（Ｓ９３０１）、確変状態中の楽曲の再生中ではないと判別した場合は（Ｓ９３０１：Ｎｏ）、単発の効果音や警告音等を再生しているか、音声が出力されていないことを意味し、音声の再生中に他の音声データへの切り替えを行う可能性が無いので、そのまま本処理を終了する。

【１０６０】

一方、Ｓ９３０１の処理において、確変状態中の楽曲を再生中であると判別した場合は（Ｓ９３０１：Ｙｅｓ）、次に、再生中の楽曲用データの終了タイミングであるかを判別する（Ｓ９３０２）。即ち、楽曲用タイマ３０３ｄの値が０になったかを判別し、楽曲用データの再生終了タイミングではない（即ち、楽曲用タイマ３０３ｄの値が０になっていない）と判別した場合は（Ｓ９３０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１０６１】

これに対して、Ｓ９３０２の処理において、再生中の楽曲用データの終了タイミングになった（即ち、楽曲用タイマ３０３ｄの値が０になった）と判別した場合は（Ｓ９３０２：Ｙｅｓ）、楽曲用データ群格納エリア３０３ａのうち、今回再生が終了した楽曲用データの次の楽曲用データの再生を設定するための処理を実行する。具体的には、まず、最大値格納エリア３０３ｃに格納されているデータ（今回再生中の楽曲用データ群に対応する

最大値）と、楽曲用ポインタ３０３ｂの現在の値とを比較して（Ｓ９３０３）、楽曲用ポインタ３０３ｂの値が今回の楽曲用データ群に対応する最大値（最大値格納エリア３０３ｃに格納されているデータ）に一致したか否かを判別する（Ｓ９３０４）。

【１０６２】

Ｓ９３０４の処理において、楽曲用ポインタ３０３ｂの値が、今回の楽曲用データ群に対応する最大値に一致していないと判別した場合は（Ｓ９３０４：Ｎｏ）、楽曲用ポインタ３０３ｂの値に１を加算して更新し（Ｓ９３０５）、処理をＳ９３０７へと移行する。これに対し、Ｓ９３０４の処理において、楽曲用ポインタ３０３ｂの値が、今回の楽曲用データ群に対応する最大値に一致したと判別した場合は（Ｓ９３０４：Ｙｅｓ）、楽曲用ポインタ３０３ｂの値を「０１Ｈ」に更新し（Ｓ９３０６）、処理をＳ９３０７へと移行する。このＳ９３０６の処理により、楽曲用ポインタ３０３ｂの値を「０１Ｈ」に更新しておくことで、設定されている楽曲のＡメロ１部分に戻ってループ再生を行うことができる。即ち、イントロ部分とアウトロ部分とをスキップしてループ再生を行うことができる。

【１０６３】

ここで、仮に、楽曲のループ再生を行う場合において、楽曲のアウトロ部分まで再生した後、再度、イントロ部分から再生させることでループ再生する構成にすると、楽曲の切れ目を遊技者が容易に認識できてしまう。この場合、楽曲の切れ目が気になってしまい、確変状態中における遊技に遊技者が集中し難くなってしまう可能性がある。これに対して本第１制御例では、楽曲を繰り返し再生する場合に、楽曲におけるアウトロ部分、およびイントロ部分を飛ばしてＡメロ１部分に戻る構成としているので、より自然な繋がりで楽曲をループさせることができる。よって、楽曲の切れ目に遊技者が気付き難くなるため、遊技者に対してより集中して確変状態中における遊技を行わせることができる。

【１０６４】

Ｓ９３０５、またはＳ９３０６の処理が終了した後で実行されるＳ９３０７の処理では、更新後の楽曲用ポインタ３０３ｂの値に対応する１の楽曲用データを、楽曲用データ群格納エリア３０３ａから読み出し（Ｓ９３０７）、読み出した楽曲用データの再生を設定して（Ｓ９３０８）、本処理を終了する。

【１０６５】

この音声設定処理（図１１７参照）を実行することにより、確変状態中において、設定されている楽曲のイントロ部分とアウトロ部分とをスキップしてループ再生を行うことができる。

【１０６６】

以上説明した通り、本第１制御例におけるパチンコ機１０では、通常遊技中における所定期間（例えば、確変状態が設定されている期間）において、第３図柄表示装置８１に対して、遊技者の操作ボタン２３０に対する操作に連動して表示態様（選曲エリアに点灯した見た目の態様で表示される項目）が可変する選曲メニュー画面を表示させる構成とし、当該選曲メニュー画面が表示された状態で遊技者によって中央ボタン２３０が押下された場合に、選曲メニュー画面の表示態様（選曲エリアに表示されている項目）に応じた楽曲（音声演出）を再生する（実行する）構成とした。また、所定期間となった後で、最初に表示される選曲メニュー画面の構成を、遊技者がこれまで（少なくとも前回）に選択した楽曲の種別（音声演出の種別）に基づいて可変させる構成としている。

【１０６７】

より具体的には、確変状態へと移行した場合に、まず、複数の楽曲（楽曲Ａ～Ｚ）の中からランダムに１曲（１の音声演出の種別）を選択して選曲エリアに配置する項目として決定すると共に、当該選択した楽曲の再生を開始させる構成としている。また、確変状態の間に、遊技者が操作ボタン２３０を操作することで、遊技者の任意の楽曲（任意の演出）を選択することができるように構成している。確変状態への移行時に、１の楽曲をランダムに選択して再生する構成とすることで、遊技者によって楽曲が選択されるまでの間（楽曲が選択されていない状態の間）も、楽曲を再生しておくことができるので、遊技者に

有利な確変状態となったことに対する遊技者の満足感をより大きくすることができる。また、操作ボタン２３０に対する操作によって楽曲を選曲するための画面（選曲メニュー画面）の初期配置として、確変状態の開始時にランダムに選択された楽曲の種別とは無関係に、遊技者が選択する可能性が高いと考えられる楽曲（これまでの遊技において遊技者によって選択された回数が多い楽曲）を、操作ボタン２３０に対する少ない操作回数（３回以内の操作回数）で選択可能な位置に配置する構成としている。ここで、仮に、選曲メニュー画面の初期配置を決定するにあたって、ランダムに選択された項目（楽曲）を選曲エリアに配置し、その他の項目を、選曲エリアに配置された項目を基準として、単純にアルファベット順（予め定められた順番）で配置する構成にすると、遊技者が好みの楽曲を選択し難くなってしまう可能性がある。即ち、遊技者が選択したい項目（楽曲）と、ランダムに選択された項目（楽曲）とが順番として離れている場合に、選択したい項目（選択したい楽曲の種別を示す画像）を選曲エリアまでシフトさせるための操作ボタン２３０に対する操作の回数が多くなってしまい、遊技者に対して煩わしさを感じさせてしまう虞がある。また、煩わしさを感じさせ難くするための方法として、確変状態となった場合に最初に選曲エリアに配置される項目を、遊技者が選択した頻度が高い項目としておく方法も考えられるが、この方法では、そもそも確変状態において最初に再生（出力）された楽曲に対して遊技者が満足してしまい、楽曲を変更しようと思わない（選曲メニュー画面を表示させない）可能性が高くなる。遊技者が楽曲選択メニューを表示させる機会が少なくなる程、パチンコ機１０に設定されている楽曲の種別を知る機会も少なくなってしまう。このため、遊技者が、他の楽曲を選択しようと考える可能性が低くなってしまう。よって、例えパチンコ機１０に対して、多数の楽曲が選択可能に設定されていたとしても、その大半が選択されずに無駄となってしまう場合がある。従って、遊技者が、他の楽曲を選択しようと考える可能性が低くなってしまうので、例えパチンコ機１０に対して、多数の楽曲が選択可能に設定されていたとしても、その大半が選択されずに無駄となってしまう場合がある。

【１０６８】

これに対して本第１制御例では、遊技者が選択する可能性が高い項目（これまでの遊技において選択した頻度が高い項目）を選択し易くなるように、選曲メニュー画面の初期配置を設定している。より具体的には、遊技者がこれまでの遊技で選択した頻度が高い（選択した回数が多い）３つの項目（楽曲）を、少ない操作回数（操作ボタン２３０に対する押下回数）で選択可能となる位置（選曲エリアの上側３つ分の表示領域）に配置させる構成としている。このように構成することで、選曲メニュー画面の選曲エリアに最初に配置される項目（楽曲の種別を示す画像）が、いずれの楽曲に対応する項目になったとしても、少ない操作回数（上ボタンＵＢの押下回数が３回以内）で選択可能な位置に、遊技者の選択頻度が高い項目を配置させることができる。よって、毎回の確変状態において、遊技者がこれまでに繰り返し選択してきた項目（即ち、遊技者が今回の確変状態でも選択する可能性が高い項目）を、少ない手間で選択させることができるので、遊技者に対して楽曲（項目）を選択する際に煩わしさを感じさせ難くすることができる。

【１０６９】

また、本第１制御例では、楽曲（音声演出）の再生が設定された経緯に応じて、楽曲（音声演出）の再生位置（実行開始位置）を可変させる構成としている。より具体的には、遊技者が操作ボタン２３０を操作することによって選択した楽曲については、楽曲の先頭（即ち、イントロ部分）から（第２の開始位置から）再生を開始する構成としているのに対して、確変状態の開始時に、ランダムな抽選によって決定（選択）された楽曲については、楽曲のサビ１部分から（第２の開始位置から）再生を開始する構成としている。これにより、遊技者が自らの意思で選択した楽曲については、楽曲の最初から完全な形で聴かせることができる。一方、ランダムな抽選により選択された楽曲を、サビ１部分から再生するのは、少しでも気に入らなければ遊技者が即座に楽曲を変更してしまう可能性があるためである。よって、ランダムに選択された楽曲については、楽曲の中で最も盛り上がる部分であるサビ部分から再生を開始させることにより、少なくとも楽曲の最も特徴的な部

分を遊技者に聴かせた上で、楽曲を変更するかどうかの判断を行わせることができる。これにより、ランダムに選曲された楽曲の良さを最大限、遊技者に伝達することができるので、遊技者の好みの楽曲を増加させ易くする（ランダムに選曲された楽曲の中から新たに気に入る楽曲を発見し易くする）ことができる。従って、確変状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【１０７０】

また、本第１制御例では、選曲メニュー画面に表示させる項目を５個（項目の全数よりも少ない数）に限り、操作ボタン２３０を操作することにより、選曲メニュー画面に表示される項目を可変させることで、遊技者の操作に連動させて全ての項目を選択可能に構成している。ここで、選曲メニュー画面において、遊技者が好みの楽曲を選択し易くする方法として、全ての項目を第３図柄表示装置８１の表示画面に一括して表示させる（項目をマトリクス状に配置させる）ことにより、どの楽曲（項目）がどの位置に配置されているかを一目で理解できるようにする方法も考えられる。しかしながら、この方法では、各項目を表示させるための表示領域（選曲メニュー画面の面積）が広くなってしまい、他の表示内容（第３図柄や、保留球数図柄等）を表示させるための表示領域が狭くなりすぎてしまう可能性がある。これに対して本第１制御例では、選曲メニュー画面に表示させる項目の数を５個（項目の全数よりも少ない数）に限る構成としている。このように構成することで、全ての項目を一括して表示させる場合に比較して、選曲メニュー画面の表示面積を小さくすることができる。よって、第３図柄や、保留球数図柄等の、選曲メニュー画面以外の表示内容をより大きな表示面積で表示させることができる。

【１０７１】

なお、本第１制御例では、確変状態の開始時にランダムな抽選によって決定された楽曲については、サビ１部分からの再生を設定する一方で、確変状態中に操作ボタン２３０に対する操作を行って選択した楽曲については、イントロ部分から再生する構成としていたが、これに限られるものではない。逆に、ランダムな抽選によって決定された楽曲については、イントロ部分からの再生を設定する一方で、遊技者が操作ボタン２３０を操作することで自発的に選択した楽曲については、サビ１部分から再生する構成としてもよい。自発的に楽曲を選択した遊技者の多くが最も聴きたいのは、当該選択した楽曲のサビ部分であるので、自発的に選択された楽曲をサビ部分から再生させることにより、遊技者の要望を即座に叶えることができる。また、確変状態の開始（移行）時にランダムな抽選によって再生が決定された楽曲を、イントロ部分から再生させることにより、遊技者に対して楽曲を落ち着いて選択させることができる。詳述すると、楽曲のイントロ部分は比較的落ち着いたメロディーとなるのに対して、楽曲のサビ部分は比較的激しいメロディーとなるのが一般的である。よって、イントロ部分からの再生を設定することにより、比較的落ち着いたメロディーが最初に流れるように設定できる。従って、比較的落ち着いたメロディーが流れている間に、遊技者に対して落ち着いた気分で楽曲を選択させることができる。また、必ずしも再生を設定された経緯に応じて再生位置を異ならせる必要はない。例えば、経緯によらず、サビ１部分から（即ち、楽曲における最も盛り上がる部分から）再生を開始する構成としてもよいし、イントロ部分から再生を開始する構成としてもよい。このように構成することで、経緯を判別して再生位置を可変させる制御を省略することができるので、処理負荷を軽減させることができる。

【１０７２】

本第１制御例では、選曲メニュー画面において、履歴エリアを選曲エリアの上側に配置する構成としていたが、これに限られるものではなく、任意の配置に設定してもよい。例えば、選曲エリアの下側に履歴エリアを配置する構成としてもよい。即ち、遊技者がこれまでの遊技において選択した頻度が高い項目（楽曲）を、選曲エリアの下側に３つ配置する構成としてもよい。

【１０７３】

本第１制御例では、履歴エリアとして、遊技者が選択した回数が多い（頻度が高い）項目が配置されるエリアを設ける構成としていたが、履歴エリアの構成はこれに限られるも

のではない。例えば、第１制御例の構成に代えて、または加えて、第２の履歴エリアとして、遊技者の過去の傾向から、遊技者が選択する可能性の低い項目を配置しておくエリアを、遊技者が選択し難い（楽曲を選択するための操作ボタン２３０に対する操作回数が比較的多い）範囲に設ける構成としてもよい。より具体的には、例えば、ランダムに選択された楽曲が再生されている状態で、所定期間が経過するよりも前に（例えば、５秒以内に）他の楽曲に変更された場合には、当該楽曲を、次回以降、遊技者が選択する可能性が低い項目として、遊技者が比較的選択し難い範囲（例えば、少なくとも１０回以上の操作を行わなければ選択することができない範囲）に配置させる構成としてもよい。所定期間内に楽曲が変更されたということは、遊技者が聴きたくない楽曲が再生されたため、遊技者が急いで楽曲を変更したという可能性があるため、次回以降も遊技者が当該楽曲を聴きたくないと考えている可能性（再生された場合に、即座に楽曲を変更される可能性）が高くなる。即ち、再生されることで、遊技者に不快感を抱かせてしまう可能性がある。よって、再生中の比較的早い段階（所定期間内）で変更された楽曲を、第２の履歴エリアに配置することにより、次回以降の確変状態においてランダムな抽選時に選択される可能性を排除できると共に、他の項目（第２の履歴エリアに配置した項目に比較して、遊技者により選択される可能性が高い項目）を、相対的に選択し易い（比較的少ない操作回数で選択可能な）位置に配置させることができる。よって、確変状態の開始時に再生される楽曲によって遊技者に対して不快感を抱かせてしまう可能性を低くすることができる。

【１０７４】

本第１制御例では、パチンコ機１０に対する電源投入が行われた後における各楽曲の選択回数を楽曲別にカウントしておき、回数が多い順に３つの項目（楽曲）を履歴エリアに配置する構成としていたが、遊技者が選択する可能性が高い楽曲を推定する方法はこれに限られるものではない。例えば、パチンコ機１０を開発したメーカーが所有している外部サーバーに対して、遊技者毎の選曲の傾向を蓄積可能に構成してもよい。より具体的には、パチンコ機１０の第３図柄表示装置８１において、外部サーバーへ接続するためのＵＲＬの情報を、携帯端末で読み取り可能な形式（例えば、二次元バーコード形式）により表示可能に構成する。当該ＵＲＬ情報を携帯端末で読み取って、携帯端末から外部サーバーへアクセスし、事前に登録しておいた、または今回新規に登録するＩＤ、およびパスワードを入力することで、遊技者の個人データ（パチンコ機１０で大当たりに当選した回数や、特別図柄の抽選回数等）を確認可能に構成する。この項目の中に、選択した楽曲の履歴および回数も設定しておく。そして、サーバーへログインした状態でパチンコ機１０による遊技を開始した場合には、サーバーに記憶されている選択履歴をパチンコ機１０に反映させて、当該選択履歴に基づいて選択エリアに格納する項目を決定する構成としてもよい。なお、サーバーのデータをパチンコ機１０に反映させる方法としては、例えば、サーバーに設定されているデータをパスワード化（符号化）して遊技者の携帯端末に表示させ、当該パスワードを携帯端末の操作者によってパチンコ機１０側に入力させる方法が挙げられる。即ち、パチンコ機１０側で、パスワードと履歴との対応関係を予め規定しておき、パスワードが入力された場合には、当該パスワードに対応する履歴（楽曲毎の選択回数）を選曲回数格納エリア２２３ａｃに設定しておく構成としてもよい。このように構成することで、遊技者毎の傾向に即した選曲メニュー画面を表示させることができるので、遊技者が自己の好きな楽曲をより容易に選択することができるパチンコ機１０を提供することができる。

【１０７５】

本第１制御例では、選曲メニュー画面の項目の初期配置を、これまでに遊技者が選択した楽曲の種別や回数等（遊技者の選択履歴）に応じて可変させる構成としていたが、これに限られるものではない。所定の操作ボタンに対する操作を促す演出等の、遊技者参加型の演出を実行する場合において、遊技者の参加状況に応じて演出の初期態様を可変させる構成としてもよい。例えば、積極的に参加する傾向の遊技者に対しては、より多い回数の操作を促す演出態様が選択され易くなるように制御する一方で、演出に参加する頻度が低い遊技者の場合には、比較的少ない操作回数の操作を促す演出態様が選択され易くなるよ

うに制御する構成としてもよい。また、例えば、演出に参加する頻度が低い遊技者の場合には、押下することで遊技者にとって有利な結果が報知される期待度が高い態様の演出が実行され易くなる構成としてもよい。このように構成することで、参加頻度が低い遊技者が、押下演出に参加しようと思う可能性が高くなるので、遊技者の傾向に応じて適切な態様を設定できる。また、この場合において、遊技者の参加状況（履歴）に応じて演出態様を決定するのに代えて、操作回数等の演出態様を抽選でランダムに決定してもよい。このように構成することで、遊技者の参加状況を記憶しておく必要がなくなるため、制御を単純化することができる。

【１０７６】

本第１制御例では、遊技者が選曲メニュー画面から１の楽曲を決定した場合に、状況によらず、楽曲の先頭部分から再生を開始させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、確変状態が終了するまでの残りの時間が短い場合（例えば、実行中の変動表示が終了すると大当たりが開始される場合）には、サビ部分から再生を開始させる構成としてもよい。

【１０７７】

本第１制御例では、確変状態の開始時にランダムに選択された楽曲については、楽曲のサビ部分から再生を開始させる一方で、選曲メニュー画面から遊技者が選択した楽曲については、楽曲の先頭から再生させるように構成していたが、楽曲の再生が決定された経緯に応じて楽曲の再生位置（最初に用いる楽曲用データの種別）を可変させる制御は、これに限られるものではない。例えば、大当たり中に再生される楽曲として、大当たりの１ラウンド目が開始されたことに基づいて楽曲の再生を設定する場合は、楽曲の先頭（イントロ部分）から再生を開始させる一方、大当たりのエンディング期間が開始されたことに基づいて楽曲の再生を設定する場合には、楽曲のアウトロ部分から再生を開始させる構成としてもよい。

【１０７８】

本第１制御例では、楽曲（音声演出）の種別が決定された経緯（ランダムな抽選で選択されたのか、遊技者により自発的に選択されたのか）に応じて、楽曲の再生位置（音声演出の実行開始位置）を可変させる構成としていたが、本制御は、音声による演出に限られるものではない。例えば、第３図柄表示装置８１において実行する表示演出について、本制御を適用しても良い。また、演出の種別が決定された経緯についても、本第１制御例において例示したもの（ランダムな抽選で選択されたのか、遊技者により自発的に選択されたのか）に限られるものではない。例えば、外れに対応する変動表示の実行中という状況下において特定の演出の実行が決定された場合には、当該特定の演出を最初から実行するように構成する一方で、大当たりに対応する変動表示の実行中という状況下において特定の演出の実行が決定された場合には、特定の演出の途中から実行を開始する構成としてもよい。このように構成することで、演出の内容により注目して遊技を行わせることができる。

【１０７９】

本第１制御例では、遊技者が楽曲を選択した履歴（各楽曲の選択回数）に応じて、選曲メニュー画面の初期配置を可変させ、遊技者が選択する可能性が高い項目ほど、少ない操作回数で選択可能な位置に配置する構成としていたが、本制御は、楽曲を選択する場合に限られるものではない。例えば、音声出力装置２２６から出力される音声の音量に対応する項目や、第３図柄表示装置８１に表示される画像の明るさに対応する項目、遊技履歴に対応する項目等で構成された遊技メニュー画面を、操作ボタン２３０に対する操作によって表示可能に構成する。そして、過去に遊技者が選択した項目の履歴に応じて、遊技者が選択する可能性が高い項目ほど、少ない操作回数で選択可能な位置に配置させるように構成してもよい。

【１０８０】

本第１制御例では、確変状態になった後で、操作ボタン２３０を操作しなければ選曲メニュー画面が表示されない構成としていたが、これに限られるものではなく、確変状態中

は常時、選曲メニュー画面を表示させておく構成としてもよい。このように構成することで、楽曲を選択したいと考える遊技者の手間を軽減することができるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【１０８１】

本第１制御例では、選曲エリアに対して最初に表示される項目を、ランダムな抽選によって選択する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、選曲メニュー画面における選曲エリアに最初に表示される項目として、今回の確変状態よりも前に設定された確変状態において、遊技者が最後に選択した項目を配置させる構成としてもよい。

【１０８２】

本第１制御例では、これまでの遊技において遊技者が選択した回数が多い順に最大３つの項目を、選曲メニュー画面における初期配置において、比較的少ない操作回数で選択する（選曲エリアにシフトさせる）ことが可能な位置に配置させる構成としていたが、これに限られるものではない。遊技者が選択する可能性が高い楽曲（これまでに選択された回数が多い楽曲）が選曲メニュー画面のどこに配置されているのかを遊技者が容易に理解できればよく、例えば、選曲メニュー画面における初期配置として、楽曲用領域ＭＲのどこかに表示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、楽曲用領域ＭＲに表示させる項目数を５個よりも増加させた場合であっても、遊技者が選択しようとしている可能性が高い項目を最初から表示しておくことができる。よって、遊技者が項目を選択し易くなるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【１０８３】

本第１制御例では、選曲エリアに表示されている項目と、その他の表示領域に表示されている項目とで、表示態様を異ならせる構成としていたが、これに加えて、遊技者が選択する可能性が高い楽曲（選曲メニュー画面の初期配置において履歴エリアに配置させた項目）であるか否かによって表示態様を可変させる構成としてもよい。このように構成することで、遊技者が選択する可能性が高い項目を遊技者がより容易に発見できるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【１０８４】

本第１制御例では、確変状態の開始時においてランダムな抽選により決定された楽曲を再生させる場合に、楽曲における最も特徴的な部分であるサビ部分から再生を開始させる構成としていたが、これに限られるものではなく、遊技者の注意が向き易い（ランダムに選択された楽曲を聴こうと遊技者が思い易い）再生位置であればよい。例えば、他の演出（例えば、変動表示演出等）に一部が流用されている楽曲（例えば、スーパーリーチリーチ演出の開始時に、演出のバックミュージックとしてＡメロ部分から再生が開始される楽曲等）については、演出で設定されている再生開始位置と同一の再生開始位置から楽曲の再生を開始させる構成としてもよい。このように構成することで、通常遊技中にも再生されていた再生位置（即ち、遊技者にとって比較的馴染み深い再生位置）から再生を開始させることができる。よって、通常遊技中に再生され得るメロディー（遊技者が既に聴いたことがある可能性が高いメロディー）から再生させることにより、遊技者の注意を引くことができるので、当該楽曲をよりじっくりと聴かせることができる。

【１０８５】

本第１制御例では、確変状態において選曲メニュー画面を表示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、大当たり中に選曲メニュー画面を表示させることが可能に構成してもよいし、時短状態の間に表示させる構成としてもよい。また、例えば、変動表示の実行中の演出態様として、特定の演出態様（例えば、スーパーリーチ演出）が選択された場合に、当該特定の演出態様の実行中に選曲メニュー画面を表示させて、変動表示の実行中における楽曲を遊技者が自由に選択できるように構成してもよい。

【１０８６】

＜第２制御例＞

次に、図１１８から図１３９を参照して、第２制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１制御例におけるパチンコ機１０では、確変状態の開始時に、ラン

ダムに選択した楽曲（音声演出）の再生を開始させる構成にすると共に、操作ボタン２３０を操作することで、任意の楽曲（音声演出）に変更可能に構成していた。また、ランダムに選択した楽曲については、楽曲におけるサビ部分（楽曲における最も盛り上がる部分）から再生を開始するのに対して、遊技者が自発的に選択した楽曲については、楽曲の最初（イントロ部分）から再生を開始する構成としていた。

【１０８７】

これに対して第２制御例では、大当たり中の楽曲（音声演出の種別）を遊技者が選択可能に構成した。そして、最終ラウンドが終了するまでの間に、なるべくサビ部分が再生されるように、大当たりの進行状況に応じて、動的に楽曲用データの再生順を組み替える構成とした。即ち、大当たりの実行中における所定のタイミング（例えば、最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始時や、最終ラウンドの開始時）で、現在再生が設定されている楽曲用データの種別（Ａメロ１、Ｂメロ１、サビ１等）を判別して、サビ部分から遠いパートが再生されている場合には、楽曲用データ群を構成する各楽曲用データの再生順を組み替えて、次に再生されるパートがサビ部分に近いパートとなるように変更する構成としている。これにより、大当たりの終了までに、より確実に楽曲における最も盛り上がる（最も特徴的な）部分であるサビ部分を遊技者に聞かせることができる。

【１０８８】

また、本第２制御例では、大当たりの最終ラウンドの終了時において、サビ部分（特定の範囲）を再生中である場合にはエンディング演出の開始タイミングを遅延させて、より長くサビ部分の再生を継続させる構成としている。このように構成することで、楽曲において最も盛り上がる（最も特徴的な）サビ部分が、大当たりの終了により強制的に終了されてしまうことをなるべく防止することができる。これにより、サビ部分を遊技者に対してより楽しませることができるので、大当たり中における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１０８９】

この第２制御例におけるパチンコ機１０が、第１制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、音声出力装置２２６の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、音声出力装置２２６のＲＡＭ３０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理、音声出力装置２２６によって実行されるその他の処理については、第１制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１０９０】

まず、図１１８を参照して、本第２制御例におけるパチンコ機１０の大当たりの構成について説明する。図１１８に示した通り、大当たりのオープニング期間が開始されると、オープニング期間専用の楽曲（オープニング用楽曲）が再生される。オープニング期間が終了して、１ラウンド目が開始されると、楽曲の選択が可能な期間（選曲期間）が設定される。この選曲期間では、第１制御例における確変状態と同様に、第３図柄表示装置８１の左側に、楽曲用領域ＭＲ（図１０１（ａ），（ｂ）参照）が形成される。この楽曲用領域ＭＲに対する表示内容は、上述した第１制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【１０９１】

なお、本第２制御例では、選曲期間の間に遊技者が選曲メニュー画面（図１０１（ｂ）参照）を表示させて楽曲を選択したとしても、即座に再生が開始されず（再生が遅延され）、１ラウンド目が終了したタイミングで楽曲の再生が設定される。また、選曲期間が設

定されている１ラウンド目の間は、選曲期間専用の楽曲（選曲用楽曲）が再生される。このように構成することで、１ラウンドのラウンド期間の間であれば、遊技者が即座に楽曲を選択した場合も、１ラウンドの終了間際に楽曲を選択した場合も、楽曲の再生開始タイミングを同一にすることができるので、選曲期間の間に好みの楽曲をじっくりと選択させることができる。なお、選曲メニュー画面の項目の初期配置は、上述した第１制御例と同様の制御により設定される。即ち、選曲エリアには、ランダムな抽選により選択された楽曲（項目）が配置されると共に、選曲エリアの上側３つの表示領域に、これまでの遊技において遊技者が選択した回数が多い楽曲（項目）が配置される。

【１０９２】

図１１８に示した通り、１ラウンドが終了してインターバル期間が開始されると、遊技者が選択した楽曲（遊技者が選曲メニュー画面において楽曲の選択を行わなかった場合は、大当たり開始時の抽選で選曲エリアに配置された楽曲）の再生が開始される。この楽曲の再生は、大当たりの最終ラウンドが終了するまで少なくとも継続する。そして、最終ラウンドが終了して、エンディング期間の開始タイミングになると、基本的にエンディング演出が開始されると共に、エンディング演出用の楽曲が再生される。なお、上述した通り、最終ラウンドの終了タイミングで、サビ部分を再生中の場合には、エンディング演出の開始タイミングを遅延させることで、より長く楽曲のサビ部分の再生を継続する。楽曲のうち最も盛り上がる部分であるサビ部分をより長く遊技者に聴かせることができるので、大当たり中の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１０９３】

更に、図１１８に示した通り、本第２制御例における大当たりには、楽曲用データ群の再生順を組み替えるかを判別するための組み替え判別タイミングが二箇所（大当たりにおける最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始時、および大当たりの最終ラウンドの開始時）に設定されている。これらの組み替え判別タイミングになると、楽曲の再生位置（現在再生している楽曲用データの種別）に基づいて、次に再生する楽曲用データを組み替えるか（通常の再生順から可変させるか）否かを判別する。この判別において、楽曲を組み替えると判別した場合には、次のサビが再生されるまでのパート数（再生される楽曲用データの数）が少なくなるように（現在再生が設定されている楽曲用データ群の次にサビ部分の再生が設定されるように）、楽曲用データの再生順を組み替える。これにより、次にサビが再生されるまでの時間を短くすることができるので、大当たりが終了するまでの間に、より確実にサビ部分を再生することができる。なお、楽曲の再生順を組み替えると判別される種別の楽曲用データであるか否かは、後述する組み替え判別テーブル２２２ｂｂ（図１２３参照）に対して予め設定（規定）されている。

【１０９４】

次に、図１１９、および図１２０を参照して、楽曲の再生順を組み替える場合の具体例について説明する。図１１９は、楽曲Ａの再生中に組み替え判別タイミング１（最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始時）となり、再生順を組み替えると判別された場合の、大当たりの状態の推移と、楽曲のパートの推移との対応関係の一例を示している。

【１０９５】

図１１９に示した通り、大当たりの１ラウンドの間は、楽曲として、選曲期間専用の選曲用楽曲が再生される。この間に遊技者によって楽曲Ａが選択されると、大当たりの１ラウンドが終了したことを契機として、楽曲Ａの先頭から（即ち、楽曲Ａのイントロ部分から）再生が開始される。これ以降は、楽曲Ａに対応する楽曲用データ群の並び順（各データに対応付けられている楽曲用ポインタ３０３ｂの値の順番）で、Ａメロ１部分からアウトロ部分の１つ手前のパートまでの間がループ再生される。

【１０９６】

ループ再生が継続している間に、組み替え判別タイミング１になると、楽曲用データの再生順を組み替えるか否かが判別される。図１１９では、組み替え判別タイミング１となった時点で、Ａメロ１部分が再生中となっている場合を例示している。図１１９の中段（組み替え前の楽曲の推移）に示した通り、組み替え判別タイミング１においてＡメロ１部

分の再生中である場合には、大当たりの最終ラウンドが終了するまでに、Ｂメロ１部分を再生中に最終ラウンドが終了する可能性が高い。即ち、遊技者が最も聴きたい可能性が高い部分（パート）である、サビ１部分に到達するよりも前に、楽曲Ａの再生が終了してしまう可能性が高い。よって、この場合は、組み替え判別タイミング１になった場合に、楽曲用データ群の再生順を組み替えて、最終ラウンドの終了までに、サビ１部分が再生されやすくなるように再生順を設定する。

【１０９７】

より具体的には、図１１９の下段（組み替え後の楽曲の推移）に示した通り、組み替えが決定された時点で再生中であったＡメロ１部分の再生が終了すると、本来（図１１９の中段に示した組み替え前の推移）の順番であるＢメロ１部分を飛ばして、サビ１部分が再生されるように制御される。より具体的には、楽曲用ポインタ３０３ｂのポインタ値を、楽曲Ａのサビ１部分（サビ１用データ）に対応する値に更新すると共に、サビ１用データの再生を設定する。これにより、最終ラウンドにおいて、楽曲において最も盛り上がる部分であるサビ１部分を遊技者に聴かせることができるので、遊技者の気分を高揚させることで、大当たりに対してより大きな満足感を抱かせることができる。

【１０９８】

再生順を組み替えて、サビ１の再生を設定した後は、楽曲用ポインタ３０３ｂの値の順番で再生を継続する。即ち、図１１９の下段に示した通り、サビ１部分の再生中に大当たりの終了タイミングとならなかった場合は、通常通り、間奏部分（間奏用データ）が再生される。

【１０９９】

次に、図１２０を参照して、組み替え判別タイミング２（即ち、大当たりの最終ラウンドの開始タイミング）において、楽曲の再生順を組み替えると判別した場合の具体例について説明する。図１２０の例では、組み替え判別タイミング１になった時点でＢメロ１部分を再生中であり、且つ、組み替え判別タイミング２に到達するまでにＢメロ１部分の再生が終了してサビ１部分の再生に移行する場合を例示している。

【１１００】

図１２０の例では、組み替え判別タイミング１において、Ｂメロ１部分を再生中であり、次に再生されるのがサビ１部分であるので、再生順を組み替えなくても、最終ラウンドの間にサビ１部分が再生された状態になる可能性が高い。よって、組み替え判別タイミング１では、再生順の組み替えが回避される。また、図１２０の例では、組み替え判別タイミング２において、サビ１部分を再生中の状態となる。この場合、図１２０の中段に示した通り、再生順を組み替えずにそのまま再生を継続すると、最終ラウンドの途中でサビ１部分の再生が終了し、比較的長い期間、サビ１部分の次のパートである間奏部分の再生が実行される。間奏部分は、比較的穏やかなメロディーとなるので、最終ラウンドにおいて間奏部分が長く再生されることにより、遊技者の大当たり遊技に対する興趣を損ねてしまう可能性がある。そこで、組み替え判別タイミング２においてサビ１部分が既に再生中である場合は、楽曲の再生順を組み替えて、図１２０の下段に示した通り、サビ１部分の再生後に、サビ２部分（サビ１部分の次のサビ）が再生されるように設定する。このように構成することで、大当たりにおける最終ラウンドにおいて、より長い期間、楽曲の最も盛り上がる部分であるサビ部分を再生し続けることができる。よって、大当たりの最終ラウンドにおける遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１１０１】

このように、本第２制御例では、大当たりにおける所定のタイミング（最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始時、および最終ラウンドの開始時）において、楽曲の進行状況（楽曲における現在の再生位置）に応じて、楽曲の再生順を組み替えるか否かの判別を実行する構成としている。そして、大当たりの最終ラウンドにおいて、サビ部分が全く再生されないか、または再生時間が短くなる可能性がある場合には、最終ラウンド中により長くサビ部分（サビ１部分、サビ２部分等）が再生されるように、楽曲用データの再生順を組み替える（少なくとも次に再生する楽曲用データを、予め定められた順番（楽曲用

ポインタ３０３ｂの値の順）から可変させる）構成としている。言い換えれば、大当たりの進行状況と、楽曲の再生位置とに基づいて、大当たりの所定期間（最終ラウンド）の間により長くサビ部分が再生されるように、動的に楽曲用データの再生順を可変させる構成としている。このように構成することで、大当たりの最終ラウンドにおいて、楽曲における最も盛り上がるサビ部分をより長く遊技者に聴かせることができる。よって、遊技者に対して、大当たりの終了間際により大きな高揚感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションを高めることができる。

【１１０２】

また、ラウンド数が比較的少ない大当たり（例えば、ラウンド数が５ラウンドの大当たりＢ等）になった場合は、そもそもサビ部分に到達せずに全てのラウンドが終了してしまう可能性がある。特に、遊技者が選曲メニュー画面を表示させて自発的に選択した楽曲の再生中にも拘わらず、サビ部分（サビ１部分、サビ２部分等）を聴けずに大当たりが終了してしまうと、遊技者を大きく落胆させてしまう可能性がある。遊技者が自発的に楽曲を選択した場合には、当該選択した楽曲のサビ部分を聴くことを楽しみにしている可能性が高いためである。これに対して本第２制御例では、大当たりの最終ラウンドが終了するまでにおいて、より確実にサビ部分を少なくとも１回再生することができる。よって、楽曲を選択した遊技者を満足させることができる。

【１１０３】

ここで、大当たりの最終ラウンドにおいて、サビ部分を再生させるための方法として、楽曲の進行状況とは無関係に、最終ラウンドの開始時にサビ部分に対応する楽曲用データの再生を設定する方法も考えられる。しかしながら、この方法では、最終ラウンドの開始前後（つまり、サビ部分の再生に切り替わる前後）において、楽曲の繋がりが不自然になってしまう虞がある。即ち、他のパートの途中から唐突にサビ部分の再生が開始されしまう可能性が高くなってしまう。よって、この方法では、遊技者が再生されている楽曲に違和感を抱いてしまい、パチンコ機１０の故障等を疑わせてしまう可能性がある。即ち、パチンコ機１０が正常に動作しているのかどうかが疑わしくなり、遊技に対して不安感を抱かせてしまう可能性がある。これに対して本第２制御例では、パート単位（メロディー（曲調）の区切り単位）で楽曲用データの再生順を組み替える（可変させる）構成としているので、再生順を組み替えた場合に、違和感の少ない音声態様で楽曲を再生することができる。よって、遊技者に対して、大当たり中の遊技を安心して行わせることができる。

【１１０４】

なお、本第２制御例では、大当たりにおける最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始時、および最終ラウンドの開始時に、楽曲用データの再生順を組み替えるか否かの判別を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。再生順を組み替えるか否かの判別の回数、およびタイミングは、任意に定めることができる。

【１１０５】

また、本第２制御例では、最終ラウンドの間にサビ部分がより長く再生されるように楽曲用データの再生順を組み替える構成としていたが、これに限られるものではなく、サビ部分を再生させるラウンドは任意に設定することができる。

【１１０６】

次に、図１２１を参照して、エンディング演出の開始タイミングを遅延させる場合における、大当たり状態の推移と、楽曲のパートの推移との対応関係について説明する。図１２１は、楽曲用データの再生順を組み替えられた結果、最終ラウンドの終了時にサビ２部分の再生途中になる場合を例示した図である。

【１１０７】

図１２１の最上段は、大当たりにおける状態の推移を示し、上から２段目は、エンディング演出の開始を遅延させなかったと仮定した場合における楽曲の推移を示し、下から２段目は、サビ部分をより長く再生するためにエンディング演出の開始タイミングを遅延させた場合における楽曲の推移を示し、最下段は、大当たり中に第３図柄表示装置８１に対して表示される演出態様の推移を示している。

【１１０８】
図１２１の上から２段目の図に示した通り、エンディング演出の遅延制御を行わなければ、サビ２部分の再生中に、楽曲の再生が打ち切られ、エンディング用の楽曲が再生される。この場合、遊技者に対して、折角最も盛り上がる部分を聴いていたのに、唐突に異なるメロディーが開始されたかのような印象を抱かせてしまい、遊技者が不満に思ってしまう可能性がある。そこで、本第２制御例では、大当たりの最終ラウンドの終了タイミングにおいて、サビ部分（サビ１部分、サビ２部分等）の再生中である場合は、図１２１の下から２段目の図に示すように、エンディング用の楽曲が再生されるタイミングを遅延させて、より長くサビ部分の再生を行い続ける構成としている。これに伴って、演出態様も、大当たり中に表示される演出態様がそのまま継続される。即ち、実際にはエンディング期間が開始されているにも拘わらず、最終ラウンドが終了してから所定期間（例えば、最大４秒間）が経過するまでの間、大当たりが継続しているかのような演出態様（表示態様、音声態様）に設定する構成としている。
【１１０９】
このように構成することで、サビ部分の再生途中で楽曲が終了されてしまう可能性を低くし、大当たりのエンディング演出が開始されるまでの間に、より長く、楽曲における最も盛り上がる部分であるサビ部分を遊技者に聴かせることができる。よって、楽曲を選択した遊技者に対して、より大きな満足感を抱かせることができる。
【１１１０】
＜第２制御例における電気的構成＞
次に、図１２２から図１２６を参照して、本第２制御例における電気的構成について説明する。まず、図１２２（ａ）を参照して、本第２制御例における音声ランプ制御装置１１３に設けられているＲＯＭ２２２の構成について説明する。図１２２（ａ）は、本第２実施形態におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。
【１１１１】
図１２２（ａ）に示した通り、本第２制御例におけるＲＯＭ２２２の構成は、上述した第１制御例におけるＲＯＭ２２２の構成（図１０４（ａ）参照）に対して、楽曲用データ群種別格納エリア２２２ｂａと、組み替え判別テーブル２２２ｂｂと、エンディング演出選択テーブル２２２ｂｃとが追加されている点で相違している。
【１１１２】
楽曲用データ群種別格納エリア２２２ｂａは、各楽曲に対応する楽曲用データ群の構成を記憶したデータテーブルである。この楽曲用データ群種別格納エリア２２２ｂａには、楽曲の種別毎に、楽曲用データ群を構成する各楽曲用データの再生順、および再生時間を示す情報が少なくとも規定されている。上述した第１制御例では、音声ランプ制御装置１１３において、再生する楽曲の種別、および楽曲が決定された経緯（ランダムな抽選で選択された楽曲であるか、遊技者が選択した楽曲であるか）を音声出力装置２２６に通知すると、その後は音声出力装置２２６において楽曲用データを予め定められた順番でループ再生する構成だった。即ち、音声ランプ制御装置１１３側では、再生中の楽曲の進行状況を把握する必要が無かった。これに対して本第２制御例では、大当たりの進行状況と、楽曲の再生位置（再生中の楽曲用データの種別）とに応じて楽曲用データの再生順を組み替えたり、エンディング演出の開始タイミングの遅延制御を実行する必要がある。このため、音声ランプ制御装置１１３側でも、楽曲の再生位置（現在再生中の楽曲用データの種別）等を把握する必要がある。よって、本第２制御例では、この楽曲用データ群格納エリア２２２ｂａを規定しておく構成とし、音声出力装置２２６において設定されている楽曲用データ群の構成や、使用（再生）中の楽曲用データの種別、次に再生される楽曲用データの種別等を把握可能に構成している。
【１１１３】
組み替え判別テーブル２２２ｂｂは、大当たりにおける組み替え判別タイミング１，２のいずれかとなった場合に、楽曲用データの再生順を組み替えるか否かを判別するために参照されるデータテーブルである。この組み替え判別テーブル２２２ｂｂには、現在再生

が設定されている楽曲用データの種別に応じて、組み替えるか否かの判別結果と、組み替えると判別する場合における、次に再生を設定する楽曲用データの種別とが規定されている。この組み替え判別テーブル２２２ｂｂの詳細について、図１２３を参照して説明する。

【１１１４】

図１２３は、組み替え判別テーブル２２２ｂｂの規定内容を示した図である。図１２３に示した通り、この組み替え判別テーブル２２２ｂｂには、楽曲の種別毎に、組み替え判別タイミングとなった時点で再生中の状態となっている楽曲用データの種別と、判別結果（再生順を組み替えると判別するか否か）とが対応付けて規定されている。

【１１１５】

より具体的には、例えば、楽曲ＡにおけるＡメロ１部分に対しては、判別結果として、「可」が対応付けて規定されていると共に、次に再生する楽曲用データの種別として、「サビ１」が対応付けて規定されている。このため、Ａメロ１部分を再生中に組み替え判別タイミングになった場合は、Ａメロ１部分の再生が終了した後で、サビ１部分が再生される（Ｂメロ１部分の再生をスキップする）ように、楽曲用データの再生順が組み替えられる。また、Ｂメロ１部分に対しては、判別結果として「不可」が対応付けて規定されている。このため、Ｂメロ部分を再生中に組み替え判別タイミングになったとしても、楽曲用データの再生順は組み替えられない。よって、Ｂメロ１部分の再生が終了した後は、通常通りサビ１部分が再生される。

【１１１６】

同様にして、図１２３に示した通り、楽曲Ａにおけるサビ１部分、間奏部分、およびＡメロ２部分に対しては、判別結果として、「可」が対応付けて規定されていると共に、次に再生する楽曲用データの種別として、「サビ２」が対応付けて規定されている。このため、サビ１部分、間奏部分、またはＡメロ２部分を再生中に組み替え判別タイミングになった場合は、サビ１部分、間奏部分、またはＡメロ２部分の再生が終了した後で、サビ２部分が再生されるように、楽曲用データの再生順が組み替えられる。また、楽曲ＡにおけるＢメロ２部分に対しては、判別結果として、「不可」が対応付けて規定されている。このため、Ｂメロ２部分の再生が終了した後は、通常通りサビ２部分が再生される。更に、楽曲Ａにおけるサビ２部分に対しては、判別結果として、「可」が対応付けて規定されていると共に、次に再生する楽曲用データの種別として、「サビ１」が対応付けて規定されている。このため、サビ２部分を再生中に組み替え判別タイミングになった場合は、サビ２部分の再生が終了した後で、サビ２部分が再生されるように、楽曲用データの再生順が組み替えられる。

【１１１７】

楽曲Ｂ以降についても同様に、楽曲において複数回設定されているサビ部分に対して、比較的遠い再生位置（１つ分以上のパートが離れている再生位置）を再生中の状態で、組み替え判別タイミングとなった場合には、現在再生中のパートが終了した後で、直近のサビ部分が再生されるように、組み替え判別テーブル２２２ｂｂのデータが規定されている。このように構成することで、最終ラウンドにおいて、より確実にサビ部分を再生させることができるので、楽曲の最も盛り上がる部分を再生した上で、大当たりを終了させることができる。よって、遊技者の大当たり遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１１１８】

図１２２（ａ）に戻って説明を続ける。エンディング演出選択テーブル２２２ｂｃは、エンディング演出が開始されたタイミング毎にエンディング演出の態様を規定したデータテーブルである。上述した通り、本第２制御例では、サビ部分（サビ１部分、サビ２部分等）の再生中に最終ラウンドの終了タイミングとなった場合は、サビ部分の再生を続行すると共に、エンディング演出の開始を遅延させる構成としている。ここで、エンディング演出の開始タイミングを遅延させたとしても、大当たりのエンディング期間は一定であるため、遅延させた分だけエンディング演出の実行期間が短くなる。本第２制御例では、このエンディング演出選択テーブル２２２ｂｃに対して、エンディング演出の実行期間に応

じて選択し得る複数のエンディング演出を規定している。このエンディング演出選択テーブル２２２ｂｃの詳細について、図１２４を参照して説明する。

【１１１９】

図１２４は、エンディング演出選択テーブル２２２ｂｃの規定内容を示した図である。図１２４に示した通り、エンディング演出選択テーブル２２２ｂｃには、大当たりの最終ラウンドの終了時点における、サビ部分の再生が終了するまでの残り時間（残再生時間タイマ２２３ｂｂの値）の範囲毎に、選択されるエンディング演出の種別が対応付けて規定されている。なお、残再生時間タイマ２２３ｂｂは、楽曲用データの再生を設定されるタイミングで、当該データの再生時間に対応するタイマ値が設定され、定期的に（１ミリ秒毎に）値が１ずつ減算される構成となっている。

【１１２０】

図１２４に示した通り、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値（Ｔ）が１０００以下（即ち、最終ラウンドの終了時点におけるサビ部分の残りの再生時間が１秒以下）の範囲に対しては、通常の態様のエンディング演出（通常エンディング）が対応付けて規定されている。この通常エンディング演出は、演出時間が４秒間で構成されている。即ち、エンディング期間が開始されてからエンディング演出が終了するまでの期間（サビ部分の残りの再生時間と、通常エンディングの演出期間との和）が、４秒よりも長く、且つ、５秒以下となるように設定される。これに対し、大当たりのエンディング期間は５秒間が設定される。即ち、通常エンディング演出が終了してからエンディング期間が終了までの間には、最大で約１秒間の間が空く構成となっている。本制御例では、エンディング演出中に、遊技者が大当たり中に獲得した賞球の個数を報知する画像（リザルト画像）を表示させる構成とし、エンディング演出の終了から、エンディング期間が終了するまでの差分の期間は、リザルト画像を静止画として表示させ続ける構成としている。これにより、エンディング演出の終了から、実際にエンディング期間が終了するまでの間の期間において、演出が途切れてしまったかのような印象を遊技者に抱かせてしまうことを防止（抑制）することができる。

【１１２１】

残再生時間タイマ２２３ｂｂの値（Ｔ）が１０００より大きく、且つ、２０００以下（即ち、最終ラウンドの終了時点におけるサビ部分の残りの再生時間が１秒より長く、且つ、２秒以下）の範囲に対しては、エンディング演出の種別として、演出時間が３秒間の短縮エンディング１が対応付けて規定されている。即ち、サビ部分の残りの再生時間と、エンディング演出の演出時間との和が４秒よりも長く、且つ、５秒以下となるように設定される。よって、この場合にも、エンディング演出の終了から、実際にエンディング期間が終了するまでの間の期間を１秒以下にすることができる。よって、リザルト画像が静止画として表示され続ける期間を短く限ることができるので、遊技者に対して第３図柄表示装置８１の表示内容に違和感を抱かせてしまうことを防止できる。

【１１２２】

また、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値（Ｔ）が２０００より大きく、且つ、３０００以下（即ち、最終ラウンドの終了時点におけるサビ部分の残りの再生時間が２秒より長く、且つ、３秒以下）の範囲に対しては、エンディング演出の種別として、演出時間が２秒間の短縮エンディング２が対応付けて規定されている。即ち、通常エンディングや短縮エンディング１が設定される場合と同様に、サビ部分の残りの再生時間と、エンディング演出の演出時間との和が４秒よりも長く、且つ、５秒以下となるように設定される。また、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値（Ｔ）が３０００より大きい範囲に対しては、エンディング演出の種別として、演出時間が１秒間の短縮エンディング３が対応付けて規定されている。ここで、本第２制御例では、エンディング演出の演出時間を確保するために、エンディング演出の開始タイミングを４秒以上遅延させないように構成としている。即ち、エンディング期間が開始されてから４秒間が経過しても、サビ部分が再生され続けている場合には、楽曲の再生（大当たり演出）を打ち切って、エンディング演出を実行する構成としている。このため、短縮エンディング３が設定される場合には、サビ部分の再生時間を

３秒と４秒との間に限ることができる。よって、通常エンディングや短縮エンディング１，２が設定される場合と同様に、サビ部分の再生時間と、エンディング演出の演出時間との和が４秒よりも長く、且つ、５秒以下となるように設定される。

【１１２３】

このように、本第２制御例では、最終ラウンドの終了タイミングとなった時点で、サビ部分の再生中である場合には、エンディング演出の開始タイミングを遅延させる構成としている。そして、エンディング期間が開始してから、サビ部分の再生を終了する（または再生を打ち切る）までの間の期間の長さに応じて、エンディング演出の態様を異ならせる構成とし、サビ部分の残り時間によらず、エンディング期間が終了するまでの間にエンディング演出を終了させることが可能に構成している。このように構成することで、楽曲における最も盛り上がる部分であるサビ部分をより長く遊技者に聴かせることができつつ、違和感の無いエンディング演出を実行することができる。

【１１２４】

次に、図１２２（ｂ）を参照して、本第２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成について説明する。図１２２（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図１２２（ｂ）に示した通り、本第２制御例におけるＲＡＭ２２３の構成は、第１制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図１０４（ｂ）参照）に対して、再生データ種別格納エリア２２３ｂａと、残再生時間タイマ２２３ｂｂと、エンディング遅延フラグ２２３ｂｃと、楽曲種別格納エリア２２３ｂｄと、エンディング種別格納エリア２２３ｂｅと、遅延期間タイマ２２３ｂｆとが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第１制御例におけるＲＡＭ２２３と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【１１２５】

再生データ種別格納エリア２２３ｂａは、音声出力装置２２６によって再生中の楽曲用データの種別を示すデータを格納しておくための記憶領域である。大当たりにおける楽曲再生期間の間は、この再生データ種別格納エリア２２３ｂａに格納されているデータに基づいて、楽曲の再生位置を特定し、組み替え判別タイミングとなった場合に、楽曲用データの再生順を組み替えるかどうか判断することができる。この再生データ種別格納エリア２２３ｂａは、音声出力装置２２６から楽曲コマンドを受信する毎に、コマンドが示す種別の楽曲用データに対応する値に更新される（図１３５のＳ５７０１参照）。ここで、楽曲コマンドは、音声出力装置２２６において、１の楽曲用データの再生時間が終了し、次の楽曲用データの再生を設定する際に、設定する楽曲用データの種別を音声ランプ制御装置１１３に対して通知するためのコマンドである。この楽曲用コマンドにより、音声出力装置１１３が再生している楽曲用データの種別を、音声ランプ制御装置１１３側で正確に把握することができる。

【１１２６】

残再生時間タイマ２２３ｂｂは、楽曲用データの残りの再生時間を計時するためのタイマである。この残再生時間タイマ２２３ｂｂは、定期的に（例えば、１ミリ秒毎に）更新される。大当たりの最終ラウンドの終了タイミングにおいて、サビ部分を再生中の場合は、この残再生時間タイマ２２３ｂｂのタイマ値が参照されて、サビ部分の残りの再生時間が特定される。この残りの再生時間と、上述したエンディング演出選択テーブル２２２ｂｃの規定内容とに応じて、エンディング演出の演出種別が決定される（図１３４のＳ５６０３参照）。

【１１２７】

エンディング遅延フラグ２２３ｂｃは、エンディング演出の実行開始を遅延させている間の期間であるか否かを示すフラグである。このエンディング遅延フラグ２２３ｂｃがオンであれば、エンディング演出の開始の遅延が決定されてから、エンディング演出が開始されるまでの間の期間（エンディング遅延期間）であることを示す。一方、エンディング遅延フラグ２２３ｂｃがオフであれば、エンディング遅延期間ではないことを示す。このエンディング遅延フラグ２２３ｂｃは、エンディングコマンドを受信した時点でサビ部分

を再生中である場合に、オンに設定される（図１３４のＳ５６０５）。また、エンディング遅延期間が経過して、エンディング演出の開始を設定した場合にオフに設定される（図１２９のＳ５３０６参照）。

【１１２８】

楽曲種別格納エリア２２３ｂｄは、大当たりの１ラウンド目に設定される選曲期間の間に遊技者によって選択された楽曲の種別に応じたデータを格納しておくための記憶領域である。この楽曲種別格納エリア２２３ｂｄには、選曲期間（即ち、大当たりの１ラウンド目）の開始時に、ランダムな抽選により決定された１の楽曲（項目）に対応するデータが格納される（図１３２のＳ５２２１参照）。また、選曲期間の間に遊技者によって楽曲が選択された場合には、当該選択された楽曲に対応するデータが上書きされる（図１２８のＳ５１２１参照）。選曲期間（大当たりの１ラウンド目）の終了時には、この楽曲種別格納エリア２２３ｂｄに格納されているデータに応じた楽曲の再生を通知するための音声用選択楽曲コマンドが設定される（図１３３のＳ５５０７参照）。

【１１２９】

エンディング種別格納エリア２２３ｂｅは、エンディング演出の開始タイミングを遅延させた場合に、エンディング演出選択テーブル２２２ｂｃと、残再生時間タイマ２２３ｂｂのタイマ値とに応じて決定されたエンディング演出の演出種別を、エンディング遅延期間の間、記憶しておくための記憶領域である。このエンディング種別格納エリア２２３ｂｅには、エンディングコマンドを受信した時点でサビ部分を再生中であり、エンディング演出の開始の遅延が決定されると共に、エンディング演出の演出種別が決定された場合に、当該決定された演出種別に対応するデータが格納される（図１３４のＳ５６０４参照）。エンディング遅延期間の経過時には、このエンディング種別格納エリア２２３ｂｅに格納されているデータに対応するエンディング演出の開始を設定する（図１２９のＳ５３０５参照）。

【１１３０】

遅延期間タイマ２２３ｂｆは、エンディング演出の開始の遅延が決定されてからの経過時間（エンディング遅延期間の長さ）を計時するためのタイマである。この遅延期間タイマ２２３ｂｆは、エンディング遅延期間の間、定期的に（例えば、１ミリ秒毎に）更新される。この遅延期間タイマ２２３ｂｆの値に基づいて、サビ部分の再生が終了するよりも前に、エンディング遅延期間の長さが４秒に達したと判別された場合には、エンディング遅延期間が打ち切られてエンディング演出が開始される（図１２９のＳ５３０３参照）。

【１１３１】

次に、図１２５、および図１２６を参照して、本第２制御例における音声出力装置２２６の構成について説明する。まず、図１２５は、本第２制御例における音声出力装置２２６の電気的構成を示したブロック図である。図１２５に示した通り、本第２制御例における音声出力装置２２６の構成は、第１制御例における音声出力装置２２６の構成（図１０６参照）に対して、入力ポート３０５に代えて入出力ポート３１１が設けられている点、およびバスライン３０４に代えてバスライン３１２が設けられている点、ＲＡＭ３０３の構成が一部変更となっている点で相違している。

【１１３２】

入出力ポート３１１、およびバスライン３１２に変更したのは、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１から音声ランプ制御装置１１３に対して、コマンドを出力可能に構成するためである。即ち、入出力ポート３１１、およびバスライン３１２は、音声ランプ制御装置１１３からＭＰＵ３０１へ向かう方向と、ＭＰＵ３０１から音声ランプ制御装置１１３へ向かう向きとの双方向に通信可能に構成されている。

【１１３３】

次に、図１２６を参照して、本第２制御例における音声出力装置２２６のＲＡＭ３０３の構成について説明する。図１２６は、ＲＡＭ３０３の構成を示したブロック図である。図１２６に示した通り、本第２制御例におけるＲＡＭ３０３は、第１制御例におけるＲＡＭ３０３の構成（図１０７（ｂ）参照）に対して、組み替え待機フラグ３０３ｅと、組み

替え種別格納エリア３０３ｆとが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第１制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【１１３４】

組み替え待機フラグ３０３ｅは、音声ランプ制御装置１１３より、楽曲用データの再生順の組み替えが通知されてから、順番の組み替えを実際に設定するまでの間の期間であることを示すフラグであり、組み替え種別格納エリア３０３ｆは、再生順の組み替え後に、最初に再生を設定するべき楽曲用データの種別として音声ランプ制御装置１１３から通知された種別に対応するデータを格納しておくための記憶領域である。音声ランプ制御装置１１３より、楽曲用データの再生順の組み替えを通知するための音声用組み替えコマンドを受信した場合は、コマンドにより通知された楽曲用データの種別に対応するデータが組み替え種別格納エリア３０３ｆに格納されると共に、組み替え待機フラグ３０３ｅがオンに設定される（図１３８のＳ９４０２，Ｓ９４０３参照）。組み替え待機フラグ３０３ｅがオンの状態で、再生中の楽曲用データの再生時間が経過すると、次に再生する楽曲用データとして、組み替え種別格納エリア３０３ｆに格納されているデータに対応する楽曲用データが設定される（図１３９のＳ９３１３参照）。

【１１３５】

＜第２制御例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１２７から図１３５を参照して、本第２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１２７を参照して、本第２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理９について説明する。このメイン処理９は、第１制御例におけるメイン処理８（図１１０参照）に代えて実行される処理である。

【１１３６】

この第２制御例におけるメイン処理９（図１２７参照）のうち、Ｓ４１０１～Ｓ４１１１、およびＳ４１１３～Ｓ４１１８の各処理では、それぞれ第１制御例におけるメイン処理８（図１１０参照）のＳ４１０１～Ｓ４１１１、およびＳ４１１３～Ｓ４１１８の各処理と同一の処理が実行される。

【１１３７】

また、本第２制御例におけるメイン処理９（図１２７参照）では、Ｓ４１１１の演出更新処理が終了すると、第１制御例における操作検出処理（図１１１参照）に代えて、操作検出処理９を実行する（Ｓ４１５１）。この操作検出処理９（Ｓ４１５１）は、第１制御例における操作検出処理（図１１１参照）と同様に、操作ボタン２３０に対する操作（押下）を監視して、操作を検出した場合に対応する制御を実行するための処理である。この操作検出処理９（Ｓ４１５１）については、図１２８を参照して後述する。

【１１３８】

操作検出処理９（Ｓ４１５１）が終了すると、次に、エンディング演出の開始の遅延が設定されている間の期間（エンディング遅延期間）において、エンディング演出を開始させるか否かを判定するためのエンディング演出開始判定処理を実行する（Ｓ４１５２）。このエンディング演出開始判定処理（Ｓ４１５２）の詳細については、図１２９を参照して後述する。

【１１３９】

エンディング演出開始判定処理（Ｓ４１５２）が終了すると、第１制御例におけるコマンド判定処理８（図１１２参照）に代えて、コマンド判定処理９を実行し（Ｓ４１５３）、処理をＳ４１１３へと移行する。このコマンド判定処理９（Ｓ４１５３）では、第１制御例におけるコマンド判定処理８（図１１２参照）に対して、当たり関連処理８（図１１４参照）に代えて当たり関連処理９（Ｓ４３６１）が実行される点以外は同一であるため、その図示については省略している。

【１１４０】

次に、図１２８を参照して、上述した操作検出処理９（Ｓ４１５１）の詳細について説明する。図１２８は、本第２制御例における操作検出処理９（Ｓ４１５１）を示したフロ

ーチャートである。この操作検出処理９（Ｓ４１５１）は、上述した通り、第１制御例における操作検出処理（図１１１参照）に代えて実行される処理であり、操作検出処理（図１１１参照）と同様に、操作ボタン２３０に対する操作（押下）を監視して、操作を検出した場合に対応する制御を実行するための処理である。

【１１４１】

この第２制御例における操作検出処理９（図１２８参照）のうち、Ｓ５１０１～Ｓ５１０６、およびＳ５１０９～Ｓ５１１１の各処理では、それぞれ第１制御例における操作検出処理（図１１１参照）のＳ５１０１～Ｓ５１０６、およびＳ５１０９～Ｓ５１１１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２制御例における操作検出処理９では、Ｓ５１０６の処理において、中央ボタンＣＢに対する操作を検出したと判別した場合に（Ｓ５１０６：Ｙｅｓ）、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの現在の値に対応する楽曲（現在、選曲メニュー画面の選曲エリアに配置されている項目）を示すデータを楽曲種別格納エリア２２３ｂｄに格納して（Ｓ５１２１）、処理をＳ５１０９へと移行する。

【１１４２】

この操作検出処理９（図１２８参照）により、選曲メニュー画面における項目の配置を、遊技者の操作ボタン２３０に対する操作内容に応じて可変させることができると共に、選曲期間の間に遊技者によって決定操作（選曲メニュー画面が表示された状態で中央ボタンＣＢを押下する操作）が行われた場合に、選曲エリアに配置されている楽曲（楽曲）が楽曲再生期間の間にループ再生するように設定することができる。

【１１４３】

次に、図１２９のフローチャートを参照して、上述したエンディング演出開始判定処理（Ｓ４１５２）の詳細について説明する。このエンディング演出開始判定処理（Ｓ４１５２）は、上述した通り、エンディング遅延期間において、エンディング演出を開始させるか否かを判定するための処理である。

【１１４４】

エンディング演出開始判定処理（図１２９参照）では、まず、エンディング遅延フラグ２２３ｂｃがオンであるかを判別し（Ｓ５３０１）、エンディング遅延フラグ２２３ｂｃがオフであると判別した場合は（Ｓ５３０１：Ｎｏ）、エンディング遅延期間ではないことを意味し、エンディング演出の開始を設定する可能性が無いため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ５３０１の処理において、エンディング遅延フラグ２２３ｂｃがオンであると判別した場合は（Ｓ５３０１：Ｙｅｓ）、エンディング遅延期間であることを意味するので、エンディング遅延期間を終了してエンディング演出を開始させるか否かを判定するための処理を実行する。

【１１４５】

具体的には、まず、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値が０であるかを判別する（Ｓ５３０２）。Ｓ５３０２の処理において、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値が０ではない（即ち、１以上である）と判別した場合は（Ｓ５３０２：Ｎｏ）、楽曲のサビ部分の再生が終了していないことを意味するので、次に、遅延期間タイマ２２３ｂｆの値が４０００以上であるかを判別する（Ｓ５３０３）。即ち、エンディング演出の開始を遅延させてから、４秒以上が経過したか否かを判別する。Ｓ５３０３の処理において、遅延期間タイマ２２３ｂｆの値が４０００以上ではない（４０００未満である）と判別した場合は（Ｓ５３０３：Ｎｏ）、エンディング遅延期間を継続させる（楽曲のサビ部分の再生を継続させる）ために、そのまま本処理を終了する。

【１１４６】

一方、Ｓ５３０３の処理において、遅延期間タイマ２２３ｂｆの値が４０００以上であると判別した場合は（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、エンディング演出の開始を設定するためのＳ５３０４～Ｓ５３０６の処理を実行する。また、Ｓ５３０２の処理において、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値が０である（即ち、サビ部分の再生時間が終了した）と判別した場合も（Ｓ５３０２：Ｙｅｓ）、処理をＳ５３０４に移行してエンディング演出の開始を設定する。

【１１４７】
Ｓ５３０４の処理では、エンディング種別格納エリア２２３ｂｅに格納されているデータに対応するエンディング演出の演出種別（通常エンディング、短縮エンディング１～３のいずれか）を特定し（Ｓ５３０４）、その特定した演出種別のエンディング演出を実行させるための、表示用エンディングコマンド、および音声用エンディングコマンドを設定する（Ｓ５３０５）。そして、エンディング遅延フラグ２２３ｂｃをオフに設定することでエンディング遅延期間の終了を設定し（Ｓ５３０６）、本処理を終了する。
【１１４８】
このエンディング演出開始判定処理（図１２９参照）により、エンディング遅延期間が設定されている間に、楽曲の再生状況（サビ部分の再生が終了したか否か）、およびエンディング遅延期間の長さを判別し、適切なタイミングでエンディング演出の開始を設定することができる。
【１１４９】
次に、図１３０を参照して、当たり関連処理９（Ｓ４３６１）の詳細について説明する。この当たり関連処理９（Ｓ４３６１）は、第１制御例における当たり関連処理８（図１１４参照）に代えて実行される処理であり、当たり関連処理８（図１１４参照）と同様に、主制御装置１１０より受信した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処理である。
【１１５０】
この当たり関連処理９（Ｓ４３６１）のうち、Ｓ４４０１～Ｓ４４０７、およびＳ４４０９の各処理では、それぞれ第１制御例における当たり関連処理８（図１１４参照）のＳ４４０１～Ｓ４４０７、およびＳ４４０９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２制御例における当たり関連処理９（Ｓ４３６１）では、Ｓ４４０７の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にラウンド数コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４４０７：Ｙｅｓ）、ラウンド数コマンドが示すラウンド数に応じた制御を行うためのラウンド数コマンド処理を実行して（Ｓ４４６１）、本処理を終了する。このラウンド数コマンド処理（Ｓ４４６１）の詳細については、図１３１を参照して後述する。
【１１５１】
また、本第２制御例における当たり関連処理９（図１３０参照）では、Ｓ４４０７の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に、ラウンド数コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４４０７：Ｎｏ）、次に、インターバル期間の開始を意味するインターバルコマンドを主制御装置１１０から受信したか否かを判別する（Ｓ４４６２）。Ｓ４４６２の処理において、インターバルコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４４６２：Ｙｅｓ）、インターバルの種別（何ラウンド目のインターバルであるか）に応じた制御を行うためのインターバルコマンド処理を実行して（Ｓ４４６３）、本処理を終了する。このインターバルコマンド処理（Ｓ４４６３）の詳細については、図１３３を参照して後述する。一方、Ｓ４４６２の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にインターバルコマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４４６２：Ｎｏ）、処理をＳ４４０９へと移行する。
【１１５２】
また、本第２制御例における当たり関連処理９（図１３０参照）では、Ｓ４４０９の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にエンディングコマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４４０９：Ｙｅｓ）、楽曲の再生状況に応じて、エンディング演出の開始を遅延させるか否か判別するためのエンディングコマンド処理を実行して（Ｓ４４６４）、本処理を終了する。このエンディングコマンド処理（Ｓ４４６４）の詳細については、図１３４を参照して後述する。
【１１５３】
一方、Ｓ４４０９の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にエンディングコマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４４０９：Ｎｏ）、次いで、音

声制御装置２２６から出力される楽曲コマンドを受信しているかを判別し（Ｓ４４６５）、楽曲コマンドを受信していると判別した場合は（Ｓ４４６５：Ｙｅｓ）、楽曲コマンドが示す楽曲用データの種別に応じて、再生データ種別格納エリア２２３ｂａ、再生時間タイマ２２３ｂｂを更新するための楽曲コマンド処理を実行して（Ｓ４４６６）、本処理を終了する。この楽曲コマンド処理（Ｓ４４６６）の詳細については、図１３５を参照して後述する。また、Ｓ４４６５の処理において、楽曲コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４６５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１１５４】

次に、図１３１を参照して、上述したラウンド数コマンド処理（Ｓ４４６１）の詳細について説明する。ラウンド数コマンド処理（Ｓ４４６１）では、まず、ラウンド数コマンドが示すラウンド数を表示制御装置１１４に対して通知するための表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ５４０１）、次いで、ラウンド数コマンドが示すラウンド数が、今回の大当たりにおける最終ラウンドに対応するラウンド数であるかを判別する（Ｓ５４０２）。

【１１５５】

Ｓ５４０２の処理において、今回開始されるラウンドが最終ラウンドであると判別した場合は（Ｓ５４０２：Ｙｅｓ）、組み替え判別タイミング２（楽曲の再生順を組み替えるか否かを判別するタイミング）になったことを意味するので、再生順を組み替えるか否かを判別するためのＳ５４０３～Ｓ５４０５の各処理を実行する。具体的には、組み替え判別テーブル２２２ｂｂの規定内容と、再生データ種別格納エリア２２３ｂａに格納されているデータとを比較し（Ｓ５４０３）、現在再生中の楽曲用データの種別（再生中のパート）が、再生順を組み替えるべき種別であるかを判別する（Ｓ５４０４）。

【１１５６】

Ｓ５４０４の処理において、再生中の楽曲用データの種別が、再生順を組み替えるべき種別であると判別した場合は（Ｓ５４０４：Ｙｅｓ）、再生順の組み替えを行った結果（現在再生している楽曲用データの次に再生を設定すべき楽曲用データの種別）を通知するための音声用組み替えコマンドを設定して（Ｓ５４０５）、本処理を終了する。ここで設定された音声用組み替えコマンドは、メイン処理９のコマンド出力処理（図１２７のＳ４１０２参照）において、音声出力装置２２６に対して出力される。音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１は、音声用組み替えコマンドを受信すると、コマンドにより通知された組み替え結果（次に再生すべき音声用データの種別）を示すデータを組み替え種別格納エリア３０３ｆに格納しておく。そして、現在再生中の楽曲用データの再生期間が経過した場合に、組み替え後の楽曲用データの再生を開始させる。これにより、最終ラウンドが終了するまでの間に、より確実に、楽曲における最も盛り上がるサビ部分を再生させることができる。

【１１５７】

一方、Ｓ５４０４の処理において、データの再生順を組み替えるべき種別ではないと判別した場合は（Ｓ５４０４：Ｎｏ）、再生順の組み替えを行わなくとも、最終ラウンドが終了するまでにサビ部分が再生される可能性が高いため、Ｓ５４０５の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１１５８】

また、Ｓ５４０２の処理において、ラウンド数コマンドにより通知されたラウンド数が、最終ラウンドではないと判別した場合は（Ｓ５４０２：Ｎｏ）、次いで、通知されたラウンド数が１ラウンド目であるか否かを判別する（Ｓ５４０６）。Ｓ５４０６の処理において、通知されたラウンド数が１ラウンド目であると判別した場合は（Ｓ５４０６：Ｙｅｓ）、選曲期間の開始を設定するための選曲期間設定処理を実行して（Ｓ５４０７）、本処理を終了する。この選曲期間設定処理（Ｓ５４０７）の詳細については、図１３２を参照して後述する。これに対し、Ｓ５４０６の処理において、通知されたのが１ラウンド目ではないと判別した場合は（Ｓ５４０６：Ｎｏ）、Ｓ５４０７の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１１５９】
次に、図１３２を参照して、上述した選曲期間設定処理（Ｓ５４０７）の詳細について説明する。この選曲期間設定処理は、遊技者が楽曲を選択することが可能となる（選曲メニュー画面を表示することが可能となる）選曲期間を設定するために、選曲メニュー画面の初期配置を決定するための処理である。即ち、第１制御例における状態コマンド処理（図１１３参照）に対応する処理である。この選曲期間設定処理（Ｓ５４０７）と、第１制御例における状態コマンド処理（図１１３参照）とは、処理内容の共通点が多いため、第１制御例における状態コマンド処理（図１１３参照）との相違点を中心に説明を行う。
【１１６０】
この選曲期間設定処理（図１３２参照）におけるＳ５２０３～Ｓ５２０６、およびＳ５２０８～Ｓ５２１３の各処理では、それぞれ第１制御例における状態コマンド処理（図１１３参照）のＳ５２０３～Ｓ５２０６、およびＳ５２０８～Ｓ５２１３の各処理と同一の処理が実行される。
【１１６１】
また、本第２制御例における選曲期間設定処理（図１３２参照）では、Ｓ５２０８の処理が終了すると、次いで、Ｓ５２０５の処理によるランダムな抽選で決定された項目（楽曲）に対応するデータを楽曲種別格納エリア２２３ｂｄに格納して（Ｓ５２２１）、処理をＳ５２０９へと移行する。なお、上述した通り、本第２制御例では、選曲期間（即ち、大当たりの１ラウンド目）の開始時には、ランダムな抽選により決定された楽曲を再生せず、選曲期間用の専用楽曲を再生する構成としているので、第１制御例における状態コマンド処理のように、抽選により決定された楽曲を即座に再生させる処理（Ｓ５２０７の処理）は行われない。
【１１６２】
また、本第２制御例における選曲期間設定処理（図１３２参照）では、Ｓ５２１０の処理において、項目配置格納エリア２２３ａａのうち、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値「００Ｈ」に対応する記憶領域に既に格納済みの項目が再度特定されたと判別した場合は（Ｓ５２１０：Ｙｅｓ）、選曲期間用の楽曲の再生を音声出力装置２２６に対して指示（通知）するための音声用コマンドを設定して（Ｓ５２２２）、処理をＳ５２１３へと移行する。
【１１６３】
次に、図１３３を参照して、上述したインターバルコマンド処理（Ｓ４４６３）の詳細について説明する。図１３３は、このインターバルコマンド処理（Ｓ４４６３）を示すフローチャートである。インターバルコマンド処理（Ｓ４４６３）では、まず、終了したラウンドに応じた態様のインターバル演出を設定するための表示用インターバルコマンドを設定し（Ｓ５５０１）、次いで、主制御装置１１０より受信したインターバルコマンドが、最終ラウンドの直前のインターバルを示すコマンドであるか否かを判別する（Ｓ５５０２）。
【１１６４】
Ｓ５５０２の処理において、最終ラウンドの直前のインターバルを示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ５５０２：Ｙｅｓ）、組み替え判別タイミング１（楽曲の再生順を組み替えるか否かを判別するタイミング）になったことを意味するので、楽曲用データの再生順を組み替えるか否かを判別するためのＳ５５０３～Ｓ５５０５の各処理を実行する。具体的には、組み替え判別テーブル２２２ｂｂの規定内容と、再生データ種別格納エリア２２３ｂａに格納されているデータとを比較し（Ｓ５５０３）、現在再生中の楽曲用データの種別（再生中のパート）が、再生順を組み替えるべき種別であるかを判別する（Ｓ５５０４）。
【１１６５】
Ｓ５５０４の処理において、再生中の楽曲用データの種別が、再生順を組み替えるべき種別であると判別した場合は（Ｓ５５０４：Ｙｅｓ）、再生順の組み替えを行った結果（現在再生している楽曲用データの次に再生を設定すべき楽曲用データの種別）を通知する

ための音声用組み替えコマンドを設定して（Ｓ５５０５）、本処理を終了する。ここで設定された音声用組み替えコマンドは、メイン処理９のコマンド出力処理（図１２７のＳ４１０２参照）において、音声出力装置２２６に対して出力される。音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１は、音声用組み替えコマンドを受信すると、コマンドにより通知された組み替え結果（次に再生すべき音声用データの種別）を示すデータを組み替え種別格納エリア３０３ｆに格納しておく。そして、現在再生中の楽曲用データの再生期間が経過した場合に、組み替え後の楽曲用データの再生を開始させる。これにより、最終ラウンドが終了するまでの間に、より確実に、楽曲における最も盛り上がるサビ部分を再生させることができる。

【１１６６】

一方、Ｓ５５０４の処理において、データの再生順を組み替えるべき種別ではないと判別した場合は（Ｓ５５０４：Ｎｏ）、再生順の組み替えを行わなくとも、最終ラウンドが終了するまでにサビ部分が再生される可能性が高いため、Ｓ５５０５の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１１６７】

また、Ｓ５５０２の処理において、今回のインターバルコマンドが、最終ラウンドの直前のインターバルを示すコマンドではないと判別した場合は（Ｓ５５０２：Ｎｏ）、次いで、１ラウンドの終了後に設定されるインターバルを示すコマンドであるかを判別する（Ｓ５５０６）。Ｓ５５０６の処理において、１ラウンドの終了後のインターバルを示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ５５０６：Ｙｅｓ）、楽曲種別格納エリア２２３ｂｄに格納されているデータに対応する楽曲の再生を指示（通知）するための音声用選択楽曲コマンドを設定し（Ｓ５５０７）、選曲回数格納エリア２２３ａｃの各データのうち、今回再生を設定した楽曲の選曲回数に対応するデータに対して１を加算する（Ｓ５５０８）。そして、選曲メニュー画面の非表示を設定すると共に、メニュー表示フラグ２２３ａｅ、および選曲許可フラグ２２３ａｄを共にオフに設定して（Ｓ５５０９）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５５０６の処理において、今回のインターバルコマンドが、１ラウンド目の終了後のインターバルを示すコマンドではないと判別した場合は（Ｓ５５０６：Ｎｏ）、Ｓ５５０７～Ｓ５５０９の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１１６８】

次に、図１３４を参照して、上述したエンディングコマンド処理（Ｓ４４６４）の詳細について説明する。このエンディングコマンド処理（Ｓ４４６４）は、上述した通り、楽曲の再生状況に応じて、エンディング演出の開始を遅延させるか否か判別するための処理である。

【１１６９】

エンディングコマンド処理（図１３４参照）では、まず、再生データ種別格納エリア２２３ｂａに格納されているデータ（即ち、現在再生中の楽曲用データの種別に応じたデータ）を読み出して（Ｓ５６０１）、読み出したデータが、サビ部分に対応するデータであるか（即ち、サビ部分を再生中であるか）を判別する（Ｓ５６０２）。Ｓ５６０２の処理において、サビ部分に対応するデータを読み出したと判別した場合は（Ｓ５６０２：Ｙｅｓ）、エンディング演出の開始を遅延させて、サビ部分の再生時間をより長くするためのＳ５６０３～Ｓ５６０５の各処理を実行する。具体的には、エンディング演出選択テーブル２２２ｂｃ（図１２４参照）から、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値が属する範囲に対応するエンディング演出の演出種別を選択する（Ｓ５６０３）。

【１１７０】

具体的には、図１２４に示した通り、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値が、１０００以下（即ち、最終ラウンドの終了時点におけるサビ部分の残りの再生時間が１秒以下）の範囲にある場合は、エンディング演出の種別として、演出時間が４秒間の通常エンディングを選択し、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値が１０００より大きく、且つ、２０００以下（即ち、最終ラウンドの終了時点におけるサビ部分の残りの再生時間が１秒より長く、且つ、２秒以下）の範囲にある場合は、エンディング演出の種別として、演出時間が３秒間

の短縮エンディング１を選択し、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値が２０００より大きく、且つ、３０００以下（即ち、最終ラウンドの終了時点におけるサビ部分の残りの再生時間が２秒より長く、且つ、３秒以下）の範囲にある場合は、エンディング演出の種別として、演出時間が２秒間の短縮エンディング２を選択し、残再生時間タイマ２２３ｂｂの値が３０００より大きい（即ち、最終ラウンドの終了時点におけるサビ部分の残りの再生時間が３秒より長い）範囲にある場合は、エンディング演出の種別として、演出時間が１秒間の短縮エンディング３を選択する（図１２４参照）。

【１１７１】

Ｓ５６０３の処理が終了すると、次いで、Ｓ５６０３の処理で選択したエンディング演出に対応するデータを、エンディング種別格納エリア２２３ｂｅに格納し（Ｓ５６０４）、エンディング遅延フラグ２２３ｂｃをオンに設定して（Ｓ５６０５）、本処理を終了する。

【１１７２】

これらのＳ５６０３～Ｓ５６０５の各処理を実行することにより、エンディング演出の開始タイミングを遅延させることができると共に、エンディング遅延期間後に実行するエンディング演出の種別を予めエンディング種別格納エリア２２３ｂｅに設定しておくことができる。これにより、エンディング期間が開始してから、サビ部分の再生を終了する（または再生を打ち切る）までの間の期間の長さに応じて、適切な演出時間（演出態様）のエンディング演出を設定することができる。また、楽曲における最も盛り上がる部分であるサビ部分をより長く遊技者に聴かせることができる。

【１１７３】

Ｓ５６０２の処理において、再生データ種別格納エリア２２３ｂａから読み出したデータがサビ部分以外のパートに対応するデータであると判別した場合は（Ｓ５６０２：Ｎｏ）、エンディング演出の開始タイミングを遅延させる必要が無いため、通常エンディング演出に対応する表示用エンディングコマンドを設定すると共に（Ｓ５６０６）、通常エンディング演出に対応する楽曲を示す音声用エンディングコマンドを設定して（Ｓ５６０７）、本処理を終了する。これにより、エンディング期間の開始時（最終ラウンドの終了時）に、サビ部分以外のパートが再生されている場合には、エンディング期間の開始と同時に、通常のエンディング演出を実行することができる。

【１１７４】

次に、図１３５を参照して、上述した楽曲コマンド処理（Ｓ４４６６）の詳細について説明する。この楽曲コマンド処理（Ｓ４４６６）では、まず、音声出力装置２２６から出力された楽曲コマンドが示す楽曲用データ（音声出力装置２２６において再生を設定する楽曲用データ）の種別を示すデータを、再生データ種別格納エリア２２３ｂａに格納する（Ｓ５７０１）。そして、通知された楽曲用データの種別に対応するタイマ値を、残再生時間タイマ２２３ｂｂに設定して（Ｓ５７０２）、本処理を終了する。

【１１７５】

この楽曲コマンド処理（Ｓ４４６６）を実行することにより、音声出力装置２２６が再生している楽曲用データ（再生中のパート）の種別、および再生時間を、音声ランプ制御装置１１３側で容易に把握することができる。

【１１７６】

＜第２制御例における音声出力装置の制御処理について＞

次に、図１３６から図１３９を参照して、本第２制御例における音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図１３６を参照して、本第２制御例において、第１制御例におけるメイン処理（図１１５（ａ）参照）に代えて実行されるメイン処理９について説明する。図１３６は、このメイン処理９を示したフローチャートである。

【１１７７】

この第２制御例におけるメイン処理９（図１３６参照）のうち、９００３～Ｓ９００７の各処理では、第１制御例におけるメイン処理（図１１５（ａ）参照）のＳ９００３～Ｓ

９００７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２制御例におけるメイン処理９（図１３６参照）では、処理が開始されると、まず、Ｓ９０１２、およびＳ９０１３の各処理によって設定された、音声ランプ制御装置１１３に対する各種コマンドを、音声ランプ制御装置１１３に対して送信するためのコマンド出力処理を実行する（Ｓ９０１１）。

【１１７８】

次いで、第１制御例におけるコマンド判定処理（図１１６参照）に代えて、コマンド判定処理９を実行する（Ｓ９０１２）。このコマンド判定処理９（Ｓ９０１２）は、第１制御例におけるコマンド判定処理（図１１６参照）と同様に、音声ランプ制御装置１１３から受信した各種コマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。このコマンド判定処理９（Ｓ９０１２）の詳細については、図１３７を参照して後述する。

【１１７９】

Ｓ９０１２の処理が終了すると、第１制御例における音声設定処理（図１１７参照）に代えて、音声設定処理９を実行し（Ｓ９０１３）、処理をＳ９００３へと移行する。詳細については図１３９を参照して後述するが、この音声設定処理９（Ｓ９０１３）は、第１制御例における音声設定処理（図１１７参照）と同様に、楽曲用データ等の音声データの再生、および楽曲用データの切り替えを設定するための処理である。

【１１８０】

次に、図１３７を参照して、上述したコマンド判定処理９（Ｓ９０１２）の詳細について説明する。このコマンド判定処理９（Ｓ９０１２）は、上述した通り、第１制御例におけるコマンド判定処理（図１１６参照）に代えて実行される処理である。

【１１８１】

この第２制御例におけるコマンド判定処理９（図１３７参照）のうち、Ｓ９２０１～ＳＳ９２１４の各処理では、それぞれ第１制御例におけるコマンド判定処理（図１１６参照）のＳ９２０１～ＳＳ９２１４の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２制御例におけるコマンド判定処理９（図１３７参照）では、Ｓ９２０９の処理において、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの中に、音声用抽選楽曲コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ９２０９：Ｎｏ）、次いで、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの中に、大当たり中の楽曲に関連するコマンドが含まれているか否かを判別する（Ｓ９２２１）。

【１１８２】

Ｓ９２２１の処理において、大当たり中の楽曲に関連するコマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ９２２１：Ｙｅｓ）、コマンドの種別に応じた制御を実行するための大当たり楽曲関連処理を実行して（Ｓ９２２２）、本処理を終了する。この大当たり楽曲関連処理（Ｓ９２２２）の詳細については、図１３８を参照して後述する。また、Ｓ９２２１の処理において、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの中に、大当たり中の楽曲に関連するコマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ９２２１：Ｎｏ）、処理をＳ９２１４に移行する。

【１１８３】

次に、図１３８を参照して、上述した大当たり楽曲関連処理（Ｓ９２２２）の詳細について説明する。この大当たり楽曲関連処理（Ｓ９２２２）では、まず、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの中に、音声用組み替えコマンドが含まれているかを判別し（Ｓ９４０１）、音声用組み替えコマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ９４０１：Ｙｅｓ）、コマンドにより通知された組み替え内容（次に再生を設定すべき楽曲用データの種別）に応じて、組み替え種別格納エリア３０３ｆのデータを更新する（Ｓ９４０２）。次いで、組み替え待機フラグ３０３ｅをオンに設定することにより、現在再生中の楽曲用データの次に再生する楽曲用データを組み替える（楽曲用ポインタ３０３ｂの値順の再生順から可変させる）ことを示して（Ｓ９４０３）、本処理を終了する。

【１１８４】

一方、Ｓ９４０１の処理において、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの中に、音声用組み替えコマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ９４０１：Ｎｏ）

、次いで、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの中に、音声用エンディングコマンドが含まれているかを判別する（Ｓ９４０４）。

【１１８５】

Ｓ９４０４の処理において、音声用エンディングコマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ９４０４：Ｙｅｓ）、現在再生中の楽曲の再生を打ち切って（Ｓ９４０５）、音声用エンディングコマンドにより通知された種別のエンディング用楽曲の再生を設定し（Ｓ９４０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ９４０４の処理において、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの中に、音声用エンディングコマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ９４０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１１８６】

次に、図１３９を参照して、上述した音声設定処理９（Ｓ９０１３）の詳細について説明する。図１３９は、音声設定処理９（Ｓ９０１３）を示したフローチャートである。この音声設定処理９（Ｓ９０１３）は、上述した通り、第１制御例における音声設定処理（図１１７参照）に代えて実行される処理である。

【１１８７】

この第２制御例における音声設定処理９（図１３９参照）のうち、Ｓ９３０２～Ｓ９３０８の各処理では、それぞれ第１制御例における音声設定処理（図１１７参照）のＳ９３０２～Ｓ９３０８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２制御例における音声設定処理９（図１３９参照）が開始されると、まず、大当たり中の楽曲（楽曲Ａ～楽曲Ｚのいずれか）を再生中であるか否かを判別して（Ｓ９３１１）、大当たり中の楽曲を再生中であれば（Ｓ９３１１：Ｙｅｓ）、処理をＳ９３０２へと移行する。一方、Ｓ９３１１の処理において、大当たり中の楽曲の再生中ではないと判別した場合は（Ｓ９３１１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１１８８】

また、本第２制御例における音声設定処理９（図１３９参照）では、Ｓ９３０２の処理において、再生中の楽曲用データの再生終了タイミングであると判別した場合に（Ｓ９３０２：Ｙｅｓ）、次いで、組み替え待機フラグ３０３ｅがオンであるか否かを判別する（Ｓ９３１２）。Ｓ９３１２の処理において、組み替え待機フラグ３０３ｅがオンであると判別した場合は（Ｓ９３１２：Ｙｅｓ）、楽曲毎に予め定められている再生順とは異なる再生順（音声ランプ制御装置１１３によって指定された順）で楽曲用データの再生を設定する必要があるので、組み替え種別格納エリア３０３ｆに格納されているデータに対応する値を、楽曲用ポインタ３０３ｂの値に上書きすることで更新し（Ｓ９３１３）、処理をＳ９３０７へと移行する。これにより、組み替え後の楽曲用データの再生を設定することができる。

【１１８９】

一方、Ｓ９３１２の処理において、組み替え待機フラグ３０３ｅがオフであると判別した場合は（Ｓ９３１２：Ｎｏ）、処理をＳ９３０３へと移行し、楽曲用ポインタ３０３ｂの値順の再生を設定する。

【１１９０】

以上説明した通り、第２制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり中の楽曲を遊技者が選択可能に構成した。そして、最終ラウンドが終了するまでの間に、なるべくサビ部分が再生されるように、大当たりの進行状況に応じて、動的に楽曲用データの再生順を組み替える構成としている。即ち、大当たりの実行中における所定のタイミング（例えば、最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始時や、最終ラウンドの開始時）で、現在再生が設定されている楽曲用データの種別（Ａメロ１、Ｂメロ１、サビ１等）を判別して、サビ部分から遠いパートが再生されている場合には、楽曲用データ群を構成する各楽曲用データの再生順を組み替えて、次に再生されるパートがサビ部分に近いパートとなるように変更する構成としている。これにより、大当たりの終了までに、より確実に楽曲における最も盛り上がる部分であるサビ部分を遊技者に聞かせることができる。

【１１９１】

ここで、大当たりの最終ラウンドにおいて、サビ部分を再生させるための方法として、楽曲の進行状況とは無関係に、最終ラウンドの開始時にサビ部分に対応する楽曲用データの再生を設定する方法も考えられる。しかしながら、この方法では、最終ラウンドの開始前後（つまり、サビ部分の再生に切り替わる前後）において、楽曲の繋がりが不自然になってしまう虞がある。即ち、他のパートの途中から唐突にサビ部分の再生が開始されしまう可能性が高くなってしまう。よって、この方法では、遊技者が再生されている楽曲に違和感を抱いてしまい、パチンコ機１０の故障等を疑わせてしまう可能性がある。即ち、パチンコ機１０が正常に動作しているのかどうかが疑わしくなり、遊技に対して不安感を抱かせてしまう可能性がある。これに対して本第２制御例では、パート単位（メロディー（曲調）の区切り単位）で楽曲用データの再生順を組み替える（可変させる）構成としているので、再生順を組み替えた場合に、違和感の少ない音声態様で楽曲を再生することができる。よって、遊技者に対して、大当たり中の遊技を安心して行わせることができる。

【１１９２】

また、本第２制御例では、大当たりの最終ラウンドの終了時において、サビ部分（サビ１、サビ２等）を再生中である場合にはエンディング演出の開始タイミングを遅延させて、より長くサビ部分の再生を継続させる構成としている。このように構成することで、楽曲において最も盛り上がるサビ部分が、大当たりの終了により強制的に終了されてしまうことをなるべく防止することができる。これにより、サビ部分を遊技者に対してより楽しませることができるので、大当たり中における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１１９３】

なお、本第２制御例では、大当たりの最終ラウンドの途中でサビ部分が終了した場合には、再生順を組み替えずに、楽曲用データの順番で楽曲を再生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、最終ラウンドにおいてサビ部分の再生が終了した場合には、再度、楽曲用データの再生順を組み替えて、サビ部分が繰り返し再生されるように構成してもよい。この場合において、再生が終了した楽曲用データを再度再生する構成としても良いし、再生が終了したサビ部分とは異なるサビ部分を再生する（例えば、サビ１部分の再生が終了した場合には、続けてサビ２部分の再生を設定し、サビ２部分の再生が終了した場合には、サビ１部分の再生を設定する）構成としてもよい。このように構成することで、最終ラウンドにおいて、より長く、楽曲における最も盛り上がるサビ部分を、より長く再生することができるので、最終ラウンドにおける遊技者の興趣をより向上させることができる。また、単純にサビ部分を繰り返し再生するのではなく、サビ部分の再生を繰り返した場合における、当該サビ部分の終了タイミングを最終ラウンドの進行状況等から予め予測し、最終ラウンドのラウンド期間内に収まる可能性が高いという予測結果になった場合にのみ、サビ部分を繰り返す構成としてもよい。このように構成することで、サビ部分の繰り返しを設定した直後にエンディング期間が開始され、サビ部分を十分に聴くことができずにサビ部分の再生が打ち切られてしまうことを抑制できる。

【１１９４】

本第２制御例では、大当たりにおける最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始時、および最終ラウンドの開始時に、楽曲用データの再生順を組み替えるか否かの判別を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。再生順を組み替えるか否かの判別の回数、およびタイミングは、任意に定めることができる。

【１１９５】

本第２制御例では、最終ラウンドの間にサビ部分がより長く再生されるように楽曲用データの再生順を組み替える構成としていたが、これに限られるものではなく、サビ部分を再生させるラウンドは任意に設定することができる。

【１１９６】

本第２制御例では、楽曲用データの再生順の組み替えを、パート単位で行う構成としていたが、これに限られるものではなく、任意の単位で組み替えを行って良い。パート単位よりも細かい単位で組み替えを行うことにより、組み替えをより細かく設定することがで

きる。また、パート単位よりも荒い単位で組み替える構成とすることで、楽曲用データ群の構成を単純化することができる。

【１１９７】

本第２制御例では、楽曲用データの組み替えを決定した場合に、再生中のパート（楽曲用データ）の再生時間が経過してから、本来の再生順とは異なる順序のパートを再生させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、組み替えを決定した場合に、即座に組み替え後の楽曲用データを再生させる構成としてもよい。このように構成することで、音声出力装置２２６において、組み替えのタイミングとなるまで、組み替え後の楽曲用データの種別を保持しておくための構成（即ち、組み替え種別格納エリア３０３ｆ）を設ける必要がなくなるので、記憶容量を削減することができる。また、より単純に、大当たりの最終ラウンドの開始時に、楽曲の再生位置によらず、サビ部分の再生を開始させる構成としてもよい。このように構成することで、処理をより単純化させることができるので、音声ランプ制御装置１１３、および音声出力装置２２６の処理負荷を軽減することができる。

【１１９８】

本第２制御例では、楽曲用データの組み替え可否を音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が行う構成としていたが、これに限られるものではなく、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１が実行する構成としてもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３側では、組み替え判別タイミングとなったことのみを音声出力装置２２６に対して通知する構成とすれば良い。そして、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に設けていた組み替え判別テーブル２２２ｂｂを音声出力装置２２６に移設し、組み替え判別タイミングとなったことが音声ランプ制御装置１１３から音声出力装置２２６に対して通知されたことに基づいて、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１によって、楽曲用データの再生順を組み替えるか否かの判別を実行する構成とすればよい。

【１１９９】

本第２制御例では、大当たり遊技の進行状況と、楽曲の再生位置とに応じて、楽曲用データの再生順を組み替えることが可能に構成していたが、最終ラウンドの間にサビ部分が再生される可能性を高めるための方法は、これに限られるものではない。例えば、遊技の進行状況と、楽曲の再生位置とに応じて、楽曲の再生速度を可変させる構成としてもよい。即ち、例えば、組み替え判別タイミング１において、現在の再生位置と、サビ部分とが遠い（２パート以上離れている）場合は、サビ部分が再生されるまで楽曲を通常よりも速い再生速度（例えば、１．５倍速）で再生させ、近い場合（１パート以下の場合）には、サビ部分が再生されるまで楽曲を通常よりも遅い再生速度（例えば、０．５倍速）で再生させる構成としてもよい。

【１２００】

本第２制御例では、大当たりの進行状況と、楽曲の進行状況の両方を判別して、楽曲用データの再生順を可変させる（組み替える）か否か判別する構成としていたが、単純に、大当たりの進行状況（最終ラウンドの開始タイミングになったか否か）のみを判別して、特定のパート（サビ部分）に対応する楽曲用データの再生を開始させるか否かを判別する構成としてもよい。また、この制御は、最終ラウンドに限られるものではない。例えば、１の楽曲を大当たり中にループ再生し、エンディング期間には楽曲のアウトロ部分をエンディング演出用の音声として再生する構成のパチンコ機１０において、大当たりの１ラウンド目の開始タイミングか否かを判別し、１ラウンド目の開始タイミングであれば、楽曲の状況によらず、イントロ部分に対応するデータを再生させる（楽曲の先頭から再生させる）構成としてもよい。また、エンディング期間の開始タイミングか否かを判別し、エンディング期間の開始タイミングであれば、楽曲の状況によらず、再生するデータをアウトロ部分に対応する楽曲用データに可変させる構成としてもよい。このように構成することで、エンディング演出中の楽曲を、大当たり中に流れていた楽曲に対応するアウトロ部分の楽曲に設定できるので、大当たり中と、エンディング演出中とで、再生される楽曲に統一感を持たせることができる。また、この制御は、エンディング専用の楽曲が設けられて

いる場合にも適用し得る。即ち、大当たりにおいて、エンディング期間の開始タイミングか否かを判別し、エンディング期間の開始タイミングであれば、楽曲の状況によらず、エンディング演出のための専用の楽曲に対応する楽曲用データの再生を開始させる構成としてもよい。

【１２０１】

本第２制御例では、エンディング期間の開始タイミングにおいて、楽曲の進行状況（再生位置）を判別し、特定の再生範囲（サビ部分）を再生中である場合には、エンディング演出の開始を遅延させて、特定の再生範囲をより長く再生可能に構成していたが、当該制御を適用できるのは、エンディング期間の開始時に限られるものではない。楽曲を再生中に、他の楽曲を再生させる条件が成立した場合であれば適用することができ、例えば、上述した確変状態の間に楽曲をループ再生させる構成とし、確変状態の終了タイミングとなった場合にサビ部分を再生中であれば、確変状態が終了したことを示す演出の開始を遅延させて、より長くサビ部分を再生させる構成としても良い。また、ＲＴＣ（Ｒｅａｌ　Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）等の公知の計時装置を構成に含み、計時装置の計時する時刻が所定時刻になった場合に、通常とは異なる特定演出（所謂、島連動演出）を実行可能な仕様の遊技機において、島連動演出の開始時に第２制御例における制御を適用してもよい。具体的には、特定演出の開始タイミングで、楽曲のサビ部分（特定の再生範囲）を再生中の場合には、特定演出の開始タイミングを遅延させることにより、サビ部分（特定の再生範囲）をより長く再生させる構成としてもよい。また、本制御を適用可能な対象は、音声を伴う演出（楽曲を再生する演出）に限られるものではない。第３図柄表示装置８１に表示される表示演出に適用することもできる。具体的には、例えば、変動表示の実行中に、計時装置の計時する時刻が所定時刻になった場合に、実行中の変動演出の進行状況（演出態様）に応じて、島連動演出の開始を遅延させるか否か判別する構成としてもよい。具体的には、例えば、比較的大当たりの期待度が高いスーパーリーチ演出の実行中は、当該スーパーリーチ演出が終了するまで、島連動演出が実行されることを抑制する（遅延させる）構成としてもよい。このように構成することで、変動表示演出の結果を遊技者に適切に報知することができる。また、例えば、変動表示演出や、大当たり中の演出として、所定の操作ボタンを操作することを促す演出を実行し、操作を検出するか、操作有効期間が経過することで異なる演出態様に切り替わる押下演出を実行可能な遊技機に適用しても良い。即ち、操作有効期間の間は、操作ボタンに対する操作を検出したとしても、操作有効期間の間の演出が終了するまでは、演出態様が切り替わることを遅延させる（操作有効期間が終了するまで演出態様が可変することを抑制する）構成としてもよい。

【１２０２】

本第２制御例では、エンディング期間の開始時にサビ部分を再生中であれば、エンディング演出の開始タイミングを遅延させてサビ部分をより長く再生させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、エンディング期間の開始タイミングでサビ部分を再生中の場合には、表示態様としてエンディング演出用の表示態様を開始させておきつつ、サビ部分の再生を継続する構成としてもよい。このように構成することで、エンディング演出として、残りのエンディング期間に応じた複数の表示態様を用意しておく必要がなくなるので、エンディング演出を実行するための表示用データテーブルの数を削減することができる。よって、表示制御装置１１４の記憶容量を削減することができる。

【１２０３】

本第２制御例では、エンディング期間の開始時にサビ部分を再生中である場合に、最大で４秒間、エンディング演出の開始を遅延させ、遅延期間が経過後に、残りのエンディング期間の範囲内で終了する長さのエンディング演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、遅延期間が経過した後で開始させるエンディング演出を、遅延させずに開始されるエンディング演出と同一の内容（通常用エンディング演出）にしてもよい。即ち、エンディング期間が終了するまでの長さを、遅延期間に応じて延長する構成としてもよい。このように構成することで、エンディング演出の演出態様として、演出期間が異なる複数の種別を設ける必要がないので、エンディング演出を実行するため

の表示用データテーブルの数を削減することができる。よって、表示制御装置１１４の記憶容量を削減することができる。また、エンディング期間を延長するのに代えて、エンディング演出のみを、エンディング期間が終了しても継続させる構成としてもよい。この場合、大当たりの終了時点において保留されていた保留球に基づく変動表示を、エンディング演出に比較して目立ち難い態様で（例えば、第３図柄表示装置８１の右下に縮小して）実行する構成としてもよい。このように構成した場合も、エンディング演出を実行するための表示用データテーブルの数を削減することができるので、表示制御装置１１４の記憶容量を削減することができる。

【１２０４】

＜第３制御例＞

次に、図１４０から図１５０を参照して、第３制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第２制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり中に再生（実行）する楽曲（音声演出の種別）として、遊技者が任意の楽曲（音声態様）を選択可能に構成した。そして、大当たりの最終ラウンドにおいて、サビ部分が再生される可能性が高くなるように、大当たりにおける所定のタイミングで、楽曲の再生位置を切り替える（楽曲用データの再生順を組み替える）か否かの判別を実行する構成としていた。

【１２０５】

これに対して第３制御例におけるパチンコ機１０では、選曲メニュー画面において、楽曲（音声演出の態様）がランダムに選択される「ランダム選曲」というメニュー項目を追加し、「ランダム選曲」が遊技者によって決定された場合には、１ラウンド目（選曲期間）の終了後に再生させる楽曲を所定の抽選により決定する構成としている。また、「ランダム選曲」では、選曲メニュー画面には項目として表示されない楽曲（音声演出）が決定され得る構成とした。より具体的には、確変大当たりにおいて「ランダム選曲」が決定されると、選曲メニュー画面に表示される「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」に対して、「楽曲ａ」を加えた中から抽選により大当たり中に再生する楽曲を決定する構成としている。これにより、通常は聴くことができない「楽曲ａ」が決定されることを期待して、「ランダム選曲」を選択させることができる。

【１２０６】

また、本第３制御例では、大当たり中に実行される演出の一種として、大当たりが開始されてから所定期間（例えば、５ラウンド目や１０ラウンド目が終了するまで）の間、大当たりのラウンド数を、本来のラウンド数よりも少なく報知しておき、所定期間の経過時に、本来のラウンド数を報知する演出を選択可能に構成している。このラウンド数を疑似的に本来のラウンド数よりも少なく報知する演出（疑似少ラウンド演出）を実行可能に構成することで、大当たりの開始時に比較的少ないラウンド数が報知された場合（即ち、第１特別図柄の大当たりで５ラウンドが報知された場合や、第２特別図柄の大当たりで１０ラウンドが報知された場合、図１０（ａ）参照）に、所定期間が経過した後で、より多いラウンド数（８ラウンドや、１６ラウンド）が報知されることを期待して、所定期間が経過するまでの間の遊技を行わせることができる。また、これに伴って、本第３制御例では、疑似少ラウンド演出の実行中における疑似的な最終ラウンドにおいても、本来の最終ラウンドと同様に、楽曲の再生順を組み替えてサビ部分が再生されるように構成している。これにより、疑似的な最終ラウンドの間に再生される楽曲のパートから、疑似的な最終ラウンドであるのか、本来の最終ラウンドであるのかを識別困難にすることができる。よって、疑似少ラウンド演出が終了するまで（所定期間が経過するまで）の間、より多いラウンド数が報知されることに対する期待感を抱かせ続けることができる。

【１２０７】

この第３制御例におけるパチンコ機１０が、第２制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３の

ＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理、音声出力装置２２６によって実行される各種処理については、第２制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１２０８】

まず、図１４０（ａ），（ｂ）を参照して、本第３制御例における選曲メニュー画面の構成について説明する。図１４０（ａ）は、大当たりの選曲期間が開始されてから、最初に選曲メニュー画面が表示された場合における楽曲用領域ＭＲの表示態様の一例を示した図である。図１４０（ａ）に示した通り、本第３制御例における選曲メニュー画面には、遊技者が選択可能な楽曲名が表示された複数の表示領域（項目ＲＡ１～ＲＡ３，ＰＡ１，ＰＡ２が配置された表示領域）に加えて、「ランダム選曲」という項目ＯＡが表示された表示領域が、楽曲名が表示された複数の画像に対して正面視右側に表示される。この「ランダム選曲」という項目ＯＡは、パチンコ機１０に設定されている楽曲（楽曲Ａ～Ｚ、および楽曲ａ）の中から、抽選によりランダムに１の楽曲が選択される項目である。

【１２０９】

「ランダム選曲」という項目ＯＡは、最初に選曲メニュー画面を表示させた時点では、消灯した見た目の態様（選曲エリア以外の表示領域に配置された項目と同様の態様）に設定される。また、楽曲名が表示された複数の画像と、項目ＯＡとの間には、右向きの略三角形形状の右画像ＲＧが表示される。これらの表示内容により、操作ボタン２３０における右ボタンＲＢを押下（操作）すれば、「ランダム選曲」を選択できることを、遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１２１０】

図１４０（ｂ）は、選曲メニュー画面が表示されている状態で、遊技者が右ボタンＲＢを操作（押下）した場合の楽曲用領域ＭＲの表示態様を示した図である。図１４０（ｂ）に示した通り、遊技者が右ボタンＲＢを押下すると（右ボタンＲＢに対応する信号の出力がＨになったことを検出すると）、選曲エリアに配置されている項目ＲＡ１（「楽曲Ａ」との文字が表示された画像）が、消灯した見た目の態様に切り替わると共に、項目ＯＡが点灯した見た目の態様に切り替わる。即ち、選曲エリアに配置されている項目ＰＡ１の見た目の態様と、項目ＯＡの見た目の態様とが入れ替わる。また、右画像ＲＧが、発光した見た目の態様となる。これらの表示内容により、中央ボタンＣＢを押下した場合に、「ランダム選曲」が決定される状態になったということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１２１１】

また、「ランダム選曲」が決定された場合には、１バイト（８ビット）で構成されたメニュー位置ポインタ２２３ａｂの最上位ビットがオン（１）に設定される。上述した通り、上記第１制御例や第２制御例では、メニューの初期配置を決定する際に、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値の範囲「００Ｈ」（００００００００Ｂ）～「１９Ｈ」（０００１１００１Ｂ）に対して「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」が１つずつ対応付けられて、その対応関係が項目配置格納エリア２２３ａａに格納される。言い換えれば、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの下位５ビットによって選曲エリアに配置されている項目を特定可能に構成しており、上位３ビットは空きビットとなっている。本第３制御例では、空きビットのうち１のビット（例えば、最上位ビット）を「ランダム選曲」に対応するビットとして規定している。このように構成することで、「ランダム選曲」が選択された状態になったとしても、「ランダム選曲」が選択される直前に選曲エリアに配置されていた項目（楽曲）を、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの下位５ビットから容易に判別することができる。即ち、遊技者が右ボタンＲＢを押下して「ランダム選曲」を選択してから、再度、左ボタンＬＢを押下したとしても、「ランダム選曲」を選択する直前の状態（選曲メニュー画面の表示態様）に容易に戻すことができる。また、選曲メニュー画面が表示された状態（メニュー表示フラグ２２３ａｅがオンの状態）において遊技者により中央ボタンＣＢが押下された場合には、最上位ビットの状態を確認するだけで、容易に「ランダム選曲」が決定され

たか否かを識別することができる。

【１２１２】

なお、詳細については後述するが、本第３制御例では、「ランダム選曲」を遊技者が選択した（項目ＯＡが点灯した見た目の態様となっている状態で中央ボタンＣＢに対する操作を検出した）場合に、特定条件が成立していれば（例えば、実行中の大当たりが確変大当たりであれば）、選曲メニュー画面の中には項目として表示されない（遊技者が選択することができない）特別な楽曲（即ち、楽曲ａ）を含めた複数の楽曲（楽曲Ａ～楽曲Ｚ、および楽曲ａ）の中から１の楽曲を抽選によって決定する構成としている。これにより、特別な楽曲を聴きたいと考える遊技者に対して、積極的に「ランダム選曲」を選択させることができる。

【１２１３】

次に、図１４１（ａ），（ｂ）を参照して、上述した疑似少ラウンド演出（大当たり種別に対応する実際のラウンド数よりも少ないラウンド数かのように見せる演出）が設定された大当たりにおける第３図柄表示装置８１の表示態様の一例について説明する。図１４１（ａ），（ｂ）では、ラウンド数が８ラウンドの大当たりＡに当選し、且つ、疑似少ラウンド演出が設定されたことにより実際よりも少ないラウンド数（５ラウンド）が報知された場合を例にとって説明する。

【１２１４】

図１４１（ａ）は、疑似少ラウンド演出の実行中における、疑似的な最終ラウンドの表示態様（５ラウンド目）の表示態様を示した図である。図１４１（ａ）に示した通り、本第３制御例では、大当たり中に、第３図柄表示装置８１における小領域Ｄｓ１に対して、大当たりの進行状況（現在のラウンド数と、最大ラウンド数との対比）を示す文字（「５／５ラウンド」という文字）が表示される。また、大当たりの進行状況を示す文字の下方には、賞球の獲得状況（現在までに払い出された賞球数と、今回の大当たりにおいて払い出される最大の賞球数との対比）を示す文字（即ち、「５００／５００　ＧＥＴ」という文字）が表示される。図１４１（ａ）は、疑似的な最終ラウンド（５ラウンド目）において、規定個数（即ち、１０個）の遊技球が左特定入賞口６５０に対して入球したことを検出した時点（即ち、払い出された賞球数が５００個になった時点）の表示態様の例を示しており、小領域Ｄｓ１における賞球数の表示が「４９０／５００　ＧＥＴ」から「５００／５００　ＧＥＴ」に更新された瞬間を示している。

【１２１５】

また、図１４１（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍには、宝箱を模した画像が表示される。これにより、遊技者が多量の賞球（利益）を得ることができる状態であることを示唆している。また、楽曲用領域ＭＲには、選曲期間の間に遊技者が選択し、現在再生されている楽曲の楽曲名を示す画像が表示される。図１４１（ａ）では、遊技者が選曲期間の間に「楽曲Ｚ」を選択した場合を例示しており、楽曲用領域ＭＲには、「楽曲Ｚ」という文字が付された項目（画像）が表示される。

【１２１６】

図１４１（ｂ）は、疑似少ラウンド演出が設定された大当たりにおいて、疑似的な最終ラウンドが終了した直後（即ち、図１４１（ａ）の表示態様となった直後）の表示態様を示した図である。疑似少ラウンド演出における疑似的な最終ラウンドが終了すると、本来のラウンド数を報知する演出が実行される。より具体的には、図１４１（ｂ）に示した通り、小領域Ｄｓ１に表示されていた文字が、本来の最大ラウンド数、および本来の最大の賞球数を示す文字に更新される。即ち、小領域Ｄｓ１における上側に表示されていた「５／５ラウンド」という文字が、「５／８ラウンド」という文字に更新されると共に、小領域Ｄｓ１における下側に表示されていた「５００／５００　ＧＥＴ」という文字が、「５００／８００　ＧＥＴ」という文字に更新される。また、小領域Ｄｓ２に表示されていた少年のキャラクタ７１０が、「まだまだー！！」という台詞を発する演出が実行される。これらの演出態様によって、遊技者に対して、大当たりが５ラウンドで終了せず、８ラウンドまで継続するということ（疑似少ラウンド演出が実行されていたこと）を容易に認識

させることができる。よって、より多くの賞球を獲得することができるという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。以降、説明の簡略化のため、疑似少ラウンドにおける疑似的な最終ラウンドが終了したことに基づいて実行される、大当たりが終了せずに継続することを報知する演出（図１４１（ｂ）参照）のことを、「継続演出」と称する。

【１２１７】

なお、詳細については後述するが、本第３制御例では、第２制御例と同様に、大当たりの最終ラウンドにおいて、楽曲のサビ部分が再生される可能性が高くなるように、大当たり中の所定タイミング（最終ラウンドの直前のインターバル開始時、および最終ラウンドの開始時）で、楽曲用データの再生順を組み替えるか否かの判別を実行する構成としている。加えて、本第３制御例では、疑似少ラウンド演出の実行中における疑似的な最終ラウンドにおいても、本来の最終ラウンドと同様に、楽曲の再生順を組み替えてサビ部分が再生される可能性が高くなるように制御する構成としている。これにより、疑似的な最終ラウンドの間に再生される楽曲のパートから、疑似的な最終ラウンドであるのか、本来の最終ラウンドであるのかを識別困難にすることができる。よって、疑似少ラウンド演出が終了するまで（所定期間が経過するまで）の間、より多いラウンド数が報知されることに対する期待感を抱かせ続けることができる。

【１２１８】

＜第３制御例における電気的構成＞

次に、図１４２（ａ）を参照して、本第３制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成について説明する。図１４２（ａ）は、ＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図１４２（ａ）に示した通り、本第３実施形態におけるＲＯＭ２２２は、第２制御例におけるＲＯＭ２２２の構成（図１２２（ａ）参照）に対して、ランダム選曲テーブル２２２ｃａと、疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂとが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第２制御例と同一であるので、その詳細な説明については省略する。

【１２１９】

ランダム選曲テーブル２２２ｃａは、遊技者が「ランダム選曲」を選択した場合において、１の楽曲を決定するために参照されるデータテーブルである。このランダム選曲テーブル２２２ｃａの詳細について、図１４３を参照して説明する。

【１２２０】

図１４３は、ランダム選曲テーブル２２２ｃａの規定内容を示した図である。図１４３に示した通り、このランダム選曲テーブル２２２ｃａは、楽曲の種別と、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値との対応関係が、抽選を実行する際の状況（当選した大当たりの種別、および大当たりを報知した図柄の種別）毎に規定されている。ここで、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａは、ランダム選曲テーブル２２２ｃａから１の楽曲を選択するために設けられており、「０～２５９」の範囲で値が更新される乱数カウンタである。

【１２２１】

図１４３に示した通り、変動パターン演出において、奇数の数字が付された第３図柄が揃う演出態様（即ち、確変大当たりの場合にのみ、４０％の割合で選択される演出態様）によって報知された確変大当たり（奇数図柄報知の確変大当たり）の場合には、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「０～８」の範囲（楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値９個分の範囲）に対して「楽曲Ａ」が対応付けて規定されている（図１４３の２２２ｃａ１参照）。また、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「９～１７」の範囲に対して「楽曲Ｂ」が対応付けて規定され（図１４３の２２２ｃａ２参照）、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「１８～２６」の範囲に対して「楽曲Ｃ」が対応付けて規定されている（図１４３の２２２ｃａ３参照）。図示については省略したが、以降も、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値９個分の範囲に対して、「楽曲Ｄ」～「楽曲Ｚ」の各楽曲種別が対応付けて規定されている。楽曲抽選カウンタ２２３ｃａが取り得る２６０個の値のうち、「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」の各楽曲種別に対して、それぞれ９個の楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が対応付けて

規定されているので、奇数図柄報知の確変大当たりとなり、選曲期間中に「ランダム選曲」が選択された場合において、「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」が決定される割合は、それぞれ約３．５％（９／２６０）である。

【１２２２】

また、図１４３に示した通り、確変図柄報知の確変大当たりとなった状況において、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「２３４～２５９」の範囲に対しては、選曲メニュー画面には表示されない特別な楽曲である「楽曲ａ」が対応付けて規定されている。楽曲抽選カウンタ２２３ｃａが取り得る２６０個の値のうち、「楽曲ａ」に対応付けられている値が「２３４～２５９」の２６個であるので、奇数図柄報知の確変大当たりの選曲期間において、遊技者により「ランダム選曲」が選択された場合に、「楽曲ａ」が決定される割合（確率）は、１０％（２６／２６０）である（図１４３の２２２ｃａ２７参照）。

【１２２３】

これに対し、変動パターン演出において、偶数の数字が付された第３図柄が揃う演出態様（即ち、確変大当たりの場合に６０％の割合で選択される一方で、通常大当たりの場合に１００％の割合で選択される演出態様）によって報知された確変大当たり（偶数図柄報知の確変大当たり）の場合には、図１４３に示した通り、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「０～６」の範囲（楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値７個分の範囲）に対して「楽曲Ａ」が対応付けて規定されている（図１４３の２２２ｃａ１参照）。また、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「７～１３」の範囲に対して「楽曲Ｂ」が対応付けて規定され（図１４３の２２２ｃａ２参照）、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「１４～２０」の範囲に対して「楽曲Ｃ」が対応付けて規定されている（図１４３の２２２ｃａ３参照）。図示については省略したが、以降も、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値７個分の範囲に対して、「楽曲Ｄ」～「楽曲Ｚ」の各楽曲種別が対応付けて規定されている。楽曲抽選カウンタ２２３ｃａが取り得る２６０個の値のうち、「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」の各楽曲種別に対して、それぞれ７個の楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が対応付けて規定されているので、偶数図柄報知の確変大当たりとなり、選曲期間中に「ランダム選曲」が選択された場合において、「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」が決定される割合は、それぞれ約２．７％（７／２６０）である。

【１２２４】

また、図１４３に示した通り、偶数図柄報知の確変大当たりとなった状況において、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「１８２～２５９」の範囲に対しては、選曲メニュー画面には表示されない特別な楽曲である「楽曲ａ」が対応付けて規定されている。楽曲抽選カウンタ２２３ｃａが取り得る２６０個の値のうち、「楽曲ａ」に対応付けられている値が「１８２～２５９」の７８個であるので、奇数図柄報知の確変大当たりの選曲期間において、遊技者により「ランダム選曲」が選択された場合に、「楽曲ａ」が決定される割合（確率）は、３０％（７８／２６０）である（図１４３の２２２ｃａ２７参照）。即ち、奇数図柄報知の確変大当たりよりも、偶数図柄報知の確変大当たりの方が、「ランダム選曲」を選択した場合に「楽曲ａ」が選択される割合が高くなっている。よって、「楽曲ａ」を聴きたい（再生させたい）と考える遊技者に対して、偶数の数字が付された第３図柄が揃う変動表示が実行されて大当たりが報知された場合に、より積極的に「ランダム選曲」を選択させることができる。

【１２２５】

図１４３に示した通り、通常大当たりに対しては、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「０～９」の範囲（楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値１０個分の範囲）に対して「楽曲Ａ」が対応付けて規定されている（図１４３の２２２ｃａ１参照）。また、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「１０～１９」の範囲に対して「楽曲Ｂ」が対応付けて規定され（図１４３の２２２ｃａ２参照）、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が「２０～２９」の範囲に対して「楽曲Ｃ」が対応付けて規定されている（図１４３の２２２ｃａ３参照）。図示については省略したが、以降も、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値１０個分の範囲に対して、「楽曲Ｄ」～「楽曲Ｚ」の各楽曲種別が対応付けて規定されている。楽曲抽選カウン

タ２２３ｃａが取り得る２６０個の値のうち、「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」の各楽曲種別に対して、それぞれ１０個の楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値が対応付けて規定されているので、通常大当たりとなり、選曲期間中に「ランダム選曲」が選択された場合において、「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」が決定される割合は、それぞれ約３．８％（１０／２６０）である。一方、通常大当たりの場合には、特別な楽曲である「楽曲ａ」に対して楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値は対応付けられていない（図１４３の２２２ｃａ２７参照）。即ち、通常大当たりとなった場合には、「ランダム選曲」を選択したとしても、「楽曲ａ」が決定される（再生される）可能性は無い。言い換えれば、「ランダム選曲」を選択して、「楽曲ａ」が再生された場合には、確変大当たりが確定する。よって、特に、偶数の数字が付された第３図柄が揃う変動表示（変動演出）によって大当たりとなった場合（確変大当たりであるか、通常大当たりであるかが不明である場合）に、少しでも早く（即ち、確変状態に移行するか否かを報知する演出の結果を確認するよりも前に）確変状態に移行するか否かを知りたいと考える遊技者に対して積極的に「ランダム選曲」を選択させることができる。また、遊技者の期待通りに「楽曲ａ」が再生された場合に、遊技者を喜ばせることができる。更に、「楽曲ａ」が再生されなかった場合であっても、大当たり中に確変状態に移行するか否かを報知する演出が実行されるまでは、確変状態に対する期待感を抱かせ続けることができる。

【１２２６】

図１４２（ａ）に戻って説明を続ける。疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂは、疑似少ラウンド演出を実行するか否かを判別（抽選）するために参照されるデータテーブルである。この疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂを用いた疑似少ラウンド演出を実行するか否かの抽選は、大当たりＡ、又は大当たりＤに対応するオープニングコマンドを受信した場合に実行される（図１４７のＳ５８３３参照）。図示については省略したが、この疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂは、大当たりＡ、又は大当たりＤとなった場合に、５０％の割合で疑似少ラウンド演出の実行が決定されるように設定されている。

【１２２７】

次に、図１４２（ｂ）を参照して、本第３制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成について説明する。図１４２（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図１４２（ｂ）に示した通り、本第３制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第２制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図１２２（ｂ）参照）に対して、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａと、大当たり状況格納エリア２２３ｃｂと、疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃとが追加されている点で相違している。

【１２２８】

楽曲抽選カウンタ２２３ｃａは、上述したランダム選曲テーブル２２２ｃａから１の楽曲を選択（決定）するために用いられるカウンタであり、「０～２５９」の範囲で値が更新される。選曲期間中に遊技者によって「ランダム選曲」が決定された場合には、この楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値に対応する楽曲がランダム選曲テーブル２２２ｃａから選択される。

【１２２９】

大当たり状況格納エリア２２３ｃｂは、大当たりの種別、および大当たりに当選した際に実行された変動演出で揃った図柄に対応するデータが格納される記憶領域である。この大当たり状況格納エリア２２３ｃｂは、例えば１バイトの記憶領域で構成され、データとして「０１Ｈ」が格納されていれば、奇数図柄報知の確変大当たりであることを示す。また、「０２Ｈ」が格納されていれば、偶数図柄報知の確変大当たりであることを示し、「０３Ｈ」が格納されていれば、偶数図柄報知の通常大当たりであることを示す。一方、「００Ｈ」が格納されていれば、大当たりに当選していないことを示す。この大当たり状況格納エリア２２３ｃｂは、大当たりを報知する変動演出の実行が設定された場合に、当選した大当たりの種別と、大当たりを報知する図柄の種別（奇数の数字が付された第３図柄が揃うか、偶数の数字が付された第３図柄が揃うか）とに応じて、対応するデータが格納される（図１５０のＳ４５２２参照）。選曲期間において、遊技者が「ランダム選曲」を

選択（決定）した場合には、ランダム選曲テーブル２２２ｃａのうち、大当たり状況格納エリア２２３ｃｂに格納されているデータに対応する規定内容と、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａとが比較されて、大当たり中に再生する１の楽曲が決定される。

【１２３０】

疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃは、疑似少ラウンド演出が決定された場合において、疑似的な最終ラウンドを示すデータが格納される記憶領域である。この疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃには、８ラウンド大当たり（大当たりＡ）となって疑似少ラウンド演出が決定された場合に、５ラウンド（即ち、第１特別図柄の大当たりのうち、比較的ラウンド数が少ない大当たりＢ，Ｃのラウンド数）に対応するデータが設定される一方で（図１４７のＳ５８３６参照）、１６ラウンド大当たり（大当たりＤ）となって疑似少ラウンド演出が決定された場合に、１０ラウンド（即ち、第２特別図柄の大当たりのうち、比較的ラウンド数が少ない大当たりＥ，Ｆのラウンド数）に対応するデータが設定される（図１４７のＳ５８３７参照）。大当たりにおいて、新たなインターバル期間の開始時や、新たなラウンドの開始時には、この疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃに格納されたデータに応じて、疑似的な最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始タイミングであるか、および疑似的な最終ラウンドの開始タイミングであるかが判別される。即ち、楽曲の組み替え判別タイミングであるかが判別される。

【１２３１】

＜第３制御例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１４４から図１５０を参照して、本第３制御例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する。図示については省略したが、本第３制御例では、第２制御例におけるメイン処理９（図１２７参照）に代えて、メイン処理１０が実行される。このメイン処理１０は、第２制御例におけるメイン処理９（図１２７参照）に対して、操作検出処理９（Ｓ４１５１、図１２８参照）に代えて操作検出処理１０（Ｓ４１６１）が実行される点、コマンド判定処理９（Ｓ４１５３）に代えてコマンド判定処理１０（Ｓ４１６５）が実行される点、変動表示設定処理（図３８参照）に代えて変動表示設定処理１０（Ｓ４１６２）が実行される点のみが相違している。

【１２３２】

まず、図１４４を参照して、本第３制御例における操作検出処理１０（Ｓ４１６１）の詳細について説明する。この操作検出処理１０（Ｓ４１６１）は、第２制御例における操作検出処理９（図１２８参照）に代えて実行される処理であり、上述した操作検出処理９（図１２８参照）と同様に、操作ボタン２３０に対する操作（押下）を監視して、操作を検出した場合に操作内容に応じた制御を実行するための処理である。

【１２３３】

この第３制御例における操作検出処理１０（図１４４参照）のうち、Ｓ５１０１～Ｓ５１０６，Ｓ５１０９、およびＳ５１１０の各処理では、それぞれ第２制御例における操作検出処理９（図１２８参照）のＳ５１０１～Ｓ５１０６，Ｓ５１０９、およびＳ５１１０の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３制御例における操作検出処理１０（図１４４参照）では、Ｓ５１０６の処理において、中央ボタンＣＢに対する操作（押下）を検出したと判別した場合に（Ｓ５１０６：Ｙｅｓ）、選択した項目の種別に応じて選曲期間の終了後に再生する楽曲を決定するための楽曲決定処理を実行して（Ｓ５１２１）、本処理を終了する。この楽曲決定処理（Ｓ５１２１）の詳細について、図１４５を参照して説明する。

【１２３４】

図１４５は、上述した楽曲決定処理（Ｓ５１２１）の詳細を示したフローチャートである。この楽曲決定処理（Ｓ５１２１）では、まず、遊技者によってランダム選曲が決定されたか（メニュー位置ポインタ２２３ａｂの最上位ビットがオン（１）であるか）否かを判別する（Ｓ５８０１）。Ｓ５８０１の処理において、ランダム選曲以外の項目が決定された（中央ボタンＣＢの押下を検出した時点でメニュー位置ポインタ２２３ａｂの最上位

ビットがオフ（０）である）と判別した場合は（Ｓ５８０１：Ｎｏ）、メニュー位置ポインタ２２３ａｂの下位５ビットの値に対応する楽曲を示すデータを項目配置格納エリア２２３ａａから特定し、楽曲種別格納エリア２２３ｂｄに格納して（Ｓ５８０２）、処理をＳ５８０６に移行する。

【１２３５】

一方、Ｓ５８０１の処理において、ランダム選曲が決定された（メニュー位置ポインタ２２３ａｂの最上位ビットがオン（１）である）と判別した場合は（Ｓ５８０１：Ｙｅｓ）、ランダム選曲テーブル２２２ｃａ（図１４３参照）を読み出して（Ｓ５８０３）、読み出したテーブルのうち、大当たり状況格納エリア２２３ｃｂに格納されているデータに対応する規定内容と、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値とを比較することで、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａの値に対応する１の楽曲を決定する（Ｓ５８０４）。そして、Ｓ５８０４の処理において決定した楽曲に対応するデータを楽曲種別格納エリア２２３ｂｄに格納して（Ｓ５８０５）、処理をＳ５８０６に移行する。

【１２３６】

Ｓ５８０２、またはＳ５８０５の処理後に実行されるＳ５８０６の処理では、選曲メニュー画面を閉じると共に、メニュー表示フラグ２２３ａｅをオフに設定して（Ｓ５８０６）、本処理を終了する。この楽曲決定処理（図１４５参照）を実行することにより、ランダム選曲が決定された場合には、複数の楽曲の中から１の楽曲をランダムに選択することができる。

【１２３７】

なお、上述した通り、ランダム選曲が決定された場合には、選曲メニュー画面に項目として表示されない楽曲（即ち、「楽曲ａ」）が決定される可能性がある。この「楽曲ａ」は、確変大当たりの場合にのみ決定される可能性がある上に、偶数図柄報知の確変大当たりとなった場合（確変大当たりであるか、通常大当たりであるかが不明である場合）の方が、奇数図柄報知の確変大当たりとなった場合（確変大当たりであることが確定する場合）よりも高い割合で決定される構成としている。このように構成することで、偶数図柄報知の大当たりとなった場合に、少しでも早く（即ち、確変状態に移行するか否かを報知する演出の結果を確認するよりも前に）確変状態に移行するか否かを知りたいと考える遊技者に対して積極的に「ランダム選曲」を選択させることができる。また、遊技者の期待通りに「楽曲ａ」が再生された場合に、遊技者を喜ばせることができる。更に、「楽曲ａ」が再生されなかった場合であっても、大当たり中に確変状態に移行するか否かを報知する演出が実行されるまでは、確変状態に対する期待感を抱かせ続けることができる。

【１２３８】

次に、図１４６を参照して、本第３制御例における当たり関連処理１０（Ｓ４３７１）の詳細について説明する。この当たり関連処理１０（Ｓ４３７１）は、第２制御例における当たり関連処理９（図１３０参照）に代えて実行される処理である。この第３制御例における当たり関連処理１０（Ｓ４３７１）のうち、Ｓ４４０１～Ｓ４４０４，Ｓ４４０６，Ｓ４４０７，Ｓ４４０９，Ｓ４４６２、およびＳ４４６４～Ｓ４４６６の各処理では、それぞれ第２制御例における当たり関連処理９（図１３０参照）のＳ４４０１～Ｓ４４０４，Ｓ４４０６，Ｓ４４０７，Ｓ４４０９，Ｓ４４６２、およびＳ４４６４～Ｓ４４６６の各処理と同一の処理が実行される。

【１２３９】

また、本第３制御例における当たり関連処理１０（図１４６参照）では、Ｓ４４０４の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にオープニングコマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ４４０４：Ｙｅｓ）、次いで、本来のラウンド数よりも少ないラウンド数であるかのように見せる演出である疑似少ラウンド演出の実行可否を抽選（判定）するための疑似少ラウンド抽選処理を実行して（Ｓ４４７１）、処理をＳ４４０６へと移行する。この疑似少ラウンド抽選処理（Ｓ４４７１）の詳細については、図１４７を参照して後述する。

【１２４０】

また、本第３制御例における当たり関連処理１０（図１４６参照）では、Ｓ４４０７の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にラウンド数コマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ４４０７：Ｙｅｓ）、次いで、第２制御例におけるラウンド数コマンド処理（図１３１参照）に代えて、ラウンド数コマンド処理１０を実行し（Ｓ４４７２）、本処理を終了する。このラウンド数コマンド処理１０（Ｓ４４７２）の詳細については、図１４８を参照して後述する。

【１２４１】

また、本第３制御例における当たり関連処理１０（図１４６参照）では、Ｓ４４６２の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にインターバルコマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ４４６２：Ｙｅｓ）、次いで、第２制御例におけるインターバルコマンド処理（図１３３参照）に代えて、インターバルコマンド処理１０を実行して（Ｓ４４７３）、本処理を終了する。このインターバルコマンド処理１０（Ｓ４４７３）の詳細については、図１４９を参照して後述する。

【１２４２】

次に、図１４７を参照して、本第３制御例における当たり関連処理１０（図１４６参照）の中の１処理である、上述した疑似少ラウンド抽選処理（Ｓ４４７１）の詳細について説明する。この疑似少ラウンド抽選処理（Ｓ４４７１）は、上述した通り、疑似少ラウンド演出の実行を設定するか否かを抽選するための処理である。

【１２４３】

疑似少ラウンド抽選処理（図１４７参照）では、まず、今回のオープニングコマンドによりオープニング期間の開始が通知された大当たりの種別が大当たりＡ（第１特別図柄の大当たりのうち、比較的ラウンド数が多い８ラウンド大当たり）、または大当たりＤ（第２特別図柄の大当たりのうち、比較的ラウンド数が多い１６ラウンド大当たり）のどちらかであるか否かを判別する（Ｓ５８３１）。Ｓ５８３１の処理において、今回の大当たりが大当たりＡ、および大当たりＤのどちらでもないと判別した場合は（Ｓ５８３１：Ｎｏ）、今回の大当たりが大当たりＢ，Ｃ（第１特別図柄の大当たりのうち、比較的ラウンド数が少ない５ラウンド大当たり）、およびＥ，Ｆ（第２特別図柄の大当たりのうち、比較的ラウンド数が少ない１０ラウンド大当たり）の何れかであることを意味する。よって、この場合は、元々のラウンド数が少なく、疑似少ラウンド演出を実行する可能性が無いため、疑似少ラウンド演出の実行可否を抽選（判定）するためのＳ５８３２～Ｓ５８３７の各処理をスキップして、処理をＳ５８３８へと移行する。

【１２４４】

これに対し、Ｓ５８３１の処理において、今回の大当たりが大当たりＡ、または大当たりＤのどちらかであると判別した場合には（Ｓ５８３１：Ｙｅｓ）、疑似少ラウンド演出の実行可否を抽選（判定）するためのＳ５８３２～Ｓ５８３７の各処理を実行する。具体的には、疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂを読み出して（Ｓ５８３２）、疑似少ラウンド演出の実行可否を抽選（判定）する（Ｓ５８３３）。なお、上述した通り、疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂは、５０％の割合で疑似少ラウンド演出の実行に対応する抽選結果となるように設定されている。

【１２４５】

Ｓ５８３３の処理が終了すると、次いで、Ｓ５８３３の処理による抽選（判定）結果が、疑似少ラウンド演出の実行に対応する抽選結果であるか否かを判別し（Ｓ５８３４）、疑似少ラウンド演出の実行に対応する抽選結果ではないと判別した場合は（Ｓ５８３４：Ｎｏ）、疑似少ラウンド演出の実行を設定するためのＳ５８３５～Ｓ５８３７の各処理をスキップして、処理をＳ５８３８に移行する。

【１２４６】

一方、Ｓ５８３４の処理において、疑似少ラウンド演出の実行に対応する抽選結果であると判別した場合は（Ｓ５８３４：Ｙｅｓ）、次いで、今回の大当たりが大当たりＡであるか否かを判別する（Ｓ５８３５）。Ｓ５８３５の処理において、今回の大当たりが大当たりＡ（第１特別図柄の８ラウンド大当たり）であると判別した場合は（Ｓ５８３５：Ｙ

ｅｓ）、今回の大当たりを、第１特別図柄の大当たりのうち、ラウンド数が比較的少ない大当たり（５ラウンド大当たり）かのように見せるために、疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃに対して５ラウンドに対応する値（データ）を格納して（Ｓ５８３６）、処理をＳ５８３８へと移行する。

【１２４７】

これに対し、Ｓ５８３５の処理において、今回の大当たりが大当たりＡではない（即ち、大当たりＤである）と判別した場合は（Ｓ５８３５：Ｎｏ）、今回の大当たりを、第２特別図柄の大当たりのうち、ラウンド数が比較的少ない大当たり（１０ラウンド大当たり）かのように見せるために、疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃに対して１０ラウンドに対応する値（データ）を格納して（Ｓ５８３７）、処理をＳ５８３８に移行する。

【１２４８】

Ｓ５８３８の処理では、実行するオープニング演出に対応する表示用オープニングコマンドを設定して、本処理を終了する。この疑似少ラウンド抽選処理を実行することにより、大当たりの開始時に比較的少ないラウンド数が報知された場合（即ち、第１特別図柄の大当たりで５ラウンドが報知された場合や、第２特別図柄の大当たりで１０ラウンドが報知された場合）であっても、より多いラウンド数が報知されること（疑似少ラウンド演出が実行されていること）を期待して、大当たり中における遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１２４９】

次に、図１４８を参照して、本第３制御例における当たり関連処理１０（図１４６参照）の中の１処理であり、第２制御例におけるラウンド数コマンド処理（図１３１参照）に代えて実行されるラウンド数コマンド処理１０（Ｓ４４７２）の詳細について説明する。図１４８は、このラウンド数コマンド処理１０（Ｓ４４７２）を示したフローチャートである。

【１２５０】

この第３制御例におけるラウンド数コマンド処理１０（図１４８参照）のうち、Ｓ５４０１～Ｓ５４０７の各処理では、それぞれ第２制御例におけるラウンド数コマンド処理（図１３１参照）のＳ５４０１～Ｓ５４０７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３制御例におけるラウンド数コマンド処理１０では、Ｓ５４０１の処理が終了すると、次いで、今回のラウンド数コマンドによって通知されたラウンドが、疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃに設定されている疑似的な最終ラウンドに一致するかを判別し（Ｓ５４１１）、今回のラウンドが疑似的な最終ラウンドであると判別した場合は（Ｓ５４１１：Ｙｅｓ）、処理をＳ５４０３に移行して、楽曲用データ種別の再生順を組み替えるか否かの判別を行う。一方、Ｓ５４１１の処理において、今回のラウンドが疑似的な最終ラウンドではないと判別した場合は（Ｓ５４１１：Ｎｏ）、処理をＳ５４０２へと移行する。

【１２５１】

このラウンド数コマンド処理１０（図１４８参照）を実行することにより、疑似少ラウンド演出が実行されている場合における疑似的な最終ラウンドの開始時（大当たりＡにおける５ラウンド開始時、および大当たりＤにおける１０ラウンドの開始時）に、本来の最終ラウンドと同様に、楽曲用データの再生順の組み替えを判別して、疑似的な最終ラウンドの間に楽曲のサビ部分が再生される可能性が高くなるように構成することができる。即ち、疑似的な最終ラウンドにおける音声態様と、本来の最終ラウンドにおける音声対用途を同等にすることができるので、楽曲の音声態様から、疑似的な最終ラウンドであるか、本来の最終ラウンドであるかを、継続演出（図１４１（ｂ）参照）が実行されるよりも前に遊技者に察知されてしまうことを防止（抑制）できる。よって、疑似少ラウンド演出が設定された場合に、継続演出（図１４１（ｂ）参照）の開始タイミング（即ち、疑似的な最終ラウンドの終了タイミング）となるまで、継続演出が実行されるのか、そのまま大当たりが終了してしまうのかを識別困難にできるので、疑似的な最終ラウンドの間における遊技者の期待感を高めることができる。

【１２５２】

次に、図１４９を参照して、本第３制御例における当たり関連処理１０（図１４６参照）の中の１処理であり、第２制御例におけるインターバルコマンド処理（図１３３参照）に代えて実行されるインターバル数コマンド処理１０（Ｓ４４７３）の詳細について説明する。図１４９は、このインターバル数コマンド処理１０（Ｓ４４７３）を示したフローチャートである。

【１２５３】

この第３制御例におけるインターバルコマンド処理１０（図１４９参照）のうち、Ｓ５５０１～Ｓ５５０９の各処理では、それぞれ第２制御例におけるインターバルコマンド処理（図１３３参照）のＳ５５０１～Ｓ５５０９の各処理と同一の処理が実行される。また、第３制御例におけるインターバルコマンド処理１０（図１４９参照）では、Ｓ５５０１の処理が終了すると、次いで、今回のインターバルコマンドによって通知されたインターバル期間が、疑似的な最終ラウンド（疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃに設定されているラウンド）の直前に設定されるインターバル期間であるかを判別し（Ｓ５５１１）、今回のインターバル期間が疑似的な最終ラウンドの直前のインターバル期間であると判別した場合は（Ｓ５５１１：Ｙｅｓ）、処理をＳ５５０３に移行して、楽曲用データ種別の再生順を組み替えるか否かの判別を行う。一方、Ｓ５５１１の処理において、今回のラウンドが疑似的な最終ラウンドではないと判別した場合は（Ｓ５５１１：Ｎｏ）、処理をＳ５５０２へと移行する。

【１２５４】

このＳ５５１１の処理を実行することにより、疑似少ラウンド演出が実行されている場合における疑似的な最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始時に、本来の最終ラウンドの直前のインターバル期間の開始時と同様に、楽曲用データの再生順の組み替えを判別して、疑似的な最終ラウンドの間に楽曲のサビ部分が再生される可能性が高くなるように構成することができる。即ち、疑似的な最終ラウンドにおける音声態様と、本来の最終ラウンドにおける音声対用途を同等にすることができるので、楽曲の音声態様から、疑似的な最終ラウンドであるか、本来の最終ラウンドであるかを、継続演出（図１４１（ｂ）参照）が実行されるよりも前に遊技者に察知されてしまうことを防止（抑制）できる。よって、疑似少ラウンド演出が設定された場合に、継続演出（図１４１（ｂ）参照）の開始タイミング（即ち、疑似的な最終ラウンドの終了タイミング）となるまで、継続演出が実行されるのか、そのまま大当たりが終了してしまうのかを識別困難にできるので、疑似的な最終ラウンドの間における遊技者の期待感を高めることができる。

【１２５５】

また、本第３制御例におけるインターバルコマンド処理１０（図１４９参照）では、Ｓ５５０６の処理において、今回のインターバルコマンドにより通知されたインターバル期間が、大当たりの１ラウンド目の終了後のインターバル期間ではないと判別した場合に（Ｓ５５０６：Ｎｏ）、次いで、今回のインターバルが、疑似的な最終ラウンド（疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃに設定されているラウンド）が終了した後のインターバル期間であるかを判別する（Ｓ５５１２）。そして、Ｓ５５１２の処理において、疑似的な最終ラウンドが終了した後のインターバル期間であると判別した場合は（Ｓ５５１２：Ｙｅｓ）、継続演出（図１４１（ｂ）参照）の実行を設定し（Ｓ５５１３）、疑似最終Ｒ格納エリア２２３ｃｃに格納されているデータをリセットして（Ｓ５５１４）、本処理を終了する。

【１２５６】

次に、図１５０を参照して、本第３制御例における変動表示設定処理１０（Ｓ４１６２）の詳細について説明する。図１５０は、この変動表示設定処理１０（Ｓ４１６２）を示したフローチャートである。この第３制御例における変動表示設定処理１０（Ｓ４１６２）は、第２制御例（および第１実施形態）における変動表示設定処理（図３８参照）と同様に、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ための処理である。

【１２５７】
この第３制御例における変動表示設定処理１０（図１５０参照）のうち、Ｓ４５０１～Ｓ４５０９の各処理では、それぞれ第２制御例（第１実施形態）における変動表示設定処理（図３８参照）のＳ４５０１～Ｓ４５０９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３制御例における変動表示設定処理１０（図１５０参照）では、Ｓ４５０４の処理が終了すると、次に、今回の変動パターンが、大当たりを報知するための変動パターンであるかを判別し（Ｓ４５２１）、大当たりを報知するための変動パターンであると判別した場合は（Ｓ４５２１：Ｙｅｓ）、大当たりの種別と、今回設定した変動パターンにおいて揃う第３図柄の種別（奇数図柄であるか、偶数図柄であるか）とに応じたデータを、大当たり状況格納エリア２２３ｃｂに格納して（Ｓ４５２２）、処理をＳ４５０５に移行する。このＳ４５２２の処理では、奇数図柄報知の確変大当たりである場合に、大当たり状況格納エリア２２３ｃｂに対して「０１Ｈ」を格納し、偶数図柄報知の確変大当たりである場合に、「０２Ｈ」を格納し、偶数図柄報知の通常大当たりである場合に、「０３Ｈ」を格納する。
【１２５８】
Ｓ４５２２の処理によって大当たり状況格納エリア２２３ｃｂに格納されたデータは、選曲期間において、遊技者が「ランダム選曲」を選択（決定）した場合に参照され、ランダム選曲テーブル２２２ｃａのうち、大当たり状況格納エリア２２３ｃｂに格納されているデータに対応する規定内容と、楽曲抽選カウンタ２２３ｃａとが比較されて、大当たり中に再生する１の楽曲が決定される。
【１２５９】
一方、Ｓ４５２１の処理において、今回設定した変動パターンが、大当たりに対応する変動パターンではない（即ち、外れに対応する変動パターンである）と判別した場合は（Ｓ４５２１：Ｎｏ）、Ｓ４５２２の処理をスキップして、処理をＳ４５０５に移行する。
【１２６０】
以上説明した通り、本第３制御例では、選曲メニュー画面において、「ランダム選曲」が遊技者によって決定された場合には、１ラウンド目（選曲期間）の終了後に再生させる楽曲をランダムな抽選により決定する構成としている。また、「ランダム選曲」が決定された際に、特定の条件が成立していれば（即ち、今回の大当たりが確変大当たりであれば）、選曲メニュー画面には項目として表示されない特別な楽曲（即ち、「楽曲ａ」）が選択され得る構成としている。これにより、通常は聴くことができない「楽曲ａ」が決定されることを期待して、「ランダム選曲」を選択させることができる。特に、偶数の数字が付された第３図柄が揃う変動表示（変動演出）によって大当たりとなった場合（確変大当たりであるか、通常大当たりであるかが不明である場合）に、少しでも早く（即ち、確変状態に移行するか否かを報知する演出の結果を確認するよりも前に）確変状態に移行するか否かを知りたいと考える遊技者に対して積極的に「ランダム選曲」を選択させることができる。更に、「楽曲ａ」が抽選により決定される割合は、奇数図柄報知の確変大当たりよりも、偶数図柄報知の確変大当たりの方が高くなるように構成されている。これにより、偶数図柄報知の大当たりに当選した場合に、より積極的に「ランダム選曲」を選択させることができる。なお、遊技者によって「ランダム選曲」が決定される可能性を高めることにより、パチンコ機１０に設定されている複数の楽曲（楽曲Ａ～楽曲Ｚ）をまんべんなく再生させることができる。これにより、複数の楽曲を無駄なく聴かせることができる。
【１２６１】
また、本第３制御例では、大当たり中に実行される演出の一種として、大当たりが開始されてから所定期間（例えば、５ラウンド目や１０ラウンド目が終了するまで）の間、大当たりのラウンド数を、本来のラウンド数よりも少なく報知しておき、所定期間の経過時に、本来のラウンド数を報知する疑似少ラウンド演出を選択可能に構成している。この疑似少ラウンド演出を実行可能に構成することで、大当たりの開始時に比較的少ないラウンド数が報知された場合に、所定期間が経過した後で、より多いラウンド数（８ラウンドや、１６ラウンド）が報知されることを期待して、所定期間が経過するまでの間の遊技を行

わせることができる。また、これに伴って、本第３制御例では、疑似少ラウンド演出の実行中における疑似的な最終ラウンドにおいても、本来の最終ラウンドと同様に、楽曲の再生順を組み替えてサビ部分が再生されるように構成している。これにより、疑似的な最終ラウンドの間に再生される楽曲のパートから、疑似的な最終ラウンドであるのか、本来の最終ラウンドであるのかを識別困難にすることができる。よって、疑似少ラウンド演出が終了するまで（所定期間が経過するまで）の間、より多いラウンド数が報知されることに対する期待感を抱かせ続けることができる。

【１２６２】

なお、本第３制御例では、確変大当たりの場合にのみ、遊技者が「ランダム選曲」を決定すると、「楽曲ａ」が再生される可能性がある構成とし、且つ、奇数図柄報知の確変大当たりよりも、偶数図柄報知の確変大当たりの方が、「楽曲ａ」が選択される割合が高くなるように構成していたが、「ランダム選曲」を決定した場合において各楽曲が決定される割合は、任意に定めることができる。具体的には、例えば、通常大当たりになった場合も、低確率（例えば、０．１％の割合）で「楽曲ａ」が決定される構成としてもよい。即ち、確変大当たりの実行中に「ランダム選曲」を選択した場合の方が、通常大当たりの実行中に「ランダム選曲」を選択した場合よりも「楽曲ａ」が選択される割合が高くなるように構成してもよい。このように構成することで、「楽曲ａ」が再生されたとしても、確変大当たりが確定する訳ではなくなるので、確変状態が報知されるまでは、緊張感を持って遊技を行わせることができる。また、「楽曲ａ」が決定される割合を、偶数図柄報知の確変の大当たりよりも、奇数図柄報知の確変大当たりの方が高くなるように構成してもよい。

【１２６３】

本第３制御例では、大当たり（所定期間）の間に実行される興趣演出のうち、音声による興趣演出の演出態様（再生される楽曲の種別）を、遊技者の操作ボタン２３０に対する操作内容（選曲メニュー画面における選択結果）に応じて決定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、所定期間の間に第３図柄表示装置８１において、表示される表示演出の演出態様を、遊技者の選択結果（操作ボタン２３０に対する操作内容）に応じて可変させる構成としてもよい。より具体的には、特定の演出実行条件が成立した場合に、複数の演出態様に対応する複数の項目（第３制御例における「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」のそれぞれに対応する項目に相当）と、演出態様がランダムに選択される項目（第３制御例における「ランダム選曲」に対応する項目に相当）とを第３図柄表示装置８１に対して表示可能に構成する。そして、遊技者が操作ボタン２３０を操作することによって選択した項目に応じて、実行する演出の演出態様を決定する。即ち、演出態様に対応する項目が選択された場合は、選択した項目に対応する演出態様で演出を実行する一方で、ランダムに選択される項目が選択された場合には、所定のタイミングで選択し得る複数の演出態様の中から１の演出態様が決定される構成としてもよい。このように構成することで、遊技者の好みの演出態様を選択する遊技性と、演出態様をランダムに選択させ、いずれの演出態様が選択されるかに注目させる遊技性とを遊技者に選択させることができる。また、この場合において、上記第３制御例と同様に、演出態様がランダムに選択される項目を遊技者が選択した場合にのみ決定され得る特別な演出（上記第３制御例における特別な楽曲である「楽曲ａ」に相当する表示演出）を設定しておいてもよい。このように構成することで、特別な演出が実行されたか否かを視覚によって判別することができるので、特別な演出であるか否か（即ち、大当たり後に確変状態に移行するか否か）をより容易に理解させることができる。

【１２６４】

本第３制御例では、遊技者が選曲メニュー画面において「ランダム選曲」を選択した場合にのみ、特別な楽曲である「楽曲ａ」が選択され得る構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、確変大当たりが確定している場合（即ち、奇数図柄報知の確変大当たりとなり、遊技者が既に確変大当たりであることを確信している場合）には、選曲メニュー画面に対して「楽曲ａ」という項目が表示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、確変状態が確定している状況においては、「楽曲ａ」を聴きたいと考える遊技者に対して、他の楽曲が選択される可能性の方が高い「ランダム選曲」を選択するのでなく、「楽曲ａ」という項目を選択させることができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。また、この場合において、偶数図柄報知の確変大当たり（遊技者が確変状態となるか否かを知ることができない状況）において表示される選曲メニュー画面に対して、所定の割合で、「楽曲ａ」という項目が表示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、確変状態となるか否かを早期に察知する方法にバリエーション（項目の中に「楽曲ａ」が含まれるか否か、および「ランダム選曲」を選択した場合に「楽曲ａ」が再生されるか否か）を設けることができるので、偶数図柄報知の大当たりの選曲期間において、遊技者の興趣をより向上させることができる。

【１２６５】

本第３制御例では、遊技者が選曲メニュー画面において「ランダム選曲」を選択した場合にのみ、特別な楽曲である「楽曲ａ」が選択され得る構成としていたが、必ずしも遊技者が楽曲を選択することができるように構成しなくても良い。例えば、操作ボタン２３０を廃止し、大当たりの実行中に再生される楽曲を、毎回、ランダム選曲テーブル２２２ｃａを参照してランダムに選択する構成としてもよい。即ち、大当たり終了後に確変状態となる場合には、「楽曲ａ」が再生され得るが、大当たり終了後が低確率状態の場合は、「楽曲ａ」が再生される可能性が無いように構成してもよい。このように構成した場合にも、偶数図柄報知の大当たりとなった場合に、「楽曲ａ」が再生されるか否かに注目して大当たり中の遊技を行わせることができる。また、確変状態であるか否かを示唆するために「楽曲ａ」を用いる場合に限定されることはない。遊技中の所定期間において、所定期間が経過した後の状態が遊技者にとって有利な状態（例えば、大当たりや時短状態、小当たりＲＵＳＨ、スロットのＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ、ＡＲＴ、ＡＴ等）となるか、その有利な状態よりも不利な状態になるかを判別し、有利な状態となる場合には、特別な楽曲が再生され得る構成とする一方で、不利な状態となる場合には、特別な楽曲が再生される可能性が無いように構成すれば良い。

【１２６６】

本第３制御例では、確変大当たりであるか否かに応じて、「ランダム選曲」を選択した場合に選択され得る楽曲を異ならせる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、疑似少ラウンド演出の実行中であるか否かに応じて、「ランダム選曲」を選択した場合に選択され得る楽曲を異ならせる構成としてもよい。具体的には、疑似少ラウンド演出の実行中に「ランダム選曲」が決定されると、「楽曲ａ」を含む複数の楽曲の中から１の楽曲を選択し、疑似少ラウンド演出が実行されていない場合には、複数の楽曲のうち、「楽曲ａ」を除外した中から１の楽曲を選択する構成としてもよい。

【１２６７】

本第３制御例では、大当たり中の楽曲を設定する際の制御を例にとって説明したが、本制御は大当たり中に限られるものではない。所定の楽曲再生期間の終了後に、遊技者にとって比較的有利な状態となる場合には、「ランダム選曲」を選択した場合に特別な楽曲（即ち、「楽曲ａ」）が選択され得る構成とする一方で、再生期間の終了後に比較的不利な状態となる場合には、特別な楽曲（即ち、「楽曲ａ」）を少なくとも除外した中（即ち、「楽曲Ａ」～「楽曲Ｚ」の中）から１の楽曲を選択する構成にできる状況であれば、何でもよい。例えば、第１制御例と同様に、確変状態中の楽曲を選択するための制御に用いる構成としてもよい。この場合において、保留球の中に大当たりが含まれている状態で「ランダム選曲」が選択された場合には、特別な楽曲が選択され得る構成とする一方で、保留球の中に大当たりが含まれていない場合には、特別な楽曲を除外した中から１の楽曲を選択する構成としてもよい。また、変動表示演出の実行中に、選曲メニュー画面を表示させることが可能に構成し、大当たりに対応する変動表示の実行中に「ランダム選曲」が選択（決定）された場合には、特別な楽曲が選択され得る構成とする一方で、外れに対応する変動表示の実行中に「ランダム選曲」が選択（決定）された場合には、特別な楽曲を除外した中から１の楽曲を選択する構成としてもよい。

【１２６８】
本第３制御例では、「ランダム選曲」を選択した場合に、「楽曲ａ」が選択されれば確変状態が確定する構成としていたが、遊技者が選曲メニュー画面において「ランダム選曲」以外の項目を選択した場合についても、所定の割合で確変状態が確定する場合を設けてもよい。具体的には、例えば、確変大当たりの実行中に遊技者が１の楽曲を選択した場合に、所定の確率で、当該楽曲の再生位置を通常とは異なる再生位置から再生する（例えば、サビ部分から再生したり、曲の２番から再生したりする、等）構成としてもよい。また、これに代えて、または加えて、所定の確率で、選択した楽曲とは異なる楽曲（例えば、「楽曲ａ」）が再生されたり、曲調を通常とは異ならせたり、バージョンを通常とは異ならせる構成としてもよい。このように構成することで、自分の好みの楽曲を選択したいという考えと、確変状態となるかどうか早期に察知したいという考えとの両方を抱く遊技者の欲求に応じることができる。また、この場合において、所定回数の大当たりに渡って同一の楽曲を選択し続けている場合にのみ、通常とは異なる音声態様で、遊技者に選択された楽曲を再生する構成としてもよい。
【１２６９】
本第３制御例では、大当たりのラウンド数によらず、大当たりの１ラウンド目が終了した時点で、選曲期間中に選択された楽曲を先頭（イントロ部分）から再生する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、ラウンド数が多い大当たり（例えば、８ラウンド大当たりや１６ラウンド大当たり）については、楽曲の先頭から再生を開始する一方で、ラウンド数が少ない（例えば、５ラウンドの）大当たり、および疑似少ラウンド演出が設定された大当たりについては、楽曲のサビ部分から再生を開始する構成としてもよい。このように構成することで、ラウンド数が少ない大当たり種別であっても、１の大当たりにおいて、楽曲のサビ部分をより確実に遊技者に聴かせることができる。また、この場合において、疑似少ラウンド演出が設定されている場合には、楽曲のサビ部分から再生を開始するか、楽曲のイントロ部分から再生を開始するかを抽選により決定してもよい。具体的には、例えば、疑似少ラウンド演出が設定された場合には、９０％の割合で楽曲のサビ部分から再生を開始し、１０％の割合で楽曲の先頭部分から再生を開始する構成としてもよい。このように構成することで、少ないラウンド数（例えば、５ラウンド）が報知されたにも拘わらず、楽曲の先頭部分から再生が開始されれば、その時点で疑似少ラウンド演出が実行されているということを遊技者に理解させることができるので、継続演出を確認するよりも前に、ラウンド数が多い大当たりであることに対する満足感を抱かせることができる。
【１２７０】
＜第４制御例＞
次に、図１５１から図１６９を参照して、第４制御例におけるパチンコ機１０について説明を行う。上述した第１～第３制御例におけるパチンコ機１０では、選曲メニュー画面における項目の初期配置を決定する際に、上ボタンＵＢに対する３回以内の操作で選択可能な範囲（履歴エリア）に、遊技者の選択頻度が高い最大３個の項目を配置させる構成としている。また、選択回数が１回以上の項目が３個未満の場合には、３個未満の項目を履歴エリアに配置させ、残りのエリアにはランダムな抽選により決定した項目を配置する（選曲エリアに抽選により決定した１の項目を配置し、当該１の項目を基準にアルファベット順で他の項目を配置する）構成としている。このように構成することで、電源投入直後等、楽曲を選択した回数が少ない場合であっても、全ての楽曲を選曲メニュー画面に重複無く配置させることができる。
【１２７１】
これに対して本第４制御例では、履歴エリアに対して設定する項目が少ない（３個未満の）場合に、履歴エリアの空きエリア（選択頻度が高い項目が配置されなかったエリア）に対して配置させる項目の優先順位を規定しておく構成としている。この優先順位は、より多くの遊技者が知っている可能性が高い楽曲（例えば、パチンコ機１０のモチーフとなった作品のテーマ曲や、リーチ演出等の通常遊技時に再生される楽曲等）ほど高くなるよ

うに設定されている。このように構成することで、楽曲の選択回数が少ない場合であっても、遊技者が選択する可能性の高い楽曲を履歴エリアに配置させることができるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【１２７２】

また、上述した第２、および第３制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり中の最終ラウンドにおいて、サビ部分が再生中の状態となる可能性が高くなるように、大当たり中の所定タイミングで楽曲用データの再生順を組み替え可能に構成していた。これにより、楽曲において最も盛り上がる部分（特徴的な部分）であるサビ部分を、最終ラウンドにおいてより確実に遊技者に聴かせることができるように構成していた。

【１２７３】

これに加えて本第４制御例では、最終ラウンドの間にサビ部分の再生が終了した場合に、最終ラウンドの進行状況に応じてサビ部分を繰り返して再生させるか否か判別する構成としている。より具体的には、サビ部分の再生が終了してから最終ラウンドが終了するまでの間（若しくはエンディング演出を遅延させることが可能な期間が終了するまでの間）にサビ部分を終了させることができる可能性が高ければ、サビ部分を繰り返して再生させ、サビ部分が途中で終了してしまう（サビ部分の再生途中でエンディング演出が開始されてしまう）可能性が高ければ、サビ部分を繰り返さずに楽曲用データの再生順に従って再生を設定する構成としている。このように構成することで、最終ラウンドにおいてサビ部分が途中で打ち切られずに、完全な形で再生できる可能性を高くすることができる。

【１２７４】

また、上述した第３制御例では、大当たりの１ラウンド目を選曲期間とし、遊技者に対して楽曲を選択させる構成としていた。この選曲期間の間は、再生させる楽曲が決定された（中央ボタンＣＢが押下された）か否かに拘わらず、選曲期間に専用の楽曲が再生され続ける構成とし、選曲期間が経過（１ラウンド目が終了）したタイミングで楽曲の先頭（イントロ部分）から再生を開始させる構成としていた。

【１２７５】

これに対して本第４制御例では、選曲期間において遊技者が操作ボタン２３０を操作することで選曲エリアに異なる項目を配置させる毎に、配置させた項目に対応する楽曲のサビ部分を再生させる構成としている。これにより、選曲メニュー画面に表示された楽曲名だけでなく、楽曲における最も特徴的なサビ部分のメロディーを加味して楽曲を選択させることができる。また、本第４制御例では、選曲期間において楽曲が決定された場合に、大当たりのラウンド数に応じて、楽曲の再生開始位置や再生開始タイミングを可変させる構成としている。具体的には、ラウンド数が多い（１６ラウンドの）大当たりの場合には、選曲期間が終了した時点で、楽曲の先頭から（イントロ部分）から再生を開始させ、１０ラウンド、および８ラウンドの大当たりの場合には、選曲期間が終了した時点で、楽曲のＡメロ部分から（即ち、イントロ部分をスキップして）再生を開始させる構成としている。一方で、ラウンド数が少ない（５ラウンドの）大当たりの場合には、遊技者が楽曲を決定した時点で、既に再生中のサビ部分の続きからそのまま楽曲の再生を継続させる（選曲期間が終了する前から楽曲を再生させる）構成としている。このように構成することで、少ないラウンド数の場合でも、サビ部分をより長い時間、遊技者に聴かせることができる。

【１２７６】

この第４制御例におけるパチンコ機１０が、第３制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、音声出力装置２２６におけるＲＡＭ３０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点、音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される

各種処理、音声出力装置２２６によって実行されるその他の処理については、第３制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第３制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１２７７】

まず、図１５１（ａ）を参照して、本第４制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成について説明する。図１５１（ａ）は、ＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図１５１（ａ）に示した通り、本第４制御例におけるＲＯＭ２２２は、第３制御例におけるＲＯＭ２２２の構成（図１４２（ａ）参照）に対して、疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂの規定内容が一部変更となっている点、および優先度規定テーブル２２２ｄａと、サビループ判別テーブル２２２ｄｂとが追加されている点で相違している。

【１２７８】

優先度規定テーブル２２２ｄａは、履歴エリアに配置させる項目の優先順位を定めたテーブルである。選曲メニュー画面における項目の初期配置を決定する際に、１回以上選択された楽曲の個数が３個未満であれば、履歴エリアの空きエリアに対して、この優先度規定テーブル２２２ｄａに規定された優先度が高い項目から順番に項目を配置させる構成としている（図１６３のＳ５２７５参照）。この優先度規定テーブル２２２ｄａの詳細について、図１５２（ｂ）を参照して後述する。

【１２７９】

サビループ判別テーブル２２２ｄｂは、最終ラウンドにおいて、サビ部分に対応する楽曲用データの再生終了タイミングとなった場合に、サビ部分を繰り返し再生させる（ループ再生させる）か否かを判別するために参照されるデータテーブルである（図１５８のＳ５９０５参照）。このサビループ判別テーブル２２２ｄｂの詳細については、図１５３を参照して後述する。

【１２８０】

次に、図１５２（ａ）を参照して、本第４制御例における疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂの詳細について説明する。この疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂは、上述した第３制御例と同様に、疑似少ラウンド演出を実行するか否かを判別（抽選）するために参照されるデータテーブルである。

【１２８１】

図１５２（ａ）に示した通り、本第４制御例における疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂは、演出態様を抽選するための演出抽選カウンタの値の範囲に対応付けて、疑似少ラウンド演出の実行可否（通常演出を実行するか、疑似少ラウンド演出を実行するか）が対応付けて規定されている。加えて、本第４制御例における疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂは、楽曲を再生する際の音声態様（再生態様）を疑似少ラウンド演出によって疑似的に報知されるラウンド数に合わせるか、本来のラウンド数に合わせるかについても、演出抽選カウンタの値に対応付けて規定されている。即ち、本第４制御例では、疑似少ラウンド演出の表示態様と、楽曲の再生態様とを一致させるか否かについても、この疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂによって抽選する構成としている。楽曲の再生態様が疑似少ラウンド演出によって報知されたラウンド数と一致しないことを遊技者が認識した場合には、疑似少ラウンド演出が実行されていることを理解させることができる。よって、継続演出（図１４１（ｂ）参照）が実行されるよりも前に、疑似少ラウンド演出が実行されたことを理解した遊技者に対して満足感を抱かせることができる。

【１２８２】

図１５２（ａ）に示した通り、大当たりＡにおいて、演出抽選カウンタの値が「０～４９」の範囲に対しては、表示態様として「通常演出」が対応付けて規定され、楽曲の再生態様として「８Ｒ・１０Ｒ用」が対応付けて規定されている。このため、大当たりＡに当選し、演出抽選カウンタの値が「０～４９」の範囲にある場合は、疑似少ラウンド演出が実行されず、大当たりの最初から８ラウンドの大当たりであることが報知される（通常演出が実行される）。また、楽曲の再生態様として、選曲期間の終了時に楽曲がＡメロ１部

分から再生される再生態様（８Ｒ・１０Ｒ用の再生態様）が設定される。このため、遊技者に対して第１特別図柄の大当たりの中では比較的ラウンド数が多い８ラウンドの大当たりであることを大当たりの開始時から遊技者に認識させることができる。よって、大当たりの開始時から大当たり中の遊技を安心して行わせることができる。演出抽選カウンタの値が取り得る「０～９９」の１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、表示態様「通常演出」、且つ、再生態様「８Ｒ・１０Ｒ用」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）は「０～４９」の５０個であるので、表示態様「通常演出」、且つ、再生態様「８Ｒ・１０Ｒ用」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【１２８３】

図１５２（ａ）に示した通り、大当たりＡにおいて、演出抽選カウンタの値が「５０～９４」の範囲に対しては、表示態様として「疑似少ラウンド演出」が対応付けて規定され、楽曲の再生態様として「５Ｒ用」が対応付けて規定されている。このため、大当たりＡに当選し、演出抽選カウンタの値が「５０～９４」の範囲にある場合は、疑似少ラウンド演出が実行され、８ラウンドの大当たりであるにも拘わらず、所定期間の間（５ラウンド目が終了するまでの間）、５ラウンド大当たりかのような表示演出（疑似少ラウンド演出）が実行される。加えて、楽曲の再生態様として、遊技者が楽曲を決定した時点で再生されている再生位置からそのまま楽曲の再生が継続される再生態様（５Ｒ用の再生態様）が設定される。これにより、継続演出が実行されるまでは、表示態様としても、音声の再生態様としても、５ラウンド大当たり（大当たりＢ、および大当たりＣ）と同一になるので、所定期間が経過するまでの間、疑似少ラウンド演出が実行されているのか、５ラウンドの大当たりが実行されているのかを識別することを困難にすることができる。よって、継続演出が実行された場合に、遊技者に対してより大きな喜びを与えることができる。演出抽選カウンタの値が取り得る「０～９９」の１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、表示態様「疑似少ラウンド演出」、且つ、再生態様「５Ｒ用」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）は「５０～９４」の４５個なので、表示態様「疑似少ラウンド演出」、且つ、再生態様「５Ｒ用」が決定される割合は４５％（４５／１００）である。

【１２８４】

図１５２（ａ）に示した通り、大当たりＡにおいて、演出抽選カウンタの値が「９５～９９」の範囲に対しては、表示態様として「疑似少ラウンド演出」が対応付けて規定され、楽曲の再生態様として「８Ｒ・１０Ｒ用」が対応付けて規定されている。このため、大当たりＡに当選し、演出抽選カウンタの値が「９５～９９」の範囲にある場合は、疑似少ラウンド演出が実行され、８ラウンドの大当たりであるにも拘わらず、所定期間の間（５ラウンド目が終了するまでの間）、５ラウンド大当たりかのような表示演出（疑似少ラウンド演出）が実行される。加えて、楽曲の再生態様として、選曲期間の終了時に楽曲がＡメロ１部分から再生される再生態様（８Ｒ・１０Ｒ用の再生態様）が設定される。これにより、少なくとも選曲期間において遊技者が楽曲を決定するまでの間は、表示態様としても、音声の再生態様としても、５ラウンド大当たり（大当たりＢ、および大当たりＣ）と同一になるが、楽曲を決定した後の音声の再生態様は５ラウンド大当たりとは異なる態様に設定される。よって、遊技者に対して音声の再生態様と表示態様とが合っていないことに対する違和感を抱かせることができるので、疑似少ラウンド演出が実行されていることを遊技者に容易に理解させることができる。これにより、継続演出が実行されるよりも前に疑似少ラウンド演出が実行されたことを見抜くことができた遊技者に対して、優越感を抱かせることができる。演出抽選カウンタの値が取り得る「０～９９」の１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、表示態様「疑似少ラウンド演出」、且つ、再生態様「８Ｒ・１０Ｒ用」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）は「９５～９９」の５個なので、表示態様「疑似少ラウンド演出」、且つ、再生態様「８Ｒ・１０Ｒ用」が決定される割合は５％（５／１００）である。

【１２８５】

また、図１５２（ａ）に示した通り、大当たりＤにおいて、演出抽選カウンタの値が「０～４９」の範囲に対しては、表示態様として「通常演出」が対応付けて規定され、楽曲

の再生態様として「１６Ｒ用」が対応付けて規定されている。このため、大当たりＤに当選し、演出抽選カウンタの値が「０～４９」の範囲にある場合は、疑似少ラウンド演出が実行されず、大当たりの最初から１６ラウンドの大当たりであることが報知される（通常演出が実行される）。また、楽曲の再生態様として、選曲期間の終了時に楽曲がイントロ部分から再生される再生態様（１６Ｒ用の再生態様）が設定される。このため、遊技者に対して第２特別図柄の大当たりの中では比較的ラウンド数が多い１６ラウンドの大当たりであることを大当たりの開始時から遊技者に認識させることができる。演出抽選カウンタの値が取り得る「０～９９」の１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、表示態様「通常演出」、且つ、再生態様「１６Ｒ用」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）は「０～４９」の５０個であるので、表示態様「通常演出」、且つ、再生態様「１６Ｒ用」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【１２８６】

図１５２（ａ）に示した通り、大当たりＤにおいて、演出抽選カウンタの値が「５０～９４」の範囲に対しては、表示態様として「疑似少ラウンド演出」が対応付けて規定され、楽曲の再生態様として「８Ｒ・１０用」が対応付けて規定されている。このため、大当たりＤに当選し、演出抽選カウンタの値が「５０～９４」の範囲にある場合は、疑似少ラウンド演出が実行され、１６ラウンドの大当たりであるにも拘わらず、所定期間の間（５ラウンド目が終了するまでの間）、１０ラウンド大当たりであるかのような表示演出（疑似少ラウンド演出）が実行される。加えて、楽曲の再生態様として、選曲期間の終了時に楽曲がＡメロ１部分から再生される再生態様（８Ｒ・１０Ｒ用の再生態様）が設定される。これにより、継続演出が実行されるまでは、表示態様としても、音声の再生態様としても、１０ラウンド大当たり（大当たりＥ、および大当たりＦ）と同一になるので、所定期間が経過するまでの間、疑似少ラウンド演出が実行されているのか、１０ラウンドの大当たりが実行されているのかを識別することを困難にすることができる。よって、継続演出が実行された場合に、遊技者に対してより大きな喜びを与えることができる。演出抽選カウンタの値が取り得る「０～９９」の１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、表示態様「疑似少ラウンド演出」、且つ、再生態様「５Ｒ用」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）は「５０～９４」の４５個なので、表示態様「疑似少ラウンド演出」、且つ、再生態様「８Ｒ・１０Ｒ用」が決定される割合は４５％（４５／１００）である。

【１２８７】

図１５２（ａ）に示した通り、大当たりＤにおいて、演出抽選カウンタの値が「９５～９９」の範囲に対しては、表示態様として「疑似少ラウンド演出」が対応付けて規定され、楽曲の再生態様として「１６Ｒ用」が対応付けて規定されている。このため、大当たりＤに当選し、演出抽選カウンタの値が「９５～９９」の範囲にある場合は、疑似少ラウンド演出が実行され、１６ラウンドの大当たりであるにも拘わらず、所定期間の間（５ラウンド目が終了するまでの間）、１０ラウンド大当たりかのような表示演出（疑似少ラウンド演出）が実行される。加えて、楽曲の再生態様として、選曲期間の終了時に楽曲がイントロ部分から再生される再生態様（１６Ｒ用の再生態様）が設定される。これにより、少なくとも選曲期間が終了するまでの間は、表示態様としても、音声の再生態様としても、１０ラウンド大当たり（大当たりＥ、および大当たりＦ）と同一になるが、選曲期間が終了した後の音声の再生態様は１０ラウンド大当たりとは異なる態様に設定される。よって、遊技者に対して音声の再生態様と表示態様とが合っていないことに対する違和感を抱かせることができるので、疑似少ラウンド演出が実行されていることを遊技者に容易に理解させることができる。これにより、継続演出が実行されるよりも前に疑似少ラウンド演出が実行されたことを見抜くことができた遊技者に対して、優越感を抱かせることができる。演出抽選カウンタの値が取り得る「０～９９」の１００個のカウンタ値（乱数値）のうち、表示態様「疑似少ラウンド演出」、且つ、再生態様「１６Ｒ用」に対応付けられているカウンタ値（乱数値）は「９５～９９」の５個なので、表示態様「疑似少ラウンド演出」、且つ、再生態様「１６Ｒ用」が決定される割合は５％（５／１００）である。

【１２８８】

このように、本第４制御例では、大当たりのラウンド数に応じて、楽曲の再生態様（楽曲の再生が開始されるタイミング、および楽曲の再生位置）を異ならせる構成としている。そして、疑似少ラウンド演出（実際のラウンド数よりも少ないラウンド数の（不利な）大当たりであるかのような演出）が実行される場合の一部（所定の割合）で、音声態様のみが実際の大当たりのラウンド数に対応する再生態様に設定される構成としている。このように構成することで、音声態様から、継続演出が実行されるよりも前に疑似少ラウンド演出が実行されたことを遊技者に察知させることが可能となる。よって、早めに疑似少ラウンド演出の実行中であることを察知できた遊技者に対して優越感を抱かせることができる。

【１２８９】

次に、図１５２（ｂ）を参照して、優先度規定テーブル２２２ｄａの規定内容について説明する。この優先度規定テーブル２２２ｄａは、上述した通り、履歴エリアに対して配置する項目の優先度（優先順位）を定めたデータテーブルである。選曲メニュー画面における項目の初期配置を決定する際に、１回以上選択された楽曲の個数が３個未満であれば、履歴エリアの空きエリアに対して、この優先度規定テーブル２２２ｄａに規定された優先度が高い項目から順番に項目が配置される。

【１２９０】

図１５２（ｂ）に示した通り、優先度規定テーブル２２２ｄａには、履歴エリアに配置させる優先度と、メニュー項目とが対応付けて規定されている。より具体的には、優先度規定テーブル２２２ｄａにおいて、優先度「高」に対しては、メニュー項目として「楽曲Ａ」が対応付けて規定され、優先度「中」に対しては、メニュー項目として「楽曲Ｊ」が対応付けて規定され、優先度「低」に対しては、メニュー項目として「楽曲Ｅ」が対応付けて規定されている。これらの項目は、より多くの遊技者に知られている可能性が高い楽曲ほど、高い優先度となるように設定されている。具体的には、例えば、優先度「高」に対応する「楽曲Ａ」として、パチンコ機１０のモチーフとなった作品のオープニング曲（テーマ曲）が規定され、優先度「中」に対応する「楽曲Ｊ」として、モチーフとなった作品のエンディング曲が規定され、優先度「低」に対応する「楽曲Ｅ」として、モチーフとなった作品の挿入歌が規定されている。

【１２９１】

優先度規定テーブル２２２ｄａを参照して履歴エリアに配置させる項目を決定することにより、例えば、１回以上選択された楽曲の個数が２個の状態で確変状態に移行した場合は、選曲メニュー画面の初期配置として、まず、遊技者によって１回以上選択されている２個の楽曲（項目）が履歴エリアに配置される。そして、項目１個分の空きエリアに対して、優先度「高」に対応する項目である「楽曲Ａ」が配置される。また、１回以上選択された楽曲の個数が１個の状態で確変状態に移行した場合は、遊技者によって１回以上選択されている１個の項目を履歴エリアに配置させ、項目２個分の空きエリアに対して、優先度が「高」に対応する「楽曲Ａ」と、優先度が「中」に対応する「楽曲Ｊ」とが格納される。更に、楽曲が１回も選択されていない場合には、優先度規定テーブル２２２ｄａに規定されている３つの項目が全て履歴エリアに格納される。

【１２９２】

このように、本第４制御例では、楽曲の選択回数が少ない（１回以上選択された楽曲が３個未満の）場合において、履歴エリアの空きエリアに配置させる項目の優先度を、優先度規定テーブル２２２ｄａによって予め規定しておく構成としている。この優先度規定テーブル２２２ｄａは、より多くの遊技者に知られている可能性が高い楽曲ほど優先度が高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、楽曲の選択回数が少ない場合であっても、履歴エリアに対して遊技者が選択する可能性が高い楽曲を配置させることができる。よって、楽曲を選択する際における遊技者の利便性を高めることができる。

【１２９３】

次に、図１５３を参照して、上述したサビループ判別テーブル２２２ｄｂの詳細について説明する。図１５３は、サビループ判別テーブル２２２ｄｂの規定内容を示した図であ

る。このサビループ判別テーブル２２２ｄｂは、上述した通り、最終ラウンドの間にサビ部分に対応する楽曲用データの再生が終了した場合に、再生が終了したサビ部分を再度ループ再生させるか否かを判別するために参照されるデータテーブルである。

【１２９４】

図１５３に示した通り、このサビループ判別テーブル２２２ｄｂは、現在再生中の楽曲におけるサビ部分の再生時間の範囲と、ループ再生が可能と判定される入賞個数（最終ラウンドにおいて左特定入賞口６５０ａに入球した遊技球の個数）とが対応付けて規定されている。ここで、上述した通り、パチンコ機１０における遊技球の発射間隔（１の遊技球を発射してから、次の遊技球を発射するまでの間隔）は最短で０．６秒となるように構成している。大当たりの間は、多くの場合、遊技者が最短の発射間隔で遊技球を発射するのが通常であると考えられるため、最終ラウンドにおいて遊技球は約０．６秒間隔で左特定入賞口６５０ａに入球（入賞）する。これにより、最終ラウンドにおける入賞個数によって、エンディング演出が開始されるまでの大まかな時間を予測することができる。サビループ判別テーブル２２２ｄｂは、最終ラウンドにおける入賞個数から予測されるエンディング演出が開始されるまでの残り時間がサビ部分の再生時間以上となる場合に、サビ部分のループ再生を許容し、サビ部分の再生時間未満となる場合にはサビ部分のループ再生が制限されるように対応関係が規定されている。なお、楽曲Ａ～楽曲Ｚ、および楽曲ａの中で最もサビ部分が短い楽曲のサビ部分の長さは７秒間である。よって、図１５３に示した通り、サビループ判別テーブル２２２ｄｂには、サビ部分の再生時間（Ｌ）が７秒以上の範囲についてのみ規定されている。

【１２９５】

より具体的には、図１５３に示した通り、サビ部分の再生時間（Ｌ）が７秒以上、且つ、７．６秒未満の範囲に対しては、サビ部分のループ再生を許容する入賞個数として、「０～３」が対応付けて規定されている。入賞個数が３個以下の状態であれば、サビ部分の再生が終了した直後に４個目の入賞が検出されたとしても、最終ラウンドが終了するまでに５個目～１０個目の６個分の入賞を検出するまでの時間である約３．６秒間（０．６秒間隔×６個）が確保できる。加えて、上述した通り、エンディング演出の開始タイミングは、大当たりの最終ラウンドが終了してから最大で４秒間遅延させることができる。よって、エンディング演出が開始されるまでの間には、７．６秒以上の時間が経過する可能性が高いため、７．６秒未満の再生時間のサビ部分であれば、ループ再生させてもエンディング演出の開始までにサビ部分の再生が終了する可能性が高くなる。従って、サビ部分の再生時間（Ｌ）が７．６秒未満の範囲の場合には、入賞個数が３個以下の範囲に対して、サビ部分のループ再生を許容するようにサビループ判別テーブル２２２ｄｂが規定されている。

【１２９６】

また、図１５３に示した通り、サビ部分の再生時間（Ｌ）が７．６秒以上、且つ、８．２秒未満の範囲に対しては、サビ部分のループ再生を許容する入賞個数として、「０～２」が対応付けて規定されている。入賞個数が２個以下の状態であれば、サビ部分の再生が終了した直後に３個目の入賞が検出されたとしても、最終ラウンドが終了するまでに４個目～１０個目の７個分の入賞を検出するまでの約４．２秒間（０．６秒間隔×７個）と、エンディング演出の開始を遅延させることができる４秒間とを加算した８．２秒間を、サビ部分のループ再生を行うための時間として確保することができる。よって、８．２秒未満の再生時間のサビ部分であれば、ループ再生させてもエンディング演出の開始までにサビ部分の再生が終了する可能性が高くなるので、サビ部分の再生時間（Ｌ）が７．６秒以上、且つ、８．２秒未満の範囲の場合には、入賞個数が２個以下の範囲に対して、サビ部分のループ再生を許容するようにサビループ判別テーブル２２２ｄｂが規定されている。

【１２９７】

また、図１５３に示した通り、サビ部分の再生時間（Ｌ）が８．２秒以上、且つ、８．８秒未満の範囲に対しては、サビ部分のループ再生を許容する入賞個数として、「０，１」が対応付けて規定されている。入賞個数が１個以下の状態であれば、サビ部分の再生が

終了した直後に２個目の入賞が検出されたとしても、最終ラウンドが終了するまでに３個目～１０個目の８個分の入賞を検出するまでの約４．８秒間（０．６秒間隔×８個）と、エンディング演出の開始を遅延させることができる４秒間とを加算した８．８秒間を、サビ部分のループ再生を行うための時間として確保することができる。よって、８．８秒未満の再生時間のサビ部分であれば、ループ再生させてもエンディング演出の開始までにサビ部分の再生が終了する可能性が高くなるので、サビ部分の再生時間（Ｌ）が８．２秒以上、且つ、８．８秒未満の範囲の場合には、入賞個数が１個以下の範囲に対して、サビ部分のループ再生を許容するようにサビループ判別テーブル２２２ｄｂが規定されている。

【１２９８】

また、図１５３に示した通り、サビ部分の再生時間（Ｌ）が８．８秒以上、且つ、９．４秒未満の範囲に対しては、サビ部分のループ再生を許容する入賞個数として、「０」のみが対応付けて規定されている。入賞個数が０個の状態であれば、サビ部分の再生が終了した直後に１個目の入賞が検出されたとしても、最終ラウンドが終了するまでに２個目～１０個目の９個分の入賞を検出するまでの約５．４秒間（０．６秒間隔×９個）と、エンディング演出の開始を遅延させることができる４秒間とを加算した９．４秒間を、サビ部分のループ再生を行うための時間として確保することができる。よって、９．４秒未満の再生時間のサビ部分であれば、ループ再生させてもエンディング演出の開始までにサビ部分の再生が終了する可能性が高くなるので、サビ部分の再生時間（Ｌ）が８．８秒以上、且つ、９．４秒未満の範囲の場合には、入賞個数が０個以下の範囲に対して、サビ部分のループ再生を許容するようにサビループ判別テーブル２２２ｄｂが規定されている。

【１２９９】

これらに対して、図１５３に示した通り、サビ部分の再生時間（Ｌ）が９．４秒以上の範囲の場合には、ループ再生が許容されることは無い。これは、入賞個数に拘わらず、サビ部分の再生中にエンディング演出の開始タイミングとなってしまう可能性が高いからである。

【１３００】

このように、本第４制御例では、最終ラウンドにおいてサビ部分の再生が終了した場合に、このサビループ判別テーブル２２２ｄｂによってサビ部分をループ再生させるか否か判別する構成としている。このように構成することで、エンディング演出が開始されるまでの間にサビ部分をループ再生させることができるかどうか（サビ部分の再生途中にエンディング演出が開始されてしまう可能性が低いかどうか）を正確に判別することができる。よって、サビ部分の再生途中でエンディング演出が開始される可能性を低減することができるので、大当たりの最終ラウンド（およびエンディング遅延期間）の間に、サビ部分を完全な形で再生することができる。

【１３０１】

次に、図１５１（ｂ）を参照して、本第４制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成について説明する。図１５１（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図１５１（ｂ）に示した通り、本第４制御例におけるＲＡＭ２２３は、第３制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図１４２（ｂ）参照）に対して、ループ判別フラグ２２３ｄａと、再生態様格納エリア２２３ｄｂと、入賞個数カウンタ２２３ｄｃとが追加されている点で相違している。

【１３０２】

ループ判別フラグ２２３ｄａは、サビ部分のループ再生の可否を判別する期間であるか否かを示すフラグである。このループ判別フラグ２２３ｄａがオンであればループ再生の可否を判別する期間（即ち、大当たりの最終ラウンド）であることを示し、オフであれば、ループ再生の可否を判別する期間ではないことを示す。このループ判別フラグ２２３ｄａは、大当たりの最終ラウンドの開始時にオンに設定され（図１６１のＳ５４２１参照）、大当たりのエンディング期間の開始時にオフに設定される（図１５９のＳ４４８４参照）。

【１３０３】

再生態様格納エリア２２３ｄｂは、楽曲の再生態様（５Ｒ用、８Ｒ・１０Ｒ用、１６Ｒ用のいずれであるか）を示すデータを格納するための記憶領域である。この再生態様格納エリア２２３ｄｂには、大当たりのラウンド数、および疑似少ラウンド演出の実行可否の抽選結果に応じた再生態様を示すデータが格納される（図１６０のＳ５８４１，Ｓ５８４２参照）。この再生態様格納エリア２２３ｄｂに格納されたデータに基づいて、楽曲が決定された場合における再生態様が設定される。

【１３０４】

入賞個数カウンタ２２３ｄｃは、大当たりの各ラウンドにおいて右特定入賞口６５ａ、または左特定入賞口６５０ａに対して入賞した遊技球の個数をカウントするためのカウンタである。この入賞個数カウンタ２２３ｄｃは、初期値が０に設定されており、主制御装置１１０において右特定入賞口６５ａ、または左特定入賞口６５０ａに対する入賞を検出した場合に出力される入賞コマンドを受信する毎に値が１ずつ加算される（図１５９のＳ４４８６参照）。また、各ラウンドが終了した場合に値が０にリセットされる（図１５９のＳ４４８４、図１６４のＳ５５２１参照）。大当たりの最終ラウンド（ループ判別フラグ２２３ｄａがオンの間）においてサビ部分の再生が終了した場合には、この入賞個数カウンタ２２３ｄｃの値と、上述したサビループ判別テーブル２２２ｄｂとが参照されて、サビ部分をループ再生するか否かが判別される（図１５８のＳ５９０５参照）。

【１３０５】

次いで、図１５４を参照して、本第４制御例における音声出力装置２２６のＲＡＭ３０３の構成について説明する。図１５４は、本第４制御例におけるＲＡＭ３０３の構成を示したブロック図である。図１５４に示した通り、本第４制御例におけるＲＡＭ３０３は、第３制御例（および第２制御例）におけるＲＡＭ３０３の構成（図１２６参照）に対して、仮選曲フラグ３０３ｇが追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第３制御例と同一であるので、その詳細な説明については省略する。

【１３０６】

仮選曲フラグ３０３ｇは、選曲期間において、遊技者の操作ボタン２３０に対する操作によって選曲エリアに配置された（仮選曲された）楽曲のサビ部分をループ再生させるべき状態であるか否かを示すフラグである。この仮選曲フラグ３０３ｇがオンであれば、サビ部分のループ再生を行うべき状態であることを示し、オフであれば、サビ部分のループ再生を行うべき状態ではないことを示す。この仮選曲フラグ３０３ｇは、選曲メニュー画面が表示された状態において、遊技者により操作ボタン２３０が操作され、選曲エリアに対して新たな項目が配置される毎にオンに設定される（図１６８のＳ９５０７参照）。また、５ラウンド大当たりにおいて選曲期間中に楽曲を遊技者が決定した（中央ボタンＣＢを遊技者が押下した）場合、若しくは５ラウンド以外の大当たりにおいて選曲期間が終了した場合にオフに設定される（図１６７のＳ９２３３，Ｓ９２３９参照）。この仮選曲フラグ３０３ｇがオンの間は、サビ部分をループ再生するように制御される（図１６９のＳ９６０３参照）。

【１３０７】

＜第４制御例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１５５から図１６５を参照して、本第４制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１５５を参照して、本第４制御例における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理１１について説明する。図１５５は、メイン処理１１を示したフローチャートである。

【１３０８】

このメイン処理１１（図１５５参照）のうち、Ｓ４１０１～Ｓ４１１１，Ｓ４１１４～Ｓ４１１８、およびＳ４１５２の各処理では、それぞれ第３制御例におけるメイン処理１０（図示せず）のＳ４１０１～Ｓ４１１１，Ｓ４１１３～Ｓ４１１８、およびＳ４１５２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第４制御例におけるメイン処理１１（図１５５参照）では、Ｓ４１１１の処理が終了すると、第３制御例における操作検出処理１０（図１４４参照）に代えて、操作検出処理１１を実行する（Ｓ４１７１）。詳細について

は図１５６を参照して後述するが、この操作検出処理１１（Ｓ４１７１）は、操作検出処理１０（図１４４参照）と同様に、操作ボタン２３０に対する操作（押下）を監視して、操作を検出した場合に操作内容に応じた制御を実行するための処理である。

【１３０９】

操作検出処理１１（Ｓ４１７１）が終了すると、次に、大当たりの最終ラウンドにおいて、サビ部分の再生が終了した場合に、サビ部分をループ再生するか否かを判別するためのサビ部分ループ処理を実行する（Ｓ４１７２）。このサビ部分ループ処理（Ｓ４１７２）の詳細については、図１５８を参照して後述する。また、サビ部分ループ処理（Ｓ４１７２）が終了すると、主制御装置１１０から受信したコマンドの種別に応じた制御を行うためのコマンド判定処理１１を実行して（Ｓ４１７３）、処理をＳ４１６２へと移行する。

【１３１０】

次に、図１５６のフローチャートを参照して、上述した操作検出処理１１（Ｓ４１７１）の詳細について説明する。この操作検出処理１１（Ｓ４１７１）は、上述した通り、第３制御例における操作検出処理１０（図１４４参照）に代えて実行される処理である。この操作検出処理１１（Ｓ４１７１）のうち、Ｓ５１０１～Ｓ５１０６，Ｓ５１０９、およびＳ５１１０の各処理では、それぞれ第３制御例における操作検出処理１０（図１４４参照）のＳ５１０１～Ｓ５１０６，Ｓ５１０９、およびＳ５１１０の各処理と同一の処理が実行される。

【１３１１】

また、本第４制御例における操作検出処理１１（図１５６参照）では、Ｓ５１０６の処理において、中央ボタンＣＢに対する操作を検出したと判別した場合は（Ｓ５１０６：Ｙｅｓ）、第３制御例における楽曲決定処理（図１４５参照）に代えて、楽曲決定処理１１を実行して（Ｓ５１３１）、本処理を終了する。この楽曲決定処理１１（Ｓ５１３１）は、選択した項目の種別と、大当たりのラウンド数とに応じて選曲期間の終了後、若しくは選択した直後から再生する楽曲を決定するための処理である。この楽曲決定処理１１（Ｓ５１３１）の詳細については、図１５７を参照して後述する。

【１３１２】

また、本第４制御例における操作検出処理１１（図１５６参照）では、Ｓ５１１０の処理が終了すると、Ｓ５１０９の処理によって更新されたメニュー位置ポインタ２２３ａｂの値に対応する楽曲のサビ部分をループ再生させるための音声用仮選曲コマンドを設定して（Ｓ５１３２）、本処理を終了する。ここで設定された音声用仮選曲コマンドは、メイン処理１１（図１５５参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において音声出力装置２２６に対して出力される。音声出力装置２２６は、音声用仮選曲コマンドを受信すると、受信したコマンドが示す楽曲のサビ部分から再生の開始を設定する。これにより、遊技者が操作ボタン２３０を操作して、新たな項目が選曲エリアに配置される毎に、当該配置された項目に対応するサビ部分を再生させることができる。よって、楽曲名だけでなく、サビ部分のメロディーも加味して楽曲を選択させることができるので、より正確に好みの楽曲を選択させることができる。従って、遊技者の利便性をより高めることができる。

【１３１３】

次に、図１５７を参照して、上述した楽曲決定処理１１（Ｓ５１３１）の詳細について説明する。この楽曲決定処理１１（Ｓ５１３１）は、上述した通り、第３制御例における楽曲決定処理（図１４５参照）に代えて実行される処理である。

【１３１４】

この第４制御例における楽曲決定処理１１（図１５７参照）のうち、Ｓ５８０１～Ｓ５８０６の各処理では、それぞれ第３制御例における楽曲決定処理（図１４５参照）のＳ５８０１～Ｓ５８０６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第４制御例における楽曲決定処理１１（図１５７参照）では、Ｓ５８０１の処理において遊技者によってランダム選曲が決定されていない（メニュー位置ポインタ２２３ａｂの最上位ビットがオン（１）でない）と判別した場合に（Ｓ５８０１：Ｎｏ）、次いで、再生態様格納エリア２２３

ｄｂに格納されているデータを読み出して（Ｓ５８１１）、読み出したデータが５Ｒ用の再生態様に対応するデータであるかを判別する（Ｓ５８１２）。

【１３１５】

Ｓ５８１２の処理において、５Ｒ用の再生態様に対応するデータが再生態様格納エリア２２３ｄｂに格納されていない（即ち、８Ｒ・１０Ｒ用、または１６Ｒ用の再生態様に対応するデータが格納されている）と判別した場合は（Ｓ５８１２：Ｎｏ）、処理をＳ５８０２へと移行する。一方、Ｓ５８１２の処理において、５Ｒ用の再生態様に対応するデータが再生態様格納エリア２２３ｄｂに格納されていたと判別した場合は（Ｓ５８１２：Ｙｅｓ）、サビ部分のループ再生の解除を通知するための音声用ループ解除コマンドを設定して（Ｓ５８１３）、本処理を終了する。ここで設定された音声用ループ解除コマンドは、メイン処理１１（図１５５参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において音声出力装置２２６に対して出力される。音声出力装置２２６は、音声用ループ解除コマンドを受信すると、サビ部分のループ再生を解除する（即ち、仮選曲フラグ３０３ｇをオフに設定する）。これにより、現在再生中のサビ部分の再生時間が終了すると、サビ部分がループ再生されずに、サビ部分の次の再生順に規定されているパート（楽曲用データ）の再生が設定される。以降は、楽曲用データの再生順に従って、各楽曲用データが順番に再生される。これにより、ラウンド数が少なく、大当たりが終了するまでの期間（即ち、楽曲を再生可能な期間）が短くなり易い５ラウンド大当たりにおいて、楽曲を決定した時点から（即ち、選曲期間の終了を待たずに）楽曲を再生させることができる。よって、ラウンド数が少ない５ラウンド大当たりにおいて、大当たり終了までの比較的短い期間を有効利用して楽曲を再生させることができる。

【１３１６】

また、本第４制御例における楽曲決定処理１１（図１５７参照）では、Ｓ５８０５の処理が終了すると、選曲期間用の楽曲の再生を設定して（Ｓ５８１４）、処理をＳ５８０６に移行する。ランダム選曲が決定された場合（Ｓ５８０１：Ｙｅｓ）に、ランダム選曲テーブル２２２ｃａを用いた抽選により決定された楽曲のサビ部分を再生させずに、選曲期間用の楽曲の再生を設定するのは、選曲期間中にランダム選曲を何度も決定することにより、「楽曲ａ」のサビ部分が再生されるかどうかを何度も判別する変則的な選択方法を防止し、１の大当たりにつき、「楽曲ａ」が再生されるかどうかを１回のみ確認可能に構成するためである。

【１３１７】

次に、図１５８を参照して、上述したサビ部分ループ処理（Ｓ４１７２）について説明する。図１５８は、このサビ部分ループ処理（Ｓ４１７２）を示したフローチャートである。このサビ部分ループ処理（Ｓ４１７２）は、上述した通り、大当たりの最終ラウンドにおいて、サビ部分の再生が終了した場合に、サビ部分をループ再生するか否かを判別するための処理である。

【１３１８】

サビ部分ループ処理（図１５８参照）では、まず、ループ判別フラグ２２３ｄａがオンであるか否かを判別し（Ｓ５９０１）、ループ判別フラグ２２３ｄａがオフであると判別した場合は（Ｓ５９０１：Ｎｏ）、サビ部分をループ再生させる可能性が無いため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ５９０１の処理において、ループ判別フラグ２２３ｄａがオンであると判別した場合は（Ｓ５９０１：Ｙｅｓ）、次いで、現在再生中のパートがサビ部分であるか否かを判別し（Ｓ５９０２）、サビ部分を再生中でないと判別した場合は（Ｓ５９０２：Ｎｏ）、サビ部分をループ再生させる可能性が無いため、そのまま本処理を終了する。

【１３１９】

一方、Ｓ５９０２の処理において、再生中のパートがサビ部分であると判別した場合は（Ｓ５９０２：Ｙｅｓ）、次に、サビ部分の残りの再生時間（残再生時間タイマ２２３ｂｂの値）が０であるかを判別し（Ｓ５９０３）、サビ部分の残りの再生時間（残再生時間タイマ２２３ｂｂの値）が０でないと判別した場合は（Ｓ５９０３：Ｎｏ）、サビ部分の

再生を継続させるために、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ５９０３の処理において、サビ部分の残りの再生時間（残再生時間タイマ２２３ｂｂの値）が０になったと判別した場合は（Ｓ５９０３：Ｙｅｓ）、サビ部分のループ再生の実行可否を判別するためのＳ５９０４～Ｓ５９０７の処理を実行する。

【１３２０】

より具体的には、まず、サビループ判別テーブル２２２ｄｂ（図１５３参照）を読み出して（Ｓ５９０４）、読み出したサビループ判別テーブル２２２ｄｂの規定内容と、今回再生中の楽曲のサビ部分の再生時間（Ｌ）と、入賞個数カウンタ２２３ｄｃの値とに基づいて、サビ部分のループ再生の実行可否を判定する（Ｓ５９０５）。なお、上述した通り、サビループ判別テーブル２２２ｄｂ（図１５３参照）は、エンディング演出が開始されるよりも前にサビ部分が終了する可能性が高い場合に、サビ部分のループ再生を許容するように設定されている。

【１３２１】

次に、Ｓ５９０５の処理による判定結果が、ループ再生の実行に対応する判定結果であるかを判別して（Ｓ５９０６）、ループ再生の実行に対応する判定結果でないと判別した場合は（Ｓ５９０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ５９０６の処理において、ループ再生の実行に対応する判定結果であると判別した場合は（Ｓ５９０６：Ｙｅｓ）、サビ部分のループ再生を示す音声用ループ再生コマンドを設定して（Ｓ５９０７）、本処理を終了する。ここで設定された音声用ループ再生コマンドは、メイン処理１１（図１５５参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において音声出力装置２２６に対して出力される。音声出力装置２２６は、音声用ループ再生コマンドを受信すると、再生を終了したサビ部分を再度先頭から再生させる。これにより、エンディング演出が開始されるまでの間に、より多くの回数、楽曲において最も盛り上がる部分であるサビ部分を遊技者に聴かせることができる。よって、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。

【１３２２】

次に、図１５９を参照して、本第４制御例における当たり関連処理１１（Ｓ４３８１）について説明する。この当たり関連処理１１（Ｓ４３８１）は、第３制御例における当たり関連処理１０（図１４６参照）に代えて実行される処理である。この第４制御例における当たり関連処理１１（Ｓ４３８１）のうち、Ｓ４４０１～Ｓ４４０４，Ｓ４４０６，Ｓ４４０７，Ｓ４４０９，Ｓ４４６２、およびＳ４４６４～Ｓ４４６６の各処理では、それぞれ第３制御例における当たり関連処理１０（図１４６参照）のＳ４４０１～Ｓ４４０４，Ｓ４４０６，Ｓ４４０７，Ｓ４４０９，Ｓ４４６２、およびＳ４４６４～Ｓ４４６６の各処理と同一の処理が実行される。

【１３２３】

また、本第４制御例における当たり関連処理１１（図１５９参照）では、Ｓ４４０４の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にオープニングコマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ４４０４：Ｙｅｓ）、第３制御例における疑似少ラウンド抽選処理（図１４７参照）に代えて、疑似少ラウンド抽選処理１１を実行し（Ｓ４４８１）、処理をＳ４４０６に移行する。詳細については図１６０を参照して後述するが、この疑似少ラウンド抽選処理１１（Ｓ４４８１）は、第３制御例における疑似少ラウンド抽選処理（図１４７参照）と同様に、疑似少ラウンド演出の実行可否を判別するための処理である。

【１３２４】

また、本第４制御例における当たり関連処理１１（図１５９参照）では、Ｓ４４０７の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にラウンド数コマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ４４０７：Ｙｅｓ）、第３制御例におけるラウンド数コマンド処理１０（図１４８参照）に代えて、ラウンド数コマンド処理１１を実行し（Ｓ４４８２）、本処理を終了する。詳細については図１６１を参照して後述するが、このラウンド数コマンド処理１１（Ｓ４４８２）は、ラウンド数コマンドが示すラウンド数に応じた

制御を行うための処理である。
【１３２５】
また、本第４制御例における当たり関連処理１１（図１５９参照）では、Ｓ４４６２の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にインターバルコマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ４４６２：Ｙｅｓ）、第３制御例におけるインターバルコマンド処理１０（図１４９参照）に代えて、インターバルコマンド１１を実行し（Ｓ４４８３）、本処理を終了する。詳細については図１６４を参照して後述するが、このインターバルコマンド処理１１（Ｓ４４８３）は、インターバルの種別（何ラウンド目のインターバルであるか）に応じた制御を行うための処理である。
【１３２６】
また、本第４制御例における当たり関連処理１１（図１５９参照）では、Ｓ４４０９の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にエンディングコマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ４４０９：Ｙｅｓ）、ループ判別フラグ２２３ｄａをオフに設定すると共に、入賞個数カウンタ２２３ｄｃを0にリセットして（Ｓ４４８４）、処理をＳ４４６４に移行する。このＳ４４８４の処理により、サビ部分のループ再生を判別する期間を終了させることができる。
【１３２７】
また、本第４制御例における当たり関連処理１１（図１５９参照）では、Ｓ４４６５の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に楽曲コマンドが含まれていないと判別した場合に（Ｓ４４６５：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に入賞コマンドが含まれているか否かを判別し（Ｓ４４８５）、入賞コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４４８５：Ｙｅｓ）、入賞個数カウンタ２２３ｄｃの値に１を加算して（Ｓ４４８６）、本処理を終了する。入賞個数カウンタ２２３ｄｃの値を入賞コマンドに応じて更新することにより、大当たりの各ラウンドの進行状況（ラウンドが終了するまでの大まかな残り時間）を把握することができる。よって、最終ラウンドにおいて、サビ部分を最後まで再生しきることができるだけの期間が残されているかどうかを、この入賞個数カウンタ２２３ｄｃのカウンタ値を加味して正確に判断することができる。一方、Ｓ４４８５の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に入賞コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４４８５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【１３２８】
次に、図１６０を参照して、上述した疑似少ラウンド抽選処理１１（Ｓ４４８１）の詳細について説明する。図１６０は、疑似少ラウンド抽選処理１１（Ｓ４４８１）を示したフローチャートである。この疑似少ラウンド抽選処理１１（Ｓ４４８１）は、上述した通り、第３制御例における疑似少ラウンド抽選処理（図１４７参照）に代えて実行される処理である。この第４制御例における疑似少ラウンド抽選処理１１（Ｓ４４８１）のうち、Ｓ５８３１～Ｓ５８３８の各処理では、それぞれ第３制御例における疑似少ラウンド抽選処理（図１４７参照）のＳ５８３１～Ｓ５８３８の各処理と同一の処理が実行される。
【１３２９】
また、本第４制御例における疑似少ラウンド抽選処理１１（図１６０参照）では、Ｓ５８３４の処理において、疑似少ラウンド演出を実行すると判別した場合に（Ｓ５８３４：Ｙｅｓ）、疑似少ラウンド演出の実行可否の抽選と同時に、疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂ（図１５２（ａ）参照）を用いた抽選で決定された楽曲の再生態様を示すデータを再生態様格納エリア２２３ｄｂに格納して（Ｓ５８４１）、処理をＳ５８３５に移行する。Ｓ５８４１の処理によって格納されたデータに基づいて、選曲期間中に楽曲が決定された場合に、当該決定された楽曲の再生態様を適切に設定することができる。これにより、疑似少ラウンド演出（実際のラウンド数よりも少ないラウンド数の（不利な）大当たりであるかのような演出）が実行される場合の一部（所定の割合）で、音声態様のみを実際の大当たりのラウンド数に対応する再生態様に設定することができる。このように構成することで、音声態様から、継続演出が実行されるよりも前に疑似少ラウンド演出が実行

されたことを遊技者に察知させることが可能となる。よって、早めに疑似少ラウンド演出の実行中であることを察知できた遊技者に対して優越感を抱かせることができる。

【１３３０】

また、本第４制御例における疑似少ラウンド抽選処理１１（図１６０参照）では、Ｓ５８３１の処理において、今回当選した大当たりが大当たりＡでも大当たりＤでもない（即ち、大当たりＢ，Ｃ，Ｅ，Ｆのいずれかである）と判別した場合（Ｓ５８３１：Ｎｏ）、および、Ｓ５８３４の処理において、疑似少ラウンド演出を実行しないと判別した場合には（Ｓ５８３４：Ｎｏ）、大当たりのラウンド数に対応する楽曲の再生態様を示すデータを再生態様格納エリア２２３ｄｂに格納して（Ｓ５８４２）、本処理を終了する。具体的には、今回の大当たりが大当たりＢ，Ｃのいずれか（５ラウンド大当たり）であれば、「５Ｒ用」の再生態様に対応するデータを格納する一方で、大当たりＥ，Ｆのいずれか（１０ラウンド大当たり）であれば、「８Ｒ・１０Ｒ用」の再生態様に対応するデータを格納する。また、今回の大当たりが大当たりＡ（８ラウンド大当たり）であり、且つ、疑似少ラウンド演出を実行しない場合には、「８Ｒ・１０Ｒ用」の再生態様に対応するデータを再生態様格納エリア２２３ｄｂに格納する一方で、大当たりＤ（１６ラウンド大当たり）であり、且つ、疑似少ラウンド演出を実行しない場合には、「１６Ｒ用」の再生態様に対応するデータを格納する。

【１３３１】

この疑似少ラウンド抽選処理１１（図１６０参照）を実行することにより、大当たりのラウンド数に応じて、楽曲の再生態様（楽曲の再生が開始されるタイミング、および楽曲の再生位置）を異ならせることができる。そして、疑似少ラウンド演出が実行される場合の一部（所定の割合）で、音声態様のみが実際の大当たりのラウンド数に対応する再生態様を設定することができる。これにより、音声態様から、継続演出が実行されるよりも前に疑似少ラウンド演出が実行されたことを遊技者に察知させることが可能となる。よって、早めに疑似少ラウンド演出の実行中であることを察知できた遊技者に対して優越感を抱かせることができる。

【１３３２】

次に、図１６１のフローチャートを参照して、上述したラウンド数コマンド処理１１（Ｓ４４８２）の詳細について説明する。このラウンド数コマンド処理１１（Ｓ４４８２）は、上述した通り、第３制御例におけるラウンド数コマンド処理１０（図１４８参照）に代えて実行される処理である。

【１３３３】

この第４制御例におけるラウンド数コマンド処理１１（図１６１参照）のうち、Ｓ５４０１～Ｓ５４０６、およびＳ５４１１の各処理では、それぞれ第３制御例におけるラウンド数コマンド処理１０（図１４８参照）のＳ５４０１～Ｓ５４０６、およびＳ５４１１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第４制御例におけるラウンド数コマンド処理１１（図１６１参照）では、Ｓ５４０２の処理において、今回のラウンド数コマンドにより通知されたラウンド数が最終ラウンドであると判別した場合に（Ｓ５４０２：Ｙｅｓ）、ループ判別フラグ２２３ｄａをオンに設定して（Ｓ５４２１）、処理をＳ５４０３に移行する。このＳ５４２１の処理でループ判別フラグ２２３ｄａをオンに設定しておくことにより、最終ラウンド中にサビ部分の再生時間が経過したタイミングで、サビ部分をループ再生させるか否かを判別することができる。これにより、１の大当たりの実行中にサビ部分が再生される機会をより多くすることができる。

【１３３４】

また、本第４制御例におけるラウンド数コマンド処理１１（図１６１参照）では、Ｓ５４０６の処理において、今回のラウンド数コマンドにより通知されたラウンド数が１ラウンド目であると判別した場合に（Ｓ５４０６：Ｙｅｓ）、第３制御例（および第２制御例）における選曲期間設定処理（図１３２参照）に代えて、選曲期間設定処理１１を実行し（Ｓ５４２２）、本処理を終了する。この選曲期間設定処理１１（Ｓ５４２２）の詳細について、図１６２を参照して説明する。

【１３３５】
図１６２は、選曲期間設定処理１１（Ｓ５４２２）を示したフローチャートである。この選曲期間設定処理１１（Ｓ５４２２）のうち、Ｓ５２０５，Ｓ５２０６，Ｓ５２０８～Ｓ５２１３，Ｓ５２２１、およびＳ５２２２の各処理では、それぞれ第３制御例（および第２制御例）における選曲期間設定処理（図１３２参照）のＳ５２０５，Ｓ５２０６，Ｓ５２０８～Ｓ５２１３，Ｓ５２２１、およびＳ５２２２の各処理と同一の処理が実行される。
【１３３６】
また、第４制御例における選曲期間設定処理１１（図１６２参照）では、まず、履歴エリアに配置する項目を設定するための履歴エリア設定処理を実行して（Ｓ５２３１）、処理をＳ５２０５へと移行する。この履歴エリア設定処理（Ｓ５２３１）の詳細について、図１６３を参照して説明する。
【１３３７】
図１６３は、履歴エリア設定処理（Ｓ５２３１）を示すフローチャートである。この履歴エリア設定処理（Ｓ５２３１）は、上述した通り、履歴エリアに配置する項目を設定するための処理である。この履歴エリア設定処理（Ｓ５２３１）では、まず、選曲回数格納エリア２２３ａｃ（図１０５（ｂ）参照）に格納されているデータを読み出して（Ｓ５２７１）、再生回数が１以上の楽曲が３つ以上あるか否かを判別する（Ｓ５２７２）。Ｓ５２７２の処理において、再生回数が１以上の楽曲が３つ未満であると判別した場合は（Ｓ５２７２：Ｎｏ）、選曲回数格納エリア２２３ａｃに規定されているデータのうち、再生回数が１以上のデータを全て読み出して（Ｓ５２７３）、読み出したデータを項目配置格納エリア２２３ａａ（図１０５（ａ）参照）の履歴エリア（メニュー位置ポインタ２２３ａｂの値の範囲「１７Ｈ」～「１９Ｈ」に対応する記憶領域）に対して、再生回数が多い順に格納する（Ｓ５２７４）。次いで、履歴エリアのうち、Ｓ５２７４の処理においてデータが格納されなかった残りのエリア（空きエリア）に対して、優先度規定テーブル２２２ｄａ（図１５２（ｂ）参照）に規定されている優先順位が高い項目から順番にデータを格納して（Ｓ５２７５）、本処理を終了する。
【１３３８】
一方、Ｓ５２７２の処理において、再生回数が１以上の楽曲の個数が３つ以上であると判別した場合は（Ｓ５２７２：Ｙｅｓ）、選曲回数格納エリア２２３ａｃから、再生回数が多い順に３つのデータを読み出して（Ｓ５２７６）、読み出した３つのデータを、再生回数が多い順に項目配置格納エリア２２３ａａの履歴エリアに格納して（Ｓ５２７７）、本処理を終了する。
【１３３９】
この履歴エリア設定処理（図１６３参照）を実行することにより、楽曲の選択回数が少ない（１回以上選択された楽曲が３個未満の）場合であっても、履歴エリアの空きエリアに対して遊技者が選択する可能性が高い項目（優先度規定テーブル２２２ｄａに規定されている優先度が高い項目）を配置させることができる。より具体的には、パチンコ機１０のモチーフとなった作品のオープニング曲（テーマ曲）やエンディング曲、挿入歌等の、過去にモチーフとなった作品を見たことがある遊技者であればほぼ確実に聴いたことがある楽曲を優先度が高い項目として規定している。このように構成することで、楽曲の選択回数が少ない場合であっても、履歴エリアに対し、より多くの遊技者が知っている可能性が高い項目を配置させることができる。即ち、楽曲の選択回数に拘わらず、遊技者が選択する可能性が高い楽曲を履歴エリアに配置させることができるので、楽曲を選択する際における遊技者の利便性を高めることができる。
【１３４０】
次に、図１６４を参照して、上述したインターバルコマンド処理１１（Ｓ４４８３）の詳細について説明する。この第４制御例におけるインターバルコマンド処理１１（Ｓ４４８３）のうち、Ｓ５５０１～Ｓ５５０６、およびＳ５５１１～Ｓ５５１４の各処理では、それぞれ第３制御例におけるインターバルコマンド処理１０（図１４９参照）のＳ５５０

１～Ｓ５５０６、およびＳ５５１１～Ｓ５５１４の各処理と同一の処理が実行される。
【１３４１】
また、本第４制御例におけるインターバルコマンド処理１１（図１６４参照）では、Ｓ５５０１の処理が終了すると、次いで、入賞個数カウンタ２２３ｄｃを０にリセットして（Ｓ５５２１）、処理をＳ５５１１に移行する。インターバルコマンドを受信する毎に入賞個数カウンタ２２３ｄｃをリセットする構成とすることにより、大当たりの各ラウンドにおいて、特定入賞口（右特定入賞口６５ａ、または左特定入賞口６５０ａ）に入賞した遊技球の個数を、音声ランプ制御装置１１３側において正確に把握することができる。
【１３４２】
また、本第４制御例におけるインターバルコマンド処理１１（図１６４参照）では、Ｓ５５０６処理において、今回のインターバルコマンドにより開始が通知されたインターバル期間が、１ラウンド目が終了した後のインターバル期間であると判別した場合は（Ｓ５５０６：Ｙｅｓ）、選曲期間（即ち、１ラウンド目）において遊技者に選択（決定）された楽曲の再生を設定するための、選択楽曲設定処理を実行して（Ｓ５５２２）、本処理を終了する。この選択楽曲設定処理（Ｓ５５２２）の詳細について、図１６５を参照して説明する。
【１３４３】
図１６５は、選択楽曲設定処理（Ｓ５５２２）を示したフローチャートである。この選択楽曲設定処理（Ｓ５５２２）では、まず、楽曲種別格納エリア２２３ｂｄに格納されているデータに対応する楽曲を特定し（Ｓ５５５１）、次いで、再生態様格納エリア２２３ｄｂに格納されているデータに対応する再生態様を特定する（Ｓ５５５２）。そして、Ｓ５５５２の処理において特定した再生態様が、５Ｒ用の再生態様であるか否かを判別し（Ｓ５５５３）、５Ｒ用の再生態様であると判別した場合は（Ｓ５５５３：Ｙｅｓ）、次に、選曲期間中の楽曲を再生中であるか否か判別する（Ｓ５５５４）。Ｓ５５５４の処理において、選曲期間中の楽曲を再生中であると判別された場合は（Ｓ５５５４：Ｙｅｓ）、選曲期間において、選曲メニュー画面を一度も表示させていないか、遊技者がランダム選曲を決定したことを意味し、楽曲種別格納エリア２２３ｂｄに格納されているデータに対応する楽曲の再生が設定されていないことを意味するので、Ｓ５５５１の処理により特定した楽曲をサビ部分から再生させるための音声用選択楽曲コマンドを設定して（Ｓ５５５５）、処理をＳ５５５９に移行する。
【１３４４】
一方、Ｓ５５５４の処理において、選曲期間用の楽曲を再生中ではないと判別した場合は（Ｓ５５５４：Ｎｏ）、選曲期間中に遊技者が選曲メニュー画面を表示させて、「ランダム選曲」以外（即ち、楽曲Ａ～楽曲Ｚのいずれか）を選択したことを意味する。上述した通り、５Ｒ用の再生態様が設定さている状態で楽曲を決定すると、その時点で当該楽曲のサビ部分のループ再生が解除されて、決定時点で再生されていた再生位置から楽曲用データの再生順に従って楽曲の再生が開始されるように設定される。即ち、選曲期間の終了時に楽曲の再生を新たに設定する必要は無いため、Ｓ５５５５の処理をスキップして、処理をＳ５５５９に移行する。
【１３４５】
また、Ｓ５５５３の処理において、Ｓ５５５２の処理で特定した再生態様が５Ｒ用の再生態様ではないと判別した場合には（Ｓ５５５３：Ｎｏ）、次いで、Ｓ５５５２の処理で特定した再生態様が１６Ｒ用の再生態様であるかを判別する（Ｓ５５５６）。Ｓ５５５６の処理において、１６Ｒ用の再生態様を特定していない（８Ｒ・１０Ｒ用の再生態様を特定した）と判別した場合は（Ｓ５５５６：Ｎｏ）、Ｓ５５５１の処理により特定した楽曲をＡメロ１部分から再生させるための音声用選択楽曲コマンドを設定して（Ｓ５５５７）、処理をＳ５５５９に移行する。一方、Ｓ５５５６の処理において、特定した再生態様が１６Ｒ用の再生態様であると判別した場合は（Ｓ５５５６：Ｙｅｓ）、Ｓ５５５１の処理により特定した楽曲をイントロ部分から再生させるための音声用選択楽曲コマンドを設定して（Ｓ５５５８）、処理をＳ５５５９に移行する。

【１３４６】
Ｓ５５５９の処理では、選曲回数格納エリア２２３ａｃのうち、今回再生した楽曲の選曲回数に対応するデータに１を加算し（Ｓ５５５９）、選曲メニュー画面を閉じると共に、メニュー表示フラグ２２３ａｅと、選曲許可フラグ２２３ａｄとをオフに設定して（Ｓ５５６０）、本処理を終了する。
【１３４７】
この選択楽曲設定処理（図１６５参照）を実行することにより、選曲期間の終了時に、再生態様格納エリア２２３ｄｂに格納されているデータに応じた再生態様で、遊技者が選択した楽曲の再生を設定することができる。
【１３４８】
＜第４制御例における音声出力装置の制御処理について＞
次に、図１６６から図１６９を参照して、本第４制御例における音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１６６を参照して、本第４制御例における音声出力装置２２６のＭＰＵ３０１により実行されるメイン処理１１について説明する。このメイン処理１１は、第３制御例（および第２制御例）におけるメイン処理９（図１３６参照）に代えて実行される処理である。
【１３４９】
このメイン処理１１（図１６６参照）のうち、Ｓ９００３～Ｓ９００７，Ｓ９０１１，Ｓ９０１３の各処理では、それぞれ第３制御例（および第２制御例）におけるメイン処理９（図１３６参照）のＳ９００３～Ｓ９００７，Ｓ９０１１，Ｓ９０１３の各処理と同一の処理が実行される。また、本第４制御例におけるメイン処理１１（図１６６参照）では、Ｓ９０１１の処理が終了すると、次いで、第３制御例（および第２制御例）におけるコマンド判定処理９（図１３７参照）に代えて、コマンド判定処理１１を実行し（Ｓ９０２１）、処理をＳ９０１３に移行する。詳細については図１６７を参照して後述するが、このコマンド判定処理１１（Ｓ９０２１）は、第３制御例におけるコマンド判定処理９（図１３７参照）と同様に、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。
【１３５０】
また、本第４制御例におけるメイン処理１１（図１６６参照）では、Ｓ９０１３の処理が終了すると、次いで、選曲期間において遊技者が選曲エリアに配置した（仮選曲した）項目（楽曲）のサビ部分をループ再生させるための仮選曲期間中処理を実行して（Ｓ９０２２）、処理をＳ９００３に移行する。この仮選曲期間中処理（Ｓ９０２２）の詳細については、図１６９を参照して後述する。
【１３５１】
次いで、図１６７を参照して、上述したコマンド判定処理１１（Ｓ９０２１）の詳細について説明する。図１６７は、コマンド判定処理１１（Ｓ９０２１）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理１１（Ｓ９０２１）は、上述した通り、第３制御例におけるコマンド判定処理９（図１３７参照）に代えて実行される処理である。このコマンド判定処理１１（図１６７参照）のうち、Ｓ９２０１～Ｓ９２０５，Ｓ９２０７，Ｓ９２１４，Ｓ９２２１、およびＳ９２２２の各処理では、それぞれ第３制御例におけるコマンド判定処理９（図１３７参照）のＳ９２０１～Ｓ９２０５，Ｓ９２０７，Ｓ９２１４，Ｓ９２２１、およびＳ９２２２の各処理と同一の処理が実行される。
【１３５２】
また、本第４制御例におけるコマンド判定処理１１（図１６７参照）では、Ｓ９２０５の処理が終了すると、次いで、音声ランプ制御装置１１３から受信した音声用選択楽曲コマンドが示すパートに対応するポインタ値を楽曲用ポインタ３０３ｂに設定すると共に、再生を設定するパートの再生時間に対応するタイマ値を楽曲用タイマ３０３ｄに設定して（Ｓ９２３１）、処理をＳ９２０７に移行する。また、Ｓ９２０７の処理が終了すると、音声ランプ制御装置１１３から受信した音声用選択楽曲コマンドが示すパートに対応する楽曲用データからの再生を設定し（Ｓ９２３２）、仮選曲フラグ３０３ｇをオフに設定し

て（Ｓ９２３３）、本処理を終了する。
【１３５３】
また、本第４制御例におけるコマンド判定処理１１（図１６７参照）では、Ｓ９２０４の処理において、未処理のコマンドの中に音声用選択楽曲コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ９２０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に音声用ループ再生コマンド（即ち、最終ラウンドにおいてサビ部分のループ再生を指示するためのコマンド）が含まれるか否かを判別する（Ｓ９２３４）。Ｓ９２３４の処理において、未処理のコマンドの中に音声用ループ再生コマンドが含まれると判別した場合は（Ｓ９２３４：Ｙｅｓ）、再生が終了するサビ部分の再生時間に対応するタイマ値を楽曲用タイマ３０３ｄに再設定すると共に、再生が終了するサビ部分の再生を再設定して（Ｓ９２３５）、本処理を終了する。このＳ９２３５の処理を実行することで、大当たりの最終ラウンドにおいて、サビ部分をループ再生させることができる。よって、１の大当たりの間により多くの回数、サビ部分を再生す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。
【１３５４】
一方、Ｓ９２３４の処理において、未処理のコマンドの中に音声用ループ再生コマンドが含まれていないと判別した場合は、次に、未処理のコマンドの中に音声用仮選曲コマンド（選曲エリアに新たに配置された楽曲のサビ部分のループ再生を指示するコマンド）が含まれているか否かを判別する（Ｓ９２３６）。Ｓ９２３６の処理において、未処理のコマンドの中に音声用仮選曲コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ９２３６：Ｙｅｓ）、選曲エリアに新たに配置された（仮選曲された）項目（楽曲）のサビ部分をループ再生させるための仮選曲コマンド処理を実行して（Ｓ９２３７）、本処理を終了する。この仮選曲コマンド処理（Ｓ９２３７）の詳細については、図１６８を参照して後述する。
【１３５５】
また、Ｓ９２３６の処理において、未処理のコマンドの中に音声用仮選曲コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ９２３６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に音声用ループ解除コマンドが含まれているか否かを判別する（Ｓ９２３８）。Ｓ９２３８の処理において、未処理のコマンドの中に音声用ループ解除コマンド（５ラウンド大当たりにおいて、仮選曲された楽曲のサビ部分のループ再生の解除を指示するコマンド）が含まれていると判別した場合は（Ｓ９２３８：Ｙｅｓ）、仮選曲フラグ３０３ｇをオフにすることで、仮選曲された楽曲のサビ部分のループ再生の解除を設定して（Ｓ９２３９）、本処理を終了する。このＳ９２３９の処理においてサビ部分のループ再生を解除しておくことにより、サビ部分の再生時間が経過して以降は、楽曲用データの再生順に従って楽曲用データを順番に再生させることができる。これにより、ラウンド数が少なく、大当たりが終了するまでの期間（即ち、楽曲を再生可能な期間）が短くなり易い５ラウンド大当たりにおいて、楽曲を決定した時点から（即ち、選曲期間の終了を待たずに）楽曲を再生させることができる。よって、ラウンド数が少ない５ラウンド大当たりにおいて、大当たり終了までの比較的短い期間を有効利用して楽曲を再生させることができる。
【１３５６】
一方、Ｓ９２３８の処理において、未処理のコマンドの中に音声用ループ再生コマンドが含まれていないと判別した場合は、処理をＳ９２２１へと移行する。
【１３５７】
次に、図１６８を参照して、上述した仮選曲コマンド処理（Ｓ９２３７）の詳細について説明する。この仮選曲コマンド処理（Ｓ９２３７）は、上述した通り、選曲エリアに新たに配置された（仮選曲された）項目（楽曲）のサビ部分をループ再生させるための処理である。
【１３５８】
仮選曲コマンド処理（図１６８参照）では、まず、ランダム選曲を示す仮選曲コマンドであるか否かを判別し（Ｓ９５０１）、ランダム選曲を示す仮選曲コマンドであると判別した場合は（Ｓ９５０１：Ｙｅｓ）、選曲期間用楽曲の再生を設定して（Ｓ９５０２）、本処理を終了する。一方、Ｓ９５０１の処理において、受信した仮選曲コマンドが、ラン

ダム選曲を示す仮選曲コマンドではないと判別した場合は（Ｓ９５０１：Ｎｏ）、コマンドが示す楽曲に対応する音声ファイル（楽曲用データ群）を音声ファイル記憶エリア３０２ａから読み出して、読み出した音声ファイルを楽曲用データ群格納エリア３０３ａに格納する（Ｓ９５０３）。

【１３５９】

Ｓ９５０３の処理が終了すると、次いで、楽曲用ポインタ３０３ｂに対して、コマンドにより通知された楽曲のサビ１部分に対応するポインタ値を設定すると共に、サビ１部分の再生時間に対応するタイマ値を楽曲用タイマ３０３ｄに設定する（Ｓ９５０４）。次に、楽曲用ポインタ３０３ｂの最大値を最大値格納エリア３０３ｃに格納し（Ｓ９５０５）、サビ１部分に対応する楽曲用データの再生を設定する（Ｓ９５０６）。そして、仮選曲フラグ３０３ｇをオンに設定して（Ｓ９５０７）、本処理を終了する。

【１３６０】

この仮選曲コマンド処理（図１６８参照）を実行することにより、仮選曲された楽曲のサビ１部分のループ再生を開始させることができる。これにより、遊技者に対して、選曲メニュー画面に表示される楽曲名だけでなく、楽曲のサビ部分のメロディーも加味して好みの楽曲を選択させることができる。よって、楽曲を選択する際の遊技者の利便性を高めることができる。

【１３６１】

次に、図１６９のフローチャートを参照して、上述したメイン処理１１（図１６６参照）の中で実行される仮選曲期間中処理（Ｓ９０２２）の詳細について説明する。この仮選曲期間中処理（Ｓ９０２２）は、上述した通り、楽曲が仮選曲されている（選曲エリアに配置されている）場合において、楽曲のサビ部分をループ再生させるための処理である。

【１３６２】

この仮選曲期間中処理（図１６９参照）では、まず、仮選曲フラグ３０３ｇがオンであるか否かを判別して（Ｓ９６０１）、仮選曲フラグ３０３ｇがオフであると判別した場合は（Ｓ９６０１：Ｎｏ）、楽曲が仮選曲されていないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ９６０１の処理において、仮選曲フラグ３０３ｇがオンであると判別した場合は（Ｓ９６０１：Ｙｅｓ）、再生中の楽曲用データの再生終了タイミングであるか否かを判別し（Ｓ９６０２）、再生終了タイミングではないと判別した場合は（Ｓ９６０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１３６３】

一方で、Ｓ９６０２の処理において、再生中の楽曲用データの再生終了タイミングである（楽曲用タイマ３０３ｄの値が０である）と判別した場合は（Ｓ９６０２：Ｙｅｓ）、サビ１部分の再生開始を再設定し（Ｓ９６０３）、楽曲用タイマ３０３ｄに対してサビ１部分に対応する再生時間を再設定して（Ｓ９６０４）、本処理を終了する。

【１３６４】

この仮選曲期間中処理（図１６９参照）を実行することにより、仮選曲された（選曲エリアに配置された）楽曲のサビ１部分を繰り返し再生させることができる。よって、好みの楽曲をより容易に選択させることができるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【１３６５】

以上説明した通り、本第４制御例におけるパチンコ機１０では、履歴エリアに対して設定する項目が少ない（３個未満の）場合に、履歴エリアの空きエリア（選択頻度が高い項目が配置されなかったエリア）に対して配置させる項目の優先順位（優先度）を規定しておく構成としている。この優先順位は、より多くの遊技者が知っている可能性が高い楽曲（例えば、パチンコ機１０のモチーフとなった作品のテーマ曲（オープニング曲）や、エンディング曲、挿入歌等）ほど高くなるように設定されている。このように構成することで、楽曲の選択回数が少ない場合であっても、遊技者が選択する可能性の高い楽曲を履歴エリアに配置させることができるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【１３６６】

また、本第４制御例では、最終ラウンドの間にサビ部分の再生が終了した場合に、最終ラウンドの進行状況に応じてサビ部分を繰り返して再生させるか否か判別する構成としている。より具体的には、サビ部分の再生が終了してから最終ラウンドが終了するまでの間（若しくはエンディング演出を遅延させることが可能な期間が終了するまでの間）にサビ部分を終了させることができる可能性が高ければ、サビ部分を繰り返して再生させ、サビ部分が途中で終了してしまう（サビ部分の再生途中でエンディング演出が開始されてしまう）可能性が高ければ、サビ部分を繰り返さずに楽曲用データの再生順に従って再生を設定する構成としている。このように構成することで、最終ラウンドにおいてサビ部分が途中で打ち切られずに、完全な形で再生できる可能性を高くすることができる。

【１３６７】

更に、本第４制御例では、選曲期間において遊技者が操作ボタン２３０を操作することで選曲エリアに異なる項目を配置させる（仮選曲する）毎に、配置させた項目に対応する楽曲のサビ部分を再生させる構成としている。これにより、選曲メニュー画面に表示された楽曲名だけでなく、楽曲における最も特徴的なサビ部分のメロディーを加味して楽曲を選択させることができる。また、本第４制御例では、選曲期間において楽曲が決定された場合に、大当たりのラウンド数に応じて、楽曲の再生開始位置や再生開始タイミングを可変させる構成としている。具体的には、ラウンド数が多い（１６ラウンドの）大当たりの場合には、選曲期間が終了した時点で、楽曲の先頭から（イントロ部分）から再生を開始させ、１０ラウンド、および８ラウンドの大当たりの場合には、選曲期間が終了した時点で、楽曲のＡメロ部分から（即ち、イントロ部分をスキップして）再生を開始させる構成としている。一方で、ラウンド数が少ない（５ラウンドの）大当たりの場合には、遊技者が楽曲を決定した時点で、既に再生中のサビ部分の続きからそのまま楽曲の再生を継続させる（選曲期間が終了する前から楽曲を再生させる）構成としている。このように構成することで、少ないラウンド数の場合でも、サビ部分をより長い時間、遊技者に聴かせることができる。

【１３６８】

なお、本第４制御例では、履歴エリアに配置させる項目が少ない場合（遊技者が１回以上選択した楽曲が３個未満の場合）に、履歴エリアの空きエリアに対して、優先度規定テーブル２２２ｄａに規定されている優先度が高い楽曲を示すデータから順に格納する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、履歴エリアの空きエリアの個数とは無関係に、履歴エリアに配置した項目に続けて、優先度が高い楽曲を示すデータから順に項目配置格納エリア２２３ａａに格納する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者が多くの楽曲を選択している場合であっても、遊技者が選択する可能性が比較的高い（優先度が高い）楽曲を、比較的少ない操作回数で選曲エリアに移動させることができる配置に設定することができる。

【１３６９】

本第４制御例では、選曲メニュー画面の初期配置を決定する際に、項目配置格納エリア２２３ａａの各記憶領域のうち、少ない操作回数で選択可能な範囲（項目配置格納エリア２２３ａａにおける履歴エリア）に対して、選択回数が１個以上の項目のうち、選択回数が多い順に最大３つの項目を格納する構成としていた。そして、履歴エリアに配置した項目が３つ未満であれば、選択回数が０個の項目の中から履歴エリアの空きエリアに配置させる項目を追加して設定する構成としていたが、本制御は、選曲メニュー画面の初期配置を決定する際の制御に限られるものではない。ＲＡＭ等の記憶手段における特定範囲の記憶領域に対し、予め定められている個数のデータを設定する制御であれば転用することができる。言い換えれば、記憶手段のうち、第１の記憶領域と、第２の記憶領域とに対して予め定められている個数のデータを設定する場合であり、且つ、第１の記憶領域には特定条件を満たしているデータを格納し、第２の記憶領域にはそれ以外のデータを配置させる制御を行うものであれば転用可能である。具体的には、例えば、複数の項目の中から１の項目を選択する所定のメニュー画面（例えば、遊技メニュー画面や、リーチ演出における演出態様を選択するためのメニュー画面）において、遊技者が選択可能な項目と、選択不

可能な項目とを含む複数の項目を同時に表示させる場合（例えば、遊技者が予め設定されている所定のミッション（課題）を達成する毎に、選択可能な項目が増えていく仕様のメニューを表示させる場合）に転用してもよい。つまり、特定の表示範囲に対しては、遊技者が選択可能な項目を優先的に配置させ、他の表示範囲に残りの項目を配置させるためのデータ設定を行う際の制御に転用してもよい。この場合は、まず、特定の表示範囲に表示させる項目に対応するデータを設定する。そして、特定の表示範囲に表示させるために十分な個数の項目を設定することができた場合は、続けて残りのデータを他の表示範囲に表示させる項目として設定する。一方、特定の表示範囲に表示させることができる項目数未満の個数の項目が遊技者に選択可能な状態の場合には、特定の表示範囲に表示させる項目として、遊技者が選択不可能な項目の中から優先度が高い項目の順に特定の表示範囲に表示されるようにデータを設定する構成としても良い。この場合の優先度の設定方法としては、例えば、選択可能な状態に切り替わり易い項目（難易度が比較的容易なミッションを達成することで選択可能な状態に切り替わる項目）ほど、優先度が高くなるように設定してもよい。

【１３７０】

本第４制御例では、履歴エリアに配置させる項目（選択回数が１回以上の項目）が３個に満たない場合に、履歴エリアに追加して配置させる項目の優先度（優先順位）として、パチンコ機１０のモチーフとなった作品で使用された頻度が高い楽曲（オープニング曲（テーマ曲）、エンディング曲、挿入歌等）ほど優先度が高くなる構成としていたが、これに限られるものではない。優先度は任意に設定して良く、例えば、パチンコ機１０における遊技の中で使用される頻度が高い楽曲（例えば、リーチ演出中に再生される楽曲等）ほど優先度が高くなるように構成してもよい。また、例えば、通常遊技中に遊技者が優先度を設定することが可能に構成してもよい。

【１３７１】

本第４制御例では、選択回数が１以上の楽曲が少ない（３個未満）場合に、優先度規定テーブル２２２ｄａに規定されている優先度が高い楽曲を優先して履歴エリアに配置させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たりの選曲期間において遊技者により選択された回数を、選曲回数格納エリア２２３ａｃにおいてカウントしておくのに加え、通常遊技中に再生された楽曲（例えば、スーパーリーチ演出に発展することにより再生された楽曲）の再生回数をカウントしておく構成としてもよい。そして、遊技者の選択回数が少ない間は、通常遊技中に再生された回数が多い楽曲を履歴エリアの空きエリア（遊技者の選択回数が１以上の楽曲を格納した後の残りの記憶領域）に対して格納する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者が遊技中に聴いたことがある楽曲を履歴エリアに配置することができる。遊技者が自発的に楽曲を選択する場合のほとんどは、自己が聴いたことがある楽曲を選択するので、確実に聴いたことがある楽曲（通常遊技中に再生済みの楽曲）を履歴エリアに配置させる構成とすることで、遊技者が選択する可能性が高い楽曲（メニュー項目）を、操作ボタン２３０に対する少ない操作回数（３回以内）で選択可能な範囲に配置させることができる。よって、遊技者の利便性をより高めることができる。この変形例について、図１７０から図１７２を参照して、より詳細に説明を行う。

【１３７２】

＜第４制御例の変形例＞

図１７０は、第４制御例の変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に追加された演出中再生回数格納エリア２２３ｄｄを示した図である。この演出中再生回数格納エリア２２３ｄｄは、通常遊技中に実行される変動表示演出において楽曲が再生（使用）された回数を、楽曲の種別毎に記憶しておくための記憶領域である。図１７０に示した通り、演出中再生回数格納エリア２２３ｄｄは、楽曲の種別（楽曲Ａ～楽曲Ｚ）毎に、通常遊技中に再生（使用）された回数を示すデータが対応付けて記憶されるように構成されている。即ち、選曲回数格納エリア２２３ａｃ（図１０５（ｂ）参照）と同様の構成となっている。図１７０の例では、楽曲Ｃ、および楽曲Ｚが通常遊技中にそれぞれ１回ずつ

再生され、他の楽曲が再生されていない場合を例示している。

【１３７３】

この演出中再生回数格納エリア２２３ｄｄに記憶されている各楽曲の再生回数は、本変形例における変動表示設定処理１２（図１７２参照）の中で、変動パターン演出の詳細な態様を決定し、表示用変動パターンコマンドを設定した後で、当該決定された変動パターン演出において再生される楽曲が存在する場合に、当該楽曲の再生回数に１が加算される（図１７２のＳ４５３２参照）。また、この演出中再生回数格納エリア２２３ｄｄに記憶されている各楽曲の再生回数（使用回数）は、選曲メニュー画面の初期配置において、履歴エリアに配置させる項目を設定する際に参照される（図１７１のＳ５２８１）。

【１３７４】

＜第４制御例の変形例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１７１、および図１７２を参照して、本変形例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する。まず、図１７１を参照して、本変形例における履歴エリア設定処理１２（Ｓ５２４１）の詳細について説明する。図１７１は、履歴エリア設定処理１２（Ｓ５２４１）を示したフローチャートである。この履歴エリア設定処理１２（Ｓ５２４１）は、第４制御例における履歴エリア設定処理（図１６３参照）に代えて実行され、履歴エリア設定処理（図１６３参照）と同様に、選曲メニュー画面における履歴エリアに配置させる項目（楽曲）を決定するための処理である。

【１３７５】

この第４制御例の変形例における履歴エリア設定処理１２（図１７１参照）のうち、Ｓ５２７１～Ｓ５２７７の各処理では、それぞれ第４制御例における履歴エリア設定処理（図１６３参照）のＳ５２７１～Ｓ５２７７の各処理と同一の処理が実行される。また、本変形例における履歴エリア設定処理１２（図１７１参照）では、Ｓ５２７４の処理が終了すると、次いで、演出中再生回数格納エリア２２３ｄｄのデータ（通常遊技中に各楽曲が再生された回数に対応するデータ）を読み出して（Ｓ５２８１）、通常遊技中に１回以上再生された楽曲の数が、Ｓ５２７４の処理において履歴エリアにデータが格納されなかった空きエリアのエリア数以上であるか否かを判別する（Ｓ５２８２）。

【１３７６】

Ｓ５２８２の処理において、通常遊技中に１回以上再生された楽曲の数が、履歴エリアの空きエリアのエリア数以上であると判別した場合は（Ｓ５２８２：Ｙｅｓ）、演出中再生回数格納エリア２２３ｄｄに格納されている再生回数が多い順に、履歴エリアの空きエリアのエリア数分の楽曲に対応するデータを読み出し（Ｓ５２８３）、読出したデータを履歴エリアの空きエリアに対して再生回数が多い順に格納して（Ｓ５２８４）、本処理を終了する。

【１３７７】

一方、Ｓ５２８２の処理において、通常遊技中に１回以上再生された楽曲の数が、履歴エリアの空きエリアのエリア数未満であると判別した場合は（Ｓ５２８２：Ｎｏ）、通常遊技中の再生回数が１以上となっている楽曲を読み出し（Ｓ５２８５）、読み出した全ての楽曲を履歴エリアの空きエリアに格納して（Ｓ５２８６）、処理をＳ５２７５に移行する。

【１３７８】

この履歴エリア設定処理１２（図１７１参照）を実行することで、遊技者によって楽曲が選択された回数が少ない場合において、遊技者が通常遊技中に聴いたことがある楽曲を履歴エリアに配置することができる。よって、遊技者が選択する可能性が高い楽曲（項目）を履歴エリアに優先的に配置させることができるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【１３７９】

次に、図１７２を参照して、第４制御例の変形例における変動表示設定処理１２（Ｓ４１８２）の詳細について説明する。図１７２は、変動表示設定処理１２（Ｓ４１８２）を

示したフローチャートである。この変動表示設定処理１２（Ｓ４１８２）は、第４制御例（および第３制御例）における変動表示設定処理１０（図１５０参照）に代えて実行される処理であり、変動表示設定処理１０（図１５０参照）と同様に、第３図柄表示装置８１において変動演出（変動表示演出）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ための処理である。

【１３８０】

この第４制御例の変形例における変動表示設定処理１２（図１７２参照）のうち、Ｓ４５０１～Ｓ４５０９，Ｓ４５２１、およびＳ４５２２の各処理では、それぞれ第４制御例（および第３制御例）における変動表示設定処理１０（図１５０参照）のＳ４５０１～Ｓ４５０９，Ｓ４５２１、およびＳ４５２２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第４制御例の変形例における変動表示設定処理１２（図１７２参照）では、Ｓ４５０４の処理が終了すると、次いで、Ｓ４５０４の処理で設定した表示用変動パターンコマンドによって実行される変動表示演出が、楽曲の再生を伴う演出内容であるか否かを判別する（Ｓ４５３１）。なお、本変形例では、スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出が実行される場合に、リーチの種別に対応する楽曲の一部が再生されるように構成されている。

【１３８１】

Ｓ４５３１の処理において、今回の変動表示演出が、楽曲の再生を伴う演出内容であると判別した場合は（Ｓ４５３１：Ｙｅｓ）、次いで、演出中再生回数格納エリア２２３ｄｄのうち、今回の変動表示演出の実行中に再生される楽曲に対応する再生回数に１を加算して（Ｓ４５３２）、処理をＳ４５２１に移行する。一方、Ｓ４５３１の処理において、今回の変動表示演出が、楽曲の再生を伴わない演出内容（例えば、完全外れの変動パターンに対応する変動表示演出）であると判別した場合は（Ｓ４５３１：Ｎｏ）、Ｓ４５３２の処理をスキップして、処理をＳ４５２１に移行する。

【１３８２】

以上説明した通り、第４制御例の変形例では、遊技者により選択されたことがある楽曲が少ない（３個未満）場合に、通常遊技中において、変動表示演出の実行中に再生（実行）された楽曲（音声演出）に対応する画像を優先的に履歴エリア（少ない操作回数で選択可能なメニュー位置）に配置させる構成としている。このように構成することで、遊技者により選択されたことがある楽曲が少ない（３個未満）場合であっても、遊技者が聴いたことがある楽曲を履歴エリアに配置することができる。よって、楽曲の選択回数に拘わらず、遊技者が選択する可能性が高い楽曲（メニュー項目）を、操作ボタン２３０に対する少ない操作回数（３回以内）で選択可能な範囲に配置させることができるので、遊技者の利便性をより高めることができる。

【１３８３】

なお、本変形例では、楽曲の選択回数が少ない（１回以上選択された楽曲が３個未満の）場合に、履歴エリアの空きエリアに対して通常遊技中に再生されたことがある楽曲に対応する画像（項目）を優先的に配置させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、履歴エリアに配置させる項目として、まず、通常遊技中に再生された回数が多い楽曲を優先的に配置させる構成とし、履歴エリアに空きエリアが生じている場合には、遊技者が選曲期間において選択（決定）した回数が多い楽曲に対応する画像を空きエリアに配置させる構成としてもよい。また、例えば、遊技者が選択した回数が多い楽曲を履歴エリアに配置させた後で、履歴エリアに対して空きエリアが生じているか否かに拘わらず、選択回数が多い楽曲に対応する画像に続けて、通常遊技中に再生された回数が多い順に最大３個（所定の上限数）の楽曲に対応する画像を配置させる構成としてもよい。

【１３８４】

上記第４制御例、およびその変形例では、ランダム選曲を遊技者が仮選曲した場合、およびランダム選曲を遊技者が決定した場合に、選曲期間用の楽曲が再生される構成とし、ランダムな抽選により決定された楽曲が何であるのかを、選曲期間が経過するまで識別不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、ランダム選曲を遊技者が

決定した時点で、ランダムな抽選により決定された楽曲のサビ部分の再生を開始させる構成としてもよい。また、例えば、ランダム選曲を遊技者が仮選曲した時点で再生させる楽曲を抽選により決定し、他の項目と同様にサビ部分のループ再生を開始させる構成としてもよい。このように構成することで、抽選により決定された楽曲を選曲期間中に遊技者が識別可能となるので、抽選により決定された楽曲が気に入らなかった場合に、他の項目を選択し直す機会を与えることができる。よって、遊技者の利便性をより高めることができる。なお、これらの場合において、１の選曲期間において遊技者がランダム選曲を仮選曲、または決定する毎に、ランダムな抽選による楽曲の決定をやり直す構成としてもよいし、ランダム選曲が決定された場合に再生される楽曲を、１の選曲期間において最初に抽選により決定された楽曲に固定する構成としてもよい。ランダム選曲を仮選曲、または決定する毎に、ランダムな抽選による楽曲の決定をやり直す構成にすることで、選曲期間の間に、好みの楽曲が再生されるまでランダム選曲の仮選曲、または決定を繰り返すという選択肢を遊技者に与えることができる。よって、ランダム選曲により好みの楽曲を再生させることができるか否かを選曲期間中における１つの楽しみとして大当たり中の遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。これに対して、ランダム選曲が決定された場合に再生される楽曲を、１の選曲期間において最初に抽選により決定された楽曲に固定する構成とした場合には、再生された時点で確変大当たりが確定する「楽曲ａ」が抽選で決定されるかどうかの機会を、１の大当たりにおいて１回に限ることができる。よって、ランダム選曲を仮選曲、または決定した場合に「楽曲ａ」が再生されなかったとしても、たまたま抽選に外れただけだと思わせることができるので、遊技者の確変大当たりに対する期待感を維持させることができる。

【１３８５】

上記第４制御例、およびその変形例では、選曲期間中に仮選曲された楽曲のサビ部分をループ再生させる構成としているが、これに限られるものではなく、仮選曲された楽曲の再生位置は任意に定めることができる。また、仮選曲されたことに基づいて再生する楽曲と、選曲期間が経過した後に再生する楽曲とで、音量を異ならせる構成としてもよい。例えば、仮選曲された楽曲の音量を小さくし、選曲期間が経過した後に再生する楽曲の音量を大きくすることにより、遊技者が選択した楽曲をより大きな音量で遊技者に聴かせることができる。よって、楽曲を聴いた遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。また、仮選曲した楽曲の音量を大きくすることで、選曲期間中に仮選曲された楽曲のサビ部分のメロディーをより明快に遊技者に認識させることができる。よって、好みの楽曲であるか否かをより容易に判断することができるので、遊技者の楽曲選択時における利便性を向上させることができる。

【１３８６】

上記第４制御例、およびその変形例では、疑似少ラウンド演出が決定された場合の一部において、疑似少ラウンド演出により報知されたラウンド数に対応する楽曲の再生態様とは異なる再生態様で楽曲を再生することにより、疑似少ラウンド演出が実行されているか否かを事前に察知させることができる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、再生態様に代えて、表示態様の一部を疑似少ラウンド演出によって報知されたラウンド数とは異なるラウンド数に対応する態様に設定することで、疑似少ラウンド演出が実行されているのか否かを疑似少ラウンド演出が終了する前（継続演出が実行される前）に遊技者が察知可能な場合を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、第３図柄表示装置８１における小領域Ｄｓ２に表示されるキャラクタをラウンド数に応じて異ならせる構成とし、疑似少ラウンド演出が決定された場合は基本的に疑似少ラウンド演出により報知されたラウンド数に対応するキャラクタが表示されるが、所定の割合（例えば、１０％の割合）で、小領域Ｄｓ２に表示されるキャラクタを実際のラウンド数に対応するキャラクタを表示させる構成としてもよい。このように構成することで、第３図柄表示装置８１により注目して大当たり中の遊技を行わせることができる。

【１３８７】

上記第４制御例、およびその変形例では、疑似少ラウンド演出が実行される場合に、疑

似少ラウンド演出により報知されたラウンド数に対応する楽曲の再生態様に設定するか、実際のラウンド数に対応する楽曲の再生態様に設定するかを抽選により決定する構成としていたが、本制御は、疑似少ラウンド演出が実行される場合に限定されるものではない。有利な状態に移行した（または今後移行することが決定している）場合において、一時的に、不利な状態に移行した（または今後移行することが決定している）場合に実行される演出と区別し難い態様の演出を実行するものであれば適用することができる。具体的には、例えば、偶数図柄報知の確変大当たりと、偶数図柄報知の通常大当たりとでは、大当たりのオープニング演出やオープニング用の楽曲として基本的に同一の表示態様および音声態様となるように設定する。一方、奇数図柄報知の確変大当たりの場合には、大当たりのオープニング演出やオープニング用の楽曲として、偶数図柄報知の通常大当たり等におけるオープニングの表示態様および音声態様とは異なる態様を設定する構成とする。この場合において、偶数図柄報知の確変大当たりとなった場合の一部（例えば、１０％の割合）で、オープニング用の楽曲として、奇数図柄報知の確変大当たりとなった場合と同一の楽曲を再生する構成としてもよい。このように構成することで、偶数図柄で大当たりが報知されたが、実は確変大当たりであったということを、遊技者に対して察知させることができる。よって、オープニング期間中の音声態様をより集中して聴かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、オープニング用の楽曲を可変させるのに代えて、又は加えて、オープニング演出の表示態様を、偶数図柄報知の確変大当たりとなった場合の一部（例えば、１０％の割合）で、奇数図柄報知の確変大当たりになった場合と同一の表示態様に設定する構成としてもよい。このように構成することで、オープニング期間中の表示態様により注目して遊技を行わせることができる。また、これらの変形例は、オープニング期間中の表示態様および音声態様に限られるものではない。大当たり中における所定のラウンドにおける表示態様、または音声態様に対して本制御を適用してもよいし、所定のインターバル期間における表示態様、または音声態様に対して本制御を適用してもよいし、エンディング期間における表示態様、または音声態様に対して本制御を適用してもよい。

【１３８８】

上記第４制御例、およびその変形例では、疑似少ラウンド抽選テーブル２２２ｃｂを用いて、疑似少ラウンド演出の実行可否と、楽曲の再生態様の抽選態様との両方を同時に抽選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、疑似少ラウンド演出が決定された場合に、楽曲の再生態様として疑似少ラウンド演出により報知されるラウンド数に対応する再生態様を設定するか、本来のラウンド数に対応する再生態様を設定するか抽選するための専用のデータテーブルを別個に設ける構成としてもよい。

【１３８９】

上記第４制御例、およびその変形例では、疑似少ラウンド演出が実行される場合に、疑似少ラウンド演出で報知されるラウンド数に対応する再生態様を設定するか、本来のラウンド数に対応する再生態様を設定するかを抽選により選択する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、疑似少ラウンド演出が実行される場合には、必ず本来のラウンド数に対応する再生態様を設定する構成としてもよい。このように構成することで、楽曲の再生態様をより注意深く確認させることができる。

【１３９０】

上記第３、第４制御例、および第４制御例の変形例では、ランダム選曲を遊技者が決定したことにより実行されるランダムな抽選で決定された楽曲が再生された場合についても、選曲回数格納エリア２２３ａｃに記憶されている再生回数に対して１を加算する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、ランダム選曲を決定したことにより再生された楽曲については、再生回数のカウントの対象から除外する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者が自発的に選択した楽曲の選択回数のみをカウントすることができるので、履歴エリアに配置させる項目として、より遊技者が選択する可能性が高い項目を配置させることができる。

【１３９１】

上記第２、および第３制御例では、選曲期間（１ラウンド目）において、選曲期間専用の楽曲を再生し、１ラウンド目の終了時から、遊技者が選択した楽曲を再生する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、選曲メニュー画面において遊技者が上ボタンＵＢや下ボタンＤＢを操作（押下）する毎（点灯した見た目の表示態様となる項目が切り替わる毎）に、選曲エリアに新たに配置された項目のサビ部分を再生する構成としてもよい。このように構成することで、楽曲のタイトル（楽曲名）だけでなく、楽曲における最も特徴的なサビ部分の音声態様も加味して、大当たりの間に再生する楽曲を決定させることができるので、楽曲をより選択し易くすることができる。また、この場合において、今回の大当たりがラウンド数の少ない大当たり（例えば、５ラウンド大当たり）である場合に、遊技者が中央ボタンＣＢを押下して選択した際の再生位置の続きからそのまま楽曲の再生を継続させる構成としてもよい。このように構成することで、ラウンド数が少ない大当たりの残りの期間を用いて、より効果的に楽曲を再生することができる。

【１３９２】

上記各制御例では、所定期間（確変状態中や、大当たり中）において実行される興趣演出のうち、音声による演出の演出態様（再生される楽曲の種別）を遊技者が選択することができる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第３図柄表示装置８１において表示される表示演出の演出態様を選択することが可能に構成してもよい。

【１３９３】

上記各制御例では、再生する楽曲の種別毎に、楽曲用データ群を設け、予め定めた順番で楽曲用データ群を構成する各データを再生することにより１の楽曲を再生する構成としていたが、これに限られるものではない。１の楽曲を開始から終了まで再生することができる１のデータのみを、楽曲の数だけ設ける構成としてもよい。この場合において、再生位置を識別可能な形式のデータ構成としておき、再生位置を、少なくともパート単位で可変させることが可能に構成してもよい。このように構成することで、上述した第１制御例のように、楽曲が選択された経緯に応じて、異なる再生位置から楽曲の再生を開始させることができる。また、上述した第２制御例のように、大当たりの最終ラウンドのラウンド期間中にサビ部分が再生される可能性が高くなるように、再生位置を可変させることができる。

【１３９４】

上記各制御例では、選曲エリアに配置する項目のみをランダムな抽選により決定し、他の項目（履歴エリア以外のメニュー位置に配置させる項目）については、選曲エリアに配置する項目を基準として予め定められた順序（アルファベット順）で配置させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、他の項目についても、ランダムな抽選により決定する構成としてもよい。

【１３９５】

上記各制御例では、選曲メニュー画面の初期配置において、少ない操作回数で選択できる範囲に、遊技者の選択頻度が高い項目を配置させ、選曲エリアに対してランダムな抽選により選択した１の項目を配置させ、これら以外の項目を、選曲エリアに配置させた項目を基準として予め定めた順序で配置させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、遊技者が選曲メニュー画面における項目の配置を操作ボタン２３０に対する操作等によって自由にカスタムできるように構成してもよい。このように構成することで、遊技者が選択したいと考える楽曲を、予め操作回数が少ない範囲で選択可能な位置に配置させておくことができるので、遊技者の利便性を高めることができる。

【１３９６】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【１３９７】

例えば、上記第１～第４実施形態、および第７実施形態では、遊技球が入球することで大当たりの開始契機となる作動入賞口を１又は複数設ける構成としていたが、大当たりの

開始契機はこれに限られるものではない。例えば、遊技者の手が届く範囲にスイッチ等の操作手段を設ける構成とし、特別図柄の抽選で大当たりとなってから当該操作手段に対して特定の操作を行った場合に大当たりが開始される構成としてもよい。このように構成することで、簡単に大当たりを開始させることができるので、作動入賞口を狙って遊技球を発射したにも拘わらず作動入賞口に入球しなかった等により遊技者を落胆させてしまうことを防止できる。

【１３９８】

上記各実施形態では、大当たり、又は小当たりとなった場合に、遊技球を入球させることで賞球を付与するための構成として右可変入賞装置６５を設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、右可変入賞装置６５の内部の特定領域に遊技球が入球した場合に大当たりが開始されるタイプの遊技機（所謂、二種、および一種二種タイプ）に用いる構成としてもよい。このように構成することで、開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球が多いほど、右特定入賞口６５ａへと入球する遊技球も多くなるので、特定領域へと遊技球が入球し易いと思わせることができる。よって、開閉扉６５ｆ１の上面の遊技球の個数から大当たりとなる期待度を遊技者に判断させることができる。

【１３９９】

上記第１～第４実施形態、および第７実施形態では、閉鎖条件が異なる２種類の特定入賞口（右特定入賞口６５ａ、左特定入賞口６５０ａ）を設ける構成とし、ラウンド数等に応じて開放させる特定入賞口の種別を切り替える構成としていたが、これに限られるものではない。右特定入賞口６５ａのみを設ける構成とし、ラウンド数を判別して閉鎖条件（最大の入賞個数）を切り替える構成としてもよい。このように構成することで、左可変入賞装置６５０を削除することができるので、部品点数の削減によりパチンコ機１０の原価率を低減することができる。

【１４００】

上記第１～第４実施形態、および第７実施形態では、最大の発射強度（発射速度）で遊技球を発射させることで、作動入賞口（第１～第３実施形態における作動入賞口６６０、第４実施形態における右作動入賞口６６１、左作動入賞口６６２）へと常時遊技球が入球可能となるように構成し、大当たり待機状態の間のみ作動入賞口への入球を有効と判定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり待機状態以外の状態では、物理的に作動入賞口へと入球不可能となるように構成してもよい。具体的には、例えば、作動入賞口用流路を閉鎖可能な電動役物を設ける構成とし、大当たり待機状態となってから作動入賞口へと遊技球が入球するまでの間のみ、電動役物を開放する構成としてもよい。このように構成した場合も、大当たり待機状態において作動入賞口への入球を検出したことに基づいて大当たりを開始させることができる。

【１４０１】

上記各実施形態では、待機状態演出や右打ち期待度示唆演出等の演出態様の開始タイミングや態様の更新処理等を音声ランプ制御装置１１３側で制御する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、主制御装置１１０や、表示制御装置１１４において演出態様に関する制御を行う構成としてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減させることができる。なお、この場合は、通過検出センサ２２８を主制御装置１１０、または表示制御装置１１４に電気的に接続すればよい。これにより、演出態様に関する制御を他の制御装置に移植したとしても、チャンスメーターＣＭの態様の更新や、体力ゲージＬＧの態様の更新等を正確に実行できる。

【１４０２】

上記第１～第４実施形態、および第７実施形態では、待機状態演出の実行中に開閉扉６５ｆ１の上面を通過中の遊技球の個数を検出するための通過検出センサ２２８を設け、センサの検出結果に応じてチャンスメーターＣＭの態様を可変させることにより遊技者に対して開閉扉６５ｆ１の上面の遊技球数を把握させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、開閉扉６５ｆ１の上面を撮影するための公知の撮影手段（例えば、ビデオカメラ等）を設ける構成とし、大当たり待機状態の間は、第３図柄表示装置８１の

表示画面の少なくとも一部に撮影手段により撮影した画像または映像を表示させる構成としてもよい。これにより、開閉扉６５ｆ１の上面における状況をより正確に遊技者に把握させることができる。

【１４０３】

上記各実施形態では、開閉扉６５ｆ１の上面に、遊技球の進行方向が複数回可変されるつづら折り状の流路を形成することで、遊技球を連続して右打ちした場合に、大当たりの１ラウンド目における上限の入賞個数を上回る個数の遊技球が開閉扉６５ｆ１の上面を同時に流下可能となるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、開閉扉６５ｆ１の上面につづら折り状の流路を形成するのに代えて、単に開閉扉６５ｆ１（および右特定入賞口６５ａ）の幅を広げて遊技球が開閉扉６５ｆ１上を通過する際の距離を長くすることにより、１ラウンド目における上限の入賞個数を上回る個数の遊技球が同時に流下可能となる構成としてもよい。また、この場合において、連続して右打ちをし続けた場合に同時に開閉扉６５ｆ１の上面を流下する遊技球の個数が、１ラウンド目における上限の入賞個数を上回る構成としなくてもよい。例えば、開閉扉６５ｆ１の上面の幅（経路長）が、遊技球の直径に対して１ラウンド目における上限の入賞個数を乗じた長さを上回る長さとなるように構成してもよい。このように構成することで、例えば球詰まり等が生じて、開閉扉６５ｆ１の上面の遊技球が遊技盤１３の下方に流下できなくなった場合に、右打ちにより開閉扉６５ｆ１の上面に１ラウンド目の上限個数以上の遊技球を予め到達させておくだけで、次に大当たりとなった場合に、１ラウンド目に上限個数以上の遊技球を同時に入球させることができる。なお、通常時に、開閉扉６５ｆ１の上面に到達した遊技球が遊技盤１３の下方に流下することを防止する遮蔽部材等を設ける構成としてもよい。即ち、開閉扉６５ｆ１の上面に到達した遊技球は、大当たりとなるまで開閉扉６５ｆ１の上面に停留する構成としてもよい。このように構成した場合、大当たりとなる前に遊技球を右打ちしておくだけで、次に大当たりとなった場合に容易にオーバー入賞させることができる。

【１４０４】

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、所定の領域に遊技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、その特別領域に遊技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。

【１４０５】

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。

【１４０６】

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）に基づく所定量の遊技球の投入の後、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遊技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、遊技ホールでは遊技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遊技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。

【１４０７】

上記した各実施形態、および各制御例について、その全部またはその一部を組み合わせて構成してもよい。例えば、上記第６実施形態における右可変入賞装置６５の通過検出センサ２２８の構成を、他の実施形態に適用してもよい。例えば、上記第１実施形態に適用することで、待機状態演出の実行中におけるチャンスメーターＣＭのゲージ数を、開閉扉６５ｆ１の上面を流下中の遊技球の個数により正確にリンクさせることができる。より具体的には、第６実施形態における通過個数カウンタ２２３ｋを第１実施形態におけるＲＡＭ２２３にも設ける構成とし、第４実施形態と同一の方法で通過個数カウンタ２２３ｋの値を更新する（図８７のＳ４２１１，Ｓ４２１２，Ｓ４２１９，Ｓ４２２０参照）。そして、待機状態演出の実行中は、通過個数カウンタ２２３ｋの値が更新される毎に、更新後のカウンタ値に対応するゲージ数になるようにチャンスメーターＣＭの態様を更新する。これにより、チャンスメーターＣＭの態様を、実際の開閉扉６５ｆ１の上面の状況に即した態様とすることができる。他の実施形態についても、同様の方法により第６実施形態の構成を転用することができる。

【１４０８】

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。

【１４０９】

＜特徴Ａ群＞（オーバー入賞を意図的に発生させ易い構成）

遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、遊技球が流下可能な特定流路と、その特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、前記所定区間を通過するよりも前記特定領域に誘導され易くなる第１位置と、前記特定領域に誘導されるよりも前記所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変可能な可変手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作内容が第１の操作内容となった場合に、前記特定流路へと遊技球が到達し易くなる第１の発射速度で遊技球を発射し、前記第１の操作内容とは異なる第２の操作内容となった場合に、前記第１の発射速度とは異なる第２の発射速度で遊技球を発射することが可能な発射手段と、その発射手段により前記第２の発射速度で遊技球が発射された場合に、前記第１の発射速度で発射された場合よりも成立し易い特定条件が成立したかを判別する判別手段と、その判別手段により前記特定条件が成立したと判別されたことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定期間可変するように制御する可変制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ａ１。

【１４１０】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許第２５１４４１７号公報）。

【１４１１】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、獲得できる遊技価値が、当たり種別毎にほぼ一定となるため、当たり種別に応じた遊技価値を得るための作業のようになってしまい

、当たり状態中の遊技が単調となってしまう場合があった。即ち、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難となってしまうという問題点があった。

【１４１２】

また、従来型の遊技機の中には、当たりに当選した場合に、当たり状態の開始タイミングを遊技者が決定できるものも存在するが、当たり中に獲得できる遊技価値が当たり種別毎にほぼ一定となる点については他の従来型の遊技機と同様であるため、当たり状態中における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難であった。

【１４１３】

これに対して遊技機Ａ１によれば、遊技球が入球可能な特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、特典付与手段により所定の特典が付与される。遊技球が流下可能な特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、所定区間を通過するよりも特定領域に誘導されやすくなる第１位置と、特定領域に誘導されるよりも所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変手段が可変可能に構成されている。遊技者が操作可能な操作手段に対する操作内容が第１の操作内容となった場合に、特定流路へと遊技球が到達し易くなる第１の発射速度で発射手段により遊技球が発射される。一方、第１の操作内容とは異なる第２の操作内容となった場合に、第１の発射速度とは異なる第２の発射速度で発射手段により遊技球が発射される。発射手段により第２の発射速度で遊技球が発射された場合に、第１の発射速度で発射された場合よりも成立し易い特定条件が成立したかが判別手段によって判別され、その判別手段により特定条件が成立したと判別されたことに基づいて、可変手段が第２位置から第１位置へと所定期間可変するように可変制御手段により制御される。

【１４１４】

これにより、所定区間を遊技球が通過中に特定条件が成立することを期待して操作手段を操作させることができるので、遊技者の遊技に対する参加意欲を向上させることができるという効果がある。

【１４１５】

遊技機Ａ１において、前記可変制御手段は、前記特定領域へと第１個数の遊技球が入球したことに基づいて、前記可変手段が前記第１位置から前記第２位置へと可変するように制御するものであり、前記所定区間は、前記可変手段が前記第２位置に可変された状態において、前記第１個数よりも多い第２個数の遊技球が同時に流下可能な経路長で構成されているものであることを特徴とする遊技機Ａ２。

【１４１６】

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、特定領域へと第１個数の遊技球が入球したことに基づいて、可変手段が第１位置から第２位置へと可変するように可変制御手段により制御される。所定区間は、可変手段が第２位置に可変された状態において、第１個数よりも多い第２個数の遊技球が同時に流下可能な経路長で構成されている。

【１４１７】

これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数を、第１個数を上回る個数にしてから特定条件を成立させようと工夫して操作手段を操作させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１４１８】

遊技機Ａ２において、前記発射手段は、遊技球を所定間隔以上の時間間隔で発射可能なものであり、前記所定区間は、前記第２方向へと前記所定間隔で連続して遊技球が発射されている状態において、前記所定区間に対して１の遊技球が到達してから、当該遊技球が前記所定区間を通過するまでの間に、前記第２個数の遊技球が前記所定区間へと到達可能となるように遊技球を通過させるものであることを特徴とする遊技機Ａ３。

【１４１９】

遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段が、遊技球を所定間隔以上の時間間隔で発射可能に構成されている。所定区間は、第

２方向へと所定間隔で連続して遊技球が発射されている状態において、所定区間に対して１の遊技球が到達してから、当該遊技球が所定区間を通過するまでの間に、第２個数の遊技球が所定区間へと到達可能となるように遊技球が通過するように構成されている。

【１４２０】

これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数を、第１個数を上回る個数にしたいと考える遊技者に対して、所定間隔で連続して遊技球を発射させることができるという効果がある。

【１４２１】

遊技機Ａ１からＡ３のいずれかにおいて、前記可変手段は、前記第１位置に可変された場合に、前記所定区間を流下中の全ての遊技球を前記特定領域へと誘導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Ａ４。

【１４２２】

遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ１からＡ３のいずれかが奏する効果に加え、第１位置に可変された場合に、所定区間を流下中の全ての遊技球が特定領域へと誘導されるように可変手段が構成されているので、所定区間を通過中の遊技球の個数を確認することにより、特定条件が成立した場合に特定領域へと誘導される遊技球の個数を知ることができる。よって、特定条件が成立した場合の有利度合いを遊技者により容易に理解させることができるという効果がある。

【１４２３】

遊技機Ａ１からＡ４のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な入球手段を備え、前記判別手段は、前記入球手段へと遊技球が入球した場合に前記特定条件が成立したと判別するものであることを特徴とする遊技機Ａ５。

【１４２４】

遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ１からＡ４のいずれかが奏する効果に加え、遊技球が入球可能な入球手段へと遊技球が入球した場合に、判別手段により特定条件が成立したと判別されるので、入球手段を狙って遊技球を発射することにより、遊技者の好みのタイミングで特定条件を容易に成立させることができるという効果がある。

【１４２５】

遊技機Ａ１からＡ５のいずれかにおいて、前記所定区間を流下中の遊技球の流下速度を減速させる減速手段を備えることを特徴とする遊技機Ａ６。

【１４２６】

遊技機Ａ６によれば、遊技機Ａ１からＡ５のいずれかが奏する効果に加え、所定区間を流下中の遊技球の流下速度が減速手段によって減速されるので、特定流路へ向けて遊技球を連続して発射した場合に、所定区間を通過中の遊技球をより多くすることができる。よって、特定条件が成立した場合に特定領域に誘導される遊技球をより多くすることができるという効果がある。

【１４２７】

遊技機Ａ１からＡ６のいずれかにおいて、演出態様を表示可能な表示手段と、前記特定条件が成立するまでの間において、前記特定条件が成立した場合の有利度合いを判別する有利判別手段と、その有利判別手段により判別された有利度合いを示唆する示唆演出を前記表示手段において実行する示唆演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ａ７。

【１４２８】

遊技機Ａ７によれば、遊技機Ａ１からＡ６のいずれかが奏する効果に加え、特定条件が成立するまでの間において、特定条件が成立した場合の有利度合いが有利判別手段によって判別され、その有利判別手段により判別された有利度合いを示唆する示唆演出が示唆演出実行手段により表示手段において実行されるので、表示手段に表示される示唆演出を確認することで、特定条件が成立した場合の有利度合をより容易に理解させることができるという効果がある。

【１４２９】

遊技機Ａ７において、前記有利判別手段は、前記所定区間を通過している遊技球の個数を判別するものであり、前記示唆演出実行手段は、前記有利判別手段により判別された遊技球の個数を示唆する演出を、前記示唆演出として実行するものであることを特徴とする遊技機Ａ８。

【１４３０】

遊技機Ａ８によれば、遊技機Ａ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定区間を通過している遊技球の個数が有利判別手段によって判別される。有利判別手段により判別された遊技球の個数を示唆する演出が、示唆演出実行手段により示唆演出として実行される。

【１４３１】

これにより、示唆演出を確認することにより、特定条件が成立した場合に特定領域へと入球する遊技球の個数を遊技者が容易に知ることができるという効果がある。

【１４３２】

遊技機Ａ１からＡ８のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な入球手段と、抽選条件の成立に基づいて抽選を実行する抽選手段と、その抽選手段による抽選で特定の抽選結果となったことに基づいて、前記入球手段に対する入球を有効とする有効状態を設定する有効状態設定手段と、を備え、前記判別手段は、前記有効状態の間に前記入球手段へと遊技球が入球した場合に前記特定条件が成立したと判別するものであり、前記可変制御手段は、前記判別手段により前記特定条件が成立したと判別されたことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定回数可変される可変遊技を実行するものであることを特徴とする遊技機Ａ９。

【１４３３】

遊技機Ａ９によれば、遊技機Ａ１からＡ８のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、抽選条件の成立に基づいて抽選手段により抽選が実行され、その抽選手段による抽選で特定の抽選結果となったことに基づいて、遊技球が入球可能な入球手段に対する入球を有効とする有効状態が有効状態設定手段によって設定される。有効状態の間に入球手段へと入球した場合に、判別手段によって特定条件が成立したと判別される。判別手段により特定条件が成立したと判別されたことに基づいて、可変手段が第２位置から第１位置へと所定回数可変される可変遊技が可変制御手段により実行される。

【１４３４】

これにより、抽選手段による抽選で特定の抽選結果となることに期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１４３５】

遊技機Ａ９において、遊技球が前記入球手段へと入球し易い第１動作位置と、その第１動作位置よりも遊技球の入球が困難となる第２動作位置とを少なくとも含む複数の動作位置に動作可能な動作手段と、その動作手段の動作位置を、経過時間に応じて対応する動作位置に動作させる動作制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ａ１０。

【１４３６】

遊技機Ａ１０によれば、遊技機Ａ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球手段へと入球し易い第１動作位置と、その第１動作位置よりも遊技球の入球が困難となる第２動作位置とを少なくとも含む複数の動作位置に動作手段が動作可能に構成されている。動作手段の動作位置が、動作制御手段によって経過時間に応じた動作位置に動作される。

【１４３７】

これにより、特定条件を成立させるためには、動作手段の動作位置が第１動作位置になるタイミングを狙って遊技球を入球手段へ向けて発射する必要があるので、タイミングよく遊技球を発射させる楽しみを遊技者に与えることができるという効果がある。

【１４３８】

＜特徴Ｂ群＞（オーバー入賞を狙える大当たり、狙えない大当たりを設ける）

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になる第２状

態とに可変可能な可変入球手段と、その可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変入球手段が前記第２状態から前記第１状態へと所定回数可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対して特定の操作が実行された場合に成立し易くなる特定条件が成立したかを判別する条件判別手段と、前記可変遊技実行手段により実行される可変遊技の種別として、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となった後で、前記条件判別手段により前記特定条件が成立したと判別された場合に前記可変遊技が開始される第１可変遊技と、前記特定条件の成立有無とは無関係に前記可変遊技が開始される第２可変遊技と、を少なくとも含む複数の中から１の種別を決定する種別決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｂ１。

【１４３９】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技球が入賞することで賞球が付与される大開放口の開放回数（ラウンド数）が異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許第２５１４４１７号公報）。

【１４４０】

また、係る従来型の遊技機の中には、ラウンド数が同一であっても各ラウンドにおける大開放口の開放パターンを異ならせることで、各ラウンドにおいて入賞可能な遊技球の個数を異ならせ、有利度合いに差を設けているものもある。

【１４４１】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、獲得できる賞球数が、当たり種別毎にほぼ一定となるため、当たり種別に応じた遊技価値を得るための作業のようになってしまい、当たり状態中の遊技が単調となってしまう場合があった。また、当たり状態中に当たり種別に応じて制御を可変させる必要があるため、当たり状態中の処理負荷が増大してしまうという問題点があった。

【１４４２】

これに対して遊技機Ｂ１によれば、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になる第２状態とに可変入球手段が可変され、その可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、特典付与手段により所定の特典が付与される。判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、可変入球手段が第２状態から第１状態へと所定回数可変される可変遊技が可変遊技実行手段により実行される。遊技者が操作可能な操作手段に対して特定の操作が実行された場合に成立し易くなる特定条件が成立したかが条件判別手段により判別される。可変遊技実行手段により実行される可変遊技の種別として、判別手段による判別で特定の判別結果になった後で、条件判別手段により特定条件が成立したと判別された場合に可変遊技が開始される第１可変遊技と、特定条件の成立有無とは無関係に可変遊技が開始される第２可変遊技と、を少なくとも含む複数の中から１の種別が種別決定手段により決定される。

【１４４３】

これにより、可変遊技の種別に応じて可変遊技が開始されるタイミングを異ならせることができるという効果がある。

【１４４４】

遊技機Ｂ１において、前記操作手段に対する操作に応じた方向へ遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段により第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置に配置された第１入球手段と、前記第１方向とは異なる第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に配置された第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したか判別する入球判別手段と、を備え、前記条件判別手段は、前記第１入球手段へと遊技球が入球した場合

に前記特定条件が成立したと判別するものであり、前記第２可変遊技は、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となった後で、前記入球判別手段により前記第２入球手段へと遊技球が入球したと判別されたことに基づいて開始されるものであることを特徴とする遊技機Ｂ２。

【１４４５】

遊技機Ｂ２によれば、遊技機Ｂ１の奏する効果に加え、操作手段に対する操作に応じた方向へ発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置に第１入球手段が配置されている。第１方向とは異なる第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に第２入球手段が配置されている。第２入球手段へと遊技球が入球したかが入球判別手段により判別される。第１入球手段へと遊技球が入球した場合に条件判別手段により特定条件が成立したと判別される。判別手段による判別で特定の判別結果となった後で、入球判別手段により第２入球手段へと遊技球が入球したと判別されたことに基づいて第２可変遊技が開始される。

【１４４６】

これにより、可変遊技の種別に応じて開始条件となる入球手段が異なるので、可変遊技の種別に応じて異なる方向へと遊技球を発射させることができる。よって、遊技球を発射する方向を可変させる楽しみを遊技者に与えることができるという効果がある。

【１４４７】

遊技機Ｂ２において、前記第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に設けられた第３入球手段と、前記第２方向に発射された遊技球が流下可能な第１流路と、その第１流路へと流入した少なくとも１の遊技球を保持可能な第１位置と、その第１位置よりも遊技球が保持され難くなる第２位置とに可能な可変手段と、その可変手段を、前記判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて前記第１位置から前記第２位置へと切り替える切替手段と、を備え、前記判別手段は、前記第３入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行するものであり、前記第２入球手段は、前記第１流路を通過した遊技球が入球可能な位置に配置されているものであることを特徴とする遊技機Ｂ３。

【１４４８】

遊技機Ｂ３によれば、遊技機Ｂ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に第３入球手段が設けられている。第２方向に発射された遊技球が流下可能な第１流路へと流入した少なくとも１の遊技球を保持可能な第１位置と、その第１位置よりも遊技球が保持され難くなる第２位置とに可変手段が可変される。判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、可変手段が切替手段により第１位置から第２位置へと切り替えられる。第３入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別手段により判別が実行される。第１流路を通過した遊技球が入球可能な位置に第２入球手段が配置されている。

【１４４９】

これにより、判別手段による判別を実行させるには、第２方向へと遊技球を発射する必要があるので、特定の判別結果となるまでの間に第１流路へと遊技球を流入させることができる。よって、種別決定手段により第２可変遊技が決定された場合には、第１流路に保持されていた遊技球を即座に第２入球手段へと入球させることができる。従って、第２可変遊技が決定された場合には遊技者が遊技球を発射しなくても第２可変遊技を開始させることができるという効果がある。

【１４５０】

遊技機Ｂ３において、前記第２入球手段は、前記第１流路を流下した遊技球が前記第２入球手段へと入球するまでの期間が、前記第１方向へ発射された遊技球が前記可変入球手段へと入球するまでの期間よりも短くなる位置に配置されているものであることを特徴とする遊技機Ｂ４。

【１４５１】

遊技機Ｂ４によれば、遊技機Ｂ３の奏する効果に加え、第１流路を流下した遊技球が第２入球手段へと入球するまでの期間が、第１方向へ発射された遊技球が可変入球手段へと

入球するまでの期間よりも短くなる位置に第２入球手段が配置されているので、第２可変遊技が決定された場合には、即座に可変遊技を開始させることができるという効果がある。

【１４５２】

遊技機Ｂ２からＢ４のいずれかにおいて、前記第１方向に発射された遊技球が流下可能な特定流路を備え、前記第１状態は、前記特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、前記所定区間を通過するよりも前記可変入球手段へと誘導され易くなる状態であり、前記第２状態は、前記所定区間を流下中の遊技球が前記可変入球手段へと誘導されるよりも前記所定区間を通過し易くなる状態であることを特徴とする遊技機Ｂ５。

【１４５３】

遊技機Ｂ５によれば、遊技機Ｂ２からＢ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１状態になると、第１方向に発射された遊技球が流下可能な特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、所定区間を通過するよりも可変入球手段へと誘導され易くなる一方で、第２状態になると、所定区間を流下中の遊技球が可変乳球手段へと誘導されるよりも所定区間を通過し易くなる。

【１４５４】

これにより、第１入球手段へと入球する時点で所定区間を通過中の遊技球が多い程、多くの遊技球を可変入級手段に誘導させることができるので、タイミングを計って第１方向に遊技球を発射させる遊技性を提供することができるという効果がある。

【１４５５】

遊技機Ｂ５において、前記可変遊技実行手段は、１の前記可変遊技において少なくとも最初に前記可変入球手段が前記第１状態に可変された場合に、前記可変入球手段へと第１個数の遊技球が入球したことに基づいて、前記可変入球手段を前記第２位置へと可変するように制御するものであり、前記所定区間は、前記可変入球手段が前記第２位置に可変された状態において、前記第１個数よりも多い第２個数の遊技球が同時に流下可能な経路長で構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｂ６。

【１４５６】

遊技機Ｂ６によれば、遊技機Ｂ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、１の可変遊技において少なくとも最初に可変入球手段が第１状態に可変された場合に、可変入球手段へと第１個数の遊技球が入球したことに基づいて、可変入球手段が第２位置へと可変するように可変遊技実行手段によって制御される。所定区間は、可変入球手段が第２位置に可変された状態において、第１個数よりも多い第２個数の遊技球が同時に流下可能な経路長で構成されている。

【１４５７】

これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数を、第１個数を上回る個数にしてから特定条件を成立させようと工夫して操作手段を操作させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１４５８】

遊技機Ｂ６において、前記発射手段は、遊技球を所定間隔以上の時間間隔で発射可能なものであり、前記所定区間は、前記第２方向へと前記所定間隔で連続して遊技球が発射されている状態において、前記所定区間に対して１の遊技球が到達してから、当該遊技球が前記所定区間を通過するまでの間に、前記第２個数の遊技球が前記所定区間へと到達可能となるように遊技球を通過させるものであることを特徴とする遊技機Ｂ７。

【１４５９】

遊技機Ｂ７によれば、遊技機Ｂ６の奏する効果に加え、発射手段が、遊技球を所定間隔以上の時間間隔で発射可能に構成されている。第２方向へと所定間隔で連続して遊技球が発射されている状態において、所定区間に対して１の遊技球が到達してから当該遊技球が所定区間を通過するまでの間に、第２個数の遊技球が所定区間へと到達可能となるように遊技球が通過するように、所定区間が構成されている。

【１４６０】

これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数を、第１個数を上回る個数にしたいと考える遊技者に対して、所定間隔で連続して遊技球を発射させることができるという効果がある。

【１４６１】

遊技機Ｂ５からＢ７のいずれかにおいて、前記所定区間を流下中の遊技球の流下速度を減速させる減速手段を備えることを特徴とする遊技機Ｂ８。

【１４６２】

遊技機Ｂ８によれば、遊技機Ｂ５からＢ７のいずれかが奏する効果に加え、所定区間を流下中の遊技球の流下速度が減速手段によって減速されるので、特定流路へ向けて遊技球を連続して発射した場合に、所定区間を通過中の遊技球をより多くすることができる。よって、第１入球手段に遊技球が入球した場合に可変入球手段に誘導される遊技球をより多くすることができる。

【１４６３】

遊技機Ｂ５からＢ８のいずれかにおいて、演出態様を表示可能な表示手段と、前記所定区間を通過している遊技球の個数を判別する個数判別手段と、その個数判別手段により判別された遊技球の個数を示唆する示唆演出を前記表示手段において実行する示唆演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｂ９。

【１４６４】

遊技機Ｂ９によれば、遊技機Ｂ５からＢ８のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定区間を通過している遊技球の個数が個数判別手段によって判別され、その個数判別手段により判別された遊技球の個数を示唆する示唆演出が示唆演出実行手段により表示手段において実行される。

【１４６５】

これにより、示唆演出を確認することにより、第１入球手段へと遊技球が入球した場合に可変入球手段へとへと誘導される遊技球の個数を遊技者が容易に知ることができるという効果がある。

【１４６６】

遊技機Ｂ９において、前記示唆演出の実行中において、前記示唆演出により示唆されている遊技球の個数と、前記個数判別手段により判別された遊技球の個数とが相違しているかを所定期間毎に判別する相違判別手段と、その相違判別手段により、前記示唆演出によって示唆されている遊技球の個数と、前記個数判別手段によって判別された遊技球の個数とが相違していると判別されたことに基づいて、前記示唆演出の態様を、前記個数判別手段により判別された遊技球の個数を示唆する態様に更新する示唆演出更新手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｂ１０。

【１４６７】

遊技機Ｂ１０によれば、遊技機Ｂ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、示唆演出の実行中において、示唆演出により示唆されている遊技球の個数と、個数判別手段により判別された遊技球の個数とが相違しているかが相違判別手段により所定期間毎に判別される。相違判別手段により、示唆演出によって示唆されている遊技球の個数と、個数判別手段によって判別された遊技球の個数とが相違していると判別されたことに基づいて、示唆演出の態様が、示唆演出更新手段により、個数判別手段によって判別された遊技球の個数を示唆する態様に更新される。

【１４６８】

これにより、所定期間毎に示唆演出の態様を個数判別手段により判別された個数に対応させて更新することができるので、第１入球手段へと入球させた場合に可変入球手段へとへと誘導される遊技球の個数を遊技者がより容易に知ることができるという効果がある。

【１４６９】

遊技機Ｂ２において、前記第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に設けられ、遊技球が入球したことに基づいて前記判別条件が成立する第３入球手段と、演出態様を表示可能な表示手段と、その表示手段において、前記判別手段による判別が実行されたこと

に基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、その特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となり、且つ、前記種別決定手段により前記第１可変遊技が決定された場合に、第１態様を決定し、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合、および前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となり、且つ、前記種別決定手段により前記第２可変遊技が決定された場合に、前記第１態様とは異なる第２態様を決定することが可能な演出態様決定手段と、を備えるものであることを特徴とする遊技機Ｂ１１。

【１４７０】

遊技機Ｂ１１によれば、遊技機Ｂ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２方向に発射された遊技球が入球可能な位置に、遊技球が入球したことに基づいて判別条件が成立する第３入球手段が設けられている。演出態様を表示可能な表示手段において、判別手段による判別が実行されたことに基づいて特定演出実行手段により特定演出が実行される。特定演出実行手段により実行される特定演出の演出態様として、判別手段による判別で特定の判別結果となり、且つ、種別決定手段により第１可変遊技が決定された場合に演出態様決定手段により第１態様が決定される。一方、判別手段による判別で特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合、および判別手段による判別で特定の判別結果となり、且つ、種別決定手段により第２可変遊技が決定された場合に、第１態様とは異なる第２態様が、演出態様決定手段により特定演出の演出態様として決定される。

【１４７１】

これにより、第２可変遊技が決定された場合には、特定の判別結果となっていないかのように遊技者に思わせることができる。よって、第２態様の特定演出が実行された後も、判別手段による判別を行わせるために第２方向へと遊技球を発射させ続けることができるので、特定の判別結果になったことに気づかないうちに第２入球手段へと遊技球を入球させることができる。よって、突然第２可変遊技が開始されたかのような印象を遊技者に抱かせることができるので、遊技者に対して驚きと喜びとを抱かせることができるという効果がある。

【１４７２】

遊技機Ｂ１１において、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となり、且つ、前記種別決定手段により前記第２可変遊技が決定されたことに基づいて実行された前記第２態様の前記特定演出が終了してから、前記第２入球手段へと遊技球が入球するまでの間の期間において、前記第２態様の前記特定演出と区別し難い態様の疑似特定演出を実行可能な疑似特定演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機Ｂ１２。

【１４７３】

遊技機Ｂ１２によれば、遊技機Ｂ１１の奏する効果に加え、判別手段による判別で特定の判別結果となり、且つ、種別決定手段により第２可変遊技が決定されたことに基づいて実行された第２態様の特定演出が終了してから、第２入球手段へと遊技球が入球するまでの間の期間において、第２態様の特定演出と区別し難い態様の疑似特定演出が疑似特定演出実行手段によって実行されるので、種別決定手段によって第２可変遊技が決定された場合に、特定の判別結果になったことを遊技者により気付かれ難くすることができるという効果がある。

【１４７４】

遊技機Ｂ１２において、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記判別手段による判別に用いる判別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判別情報を、所定の情報数を上限として記憶可能な判別情報記憶手段と、前記判別手段による判別に用いられた前記判別情報を前記判別情報記憶手段から消去する消去手段と、前記判別情報記憶手段に記憶されている前記判別情報の情報数を示唆する情報数画像を前記表示手段に表示させる情報数画像表示手段と、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となり、且つ、前記種別決定手段により前記第２可変遊技が決定されたことに基づいて実行された前記第２態様の前記特定演出が終了してから、前記第２入球手段へと遊

技球が入球するまでの間の期間において、前記疑似特定演出が実行される毎に、前記情報数画像を、情報数が１少ない情報数に対応する画像に更新する画像更新手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｂ１３。

【１４７５】

遊技機Ｂ１３によれば、遊技機Ｂ１２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、判別手段による判別に用いる判別情報が取得手段によって取得される。取得手段により取得された判別情報が、所定の情報数を上限として判別情報記憶手段に記憶される。判別手段による判別に用いられた判別情報が消去手段によって判別情報記憶手段から消去される。判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の情報数を示唆する情報数画像が情報数画像表示手段によって表示手段に表示される。判別手段による判別で特定の判別結果となり、且つ、種別決定手段により第２可変遊技が決定されたことに基づいて実行された第２態様の特定演出が終了してから、第２入球手段へと遊技球が入球するまでの間の期間において、疑似特定演出が実行される毎に、情報数画像が、画像更新手段により情報数が１少ない情報数に対応する画像に更新される。

【１４７６】

これにより、画像更新手段によって情報数画像が更新されることにより、判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の数が減少しているかのように遊技者に思わせることができる。よって、種別決定手段によって第２可変遊技が決定された場合に、判別手段による判別を途切れずに実行させたいと考える遊技者に対して、特定の判別結果になった後も遊技球を第２方向に発射させ続けることができるという効果がある。

【１４７７】

＜特徴Ｃ群＞（有利な遊技状態では小当たり当選時にオーバー入賞ナビを行う）

遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、遊技球が流下可能な特定流路と、その特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、前記所定区間を通過するよりも前記特定領域に誘導され易くなる第１位置と、前記特定領域に誘導されるよりも前記所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変可能な可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定期間可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となった場合に、前記可変手段が前記第１位置へと可変されるよりも前に特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｃ１。

【１４７８】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

【１４７９】

また、係る従来型の遊技機の中には、表示装置に表示される演出により、その後に遊技者に有利な当たり遊技が付与されるか否かの期待度を示唆する演出を実行可能に構成されているものも存在する。

【１４８０】

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、期待度を示唆する演出が開始された時点で、既に遊技者に有利となるかどうかは決定されているので、演出の内容自体が遊技者の有利度合いに影響を及ぼすことはない。よって、遊技者に対して表示装置に注目して遊技を行わせることが困難になってしまうという問題点があった。

【１４８１】

これに対して遊技機Ｃ１によれば、遊技球が入球可能な特定領域へと遊技球が入球した

ことに基づいて、特典付与手段により所定の特典が付与される。遊技球が流下可能な特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、所定区間を通過するよりも特定領域に誘導されやすくなる第１位置と、特定領域に誘導されるよりも所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変手段が可変される。判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、可変手段が第２位置から第１位置へと所定期間可変される可変遊技が可変遊技実行手段によって実行される。判別手段による判別で特定の判別結果となった場合に、可変手段が第１位置へと可変されるよりも前に、特定演出実行手段により特定演出が実行される。

【１４８２】

これにより、特定演出が実行されたかを確認することにより、第１位置へ可変されるか否かを判断できるので、演出により注目させることができるという効果がある。

【１４８３】

遊技機Ｃ１において、前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、遊技球が前記所定区間を通過中に前記可変手段が前記第１位置へと可変される可能性がある発射タイミングを示唆する演出を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｃ２。

【１４８４】

遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ１の奏する効果に加え、特定演出として、遊技球が所定区間を通過中に可変手段が第１位置へと可変される可能性がある発射タイミングを示唆する演出が特定演出実行手段によって実行されるので、特定演出により注目させることができるという効果がある。

【１４８５】

遊技機Ｃ１又はＣ２において、前記所定期間は、前記特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、当該発射された遊技球が前記特定流路へと到達するまでの間の期間よりも短いものであることを特徴とする遊技機Ｃ３。

【１４８６】

遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ１又はＣ２の奏する効果に加え、特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、所定期間が、当該発射された遊技球が特定流路へと到達するまでの期間よりも短くなるように構成されているので、特定演出が実行された時点で遊技球を発射させなければ所定の特典を獲得することが困難にすることができる。よって、遊技者に対して特定演出が実行されるかどうかにより注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１４８７】

遊技機Ｃ１からＣ３のいずれかにおいて、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果とは異なる第２の判別結果になったことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと特定回数可変される第２可変遊技を実行する第２可変遊技実行手段を備え、前記第２可変遊技において前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと可変される期間は、前記所定期間よりも長くなり易いものであることを特徴とする遊技機Ｃ４。

【１４８８】

遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ１からＣ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段による判別で特定の判別結果とは異なる第２の判別結果になったことに基づいて、可変手段が第２位置から第１位置へと特定回数可変される第２可変遊技が第２可変遊技実行手段によって実行される。第２可変遊技において可変手段が第２位置から第１位置へと可変される期間は、所定期間よりも長くなり易くなるように構成されている。

【１４８９】

これにより、第２可変遊技が実行されることに期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１４９０】

遊技機Ｃ４において、前記判別手段による判別の判別結果を示す識別情報の動的表示を実行する動的表示実行手段と、前記可変遊技の種別として、前記動的表示実行手段による

前記識別情報の動的表示が終了してから前記可変手段が前記第１位置に可変されるまでの期間が第１期間に設定される第１可変遊技と、前記識別情報の動的表示が終了してから前記可変手段が前記第１位置に可変されるまでの期間が前記第１期間よりも短い第２期間に設定される第２可変遊技と、を少なくとも含む複数の中から１の可変遊技の種別を決定する種別決定手段と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記動的表示実行手段による前記識別情報の動的表示が終了してから前記可変手段が前記第１位置に可変されるまでの間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Ｃ５。

【１４９１】

遊技機Ｃ５によれば、遊技機Ｃ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段による判別の判別結果を示す識別情報の動的表示が動的表示実行手段により実行される。可変遊技の種別として、動的表示実行手段による識別情報の動的表示が終了してから可変手段が第１位置に可変されるまでの期間が第１期間に設定される第１可変遊技と、識別情報の動的表示が終了してから可変手段が第１位置に可変されるまでの期間が第１期間よりも短い第２期間に設定される第２可変遊技と、を少なくとも含む複数の中から１の可変遊技の種別が種別決定手段により決定される。動的表示実行手段による識別情報の動的表示が終了してから可変手段が第１位置に可変されるまでの間に、示唆演出実行手段により示唆演出が実行される。

【１４９２】

これにより、第１可変遊技が決定された方が、第２可変遊技よりも多くの遊技球を所定区間に到達させることができるので、第１可変遊技が決定されることに期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１４９３】

遊技機Ｃ５において、前記第１期間は、前記特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、当該発射された遊技球が前記特定流路へと到達するまでの間の期間よりも長い期間であり、前記第２期間は、前記特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、当該発射された遊技球が前記特定流路へと到達するまでの間の期間よりも短い期間であることを特徴とする遊技機Ｃ６。

【１４９４】

遊技機Ｃ６によれば、遊技機Ｃ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、第１期間は、当該発射された遊技球が特定流路へと到達するまでの間の期間よりも長い期間で構成されている。一方、第２期間は、特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、当該発射された遊技球が特定流路へと到達するまでの間の期間よりも短い期間で構成されている。

【１４９５】

これにより、第２可変遊技となった場合には、遊技球を特定流路へと到達させることが困難になるので、第１可変遊技が決定されることをより強く期待させることができるという効果がある。

【１４９６】

遊技機Ｃ１において、前記判別手段による判別の判別結果を示す識別情報の動的表示を実行する動的表示実行手段と、前記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示の実行中に前記特定演出実行手段により実行される前記特定演出の種別として、第１演出と、その第１演出とは異なる第２演出と、を少なくとも含む複数の中から１の特定演出を決定する第１種別決定手段と、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことに基づいて、前記識別情報の動的表示の実行中に前記特定演出を実行する第２特定演出実行手段と、その第２特定演出実行手段により実行される前記特定演出の種別として、前記第１演出と、前記第２演出と、を少なくとも含む複数の中から１の特定演出を決定する第２種別決定手段と、を備え、前記第１演出は、前記第２種別決定手段によって決定される割合よりも、前記第１種別決定手段によって決定される割合の方が高いものであり、前記第２演出は、前記第２種別決定手段によって決定される割合よりも、前記第１種別決定手段によって決定される割合の方が低いものであることを特徴とする遊

技機Ｃ７。
【１４９７】
遊技機Ｃ７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、判別手段による判別の判別結果を示す識別情報の動的表示が動的表示実行手段によって実行される。特定の判別結果を示す識別情報の動的表示の実行中に特定演出実行手段により実行される特定演出の種別として、第１演出と、その第１演出とは異なる第２演出と、を少なくとも含む複数の中から１の特定演出が第１種別決定手段によって決定される。判別手段による判別で特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことに基づいて、識別情報の動的表示の実行中に第２特定演出実行手段により特定演出が実行される。第２特定演出実行手段により実行される特定演出の種別として、第１演出と、第２演出と、を少なくとも含む複数の中から１の特定演出が第２種別決定手段により決定される。第１演出は、第２種別決定手段によって決定される割合よりも、第１種別決定手段によって決定される割合の方が高くなるように構成されている。一方、第２演出は、第２種別決定手段によって決定される割合よりも、第２種別決定手段によって決定される割合の方が高くなるように構成されている。
【１４９８】
これにより、特定演出の内容に応じて可変遊技が実行される期待度を可変させることができるという効果がある。
【１４９９】
遊技機Ｃ７において、前記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示が終了してから前記可変手段が前記第１位置へと可変されるまでの間の期間は、前記特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、当該発射された遊技球が前記特定流路へと到達するまでの間の期間よりも短いものであり、前記所定期間は、前記特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、当該発射された遊技球が前記特定流路へと到達するまでの間の期間よりも短いものであることを特徴とする遊技機Ｃ８。
【１５００】
遊技機Ｃ８によれば、遊技機Ｃ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果を示す識別情報の動的表示が終了してから可変手段が第１位置へと可変されるまでの間の期間は、特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、当該発射された遊技球が特定流路へと到達するまでの間の期間よりも短くなるように構成されている。所定期間は、特定流路が配置されている方向へ遊技球が発射されてから、当該発射された遊技球が特定流路へと到達するまでの間の期間よりも短くなるように構成されている。
【１５０１】
これにより、識別情報の動的表示の実行中に特定流路へ向けて遊技球を発射しなければ遊技球を所定区間に到達させることができないので、特定演出の内容から特定の判別結果となるか否かをより真剣に予測させることができるという効果がある。
【１５０２】
遊技機Ｃ７又はＣ８において、前記第１種別決定手段は、前記第１演出とも、前記第２演出とも異なる第３演出を所定の割合で決定可能に構成されているものであり、前記第２種別決定手段は、前記第３演出を決定することが不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Ｃ９。
【１５０３】
遊技機Ｃ９によれば、遊技機Ｃ７又はＣ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１演出とも、第２演出とも異なる第３演出が、所定の割合で第１種別決定手段により決定される。第２種別決定手段は、第３演出を決定することが不可能に構成されている。
【１５０４】
これにより、第３演出が実行された場合に、その時点で特定の判別結果となったことが確定するので、遊技者を喜ばせることができるという効果がある。

【１５０５】
＜特徴Ｄ群＞（大当たり中の閉鎖期間の長さを可変させることでオーバー入賞の発生し易さを可変させる）
遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、遊技球が流下可能な特定流路と、その特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、前記所定区間を通過するよりも前記特定領域に誘導され易くなる第１位置と、前記特定領域に誘導されるよりも前記所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変可能な可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定回数可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記可変遊技の実行中における前記可変手段の制御方法として、第１制御と、前記可変手段が前記第１位置に可変されるタイミングで前記所定区間を通過中の遊技球が前記第１制御よりも多くなり易い第２制御と、を少なくとも含む複数の制御方法の中から１の制御方法を決定する制御方法決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｄ１。
【１５０６】
ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技球が入賞することで賞球が付与される大開放口の開放回数（ラウンド数）が異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許第２５１４４１７号公報）。
【１５０７】
また、係る従来型の遊技機の中には、ラウンド数が同一であっても各ラウンドにおける大開放口の開放パターンを異ならせることで、各ラウンドにおいて入賞可能な遊技球の個数を異ならせ、有利度合いに差を設けているものもある。
【１５０８】
しかしながら、上述した従来の遊技機では、獲得できる賞球数が、当たり種別毎にほぼ一定となるため、当たり種別に応じた遊技価値を得るための作業のようになってしまい、当たり状態中の遊技が単調となってしまう場合があった。即ち、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難になってしまうという問題点があった。
【１５０９】
これに対して遊技機Ｄ１によれば、遊技球が入球可能な特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、特典付与手段により所定の特典が付与される。遊技球が流下可能な特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、所定区間を通過するよりも特定流路に誘導され易くなる第１位置と、特定領域に誘導されるよりも所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変手段が可変される。判別条件の成立に基づいて判別手段によって判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、可変手段が第２位置から第１位置へと所定回数可変される可変遊技が可変遊技実行手段によって実行される。可変遊技の実行中における可変手段の制御方法として、第１制御と、可変手段が第１位置に可変されるタイミングで所定区間を通過中の遊技球が第１制御よりも多くなり易い第２制御と、を少なくとも含む複数の制御方法の中から１の制御方法が制御方法決定手段によって決定される。
【１５１０】
これにより、判別手段による判別で特定の判別結果となった場合に、第２制御で可変手段が制御されることに期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１５１１】
遊技機Ｄ１において、前記第２制御は、１の前記可変遊技において前記可変手段が前記第２位置に可変される複数の期間のうち、少なくとも１の期間が、前記第１制御で制御さ

れる場合よりも長くなるように制御するものであることを特徴とする遊技機Ｄ２。
【１５１２】
遊技機Ｄ２によれば、遊技機Ｄ１の奏する効果に加え、第２制御は、１の可変遊技において可変手段が第２位置に可変される複数の期間のうち、少なくとも１の期間が、第１制御で制御される場合よりも長くなるように構成されているので、第２制御の方が、所定区間に遊技球をより多く到達させることができる。よって、第２制御で可変手段が制御されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１５１３】
遊技機Ｄ１又はＤ２において、前記判別手段による判別の判別結果を示す識別情報の動的表示を実行する動的表示実行手段を備え、前記第１制御は、前記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示が終了してから前記可変手段が前記第１位置に可変されるまでの間の期間が第１期間となるように制御するものであり、前記第２制御は、前記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示が終了してから前記可変手段が前記第１位置に可変されるまでの間の期間が前記第１期間よりも長い第２期間となるように制御するものであることを特徴とする遊技機Ｄ３。
【１５１４】
遊技機Ｄ３によれば、遊技機Ｄ１又はＤ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段による判別の判別結果を示す識別情報の動的表示が動的表示実行手段によって実行される。第１制御では、特定の判別結果を示す識別情報の動的表示が終了してから可変手段が第１位置に可変されるまでの間の期間が第１期間となるように制御される。第２制御では、特定の判別結果を示す識別情報の動的表示が終了してから可変手段が第１位置に可変されるまでの間の期間が第１期間よりも長い第２期間となるように制御される。
【１５１５】
これにより、識別情報の動的表示が終了した後で遊技球を特定流路に向けて発射し続けた場合に、第２制御の方がより多くの遊技球を所定区間に到達させることができるので、可変手段が第１位置に可変された場合により多くの遊技球を特定領域に入球させることができるという効果がある。
【１５１６】
遊技機Ｄ１からＤ３のいずれかにおいて、前記可変手段が前記第１位置に可変されている間に、前記特定領域へと第１個数以上の遊技球が入球したことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置へと可変するように制御する可変制御手段を備え、前記所定区間は、前記可変手段が前記第２位置に可変された状態において、前記第１個数よりも多い第２個数の遊技球が同時に流下可能な経路長で構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｄ４。
【１５１７】
遊技機Ｄ４によれば、遊技機Ｄ１からＤ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変手段が第１位置に可変されている間に、特定領域へと第１個数以上の遊技球が入球したことに基づいて、可変制御手段により可変手段が第２位置へと可変するように制御される。所定区間は、可変手段が第２位置に可変された状態において、第１個数よりも多い第２個数以上の遊技球が同時に流下可能な経路長で構成されている。
【１５１８】
これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数が、第１個数を上回る個数になってから可変手段が第１位置に可変されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１５１９】
遊技機Ｄ４において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作内容に応じた発射速度で遊技球を遊技領域へと所定間隔以上の時間間隔で発射可能な発射手段と、を備え、前記所定区間は、前記第２方向へと前記所定間隔で連続して遊技球が発射されている状態において、前記所定区間に対して１の遊技球が到達してから、当該遊技球が前記所定区間を通過するまでの間に、前記第２個数の遊技球が前記所定区間へと到達可能

となるように遊技球を通過させるものであることを特徴とする遊技機Ｄ５。
【１５２０】
遊技機Ｄ５によれば、遊技機Ｄ４の奏する効果に加え、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作内容に応じた発射速度で、遊技球を遊技領域へと所定間隔以上の時間間隔で発射手段により発射される。所定区間は、第２方向へと所定間隔で連続して遊技球が発射されている状態において、所定区間に対して１の遊技球が到達してから、当該遊技球が所定区間を通過するまでの間に、第２個数の遊技球が所定区間へと到達可能となるように遊技球を通過させる。
【１５２１】
これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数を、第１個数を上回る個数にしたいと考える遊技者に対して、所定間隔で連続して遊技球を発射させることができるという効果がある。
【１５２２】
遊技機Ｄ５において、前記第２制御は、１の前記可変遊技において前記可変手段が前記第２位置に可変される複数の期間のうち、少なくとも１の期間である特定期間が、前記発射手段により発射された少なくとも前記第１個数以上の遊技球を前記所定区間に到達させることが可能な長さの期間となるように制御するものであり、前記第１制御は、前記特定期間が、前記発射手段により発射された遊技球を前記所定区間に前記第１個数以上到達させることが困難な長さの期間となるように制御するものであることを特徴とする遊技機Ｄ６。
【１５２３】
遊技機Ｄ６によれば、遊技機Ｄ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２制御では、１の可変遊技において可変手段が第２位置に可変される複数の期間のうち、少なくとも１の期間である特定期間が、発射手段により発射された少なくとも第１個数以上の遊技球を所定区間に到達させることが可能な長さとなるように制御される。第１制御では、特定期間が、発射手段により発射された遊技球を所定区間に第１個数以上到達させることが困難な長さの期間となるように制御される。
【１５２４】
これにより、第２制御で可変手段が制御された場合に、特定期間の間に遊技球を発射し続けることで第１個数以上の遊技球を特定領域に入球させることができるという効果がある。
【１５２５】
遊技機Ｄ１からＤ６のいずれかにおいて、前記所定区間を流下中の遊技球の流下速度を減速させる減速手段を備えることを特徴とする遊技機Ｄ７。
【１５２６】
遊技機Ｄ７によれば、遊技機Ｄ１からＤ６の奏する効果に加え、所定区間を流下中の遊技球の流下速度が減速手段によって減速されるので、特定流路へ向けて遊技球を連続して発射した場合に、所定区間を通過中の遊技球をより多くすることができる。よって、可変手段が第１位置に可変された場合に特定領域に誘導される遊技球をより多くすることができるという効果がある。
【１５２７】
遊技機Ｄ７において、前記減速手段は、つづら折り状の流路で構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｄ８。
【１５２８】
遊技機Ｄ８によれば、遊技機Ｄ７の奏する効果に加え、減速手段が、つづら折り状の流路で構成されているので、所定区間において遊技球の流下する方向を複数回変更することができる。よって、遊技球の速度をより確実に減速させることができるという効果がある。
【１５２９】
遊技機Ｄ７において、前記減速手段は、遊技球と前記所定区間との動摩擦力を、前記特

定流路における他の箇所よりも高くするものであることを特徴とする遊技機Ｄ９。
【１５３０】
遊技機Ｄ９によれば、遊技機Ｄ７の奏する効果に加え、遊技球と所定区間との動摩擦力が、減速手段により特定流路における他の箇所よりも高くされるので、所定区間における遊技球の流下速度をより確実に減速させることができるという効果がある。
【１５３１】
＜特徴Ｅ群＞（大当たりが開始された場合の有利度合いを示唆する演出）
演出態様を表示可能な表示手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となった後で、特定条件が成立したことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特定の判別結果となってから前記特定条件が成立するまでの間の所定期間において、前記特典遊技の実行が開始された場合の有利度合いを遊技者に示唆する示唆演出を、前記表示手段において実行する示唆演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｅ１。
【１５３２】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。
【１５３３】
また、係る従来型の遊技機の中には、表示装置に表示される演出により、その後に遊技者に有利な当たり遊技が付与されるか否かの期待度を示唆する演出を実行可能に構成されているものも存在する。
【１５３４】
しかしながら、上述した従来型の遊技機では、期待度を示唆する演出が開始された時点で、既に遊技者に有利となるかどうかは決定されているので、演出の内容自体が遊技者の有利度合いに影響を及ぼすことはない。よって、遊技者に対して表示装置に注目して遊技を行わせることが困難になってしまうという問題点があった。
【１５３５】
遊技機Ｅ１によれば、演出態様が表示手段に表示される。判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行される。判別手段による判別で特定の判別結果となった後で、特定条件が成立したことに基づいて遊技者に有利な特典遊技が特典遊技実行手段によって実行される。特定の判別結果となってから特定条件が成立するまでの間の所定期間において、特典遊技の実行が開始された場合の有利度合いを遊技者に示唆する示唆演出が、示唆演出実行手段により表示手段において実行される。
【１５３６】
これにより、示唆演出に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１５３７】
遊技機Ｅ１において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作内容に応じた発射速度で遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって発射された遊技球が入球可能な入球手段と、を備え、前記特定条件は、前記入球手段へと遊技球が入球した場合に成立するものであることを特徴とする遊技機Ｅ２。
【１５３８】
遊技機Ｅ２によれば、遊技機Ｅ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作内容に応じた発射速度で、発射手段により遊技球が発射される。発射手段によって発射された遊技球が入球可能な入球手段へと遊技球が入球した場合に、特定条件が成立する。
【１５３９】
これにより、示唆演出によって示唆される内容に応じて、遊技球を発射させるタイミン

グを調節させることができるという効果がある。

【１５４０】

遊技機Ｅ１又はＥ２において、遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、遊技球が流下可能な特定流路と、その特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、前記所定区間を通過するよりも前記特定領域に誘導され易くなる第１位置と、前記特定領域に誘導されるよりも前記所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変可能な可変手段と、を備え、前記特典遊技実行手段は、前記特定条件が成立したことに基づいて、前記可変手段を前記第２位置から前記第１位置に所定回数可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｅ３。

【１５４１】

遊技機Ｅ３によれば、遊技機Ｅ１又はＥ２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特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、特典付与手段により所定の特典が付与される。遊技球が流下可能な特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、所定区間を通過するよりも特定流路に誘導され易くなる第１位置と、特定領域に誘導されるよりも所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変手段が可変される。特定条件が成立したことに基づいて、特典遊技実行手段により、可変手段が第２位置から第１位置に所定回数可変される。

【１５４２】

これにより、特定条件が成立するタイミングで所定区間を通過中の遊技球の個数に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１５４３】

遊技機Ｅ３において、前記特典遊技の実行中に、前記可変手段が前記第１位置に可変されてから前記特定領域へと第１個数の遊技球が入球したことに基づいて、前記可変手段が前記第１位置から前記第２位置へと可変するように制御する可変制御手段を備え、前記所定区間は、前記可変手段が前記第２位置に可変された状態において、前記第１個数よりも多い第２個数の遊技球が同時に流下可能な経路長で構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｅ４。

【１５４４】

遊技機Ｅ４によれば、遊技機Ｅ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技の実行中に、可変手段が第１位置に可変されてから特定領域へと第１個数の遊技球が入球したことに基づいて、可変手段が第１位置から第２位置へと可変するように可変制御手段によって制御される。所定区間は、可変手段が第２位置に可変された状態において、第１個数よりも多い第２個数の遊技球が動じに流下可能な経路長で構成されている。

【１５４５】

これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数を、第１個数を上回る個数にしてから特定条件が成立することを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１５４６】

遊技機Ｅ４において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作内容に応じた発射速度で遊技球を所定間隔以上の時間間隔で発射可能な発射手段と、を備え、前記所定区間は、前記特定流路へ向けて前記所定間隔で連続して遊技球が発射されている状態において、前記所定区間に対して１の遊技球が到達してから、当該遊技球が前記所定区間を通過するまでの間に、前記第２個数の遊技球が前記所定区間へと到達可能となるように遊技球を通過させるものであることを特徴とする遊技機Ｅ５。

【１５４７】

遊技機Ｅ５によれば、遊技機Ｅ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作内容に応じた発射速度で、発射手段により遊技球が所定間隔以上の時間間隔で発射される。所定区間は、特定流路へ向けて所定間隔で連続して遊技球が発射されている状態において、所定区間に対して１の遊技球が到達してから、

当該遊技球が所定区間を通過するまでの間に、第２個数の遊技球が所定区間へと到達可能なるように遊技球を流下させる。

【１５４８】

これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数を、第１個数を上回る個数にしたいと考える遊技者に対して、所定間隔で連続して遊技球を発射させることができるという効果がある。

【１５４９】

遊技機Ｅ３からＥ５のいずれかにおいて、前記所定区間を通過中の遊技球の個数を判別する個数判別手段を備え、前記示唆演出実行手段は、前記個数判別手段により判別された遊技球の個数を示唆する演出を前記示唆演出として実行するものであることを特徴とする遊技機Ｅ６。

【１５５０】

遊技機Ｅ６によれば、遊技機Ｅ３からＥ５のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定区間を通過中の遊技球の個数が個数判別手段によって判別される。個数判別手段により判別された遊技球の個数を示唆する演出が、示唆演出実行手段によって示唆演出として実行される。

【１５５１】

これにより、示唆演出の内容により、特定条件が成立した場合に特定領域に誘導される遊技球の個数を容易に遊技者に理解させることができるので、より多い個数が示唆されている間に特定条件が成立することを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１５５２】

遊技機Ｅ６において、前記示唆演出の実行中において、所定期間毎に、前記個数判別手段により判別された遊技球の個数に応じて前記示唆演出の演出態様を更新する演出態様更新手段と、その演出態様更新手段によって前記示唆演出の演出態様を更新する際に、前記示唆演出により示唆されている遊技球の個数と、前記個数判別手段により判別された遊技球の個数とが一致しているかを所定期間毎に判別する一致判別手段と、その一致判別手段により前記示唆演出により示唆されている遊技球の個数と、前記個数判別手段により判別された遊技球の個数とが一致していると判別された場合に、前記演出態様更新手段により前記演出態様が更新されることを回避する更新回避手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｅ７。

【１５５３】

遊技機Ｅ７によれば、遊技機Ｅ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、示唆演出の実行中において、所定期間毎に、個数判別手段により判別された遊技球の個数に応じて示唆演出の演出態様が演出態様更新手段によって更新される。演出態様更新手段によって示唆演出の演出態様が更新される際に、示唆演出により示唆されている遊技球の個数と、個数判別手段により判別された遊技球の個数とが一致しているかが一致判別手段により所定期間毎に判別される。一致判別手段により、示唆演出によって示唆されている遊技球の個数と、個数判別手段によって判別された遊技球の個数とが一致していると判別された場合に、演出更新手段により演出態様が更新されることが更新回避手段によって回避される。

【１５５４】

これにより、演出態様が更新される頻度を低減させることができるので、演出態様の更新に要する処理負荷を軽減することができるという効果がある。

【１５５５】

遊技機Ｅ６又はＥ７において、前記所定区間は、遊技球の通過を検出可能な複数の通過検出手段が、複数箇所に配置されているものであり、前記個数判別手段は、前記複数の通過検出手段のうち、遊技球の通過を検出している前記通過検出手段の数を、前記所定区間を通過中の遊技球の個数として判別するものであることを特徴とする遊技機Ｅ８。

【１５５６】

遊技機Ｅ８によれば、遊技機Ｅ６又はＥ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球の通過を検出可能な複数の通過検出手段が、所定区間における複数箇所に配置されている。複数の通過検出手段のうち、遊技球の通過を検出している通過検出手段の数が、個数判別手段によって所定区間を通過中の遊技球の個数として判別される。

【１５５７】

これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数を正確に判別することができるという効果がある。

【１５５８】

＜特徴Ｆ群＞（右打ちを行った場合に有利となるかどうかの期待度を示す演出）

第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置に配置された入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、前記第１方向とは異なる第２方向へと遊技球を発射した場合に遊技者に有利となる有利状態を設定する有利状態設定手段と、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段による判別結果を示す前記識別情報の動的表示を前記表示手段において実行する動的表示実行手段と、その動的表示実行手段により前記識別情報の動的表示が実行されている間に、前記第２方向へと遊技球を発射した場合に有利な遊技状態が発生するか否かの期待度を示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｆ１。

【１５５９】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

【１５６０】

また、係る従来型の遊技機の中には、表示装置に表示される演出により、その後に遊技者に有利な当たり遊技が付与されるか否かの期待度を示唆する演出を実行可能に構成されているものも存在する。

【１５６１】

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、期待度を示唆する演出が開始された時点で、既に遊技者に有利となるかどうかは決定されているので、演出の内容自体が遊技者の有利度合いに影響を及ぼすことはない。よって、遊技者に対して表示装置に注目して遊技を行わせることが困難になってしまうという問題点があった。

【１５６２】

遊技機Ｆ１によれば、第１方向に発射された遊技球が入球可能な位置に配置された入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、判別手段により判別が実行される。判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、第１方向とは異なる第２方向へと遊技球を発射した場合に遊技者に有利となる有利状態が、有利状態設定手段によって設定される。判別手段による判別結果を示す識別情報の動的表示が動的表示実行手段により表示手段において実行される。動的表示実行手段により識別情報の動的表示が実行されている間に、第２方向へと遊技球を発射した場合に有利な遊技状態が発生するか否かの期待度を示唆する特定演出が、特定演出実行手段により実行される。

【１５６３】

これにより、特定演出の示唆内容によって第２方向へと遊技球を発射した方が良いかどうかを遊技者に判断させることができるので、特定演出に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１５６４】

遊技機Ｆ１において、前記有利状態は、前記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示の実行中における特定期間の間に前記第２方向への遊技球の発射を開始した方が、前

記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示が終了してから前記第２方向への遊技球の発射を開始するよりも遊技者にとって有利となり易いものであり、前記特定演出実行手段は、前記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示の実行中に前記特定演出を実行する場合は、前記特定期間の少なくとも一部が含まれる演出期間で前記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Ｆ２。

【１５６５】

遊技機Ｆ２によれば、遊技機Ｆ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、有利状態になると、特定の判別結果を示す識別情報の動的表示の実行中における特定期間の間に第２方向への遊技球の発射を開始した方が、特定の判別結果を示す識別情報の動的表示が終了してから第２方向への遊技球の発射を開始するよりも遊技者にとって有利となり易くなる。特定の判別結果を示す識別情報の動的表示の実行中に特定演出を実行する場合は、特定期間の少なくとも一部が含まれる演出期間で、特定演出実行手段により特定演出が実行される。

【１５６６】

これにより、特定演出の示唆内容から、特定演出の演出期間の間に第２方向へと遊技球を発射開始するかどうかを遊技者に判断させることができる。よって、特定演出の示唆内容により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１５６７】

遊技機Ｆ２において、前記有利状態は、前記特定期間の間において、より早く前記第２方向への遊技球の発射を開始した方が、遊技者にとってより有利となり易くなるものであることを特徴とする遊技機Ｆ３。

【１５６８】

遊技機Ｆ３によれば、遊技機Ｆ２の奏する効果に加え、有利状態では、特定期間の間において、より早く第２方向への遊技球の発射を開始した方が、遊技者にとってより有利となり易くなるので、特定演出が実行された場合に、なるべく早く第２方向へと遊技球を発射するかどうか判断しようと遊技者に思わせることができる。よって、特定演出の実行中に、遊技により緊張感を抱かせることができるという効果がある。

【１５６９】

遊技機Ｆ１からＦ３のいずれかにおいて、前記特定演出実行手段により実行される前記特定演出の種別として、前記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示が実行されている場合に決定される割合が高くなる第１特定演出と、その第１特定演出よりも前記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示が実行されている場合に決定される割合が低くなる第２特定演出と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の種別を決定する演出種別決定手段を備えることを特徴とする遊技機Ｆ４。

【１５７０】

遊技機Ｆ４によれば、遊技機Ｆ１からＦ３のいずれかにおいて、特定演出実行手段により実行される特定演出の種別として、特定の判別結果を示す識別情報の動的表示が実行されている場合に決定される割合が高くなる第１特定演出と、その第１特定演出よりも特定の判別結果を示す識別情報の動的表示が実行されている場合に決定される割合が低くなる第２特定演出と、を少なくとも含む複数の種別の中から１の種別が演出種別決定手段によって決定されるので、特定演出の演出種別から、特定の判別結果を示す識別情報の動的表示であるか否かを遊技者に推測させることができる。よって、遊技者に対して特定演出の種別により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１５７１】

遊技機Ｆ１からＦ４のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、前記第２方向へと発射された遊技球が流入可能な位置に設けられた特定流路と、その特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、前記所定区間を通過するよりも前記特定領域に誘導され易くなる第１位置と、前記特定領域に誘導されるよりも前記所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変可能な可変手段と、を備え、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２位置から前記第１位置へと特定条件が成立するまで可変させる制御を１又は複数回実行するものであり、前記有利状態は、前記特定期間の間に前記第２方向への遊技球の発射を開始した方が、前記特定の判別結果を示す前記識別情報の動的表示が終了してから前記第２方向への遊技球の発射を開始するよりも、前記特定条件が成立するまでに前記特定領域に誘導される遊技球が多くなり易くなるものであることを特徴とする遊技機Ｆ５。

【１５７２】

遊技機Ｆ５によれば、遊技機Ｆ１からＦ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、特典付与手段により所定の特典が付与される。第２方向へと発射された遊技球が流入可能な位置に設けられた特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、所定区間を通過するよりも特定領域に誘導され易くなる第１位置と、特定領域に誘導されるよりも所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変手段が可変される。有利状態として、可変手段を第２位置から第１位置へと特定条件が成立するまで可変させる制御が、有利状態設定手段により１又は複数回実行される。有利状態では、特定期間の間に第２方向への遊技球の発射を開始した方が、特定の判別結果を示す識別情報の動的表示が終了してから第２方向への遊技球の発射を開始するよりも、特定条件が成立するまでに特定領域に誘導される遊技球が多くなり易くなる。

【１５７３】

これにより、所定の特典をより多く得たいと考える遊技者に対して、特定演出の示唆内容から第２方向への遊技球の発射を開始するか否かをより真剣に判断させることができるという効果がある。

【１５７４】

遊技機Ｆ５において、前記特定条件は、前記可変手段が前記第１位置に可変されてから前記特定領域へと入球した遊技球の個数が第１個数になった場合に成立するものであり、前記所定区間は、前記可変手段が前記第２位置に可変された状態において、前記第１個数よりも多い第２個数の遊技球が少なくとも同時に流下可能な経路長で構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｆ６。

【１５７５】

遊技機Ｆ６によれば、遊技機Ｆ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変手段が第１位置に可変されてから特定領域へと入球した遊技球の個数が第１個数になった場合に特定条件が成立するように構成されている。所定区間は、可変手段が第２位置に可変された状態において、第２個数よりも多い第２個数の遊技球が少なくとも同時に流下可能な経路長で構成されている。

【１５７６】

これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数が、第１個数を上回る個数になった状態で所定区間が第１位置に可変されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１５７７】

遊技機Ｆ６において、遊技球を所定間隔以上の時間間隔で発射可能な発射手段を備え、前記所定区間は、前記第２方向へと前記所定間隔で連続して遊技球が発射されている状態において、前記所定区間へと１の遊技球が到達してから、当該遊技球が前記所定区間を通過するまでの間に、前記第２個数の遊技球が前記所定区間へと到達可能となるように遊技球を通過させるものであることを特徴とする遊技機Ｆ７。

【１５７８】

遊技機Ｆ７によれば、遊技機Ｆ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が発射手段によって所定間隔以上の時間間隔で発射される。所定区間は、所定区間へと１の遊技球が到達してから、当該遊技球が所定区間を通過するまでの間に、第２個数の遊技球が所定区間へと到達可能となるように遊技球が通過するように構成されている。

【１５７９】

これにより、特定演出の示唆内容から特定の判別結果を示す識別情報の動的表示であると判断した遊技者に対して、遊技球を最短の間隔である所定間隔で第２方向に発射させることができるという効果がある。

【１５８０】

遊技機Ｆ７において、前記特定期間は、前記第２方向へと前記所定間隔で連続して遊技球が発射された場合に、少なくとも前記第２個数の遊技球を発射可能な長さの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Ｆ８。

【１５８１】

遊技機Ｆ８によれば、遊技機Ｆ７の奏する効果に加え、特定期間は、第２方向へと所定間隔で連続して遊技球が発射された場合に、少なくとも第２個数の遊技球を発射可能な長さの期間で構成されているので、特定期間の間に遊技球を第２方向へと発射することで、第２個数の遊技球を所定区間に到達させることができる可能性があるため、第２の方向へと遊技球を発射するかどうかをより真剣に判断させることができるという効果がある。

【１５８２】

遊技機Ｆ７又はＦ８において、前記有利状態設定手段により設定される有利状態として、第１有利状態と、その第１有利状態よりも前記有利状態に移行してから前記可変手段が前記第２位置に可変されるまでの間の期間が長い第２有利状態と、を少なくとも含む複数の状態の中から１の状態を決定する状態決定手段を備えるものであることを特徴とする遊技機Ｆ９。

【１５８３】

遊技機Ｆ９によれば、遊技機Ｆ７又はＦ８の奏する効果に加え、有利状態設定手段により設定される有利状態として、第１有利状態と、その第１有利状態よりも有利状態に移行してから可変手段が第２位置に可変されるまでの間の期間が長い第２有利状態と、を少なくとも含む複数の状態の中から、状態決定手段により１の状態が決定される。

【１５８４】

これにより、第２有利状態の方が、可変手段が第２位置に可変されるまでに発射できる遊技球の個数が多くなるので、より多くの遊技球が特定領域に誘導され易くなる。よって、第２有利状態が決定されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１５８５】

遊技機Ｆ９において、前記第１有利状態は、前記有利状態に移行してから前記可変手段が前記第２位置に可変されるまでの間の期間として、前記第２方向へと前記所定間隔で連続して遊技球が発射された場合に、前記第１個数を超える個数の遊技球を発射することが不可能な長さの期間が設定されるものであることを特徴とする遊技機Ｆ１０。

【１５８６】

遊技機Ｆ１０によれば、遊技機Ｆ９の奏する効果に加え、第１有利状態では、有利状態に移行してから可変手段が第２位置に可変されるまでの間の期間として、第２３方向へと所定感覚で連続して遊技球が発射された場合に、第１個数を超える個数の遊技球を発射することが不可能な長さの期間が設定されるので、第１有利状態が決定された場合に、より多くの所定の特典を得たいと考える遊技者に対して、特定期間の間に遊技球を第２方向へと発射させることができるという効果がある。

【１５８７】

＜特徴Ｇ群＞（オーバー入賞を狙える大当たりと、オーバー入賞を狙えない大当たりとを遊技者に選択させる）

遊技球が通過可能な第１領域と、その第１領域とは異なる第２領域と、前記第１領域への遊技球の通過を検出可能な第１検出手段と、前記第２領域への遊技球の通過を検出可能な第２検出手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となった後で、前記第１検出手段、または前記第２検出手段により遊技球の通過が検出されたことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えた遊技機において、遊技球が入球可能な第１特定領域と、その

第１特定領域とは異なる第２特定領域と、前記第１特定領域、または前記第２特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、遊技球が流下可能な特定流路と、その特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、前記所定区間を通過するよりも前記第１特定領域に誘導され易くなる第１位置と、前記第１特定領域に誘導されるよりも前記所定区間を通過し易くなる第２位置とに可変可能な第１可変手段と、前記第２特定領域へと遊技球が入球可能となる第３位置と、その第３位置よりも遊技球の入球が困難になる第４位置とに可変可能な第２可変手段と、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、前記判別手段による判別で前記特定の判別結果となった後で、前記第１検出手段により遊技球の通過が検出された場合に、前記第１可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定回数可変される第１特典遊技を決定し、前記第２検出手段により遊技球の通過が検出された場合に、前記第２可変手段が前記第４位置から前記第３位置へと所定回数可変される第２特典遊技を決定する種別決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｇ１。

【１５８８】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技球が入賞することで賞球が付与される大開放口の開放回数（ラウンド数）が異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許第２５１４４１７号公報）。

【１５８９】

また、係る従来型の遊技機の中には、抽選結果が当たりになっただけでは当たり状態が開始されず、遊技盤に設けられた複数の作動入賞口のいずれかに入賞した場合に当たり状態が開始されるものも存在する。この従来型の遊技機では、遊技者が入賞させた作動入賞口の種別に応じて異なる種別の当たり遊技が開始される構成としている。

【１５９０】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、当たり種別が決定された時点で、当たり中に得られる遊技価値の量は、当たり種別に応じたほぼ一定の量となるため、当たり種別に応じた遊技価値を得るための作業のようになってしまい、当たり状態中の遊技が単調となってしまう場合があった。即ち、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難になってしまうという問題点があった。

【１５９１】

これに対して遊技機Ｇ１によれば、遊技球が入球可能な第１特定領域と、その第１特定領域とは異なる第２特定領域とが設けられている。第１特定領域、または第２特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて特典付与手段により所定の特典が付与される。遊技球が流下可能な特定流路における少なくとも所定区間を流下中の遊技球が、所定区間を通過するよりも第１特定領域に誘導され易くなる第１位置と、第１特定領域に誘導されるよりも所定区間を通過し易くなる第２位置とに、第１可変手段が可変可能に構成されている。第２特定領域へと遊技球が入球可能となる第３位置と、その第３位置よりも遊技球の入球が困難になる第４位置とに、第２可変手段が可変可能に構成されている。特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、判別手段による判別で特定の判別結果となった後で、第１検出手段により遊技球の通過が検出された場合に、第１可変手段が第２位置から第１位置へと所定回数可変される第１特典遊技が、種別決定手段によって決定される。一方、第２検出手段により遊技球の通過が検出された場合には、第２可変手段が第４位置から第３位置へと所定回数可変される第２特典遊技が、種別決定手段によって決定される。

【１５９２】

これにより、第１領域を遊技球が通過するか、第２領域を遊技球が通過するかに応じて特典遊技の種別を異ならせることができるので、遊技球が通過する領域に注目させることができるという効果がある。

【１５９３】
遊技機Ｇ１において、遊技球が通過可能な通過手段と、その通過手段を通過した遊技球を前記第１領域と、前記第２領域とのどちらかに振り分けることが可能な振分手段を備えることを特徴とする遊技機Ｇ２。
【１５９４】
遊技機Ｇ２によれば、遊技機Ｇ１の奏する効果に加え、遊技球が通過可能な通過手段を通過した遊技球が、振分手段によって第１領域と、第２領域とのどちらかに振り分けられるので、振分手段により振り分けられる領域に応じて特典遊技の種別が可変する。よって、振り分けられる領域に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１５９５】
遊技機Ｇ２において、少なくとも判別手段による判別で特定の判別結果となってから、前記特典遊技の実行が開始されるまでの間に、前記振分手段の状態を、前記第１領域へと遊技球が振り分けられる第１振分状態と、前記第２領域へと遊技球が振り分けられる第２振分状態とに所定周期で切り替える振分状態切替手段を備えることを特徴とする遊技機Ｇ３。
【１５９６】
遊技機Ｇ３によれば、遊技機Ｇ２の奏する効果に加え、少なくとも判別手段による判別で特定の判別結果となってから、特典遊技の実行が開始されるまでの間に、振分手段の状態が、第１領域へと遊技球が振り分けられる第１振分状態と、第２領域へと遊技球が振り分けられる第２振分状態とに、状態切替手段によって所定周期で切り替えられるので、振分手段の振分状態を確認して、通過手段を通過させることにより、遊技者の好みの特典遊技の種別を決定させることができるという効果がある。
【１５９７】
遊技機Ｇ３において、演出態様を表示可能な表示手段と、前記振分手段の振分状態を示唆する振分状態示唆演出を前記表示手段において実行する演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｇ４。
【１５９８】
遊技機Ｇ４によれば、遊技機Ｇ３の奏する効果に加え、振分手段の振分状態を示唆する振分状態示唆演出が、演出実行手段によって表示手段において実行されるので、表示手段を確認するだけで、遊技者の好みの特典遊技が決定されるタイミングを容易に認識することができるという効果がある。
【１５９９】
遊技機Ｇ４において、前記演出実行手段は、前記振分状態切替手段によって前記第１振分状態に切り替えられたことに基づいて、前記第１振分状態を示唆する第１振分状態示唆演出を実行する第１示唆演出実行手段と、前記振分状態切替手段によって前記第２振分状態に切り替えられたことに基づいて、前記第２振分状態を示唆する第２振分状態示唆演出を実行する第２示唆演出実行手段と、を備え、前記遊技機は、第１領域を遊技球が通過した場合の有利度合いを判別可能な有利判別手段、を備え、前記第１示唆演出実行手段は、前記第１振分状態示唆演出において、前記有利判別手段により判別された有利度合いを示唆可能なものであることを特徴とする遊技機Ｇ５。
【１６００】
遊技機Ｇ５によれば、遊技機Ｇ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出実行手段において、振分状態切替手段によって第１振分状態に切り替えられたことに基づいて、第１示唆演出実行手段により第１振分状態を示唆する第１振分状態示唆演出が実行される一方で、第２振分状態に切り替えられたことに基づいて、第２振分状態を示唆する第２振分状態示唆演出が実行される。第１領域を遊技球が通過した場合の有利度合いが、有利判別手段により判別される。第１振分状態示唆演出において、有利判別手段により判別された有利度合いが第１示唆演出実行手段によって示唆される。
【１６０１】
これにより、第１示唆演出において示唆された有利度合いに応じて第１領域を通過させ

るタイミングを計らせることができるという効果がある。
【１６０２】
遊技機Ｇ５において、前記有利判別手段は、前記所定区間を通過している遊技球の個数を判別するものであり、前記第１示唆演出実行手段は、前記有利判別手段により判別された遊技球の個数を示唆する演出を、前記第１振分状態示唆演出において示唆可能なものであることを特徴とする遊技機Ｇ６。
【１６０３】
遊技機Ｇ６によれば、遊技機Ｇ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定区間を通過している遊技球の個数が有利判別手段によって判別される。有利判別手段により判別された遊技球の個数を示唆する演出が、第１振分状態示唆演出において、第１示唆演出実行手段により示唆される。
【１６０４】
これにより、第１示唆演出を確認することで、第１領域を通過させた場合に第１特定領域へと誘導される遊技球の個数を容易に理解することができるという効果がある。
【１６０５】
遊技機Ｇ１からＧ６のいずれかにおいて、前記特典遊技実行手段は、前記第１特典遊技において最初に前記第１可変手段が前記第１位置に可変されてから前記第１特定領域に入球した遊技球が第１個数以上になったことに基づいて、前記第１可変手段を前記第２位置に可変させるものであり、前記所定区間は、前記第１可変手段が前記第２位置に可変された状態において、前記第１個数よりも多い第２個数の遊技球が同時に流下可能な経路長で構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｇ７。
【１６０６】
遊技機Ｇ７によれば、遊技機Ｇ１からＧ６のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１特典遊技において最初に第１可変手段が第１位置に可変されてから第１特定領域に入球した遊技球が第１個数以上になったことに基づいて、第１可変手段が特典遊技実行手段によって第２位置に可変される。所定区間は、第１可変手段が第２位置に可変された状態において、第１個数よりも多い第２個数の遊技球が同時に流下可能な経路長で構成されている。
【１６０７】
これにより、所定区間を通過中の遊技球の個数を、第１個数を上回る個数にしてから第１領域を通過させようと工夫して遊技球を発射させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１６０８】
遊技機Ｇ７において、前記特典遊技実行手段は、前記第２特典遊技において最初に前記第２可変手段が前記第３位置に可変されてから前記第２特定領域に入球した遊技球が、前記第１個数よりも多く、且つ、前記第２個数よりも少ない第３個数以上になったことに基づいて、前記第２可変手段を前記第４位置に可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｇ８。
【１６０９】
遊技機Ｇ８によれば、遊技機Ｇ７の奏する効果に加え、第２特典遊技において最初に第２可変手段が第３位置に可変されてから第２特定領域に入球した遊技球が、第１個数よりも多く、且つ、第２個数よりも少ない第３個数以上になったことに基づいて、第２可変手段が特典遊技実行手段によって第４位置に可変されるので、第２領域を通過させると、第１個数よりは多い第３個数の遊技球を安定して第２特定領域に入球させることができる。よって、第２特典遊技の実行中に、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。
【１６１０】
＜特徴Ｈ群＞（遊技者が操作した履歴に応じて選択メニューの順番を組み替える）
画像を表示可能な表示手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、第１条件の成立に基づいて、前記操作手段に対する操作内容に連動して態様が可変する連動画像を前記表示手段

に表示させる連動画像表示手段と、その連動画像表示手段によって前記連動画像が表示されている状態で第２条件が成立したことに基づいて、前記表示手段に表示されている前記連動画像の態様に応じた種別の演出を実行する演出実行手段と、前記第１条件が成立した場合に前記連動画像表示手段により最初に表示される前記連動画像の態様として、複数の態様の中から１の態様を決定する態様決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｈ１。

【１６１１】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、かかる従来型の遊技機には、スピーカー等の音声出力装置が設けられたものも存在し、視覚的な演出だけでなく、聴覚的な演出を実行可能に構成することで演出の態様を多様化することで、興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

【１６１２】

しかしながら、更なる演出の多様化が求められている。

【１６１３】

また、かかる従来型の遊技機の中には、通常遊技中の所定期間において、聴覚的な演出の一種として楽曲を再生することが可能に構成され、且つ、所定期間内に再生される楽曲の種別を遊技者が選択可能に構成されているものも存在する。

【１６１４】

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、遊技機に設定されている楽曲の曲数が多様化するほどに、遊技者が選択可能な楽曲のリストの中から好みの曲を探し出すことが困難になってしまうという問題点があった。

【１６１５】

これに対して遊技機Ｈ１によれば、第１条件の成立に基づいて、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作内容に連動して態様が可変する連動画像が連動画像表示手段によって表示手段に表示される。連動画像表示手段によって連動画像が表示されている状態で第２条件が成立したことに基づいて、表示手段に表示されている連動画像の態様に応じた種別の演出が演出実行手段によって実行される。第１条件が成立した場合に連動画像表示手段により最初に表示される連動画像の態様として、複数の態様の中から１の態様が態様決定手段によって決定される。

【１６１６】

これにより、第１条件が成立した場合に、最初に表示される連動画像の態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１６１７】

遊技機Ｈ１において、前記態様決定手段は、前記演出実行手段により前回実行された演出の種別に少なくとも応じて１の態様を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｈ２。

【１６１８】

遊技機Ｈ２によれば、演出実行手段により前回実行された演出の種別に少なくとも応じて態様決定手段により１の態様が態様決定手段によって決定されるので、連動画像の態様を多様化させることができるという効果がある。

【１６１９】

遊技機Ｈ１又はＨ２において、音声データを再生可能な音声データ再生手段と、その音声データ再生手段によって再生された音声データに対応する音声を出力する音声出力手段を備え、前記連動画像として設定され得る複数の態様は、互いに異なる楽曲を示す態様の画像で構成されているものであり、前記演出実行手段は、前記連動画像の態様に対応する楽曲の音声データを、前記演出として前記音声データ再生手段に再生させるものであるこ

とを特徴とする遊技機Ｈ３。
【１６２０】
遊技機Ｈ３によれば、遊技機Ｈ１又はＨ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、音声データ再生手段によって音声データが再生された音声データに対応する音声が音声出力手段によって出力される。連動画像として設定され得る複数の態様は、互いに異なる楽曲を示す態様の画像で構成されている。連動画像の態様に対応する楽曲の音声データが、演出実行手段により、演出として音声データ再生手段に再生させられる。
【１６２１】
これにより、視覚的な演出と、聴覚的な演出とを複合させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１６２２】
遊技機Ｈ１からＨ３のいずれかにおいて、前記態様決定手段は、前記連動画像の態様として、前記演出の種別に応じた情報を示す複数の演出対応画像のうち、１の前記演出対応画像が特定の態様で表示された態様を決定するものであり、前記連動画像表示手段は、前記操作手段に対する操作内容が第１の操作内容となる毎に、所定の順序で前記特定の態様で表示される演出対応画像を可変させるものであり、前記演出実行手段は、前記特定の態様で表示されている前記演出対応画像に示されている情報に応じた種別の演出を、前記第２条件が成立したことに基づいて実行するものであることを特徴とする遊技機Ｈ４。
【１６２３】
遊技機Ｈ４によれば、遊技機Ｈ１からＨ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、連動画像の態様として、演出の種別に応じた情報を示す複数の演出対応画像のうち、１の演出対応画像が特定の態様で表示された態様が態様決定手段により決定される。操作手段に対する操作内容が第１の操作内容となる毎に、特定の態様で表示される演出対応画像が連動画像表示手段によって所定の順序で可変される。特定の態様で表示されている演出対応画像に示される情報に応じた種別の演出が、演出実行手段によって第２条件が成立したことに基づいて実行される。
【１６２４】
これにより、特定の態様で表示されている演出対応画像に示されている情報を確認するだけで、演出実行手段によって実行される演出の種別を容易に遊技者が理解することができるので、遊技者の好みの種別の演出に対応する演出対応画像が特定の態様で表示されるように、操作手段を操作させることができるという効果がある。
【１６２５】
遊技機Ｈ４において、前記態様決定手段は、特定の態様で表示させる１の前記演出対応画像と、前記第１の操作内容の操作が繰り返された場合に前記特定の態様に可変される前記演出対応画像の順序とを少なくとも決定するものであることを特徴とする遊技機Ｈ５。
【１６２６】
遊技機Ｈ５によれば、遊技機Ｈ４の奏する効果に加え、特定の態様で表示させる１の演出対応画像と、第１の操作内容の操作が繰り返された場合に特定の態様に可変される演出対応画像の順序とが、少なくとも態様決定手段によって決定されるので、特定の態様に可変される演出対応画像の順序を予め決定しておくことができる。よって、実際に操作手段が操作された場合に、特定の態様で表示させる演出対応画像をより早期に特定することができるという効果がある。
【１６２７】
遊技機Ｈ５において、前記演出実行手段により実行された演出の実行回数を、演出の種別毎にカウントするカウント手段を備え、前記態様決定手段は、前記カウント手段によりカウントされた実行回数が予め定められている特定条件を満たした回数になっている種別の演出に対応する演出対応画像の順序を、特定回数以下の前記第１の操作内容の操作で前記特定の態様に可変される順序に決定するものであることを特徴とする遊技機Ｈ６。
【１６２８】
遊技機Ｈ６によれば、遊技機Ｈ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出

実行手段により実行された演出の実行回数が、演出の種別毎にカウント手段によってカウントされる。カウント手段によりカウントされた実行回数が予め定められている特定条件を満たした回数になっている種別の演出に対応する演出対応画像の順序が、態様決定手段により特定回数以下の第１の操作内容の操作で特定の態様に可変される順序に決定される。

【１６２９】

これにより、特定条件を満たした実行回数の種別の演出を特定回数以下の操作回数で特定の態様に可変させることができるので、特定条件を満たした実行回数の種別の演出を選択し易くすることができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

【１６３０】

遊技機Ｈ６において、前記態様決定手段は、前記カウント手段によりカウントされた実行回数が多い順に第１個数の演出のそれぞれに対応する演出対応画像の順序を、前記特定回数以下の前記第１の操作内容の操作で前記特定の態様に可変される順序に決定するものであることを特徴とする遊技機Ｈ７。

【１６３１】

遊技機Ｈ７によれば、遊技機Ｈ６の奏する効果に加え、カウント手段によりカウントされた実行回数が多い順に第１個数の演出のそれぞれに対応する演出対応画像の順序が、態様決定手段により特定回数以下の第１の操作内容の操作で特定の態様に可変される順序に決定されるので、これまでに特定の態様に可変された回数が比較的多く、今回も遊技者が特定の態様に可変させたいと考えている可能性が高い演出対応画像を、少ない操作回数で特定の態様に可変させることができる。よって、遊技者の利便性をより向上させることができるという効果がある。

【１６３２】

遊技機Ｈ７において、前記態様決定手段は、前記第１個数の演出のそれぞれに対応する演出対応画像の順序を、前記カウント手段によりカウントされた実行回数が多いほど、前記特定の態様に可変されるまでの前記第１の操作内容の操作の回数が少なくなるように決定するものであることを特徴とする遊技機Ｈ８。

【１６３３】

遊技機Ｈ８によれば、遊技機Ｈ７の奏する効果に加え、第１個数の演出のそれぞれに対応する演出対応画像の順序が、カウント手段によりカウントされた実行回数が多いほど、特定の態様に可変されるまでの第１の操作内容の操作の回数が少なくなるように態様決定手段によって決定されるので、遊技者が特定の態様に可変させたいと考えている可能性がより高い演出対応画像を、より少ない操作回数で特定の態様に可変させることができるので、遊技者の利便性をより向上させることができるといく効果がある。

【１６３４】

遊技機Ｈ６からＨ８のいずれかにおいて、前記第１条件が成立してから、所定期間以内に前記第１の操作内容の操作が実行された場合に、前記第１条件が成立してから最初に表示された連動画像において特定の態様で表示されていた前記演出対応画像の順序を、少なくとも次回の前記態様決定手段による決定において、第２回数以上の前記第１の操作内容の操作で特定の態様に可変される順序に決定されるように設定する設定手段を備えることを特徴とする遊技機Ｈ９。

【１６３５】

遊技機Ｈ９によれば、遊技機Ｈ６からＨ８のいずれかにおいて、第１条件が成立してから所定期間以内に第１の操作内容の操作が実行された場合に、第１条件が成立してから最初に表示された連動画像において特定の態様で表示されていた演出対応画像の順序が、少なくとも次回の態様決定手段による決定において、第２回数以上の第１の操作内容の操作で特定の態様に可変される順序に決定されるように、設定手段によって設定される。所定期間以内に特定の態様から可変された演出対応画像については、次回、連動画像が表示された場合においても、遊技者が特定の態様に可変させたいと思う可能性が低いと考えられ

るので、そのような演出対応画像を比較的多い第２回数以上の操作回数で特定の態様に可変される順序に設定することにより、遊技者が特定の態様に可変させたいと考える可能性が高い演出対応画像を、比較的少ない操作回数で特定の態様に可変される順序に設定することができる。よって、遊技者の利便性をより向上させることができるという効果がある。

【１６３６】

遊技機Ｈ１からＨ９のいずれかにおいて、前記第２条件は、前記操作手段に対する操作内容が特定の操作内容となった場合に成立するものであることを特徴とする遊技機Ｈ１０。

【１６３７】

遊技機Ｈ１０によれば、遊技機Ｈ１からＨ９のいずれかが奏する効果に加え、操作手段に対する操作内容が特定の操作内容となった場合に第２条件が成立するので、遊技者が操作手段に対して特定の操作内容で操作を行うことにより、その時点で表示されている連動画像の態様に応じた種別の演出を実行させることができる。よって、遊技者の好みの演出を遊技者自身に選択させることができるという効果がある。

【１６３８】

＜特徴Ｉ群＞（楽曲が決定された経緯に応じて楽曲の再生位置を可変させる）

所定の実行条件の成立に基づいて、予め定められている複数の演出のうちいずれかを実行する演出実行手段と、その演出実行手段に実行させる演出として、第１条件の成立に基づいて、前記複数の演出の中から１の演出を選択する第１選択手段と、前記演出実行手段に実行させる演出として、前記第１条件とは異なる第２条件の成立に基づいて、前記複数の演出の中から１の演出を選択する第２選択手段と、前記複数の演出のそれぞれに対して設定されている、第１の開始位置と、その第１の開始位置とは異なる第２の開始位置とを少なくとも含む複数の開始位置のうち、前記第１選択手段によって選択された演出の開始位置として前記第１の開始位置を設定し、前記第２選択手段によって選択された演出の開始位置として前記第２の開始位置を設定する開始位置設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｉ１。

【１６３９】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、かかる従来型の遊技機には、スピーカー等の音声出力装置が設けられたものも存在し、視覚的な演出だけでなく、聴覚的な演出を実行可能に構成することで演出の態様を多様化することで、興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

【１６４０】

また、かかる従来型の遊技機の中には、通常遊技中の所定期間において、聴覚的な演出の一種として遊技機に予め設定されている複数の楽曲の中から１の楽曲をランダムに選択して再生することが可能なものがある。また、所定期間においてランダムに選択された楽曲を再生することに加え、当該所定期間内に再生される楽曲の種別を遊技者が選択可能に構成されているものも存在する。

【１６４１】

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、遊技者が所定期間においてランダムに選択された楽曲をあまりよく聴かずに、遊技者の好みの楽曲に変更してしまう場合があり、遊技機に設定されている大半の曲がほとんど再生されない可能性があるという問題点があった。

【１６４２】

これに対して遊技機Ｉ１によれば、所定の実行条件の成立に基づいて、予め定められている複数の演出のうちいずれかが演出実行手段によって実行され、その演出実行手段に実行させる演出として、第１条件の成立に基づいて、第１選択手段によって複数の演出の中

から１の演出が選択される。一方、第１条件とは異なる第２条件の成立に基づいて、演出実行手段に実行させる演出として、第２選択手段によって複数の演出の中から１の演出が選択される。複数の演出のそれぞれに対して設定されている、第１の開始位置と、その第１の開始位置とは異なる第２の開始位置とを少なくとも含む複数の開始位置のうち、第１選択手段によって選択された演出の開始位置として第１の開始位置が開始位置設定手段によって設定される。一方、第２選択手段によって選択された演出の開始位置として開始位置設定手段によって第２の開始位置が設定される。

【１６４３】

これにより、第１選択手段によって選択された演出であるか、第２選択手段によって選択された演出であるかに応じて異なる開始位置から演出を開始させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１６４４】

遊技機Ｉ１において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作を検出する操作検出手段と、前記演出実行手段により実行される演出を選択するための選択期間を設定する選択期間設定手段と、を備え、前記第１選択手段は、前記選択期間の間に前記操作検出手段により検出された前記操作手段に対する操作内容に応じた態様の演出を選択するものであり、前記第２選択手段は、前記選択期間設定手段により前記選択期間が設定されたことに基づいて、前記複数の演出の中から１の演出を選択するものであることを特徴とする遊技機Ｉ２。

【１６４５】

遊技機Ｉ２によれば、遊技機Ｉ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作が操作検出手段によって検出される。演出実行手段により実行される演出を選択するための選択期間が選択期間設定手段により設定される。選択期間の間に操作検出手段により検出された操作手段に対する操作内容に応じた態様の演出が第１選択手段によって選択される。選択期間設定手段により選択期間が選択されたことに基づいて、複数の演出の中から第２選択手段によって１の演出が選択される。

【１６４６】

これにより、遊技者が操作手段に対する操作を行うことによって選択した演出であるか否かによって、演出の開始位置を異ならせることができるので、演出態様を多様化させることができるという効果がある。

【１６４７】

遊技機Ｉ１又はＩ２において、音声データを再生可能な音声データ再生手段と、その音声データ再生手段によって再生された音声データに対応する音声を出力する音声出力手段と、を備え、前記演出実行手段は、互いに異なる複数の楽曲のうちいずれかに対応する音声データを、前記演出として前記音声データ再生手段に再生させるものであることを特徴とする遊技機Ｉ３。

【１６４８】

遊技機Ｉ３によれば、遊技機Ｉ１又はＩ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、音声データ再生手段によって音声データが再生され、その音声データ再生手段によって再生された音声データに対応する音声が音声出力手段によって出力される。互いに異なる複数の楽曲のうちいずれかに対応する音声データが、演出実行手段により演出として音声データ再生手段に再生させられる。

【１６４９】

これにより、第１選択手段によって選択された楽曲であるか、第２選択手段によって選択された楽曲であるかに応じて楽曲の再生開始位置を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１６５０】

遊技機Ｉ３において、前記音声データは、複数のデータを予め定められた特定の順序で再生することにより１の楽曲となるデータ群で構成されているものであり、前記開始位置設定手段は、前記第１選択手段によって楽曲が選択された場合に、選択された楽曲に対応

する前記データ群を構成する前記複数のデータのうち第１のデータから再生が開始されるように設定し、前記第２選択手段によって楽曲が選択された場合に、前記第１のデータとは異なる第２のデータから再生が開始されるように設定するものであることを特徴とする遊技機Ｉ４。

【１６５１】

遊技機Ｉ４によれば、遊技機Ｉ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、音声データが、複数のデータを予め定められた特定の順序で再生することにより１の楽曲となるデータ群で構成されている。第１選択手段によって楽曲が選択された場合に、選択された楽曲に対応するデータ群を構成する複数のデータのうち、第１のデータから再生が開始されるように開始位置設定手段によって設定される。一方、第２選択手段によって楽曲が選択された場合には、第１のデータとは異なる第２のデータから再生が開始されるように開始位置設定手段によって設定される。

【１６５２】

これにより、再生を開始するデータとして、データ群の中から選択手段の種別に対応する１のデータを選択するだけで、楽曲の再生開始位置を異ならせることができるので、再生開始位置を設定する際の処理負荷を軽減することができるという効果がある。

【１６５３】

遊技機Ｉ４において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作を検出する操作検出手段と、前記演出実行手段により実行される楽曲を選択するための選択期間を設定する選択期間設定手段と、を備え、前記第１選択手段は、前記選択期間の間に前記操作検出手段により検出された前記操作手段に対する操作内容に応じた１の楽曲を選択するものであり、前記第２選択手段は、前記選択期間設定手段により前記選択期間が選択されたことに基づいて、前記複数の楽曲の中から１の楽曲を選択するものであり、前記第１のデータは、前記特定の順序のうち最初の順序に設定されているデータであることを特徴とする遊技機Ｉ５。

【１６５４】

遊技機Ｉ５によれば、遊技機Ｉ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作が操作検出手段によって検出される。演出実行手段により実行される楽曲を選択するための選択期間が選択期間設定手段によって設定される。選択期間の間に操作検出手段により検出された操作手段に対する操作内容に応じた１の楽曲が第１選択手段によって選択される。選択期間設定手段により選択期間が選択されたことに基づいて、第２選択手段によって複数の楽曲の中から１の楽曲が選択される。第１のデータが、特定の順序のうち最初の順序に設定されているデータで構成されている。

【１６５５】

これにより、遊技者が操作手段を操作することにより選択した楽曲については、楽曲の先頭から再生を開始させることができるので、遊技者が自発的に選択した楽曲を先頭からじっくりと聴かせることができる。よって、楽曲を聴いた遊技者に対して、より大きな満足感を抱かせることができるという効果がある。

【１６５６】

遊技機Ｉ５において、前記第２選択手段は、前記複数の楽曲の中からランダムに１の楽曲を選択するものであることを特徴とする遊技機Ｉ６。

【１６５７】

遊技機Ｉ６によれば、遊技機Ｉ５の奏する効果に加え、複数の楽曲の中から第２選択手段によってランダムに１の楽曲が選択されるので、遊技機に設定されている楽曲を無駄なく再生させることができるという効果がある。

【１６５８】

遊技機Ｉ５又はＩ６において、前記第２のデータは、楽曲における最も特徴的なメロディーを少なくとも含んだデータで構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｉ７。

【１６５９】

遊技機Ｉ７によれば、遊技機Ｉ５又はＩ６の奏する効果に加え、第２のデータが、楽曲における最も特徴的なメロディーを少なくとも含んだデータで構成されているので、選択期間が開始された場合に、第２選択手段によって選択された楽曲のうち、少なくとも最も特徴的なメロディーを聴いてから操作手段に対する操作によって他の楽曲を再生させるかどうか遊技者に判断させることができるという効果がある。

【１６６０】

遊技機Ｉ３において、前記音声データは、再生することで１の楽曲となる１のデータで構成されているものであり、前記複数の開始位置は、それぞれの楽曲に対応する前記音声データに対して予め設定されている複数の再生位置であることを特徴とする遊技機Ｉ８。

【１６６１】

遊技機Ｉ８によれば、遊技機Ｉ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、音声データが、再生することで１の楽曲となる１のデータで構成されている。複数の開始位置が、それぞれの楽曲に対応する音声データに対して予め設定されている複数の再生位置で構成されている。

【１６６２】

これにより、音声データを最も単純な形式にすることができるという効果がある。

【１６６３】

＜特徴Ｊ群＞（遊技の進行状況に応じて再生中の楽曲のデータを組み替える）

所定の実行条件の成立に基づいて、予め定められている複数の演出のうちいずれかを実行する演出実行手段と、その演出実行手段に実行させる１の演出を、前記複数の演出の中から決定する演出決定手段と、前記演出実行手段により１の演出を実行するために用られ、複数のデータで構成された演出データ群を、前記複数の演出の種別毎に記憶した演出データ群記憶手段と、その演出データ群記憶手段から、前記演出決定手段によって決定された演出の種別に対応する演出データ群を選択する演出データ群選択手段と、その演出データ群選択手段によって選択された前記演出データ群を構成する前記複数のデータが、予め定められた特定の順序で前記演出実行手段によって用いられるように設定するデータ設定手段と、遊技の進行状況に応じて、前記複数のデータが用いられる順序を前記特定の順序とは異なる順序に可変させることが可能な順序可変手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｊ１。

【１６６４】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、かかる従来型の遊技機には、スピーカー等の音声出力装置が設けられたものも存在し、視覚的な演出だけでなく、聴覚的な演出を実行可能に構成することで演出の態様を多様化することで、興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

【１６６５】

また、かかる従来型の遊技機の中には、通常遊技中の所定期間において、聴覚的な演出の一種として楽曲を再生することが可能に構成されているものも存在する。

【１６６６】

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、楽曲において最も特徴的な部分であるサビ部分のパートが再生されるよりも前に所定期間が終了してしまい、楽曲の再生が終了されてしまう可能性があった。このため、サビ部分を聴くことができなかった遊技者に対して、不満感を抱かせてしまう可能性があるという問題点があった。

【１６６７】

これに対して遊技機Ｊ１によれば、所定の実行条件の成立に基づいて、予め定められている複数の演出のうちいずれかが演出実行手段によって実行される。演出実行手段に実行させる１の演出が、演出決定手段によって複数の演出の中から決定される。演出実行手段により１の演出を実行するために用いられ、複数のデータで構成された演出データ群が、

演出データ記憶手段によって複数の演出の種別毎に記憶されている。演出決定手段によって決定された演出の種別に対応する演出データ群が、演出データ群選択手段により演出データ群記憶手段から選択される。演出データ群選択手段によって選択された演出データ群を構成する複数のデータが、予め定められた特定の順序で演出実行手段によって用いられるようにデータ設定手段により設定される。遊技の進行状況に応じて、複数のデータが用いられる順序が、順序可変手段によって特定の順序とは異なる順序に可変される。

【１６６８】

これにより、演出を好適に実行することができるという効果がある。

【１６６９】

遊技機Ｊ１において、前記データ設定手段は、前記特定の順序における最後の順序のデータを用いた演出の実行が終了したことに基づいて、前記特定の順序における最初の順序のデータが前記演出実行手段によって用いられるように設定するものであることを特徴とする遊技機Ｊ２。

【１６７０】

遊技機Ｊ２によれば、遊技機Ｊ１の奏する効果に加え、特定の順序における最後の順序のデータを用いた演出の実行が終了したことに基づいて、特定の順序における最初の順序のデータが演出実行手段によって用いられるようにデータ設定手段によって設定されるので、演出実行手段によって１の演出の実行が終了した場合に、演出の最初から再度、演出を実行することができる。よって、最後の順序のデータを用いた演出の実行が終了したとしても、無演出の期間となってしまうことを防止できるので遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１６７１】

遊技機Ｊ１又はＪ２において、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記特典遊技の実行中に前記複数の演出のうちいずれかを実行するものであることを特徴とする遊技機Ｊ３。

【１６７２】

遊技機Ｊ３によれば、遊技機Ｊ１又はＪ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技が特典遊技実行手段によって実行される。特典遊技の実行中に、演出実行手段により複数の演出のうちいずれかが実行される。

【１６７３】

これにより、特典遊技の実行中において、演出を好適に実行できるという効果がある。

【１６７４】

遊技機Ｊ３において、前記複数の演出の種別毎に設けられている前記演出データ群は、演出の種別毎に設定されている特定の演出態様に対応する第１のデータと、その第１のデータとは異なる第２のデータとで少なくとも構成されているものであり、前記順序可変手段は、前記特典遊技が終了するまでの間に前記第１のデータが少なくとも１回前記演出実行手段によって用いられるように、前記複数のデータが用いられる順序を可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｊ４。

【１６７５】

遊技機Ｊ４によれば、遊技機Ｊ３が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の演出の種別毎に設けられている演出データ群が、演出の種別毎に設定されている特定の演出態様に対応する第１のデータと、その第１のデータとは異なる第２のデータとで少なくとも構成されている。特典遊技が終了するまでの間に第１のデータが少なくとも１回、演出実行手段によって用いられるように、順序可変手段により複数のデータが用いられる順序が可変される。

【１６７６】

これにより、特典遊技の実行中に、少なくとも１回、特定の演出態様を実行することができるという効果がある。

【１６７７】

遊技機Ｊ４において、前記順序可変手段は、前記特典遊技における予め定められている特定期間において、前記第１のデータが前記演出実行手段によって用いられている状態となるように、前記複数のデータが用いられる順序を可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｊ５。

【１６７８】

遊技機Ｊ５によれば、遊技機Ｊ４の奏する効果に加え、特典遊技における予め定められている特定期間において、第１のデータが演出実行手段によって用いられている状態となるように、複数のデータが用いられる順序が順序可変手段によって可変されるので、特定期間になることを楽しみの一つとして特典遊技の実行中における遊技を行わせることができるという効果がある。

【１６７９】

遊技機Ｊ１からＪ５のいずれかにおいて、音声データを再生可能な音声データ再生手段と、その音声データ再生手段によって再生された前記音声データに応じた音声を出力可能な音声出力手段と、を備え、前記演出実行手段は、予め定められている複数の楽曲のうちいずれかを前記音声データ再生手段に対して再生させるものであり、前記演出データ群は、１の楽曲を再生するための複数の音声データで構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｊ６。

【１６８０】

遊技機Ｊ６によれば、遊技機Ｊ１からＪ５のいずれかが奏する効果に加え、音声データ再生手段により音声データが再生され、その音声データ再生手段によって再生された音声データに応じた音声が音声出力手段によって出力される。予め定められている複数の楽曲のうちいずれかが演出実行手段により音声データ再生手段に対して再生させられる。演出データ群が、１の楽曲を再生するための複数の音声データで構成されている。

【１６８１】

これにより、楽曲の再生による聴覚的な演出を実行することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１６８２】

遊技機Ｊ６において、前記演出データ群は、１の楽曲を構成するパート単位の音声データで構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｊ７。

【１６８３】

遊技機Ｊ７によれば、遊技機Ｊ６の奏する効果に加え、演出データ群が、１の楽曲を構成するパート単位の音声データで構成されているので、順序可変手段によって前記複数のデータが用いられる順序を可変させたとしても違和感の少ない音声態様の推移にすることができるという効果がある。

【１６８４】

遊技機Ｊ７において、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記特典遊技の実行中に前記複数の楽曲のうちいずれかを前記音声データ再生手段に対して再生させるものであり、前記複数の楽曲の種別毎に設けられている前記演出データ群は、楽曲の種別毎に設定されている特定のパートを再生するための第１のデータと、前記特定のパートとは異なるパートを再生するための第２のデータとで少なくとも構成されているものであり、前記順序可変手段は、前記特典遊技が終了するまでの間に前記第１のデータが少なくとも１回前記演出実行手段によって用いられるように、前記複数のデータが用いられる順序を可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｊ８。

【１６８５】

遊技機Ｊ８によれば、遊技機Ｊ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定

の判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。特典遊技の実行中に複数の楽曲のうちいずれかが演出実行手段によって音声データ再生手段に対して再生させられる。複数の楽曲の種別毎に設けられている演出データ群が、楽曲の種別毎に設定されている特定のパートを再生するための第１のデータと、特定のパートとは異なるパートを再生するための第２のデータとで少なくとも構成されている。特典遊技が終了するまでの間に第１のデータが少なくとも１回、演出実行手段によって用いられるように、複数のデータが用いられる順序が順序可変手段によって可変される。

【１６８６】

これにより、特典遊技が終了するまでの間に、少なくとも１回特定のパートを再生することができるので、特定のパートを楽しみに楽曲を聴いていた遊技者を満足させることができるという効果がある。

【１６８７】

遊技機Ｊ８において、遊技者が操作可能な操作手段を備え、前記演出決定手段は、前記複数の楽曲の中から前記操作手段に対する操作内容に応じて１の楽曲を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｊ９。

【１６８８】

遊技機Ｊ９によれば、遊技機Ｊ８の奏する効果に加え、複数の楽曲の中から、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作内容に応じて、演出決定手段により１の楽曲が決定されるので、遊技者が自発的に選択した楽曲における特定のパートを、特典遊技が終了するまでの間に少なくとも１回再生することができるという効果がある。

【１６８９】

＜特徴Ｋ群＞（楽曲の再生を終了させる場合に、区切りの再生位置まで再生してから終了させる）

所定の実行条件の成立に基づいて第１の演出を実行する第１演出実行手段と、その第１演出実行手段により前記第１の演出が実行されている間に予め定められた第１の条件が成立したことに基づいて、前記演出実行手段により実行されている前記第１の演出の進行状況を判別する進行状況判別手段と、その進行状況判別手段により判別された前記進行状況が予め定められた第２の条件を満たす場合に、前記第１の演出とは異なる第２の演出を実行する第２演出実行手段と、前記進行状況判別手段により判別された前記進行状況が前記第２の条件を満たしていない場合に、前記第２演出実行手段によって前記第２の演出が実行されることを抑制する抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｋ１。

【１６９０】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、かかる従来型の遊技機には、スピーカー等の音声出力装置が設けられたものも存在し、視覚的な演出だけでなく、聴覚的な演出を実行可能に構成することで演出の態様を多様化することで、興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

【１６９１】

また、かかる従来型の遊技機の中には、通常遊技中の所定期間において、聴覚的な演出の一種として楽曲を再生することが可能に構成されているものも存在する。

【１６９２】

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、楽曲において最も特徴的な部分であるサビ部分のパートの再生中に所定期間が終了してしまい、サビ部分が中途半端で打ち切られてしまう可能性があった。このため、サビ部分を十分に聴くことができなかった遊技者に対して、不満感を抱かせてしまう可能性があるという問題点があった。

【１６９３】

これに対して遊技機Ｋ１によれば、所定の実行条件の成立に基づいて第１演出実行手段により第１の演出が実行され、その第１演出実行手段により第１の演出が実行されている間に予め定められた第１の条件が成立したことに基づいて、演出実行手段により実行されている第１の演出の進行状況が進行状況判別手段によって判別される。進行状況判別手段により判別された進行状況が予め定められた第２の条件を満たす場合に、第１の演出とは異なる第２の演出が第２演出実行手段により実行される。進行状況判別手段により判別された進行状況が第２の条件を満たしていな場合に、第２演出実行手段によって第２の演出が実行されることが抑制手段によって抑制される。

【１６９４】

これにより、第１の演出を好適に実行することができるという効果がある。

【１６９５】

遊技機Ｋ１において、前記抑制手段は、前記進行状況が前記第２の条件を満たすまで少なくとも前記第２の演出が実行されることを抑制するものであることを特徴とする遊技機Ｋ２。

【１６９６】

遊技機Ｋ２によれば、遊技機Ｋ１の奏する効果に加え、進行状況が第２の条件を満たすまで少なくとも第２の演出が実行されることが抑制手段によって抑制されるので、第１の演出をより好適に実行することができるという効果がある。

【１６９７】

遊技機Ｋ２において、前記抑制手段によって前記第２の演出の実行が抑制されている期間が予め定めた第１期間以上となったことに基づいて、前記進行状況が前記第２の条件を満たすか否かとは無関係に前記第２演出実行手段によって前記第２の演出の実行が開始されるように制御する実行制御手段を備えることを特徴とする遊技機Ｋ３。

【１６９８】

遊技機Ｋ３によれば、遊技機Ｋ２の奏する効果に加え、抑制手段によって第２の演出の実行が抑制されている期間が予め定めた第１期間以上となったことに基づいて、進行状況が第２の条件を満たすか否かとは無関係に、第２演出手段によって第２の演出の実行が開始されるように実行制御手段によって制御されるので、第２演出の実行が抑制されている期間が長くなりすぎて、第２演出を実行するための期間が過剰に短くなってしまうことを抑制できるという効果がある。

【１６９９】

遊技機Ｋ１からＫ３のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球困難になる第２状態とに可変可能な可変入球手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変入球手段が前記第２状態から前記第１状態に所定回数可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記第１演出実行手段は、前記可変遊技が開始されたことに基づいて前記第１の演出を実行するものであり、前記第２演出実行手段は、１の前記可変遊技における最後の前記第１状態への可変が終了してから、予め定めた第２期間が経過するまでの間の期間で前記第２の演出を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｋ４。

【１７００】

遊技機Ｋ４によれば、遊技機Ｋ１からＫ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球困難になる第２状態とに可変入球手段が可変可能に構成されている。判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて、可変入球手段が第２状態から第１状態に所定回数可変される可変遊技が可変遊技実行手段によって実行される。可変遊技が開始されたことに基づいて第１演出実行手段により第１の演出が実行される。１の可変遊技における最後の第１状態への可変が終了してから、予め定めた第２期間が経過するまでの間の期間で第２演出実行手段により第２の演出が実行される。

【１７０１】
これにより、所定回数の第１状態への可変が実行されている間に実行されていた第１の演出が、第２の演出の開始によって中途半端で打ち切られてしまうことを抑制できるという効果がある。
【１７０２】
遊技機Ｋ４において、前記第１の演出は、演出期間の中に、特定の演出態様が実行される特定演出期間を少なくとも含んで構成されているものであり、前記抑制手段は、前記進行状況判別手段により前記特定演出期間であると判別された場合に、前記第２演出実行手段によって前記第２の演出が実行されることを抑制するものであることを特徴とする遊技機Ｋ５。
【１７０３】
遊技機Ｋ５によれば、遊技機Ｋ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１の演出の演出期間の中には、特定の演出態様が実行される特定演出期間が少なくとも含まれている。進行状況判別手段により特定演出期間であると判別された場合に、第２演出実行手段によって第２の演出が実行されることが抑制手段により抑制される。
【１７０４】
これにより、特定の演出態様をより長く実行することができるという効果がある。
【１７０５】
遊技機Ｋ４又はＫ５において、前記抑制手段によって前記第２の演出の実行が抑制される期間を判別する期間判別手段と、その期間判別手段によって判別された期間に基づいて、前記第２の演出として実行可能な複数の演出態様の中から前記第２期間が経過するまでの間に終了する１の演出態様を選択する第２演出態様選択手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｋ６。
【１７０６】
遊技機Ｋ６によれば、遊技機Ｋ４又はＫ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、抑制手段によって第２の演出の実行が抑制される期間が期間判別手段により判別される。期間判別手段によって判別された期間に基づいて、第２の演出として実行可能な複数の演出態様の中から第２期間が経過するまでの間に終了する１の演出態様が第２演出態様選択手段によって選択される。
【１７０７】
これにより、第２期間が経過するまでの間に第２の演出を確実に終了させることができるという効果がある。
【１７０８】
遊技機Ｋ１からＫ６のいずれかにおいて、音声データを再生可能な音声データ再生手段と、その音声データ再生手段によって再生された前記音声データに応じた音声を出力可能な音声出力手段と、を備え、前記第１演出実行手段は、所定の楽曲を前記音声データ再生手段に対して再生させることにより前記第１演出を実行するものであり、前記抑制手段は、前記進行状況判別手段により前記所定の楽曲における特定の再生範囲を再生中であると判別された場合に、前記第２演出実行手段によって前記第２の演出が実行されることを抑制するものであることを特徴とする遊技機Ｋ７。
【１７０９】
遊技機Ｋ７によれば、遊技機Ｋ１からＫ６のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、音声データ再生手段により音声データが再生され、その音声データ再生手段によって再生された音声データに応じた音声が音声出力手段により出力される。所定の楽曲を音声データ再生手段に対して再生させることにより、第１演出実行手段によって第１演出が実行される。進行状況判別手段により所定の楽曲における特定の再生範囲を再生中であると判別された場合に、第２演出実行手段によって第２の演出が実行されることが抑制手段により抑制される。
【１７１０】
これにより、楽曲における特定の再生範囲を再生中に第２の演出が実行され、特定の再

生範囲の再生が打ち切られることを抑制できるので、特定の再生範囲を聴きたいと希望する遊技者を満足させることができるという効果がある。

【１７１１】

遊技機Ｋ７において、遊技者が操作可能な操作手段を備え、前記第１演出実行手段は、予め定められている複数の楽曲の中から、前記操作手段に対する操作内容に応じた１の楽曲を前記音声データ再生手段に対して再生させるものであることを特徴とする遊技機Ｋ８。

【１７１２】

遊技機Ｋ８によれば、遊技機Ｋ７の奏する効果に加え、予め定められている複数の楽曲の中から、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作内容に応じた１の楽曲が第１演出実行手段により音声データ再生手段に対して再生させられるので、遊技者が自発的に選択した楽曲における特定の再生範囲をより長く再生させることができる。よって、楽曲を選択した遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができるという効果がある。

【１７１３】

遊技機Ｋ７又はＫ８において、前記特定の再生範囲は、楽曲におけるサビ部分の少なくとも一部を含んで構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｋ９。

【１７１４】

遊技機Ｋ９によれば、遊技機Ｋ７又はＫ８の奏する効果に加え、特定の再生範囲が、楽曲におけるサビ部分の少なくとも一部を含んで構成されているので、楽曲において一般的に最も盛り上がるパートであるサビ部分をより長く再生することができる。よって、遊技者を満足させることができるという効果がある。

【１７１５】

＜特徴Ｌ群＞（ランダムセレクトでのみ選択され得る楽曲を設ける）

所定の実行条件の成立に基づいて、予め定められている複数の演出のうちいずれかを実行する演出実行手段と、その演出実行手段に実行させる演出として、予め定められた特定条件が成立している状態で前記実行条件が成立したことに基づいて、前記複数の演出の中から１の演出を選択可能な第１選択手段と、前記演出実行手段に実行させる演出として、前記特定条件が成立していない状態で前記実行条件が成立したことに基づいて、前記複数の演出のうち、少なくとも特定の演出を除外した中から１の演出を選択可能な第２選択手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｌ１。

【１７１６】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、かかる従来型の遊技機には、スピーカー等の音声出力装置が設けられたものも存在し、視覚的な演出だけでなく、聴覚的な演出を実行可能に構成することで演出の態様を多様化することで、興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

【１７１７】

また、かかる従来型の遊技機の中には、通常遊技中の所定期間において、遊技機に予め設定されている複数の楽曲の中から１の楽曲を遊技者に選択させ、遊技者に選択された楽曲を聴覚的な演出の一種として再生することが可能に構成されたものが存在する。また、遊技者が選択可能な選択肢の中には、再生させる楽曲名を示す項目に加え、楽曲がランダムに決定されることを示す項目も含まれているものがあり、多様な遊技者のニーズに最大限応えられる構成としている。

【１７１８】

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、楽曲がランダムに決定されるメリットが少ないため、大半の遊技者が自己の好みの楽曲を選択してしまい、楽曲がランダムに決定される項目の選択頻度が低くなってしまうという問題点があった。

【１７１９】

これに対して遊技機Ｌ１によれば、所定の実行条件の成立に基づいて、予め定められている複数の演出のうちいずれかが演出実行手段によって実行される。演出実行手段に実行させる演出として、予め定められた特定条件が成立している状態で実行条件が成立したことに基づいて、第１選択手段により複数の演出の中から１の演出が選択される。一方、演出実行手段に実行させる演出として、特定条件が成立していない状態で実行条件が成立したことに基づいて、複数の演出のうち、少なくとも特定の演出を除外した中から第２選択手段により１の演出が選択される。

【１７２０】

これにより、特定条件が成立しているか否かに応じて、特定の演出が実行されるか否かを可変させることができるので、特定条件が成立しているか否かに注目させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１７２１】

遊技機Ｌ１において、画像を表示可能な表示手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、所定の表示条件の成立に基づいて、前記操作手段に対する操作内容に連動して態様が可変する連動画像を前記表示手段に表示させる連動画像表示手段と、を備え、前記第１選択手段は、前記特定条件として、前記表示手段に特定の態様の前記連動画像が表示されている状態で前記実行条件が成立したことに基づいて、前記複数の演出の中から１の演出を選択するものであり、前記第２選択手段は、前記表示手段に前記特定の態様とは異なる態様の前記連動画像が表示されている状態で前記実行条件が成立したことに基づいて、前記連動画像の態様に対応する演出を選択するものであることを特徴とする遊技機Ｌ２。

【１７２２】

遊技機Ｌ２によれば、遊技機Ｌ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の表示条件の成立に基づいて、操作手段に対する操作内容に連動して態様が可変する連動画像が連動画像表示手段によって表示手段に表示される。特定条件として、表示手段に特定の態様の連動画像が表示されている状態で実行条件が成立したことに基づいて、複数の演出の中から１の演出が第１選択手段により選択される。表示手段に特定の態様とは異なる態様の連動画像が表示されている状態で実行条件が成立したことに基づいて、連動画像の態様に対応する演出が第２選択手段により選択される。

【１７２３】

これにより、第１選択手段に演出を選択させるか、第２選択手段に演出を選択させるかを、操作手段を操作することにより遊技者に選択させることができるので、遊技者毎の好みに合った演出の選択方法を遊技者自身に選択させることができるという効果がある。

【１７２４】

遊技機Ｌ２において、音声データを再生可能な音声データ再生手段と、その音声データ再生手段によって再生された音声データに対応する音声を出力可能な音声出力手段と、を備え、前記連動画像として設定され得る複数の態様は、互いに異なる楽曲を示す態様の画像で構成されているものであり、前記第２選択手段は、前記連動画像の態様に対応する楽曲を選択するものであることを特徴とする遊技機Ｌ３。

【１７２５】

遊技機Ｌ３によれば、遊技機Ｌ１又はＬ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、音声データが音声データ再生手段によって再生され、その音声データ再生手段によって再生された音声データに対応する音声が音声出力手段によって出力される。連動画像として設定され得る複数の態様は、互いに異なる楽曲を示す態様の画像で構成されている。連動画像の態様に対応する楽曲が第２選択手段により選択される。

【１７２６】

これにより、操作手段を操作して、好みの楽曲を示す態様の連動画像を選択することにより、遊技者の好みの楽曲を再生させることができるので、遊技者毎の趣向にあった音声態様を提供することができるという効果がある。

【１７２７】

遊技機Ｌ１からＬ３のいずれかにおいて、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判

別手段と、その判別手段による判別で第１の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な有利遊技状態を設定する有利設定手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記判別手段による判別が実行されたことに基づいて、前記複数の演出のうちいずれかを実行するものであり、前記第１選択手段は、前記判別手段による判別で前記第１の判別結果となった場合に、前記複数の演出の中から１の演出を選択し、前記判別手段による判別で前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となった場合に、前記複数の演出のうち、少なくとも特定の演出を除外した中から１の演出を選択するものであることを特徴とする遊技機Ｌ４。

【１７２８】

遊技機Ｌ４によれば、遊技機Ｌ１からＬ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別で第１の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な裕利遊技状態が有利設定手段により設定される。判別手段による判別が実行されたことに基づいて、複数の演出のうちいずれかが演出実行手段によって実行される。判別手段による判別で第１の判別結果となった場合に、第１選択手段により複数の演出の中から１の演出が選択される一方で、判別手段による判別で第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となった場合に、複数の演出のうち、少なくとも特定の演出を除外した中から１の演出が第１選択手段によって選択される。

【１７２９】

これにより、第１選択手段により特定の演出が選択された場合に、有利遊技状態が設定されることを遊技者に認識させることができるので、第１選択手段によって選択される演出の種別により注目させることができるという効果がある。

【１７３０】

遊技機Ｌ４において、前記有利遊技状態が設定されるか否かを報知する報知演出を実行する報知演出実行手段を備え、前記実行条件は、少なくとも前記報知演出が実行されるよりも前に成立するものであることを特徴とする遊技機Ｌ５。

【１７３１】

遊技機Ｌ５によれば、遊技機Ｌ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技状態が設定されるか否かを報知する報知演出が報知演出実行手段により実行される。少なくとも報知演出が実行されるよりも前に実行条件が成立する。

【１７３２】

これにより、第１選択手段により特定の演出が選択されれば、報知演出を確認するよりも前に有利遊技状態となることが確定するので、有利遊技状態が設定されるか否かを早期に知りたいと考える遊技者に対して、第１選択手段によって演出の選択が行われることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１７３３】

遊技機Ｌ５において、前記判別手段による判別で前記第１の判別結果、又は前記第２の判別結果となった場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第２の判別結果となったことに基づいて実行された前記特典遊技が終了した後の遊技状態として、前記有利遊技状態よりも不利な不利遊技状態を設定する不利設定手段と、を備え、前記有利設定手段は、前記第１の判別結果となったことに基づいて実行された前記特典遊技が終了した後の遊技状態として、前記有利遊技状態を設定するものであり、前記演出実行手段は、前記特典遊技の実行中に演出を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｌ６。

【１７３４】

遊技機Ｌ６によれば、遊技機Ｌ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段による判別で第１の判別結果、又は第２の判別結果となった場合に、特典遊技実行手段により遊技者に有利な特典遊技が実行される。第２の判別結果となったことに基づいて実行された特典遊技が終了した後の遊技状態として、有利遊技状態よりも不利な不利遊技状態が不利設定手段により設定される。第１の判別結果となったことに基づいて実行され

た特典遊技が終了した後の遊技状態として、有利設定手段により有利遊技状態が設定される。特典遊技の実行中に演出実行手段により演出が実行される。

【１７３５】

これにより、特定の演出が実行されると、特典遊技が実行されていることによって遊技者にとって有利となっている上に、更に、特典遊技が終了した後の遊技状態が有利遊技状態になることも確定するので、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができるという効果がある。

【１７３６】

遊技機Ｌ６において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段による判別結果を示す識別情報の動的表示を前記表示手段において実行する動的表示実行手段と、を備え、前記判別手段による判別で前記第１の判別結果となったことに基づいて実行される前記識別情報の動的表示の態様として、第１の識別情報が停止表示される態様の第１態様と、第２の識別情報が停止表示される態様の第２態様とのどちらかを決定する第１態様決定手段と、前記判別手段による判別で前記第２の判別結果となったことに基づいて実行される前記識別情報の動的表示の態様として、前記第１態様を決定する第２態様決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｌ７。

【１７３７】

遊技機Ｌ７によれば、遊技機Ｌ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段による判別結果を示す識別情報の動的表示が動的表示実行手段により表示手段において実行される。判別手段による判別で第１の判別結果となったことに基づいて実行される識別情報の動的表示の態様として、第１の識別情報が停止表示される態様の第１態様と、第２の識別情報が停止表示される態様の第２態様とのどちらかが第１態様決定手段により決定される。判別手段による判別で第２の判別結果となったことに基づいて実行される識別情報の動的表示の態様として、第１態様が第２態様決定手段により決定される。

【１７３８】

これにより、第１態様で識別情報の動的表示が実行された場合には、第１の判別結果となったのか、第２の判別結果となったのかを遊技者が識別することが困難になるので、第１選択手段により特定の演出が選択されるか否かにより注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１７３９】

遊技機Ｌ７において、前記第１選択手段は、前記判別手段による判別で前記第１の判別結果となり、前記第２態様で前記識別情報の動的表示が実行されるよりも、前記判別手段による判別で前記第１の判別結果となり、前記第１態様で前記識別情報の動的表示が実行される場合の方が、前記特定の演出を選択する割合が高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Ｌ８。

【１７４０】

遊技機Ｌ８によれば、遊技機Ｌ７が奏する効果に加え、判別手段による判別で第１の判別結果となり、第２態様で識別情報の動的表示が実行されるよりも、判別手段による判別で第１の判別結果となり、第１態様で識別情報の動的表示が実行される場合の方が、第１選択手段により特定の演出が選択される割合が高くなるので、第１態様で識別情報の動的表示が実行された場合に、第１選択手段により特定の演出が選択されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１７４１】

＜特徴Ｍ群＞（履歴情報の蓄積数に応じて履歴エリアの範囲を可変させる）

画像を表示可能な表示手段と、遊技に関するデータを記憶可能な第１記憶領域と、その第１記憶領域とは異なる第２記憶領域とで少なくとも構成されている記憶手段と、その記憶手段に対して予め定めた複数のデータが記憶されるように制御する記憶制御手段と、その記憶制御手段により前記第１記憶領域と、前記第２記憶領域とに記憶されたデータに少なくとも応じた画像が前記表示手段に表示されるように制御する表示制御手段と、前記記憶制御手段により前記第１記憶領域に記憶されるデータとして、前記複数のデータのうち

、予め定めた特定条件を満たしている特定データを設定可能な第１データ設定手段と、前記記憶制御手段により前記第２記憶領域に記憶されるデータとして、前記複数のデータのうち、前記特定データとは異なるデータの中から１又は複数のデータを設定する第２データ設定手段と、前記第１データ設定手段によって設定されたデータの個数が予め定めた特定個数に満たない場合に、前記記憶制御手段により前記第１記憶領域に記憶されるデータとして、前記特定データとは異なるデータの中から１又は複数のデータを、前記第１データ設定手段によって設定されたデータに追加して設定する追加データ設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｍ１。

【１７４２】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、かかる従来型の遊技機には、スピーカー等の音声出力装置が設けられたものも存在し、視覚的な演出だけでなく、聴覚的な演出を実行可能に構成することで演出の態様を多様化することで、興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

【１７４３】

しかしながら、更なる演出の多様化が求められている。

【１７４４】

また、かかる従来型の遊技機の中には、通常遊技中の所定期間において、聴覚的な演出の一種として楽曲を再生することが可能に構成され、且つ、所定期間内に再生される楽曲の種別を遊技者が選択可能に構成されているものも存在する。

【１７４５】

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、遊技機に設定されている楽曲の曲数が多様化するほどに、遊技者が選択可能な楽曲のリストの中から好みの曲を探し出すことが困難になってしまうという問題点があった。

【１７４６】

これに対して遊技機Ｍ１によれば、遊技に関するデータを記憶可能な第１記憶領域と、その第１記憶領域とは異なる第２記憶領域とで記憶手段が構成されている。記憶手段に対して予め定めた複数のデータが記憶されるように記憶制御手段によって制御される。記憶制御手段により第１記憶領域と、第２記憶領域とに記憶されたデータに少なくとも応じた画像が表示手段に表示されるように表示制御手段によって制御される。記憶制御手段により第１記憶領域に記憶されるデータとして、複数のデータのうち予め定めた特定条件を満たしている特定データが第１データ設定手段によって設定される。記憶制御手段により第２記憶領域に記憶されるデータとして、複数のデータのうち、特定データとは異なるデータの中から１又は複数のデータが第２データ設定手段により設定される。第１データ設定手段によって設定されたデータの個数が予め定めた特定個数に満たない場合に、記憶制御手段により第１記憶領域に記憶されるデータとして、特定データとは異なるデータの中から１又は複数のデータが、追加データ設定手段により第１データ設定手段によって設定されたデータに追加して設定される。

【１７４７】

これにより、第１データ設定手段によって設定されたデータの個数が特定個数に満たない場合でも、追加データ設定手段によりデータを追加して設定することができるので、データを好適に設定することができるという効果がある。

【１７４８】

遊技機Ｍ１において、前記表示制御手段は、前記第１記憶領域と、前記第２記憶領域とに記憶されたデータの並び順に応じた画像を表示させるものであることを特徴とする遊技機Ｍ２。

【１７４９】

遊技機Ｍ２によれば、遊技機Ｍ１の奏する効果に加え、第１記憶領域と、第２記憶領域

とに記憶されたデータの並び順に応じた画像が表示制御手段によって表示されるので、データの並び順に応じて画像を異ならせることができる。よって、表示態様を多様化させることができるという効果がある。

【１７５０】

遊技機Ｍ１又はＭ２において、前記追加データ設定手段は、前記第１記憶領域に記憶されるデータの個数が特定個数となるように、前記第１記憶領域に記憶させるデータを追加して設定するものであることを特徴とする遊技機Ｍ３。

【１７５１】

遊技機Ｍ３によれば、遊技機Ｍ１又はＭ２の奏する効果に加え、第１記憶領域に記憶されるデータの個数が特定個数となるように、第１記憶領域に記憶させるデータが追加データ設定手段によって追加して設定されるので、第１データ設定手段によって設定されたデータの個数が特定個数に満たない場合でも、第１記憶領域に対して設定するデータの個数を確実に特定個数にすることができる。よって、データをより好適に設定することができるという効果がある。

【１７５２】

遊技機Ｍ１からＭ３のいずれかにおいて、前記追加データ設定手段は、前記特定データとは異なるデータのうち、予め設定されている優先度が高いデータから順に、前記第１記憶領域に記憶させるデータを追加して設定するものであることを特徴とする遊技機Ｍ４。

【１７５３】

遊技機Ｍ４によれば、遊技機Ｍ１からＭ３のいずれかが奏する効果に加え、特定データとは異なるデータのうち、予め設定されている優先度が高いデータから順に、追加データ設定手段によって第１記憶領域に記憶させるデータが追加して設定されるので、第１データ設定手段によって設定されたデータの個数が特定個数に満たない場合に、第１記憶領域に対してより好適にデータを設定することができるという効果がある。

【１７５４】

遊技機Ｍ１からＭ４のいずれかにおいて、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作を検出する操作検出手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記第１記憶領域と、前記第２記憶領域とに記憶されたデータに少なくとも応じた画像が表示されている間に、前記操作検出手段によって前記操作手段に対する操作を検出した場合に、前記操作手段に対する操作内容に連動させて前記画像の態様を可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｍ５。

【１７５５】

遊技機Ｍ５によれば、遊技機Ｍ１からＭ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が操作可能な操作手段に対する操作が操作検出手段により検出される。第１記憶領域と、第２記憶領域とに記憶されたデータに少なくとも応じた画像が表示されている間に、操作検出手段によって操作手段に対する操作を検出した場合に、操作手段に対する操作内容に連動させて表示制御手段によって画像の態様が可変される。

【１７５６】

これにより、遊技者の操作手段に対する操作内容に連動させて表示態様を可変させることができるので、遊技者の好みの表示態様になるまで操作手段を操作させることができる。よって、遊技者に対して表示態様を選択する楽しみを与えることができるという効果がある。

【１７５７】

遊技機Ｍ５において、前記表示制御手段は、前記第１記憶領域と、前記第２記憶領域とに記憶されている複数のデータに対応する複数の画像で構成された画像群を前記表示手段に表示させるものであり、前記画像群は、前記複数のデータのうち、１のデータに対応する画像が第１の態様で表示され、他の画像が前記第１の態様とは異なる第２の態様で表示されるものであり、前記表示制御手段は、前記操作手段に対する操作内容に連動させて、前記第１の態様で表示される画像を可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｍ６。

【１７５８】

遊技機Ｍ６によれば、遊技機Ｍ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１記憶領域と、第２記憶領域とに記憶されている複数のデータに対応する複数の画像で構成された画像群が、表示制御手段により表示手段に表示される。複数のデータのうち、１のデータに対応する画像が第１の態様で表示され、他の画像が第１の態様とは異なる第２の態様で表示される。操作手段に対する操作内容に連動させて、第１の態様で表示される画像が表示制御手段によって可変される。

【１７５９】

これにより、遊技者の操作手段に対する操作内容に連動して、第１の態様で表示される画像を可変させることができるので、遊技者に対して第１の態様で表示させたい画像を選択させることができるという効果がある。

【１７６０】

遊技機Ｍ６において、前記第１記憶領域に記憶されているデータに対応する画像は、前記操作手段に対する操作回数が予め定められた特定回数以内の回数で前記第１の態様に可変可能となるものであることを特徴とする遊技機Ｍ７。

【１７６１】

遊技機Ｍ７によれば、遊技機Ｍ６の奏する効果に加え、第１記憶領域に記憶されているデータに対応する画像は、操作手段に対する操作回数が予め定められた特定回数以内の回数で可変可能となるので、第１記憶領域に記憶されているデータに対応する画像を第１の態様に可変させたいと考える遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

【１７６２】

遊技機Ｍ６又はＭ７において、前記画像群が表示されている状態で予め定めた特定条件が成立したことに基づいて、前記第１の態様に可変されている画像に対応する態様の特定演出を実行する特定演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機Ｍ８。

【１７６３】

遊技機Ｍ８によれば、遊技機Ｍ６又はＭ７の奏する効果に加え、画像群が表示されている状態で予め定めた特定条件が成立したことに基づいて、第１の態様に可変されている画像に対応する態様の特定演出が特定演出実行手段により実行されるので、特定演出の態様を遊技者に選択させることができるという効果がある。

【１７６４】

遊技機Ｍ８において、音声データを再生可能な音声データ再生手段と、その音声データ再生手段によって再生された音声データに対応する音声を出力する音声出力手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、前記第１の態様に可変されている画像に対応する楽曲を出力するための音声データを前記音声データ再生手段に対して再生させるものであることを特徴とする遊技機Ｍ９。

【１７６５】

遊技機Ｍ９によれば、遊技機Ｍ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、音声データ再生手段により音声データが再生される。音声データ再生手段によって再生された音声データに対応する音声が音声出力手段により出力される。特定演出として、第１の態様に可変されている画像に対応する楽曲を出力するための音声データが特定演出実行手段により音声データ再生手段に対して再生させられる。

【１７６６】

これにより、再生させる楽曲を遊技者に選択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という効果がある。

【１７６７】

＜特徴Ｎ群＞（音声態様を実際のラウンド数に合わせるか、演出上のラウンド数に合わせるかを選択する）

予め定めた第１条件と、その第１条件とは異なる第２条件とのどちらかが成立したことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記第２条件の成立に基づいて、少なくとも前記特定演出が実行されるよりも前に、前記第１条件の成立を示唆する示唆演出

を実行可能な示唆演出実行手段と、前記第１条件の成立に基づいて実行される前記特定演出の態様として第１態様を設定する第１態様設定手段と、前記第２条件が成立し、且つ、前記示唆演出実行手段により前記示唆演出が実行されなかった場合に、前記特定演出の態様として前記第１態様とは異なる第２態様を設定する第２態様設定手段と、前記第２条件が成立し、且つ、前記示唆演出実行手段により前記示唆演出が実行された場合に、前記特定演出の態様として前記第１態様と、前記第２態様とのどちらかを設定する第３態様設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｎ１。

【１７６８】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、かかる従来型の遊技機には、スピーカー等の音声出力装置が設けられたものも存在し、視覚的な演出だけでなく、聴覚的な演出を実行可能に構成することで演出の態様を多様化することで、興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

【１７６９】

しかしながら、更なる演出の多様化が求められている。

【１７７０】

また、かかる従来型の遊技機の中には、当たり遊技が付与されるか否かや、当たり遊技の終了後が遊技者に有利な状態（例えば、確変状態）となるのか否か等を演出により示唆することが可能なものも知られている。この従来型の遊技機では、遊技者にとって有利となる示唆内容の演出が実行されるか否かに注目して遊技を行わせることができる。更に、遊技者にとって有利な状態となることが決定している場合において所定期間の間、遊技者にとって不利となることを示唆する内容の演出を実行し、所定期間の経過後に、遊技者にとって有利な状態となることを示唆する演出（所謂、逆転演出）を実行するものも存在する。

【１７７１】

しかしながら、有利な状態に移行するか否かを早期に知りたいと考える遊技者にとっては、逆転演出が実行されると、有利な状態に移行するかどうかの結果を知るタイミングが遅くなってしまうので、遊技者に対して不満感を抱かせてしまう可能性があるという問題点があった。

【１７７２】

これに対して遊技機Ｎ１によれば、予め定めた第１条件と、その第１条件とは異なる第２条件とのどちらかが成立したことに基づいて特定演出実行手段により特定演出が実行される。第２条件の成立に基づいて、少なくとも特定演出が実行されるよりも前に、第１条件の成立を示唆する示唆演出が示唆演出実行手段によって実行される。第１条件の成立に基づいて実行される特定演出の態様として、第１態様設定手段により第１態様が設定される。第２条件が成立し、且つ、示唆演出実行手段により示唆演出が実行されなかった場合に、特定演出の態様として第２態様設定手段により第１態様とは異なる第２態様が設定される。第２条件が成立し、且つ、示唆演出実行手段により示唆演出が実行された場合に、特定演出の態様として、第３態様設定手段により第１態様と、第２態様とのどちらかが設定される。

【１７７３】

これにより、第３態様設定手段によって第２態様が設定された場合には、第２条件が成立したことを遊技者に察知させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１７７４】

遊技機Ｎ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な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実行される前記特典遊技の種別と

して、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技とを少なくとも含む複数の種別の中から１の種別を決定する種別決定手段と、を備え、前記第１条件は、前記種別決定手段により前記第１特典遊技が決定された場合に成立するものであり、前記第２条件は、前記種別決定手段により前記第２特典遊技が決定された場合に成立するものであることを特徴とする遊技機Ｎ２。

【１７７５】

遊技機Ｎ２によれば、遊技機Ｎ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別条件の成立に基づいて判別手段により判別が実行され、その判別手段による判別で特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技が特典遊技実行手段によって実行される。特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別として、第１特典遊技と、その第１特典遊技よりも遊技者に有利な第２特典遊技とを少なくとも含む複数の種別の中から種別決定手段によって１の種別が決定される。第１条件は、種別決定手段により第１特典遊技が決定された場合に成立する一方で、第２条件は、種別決定手段により第２特典遊技が決定された場合に成立する。

【１７７６】

これにより、第３態様設定手段によって第２態様が設定された場合には、より有利な第２特典遊技が決定されたことを遊技者に察知させることができるので、特定演出の態様により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１７７７】

遊技機Ｎ２において、前記種別決定手段により前記第１特典遊技が決定されたことに基づいて、前記第１特典遊技の有利度合いに対応する第１の有利度合いを報知する第１報知演出を実行する第１報知演出実行手段と、前記種別決定手段により前記第２特典遊技が決定されたことに基づいて、前記第２特典遊技の有利度合いに対応する第２の有利度合いを報知する第２報知演出を実行する第２報知演出実行手段と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、前記第１報知演出と区別し難い態様の演出を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｎ３。

【１７７８】

遊技機Ｎ３によれば、遊技機Ｎ２の効果に加え、次の効果を奏する。即ち、種別決定手段により第１特典遊技が決定されたことに基づいて、第１特典遊技の有利度合いに対応する第１の有利度合いを報知する第１報知演出が第１報知演出実行手段によって実行される。種別決定手段により第２特典遊技が決定されたことに基づいて、第２特典遊技の有利度合いに対応する第２の有利度合いを報知する第２報知演出が第２報知演出実行手段によって実行される。示唆演出として、第１報知演出と区別し難い態様の演出が示唆演出実行手段によって実行される。

【１７７９】

これにより、実行される報知演出の種別に応じて特典遊技の種別を遊技者に認識させることができるので、報知演出の種別に対し、より注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

【１７８０】

遊技機Ｎ２またはＮ３において、前記特典遊技の実行中に遊技球が入球困難な第１状態から遊技球が入球可能な第２状態に可変される可変入球手段と、その可変入球手段に遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、を備え、前記第２特典遊技は、前記第１特典遊技よりも、前記可変入球手段が前記第２状態に可変される回数が多いものであり、前記特定演出は、１の演出期間において特定の演出態様が少なくとも１回実行されるものであり、前記第１態様は、前記特定演出の実行が開始されてから前記特定の演出態様が実行されるまでの期間が、前記第２態様よりも短いものであることを特徴とする遊技機Ｎ４。

【１７８１】

遊技機Ｎ４によれば、遊技機Ｎ２又はＮ３の奏する効果に加え、特典遊技の実行中に遊技球が入球困難な第１状態から遊技球が入球可能な第２状態に可変入球手段が可変される

。可変入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特典付与手段により所定の特典が付与される。第２特典遊技において可変入球手段が第２状態に可変される回数は、第１特典遊技よりも多くなる。１の特定演出の演出期間において特定の演出態様が少なくとも１回実行される。特定演出の実行が開始されてから特定の演出態様が実行されるまでの期間は、第２態様よりも第１態様の方が短くなる。

【１７８２】

これにより、第２状態に可変される回数が少なく、特典遊技が終了するまでの期間が短くなり易い第１特典遊技となった場合に、特定の演出態様が実行されるまでの期間を短くすることができるので、特典遊技の種別によらず、特典遊技が終了するまでの間に特定の演出態様をより確実に実行することができるという効果がある。

【１７８３】

遊技機Ｎ４において、音声データを再生可能な音声データ再生手段と、その音声データ再生手段によって再生された音声データに対応する音声を出力する音声出力手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、前記音声データ再生手段に対して特定の楽曲に対応する音声データを再生させるものであり、前記特定の演出態様は、前記特定の楽曲における特定の再生範囲を再生した場合に出力される音声態様であり、前記第１態様設定手段は、前記特定の楽曲に対応する音声データが第１の再生位置から再生が開始されるように設定するものであり、前記第２態様設定手段は、前記特定の楽曲に対応する音声データが、前記第１の再生位置よりも前記特定の再生範囲の再生が開始されるまでの期間が長くなる第２の再生位置から再生が開始されるように設定するものであることを特徴とする遊技機Ｎ５。

【１７８４】

遊技機Ｎ５によれば、遊技機Ｎ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、音声データが音声データ再生手段によって再生され、その音声データ再生手段によって再生された音声データに対応する音声が音声出力手段によって出力される。特定演出として、音声データ再生手段に対して特定の楽曲に対応する音声データが特定演出実行手段により再生される。特定の楽曲における特定の再生範囲を再生した場合に、特定の演出態様が出力される。特定の楽曲に対応する音声データが第１の再生位置から再生が開始されるように第１態様設定手段によって設定される。特定の楽曲に対応する音声データが、第１の再生位置よりも特定の再生範囲の再生が開始されるまでの期間が長くなる第２の再生位置から再生が開始されるように第２態様設定手段により設定される。

【１７８５】

これにより、特典遊技の種別によらず、特典遊技が終了するまでの間に特定の再生範囲を再生させることができるという効果がある。

【１７８６】

遊技機Ｎ５において、前記特定の再生範囲は、楽曲における最も特徴的なメロディーを含む再生範囲であることを特徴とする遊技機Ｎ６。

【１７８７】

遊技機Ｎ６によれば、遊技機Ｎ５の奏する効果に加え、特定の再生範囲が、楽曲における最も特徴的なメロディーを含む再生範囲なので、遊技者の聴きたい可能性が高い特徴的なメロディー部分を特典遊技が終了するまでにより確実に再生させることができるという効果がある。

【１７８８】

遊技機Ｎ５又はＮ６において、前記特定の楽曲に対応する音声データは、複数のデータを予め定められた特定の順序で再生することにより１の前記特定の楽曲を再生可能となるデータ群で構成されているものであり、前記第１態様設定手段は、前記特定の楽曲に対応する音声データを構成する前記データ群のうち、第１のデータから再生が開始されるように設定するものであり、前記第２態様設定手段は、前記特定の楽曲に対応する音声データを構成する前記データ群のうち、前記特定の順序において前記第１のデータよりも再生される順序が前の第２のデータから再生が開始されるように設定するものであることを特徴

とする遊技機Ｎ７。
【１７８９】
遊技機Ｎ７によれば、遊技機Ｎ５又はＮ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の楽曲に対応する音声データが、複数のデータを予め定められた特定の順序で再生することにより１の特定の楽曲を再生可能となるデータ群で構成されている。特定の楽曲に対応する音声データを構成するデータ群のうち、第１のデータから再生が開始されるように第１態様設定手段により設定される。特定の楽曲に対応する音声データを構成するデータ群のうち、特定の順序において第１のデータよりも再生される順序が前の第２のデータから再生が開始されるように第２態様設定手段によって設定される。
【１７９０】
これにより、データ群の中の１のデータを選択して再生するという単純な処理により再生位置を異ならせることができるので、楽曲の再生を開始する場合の再生位置を少ない処理負荷で設定できるという効果がある。
【１７９１】
遊技機Ｎ２からＮ７のいずれかにおいて、前記示唆演出実行手段は、前記特典遊技の実行が開始されたことを契機として前記示唆演出を実行するものであり、前記特定演出実行手段は、前記特典遊技の実行中に予め定められた特定条件が成立したことを契機として前記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Ｎ８。
【１７９２】
遊技機Ｎ８によれば、遊技機Ｎ２からＮ７のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技の実行が開始されたことを契機として示唆演出実行手段により示唆演出が実行される。特典遊技の実行中に予め定められた特定条件が成立したことを契機として特定演出実行手段により特典遊技が実行される。
【１７９３】
これにより、示唆演出が実行された場合に特定条件が成立するまでの間、第１特典遊技が決定されたのか、第２特典遊技が決定されたのかを識別困難にできるので、特定条件が成立するまでの間、第２特典遊技に対する期待感を抱かせ続けることができるという効果がある。
【１７９４】
＜特徴Ｏ群＞（通常遊技中に使用された楽曲を選択し易いメニュー位置に優先的に配置させる）
画像を表示可能な表示手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、第１条件の成立に基づいて、前記操作手段に対する操作内容に連動して態様が可変する連動画像を前記表示手段に表示させることが可能な連動画像表示手段と、その連動画像表示手段によって前記連動画像が表示されている状態で第２条件が成立したことに基づいて、前記表示手段に表示されている前記連動画像の態様に応じた種別の第１演出を実行する第１演出実行手段と、所定の実行条件の成立に基づいて、前記第１演出とは異なる第２演出を実行する第２演出実行手段と、その第２演出実行手段により実行される前記第２演出の種別を、複数の種別の中から決定する種別決定手段と、前記第１条件が成立した場合に前記連動画像表示手段により最初に表示される前記連動画像の態様として、前記種別決定手段によって決定された前記第２演出の種別に応じた態様を設定することが可能な態様設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機Ｏ１。
【１７９５】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、かかる従来型の遊技機には、スピーカー等の音声出力装置が設けられたものも存在し、視覚的な演出だけでなく、聴覚的な演出を実行可能に構成することで演出の態様を多様化することで、興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。

【１７９６】
しかしながら、更なる演出の多様化が求められている。
【１７９７】
また、かかる従来型の遊技機の中には、通常遊技中の所定期間において、聴覚的な演出の一種として楽曲を再生することが可能に構成され、且つ、所定期間内に再生される楽曲の種別を遊技者が選択可能に構成されているものも存在する。
【１７９８】
しかしながら、かかる従来型の遊技機では、遊技機に設定されている楽曲の曲数が多様化するほどに、遊技者が選択可能な楽曲のリストの中から好みの曲を探し出すことが困難になってしまうという問題点があった。
【１７９９】
これに対して遊技機Ｏ１によれば、第１条件の成立に基づいて、操作手段に対する操作内容に連動して態様が可変する連動画像が連動画像表示手段によって表示手段に表示される。連動画像表示手段によって連動画像が表示されている状態で第２条件が成立したことに基づいて、表示手段に表示されている連動画像の態様に応じた種別の第１演出が第１演出実行手段により実行される。所定の実行条件の成立に基づいて、第１演出とは異なる第２演出が第２演出実行手段によって実行され、その第２演出実行手段により実行される第２演出の種別が、種別決定手段によって複数の種別の中から決定される。第１条件が成立した場合に連動画像表示手段により最初に表示される連動画像の態様として、種別決定手段によって決定された第２演出の種別に応じた態様が態様設定手段によって設定可能に構成されている。
【１８００】
これにより、連動画像の態様を多様化させることができるという効果がある。
【１８０１】
遊技機Ｏ１において、前記連動画像は、互いに異なる前記第１演出の種別を示す複数の演出対応画像で構成されているものであり、前記態様設定手段は、前記連動画像の態様として、１の前記演出対応画像が特定の態様で表示される表示態様を設定するものであり、前記連動画像表示手段は、前記操作手段に対する操作内容が第１の操作内容となる毎に、所定の順序で前記特定の態様で表示される前記演出対応画像を可変させるものであり、前記演出実行手段は、前記特定の態様で表示されている前記演出対応画像が示す種別の前記第１演出を、前記第２条件が成立したことに基づいて実行するものであることを特徴とする遊技機Ｏ２。
【１８０２】
遊技機Ｏ２によれば、遊技機Ｏ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、連動画像が、互いに異なる第１演出の種別を示す複数の演出対応画像で構成されている。連動画像の態様として、１の演出対応画像が特定の態様で表示される表示態様が態様設定手段によって設定される。操作手段に対する操作内容が第１の操作内容となる毎に、所定の順序で、連動画像表示手段により特定の態様で表示される演出対応画像が可変される。特定の態様で表示されている演出対応画像が示す種別の特定演出が、第２条件が成立したことに基づいて演出実行手段によって実行される。
【１８０３】
これにより、特定の態様に可変されている演出対応画像を視認した遊技者に対して、第２条件が成立したことに基づいて実行される第１演出の種別を遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、操作手段を操作することで、遊技者に対して好みの種別の第１演出の種別を選択させることができるという効果がある。
【１８０４】
遊技機Ｏ２において、前記態様設定手段は、特定の態様で表示させる１の前記演出対応画像と、前記第１の操作内容の操作が繰り返された場合に前記特定の態様に可変される前記演出対応画像の順序とを少なくとも設定するものであることを特徴とする遊技機Ｏ３。
【１８０５】

遊技機Ｏ３によれば、遊技機Ｏ２の奏する効果に加え、特定の態様で表示させる１の演出対応画像と、第１の操作内容が繰り返された場合に特定の態様に可変される演出対応画像の順序とが、少なくとも態様設定手段によって設定されるので、実際に操作手段が操作された場合に、特定の態様で表示させる演出対応画像をより早期に特定することができるという効果がある。

【１８０６】

遊技機Ｏ２又はＯ３において、前記態様設定手段は、前記種別決定手段によって決定された前記第２演出の種別に対応する前記演出対応画像が特定回数以内の前記第１の操作内容の操作で前記特定の態様に可変されるように、前記連動画像の態様を設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Ｏ４。

【１８０７】

遊技機Ｏ４によれば、遊技機Ｏ２又はＯ３の奏する効果に加え、種別決定手段によって決定された第２演出の種別に対応する演出対応画像が特定回数以内の第１の操作内容の操作で特定の態様に可変されるように、態様設定手段により連動画像の態様が設定されるので、第２演出実行手段によって実行された第２演出の種別に対応する演出対応画像を少ない操作回数で特定の態様に可変させることができる。よって、遊技者の利便性を高めることができるという効果がある。

【１８０８】

遊技機Ｏ４において、前記第２演出実行手段により実行された前記第２演出の回数を、前記第２演出の種別毎に計数する計数手段を備え、前記態様設定手段は、前記計数手段により計数された回数が予め定められている特定条件を満たしている種別の前記第２演出に対応する前記演出対応画像を、特定回数以内の前記第１の操作内容の操作で前記特定の態様に可変されるように、前記連動画像の態様を設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Ｏ５。

【１８０９】

遊技機Ｏ５によれば、遊技機Ｏ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２演出実行手段により実行された第２演出の回数が、第２演出の種別ごとに計数手段によって計数される。計数手段により計数された回数が予め定められている特定条件を満たしている種別の第２演出に対応する演出対応画像が、特定回数以内の第１の操作内容の操作で特定の態様に可変されるように、連動画像の態様が態様設定手段によって設定される。

【１８１０】

これにより、特定条件を満たしている実行回数となっている種別の第２演出に対応する演出対応画像を比較的少ない操作回数で特定の態様に可変させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

【１８１１】

遊技機Ｏ５において、前記態様設定手段は、前記計数手段により計数された回数が多い種別の前記第２演出に対応する前記演出対応画像ほど、少ない回数の前記第１の操作内容の操作で前記特定の態様に可変されるように前記連動画像の態様を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｏ６。

【１８１２】

遊技機Ｏ６によれば、遊技機Ｏ５の奏する効果に加え、計数手段により計数された回数が多い種別の第２演出に対応する演出対応画像ほど、少ない回数の第１の操作内容の操作で特定の態様に可変されるように、態様設定手段によって連動画像の態様が設定されるので、遊技者の利便性をより向上させることができるという効果がある。

【１８１３】

遊技機Ｏ１からＯ６のいずれかにおいて、前記第２条件は、前記操作手段に対する操作内容が第２の操作内容となった場合に成立するものであることを特徴とする遊技機Ｏ７。

【１８１４】

遊技機Ｏ７によれば、遊技機Ｏ１からＯ６のいずれかが奏する効果に加え、操作手段に対する操作内容が第２の操作内容となった場合に、第２条件が成立するので、遊技者の任

意のタイミングで、第１演出実行手段に対して第１演出を実行させることができるという効果がある。

【１８１５】

遊技機Ａ１からＡ１０、Ｂ１からＢ１３、Ｃ１からＣ９、Ｄ１からＤ９、Ｅ１からＥ８、Ｆ１からＦ１０、Ｇ１からＧ８、Ｈ１からＨ１０、Ｉ１からＩ８、Ｊ１からＪ９、Ｋ１からＫ９、Ｌ１からＬ８、Ｍ１からＭ９、Ｎ１からＮ８、Ｏ１からＯ７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Ｚ１。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、表示装置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。

【１８１６】

遊技機Ａ１からＡ１０、Ｂ１からＢ１３、Ｃ１からＣ９、Ｄ１からＤ９、Ｅ１からＥ８、Ｆ１からＦ１０、Ｇ１からＧ８、Ｈ１からＨ１０、Ｉ１からＩ８、Ｊ１からＪ９、Ｋ１からＫ９、Ｌ１からＬ８、Ｍ１からＭ９、Ｎ１からＮ８、Ｏ１からＯ７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Ｚ２。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。

【１８１７】

遊技機Ａ１からＡ１０、Ｂ１からＢ１３、Ｃ１からＣ９、Ｄ１からＤ９、Ｅ１からＥ８、Ｆ１からＦ１０、Ｇ１からＧ８、Ｈ１からＨ１０、Ｉ１からＩ８、Ｊ１からＪ９、Ｋ１からＫ９、Ｌ１からＬ８、Ｍ１からＭ９、Ｎ１からＮ８、Ｏ１からＯ７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Ｚ３。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＞

パチンコ機等の遊技機には、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、かかる従来型の遊技機には、スピーカ等の音声出力装置が設けられたものも存在し、視覚的な演出だけでなく、聴覚的な演出を実行可能に構成することで演出の態様を多様化することで、興趣向上を図っていた（例えば、特許文献１：特開２００３－３２５８８６号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められている。

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

の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

＜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、画像を表示可能な表示手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、第１条件の成立に基づいて、前記操作手段に対する操作内容に連動して態様が可変する連動画像を前記表示手段に表示させることが可能な連動画像表示手段と、その連動画像表示手段によって前記連動画像が表示されている状態で第２条件が成立したことに基づいて、前記表示手段に表示されている前記連動画像の態様に応じた種別の第１演出を実行する第１演出実行手段と、所定の実行条件の成立に基づいて、前記第１演出とは異なる第２演出を実行する第２演出実行手段と、その第２演出実行手段により実行される前記第２演出の種別を、複数の種別の中から決定する種別決定手段と、前記第１条件が成立した場合に前記連動画像表示手段により最初に表示される前記連動画像の態様として、前記種別決定手段によって決定された前記第２演出の種別に応じた態様を設定することが可能な態様設定手段と、を備える。

技術的思想２の遊技機は、技術的思想１記載の遊技機において、前記連動画像は、互いに異なる前記第１演出の種別を示す複数の演出対応画像で構成されているものであり、前記態様設定手段は、前記連動画像の態様として、１の前記演出対応画像が特定の態様で表示される表示態様を設定するものであり、前記連動画像表示手段は、前記操作手段に対する操作内容が第１の操作内容となる毎に、所定の順序で前記特定の態様で表示される前記演出対応画像を可変させるものであり、前記第１演出実行手段は、前記特定の態様で表示されている前記演出対応画像が示す種別の前記第１演出を、前記第２条件が成立したことに基づいて実行するものである。

技術的思想３の遊技機は、技術的思想２に記載の遊技機において、前記態様設定手段は、前記特定の態様で表示させる１の前記演出対応画像と、前記第１の操作内容の操作が繰り返された場合に前記特定の態様に可変される前記演出対応画像の順序とを少なくとも設定するものである。

技術的思想４の遊技機は、技術的思想２又は３に記載の遊技機において、前記態様設定手段は、前記種別決定手段によって決定された前記第２演出の種別に対応する前記演出対応画像が特定回数以内の前記第１の操作内容の操作で前記特定の態様に可変されるように、前記連動画像の態様を設定可能に構成されているものである。

技術的思想５の遊技機は、技術的思想４に記載の遊技機において、前記第２演出実行手段により実行された前記第２演出の回数を、前記第２演出の種別毎に計数する計数手段を備え、前記態様設定手段は、前記計数手段により計数された回数が予め定められている特定条件を満たしている種別の前記第２演出に対応する前記演出対応画像を、特定回数以内の前記第１の操作内容の操作で前記特定の態様に可変されるように、前記連動画像の態様を設定可能に構成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、画像を表示可能な表示手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、第１条件の成立に基づいて、前記操作手段に対する操作内容に連動して態様が可変する連動画像を前記表示手段に表示させることが可能な連動画像表示手段と、その連動画像表示手段によって前記連動画像が表示されている状態で第２条件が成立したことに基づいて、前記表示手段に表示されている前記連動画像の態様に応じた種別の第１演出を実行する第１演出実行手段と、所定の実行条件の成立に基づいて、前記第１演出とは異なる第２演出を実行する第２演出実行手段と、その第２演出実行手段により実行される前記第２演出の種別を、複数の種別の中から決定する種別決定手段と、前記第１条件が成立した場合に前記連動画像表示手段により最初に表示される前記連動画像の態様として、前記種別決定手段によって決定された前記第２演出の種別に応じた態様を設定することが可能な態様設定手段と、を備える。

これにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させ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、前記連動画像は、互いに異なる前記第１演出の種別を示す複数の演出対応画像で構成され

ているものであり、前記態様設定手段は、前記連動画像の態様として、１の前記演出対応画像が特定の態様で表示される表示態様を設定するものであり、前記連動画像表示手段は、前記操作手段に対する操作内容が第１の操作内容となる毎に、所定の順序で前記特定の態様で表示される前記演出対応画像を可変させるものであり、前記第１演出実行手段は、前記特定の態様で表示されている前記演出対応画像が示す種別の前記第１演出を、前記第２条件が成立したことに基づいて実行するものである。

これにより、特定の態様に可変されている演出対応画像を視認した遊技者に対して、第２条件が成立したことに基づいて実行される第１演出の種別を遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、操作手段を操作することで、遊技者に対して好みの種別の第１演出の種別を選択させ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２に記載の遊技機の奏する効果に加え、前記態様設定手段は、前記特定の態様で表示させる１の前記演出対応画像と、前記第１の操作内容の操作が繰り返された場合に前記特定の態様に可変される前記演出対応画像の順序とを少なくとも設定するものであるので、操作手段が操作された場合に、特定の態様で表示させる演出対応画像をより早期に特定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２又は３に記載の遊技機の奏する効果に加え、前記態様設定手段は、前記種別決定手段によって決定された前記第２演出の種別に対応する前記演出対応画像が特定回数以内の前記第１の操作内容の操作で前記特定の態様に可変されるように、前記連動画像の態様を設定可能に構成されているので、第２演出実行手段によって実行された第２演出の種別に対応する演出対応画像を少ない操作回数で特定の態様に可変させ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４に記載の遊技機の奏する効果に加え、前記第２演出実行手段により実行された前記第２演出の回数を、前記第２演出の種別毎に計数する計数手段を備え、前記態様設定手段は、前記計数手段により計数された回数が予め定められている特定条件を満たしている種別の前記第２演出に対応する前記演出対応画像を、特定回数以内の前記第１の操作内容の操作で前記特定の態様に可変されるように、前記連動画像の態様を設定可能に構成されているものである。

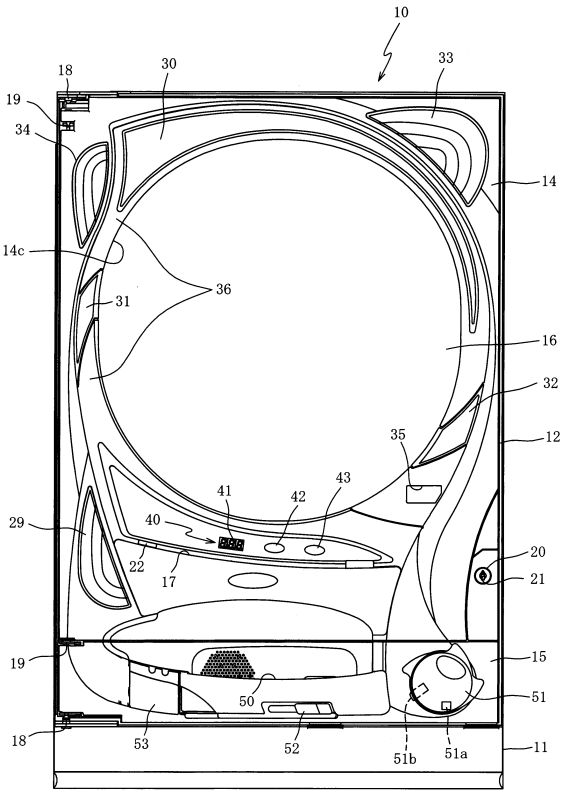
これにより、特定条件を満たしている実行回数となっている種別の第２演出に対応する演出対応画像を比較的少ない操作回数で特定の態様に可変させることができるという効果がある。

【符号の説明】

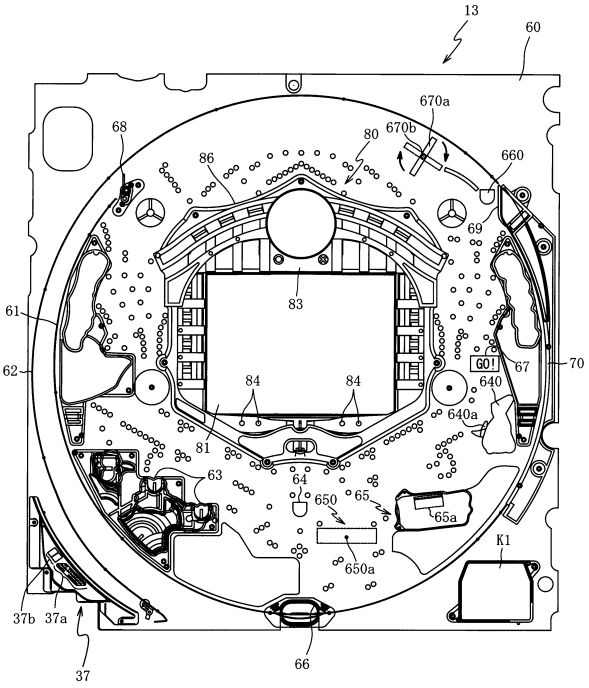
【１８１８】

１０	パチンコ機（遊技機）
８１	第３図柄表示装置（表示手段）
２２３ｄｄ	演出中再生回数格納エリア（計数手段）
２３０	操作ボタン（操作手段）
Ｓ４３５１	順序決定手段、設定手段
Ｓ４５０４	第２演出実行手段、種別決定手段
Ｓ５２４１	態様設定手段
Ｓ５１０４，Ｓ５１１０	特定画像表示手段
Ｓ５５０７	演出実行手段
Ｓ５１１１	画像可変手段
Ｓ５１３１	第１演出実行手段

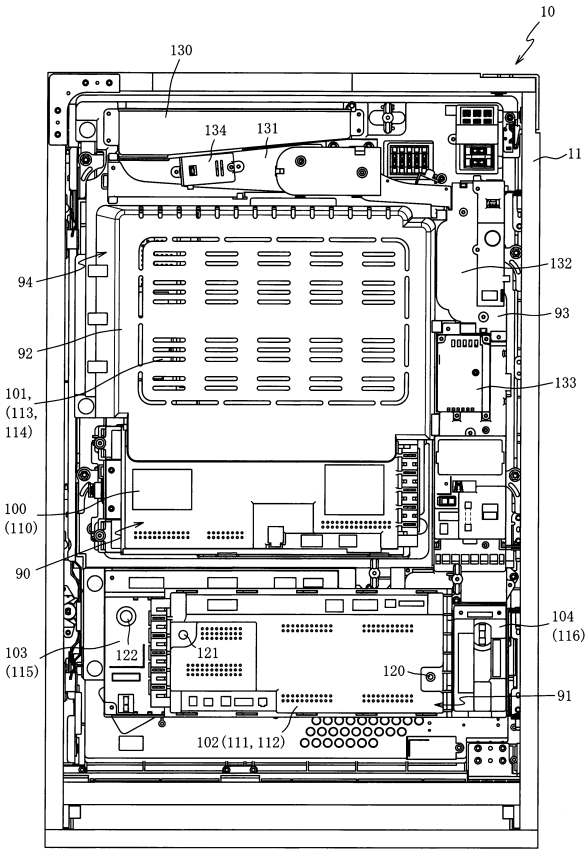
【図１】


10
18
30
33
19
34
14
14c
36
31
16
32
12
35
41
42
43
29
40
22
17
20
21
19
15
50
51
18
53
52
51b
51a
11

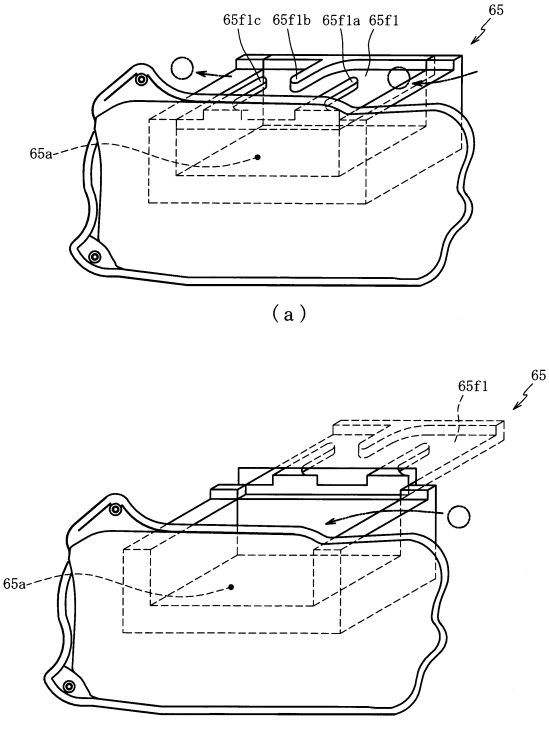
【図２】


13
60
670a
68
80
670b
660
86
69
83
61
62
GO!
67
70
84
84
640
640a
81
63
64
650
65
65a
650a
K1
37b
37a
37
66

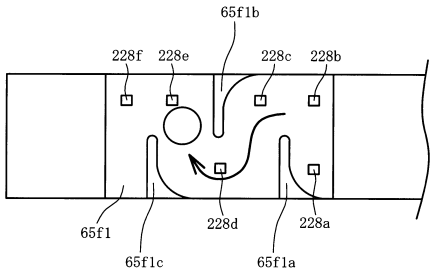
【図３】


10
130
134
131
11
94
132
93
92
133
101,
(113,
114)
100
(110)
90
104
(116)
103
(115)
122
121
120
91
102(111, 112)

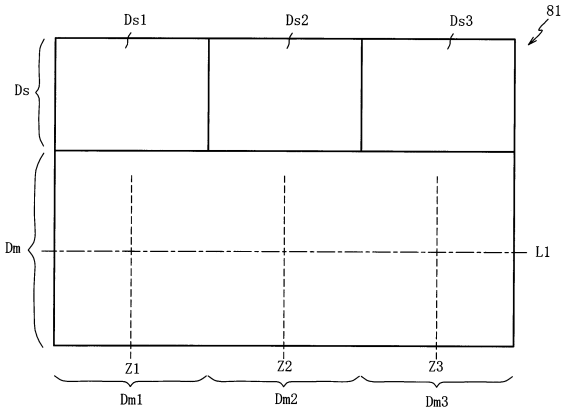
【図４】


65f1c
65f1b
65f1a
65f1
65
65a
(a)
65f1
65
65a
(b)

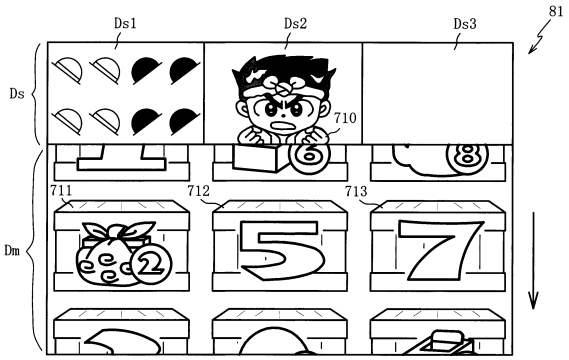
【図５】



【図６】

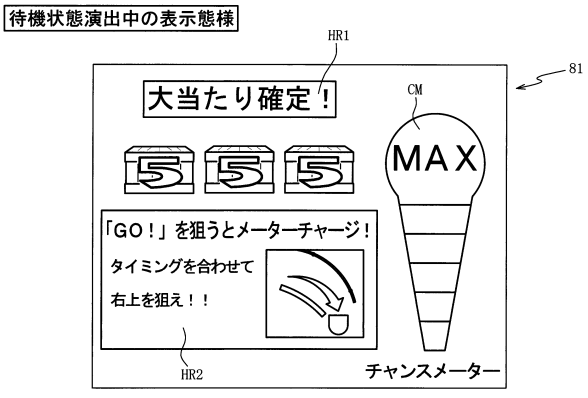


（ａ）

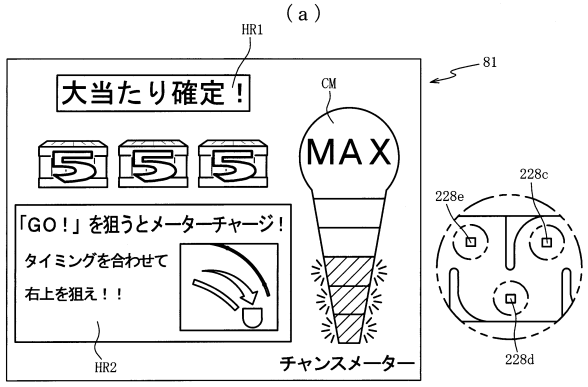


（ｂ）

【図７】

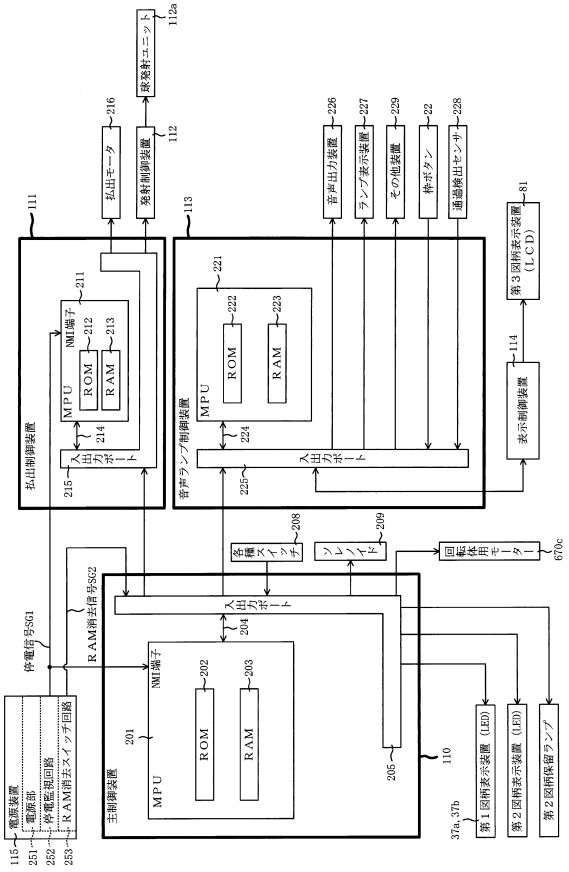


（ａ）



（ｂ）

【図８】



【図９】

（ａ）

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
第１当たり種別選択テーブル	202b
第２当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択テーブル	202d

（ｂ）

202

第１当たり乱数テーブル202a

遊技状態	第１当たり乱数 カウンタ値(0～399)	
特別図柄の 低確率状態	0, 1	202a1
特別図柄の 高確率状態	0～19	202a2

【図１０】

202

第１当たり種別選択テーブル202b

（ａ）

特別図柄の 種別	大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値(0～99)	
第１特別図柄	大当たりＡ (8Ｒ確変大当たり)	0～4	202b1
	大当たりＢ (5Ｒ確変大当たり)	5～64	202b2
	大当たりＣ (5Ｒ通常大当たり)	65～99	202b3
第２特別図柄	大当たりＤ (16Ｒ確変大当たり)	0～4	202b4
	大当たりＥ (10Ｒ確変大当たり)	5～64	202b5
	大当たりＦ (10Ｒ通常大当たり)	65～99	202b6

202

第２当たり乱数テーブル202c

（ｂ）

遊技状態	第２当たり乱数 カウンタ値（0～239）	
普通図柄の 通常状態	5～28	202c1
普通図柄の 高確率状態	5～204	202c2

【図１１】

（ａ）

変動パターン選択テーブル	202d
大当たり用変動パターンテーブル	202d1
外れ用（通常）変動パターンテーブル	202d2
外れ用（確変）変動パターンテーブル	202d3

202d1

大当たり用変動パターンテーブル202d1

（ｂ）

変動種別 カウンタＣＳ１	0～50	51～179	180～198
常時	ノーマルリーチ 各種(30秒)	スーパーリーチ 各種(60秒)	スペシャルリーチ 各種(90秒)

202d2

外れ用（通常）変動パターンテーブル202d2

（ｃ）

変動種別 カウンタＣＳ１	0～98	99～149	150～197	198
完全外れ専用	短外れ(7秒)	長外れ(10秒)		
リーチ共通	ノーマルリーチ 各種(30秒)		スーパーリーチ 各種(60秒)	スペシャルリーチ 各種(90秒)

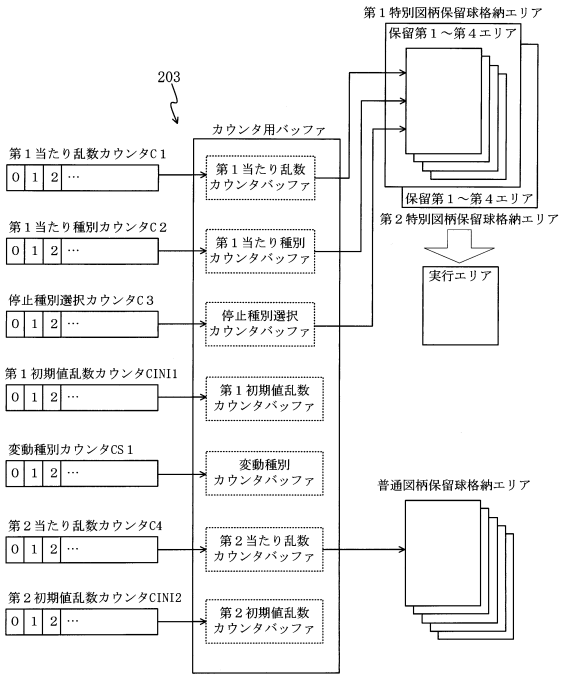
202d3

外れ用（確変）変動パターンテーブル202d3

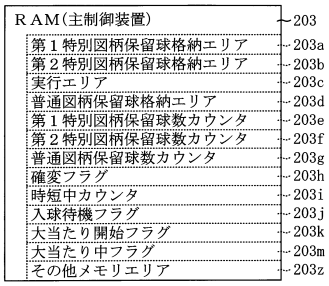
（ｄ）

変動種別 カウンタＣＳ１	0～190	191～197	198
完全外れ専用	短外れ(7秒)	長外れ(10秒)	
リーチ共通	ノーマルリーチ 各種(30秒)	スーパーリーチ 各種(60秒)	スペシャルリーチ 各種(90秒)

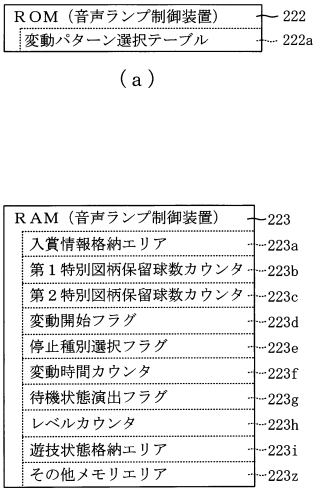
【図１２】



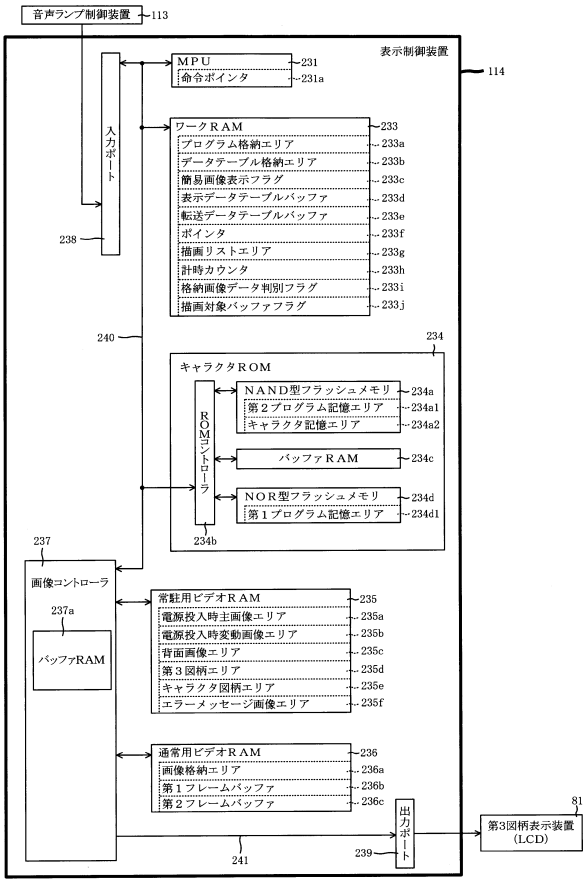
【図１３】



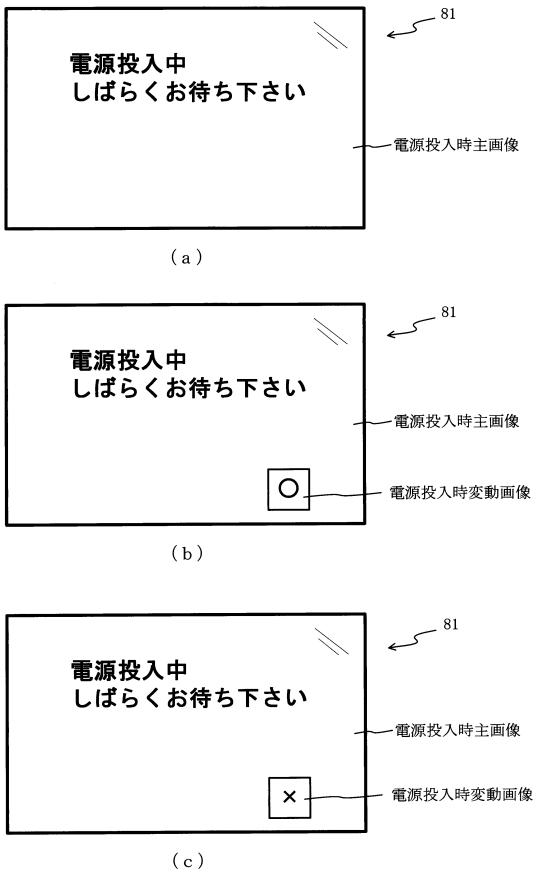
【図１４】



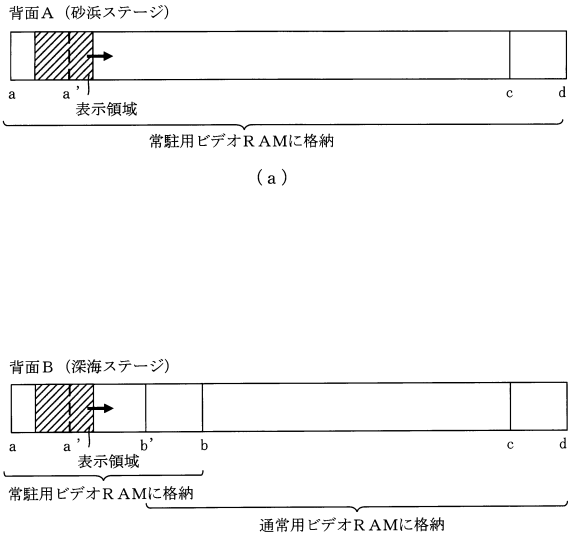
【図１５】



【図１６】



【図１７】



【図１８】

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

【図１９】

転送データテーブル

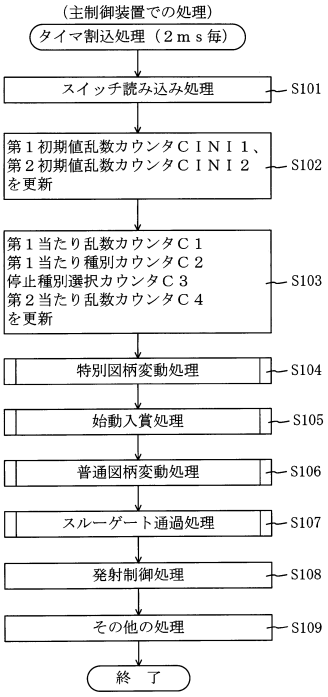
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
0002H	
⋮	
0097H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
⋮	⋮
02F0H	End

【図２０】

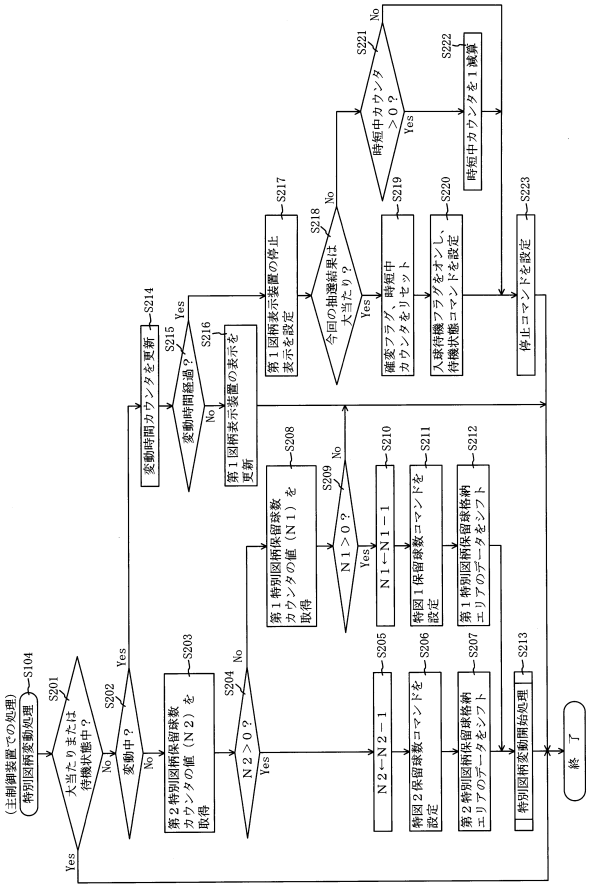
描画リスト

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

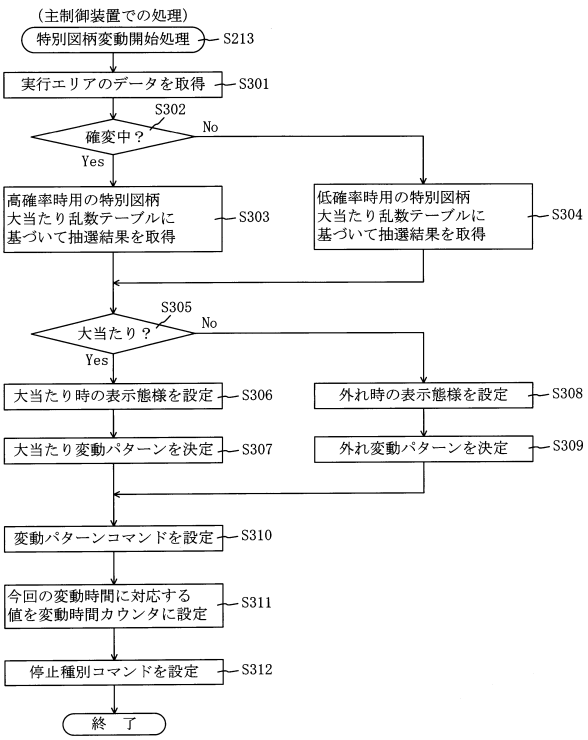
【図２１】



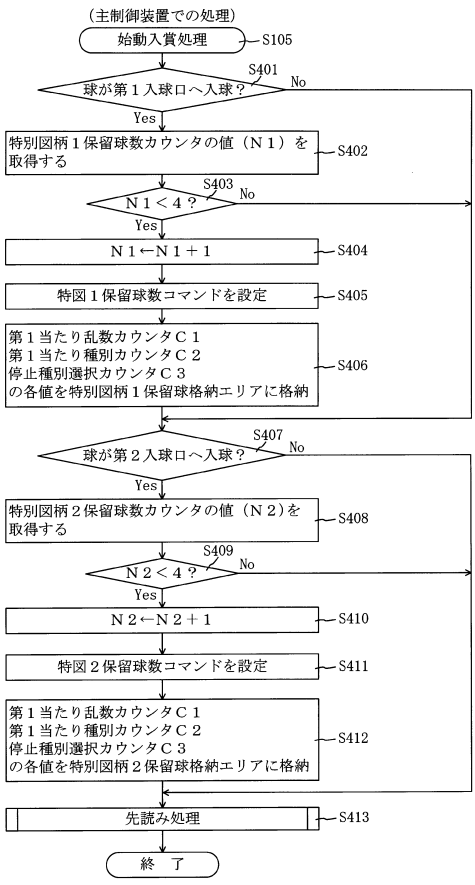
【図２２】



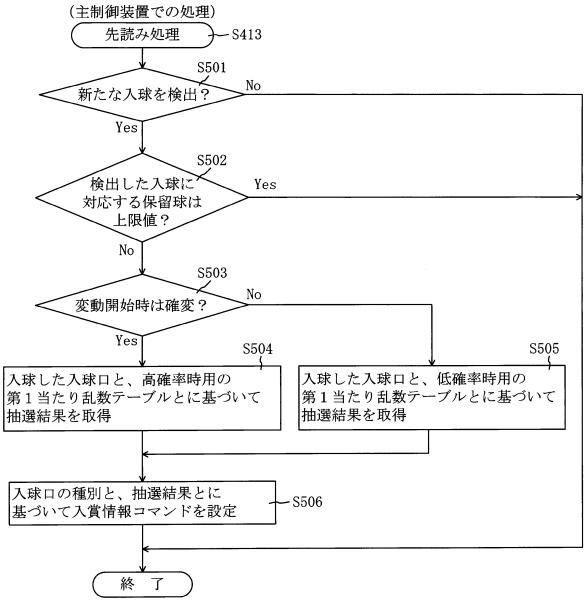
【図２３】



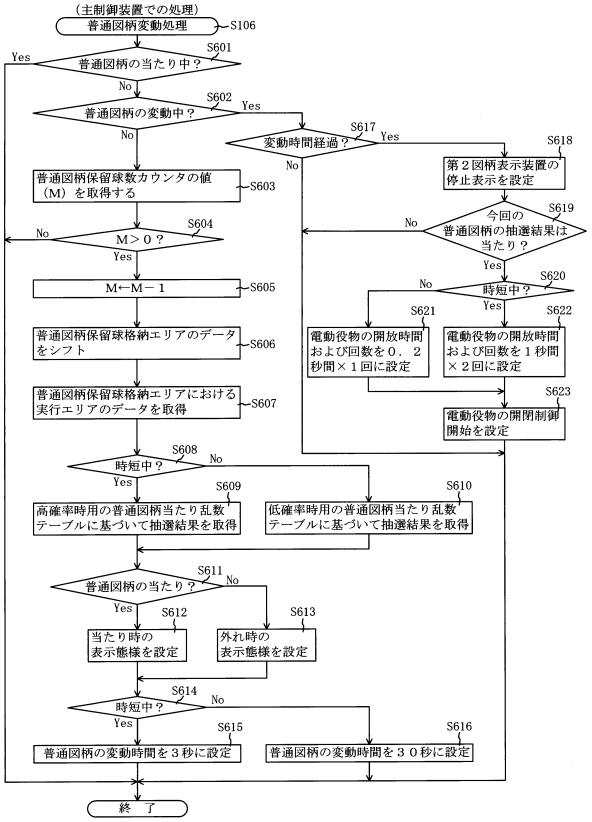
【図２４】



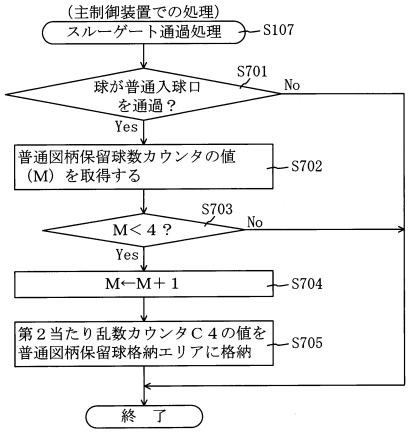
【図２５】



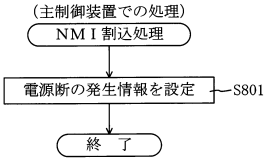
【図２６】



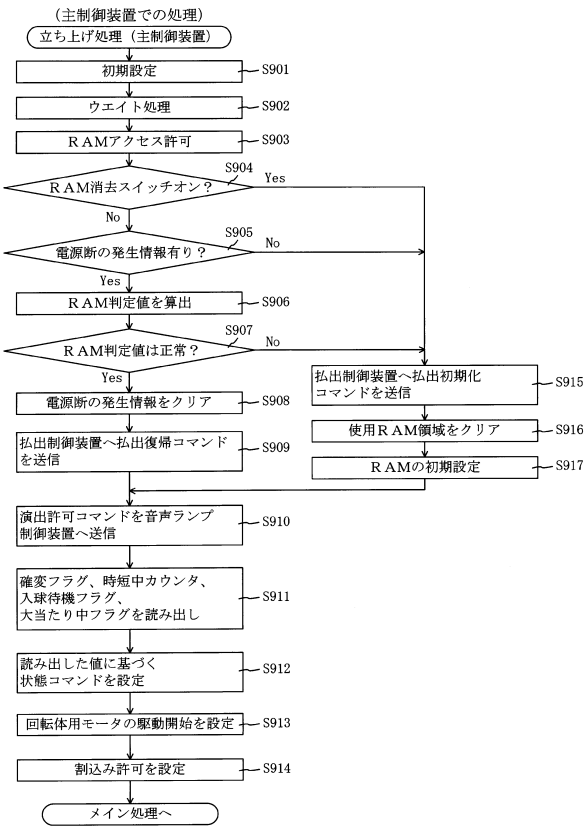
【図２７】



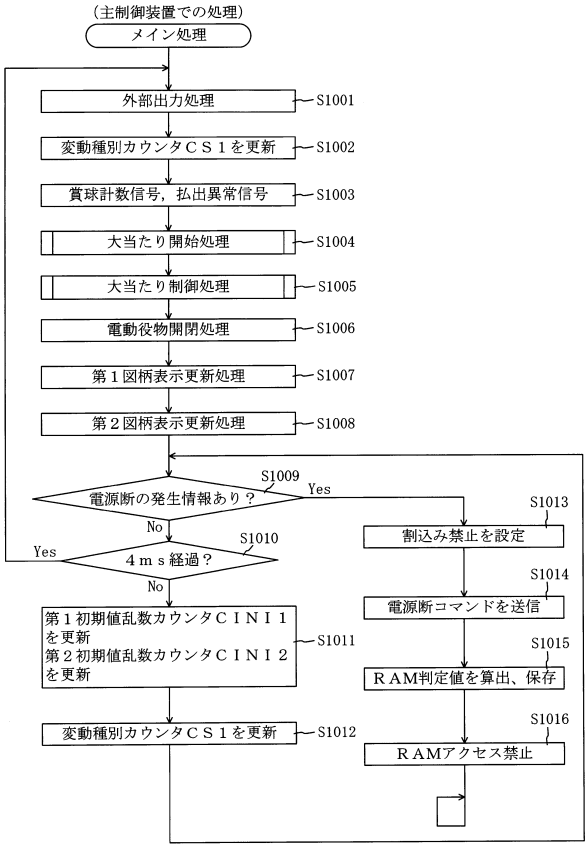
【図２８】



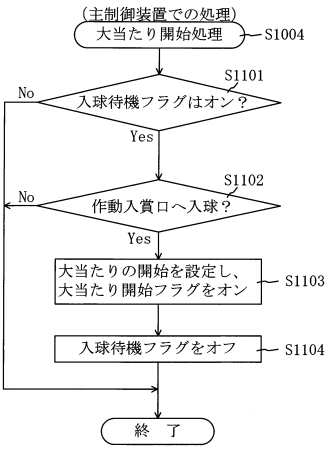
【図２９】



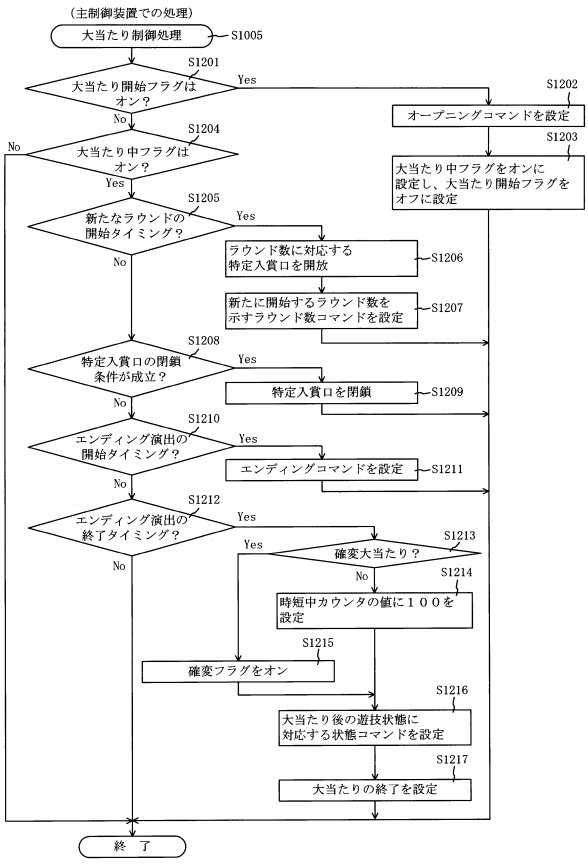
【図３０】



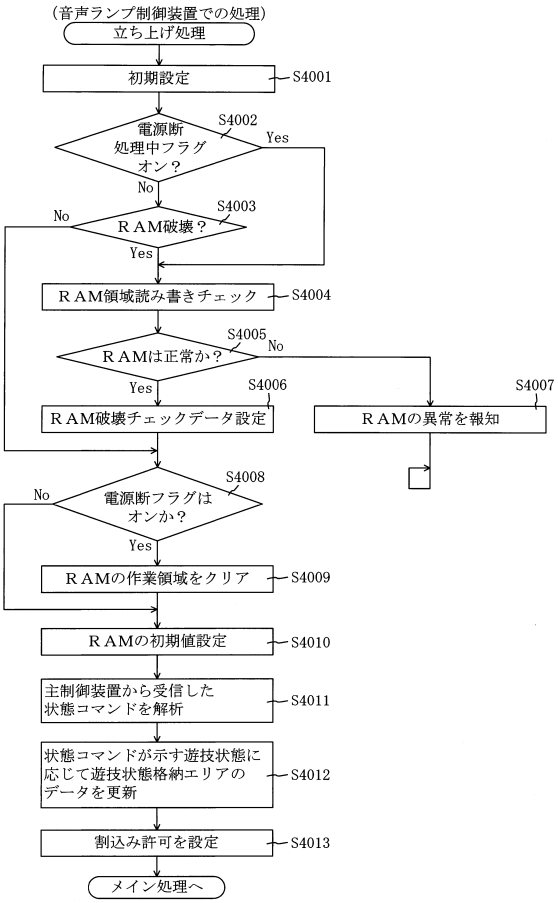
【図３１】



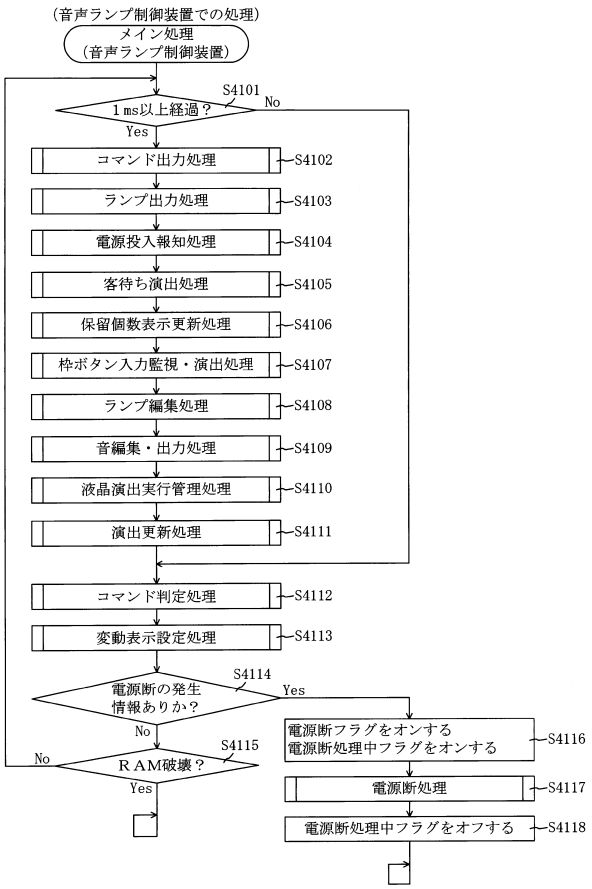
【図３２】



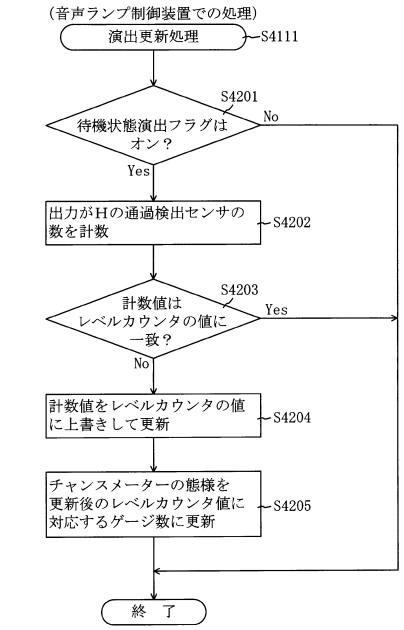
【図３３】



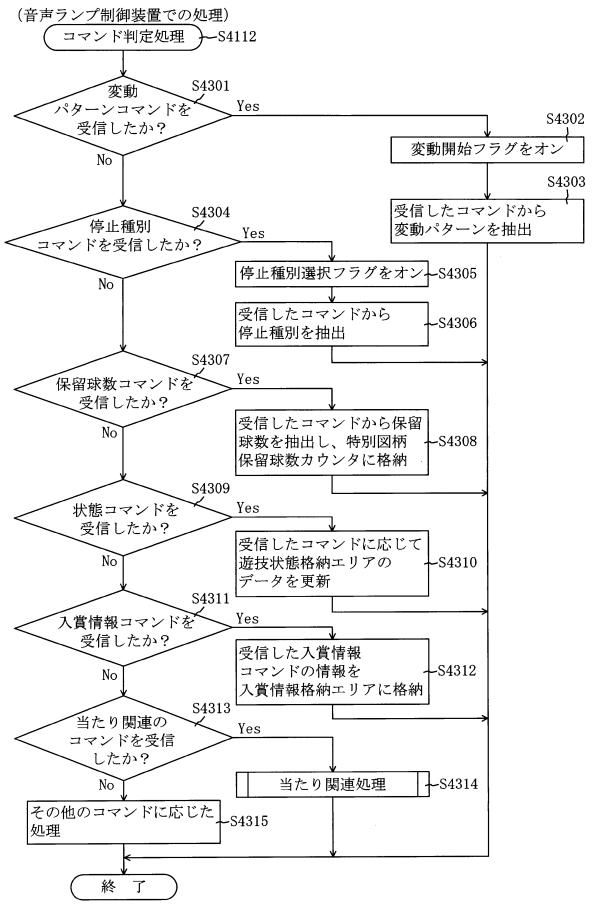
【図３４】



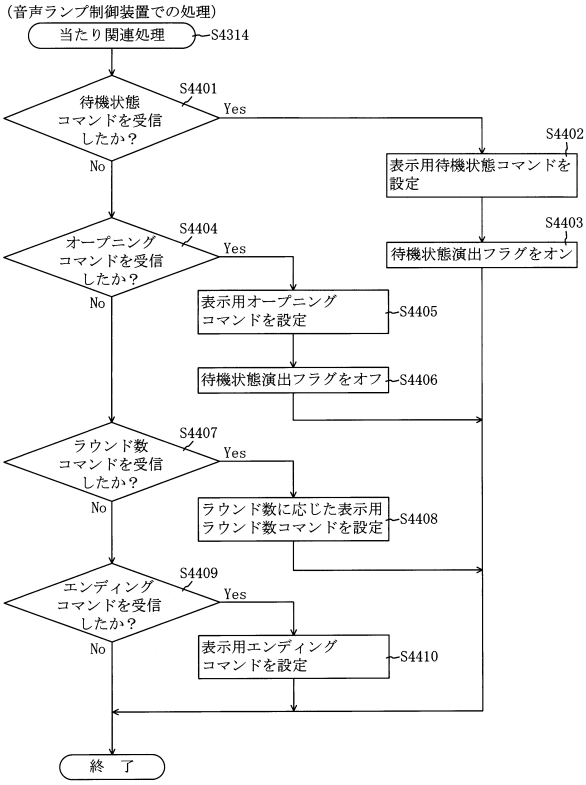
【図３５】



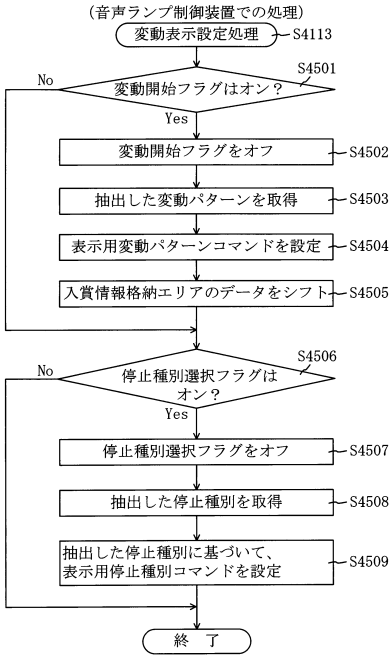
【図３６】



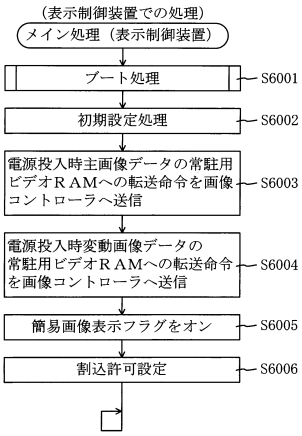
【図３７】



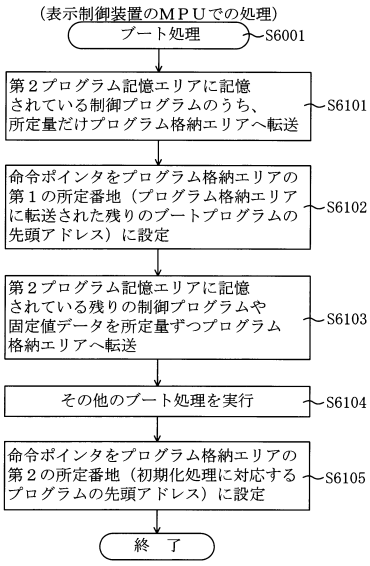
【図３８】



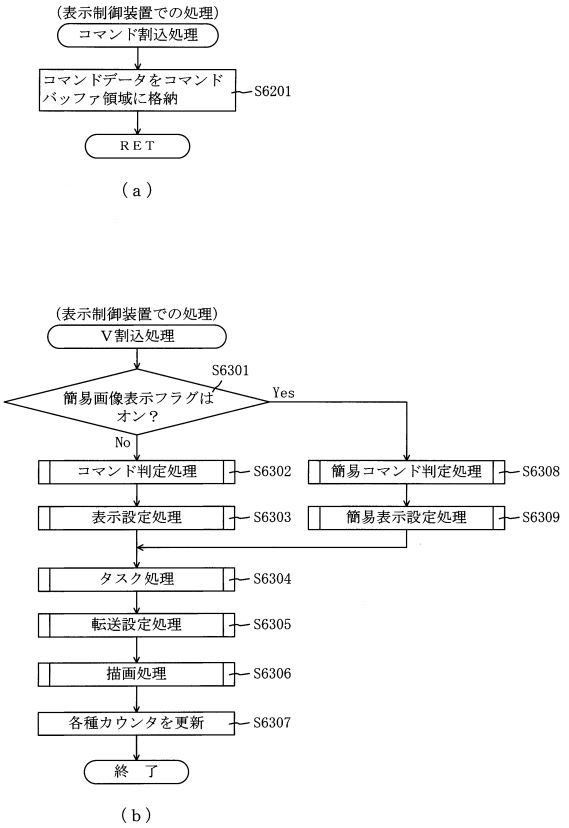
【図３９】



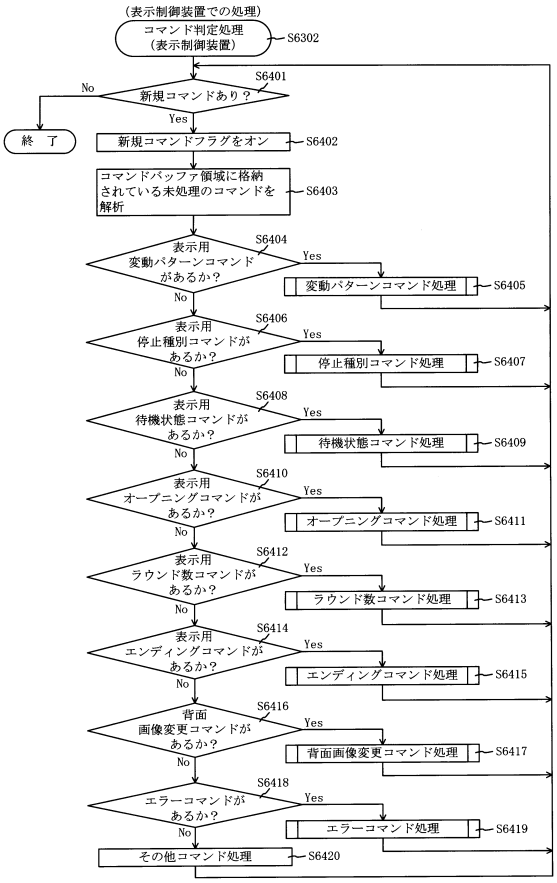
【図４０】



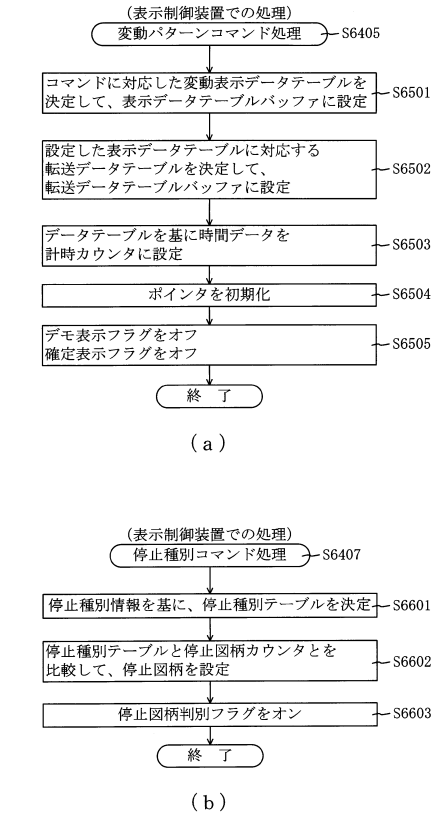
【図４１】



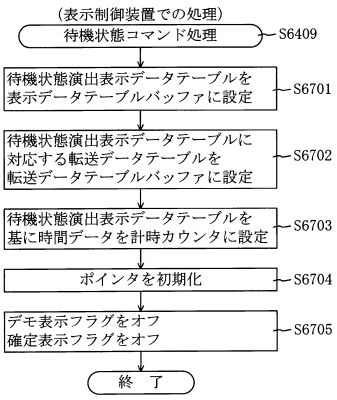
【図４２】



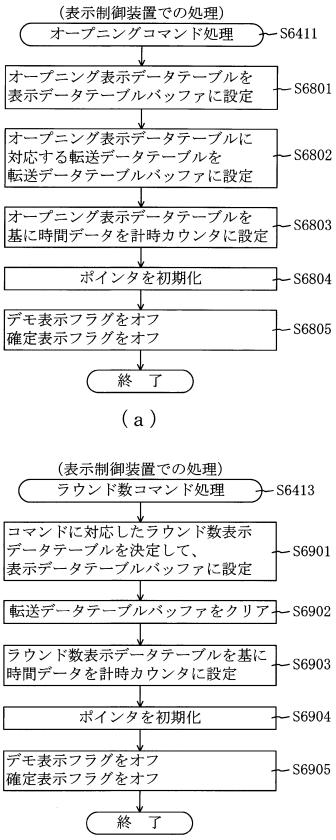
【図４３】



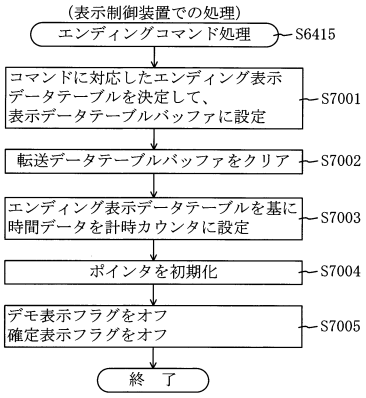
【図４４】



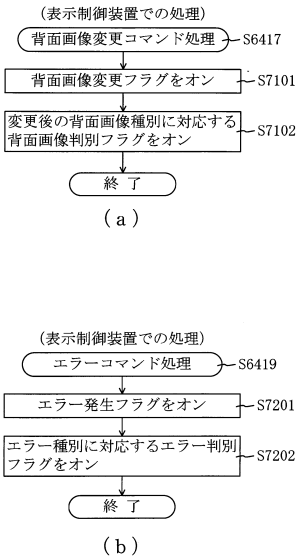
【図４５】



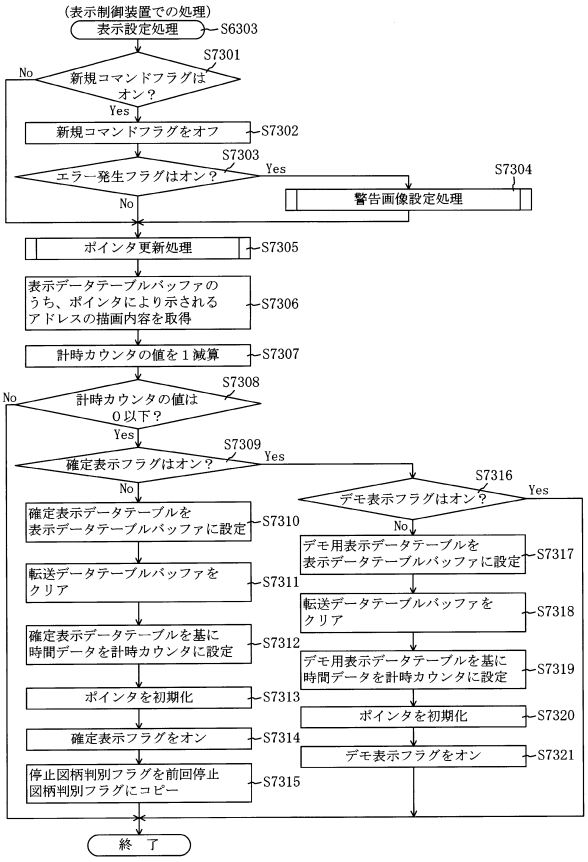
【図４６】



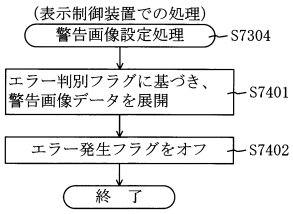
【図４７】



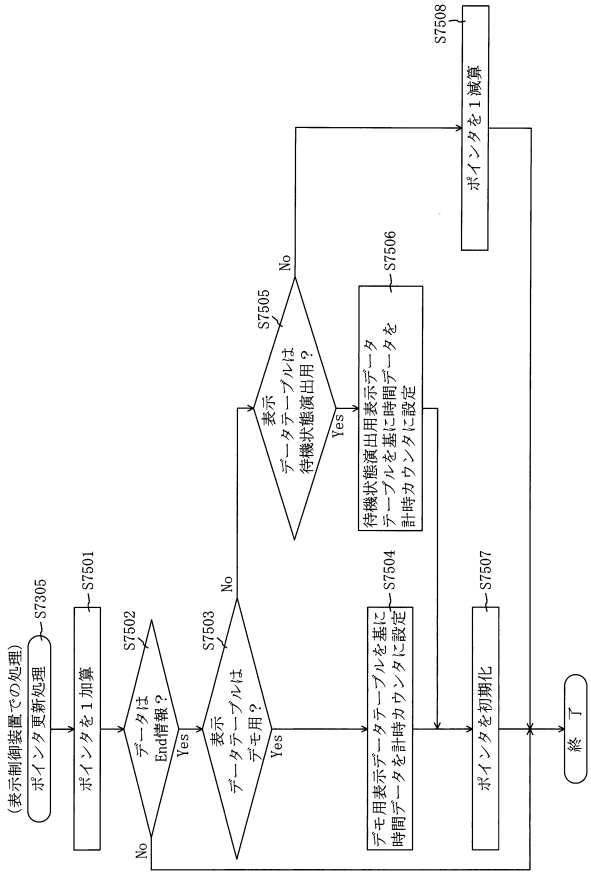
【図４８】



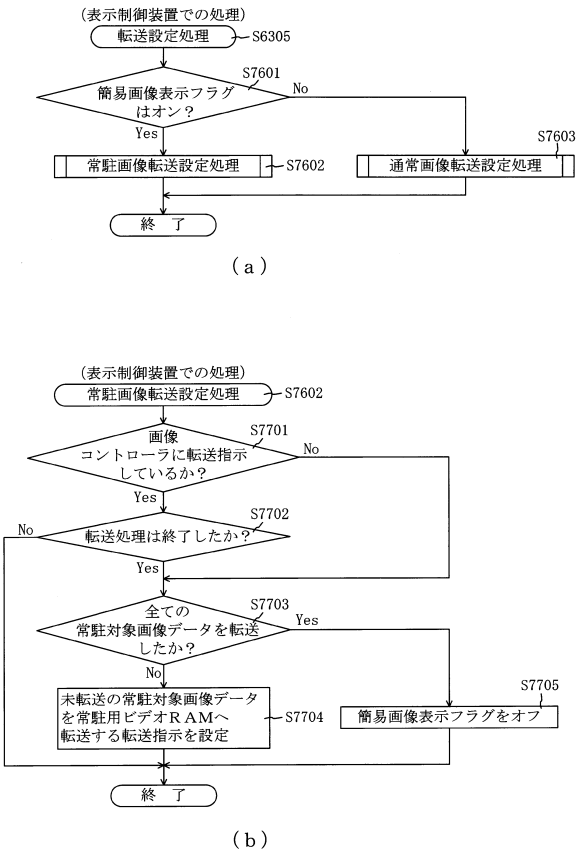
【図４９】



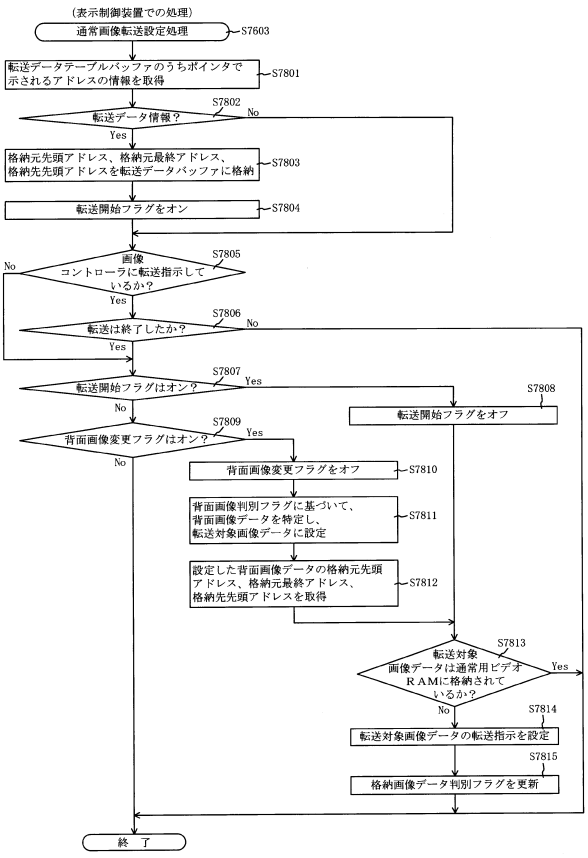
【図５０】



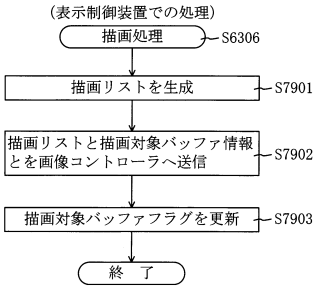
【図５１】



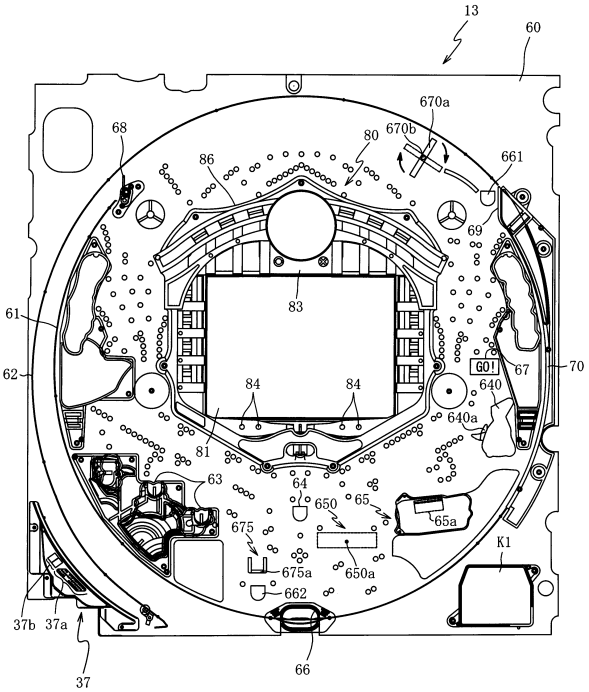
【図５２】



【図５３】



【図５４】



【図５５】

202

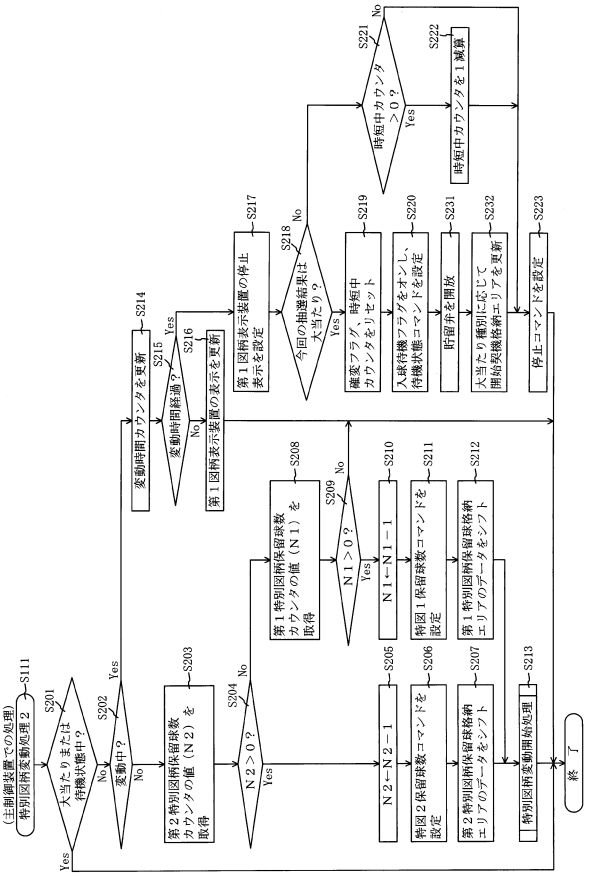
第１当たり種別選択テーブル202b

特別図柄の種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値(0～99)	
第１特別図柄	大当たりＡ２（8R右契機確変大当たり）	0～4	202b1
	大当たりＢ２（5R右契機確変大当たり）	5～14	202b2
	大当たりＣ２（5R左契機確変大当たり）	15～64	202b3
	大当たりＤ２（5R右契機通常大当たり）	65～74	202b4
	大当たりＥ２（5R左契機通常大当たり）	75～99	202b5
第２特別図柄	大当たりＦ２（16R右契機確変大当たり）	0～4	202b6
	大当たりＧ２（10R右契機確変大当たり）	5～64	202b7
	大当たりＨ２（10R右契機通常大当たり）	65～99	202b8

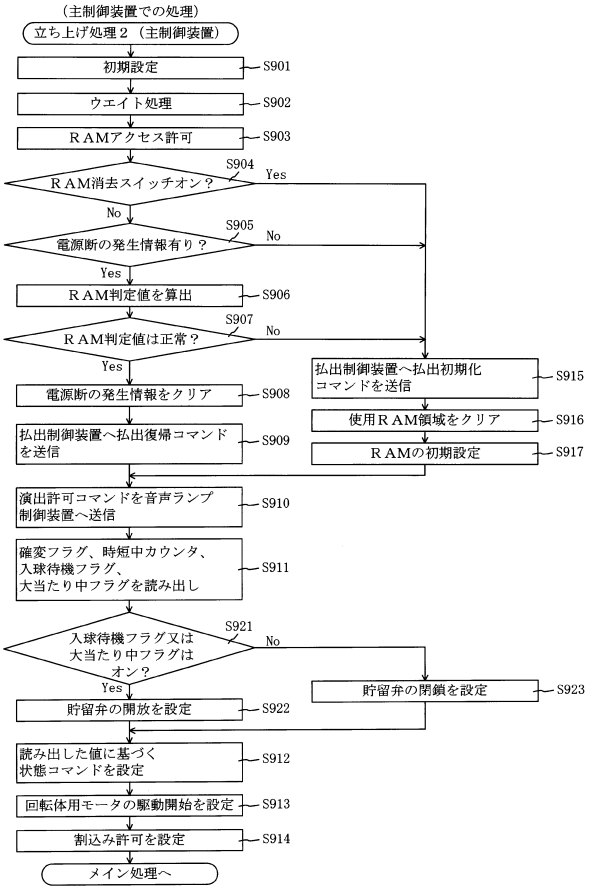
【図５６】

ＲＡＭ(主制御装置)	203
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	203b
実行エリア	203c
普通図柄保留球格納エリア	203d
第１特別図柄保留球数カウンタ	203e
第２特別図柄保留球数カウンタ	203f
普通図柄保留球数カウンタ	203g
確変フラグ	203h
時短中カウンタ	203i
入球待機フラグ	203j
大当たり開始フラグ	203k
大当たり中フラグ	203m
開始契機格納エリア	203n
その他メモリエリア	203z

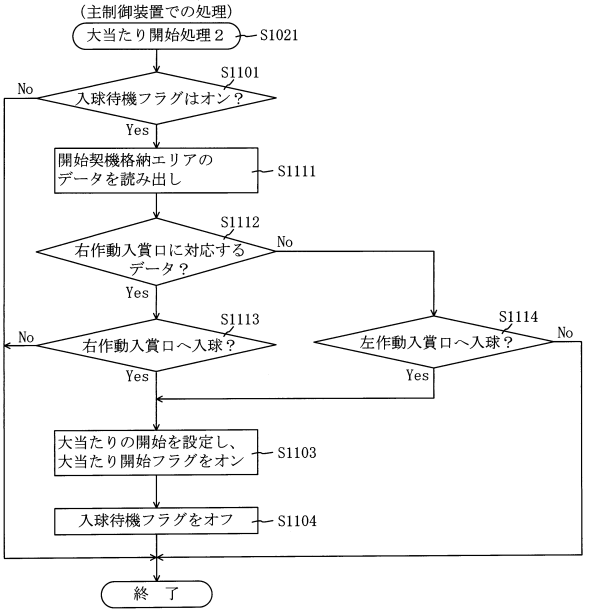
【図５７】



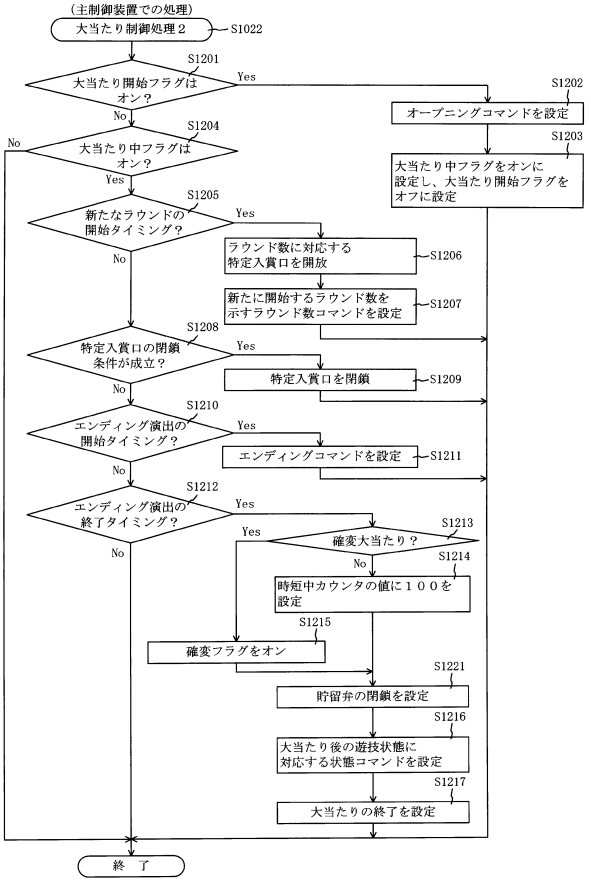
【図５８】



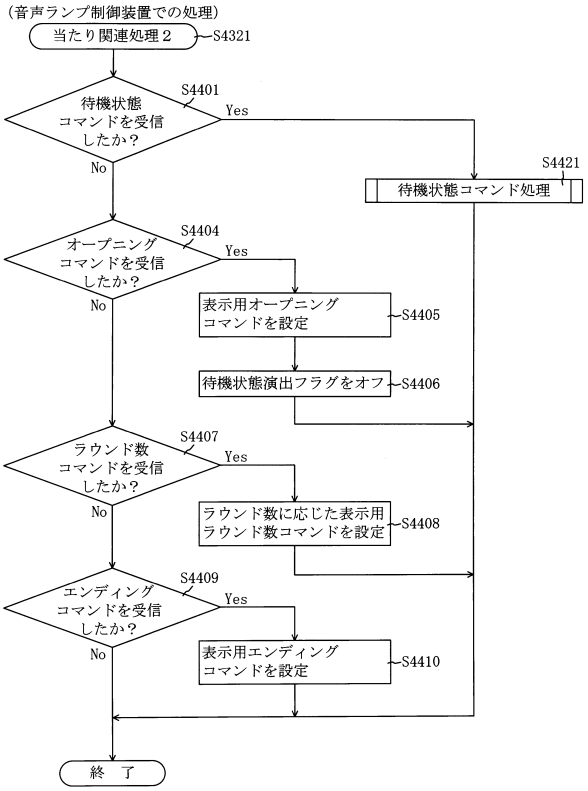
【図５９】



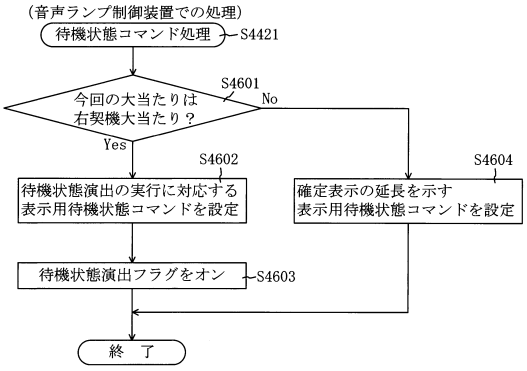
【図６０】



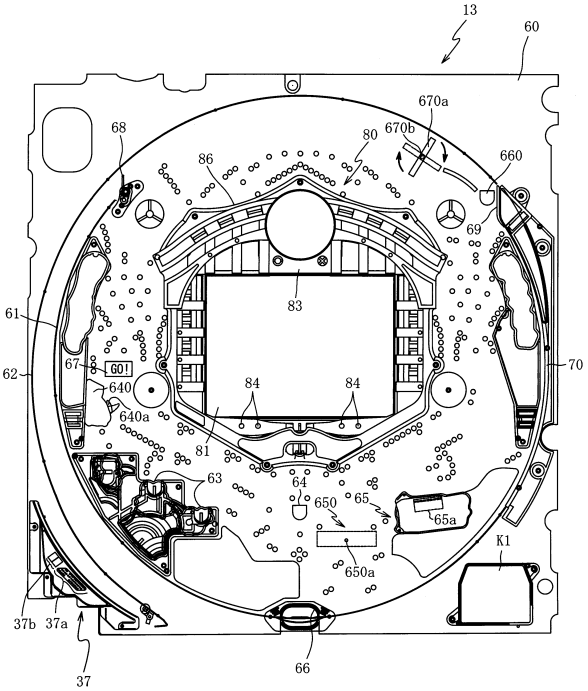
【図６１】



【図６２】

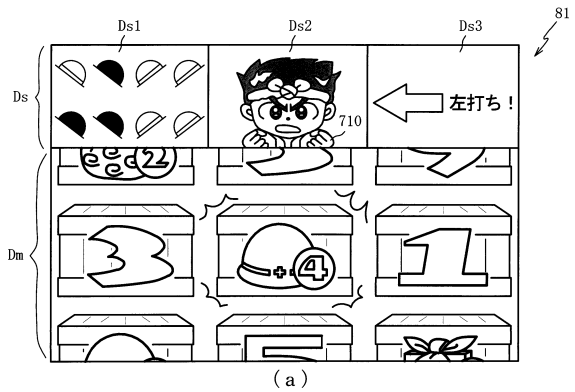


【図６３】

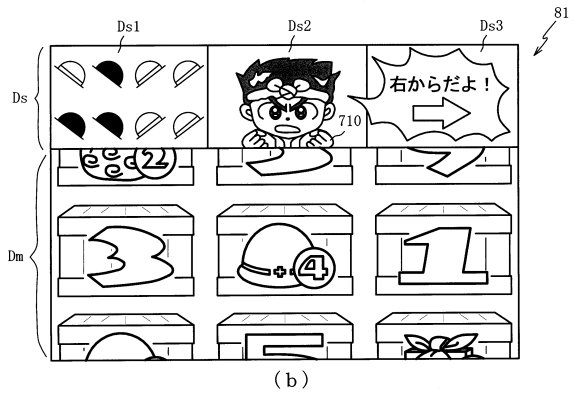


【図６４】

確変状態中に小当たりとなった場合の表示態様

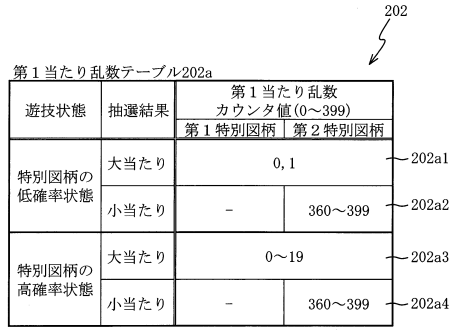


（ａ）

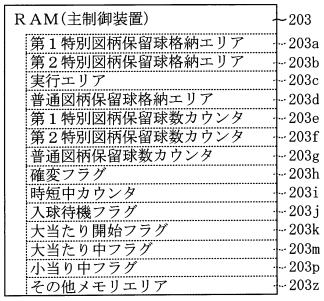


（ｂ）

【図６５】

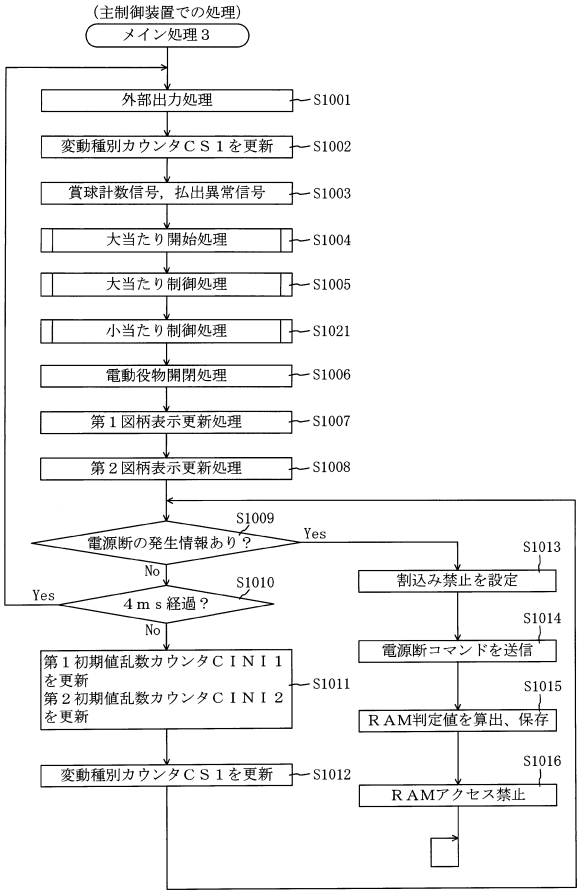


（ａ）

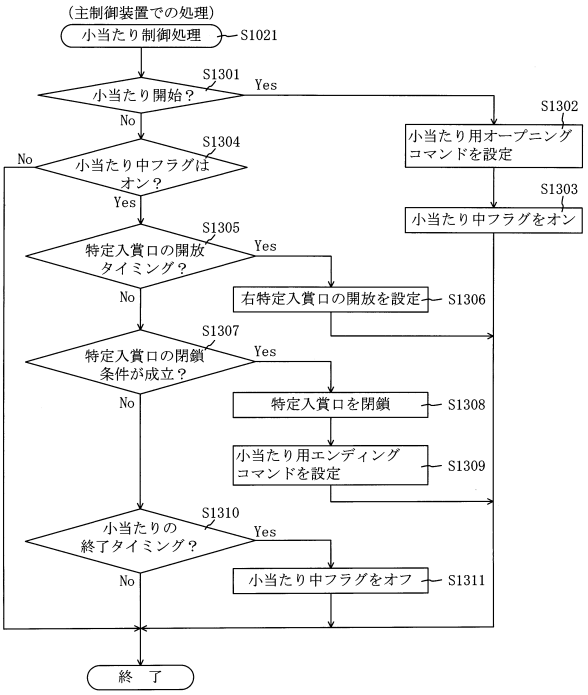


（ｂ）

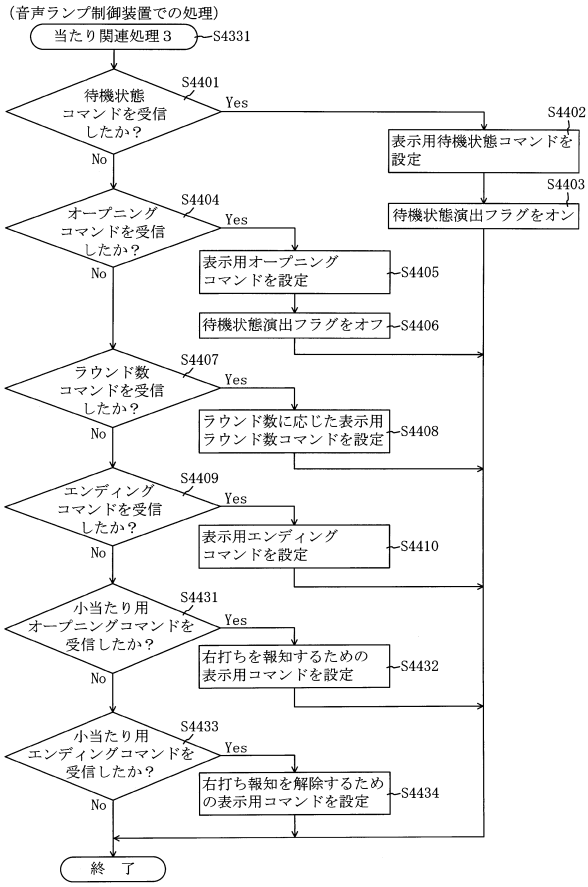
【図６６】



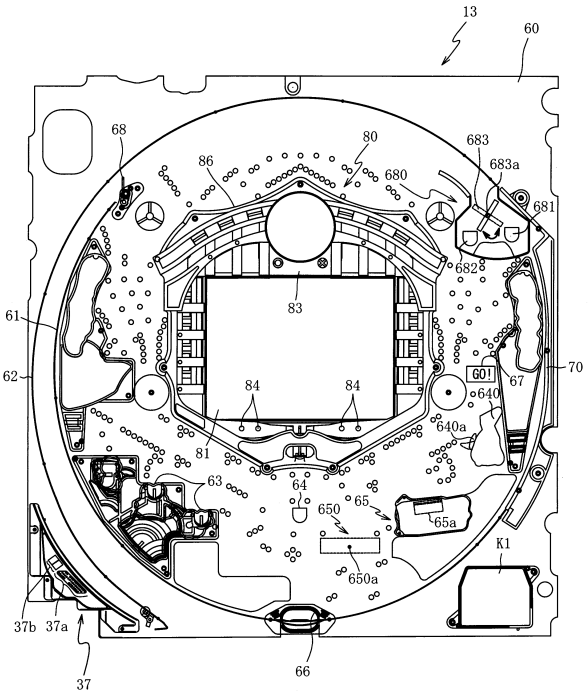
【図６７】



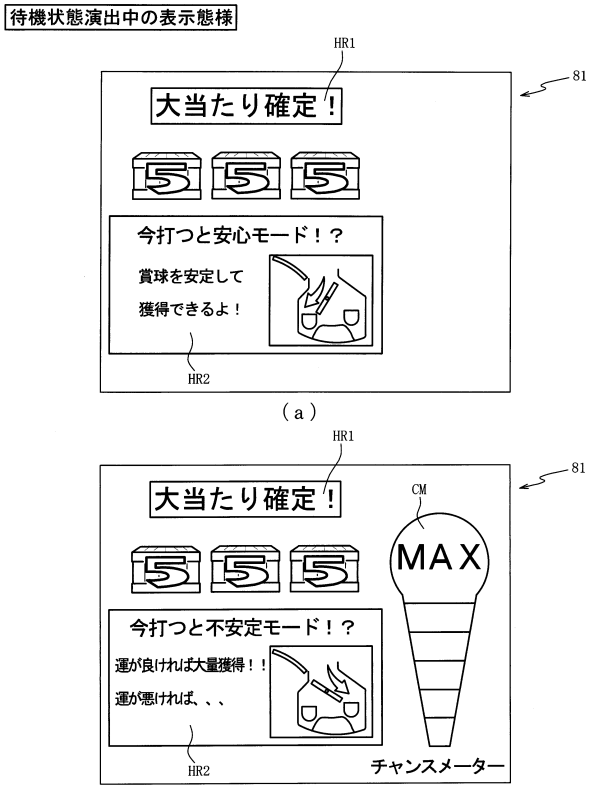
【図６８】



【図６９】



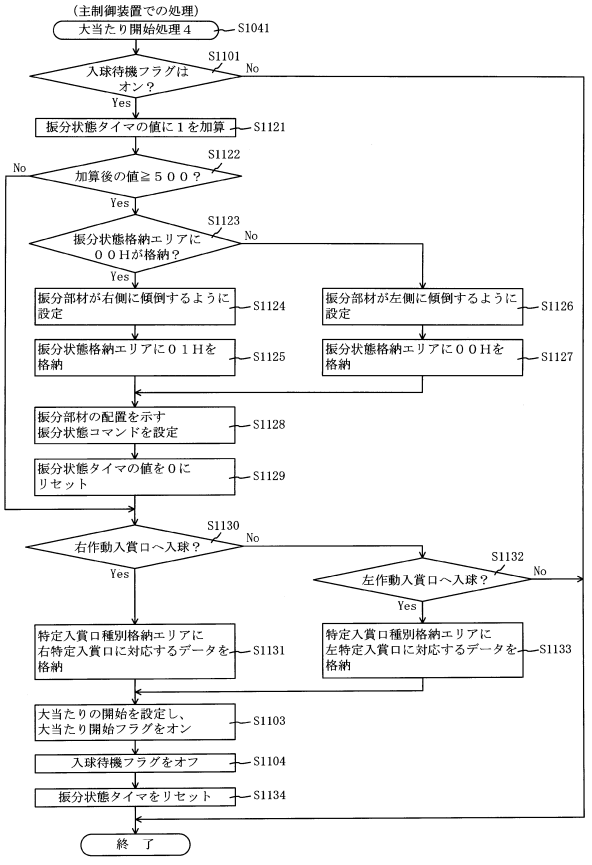
【図７０】



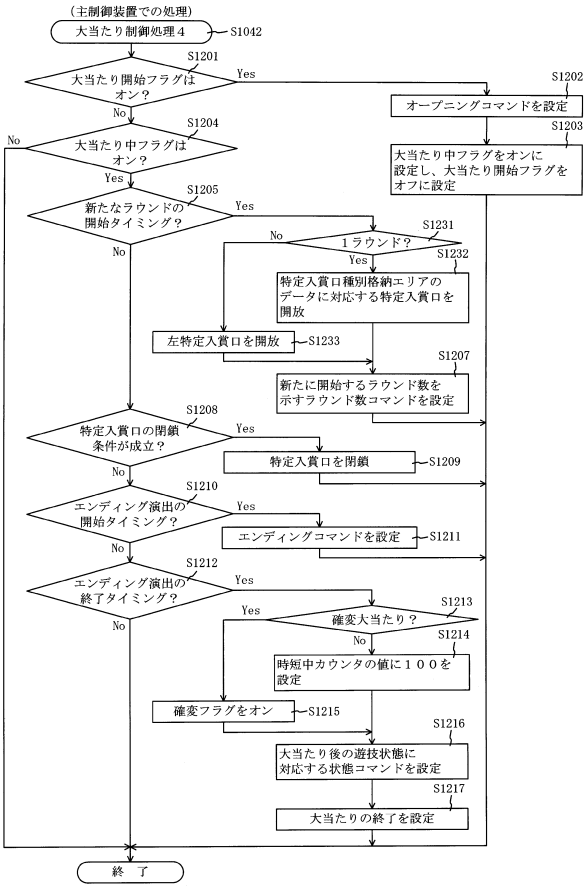
【図７１】

ＲＡＭ(主制御装置)	203
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	203b
実行エリア	203c
普通図柄保留球格納エリア	203d
第１特別図柄保留球数カウンタ	203e
第２特別図柄保留球数カウンタ	203f
普通図柄保留球数カウンタ	203g
確変フラグ	203h
時短中カウンタ	203i
入球待機フラグ	203j
大当たり開始フラグ	203k
大当たり中フラグ	203m
特定入賞口種別格納エリア	203q
振分状態格納エリア	203r
振分状態タイマ	203s
その他メモリエリア	203z

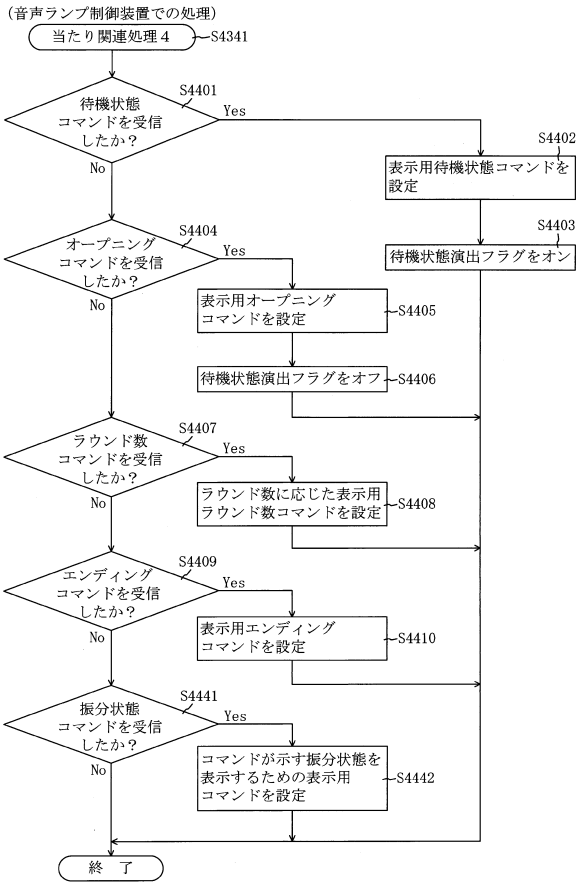
【図７２】



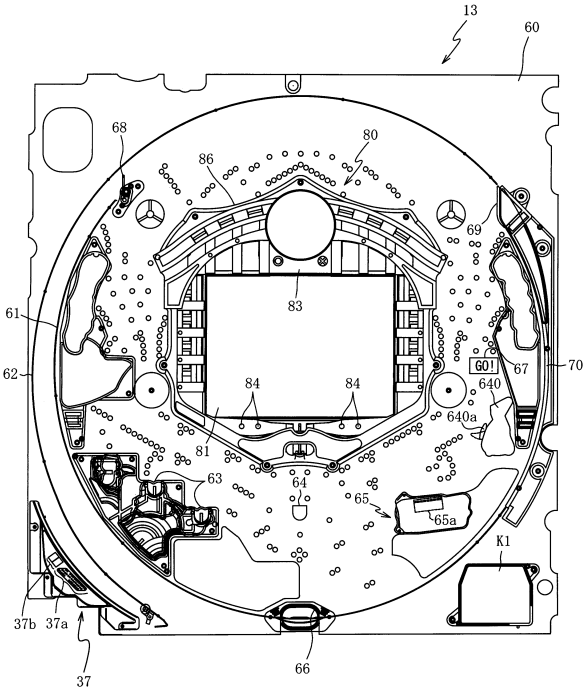
【図７３】



【図７４】



【図７５】



【図７６】

（ａ）

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
第１当たり種別選択テーブル	202b
第２当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択テーブル	202d
期間長選択テーブル	202e

（ｂ）

第１当たり種別選択テーブル202b　202

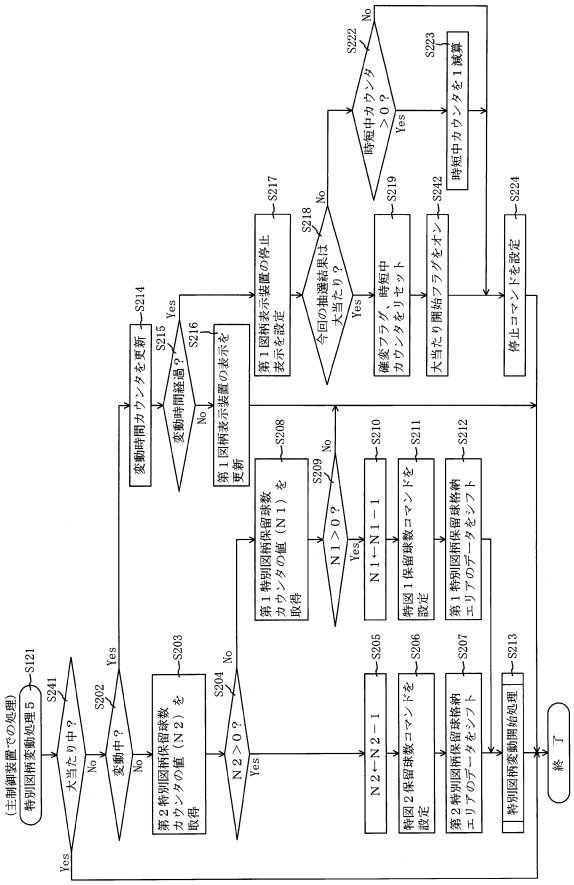
特別図柄の種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値(0～99)	
第１特別図柄	大当たりＡ５（8R長間隔確変大当たり）	0～4	202b1
	大当たりＢ５（5R長間隔確変大当たり）	5～14	202b2
	大当たりＣ５（5R短間隔確変大当たり）	15～64	202b3
	大当たりＤ５（5R長間隔通常大当たり）	65～74	202b4
	大当たりＥ５（5R短間隔通常大当たり）	75～99	202b5
第２特別図柄	大当たりＦ５（16R長間隔確変大当たり）	0～4	202b6
	大当たりＧ５（10R長間隔確変大当たり）	5～64	202b7
	大当たりＨ５（10R長間隔通常大当たり）	65～99	202b8

（ｃ）

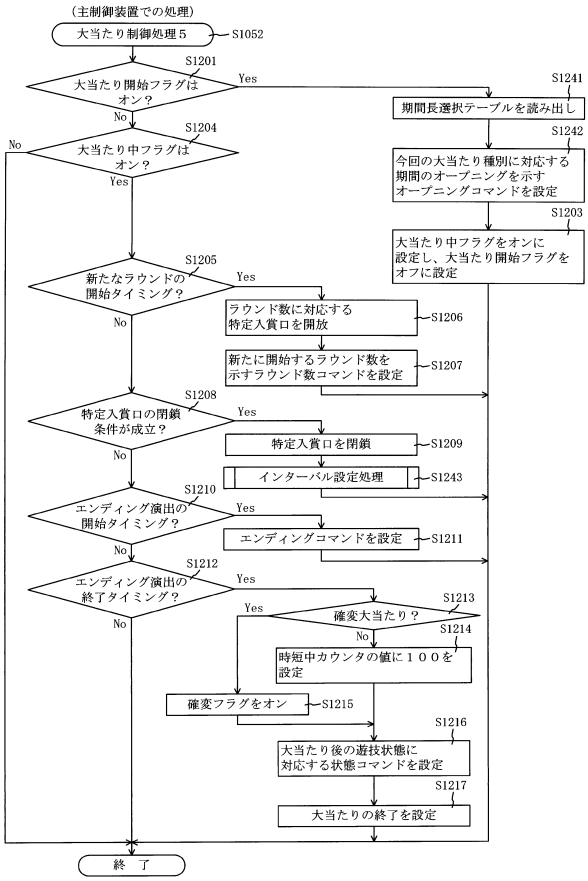
期間長選択テーブル202e　202

大当たり種別	オープニング期間	インターバル期間	
大当たりＡ５ 大当たりＢ５ 大当たりＤ５ 大当たりＦ５～Ｈ５	５秒間	３秒間	202e1
大当たりＣ５ 大当たりＥ５	１秒間	０．５秒間	202e2

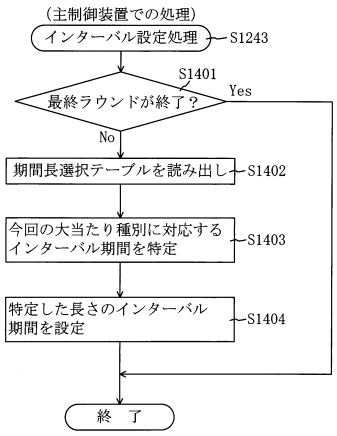
【図７７】



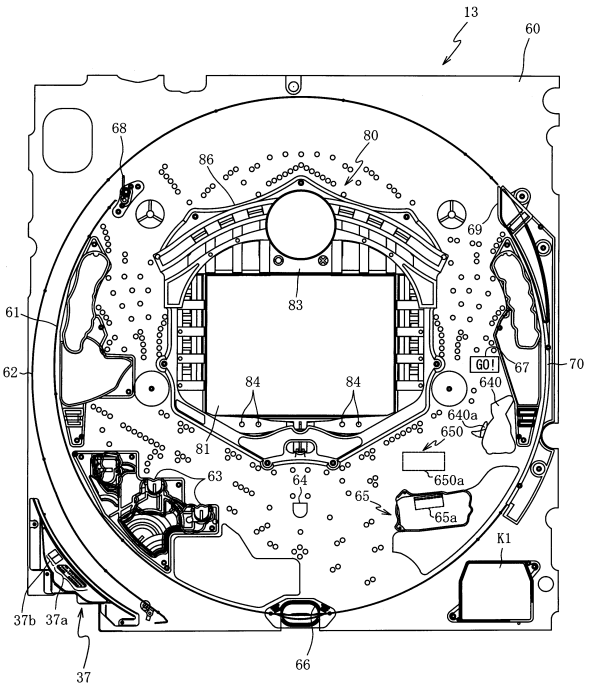
【図７８】



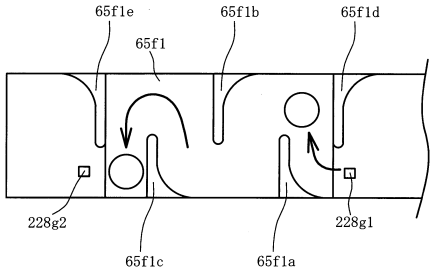
【図７９】



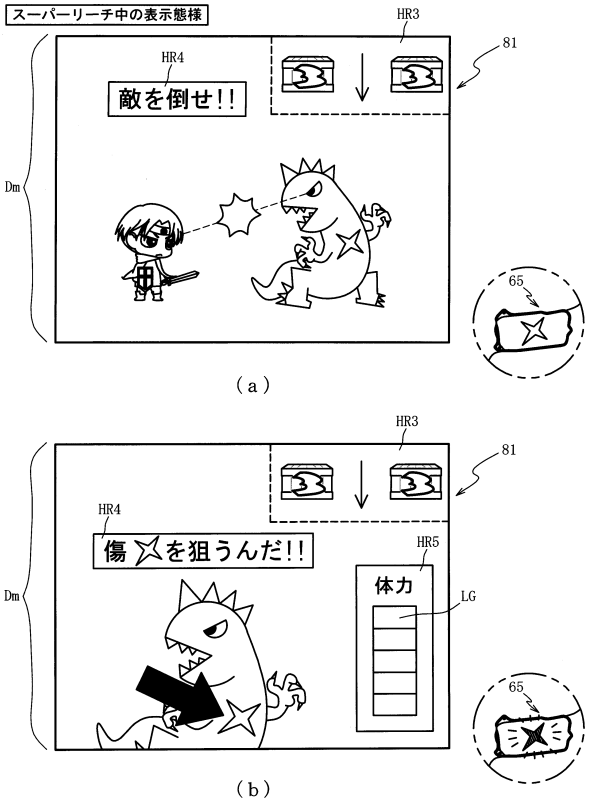
【図８０】



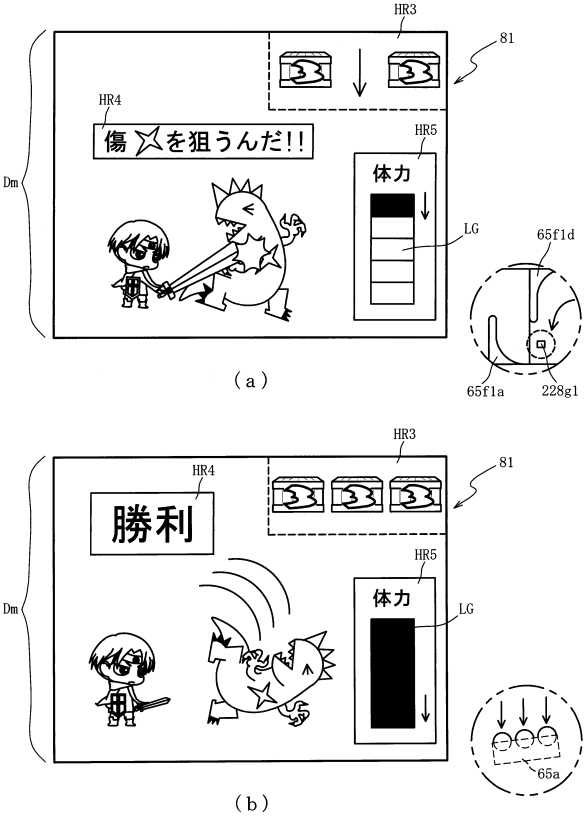
【図８１】



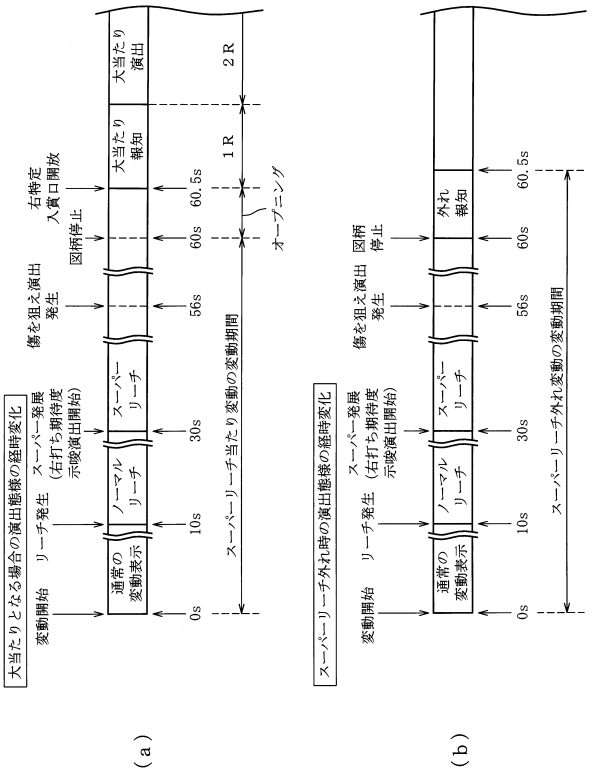
【図８２】



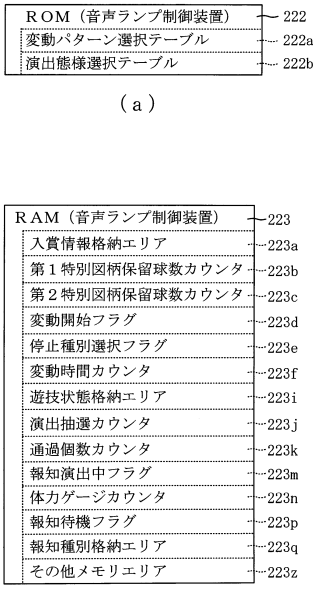
【図８３】



【図８４】



【図８５】



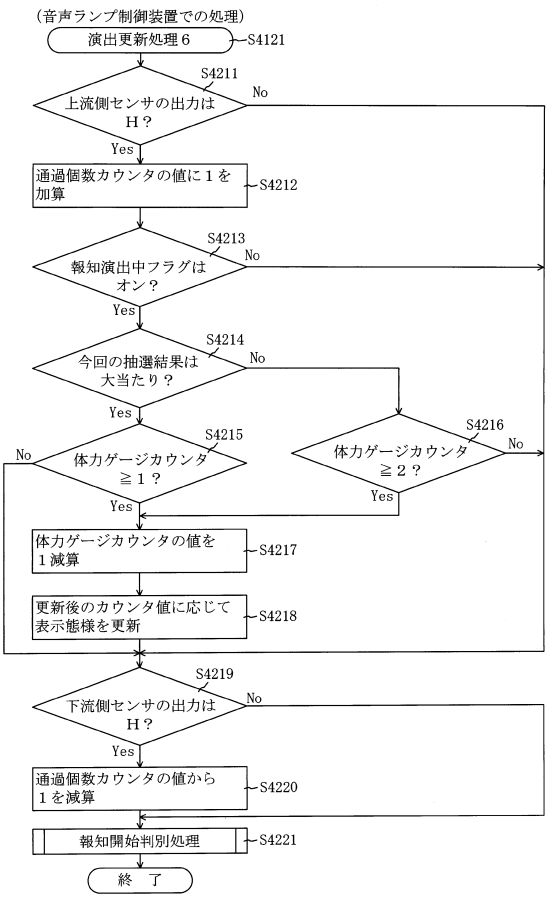
【図８６】

222

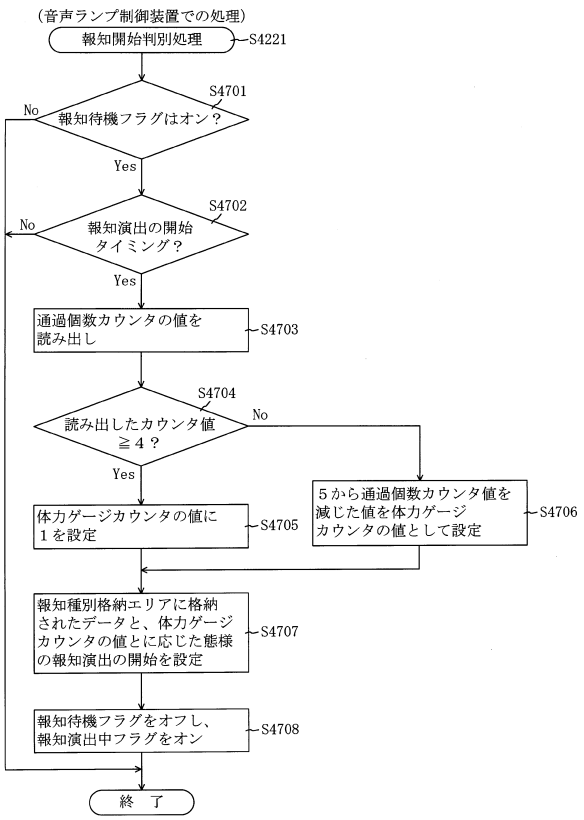
演出態様選択テーブル222b

変動種別	演出態様		演出抽選カウンタ値（0～99）	
	演出種別	発光色		
当たりスペシャルリーチ	通常演出	－	0～39	222b1
	右打ち期待度示唆演出	白色	40～49	222b2
		青色	50～74	222b3
		緑色	75～90	222b4
		赤色	90～99	222b5
当たりスーパーリーチ	通常演出	－	0～74	222b6
	右打ち期待度示唆演出	白色	75～94	222b7
		赤色	95～99	222b8
外れスペシャルリーチ	通常演出	－	0～89	222b9
	右打ち期待度示唆演出	白色	90～96	222b10
		青色	97, 98	222b11
		緑色	99	222b12
外れスーパーリーチ	通常演出	－	0～94	222b13
	右打ち期待度示唆演出	白色	95～99	222b14
上記以外	通常演出	報知無し	0～99	222b15

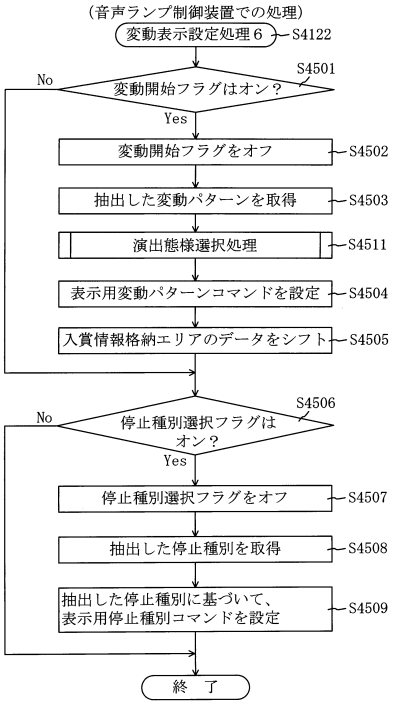
【図８７】



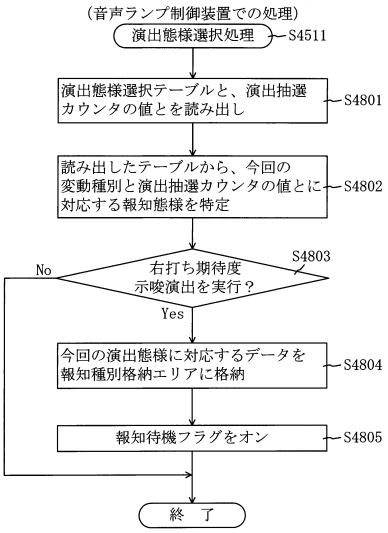
【図８８】



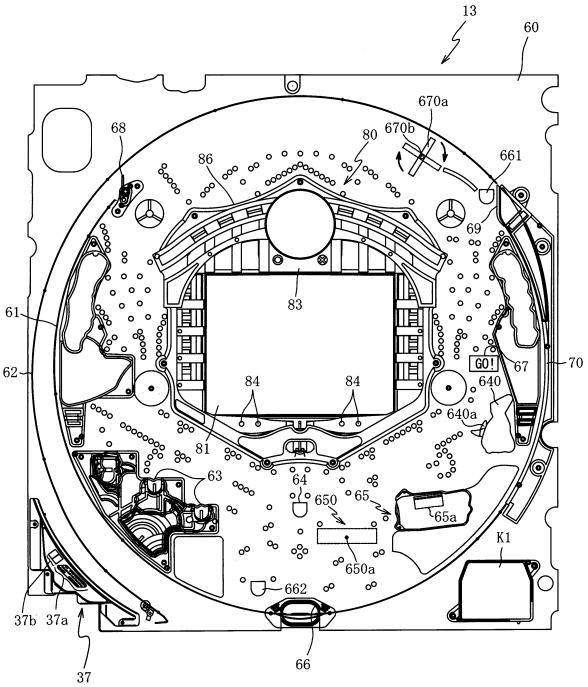
【図８９】



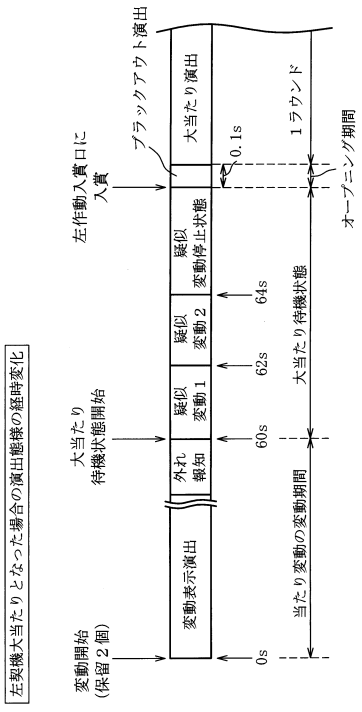
【図９０】



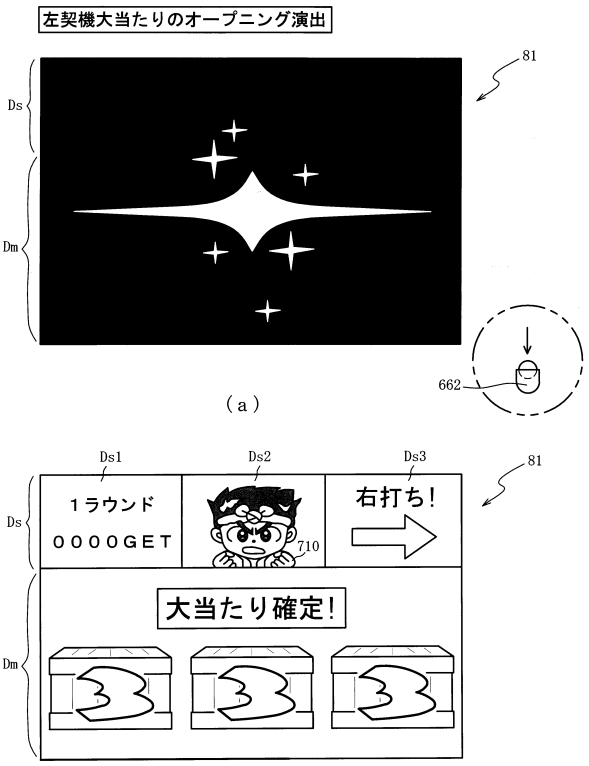
【図９１】



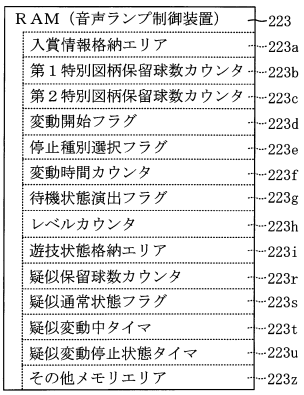
【図９２】



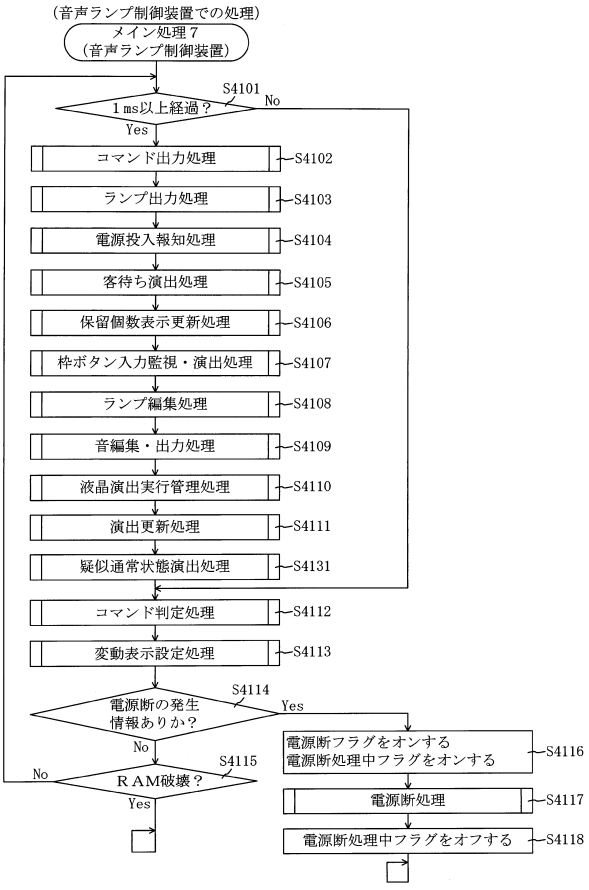
【図９３】



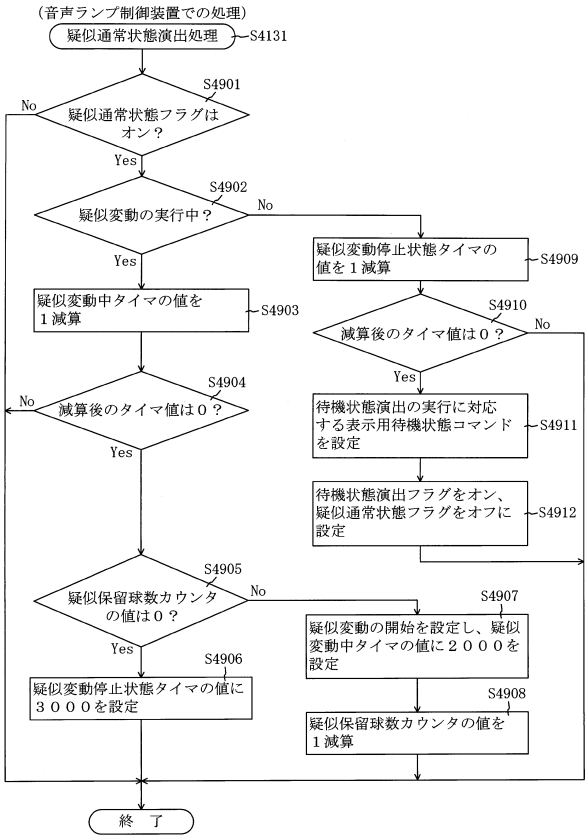
【図９４】



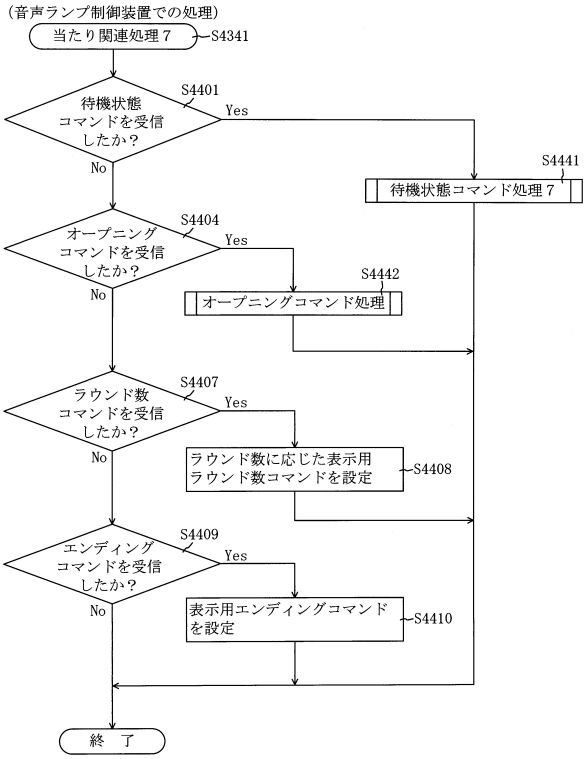
【図９５】



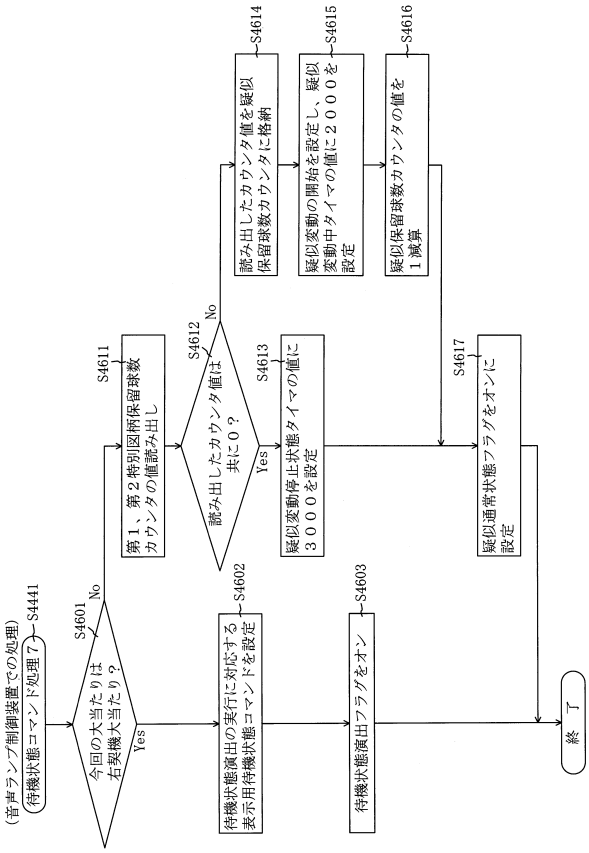
【図９６】



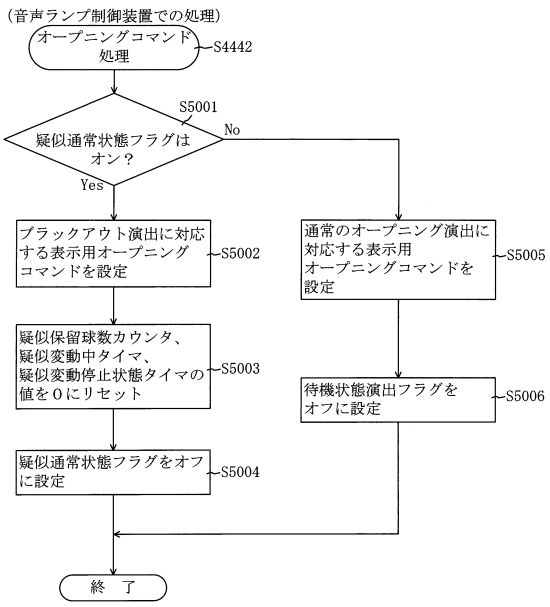
【図９７】



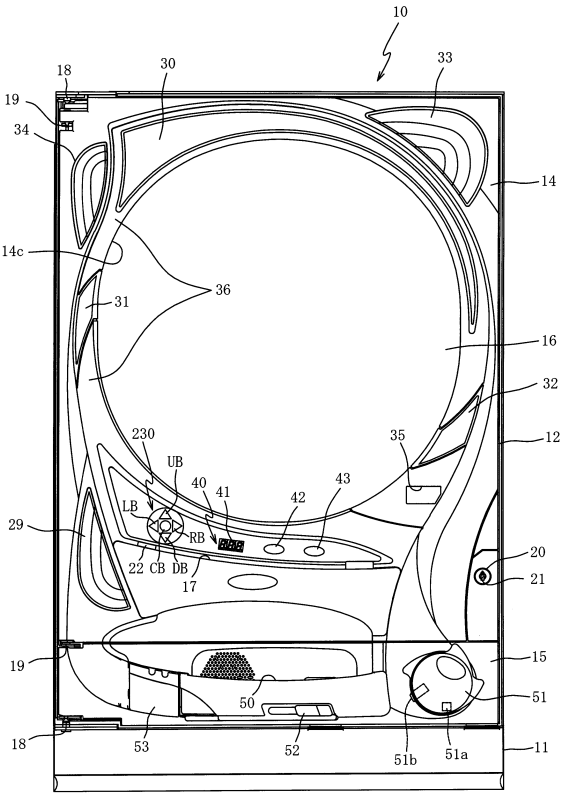
【図９８】



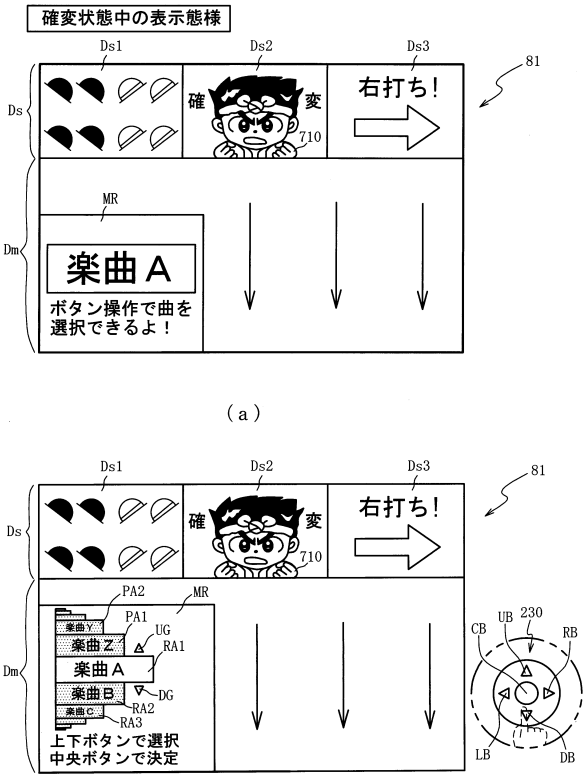
【図９９】



【図１００】



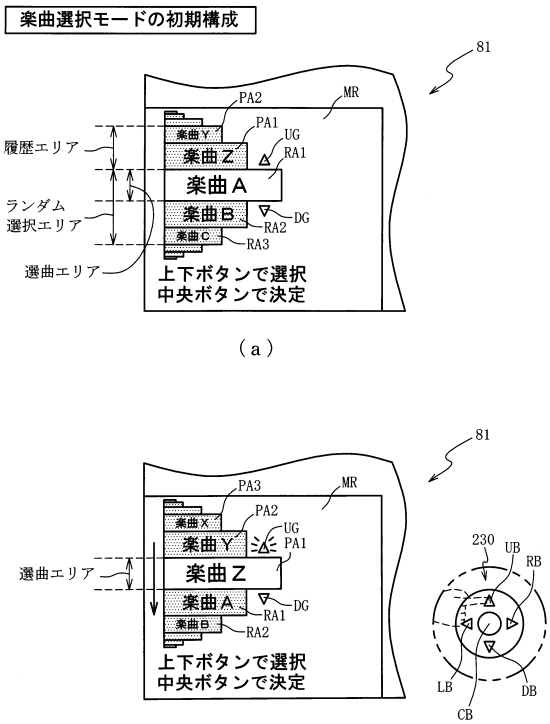
【図１０１】



（ａ）

（ｂ）

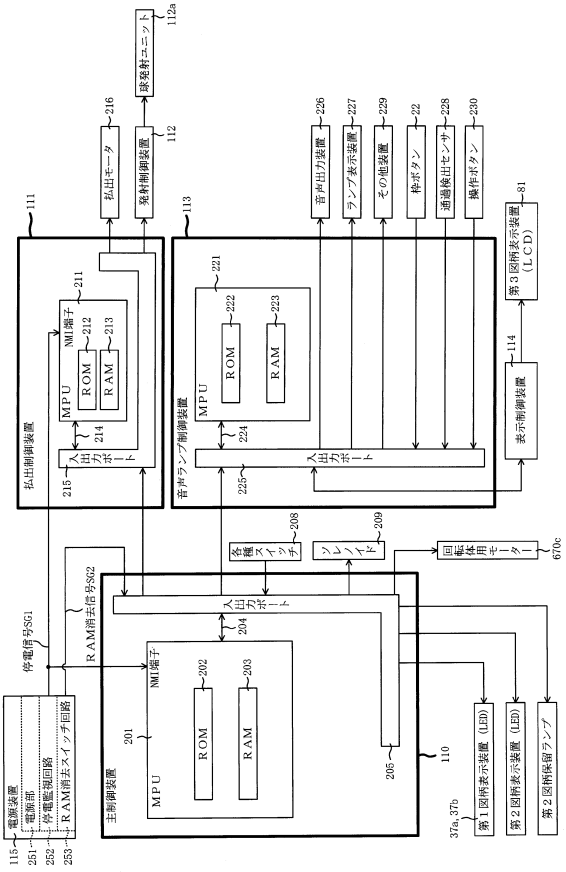
【図１０２】



（ａ）

（ｂ）

【図１０３】



【図１０４】

ＲＯＭ（音声ランプ制御装置） 222
- 変動パターン選択テーブル 222a
- 項目順記憶エリア 222aa

（ａ）

ＲＡＭ（音声ランプ制御装置） 223
- 入賞情報格納エリア 223a
- 第１特別図柄保留球数カウンタ 223b
- 第２特別図柄保留球数カウンタ 223c
- 変動開始フラグ 223d
- 停止種別選択フラグ 223e
- 変動時間カウンタ 223f
- 待機状態演出フラグ 223g
- レベルカウンタ 223h
- 遊技状態格納エリア 223i
- 項目配置格納エリア 223aa
- メニュー位置ポインタ 223ab
- 選曲回数格納エリア 223ac
- 選曲許可フラグ 223ad
- メニュー表示フラグ 223ae
- その他メモリエリア 223z

（ｂ）

【図１０５】

項目配置格納エリア223aa

エリア種別	メニュー位置ポインタ値	メニュー項目
ランダム選択エリア	００Ｈ	楽曲Ａ
	０１Ｈ	楽曲Ｂ
	・・・	・・・
	０ＢＨ	楽曲Ｍ
	０ＣＨ	楽曲Ｑ
	・・・	・・・
	１６Ｈ	楽曲Ｚ
履歴エリア	１７Ｈ	楽曲Ｎ
	１８Ｈ	楽曲Ｏ
	１９Ｈ	楽曲Ｐ

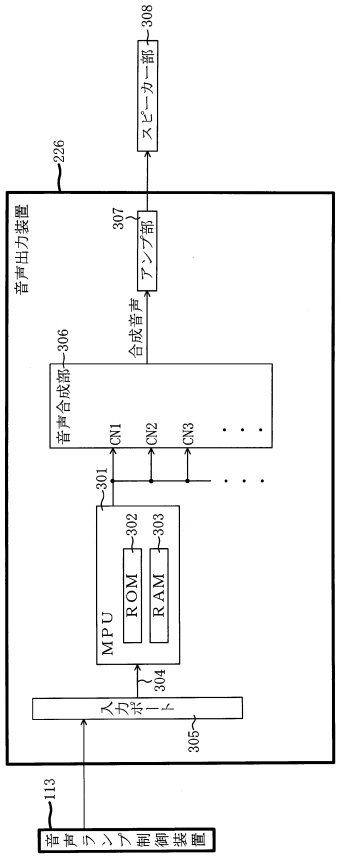
（ａ）

選曲回数格納エリア223ac

楽曲種別	選曲回数
楽曲Ａ	0
楽曲Ｂ	1
楽曲Ｃ	0
・・・	・・・
楽曲Ｘ	3
楽曲Ｙ	5
楽曲Ｚ	6

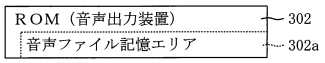
（ｂ）

【図１０６】

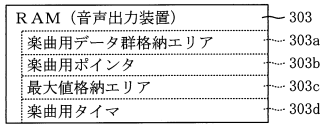


【図１０７】

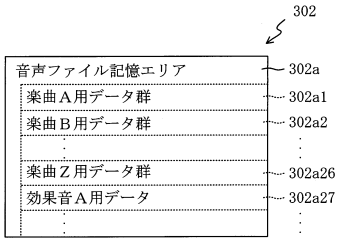
（ａ）



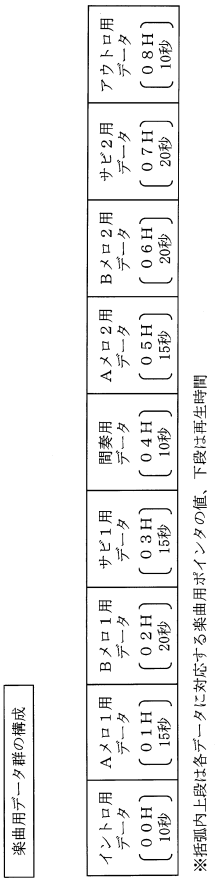
（ｂ）



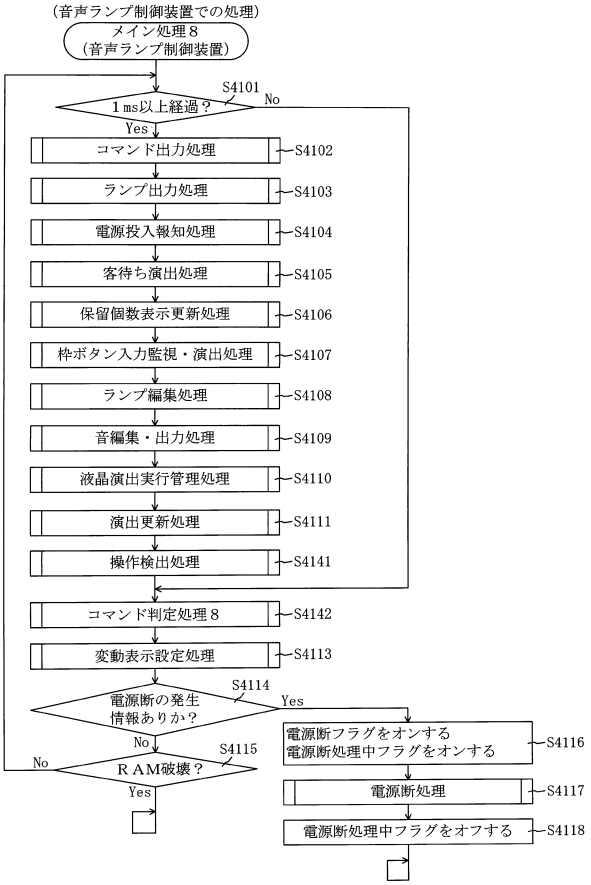
【図１０８】



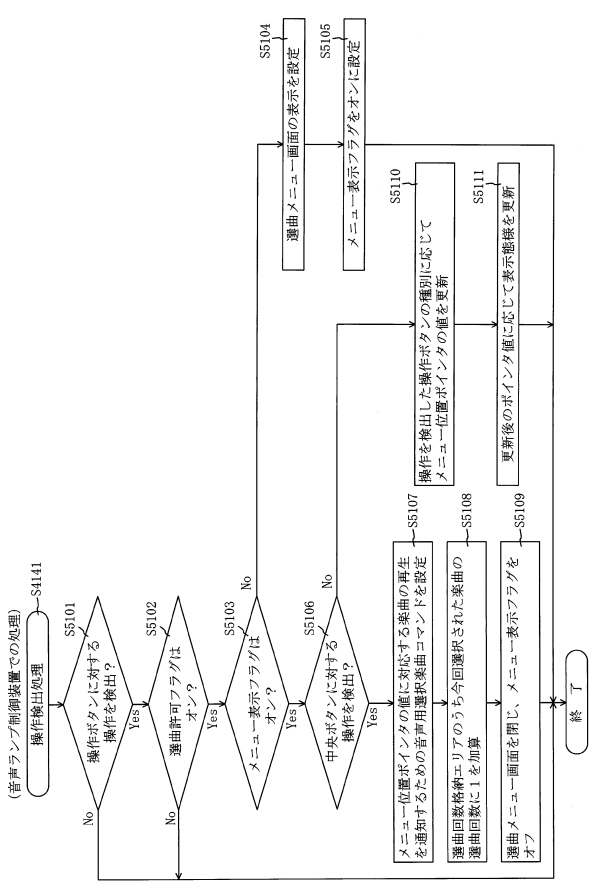
【図１０９】



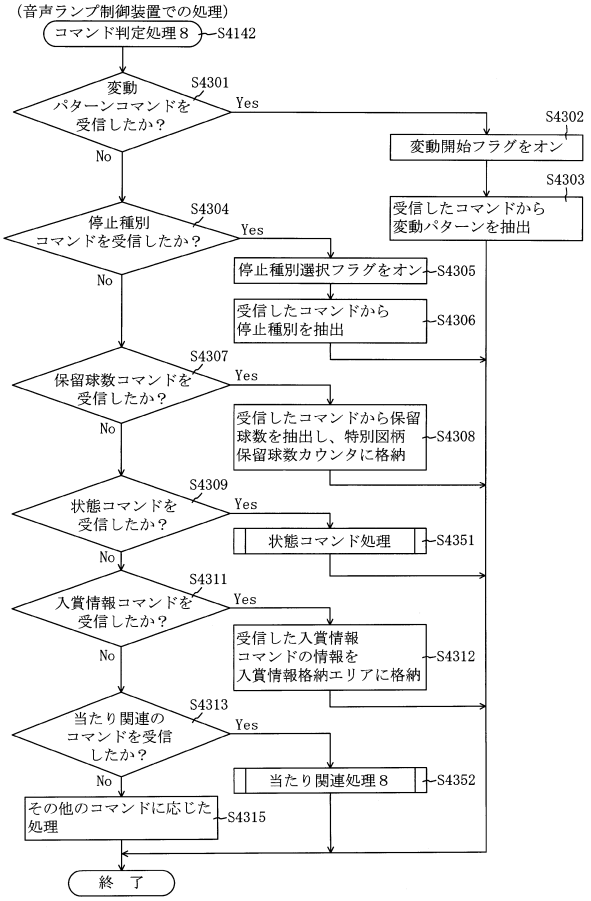
【図１１０】



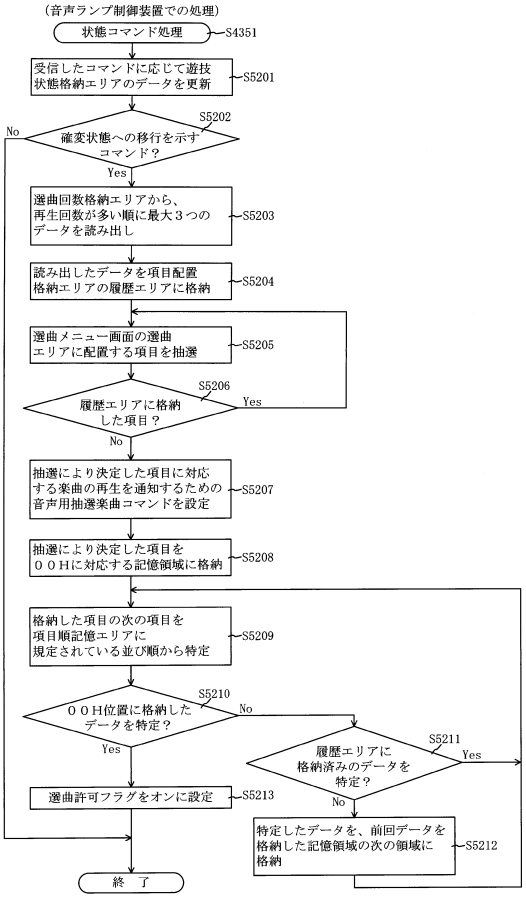
【図１１１】



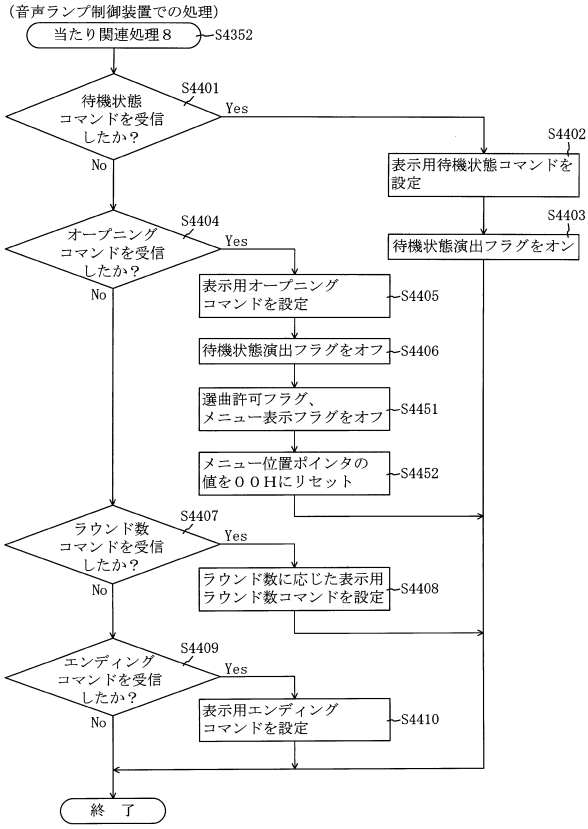
【図１１２】



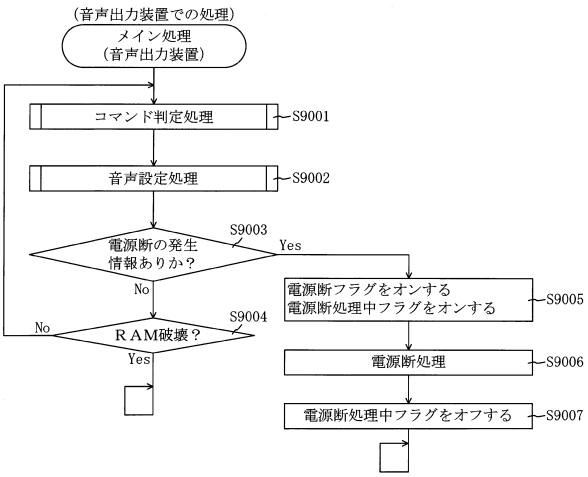
【図１１３】



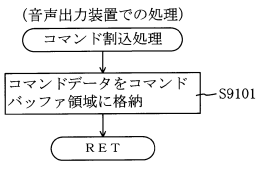
【図１１４】



【図１１５】

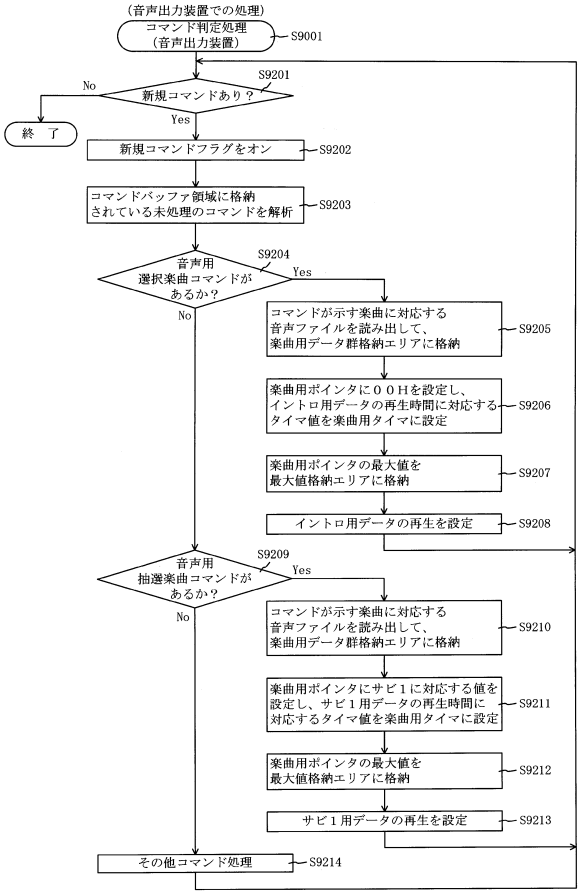


（ａ）

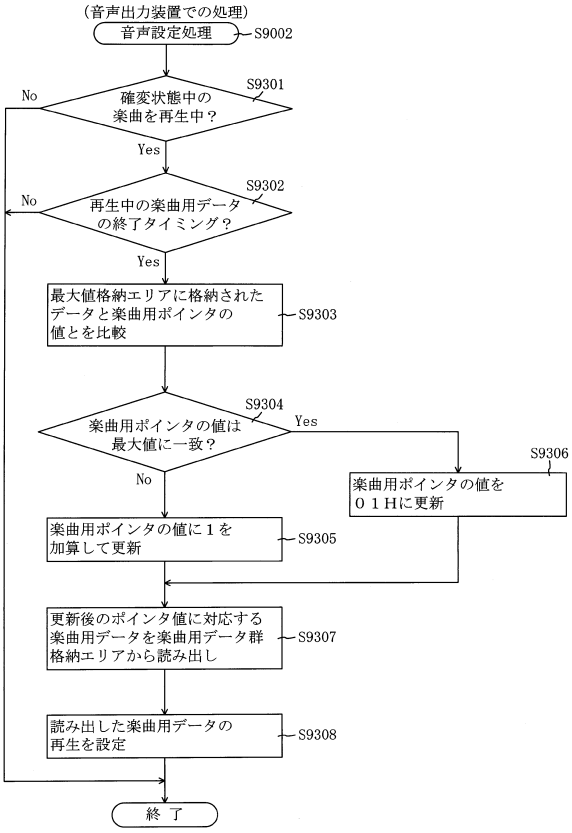


（ｂ）

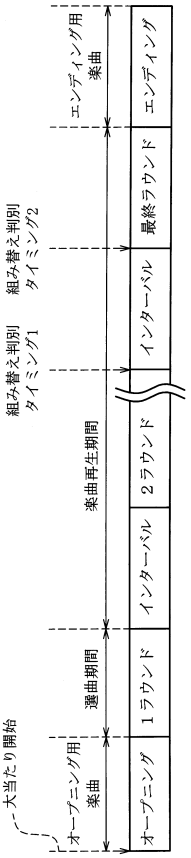
【図１１６】



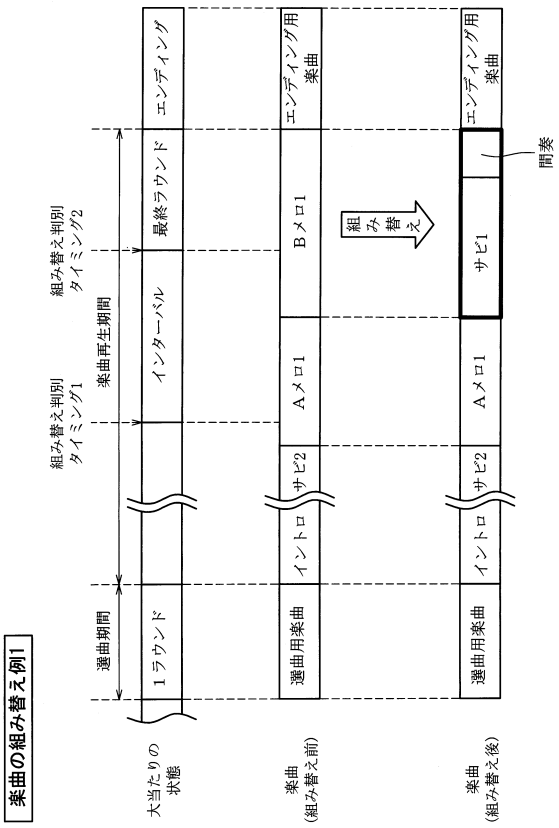
【図１１７】



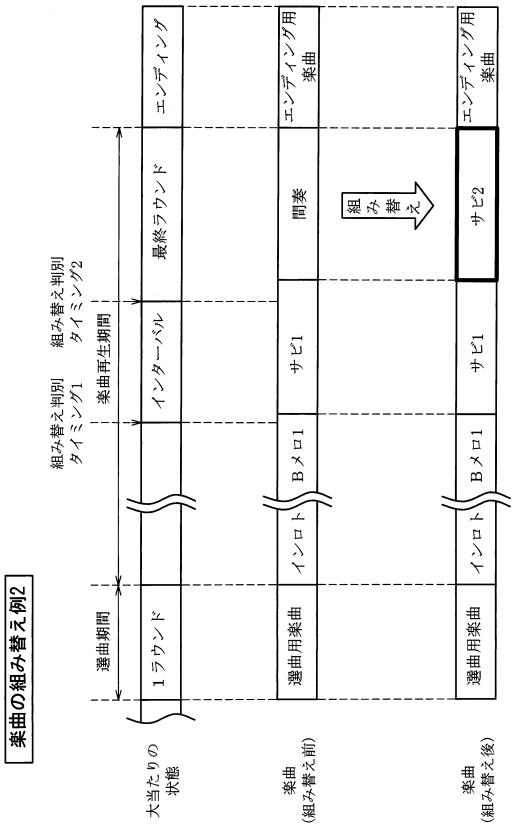
【図１１８】



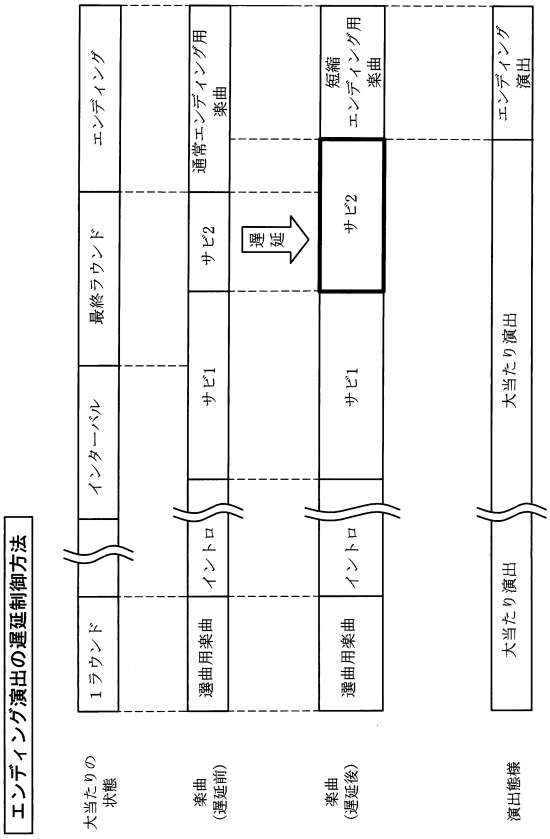
【図１１９】



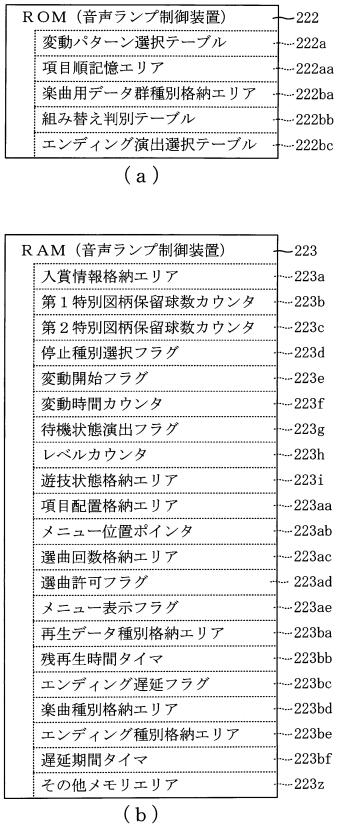
【図１２０】



【図１２１】



【図１２２】



【図１２３】

222

組み替え判別テーブル222bb

楽曲種別	現在再生中の楽曲用データ	組み替え可否（次に再生を設定するデータ）
楽曲Ａ	Ａメロ１	可（サビ１）
	Ｂメロ１	不可
	サビ１	可（サビ２）
	間奏	可（サビ２）
	Ａメロ２	可（サビ２）
	Ｂメロ２	不可
	サビ２	可（サビ１）
楽曲Ｂ	Ａメロ１	可（サビ１）
	Ｂメロ１	可（サビ１）
	Ｃメロ１	不可
	サビ１	可（サビ２）
	・・・	・・・
・・・	・・・	・・・

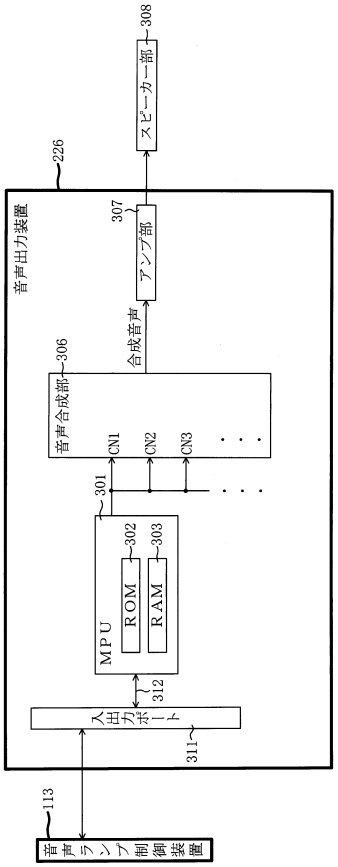
【図１２４】

222

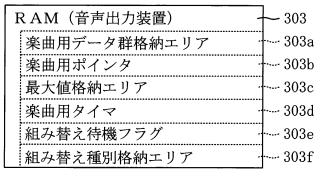
エンディング演出選択テーブル222bc

残再生時間タイマの値（Ｔ）	エンディング種別	演出期間
0＜Ｔ≦1000	通常エンディング	4秒間
1000＜Ｔ≦2000	短縮エンディング１	3秒間
2000＜Ｔ≦3000	短縮エンディング２	2秒間
3000＜Ｔ	短縮エンディング３	1秒間

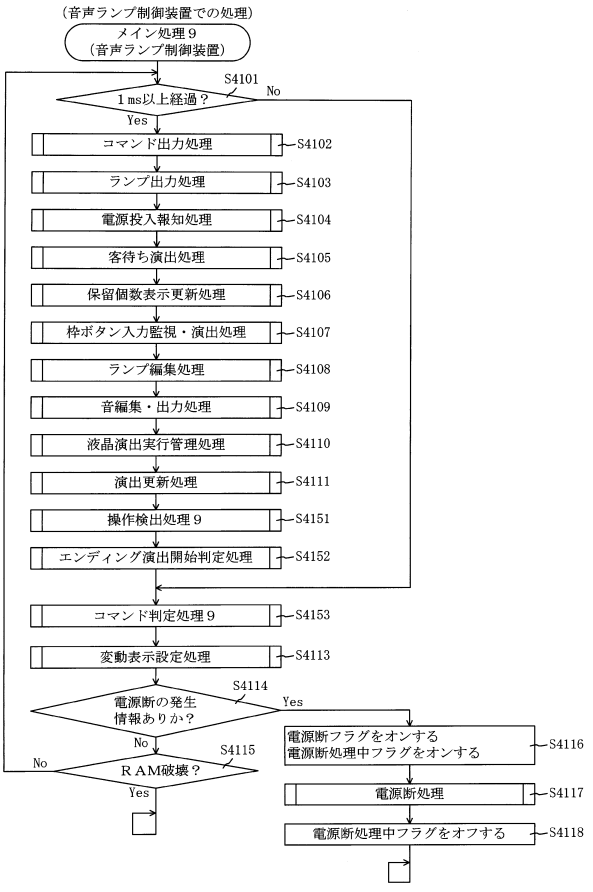
【図１２５】



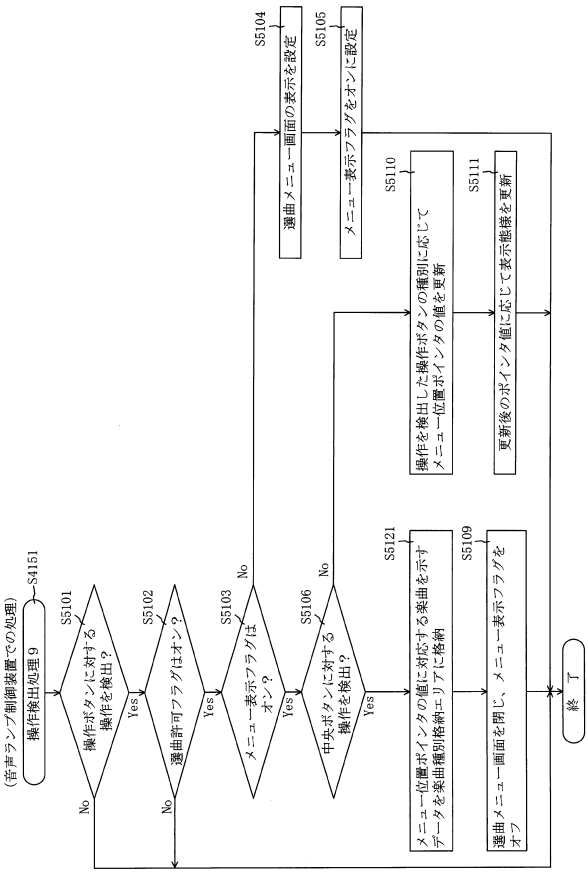
【図１２６】



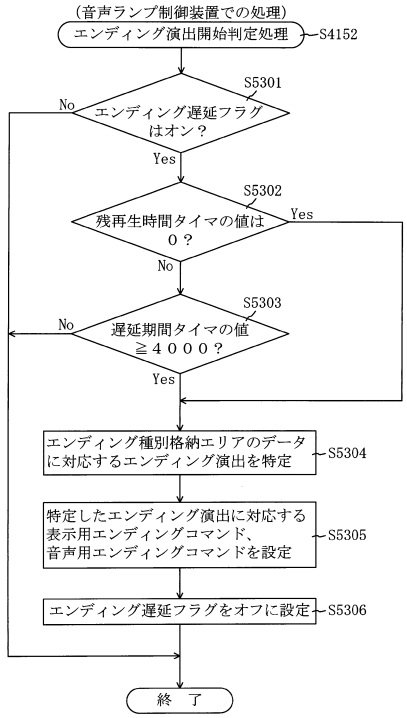
【図１２７】



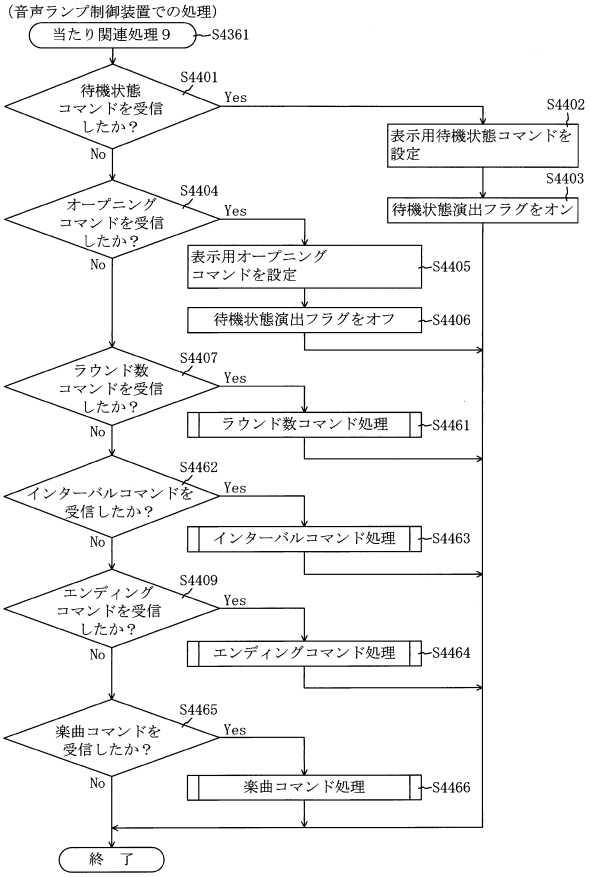
【図１２８】



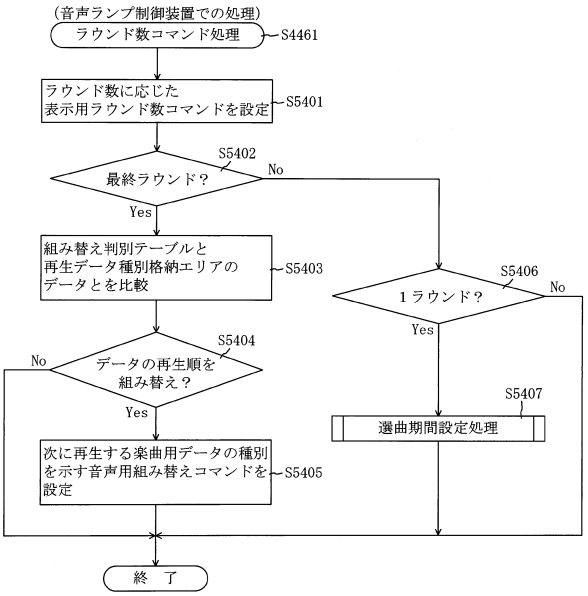
【図１２９】



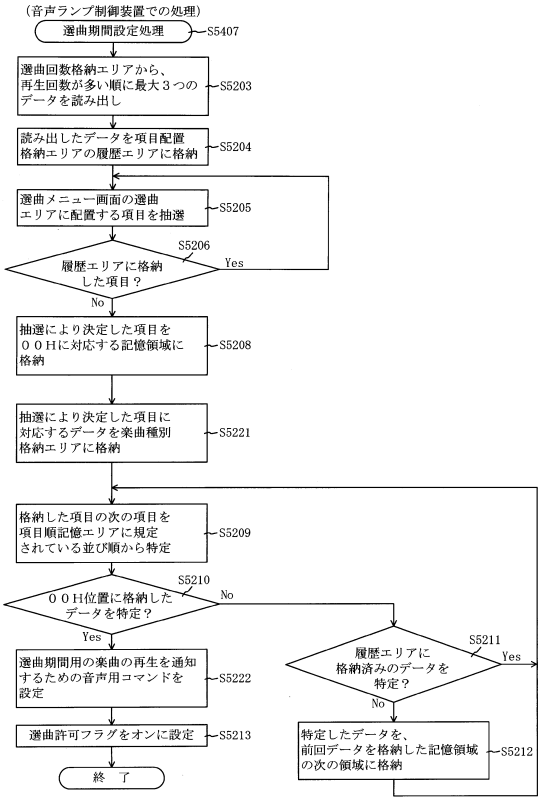
【図１３０】



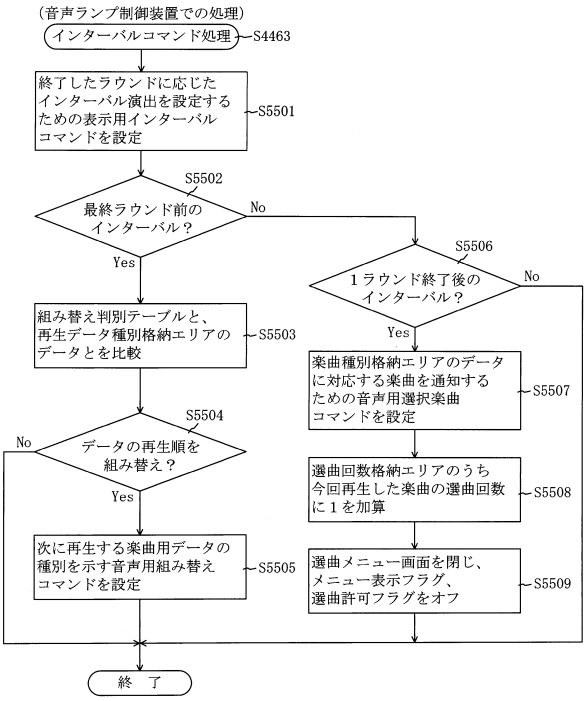
【図１３１】



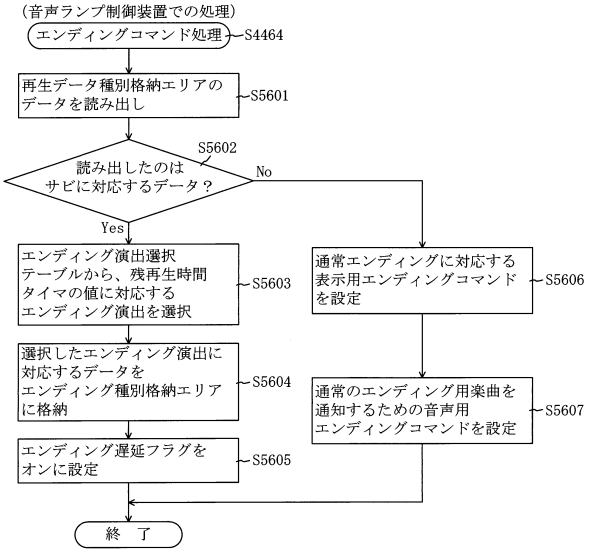
【図１３２】



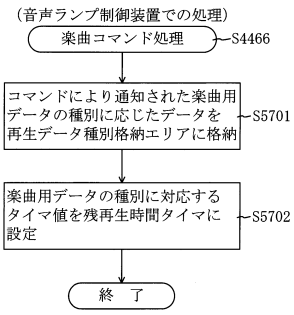
【図１３３】



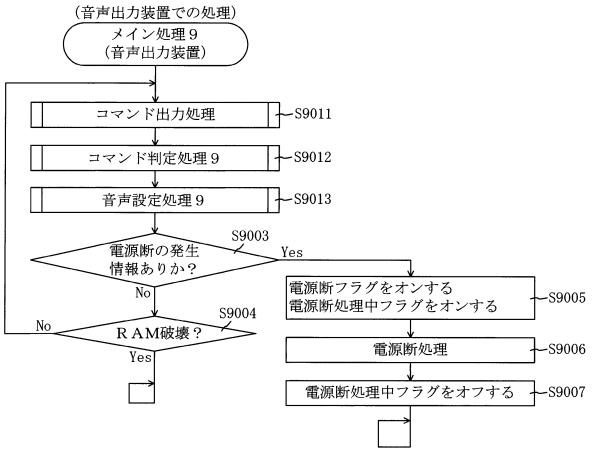
【図１３４】



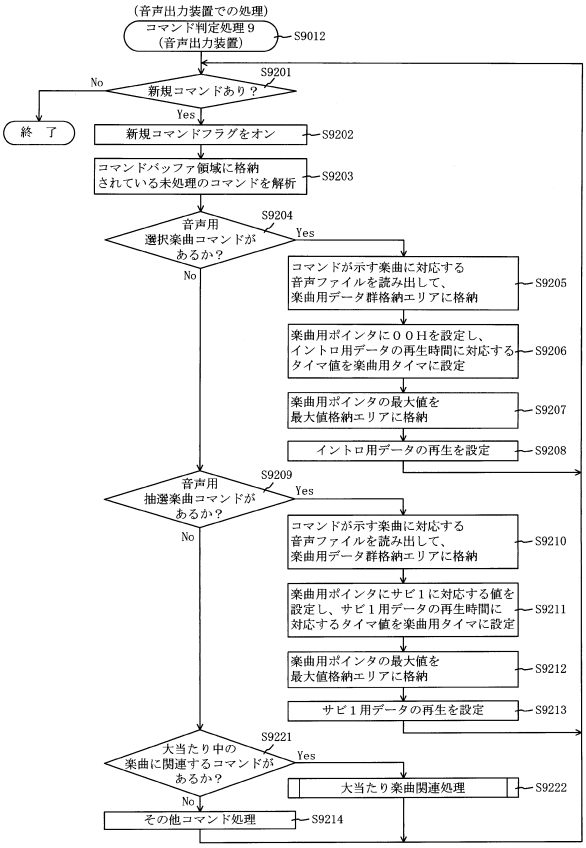
【図１３５】



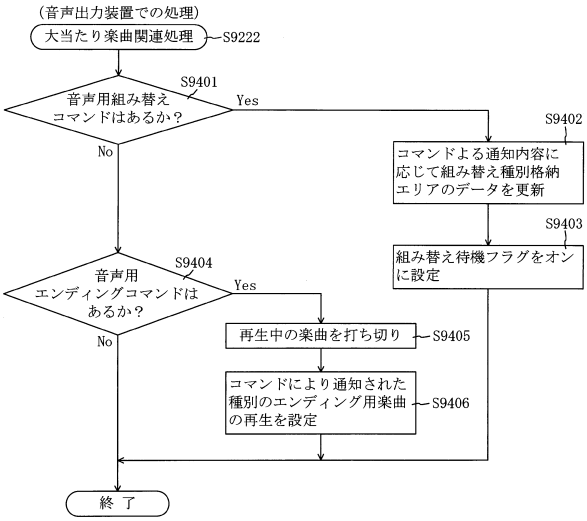
【図１３６】



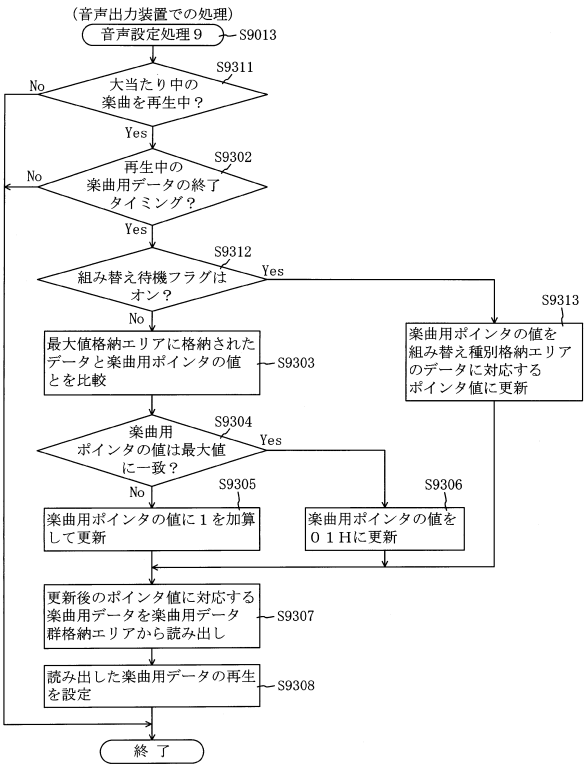
【図１３７】



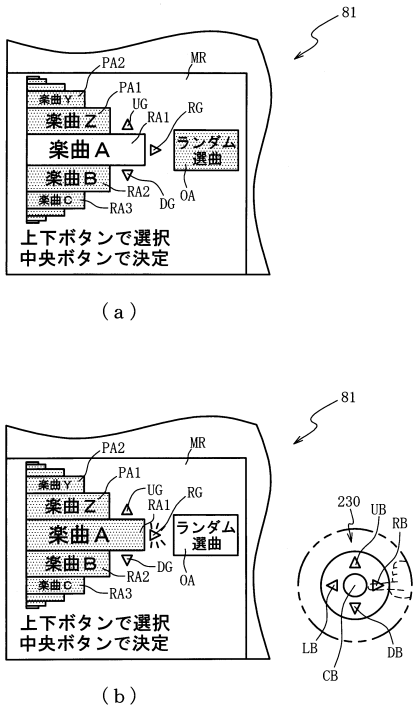
【図１３８】



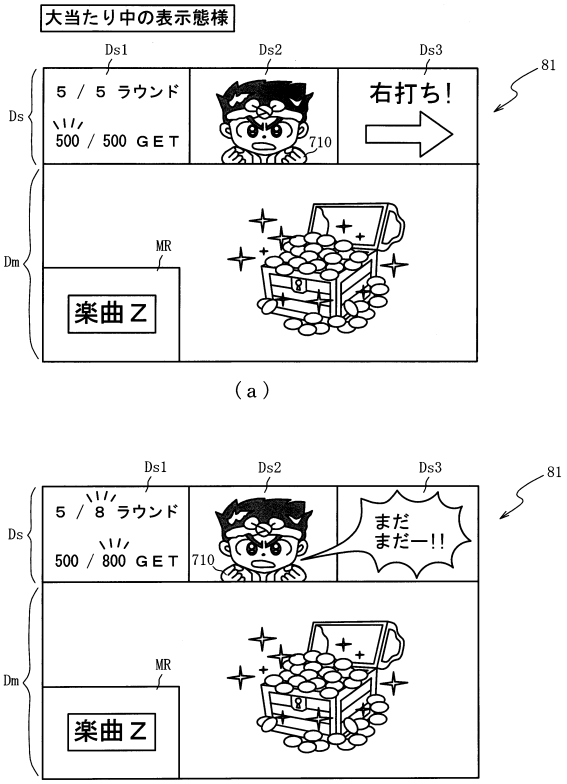
【図１３９】



【図１４０】



【図１４１】



【図１４２】

（ａ）

ＲＯＭ（音声ランプ制御装置）	222
変動パターン選択テーブル	222a
項目順記憶エリア	222aa
楽曲用データ群種別格納エリア	222ba
組み替え判別テーブル	222bb
エンディング演出選択テーブル	222bc
ランダム選曲テーブル	222ca
疑似少ラウンド抽選テーブル	222cb

（ｂ）

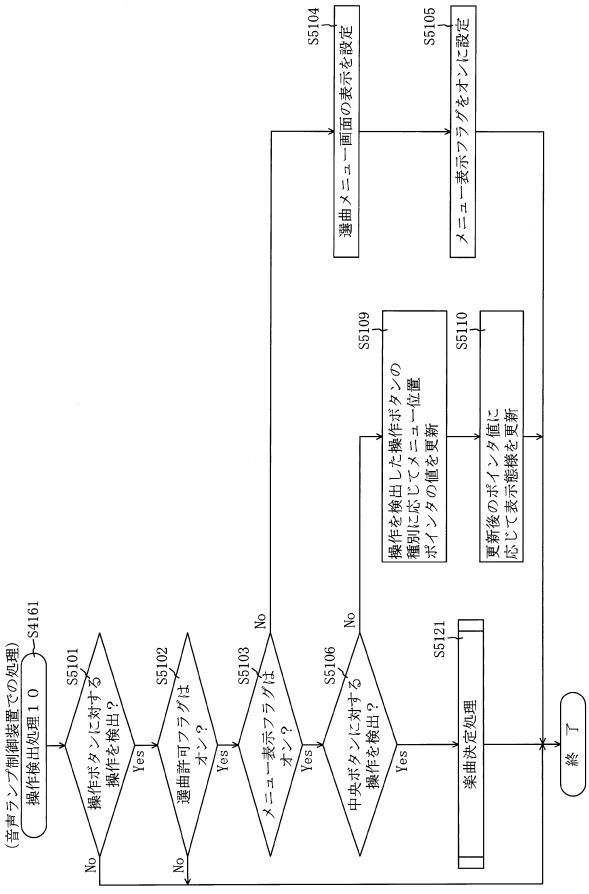
ＲＡＭ（音声ランプ制御装置）	223
入賞情報格納エリア	223a
第１特別図柄保留球数カウンタ	223b
第２特別図柄保留球数カウンタ	223c
停止種別選択フラグ	223d
変動開始フラグ	223e
変動時間カウンタ	223f
待機状態演出フラグ	223g
レベルカウンタ	223h
遊技状態格納エリア	223i
項目配置格納エリア	223aa
メニュー位置ポインタ	223ab
選曲回数格納エリア	223ac
選曲許可フラグ	223ad
メニュー表示フラグ	223ae
再生データ種別格納エリア	223ba
残再生時間タイマ	223bb
エンディング遅延フラグ	223bc
楽曲種別格納エリア	223bd
エンディング種別格納エリア	223be
遅延期間タイマ	223bf
楽曲抽選カウンタ	223ca
大当たり状況格納エリア	223cb
疑似最終Ｒ格納エリア	223cc
その他メモリエリア	223z

【図１４３】

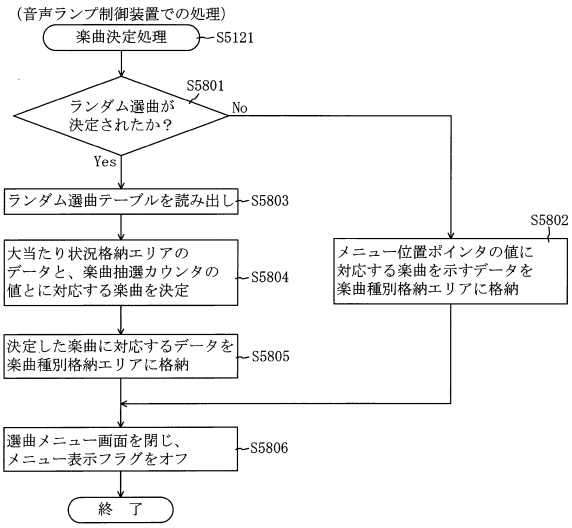
ランダム選曲テーブル222ca　222

楽曲種別	楽曲抽選カウンタ値（0～259）			
	確変大当たり時		通常大当たり時	
	（奇数図柄報知）	（偶数図柄報知）		
楽曲Ａ	0～8	0～6	0～9	222ca1
楽曲Ｂ	9～17	7～13	10～19	222ca2
楽曲Ｃ	18～26	14～20	20～29	222ca3
・	・	・	・	・
・	・	・	・	・
・	・	・	・	・
楽曲Ｚ	225～233	175～181	250～259	222ca26
楽曲ａ	234～259	182～259	－	222ca27

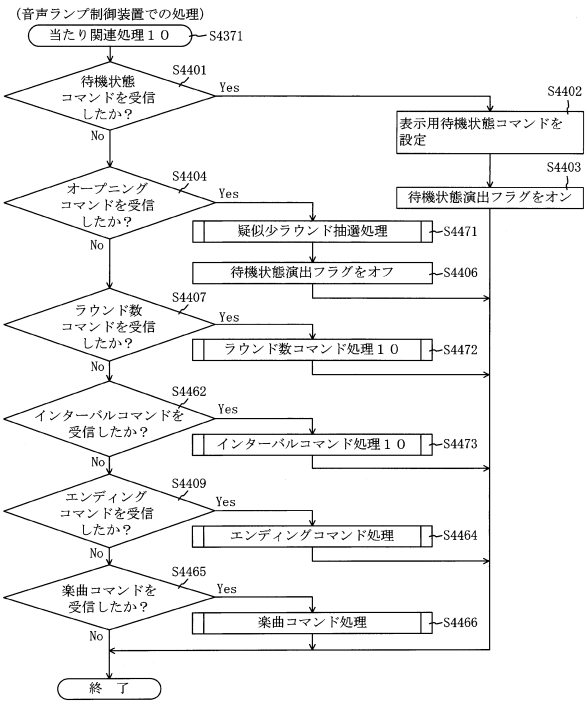
【図１４４】



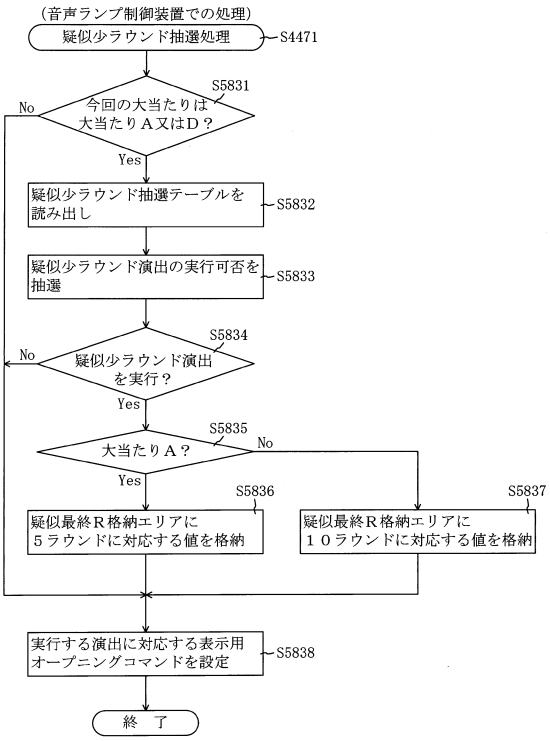
【図１４５】



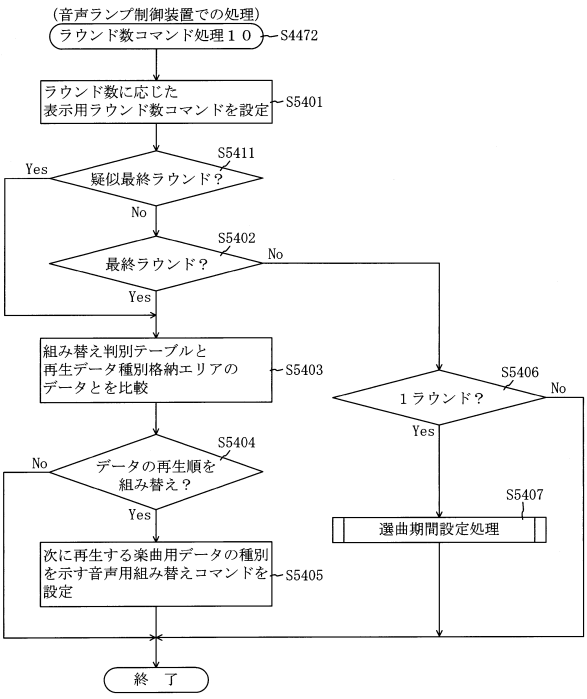
【図１４６】



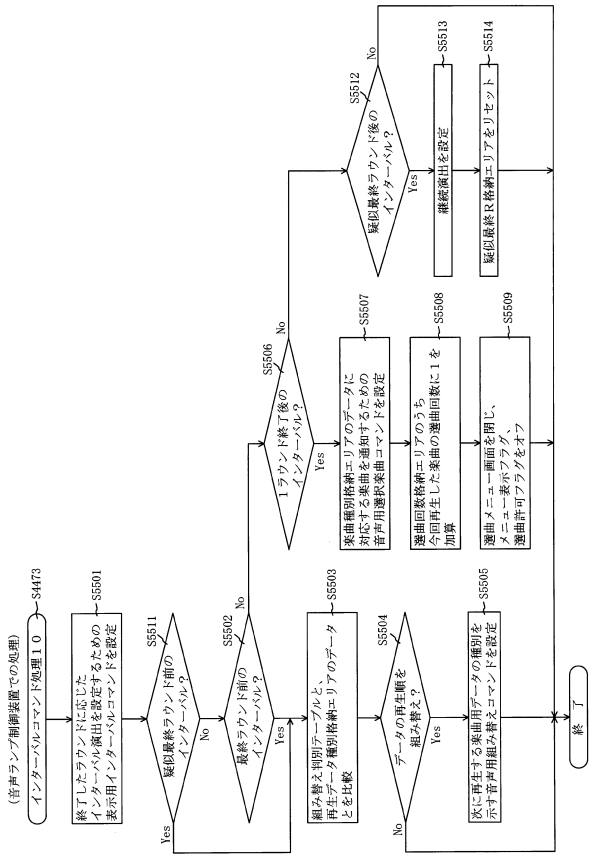
【図１４７】



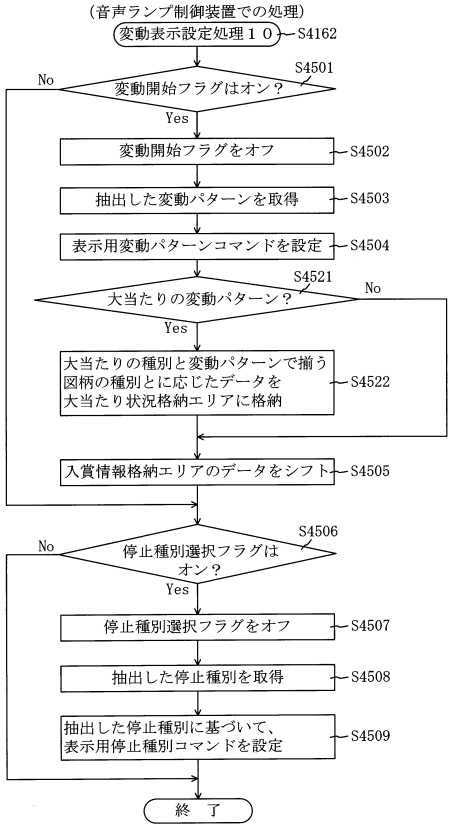
【図１４８】



【図１４９】



【図１５０】



【図１５１】

（ａ）

ＲＯＭ（音声ランプ制御装置）	222
変動パターン選択テーブル	222a
項目順記憶エリア	222aa
楽曲用データ群種別格納エリア	222ba
組み替え判別テーブル	222bb
エンディング演出選択テーブル	222bc
ランダム選曲テーブル	222ca
疑似少ラウンド抽選テーブル	222cb
優先度規定テーブル	222da
サビループ判別テーブル	222db

（ｂ）

ＲＡＭ（音声ランプ制御装置）	223
入賞情報格納エリア	223a
第１特別図柄保留球数カウンタ	223b
第２特別図柄保留球数カウンタ	223c
停止種別選択フラグ	223d
変動開始フラグ	223e
変動時間カウンタ	223f
待機状態演出フラグ	223g
レベルカウンタ	223h
遊技状態格納エリア	223i
項目配置格納エリア	223aa
メニュー位置ポインタ	223ab
選曲回数格納エリア	223ac
選曲許可フラグ	223ad
メニュー表示フラグ	223ae
再生データ種別格納エリア	223ba
残再生時間タイマ	223bb
エンディング遅延フラグ	223bc
楽曲種別格納エリア	223bd
エンディング種別格納エリア	223be
遅延期間タイマ	223bf
楽曲抽選カウンタ	223ca
大当たり状況格納エリア	223cb
疑似最終Ｒ格納エリア	223cc
ループ判別フラグ	223da
再生態様格納エリア	223db
入賞個数カウンタ	223dc
その他メモリエリア	223z

【図１５２】

222

疑似少ラウンド抽選テーブル222cb

大当たり種別	演出態様		演出抽選カウンタ値
	表示態様	楽曲再生態様	(0～99)
大当たりＡ（8R大当たり）	通常演出	8R・10R用	0～49
	疑似少ラウンド演出	5R用	50～94
		8R・10R用	95～99
大当たりＤ（16R大当たり）	通常演出	16R用	0～49
	疑似少ラウンド演出	8R・10R用	50～94
		16R用	95～99

（ａ）

222

優先度規定テーブル222da

優先度	メニュー項目
高	楽曲Ａ
中	楽曲Ｊ
低	楽曲Ｅ

（ｂ）

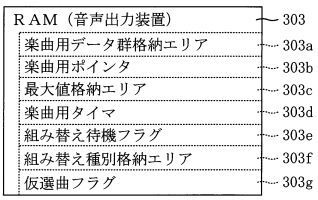
【図１５３】

222

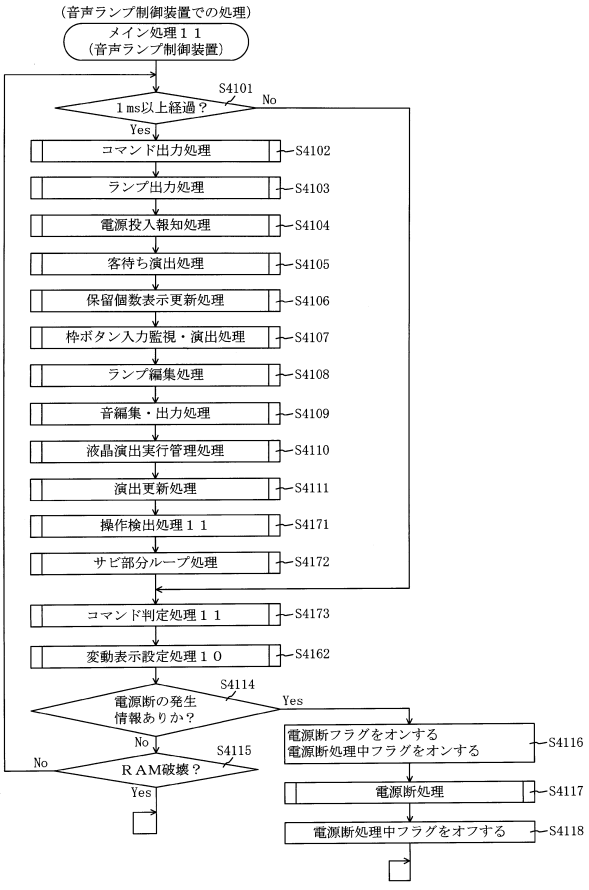
サビループ判別テーブル222db

サビ部分の再生時間（L）	ループ再生可能な入賞個数
7秒≦L＜7.6秒	0～3
7.6秒≦L＜8.2秒	0～2
8.2秒≦L＜8.8秒	0,1
8.8秒≦L＜9.4秒	0
9.4秒≦L	不可

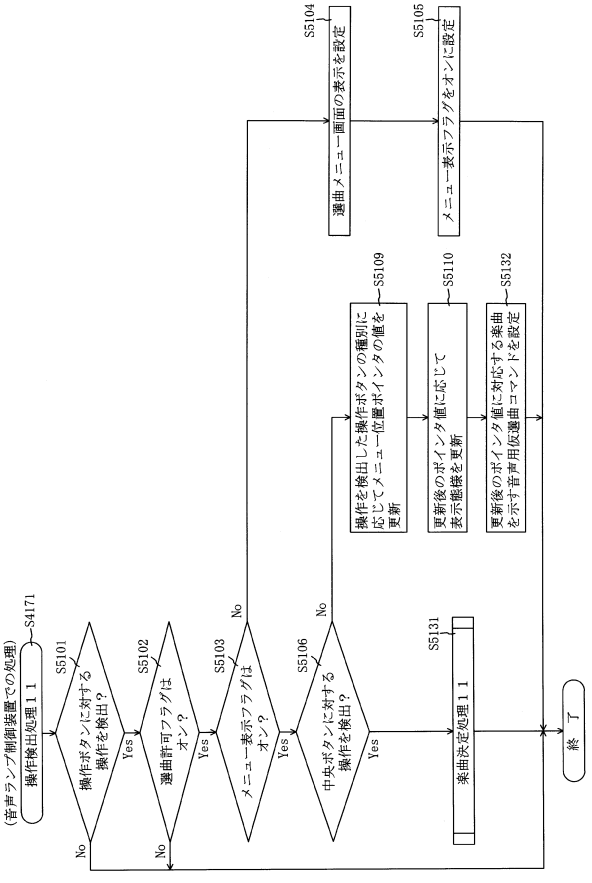
【図１５４】



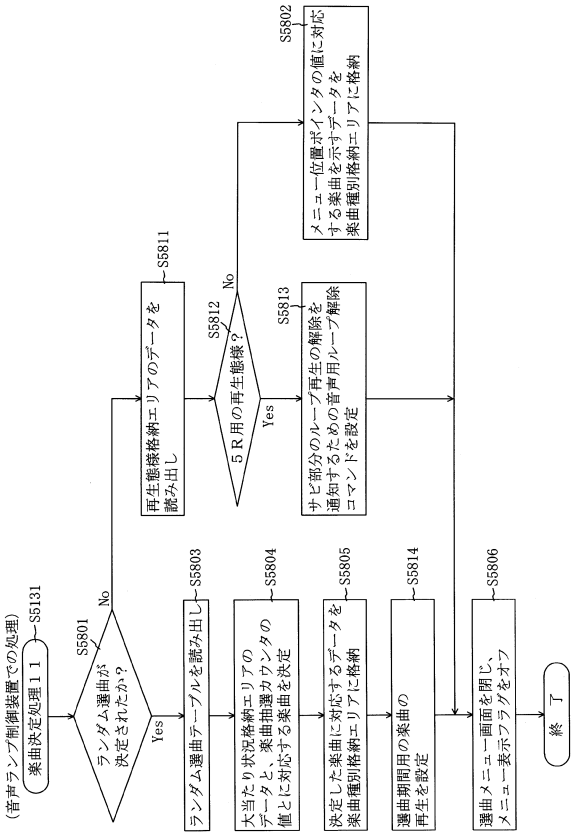
【図１５５】



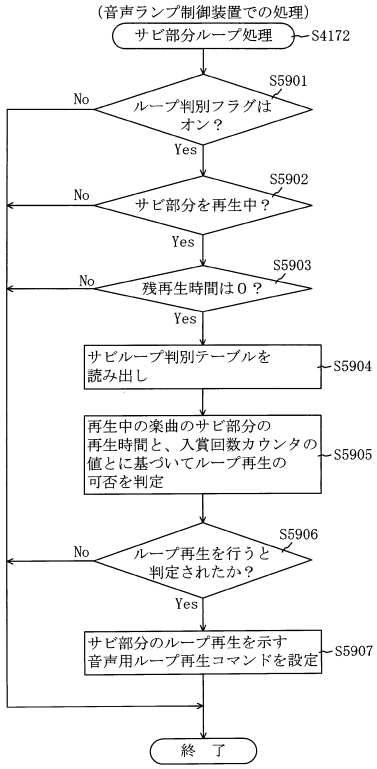
【図１５６】



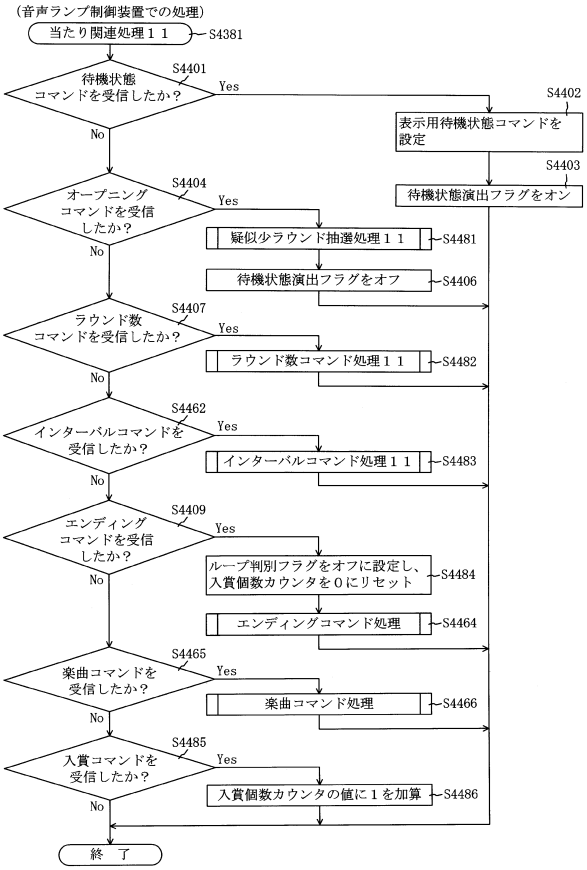
【図１５７】



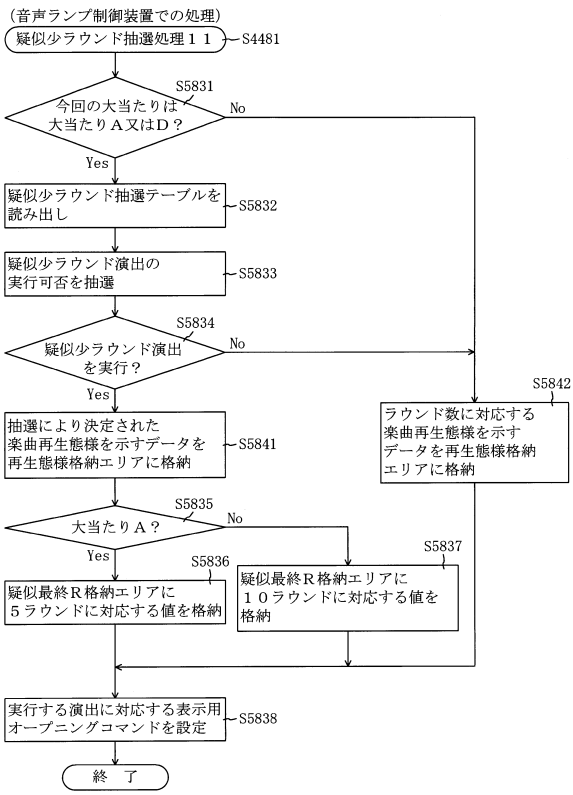
【図１５８】



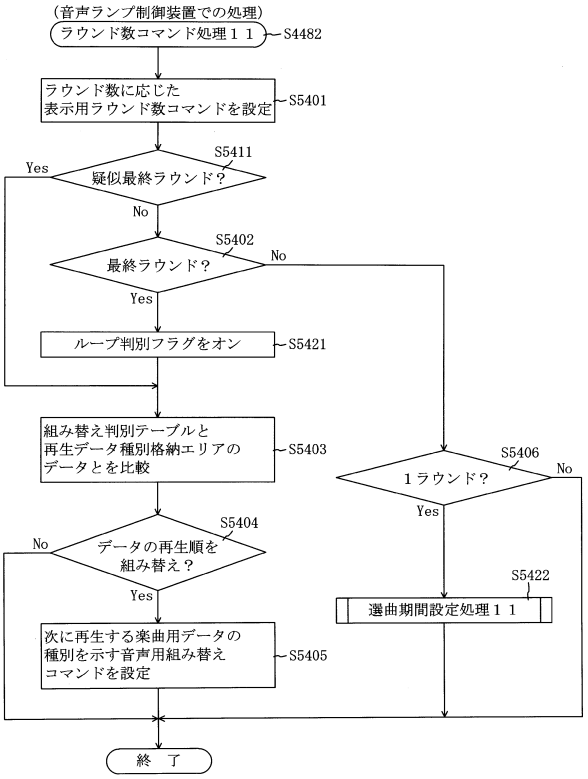
【図１５９】



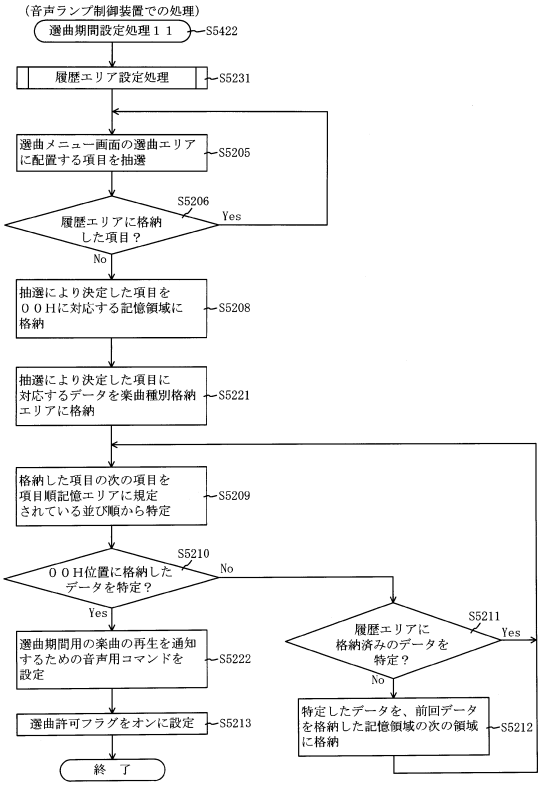
【図１６０】



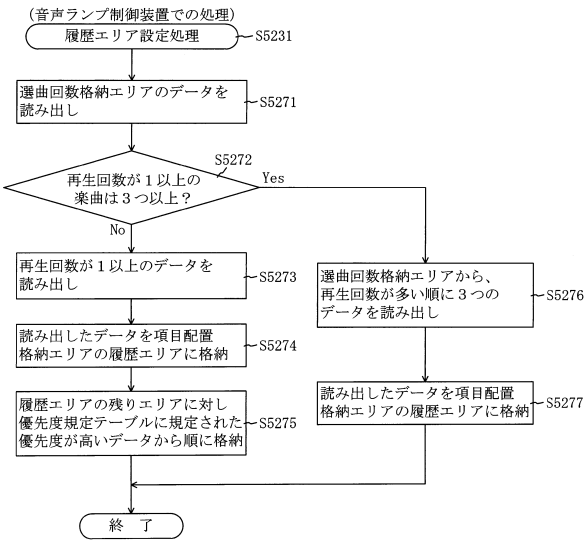
【図１６１】



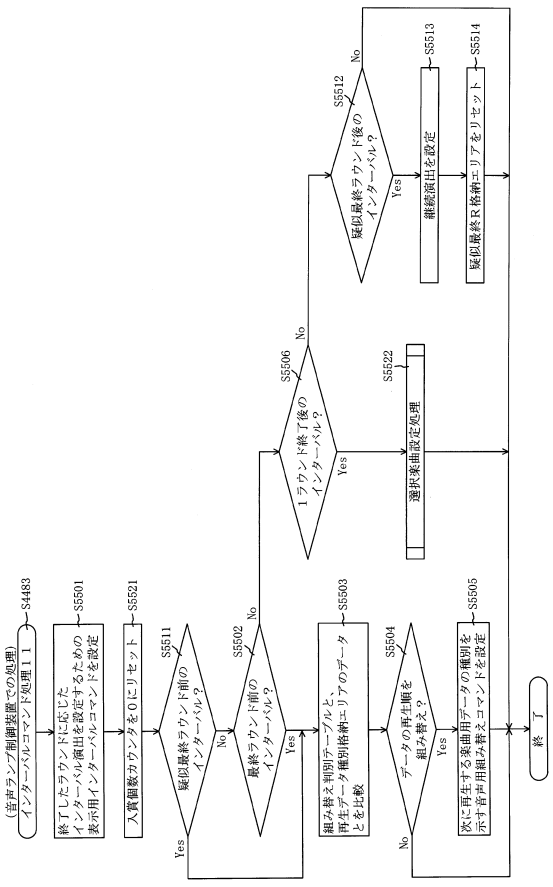
【図１６２】



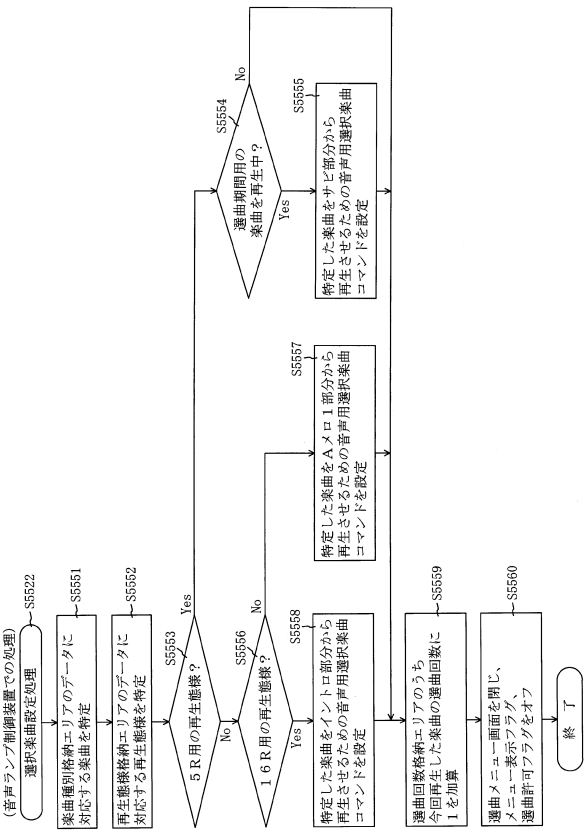
【図１６３】



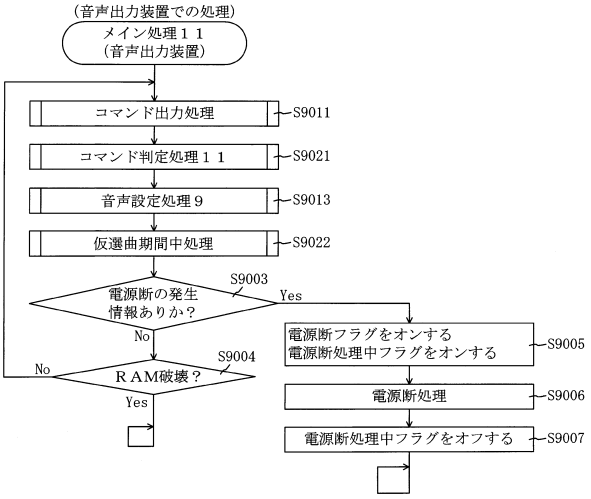
【図１６４】



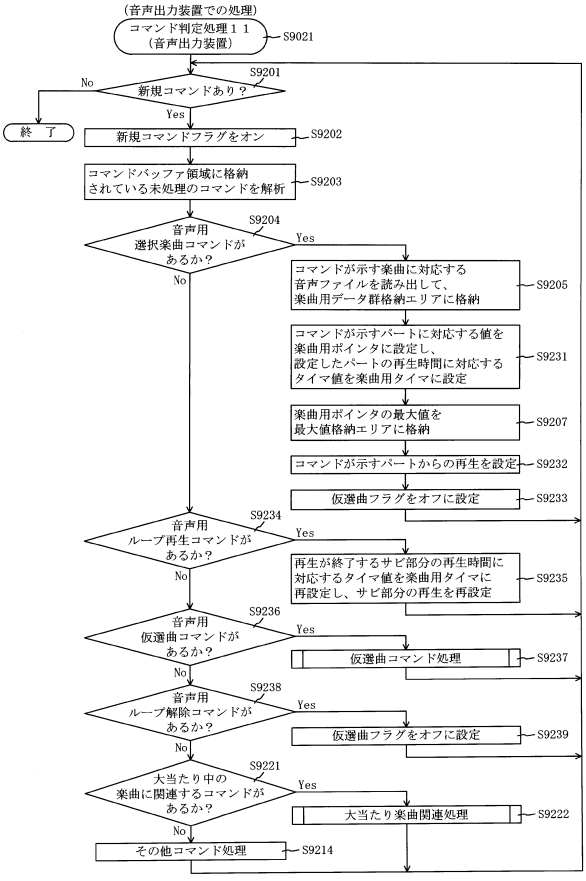
【図１６５】



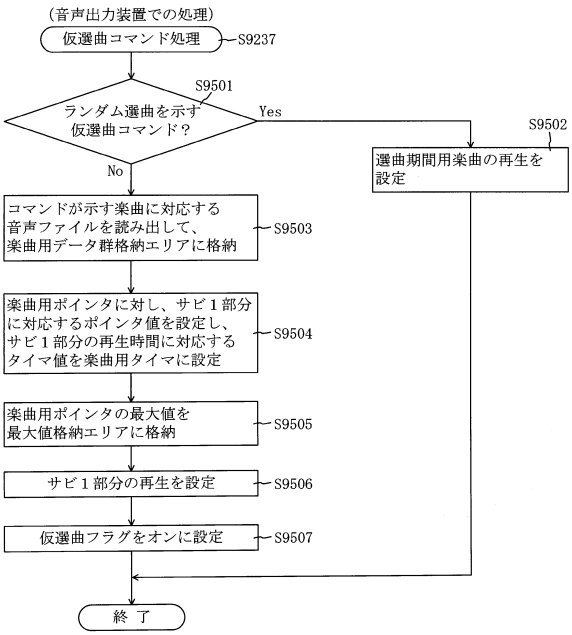
【図１６６】



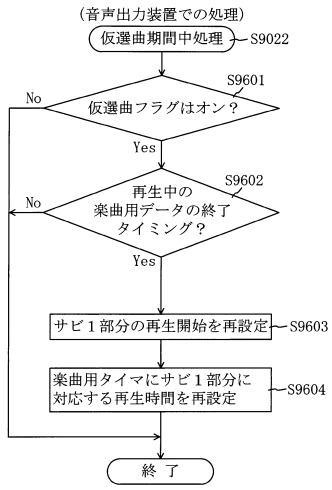
【図１６７】



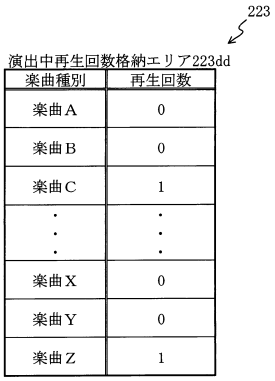
【図１６８】



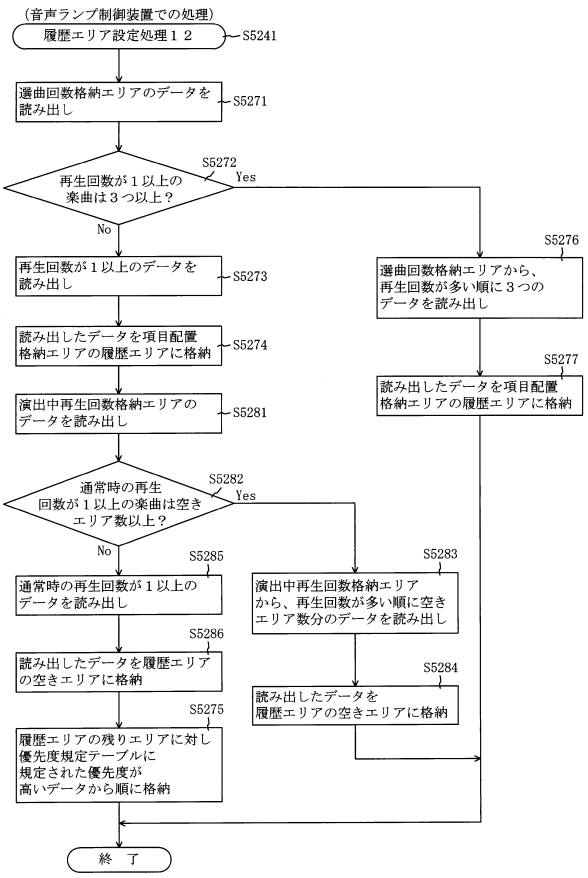
【図１６９】



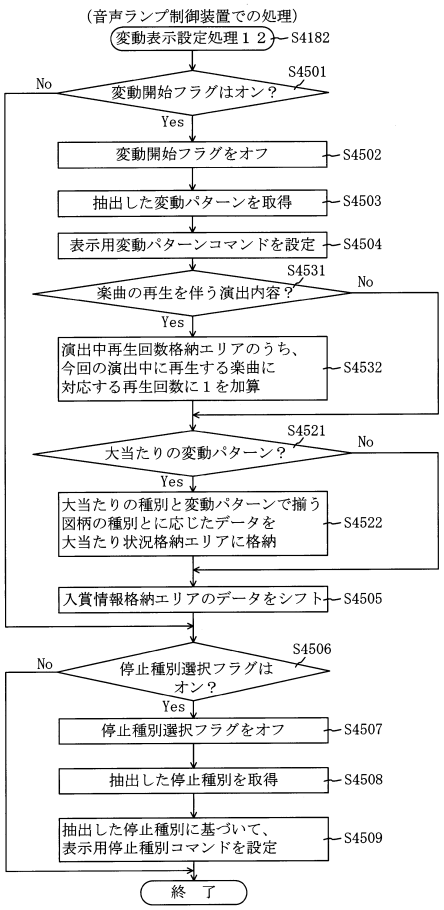
【図１７０】



【図１７１】



【図１７２】



フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０１２－０８１３２２（ＪＰ，Ａ）
特許第６６１７６８９（ＪＰ，Ｂ２）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２