(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2022-35633
(P2022-35633A)
(43)公開日　令和4年3月4日(2022.3.4)

(51)国際特許分類	ＦＩ			テーマコード（参考）
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)	Ａ６３Ｆ	7/02	３２０	２Ｃ０８８
	Ａ６３Ｆ	7/02	３１５Ａ	２Ｃ３３３

審査請求　未請求　請求項の数　２　ＯＬ　（全188頁）

(21)出願番号　特願2020-140098(P2020-140098)
(22)出願日　令和2年8月21日(2020.8.21)

(71)出願人　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　100155549
弁理士　中村 敏之
(72)発明者　神谷 友祥
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号 株式会社サンスリー内

Ｆターム（参考）　2C088　AA04 AA12 EA10
2C333　AA11 CA14 CA50 CA78

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】　有利遊技状態中における遊技の興趣を好適に向上可能な遊技機を提供する。
【解決手段】　特別図柄の変動表示の実行回数に基づいた回数補助条件が成立した場合に有利遊技状態としての低確率時短遊技状態Ｂを発生させる制御を行う構成において、回数補助条件として、特別遊技状態が終了した後に低確率時短遊技状態Ｂへ移行するまでに実行される前記変動表示の回数が少なくとも２種以上の回数に変化し得る制御を実行可能とされている。回数補助条件が成立して低確率時短遊技状態Ｂが開始されるまでの前記変動表示の残り回数に応じて所定の演出が実行される実行比率が異なるように構成されているので、回数補助条件が成立して低確率時短遊技状態Ｂが開始されるまでの前記変動表示の残り回数を遊技者に対して好適に示唆することができる。
【選択図】　図４２

(A)
確変状態（確変遊技状態、潜確後時短遊技状態）

	現出する第2キャラクタ(子分)の数										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
−	○ 35%	○ 35%	○ 30%								

(B)
非確変状態（高確率時短遊技状態、低確率時短遊技状態Ａ）

回数補助条件が成立するまでの変動回数	現出する第2キャラクタ(子分)の数										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0回										○ 50%	○ 50%
1～10回									○ 50%	○ 50%	
11～20回								○ 50%	○ 50%		
21～40回							○ 50%	○ 50%			
41～60回						○ 50%	○ 50%				
61～80回					○ 50%	○ 50%					
81～100回				○ 50%	○ 50%						
101～150回			○ 50%	○ 50%							
151～200回		○ 50%	○ 50%								
201回以上	○ 50%	○ 50%									

(C)

	第2キャラクタ(子分)の数の変化量	
	0	+1
確変状態継続	90%	10%
非確変状態へ転落	40%	60%

**非確変状態継続の場合は、非確変状態の第１子分演出テーブルを参照して第２キャラクタの数を選択

【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技球が進入した場合に所定の第１抽選が行われる第１始動部と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選が行われる第２始動部と、
該第２始動部に遊技球が進入した場合に所定の変動表示を行い、該変動表示の後に前記第２抽選の結果に対応した結果情報を表示手段に表示させる制御を実行する表示制御手段と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部と、
前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段と、を備え、
前記遊技状態として、
前記第２抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態と、
前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が第１の時間長さとされた通常遊技状態と、
前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第１の時間長さより長い第２の時間長さとされる有利遊技状態と、が設けられ、
前記遊技状態制御手段は、前記所定の変動表示の実行回数に基づいた所定の回数条件が成立した場合に前記有利遊技状態を発生させる制御を行うものであり、
前記回数条件として、前記入賞容易遊技状態が終了した後に前記有利遊技状態へ移行するまでに実行される前記変動表示の回数が少なくとも２種以上の回数に変化し得る制御を実行可能とされ、
前記回数条件が成立して前記有利遊技状態が開始されるまでの前記変動表示の残り回数に応じて所定の演出が実行される実行比率が異なるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記遊技機は、パチンコ機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、弾球遊技機に代表される遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特許文献１参照）。この種の遊技機においては、通常遊技状態と当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な有利遊技状態とを発生可能に構成され、当該有利遊技状態を継続可能な期間を設けることによって、遊技を多様にする構成も知られている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１６－１８９８７３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、通常遊技状態と有利遊技状態とを発生可能な遊技機の構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【０００５】

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、有利遊技状態中における遊技の興趣を好適に向上可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

本発明に係る遊技機は、上記の課題を解決するために、

遊技球が進入した場合に所定の第１抽選が行われる第１始動部と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選が行われる第２始動部と、

該第２始動部に遊技球が進入した場合に所定の変動表示を行い、該変動表示の後に前記第２抽選の結果に対応した結果情報を表示手段に表示させる制御を実行する表示制御手段と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部と、

前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段と、を備え、

前記遊技状態として、

前記第２抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態と、

前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が第１の時間長さとされた通常遊技状態と、

前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第１の時間長さより長い第２の時間長さとされる有利遊技状態と、が設けられ、

前記遊技状態制御手段は、前記所定の変動表示の実行回数に基づいた所定の回数条件が成立した場合に前記有利遊技状態を発生させる制御を行うものであり、

前記回数条件として、前記入賞容易遊技状態が終了した後に前記有利遊技状態へ移行するまでに実行される前記変動表示の回数が少なくとも２種以上の回数に変化し得る制御を実行可能とされ、

前記回数条件が成立して前記有利遊技状態が開始されるまでの前記変動表示の残り回数に応じて所定の演出が実行される実行比率が異なるように構成されていることを特徴としている。

【発明の効果】

【０００７】

本発明によれば、有利遊技状態中における遊技の興趣を好適に向上可能な遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【図１】遊技機の一例としてのパチンコ機の正面側斜視図

【図２】パチンコ機を開放状態で示す斜視図

【図３】パチンコ機を他の開放状態で示す斜視図

【図４】パチンコ機を更に他の開放状態で示す斜視図

【図５】パチンコ機の正面図

【図６】パチンコ機の前ブロックを取り外した状態を示す正面図

【図７】（Ａ）は、遊技盤の正面図、（Ｂ）は、遊技盤における領域ＸＡの拡大正面図

【図８】パチンコ機の背面側斜視図

【図９】パチンコ機の背面図

【図１０】パチンコ機の電気的な構成を示すブロック図

【図１１】主制御メイン処理の一例を示すフローチャート
【図１２】主制御割込み処理の一例を示すフローチャート
【図１３】遊技の仕様に係る説明図
【図１４】遊技状態を説明する説明図
【図１５】遊技状態の進行を表すフローチャート
【図１６】（Ａ）は、各種の遊技状態における特別図柄の変動表示における変動表示時間の一例を説明する図、（Ｂ）は、各種の遊技状態における普通図柄抽選の当選確率、普通図柄の変動表示における変動表示時間と変動表示後の停止時間、および、普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構の開閉パターンの一例を説明する図
【図１７】第２実施形態の遊技盤を示す正面図
【図１８】第２実施形態の遊技盤の構成を示す説明図
【図１９】第３実施形態のパチンコ機における遊技状態を説明する説明図
【図２０】第３実施形態のパチンコ機における遊技状態の進行を表すフローチャート
【図２１】（Ａ）は、各種の遊技状態における特別図柄の変動表示における変動表示時間の一例を説明する図、（Ｂ）は、各種の遊技状態における普通図柄抽選の当選確率、普通図柄の変動表示における変動表示時間と変動表示後の停止時間、および、普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構の開閉パターンの一例を説明する図
【図２２】特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に装飾図柄が確定表示されるタイミングにおける画面内容の一例を示す画面図
【図２３】低確率時短遊技状態において時短回数変化抽選の抽選結果に応じた画面の遷移を示す画面遷移図
【図２４】下進入規制機構の各姿勢に対応する下始動入賞装置の正面図および側断面図
【図２５】（Ａ）は、進入規制機構が進入許容姿勢である場合における下始動入賞装置の正面図、（Ｂ）は、遊技状態に応じた下進入規制機構の開放時間と必要最短時間ｔＡとの関係を示すタイミングチャート
【図２６】下始動入賞装置および大入賞装置の正面図および側断面図
【図２７】第６実施形態のパチンコ機に適用される遊技の仕様に係る説明図
【図２８】第６実施形態のパチンコ機において設定可能な遊技状態を説明する説明図
【図２９】第６実施形態のパチンコ機における遊技状態の進行を表すフローチャート
【図３０】第６実施形態のパチンコ機における遊技状態の進行を表すフローチャート
【図３１】演出選択処理を示すフローチャート
【図３２】演出選択処理において参照される演出テーブルの内容の一例を示す説明図
【図３３】特別図柄における大当り図柄の割合、ならびに、各大当り図柄に対する遷移後において設定される時短回数の一例を説明する図
【図３４】遊技状態の進行を表すフローチャート
【図３５】有利遊技状態用の演出テーブルの一例を示す図
【図３６】第７実施形態のパチンコ機における遊技状態の進行を表すフローチャート
【図３７】第７実施形態のパチンコ機に適用される遊技の仕様に係る説明図
【図３８】第７実施形態のパチンコ機１００において実行される第１の演出例に対応する演出選択処理を示すフローチャート
【図３９】所定の演出条件の成立によって表示される演出において登場可能なキャラクタの一例を説明する説明図
【図４０】武器演出テーブルの内容の一例を示す説明図
【図４１】ハチマキ演出テーブルの内容の一例を示す説明図
【図４２】子分演出テーブルの内容の一例を示す説明図
【図４３】第３の演出例による演出が行われる場合における特別図柄の変動表示の一例を示すタイムチャート
【図４４】図４３のタイムチャートに対応する画面遷移の一例を示す画面図
【図４５】残り時短回数に応じて選択可能な各演出とリーチ残時間との関係を説明する説明図

【図４６】群表示現出時期選択テーブルの内容の一例を示す説明図
【図４７】演出先読み処理を示すフローチャート
【図４８】演出実行処理を示すフローチャート
【発明を実施するための形態】
【０００９】
本発明に係る遊技機の実施形態について、遊技機の一種である弾球遊技機の一例としてのパチンコ機１００を説明し、その後に変形例や他の種類の遊技機を説明する。まず、パチンコ機１００の実施形態について、構造的な構成、電気的な構成、各種の制御処理を順に説明する。
【００１０】
＜構造的な構成＞
まず、図１から図９を主に参照して、パチンコ機１００の構造部分の構成について説明する。図１～図４は、パチンコ機１００の各種状態を示す斜視図であり、図１はパチンコ機１００の閉鎖状態を示し、図２は外枠１０１に対して前ブロック１０２及び中間ブロック１０３が一体的に開放されている状態を示し、図３は中間ブロック１０３に対して前ブロック１０２が開放されている状態を示し、図４は中間ブロック１０３に対して後ブロック１０４が開放されている状態を示している。また、図５は、パチンコ機１００の正面図であり、図６は、図５の状態からパチンコ機１００の前ブロック１０２を取り外した状態を示している。なお、各図において各種の配線は省略されており、また、図３及び図６において遊技盤４００の構成の一部は省略されている。
【００１１】
パチンコ機１００は、例えば、図１～図４に示すように、外枠１０１と、前ブロック１０２と、中間ブロック１０３と、後ブロック１０４とを備え、これら各部位を所定の操作により相対的に変位可能に構成されている。
【００１２】
外枠１０１は、パチンコ機１００の本体部分を支持する本体支持手段としての機能を有している。外枠１０１は、例えば、図２に示すように、天板部１１１、底板部１１２、左側板部１１３及び右側板部１１４が組み付けられた略四辺形状の枠体であり、パチンコ機１００を設置する遊技場に設けられた遊技機設置設備（島設備）に嵌め込まれると共に固定具（図示せず）によって強固に固定される。なお、パチンコ機１００において外枠１０１は必須の構成ではなく、外枠１０１又は外枠１０１と同一の内形形状を有し、外枠１０１を除いたパチンコ機１００の構成に相当する本体部分を支持する支持機構や、その本体部分を施錠する施錠機構の一部が島設備に備え付けられた構成としても良い。
【００１３】
外枠１０１における左右方向の一方側（左側板部１１３側）には、中間ブロック支持機構１２１，１２２が設けられている。この中間ブロック支持機構１２１，１２２によって外枠１０１と中間ブロック１０３とが接続（連結）され、パチンコ機１００の本体部分が、パチンコ機１００の正面視における左右方向の一端側（左側）を回動基端側とし、他端側（右側）を回動先端側として前方へ回動可能に構成されている。
【００１４】
中間ブロック支持機構１２１，１２２は、例えば、図１に示すように、外枠１０１の上端部と下端部とに離間して設けられている。中間ブロック支持機構１２１，１２２の各々は、例えば、外枠１０１に設けられる軸支持部によって、中間ブロック１０３に設けられる軸部が下側より支持され、軸支持部に設けられる軸孔に軸部が差し込まれた状態とされることにより、回動可能に構成されている。なお、中間ブロック１０３を含むパチンコ機１００の本体部分を回動可能とする構成は、上記構成に限らず、中間ブロック１０３側に軸孔を設け、外枠１０１側に軸部を形成するなど、他の構成としても良い。
【００１５】
中間ブロック支持機構１２１，１２２には、所定の取り外し操作によって外枠１０１と中間ブロック１０３との接続状態を解除する機能が設けられ、中間ブロック１０３を含むパ

チンコ機１００の本体部分が外枠１０１に対して取り外し可能に取り付けられている。例えば、外枠１０１に対して中間ブロック１０３を一定量以上開放し、且つ、上方側へ一定量移動させるという所定の取り外し操作をすることにより、外枠１０１に対する中間ブロック１０３の接続状態が解除される。これにより、外枠１０１に対してパチンコ機１００の本体部分が取り外し可能とされている。

【００１６】
中間ブロック１０３に対して前側には、前ブロック１０２が重なるようにして配置され、正面視左側に設けられる前ブロック支持機構１３１，１３２によって中間ブロック１０３と前ブロック１０２とが接続されている。前ブロック支持機構１３１，１３２は、中間ブロック支持機構１２１，１２２と同様の構成とされ、中間ブロック１０３に対して前ブロック１０２を前方へ回動可能に支持し、且つ、所定の取り外し操作により取り外し可能に構成されている。

【００１７】
中間ブロック１０３に対して後側には、後ブロック１０４が重なるようにして配置され、正面視左側に設けられる後ブロック支持機構１３６，１３７（図８参照）によって中間ブロック１０３と後ブロック１０４とが接続されている。後ブロック支持機構１３６，１３７には、中間ブロック支持機構１２１，１２２及び前ブロック支持機構１３１，１３２と同様の構成とされ、中間ブロック１０３に対して後ブロック１０４を後方へ回動可能に支持し、且つ、所定の取り外し操作により取り外し可能に支持する構成とされている。

【００１８】
また、パチンコ機１００には、外枠１０１に対する中間ブロック１０３の開閉を規制する中間ブロック施錠機構と、中間ブロック１０３に対する前ブロック１０２の開閉を規制する前ブロック施錠機構と、中間ブロック施錠機構及び前ブロック施錠機構の解錠や施錠を行うために操作される錠操作機構とが設けられている。また、図３に示すように、中間ブロック１０３には、前ブロック１０２の開口を通してパチンコ機１００の前面側に露出する錠操作機構としてのキーシリンダ１４１が設けられている。

【００１９】
キーシリンダ１４１に対する所定の操作として、操作キー（図示せず）による右回転操作をした場合には、中間ブロック１０３に設けられた中間ブロック施錠機構の可動部１４３が作動する。これにより、中間ブロック施錠機構の一部として外枠１０１に設けられた被係合部１４２と可動部１４３との係合が解除されて、中間ブロック１０３は外枠１０１に対して開閉許容状態となる。

【００２０】
一方、キーシリンダ１４１に対する所定の操作キーによる左回転操作に応じて、中間ブロック１０３に設けられた前ブロック施錠機構の可動部１４４が作動する。これにより、前ブロック施錠機構の一部として前ブロック１０２に設けられた被係合部１４５と可動部１４４との係合が解除されて、前ブロック１０２は中間ブロック１０３に対して開閉許容状態となる。

【００２１】
また、パチンコ機１００には、中間ブロック１０３に対する後ブロック１０４の開閉を規制する後ブロック開閉規制機構が設けられている。この後ブロック開閉規制機構により、中間ブロック１０３に対して後ブロック１０４は、開閉が禁止された状態（開閉禁止状態）と開閉が許容された状態（開閉許容状態）とを所定の操作によって切り替え可能とされている。

【００２２】
後ブロック開閉規制機構は、例えば、図４に示すように、中間ブロック１０３に設けられる２つの開閉規制部１５０Ａ，１５０Ｂと、後ブロック１０４に設けられる１つの開閉規制部１５０Ｃとによって構成されている。これら３つの開閉規制部１５０Ａ～１５０Ｃには、回転操作が可能な回動片１５１Ａ～１５１Ｃが設けられている。回動片１５１Ａ～１５１Ｃは、回転操作により、後ブロック１０４の閉鎖状態において前後に重なるように配

置される開口部分との係合状態が変化し、これにより、開閉禁止状態に対応した開閉禁止姿勢と、開閉許容状態に対応した開閉許容姿勢とを切り替え操作可能とされている。全ての回動片１５１Ａ～１５１Ｃを開閉許容姿勢にすると各回動片１５１Ａ～１５１Ｃが開口を通過可能となって、後ブロック１０４が中間ブロック１０３に対して開閉許容状態となる。なお、開閉禁止姿勢及び開閉許容姿勢としては、開閉禁止状態と開閉許容状態が回動片１５１Ａ～１５１Ｃの位置及び向きの少なくともいずれかの変化により切り替えられれば良く、一定位置で回転のみする構成としても良いし、一定方向に移動する構成としても良いし、移動と回転との組合せにより動作する構成としても良い。以下、各装置における構成部材が複数の姿勢の間を移行する場合における姿勢の変化についても同様とする。

【００２３】

３つの回動片１５１Ａ～１５１Ｃのうち、それらの一部に相当する２つの回動片１５１Ａ，１５１Ｂは、図２に示すように、後ブロック１０４の開閉禁止状態において後ブロック１０４に形成された開口を通してパチンコ機１００の背面側に露出し、残り部分に相当する１つの回動片１５１Ｃは、図６に示すように、中間ブロック１０３の前側に露出している。このため、パチンコ機１００の背面側、又は中間ブロック１０３の前面側といった一方側からの操作だけでは、全ての回動片１５１Ａ～１５１Ｃを開閉許容姿勢に切り替えることはできず、これにより、防犯性が高められている。

【００２４】

また、パチンコ機１００には、中間ブロック１０３から前ブロック１０２への遊技球の移動を規制する遊技球移動規制機構が設けられている。遊技球移動規制機構は、例えば、図３及び図６に示すように、中間ブロック１０３に設けられた流下規制片１６１と、前ブロック１０２に設けられた規制変更部１６２との組合せにより構成され、前ブロック１０２が位置する前方側へ流下規制片１６１がコイルバネ（図示せず）により付勢される構成とされている。

【００２５】

中間ブロック１０３に対して前ブロック１０２が閉鎖された状態（前ブロック１０２の閉鎖状態）においては、流下規制片１６１は、遊技球の流下を許容する移動許容状態とされ、具体的には、規制変更部１６２により中間ブロック１０３の後方側へ押圧されて押し込まれる。流下規制片１６１は、移動許容状態において中間ブロック１０３から前ブロック１０２に遊技球を誘導するための誘導通路（図示せず）に対して後側にずれて配置される。これにより、前ブロック１０２の閉鎖状態においては、中間ブロック１０３から前ブロック１０２への遊技球の移動が許容される。

【００２６】

一方、中間ブロック１０３に対して前ブロック１０２が開放された状態（前ブロック１０２の開放状態）においては、規制変更部１６２による流下規制片１６１の押圧が解除され、前ブロック１０２の閉鎖状態に比べて流下規制片１６１が前ブロック１０２側へ突出する移動禁止状態とされる。流下規制片１６１は、移動禁止状態において誘導通路内に突出し、下流側への遊技球の流下を阻止する。これにより、中間ブロック１０３から前ブロック１０２への遊技球の移動が禁止される。

【００２７】

また、パチンコ機１００には、図２に示すように、例えば中間ブロック１０３の後側であって回動先端側（背面視左側）における下端部に、外枠１０１に対して中間ブロック１０３が閉鎖されているか否かを検出する開閉検出スイッチ１０８が設けられ、また、図３に示すように、例えば中間ブロック１０３の前側であって回動先端側（正面視右側）における下端部に、中間ブロック１０３に対して前ブロック１０２が閉鎖されているか否かを検出する開閉検出スイッチ１０９が設けられている。

【００２８】

次に、前ブロック１０２、中間ブロック１０３及び後ブロック１０４の各構成について順に説明する。

【００２９】

前ブロック１０２は、図１及び図３に示すように、パチンコ機１００の前面の略全体を形成し、前後方向に厚みを有する略長方形状の部材であり、パチンコ機１００の前側表面部分を装飾する前面装飾手段としての機能を有している。前ブロック１０２は、合成樹脂製の基枠２０１を主体に構成され、基枠２０１の前後に複数の機能部品を取り付けて構成されている。基枠２０１の前面側には、パチンコ機１００の前面を形成する前面装飾体２１０が、前ブロック１０２の正面視中央部分を含んで形成される開口２１０Ａの外縁に沿って開口２１０Ａを囲った状態にして取り付けられている。前ブロック１０２を構成する基枠２０１と前面装飾体２１０とを組み合わせた状態においては、前面装飾体２１０が取り付けられた外周部を除いた広範囲にわたって開口２１０Ａが前後方向に貫通形成される。この開口２１０Ａを通じて、前ブロック１０２の後側に位置する遊技盤４００を含む中間ブロック１０３が遊技者から視認可能に構成されている。

【００３０】

また、前ブロック１０２には、図１及び図３に示すように、開口２１０Ａを塞ぐように基枠２０１の背面側に設けられた中央パネル２２０と、遊技球を貯留する主貯留機構２３０と、遊技球を貯留する補助貯留機構２４０と、主貯留機構２３０に貯留されている遊技球を発射するために遊技者によって操作される発射操作装置２５０とを備えている。

【００３１】

また、前ブロック１０２には、図１及び図５に示すように、前面装飾体２１０の一部として、開口２１０Ａの周縁を囲う開口周縁部２１１と、開口２１０Ａに対して下側において前方に突出する上側突出部２１７と、上側突出部２１７に対して下側に位置して前方に突出する下側突出部２１８と、下側突出部２１８の右側であって上側突出部２１７及び下側突出部２１８より奥側に位置する概ね平坦な領域で構成されて発射操作装置２５０が配置される平坦部２１９とが形成されている。上側突出部２１７には、主貯留機構２３０が配置され、下側突出部２１８には、補助貯留機構２４０が配置される。

【００３２】

中央パネル２２０は、基枠２０１と前面装飾体２１０とを組み合わせた状態において前後方向に貫通形成される開口２１０Ａを塞ぎつつ後方側を視認可能とするカバー体としての機能を有している。中央パネル２２０は、例えば、図１及び図３に示すように、基枠２０１の後方側から取着されるパネル枠２２１（図３参照）と、パネル枠２２１の前側に嵌め込まれた光透過性の前方板２２２（図１参照）と、パネル枠２２１の後側に前方板２２２と所定の間隙を隔てて略平行に嵌め込まれた光透過性の後方板２２３（図３参照）とを備えている。

【００３３】

主貯留機構２３０は、遊技進行に応じて獲得した遊技球や、遊技場から貸し出された遊技球を貯留する機能を有している。主貯留機構２３０は、例えば、図１に示すように、貯留部２３１と、球抜き機構（図示せず）と、その球抜き機構を作動させる球抜き操作部材２３２とを備えている。貯留部２３１には、パチンコ機１００の内部から貯留部２３１へ遊技球を流入させる流入口２３１Ａと、貯留部２３１からパチンコ機１００の内部へ遊技球を流出させる流出口（図示せず）と、流出口より上流側に形成される放出口（図示せず）とが設けられている。この放出口の開放により貯留部２３１から遊技球がパチンコ機１００の内部に取り込まれることなく遊技者側に放出される。球抜き機構は、遊技球の放出先を、流出口と放出口との間で切り換える機能を有している。

【００３４】

遊技進行に応じて獲得した遊技球や、後述する貸出操作装置２９２に対する貸出操作に応じて貸し出された遊技球は、主に流入口２３１Ａを通して貯留部２３１に流入する。また、貯留部２３１は、上方側に開口形成されており、この開口部分を通じて、遊技者が所有する遊技球が手操作により投入されたり、遊技場において貸し出される遊技球が供給されたりする。

【００３５】

貯留部２３１に流入した遊技球は一列に整列させられながら流出口及び放出口の形成され

ている側（図１の右上側）へ順次に案内される。球抜き操作部材２３２に対する球抜き操作（例えば、押下操作）が行われていない場合には遊技球は流出口を通して後述する発射装置３３０（図３参照）に誘導される。一方、球抜き操作部材２３２に対する球抜き操作が行われている場合には、遊技球は放出口を通して補助貯留機構２４０（図１参照）に誘導される。

【００３６】

補助貯留機構２４０は、図１及び図５に示すように、遊技球の流入口２４１Ａ，２４１Ｃ（図５参照）及び放出口２４１Ｂ（図１参照）を有する貯留部２４１と、放出口２４１Ｂを開閉させる球抜き機構２４３と、その球抜き機構２４３を作動させる球抜き操作部材２４２とを備えている。遊技進行に応じて獲得した遊技球等は主に主貯留機構２３０に流入するが貯留部２３１が満杯であれば流入口２４１Ａを通して貯留部２４１に流入する。また、球抜き操作部材２３２に対する球抜き操作に応じても、遊技球は流入口２４１Ｃを通して貯留部２３１から貯留部２４１に流入する。

【００３７】

貯留部２４１の底面は放出口２４１Ｂに向けて下降傾斜している。球抜き操作部材２４２に対する球抜き操作（例えば、押圧操作）によって放出口２４１Ｂを開放すると、貯留部２４１に貯留されている全ての遊技球を順次にパチンコ機１００の外部に放出できる。なお、球抜き操作部材２４２に対する球抜き操作によって放出口２４１Ｂが完全に開放された場合には、球抜き操作部材２４２に対する復帰操作（例えば、再度の押圧操作）がなされるまで、その開放状態に維持される。流入口２４１Ａの奥方には貯留部２４１に過剰に遊技球が貯留されているか否かを検出する球溢れスイッチ２４９（図１０参照）が設けられている。

【００３８】

発射操作装置２５０は、図１及び図５に示すように、前面装飾体２１０の平坦部２１９から前方に突出する台座２５１と、台座２５１の周囲に設けられた回動自在な発射ハンドル２５２と、発射ハンドル２５２の回転操作量を検出する可変抵抗器２５３（図１０参照）と、発射ハンドル２５２に遊技者が接触していることを検出する接触センサ２５４（図１０参照）と、発射ハンドル２５２の回転操作に伴う遊技球の射出を遊技者の操作によって無効化する発射停止スイッチ２５５（図５参照）とを含んでいる。遊技者によって発射ハンドル２５２が回転操作されると、その回転操作量に対応する強度で発射装置３３０（図３参照）から遊技球が遊技盤４００（図３参照）に向けて射出される。なお、接触センサ２５４によって発射ハンドル２５２と遊技者との接触が検出されていない場合や、発射停止スイッチ２５５の操作によって発射操作が無効化されている場合には、発射ハンドル２５２が回転操作されていても発射装置３３０から遊技球は射出されない。

【００３９】

また、前ブロック１０２における前面装飾体２１０の奥方には、枠発光装置２７１～２７５（図１０参照）が設けられている。枠発光装置２７１～２７５は、前面装飾体２１０の開口周縁部２１１に対して奥側に重なるようにして配置され、基枠２０１に取り付けられている。開口周縁部２１１は、図５に示すように、上側中央縁部２１１Ａと、上側中央縁部２１１Ａに対して左右両側に位置する左上側縁部２１１Ｂ及び右上側縁部２１１Ｃと、左上側縁部２１１Ｂに対して下側に位置する左側縁部２１１Ｄと、右上側縁部２１１Ｃに対して下側に位置する右側縁部２１１Ｅとを発光部として有し、それぞれの発光部に対応して枠発光装置２７１～２７５が設置されている。

【００４０】

枠発光装置２７１～２７５は、上側中央縁部２１１Ａに対応する上中央枠発光装置２７１と、左上側縁部２１１Ｂに対応する左上枠発光装置２７２と、右上側縁部２１１Ｃに対応する右上枠発光装置２７３と、左側縁部２１１Ｄに対応する左側枠発光装置２７４と、右側縁部２１１Ｅに対応する右側枠発光装置２７５（図１０参照）とにより構成されている。枠発光装置２７１～２７５の各々は、１又は複数の発光手段としての発光ダイオード（ＬＥＤ）と、ＬＥＤを制御するための抵抗等の電子部品と、これら電子部品を一体化して

電気的に接続するプリント基板とを有している。

【００４１】

また、前ブロック１０２には、図５に示すように、例えばその開口周縁部２１１の上部に、左上音響出力口２１１Ｆと、右上音響出力口２１１Ｇとが設けられ、また、それら左上音響出力口２１１Ｆ及び右上音響出力口２１１Ｇのそれぞれに対応して左上音響装置２８１及び右上音響装置２８２（図３及び図１０参照）が設けられている。左上音響装置２８１及び右上音響装置２８２は、前面装飾体２１０の開口周縁部２１１の奥方（後方）に位置するようにして基枠２０１に取り付けられている。

【００４２】

また、前ブロック１０２には、図１に示すように、例えば上側突出部２１７の上面右側部分に、遊技球貸出装置２９０が設けられている。遊技球貸出装置２９０は、パチンコ機１００に並んで配置されるカードユニット（図示せず）に投入された紙幣やカード等の残額に応じた数値を表示する度数表示装置２９１と、遊技球の貸し出しを受ける際に遊技者によって操作される貸出操作装置２９２と、カードユニットに投入された紙幣やカード等を返却させる際に遊技者によって操作される返却操作装置２９３とを含んでいる。カードユニットに紙幣やカード等を投入して、それらの金額に対応する数値が度数表示装置２９１に表示されている有効状態において、貸出操作装置２９２に対して貸出操作が行われると、貸出操作に応じて所定の個数の遊技球が後ブロック１０４の払出装置５４０（図８参照）から貸し出され、遊技球の貸し出しに伴って度数表示装置２９１の表示が更新される。一方、有効状態において返却操作装置２９３に対して返却操作が行われると、返却操作に応じて残額に対応する紙幣の等価物や残額を記録したカードがカードユニットから返却される。

【００４３】

また、前ブロック１０２には、図１に示すように、遊技者によって発射操作とは別の入力操作が可能な入力操作装置２６０が設けられている。入力操作装置２６０は、例えば、押込操作が可能な押圧操作装置２６１と、回転操作が可能な回転操作装置２６２と、上下左右の方向操作が可能な選択操作装置２６３とを備えている。これら操作装置２６１～２６３により、パチンコ機１００において実行される演出を選択する演出選択操作や、パチンコ機１００の演出を実行する各装置の音量や光量を設定する装置設定操作、或いは、遊技者に関する情報を入力して前回以前の遊技に応じたパチンコ機１００の演出を実行可能とする演出設定操作等が実行可能とされ、これら操作を必要に応じて遊技者や遊技場の管理者が実行可能とされている。なお、入力操作装置２６０において遊技者が接触する入力操作部（例えば、回転操作装置２６２における円環状の回転操作部）は、モータやソレノイド等の入力操作部駆動手段によって回転、上下動、又は、振動等の動作がパチンコ機１００の制御（例えば、副制御基板９４０（図１０参照）の制御）により実行可能に構成されることが好ましく、入力操作の前後、又は、入力操作中のいずれか又は複数のタイミングで入力部分を動作させることにより、入力操作を積極的に促すなど入力操作を伴う演出を多様にすることができる。

【００４４】

次に、中間ブロック１０３について説明する。中間ブロック１０３は、前ブロック１０２と略同一サイズの略長方形状をした部材であり、前ブロック１０２と後ブロック１０４とが取り付けられることにより、パチンコ機１００の本体部分を一体化した状態にする機能を有している。中間ブロック１０３は、基枠３０１に対して遊技盤４００を含む複数の機能部品を取り付けて構成されている。

【００４５】

中間ブロック１０３は、図３及び図４に示すように、開口を有する基枠３０１と、基枠３０１の開口を覆いつつ前面側より取着される遊技盤４００（図３参照）と、基枠３０１に対して遊技盤４００を回動自在及び着脱自在に支持する遊技盤支持機構と、基枠３０１に対して遊技盤４００の位置を固定する遊技盤固定機構と、遊技盤４００に遊技球を射出する発射装置３３０（図３参照）と、遊技盤４００の背面側に装着されて遊技進行を統括的

に制御する主制御装置３７０（図４参照）と、主制御装置３７０からの命令に基づいて遊技演出や状態報知を制御する副制御装置３９０（図４参照）とを備えている。
【００４６】
基枠３０１には、図３に示すように、後述する払出装置５４０（図８参照）から放出された遊技球を前ブロック１０２に誘導する誘導通路が内部に形成される誘導通路部３０１Ａと、複数の配線（図示せず）や信号中継装置３１１が位置する開孔３０１Ｂとが設けられている。開孔３０１Ｂは、遊技盤４００より下側において前後方向に貫通する形状をなし、開孔３０１Ｂに挿通される複数の配線は、前ブロック１０２に設けられる種々の装置（例えば、枠発光装置２７１～２７５、左上音響装置２８１及び右上音響装置２８２）と、中間ブロック１０３の背面側や後ブロック１０４に設けられる装置（例えば、主制御装置３７０や副制御装置３９０）とを電気的に接続するための配線を含み、信号中継装置３１１は、その配線の一部を中継する中継基板としての機能を有している。
【００４７】
遊技盤４００は、図３に示すように、排出口４０１Ａ等の遊技球が前後に通過可能な貫通孔を有する平板状の基体４０１と、基体４０１の左下から右上に亘り滑らかに湾曲する外レール４０２と、基体４０１の右下から左上に亘り滑らかに湾曲する内レール４０３と、内レール４０３の左上側の先端に取着された戻り球防止機構４０４と、外レール４０２の右上側の先端に取着される反跳防止部材４０５とを備えている。外レール４０２は、後述する発射装置３３０から発射された遊技球を遊技領域内へ誘導するものである。戻り球防止機構４０４は、外レール４０２及び内レール４０３が平行に対向する間部分で形成される発射通路４０１Ｂの出口部分（遊技領域への入口部分）に設けられ、発射通路４０１Ｂから遊技領域内へ一旦放出された遊技球が発射通路４０１Ｂに戻ることを防止する。反跳防止部材４０５は、遊技盤４００の上部中央を越えて右側に向かった遊技球が再び上部中央を経由して左側に戻るような遊技球の大幅な反跳を防止する衝撃吸収性を有し、例えば、制振ゴム等の材料により形成されている。
【００４８】
前ブロック１０２の背面側下部には、図３に示すように、戻り球通路部１６３が形成されている。発射装置３３０から発射通路４０１Ｂの方向へ遊技球を誘導する誘導部材３３５と外レール４０２との間には間隙があり、発射装置３３０から発射されたが戻り球防止機構４０４を超えるに至らず発射通路４０１Ｂを逆戻りする遊技球は、この間隙の下方に配置される戻り球通路部１６３を介して流入口２４１Ａ（図５参照）から補助貯留機構２４０（図５参照）に返却される。
【００４９】
戻り球防止機構４０４を超えて進行した遊技球は、遊技領域に到達し、遊技領域内を自重により落下しながら移動（流下）する。遊技領域は、略円形状の外周形状をなし、遊技球の直径より僅かに大きな前後幅を有する領域を大部分とする形状に区画されている。遊技領域は、概ね、外レール４０２と内レール４０３とで外周部分が区画され、前側が中央パネル２２０の後方板２２３によって略平面状に区画され、後側が遊技盤４００の基体４０１によって略平面状に区画されている。なお、遊技領域に設けられる各種の構造物については後述する。
【００５０】
発射装置３３０は、図３に示すように、主貯留機構２３０に貯留されている遊技球を順次に発射位置に送り出す球送り機構３３１と、球送り機構３３１を駆動する球送りソレノイド３３２（図１０参照）と、発射位置に配置された遊技球を射出する発射機構３３３と、発射機構３３３を駆動する発射ソレノイド３３４（図１０参照）と、発射機構３３３から発射された遊技球を遊技盤４００の発射通路４０１Ｂに誘導する誘導部材３３５とを備えている。発射装置３３０は、上述のように発射操作装置２５０に対する発射操作に応じて作動し、発射操作装置２５０に対する発射操作に応じて発射ソレノイド３３４の駆動制御が変化して発射力が調整される。
【００５１】

主制御装置３７０は、図４に示すように、主制御基板９２０（図１０参照）と、主制御基板９２０を収容する２つ割り構造の基板ケース３７１とを備えている。主制御基板９２０は、痕跡を残さずには開封できないように封止された透光性を有する基板ケース３７１の内部に収容されている。

【００５２】

また、主制御装置３７０は、遊技盤４００の背面側に回動自在に取り付けられている。具体的には、遊技盤４００の基体４０１に対して背面側に取り付け部３７２が回動可能に連結固定され、その取り付け部３７２に主制御装置３７０が取り付けられている。これにより、主制御装置３７０の背面側（表面側）だけでなく、取り付け部３７２を回動操作することで主制御装置３７０の前面側（裏面側）も、遊技盤４００に主制御装置３７０を取り付けたままで容易に確認可能とされている。取り付け部３７２に対して主制御装置３７０は、痕跡を残さずには取り外しできないように連結しても良く、主制御装置３７０の取り外し状況を管理し易くしても良い。

【００５３】

副制御装置３９０は、副制御基板９４０（図１０参照）と、副制御基板９４０を収容する２つ割り構造の基板ケース３９１とを備えている。副制御基板９４０は、例えば、主制御基板９２０と同様に痕跡を残さずには開封できないように封止された透光性を有する基板ケース３９１の内部に収容された状態にして遊技盤４００の背面側に取り付けられている。

【００５４】

ここで、遊技盤４００において、遊技領域に配置される各種の構造物について、図７（図７（Ａ）および図７（Ｂ））を主に参照して説明する。図７（Ａ）は、遊技盤４００の正面図であり、図７（Ｂ）は、遊技盤４００における領域ＸＡの拡大正面図である。なお、図７（Ａ）および図７（Ｂ）においては、図面の理解を容易にする目的で、基体４０１の前面よりも前方側に突出する壁部の一部を太線で示している。また、参考のために、図７（Ａ）および図７（Ｂ）においては、一部の流下経路を矢印により図示し、図７（Ａ）においては、発射通路４０１Ｂを通過する遊技球の一部を図示している。

【００５５】

遊技盤４００は、図７（Ａ）に示すように、基体４０１と、遊技球の流下方向や流下速度に変化を与える釘４１１や風車４１２等の流下変化部材と、基体４０１の概ね中央に配置された中央構造体４２０と、中央構造体４２０に対して下側に配置された上始動入賞装置４３１と、上始動入賞装置４３１に対して下側に配置された第２特別図柄に係る始動装置（具体的には、下始動入賞装置４３２）と、下始動入賞装置４３２の下方に配置された大入賞装置４３３と、中央構造体４２０に対して左側であるとともに下始動入賞装置４３２の上方側（上流側）に配置された普通図柄に係る始動装置４３６Ａと、中央構造体４２０に対して右側であるとともに下始動入賞装置４３２の上方側に配置された普通図柄に係る始動装置４３６Ｂと、下始動入賞装置４３２の左側に配置された一般入賞装置４３９Ａと、下始動入賞装置４３２の右側に配置された一般入賞装置４３９Ｂとを備えている。

【００５６】

なお、上始動入賞装置４３１は、２つの入賞装置（具体的には、左側上始動入賞装置４３１Ａ及び右側上始動入賞装置４３１Ｂ）が一体化された入賞装置である。左側上始動入賞装置４３１Ａは、第１特別図柄に係る始動装置であり、右側上始動入賞装置４３１Ｂは、第２特別図柄に係る始動装置である。つまり、上始動入賞装置４３１は、第１特別図柄に係る始動装置、及び、第２特別図柄に係る始動装置としての２つの機能を有する入賞装置である。

【００５７】

上始動入賞装置４３１は、入口６１１より下流側に設けられて、入口６１１から進入した遊技球を、左側上始動入賞装置４３１Ａまたは右側上始動入賞装置４３１Ｂのいずれかに機械的に振り分ける振分部（図示せず）を備える。当該振分部は、遊技球が入口６１１から進入する毎に、遊技球の振り分け先となる始動入賞装置４３１Ａ，４３１Ｂが交互に切

り替えられるよう構成される。これにより、上始動入賞装置４３１に進入した遊技球は、基本的に、左側上始動入賞装置４３１Ａまたは右側上始動入賞装置４３１Ｂへと交互に進入する。

【００５８】

なお、上始動入賞装置４３１は、入口６１１から進入した遊技球の一部を、いずれの始動入賞装置４３１Ａ，４３１Ｂに進入させることなく、非常に低確率で上始動入賞装置４３１の左右の側面に形成された開口（図示せず）から遊技盤４００上に排出する機能を有する。入口６１１から進入した遊技球が、始動入賞装置４３１Ａ，４３１Ｂに進入することなく、排出される確率は、例えば、１／１００程度であり、好ましくは、１／１０００程度であってもよい。

【００５９】

また、遊技盤４００には、上記した上始動入賞装置４３１等に対応して遊技球の通過を検出する検出手段としてのスイッチが複数設けられており（図１０参照）、各スイッチに対応した所定領域への遊技球の進入が検出可能とされている。例えば、左側上始動入賞装置４３１Ａに進入した遊技球を検出する左側上始動入賞スイッチ４４１Ａ、右側上始動入賞装置４３１Ｂに進入した遊技球を検出する右側上始動入賞スイッチ４４１Ｂ、下始動入賞装置４３２に進入した遊技球を検出する下始動入賞スイッチ４４２、大入賞装置４３３に進入した遊技球を検出する大入賞スイッチ４４３、始動装置４３６Ａ，４３６Ｂに進入した遊技球を検出する始動スイッチ４４６Ａ，４４６Ｂ、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに進入した遊技球を各々検出する一般入賞スイッチ４４９Ａ，４４９Ｂ等が遊技盤４００に設置されている。

【００６０】

また、遊技盤４００には、不正防止のために各種センサが設けられており（図１０参照）、パチンコ機１００に発生した異常を検出可能とされている。例えば、磁気センサ４９１、振動センサ４９２、電波センサ４９３等が遊技盤４００に設置されている。

【００６１】

中央構造体４２０及び始動装置４３６Ａ，４３６Ｂの遊技球の入口部分は入球口を構成し、各入球口に進入した遊技球は遊技領域に放出される。各入賞装置、具体的には、左側上始動入賞装置４３１Ａ、右側上始動入賞装置４３１Ｂ、下始動入賞装置４３２、大入賞装置４３３及び一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂの遊技球の入口部分は入賞口を構成し、各入賞口に進入した遊技球は基体４０１に形成された貫通孔を通して基体４０１の背面側に形成された回収排出通路（図示せず）に案内される。また、各入賞装置に進入しなかった遊技球は、遊技領域の最下流側部分に設けられる排出口４０１Ａを通して回収排出通路へ案内される。回収排出通路に案内された遊技球は、パチンコ機１００から遊技場に設けられた遊技球循環装置（図示せず）に排出される。いずれかの入賞装置に遊技球が進入した場合には、入賞装置の種類に応じた所定の個数の遊技球が払出装置５４０（図８及び図９参照）から払い出される。

【００６２】

なお、各入賞装置は、他の入賞装置と別々に構成されても良いし、上始動入賞装置４３１のように、２以上の入賞装置（例えば、左側上始動入賞装置４３１Ａ及び右側上始動入賞装置４３１Ｂ）が一体化された装置によって入賞装置が構成されても良い。また、上始動入賞装置４３１等の始動装置については必ずしも遊技球が進入した場合に所定の個数の遊技球が払い出される入賞口とする必要はなく、遊技球が払い出されることなく遊技領域に再び放出される入球口としても良い。

【００６３】

一般入賞装置４３９Ａ及び一般入賞装置４３９Ｂの各々は、それらへの遊技球の進入確率を変化させず、進入した遊技球を基体４０１の背面側へ誘導する。上始動入賞装置４３１は、入口６１１への進入確率は変化させないものの、上述したように、上始動入賞装置４３１に進入した遊技球の一部は、左右の上始動入賞装置４３１Ａ，４３１Ｂのいずれにも進入することなく（すなわち、基体４０１の背面側へ誘導されることなく）、遊技盤４０

０上（すなわち、遊技領域）に排出される。
【００６４】
また、第２特別図柄に係る下始動入賞装置４３２は、その内部への遊技球の進入確率を変化させる機構を有している。なお、遊技球の進入確率を変化させる機構は、第２特別図柄に係る始動装置のみに設ける必要はなく、それに代えて、又は、それに加えて、第１特別図柄に係る始動装置、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂ、第１特別図柄に係る始動装置と第２特別図柄に係る始動装置とを含む上始動入賞装置４３１のような入賞装置のいずれか又は複数に設けても良い。また、遊技球の進入確率を変化させる機構は、電気的に駆動されるソレノイド等の駆動手段により構成しても良いし、所定領域へ入球した遊技球の自重により動作する機構に代表される機械的に動作する機構により構成しても良い。
【００６５】
第２特別図柄に係る下始動入賞装置４３２は、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入確率を変化させる下進入規制機構４５２と、下進入規制機構４５２を駆動する下進入規制ソレノイド４６２（図１０参照）とを備えている。下進入規制機構４５２は、下進入規制ソレノイド４６２によって駆動される２つの可動片を備えており、下進入規制機構４５２が進入禁止姿勢である場合には、２つの可動片が進入口（入賞口）を狭窄する（又は閉鎖する）配置をとることによって遊技球は下始動入賞装置４３２に進入できないが、下進入規制機構４５２が進入許容姿勢である場合には、２つの可動片がそれらの先端部の間隔が拡大するような配置をとることによって遊技球は下始動入賞装置４３２に進入できるようになる。下進入規制機構４５２は、普通図柄に係る始動装置４３６Ａまたは始動装置４３６Ｂへ進入した遊技球が始動スイッチ４４６Ａまたは始動スイッチ４４６Ｂで検出されることに基づく抽選（以下において「普通図柄抽選」とも称す）で当選した場合に、下進入規制ソレノイド４６２による駆動に応じて所定の回数及び所定の時間だけ進入許容姿勢に移行する。
【００６６】
大入賞装置４３３は、図７（Ａ）に示すように、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入を規制する進入規制機構４５３と、進入規制機構４５３の姿勢を変化させる進入規制ソレノイド４６３（図１０参照）とを備える入賞装置として構成される。
【００６７】
大入賞装置４３３の進入規制機構４５３が進入禁止姿勢である場合には、進入規制機構４５３が進入口（入賞口）を閉鎖することによって遊技球は大入賞装置４３３に進入できないが、進入規制機構４５３が進入許容姿勢である場合には、進入規制機構４５３が進入口を開放することによって遊技球は大入賞装置４３３に進入できるようになる。
【００６８】
なお、大入賞装置は、大入賞装置４３３のような構成である必要は必ずしもなく、例えば、非特定通路と、特定通路と、非特定通路に進入した遊技球を検出する非特定通路スイッチと、特定通路に進入した遊技球を検出する特定通路スイッチとを内部に備えるともに、非誘導姿勢と誘導姿勢との間の移行によって、当該大入賞装置に進入した遊技球を非特定通路又は特定通路に振り分ける振分機構と、当該振分機構の姿勢を変化させて遊技球の誘導先を切り換える切換ソレノイドとを備える大入賞装置であってもよい。なお、当該変形例の大入賞装置が備える上記非特定通路スイッチ、特定通路スイッチ、および切換ソレノイドは、例えば、主制御基板９２０に接続される。
【００６９】
パチンコ機１００は、大入賞装置４３３に代えて当該変形例の大入賞装置を設けた構成であってもよく、大入賞装置４３３に加えて当該変形例の大入賞装置を設けた構成であってもよい。当該変形例の大入賞装置に進入した遊技球は、振分機構が前方に突出する非誘導姿勢である場合には非特定通路に案内され、振分機構が後方に没入する誘導姿勢である場合には特定通路に誘導される。特定通路、非特定通路及び振分機構は、遊技状態の移行を多様にするために設けられ、特定通路へ遊技球が進入した場合に、遊技者に特典として有

利な遊技状態（例えば、後述する確変遊技状態）が付与されるよう構成してもよい。

【００７０】

また、下進入規制機構４５２等の内部への遊技球の進入確率を変化させる機構としての進入許容姿勢及び進入禁止姿勢としては、各機構を構成して各装置の入賞口（又は入球口）に遊技球が進入可能な特別状態と、遊技球が進入不能な通常状態とを切り替える動作部材の姿勢変化に対応し、各姿勢に応じて動作部材の位置及び向きの少なくともいずれかが異なるものであれば良い。また、下進入規制機構４５２等の遊技球の進入確率を変化させる機構として、遊技球が進入不能な状態を通常状態とする必要は必ずしもなく、通常状態においても遊技球の進入を許容し、特別状態においては通常状態より遊技球が進入し易い状態に動作部材の姿勢が変化する構成としても良い。

【００７１】

大入賞装置４３３には、大当りの抽選に当選した場合に遊技球が進入可能となる。具体的には、第１特別図柄に係る上始動入賞装置４３１へ進入した遊技球が上始動入賞スイッチ４４１で検出されることに基づく抽選（以下において「第１特別図柄抽選」とも称す）に当選した場合、又は、第２特別図柄に係る下始動入賞装置４３２へ進入した遊技球が下始動入賞スイッチ４４２で検出されることに基づく抽選（以下において「第２特別図柄抽選」とも称す）に当選した場合には、進入規制ソレノイド４６３が作動する。この作動によって所定の回数に亘り所定の時間だけ進入規制機構４５３の少なくとも一方が進入許容姿勢をとる。

【００７２】

なお、内部に非特定通路と特定通路とを備える大入賞装置において、遊技球を非特定通路または特定通路に振り分ける振分機構は、進入規制機構４５３の進入許容姿勢への移行から所定の時間後に切換ソレノイド４６５の作動に応じて誘導姿勢に移行し、更に誘導姿勢への移行から所定の時間後に切換ソレノイド４６５の停止に応じて非誘導姿勢に戻るよう構成される。

【００７３】

大入賞装置４３３が作動を開始するために必要な条件を設定するための装置（役連作動装置）を大入賞装置４３３に対して上方側（上流側）に配置する構成であってもよい。役連作動装置を設ける構成においては、大当りの抽選に当選した後には、当該役連作動装置に遊技球が通過したことを条件として、大入賞装置４３３が作動を開始する。よって、役連作動装置を設けることによって、遊技者は、大当りに当選した場合、自らの意図するタイミングで特別遊技状態を開始させることができる。なお、必ずしも役連作動装置の遊技球の通過を条件として、大入賞装置４３３のいずれかが作動を開始する構成とする必要はなく、それに代えて、又は、それに加えて、予め定めた時間の経過により大入賞装置４３３が作動を開始する構成としても良い。

【００７４】

また、遊技盤４００には、図７（Ａ）に示すように、図柄の変動表示や抽選結果を表示する表示装置４７１～４７３と、遊技の保留回数を表示する表示装置４７６～４７８とが一体化された複数の発光部を有する表示器が、遊技盤４００の一部に相当する左下部分に設けられている。複数の発光部は、各装置に対応する発光領域に予め区画され、各装置の状態が発光状態によって表示される。

【００７５】

具体的には、遊技盤４００には、第１特別図柄抽選に伴って、第１特別図柄を変動表示したり、第１特別図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１と、第２特別図柄抽選に伴って、第２特別図柄を変動表示したり、第２特別図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする第２特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２と、第１特別図柄に係る単位遊技の保留回数を表示する特別図柄保留表示装置４７６と、第２特別図柄に係る単位遊技の保留回数を表示する特別図柄保留表示装置４７７とが設けられている。第１特別図柄に係る単位遊技の権利及び第２特別図柄に係る単位遊技の権利はそれぞれ最大４回まで保留される。ここで、単位遊技とは、１

回の始動入賞に基づいて実行される１回分の遊技であり、１回の始動入賞に基づいて実行される抽選の当否判定と、その当否判定に基づいた抽選結果を表示するまでの変動表示の開始から終了までを含む一連の遊技をいう。

【００７６】

第１特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されている場合には、左側上始動入賞装置４３１Ａに進入した遊技球が左側上始動入賞スイッチ４４１Ａ（図１０参照）によって検出されたとしても第１特別図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。同様に、第２特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されている場合に、右側上始動入賞装置４３１Ｂ又は下始動入賞装置４３２に進入した遊技球が右側上始動入賞スイッチ４４１Ｂ（図１０参照）又は下始動入賞スイッチ４４２（図１０参照）によって検出されたとしても第２特別図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。

【００７７】

第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２の各々は、複数の発光部で構成されており、主制御基板９２０（図１０参照）によって制御される。第１特別図柄の表示及び第２特別図柄の表示の各々は、複数の発光部の発光パターン（発光色を含む発光状態（消灯、点灯、点滅）の組合せ）によって表現される。第１特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７６及び第２特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７７は、２個の単色の発光部の発光状態（消灯、点灯、点滅）の組合せによって保留回数を表示する。

【００７８】

また、遊技盤４００には、普通図柄抽選に伴って、普通図柄を変動表示したり、普通図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする普通図柄表示装置４７３と、普通図柄に係る単位遊技の権利の保留回数を表示する普通図柄保留表示装置４７８とが設けられている。普通図柄に係る単位遊技の権利は最大４回まで保留される。普通図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されている場合には、始動装置４３６Ａ，４３６Ｂに進入した遊技球が始動スイッチ４４６Ａ，４４６Ｂによって検出されたとしても普通図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。

【００７９】

普通図柄表示装置４７３は、複数の発光部で構成されており、主制御基板９２０（図１０参照）によって制御される。普通図柄は、複数の発光部の発光パターンによって表現される。また、普通図柄保留表示装置４７８は、２個の単色の発光部の発光状態（消灯、点灯、点滅）の組合せによって保留回数を表示する。

【００８０】

また、遊技盤４００には、中央構造体４２０の後方に重なるようにして、第１特別図柄及び第２特別図柄に係る単位遊技において、装飾図柄を変動表示したり、装飾図柄を確定表示したりする装飾図柄表示装置４７９が設けられている。装飾図柄の変動表示及び確定表示は、副制御基板９４０により制御され、主制御基板９２０による第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示及び確定表示と同期している。装飾図柄の変動表示においては、第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示よりも複雑かつ多様な演出が実行される。なお、第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示及び確定表示と装飾図柄の変動表示及び確定表示とは、必ずしも完全に一致するタイミングで変動開始したり、確定表示として停止表示をしたりする必要はなく、各タイミングに僅かな時間差を設けつつ略同じタイミングで変動を開始し、略同じタイミングで確定表示が行われる設定としても良い。

【００８１】

また、遊技盤４００は、各種の構造物の裏側に設けられた盤面発光装置４９０（図１０参照）を備えており、盤面発光装置４９０は、副制御基板９４０による制御に基づいて遊技進行に伴う各種の発光演出や発光による状態報知を実行する。

【００８２】

ここで、各種の遊技状態及び遊技状態間の移行について説明する。通常時の遊技状態（以下において「通常遊技状態」とも略記する）は、第１特別図柄、第２特別図柄及び普通図

柄の変動表示時間が長い状態（以下において「非時短状態」とも称す）に対応する。
【００８３】
第１特別図柄抽選又は第２特別図柄抽選において大当りの種類（大当り種別）が所定の種類である大当りに当選した場合には、特別遊技状態後に、第２特別図柄及び普通図柄の変動表示時間が非時短状態よりも短い状態（以下において「時短状態」とも称す）であって、かつ、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選における大当りの当選確率が通常遊技状態より高い状態（以下において「特図高確率状態」とも称す）である遊技状態へ移行する。以下においては、時短状態、かつ、特図高確率状態である遊技状態を「確変遊技状態」とも称する。
【００８４】
ここで、本実施形態のパチンコ機１００においては、各特別図柄抽選により選択可能な大当りは１種類であり、各特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、１００％の確率で、特別遊技状態後に確変遊技状態へ移行する。なお、大当りの種類（大当り種別）として、特別遊技状態後に確変遊技状態へ移行する大当りと、特別遊技状態後に確変遊技状態とは異なる遊技状態へ移行する大当りとを設ける構成であってもよい。
【００８５】
特別遊技状態後に移行した確変遊技状態は、第１特別図柄及び第２特別図柄に係る単位遊技の総数が所定の回数（例えば、１０回）となるまで維持可能とされ、当該単位遊技の総数が所定の回数に達すると、時短状態であって、かつ、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選における大当りの当選確率が通常遊技状態と同一の状態（以下において「特図低確率状態」とも称す）である遊技状態へ移行する。なお、以下においては、時短状態であり、かつ、特図低確率状態である遊技状態を「時短遊技状態」とも称す。
【００８６】
より詳細には、本実施形態のパチンコ機１００において、確変遊技状態において第１特別図柄及び第２特別図柄に係る単位遊技の総数が所定の回数に達した場合には、時短遊技状態であり、かつ、普通図柄抽選による当選確率が通常遊技状態より高い状態（以下において「普図高確率状態」とも称す）である遊技状態に移行する。以下においては、確変遊技状態後に移行する普図高確率状態の時短遊技状態を「確変後時短遊技状態」とも称す。
【００８７】
詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機１００においては、遊技状態が通常遊技状態であるときに第１特別図柄抽選又は第２特別図柄抽選において所定のハズレ結果（大当り当選でない結果）が選択された場合には、時短遊技状態であり、かつ、普通図柄抽選による当選確率が通常遊技状態と同一の状態（以下において「普図低確率状態」とも称す）である遊技状態に移行する。以下においては、遊技状態が通常遊技状態であるときに第１特別図柄抽選又は第２特別図柄抽選において所定のハズレ結果（後述する「時短ありハズレ」）が選択された場合に移行する普図低確率状態の時短遊技状態を「低確率時短遊技状態」とも称す。
【００８８】
時短遊技状態（確変後時短遊技状態、低確率時短遊技状態）は、第１特別図柄及び第２特別図柄に係る単位遊技の総数が所定の回数（例えば、５０回）となるまで維持可能とされ、当該単位遊技の総数が所定の回数に達した後は、通常遊技状態に戻る。
【００８９】
なお、本実施形態のパチンコ機１００においては、確変遊技状態は、第１特別図柄及び第２特別図柄に係る単位遊技の総数が所定の回数（例えば、１０回）に達した後に時短遊技状態（確変後時短遊技状態）に移行する構成としたが、当該単位遊技の総数が所定の回数に達した後に通常遊技状態に戻る構成であってもよい。
【００９０】
また、本実施形態のパチンコ機１００においては、第１特別図柄抽選又は第２特別図柄抽選において大当りに当選した場合に特別遊技状態の後に確変遊技状態へ移行し、第１特別図柄及び第２特別図柄に係る単位遊技の総数が所定の回数に達した後に時短遊技状態へ移

行する構成としたが、内部に非特定通路と特定通路とを備える大入賞装置を備えるパチンコ機１００において、第１特別図柄抽選又は第２特別図柄抽選における当選に基づいて移行する特別遊技状態中に遊技球が特定通路（大入賞装置の内部通路）へ進入するか否かに対応して、特別遊技状態後に移行する遊技状態が異なる構成であってもよい。例えば、特別遊技状態中に遊技球が特定通路へ進入しなかった場合には時短遊技状態へ移行し、その一方で、特別遊技状態中に遊技球が特定通路へ進入した場合には確変遊技状態へ移行する構成であってもよい。

【００９１】

なお、遊技状態及び遊技状態間の移行について、必ずしも上述した構成とする必要はなく、例えば、特図高確率状態が次回の大当りの当選まで継続する構成としても良いし、他の内容によって上記遊技状態の少なくとも１つを構成しても良いし、上述した各遊技状態とは別の遊技状態を更に含む構成としても良いし、上述した条件とは異なる条件によって遊技状態間が移行する構成としても良い。

【００９２】

次に、遊技盤４００の主要な装置の動作について概ね時系列に沿って説明する。主制御基板９２０においては、特別図柄（第１特別図柄及び第２特別図柄で共通）に係る当選乱数、大当り図柄乱数、停止パターン乱数、各種の変動パターン乱数が生成されており、各種の遊技状態において第１特別図柄に係る始動入賞装置である左側上始動入賞装置４３１Ａに進入した遊技球が左側上始動入賞スイッチ４４１Ａ（図１０参照）によって検出された場合に第１特別図柄の始動入賞となる。第１特別図柄の始動入賞時に、第１特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていない場合には、特別図柄に係る当選乱数、大当り図柄乱数及び停止パターン乱数が取得されて、主制御基板９２０のＲＡＭの所定の領域に格納される。

【００９３】

第１特別図柄の始動入賞に基づいて取得された乱数による単位遊技は、特別遊技状態中でなく、第１特別図柄又は第２特別図柄に係る単位遊技中でもなく、第１特別図柄に係る単位遊技の権利が保留されていない場合には、それらの乱数の格納の直後に開始される。また、特別遊技状態中でない場合であっても、第１特別図柄又は第２特別図柄に係る単位遊技中や第１特別図柄又は第２特別図柄に係る単位遊技の権利が保留されている場合には、今回の入賞より前に保留されていた全ての特別図柄（第１特別図柄及び第２特別図柄）に係る単位遊技の終了後に、今回の始動入賞に基づく単位遊技が開始される。特別遊技状態中に第１特別図柄の始動入賞に基づいて各乱数が取得された場合には、その乱数による単位遊技は、特別遊技状態後において今回の始動入賞より前に保留されていた全ての特別図柄に係る単位遊技の後に開始される。

【００９４】

また、第１特別図柄の始動入賞に基づいて取得された乱数による単位遊技は、第２特別図柄に係る全ての単位遊技の終了後に開始される。すなわち、今回の始動入賞の後に第２特別図柄の始動入賞に基づいて各乱数が取得された場合には、その第２特別図柄の始動入賞に基づく単位遊技が優先して実行される。なお、必ずしも第２特別図柄の始動入賞に基づく単位遊技が第１特別図柄に係る単位遊技に優先して実行される構成とする必要はなく、始動入賞の順に第１特別図柄と第２特別図柄に係る単位遊技優位制御が実行される構成であっても良いし、２つの特別図柄が択一的でなく同時に変動可能な構成であっても良い。

【００９５】

第１特別図柄の始動入賞に基づく第１特別図柄抽選において大当りに当選している場合には、更に、取得された大当り図柄乱数に基づいて第１特別図柄抽選の大当り当選に対応する停止図柄（大当り図柄）の種類が決定される。この停止図柄の種類と大当りの種類とが対応し、例えば、進入規制機構４５３が進入許容姿勢をとる回数に相当するラウンド数（例えば、６ラウンドと１６ラウンド）や、特別遊技状態後に移行する遊技状態（例えば、確変遊技状態へ移行させるか否か）といった遊技状態の種類に対応して大当りの種類が設定され、その種類に対応して大当り図柄が設定されている。第１特別図柄抽選において大

当りに当選しなかった場合には、大当り図柄とは別のハズレ図柄が停止図柄として設定される。

【００９６】

なお、本実施形態のパチンコ機１００においては、大当りの種類として、特別遊技状態の終了後に確変遊技状態を経由して通常遊技状態へと移行する大当り（確変大当り）が設けられている。大当りの種類は、必ずしも、本実施形態のように１種類である必要はなく、ラウンド数や、特別遊技状態後に移行する遊技状態といった遊技状態の種類に対応して大当りの種類が複数種類設定される構成であってもよく、その種類毎に大当り図柄が設定される構成であってもよい。

【００９７】

第１特別図柄抽選の後に、現在の遊技状態、抽選結果、停止パターン乱数の値、各種の変動パターン乱数の値、第１特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数に基づいて、第１特別図柄の変動表示時間が決定されると共に、装飾図柄の変動パターンが選択される。その後、第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１における第１特別図柄の変動表示及び装飾図柄表示装置４７９における装飾図柄の変動表示（変動演出）が開始され、第１特別図柄にあっては変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続され、装飾図柄にあっては変動表示時間に亘って変動パターンに従った変動表示が継続される。その後、変動表示時間の経過に伴って、第１特別図柄に係る停止図柄が確定表示され、また、装飾図柄として第１特別図柄の停止図柄に対応する図柄が確定表示される。第１特別図柄及び装飾図柄の確定表示は少なくとも所定の一定時間に亘って継続される。

【００９８】

ここで、装飾図柄の変動表示は、装飾図柄表示装置４７９の表示画面上で識別情報としての数字やキャラクタによって構成される図柄が縦方向や横方向或いはＬ字形などの所定の経路に沿って並んでスクロールする図柄列を用いて実行してもよいし、図柄が一定の箇所で回転しつつ別の図柄に更新されるような図柄列を用いて実行してもよい。また、装飾図柄の変動表示としては、図柄の変動表示に限らず、キャラクタの見た目を異ならせて行われる演出表示によって識別情報の変動表示を構成してもよい。また、装飾図柄表示装置４７９の表示画面の複数箇所に、識別情報の変動表示を実行する部分を設けてもよく、例えば、中央部分に大きく表示される識別情報としての図柄と、表示画面の角部分に小さく表示される別の図柄とを用いて変動表示を行うようにしてもよい。

【００９９】

第１特別図柄に係る停止図柄が大当り図柄である場合には、第１特別図柄の確定表示後に、遊技状態は特別遊技状態に移行する。特別遊技状態においては、大入賞装置４３３の進入規制機構４５３が、大当りの種類に応じた所定の順序で所定の回数だけ進入許容姿勢となる。進入規制機構４５３における各回の進入許容姿勢中において、所定の個数（例えば、８個）の遊技球が大入賞スイッチ４４３によって検出された場合、又は、所定の最大進入許容時間（例えば、２９．５秒）が経過した場合には、進入規制機構４５３は進入禁止姿勢に移行する。その後、所定の進入禁止時間の経過後に、再度、進入規制機構４５３が進入許容姿勢に復帰する。この進入規制動作が大当りの種類に対応した所定の順序で所定の回数だけ繰り返される。

【０１００】

進入規制機構４５３は、特別遊技状態中においていずれか一方のみが進入許容姿勢をとる構成とされ、特別遊技状態の開始から所定の待機時間が経過した後（オープニング期間後）に初回の進入許容姿勢に一方が移行する。また、最終回の進入禁止姿勢への復帰から所定の進入禁止時間が経過し、更にその後に所定の待機時間が経過した後（エンディング期間後）に特別遊技状態は終了する。特別遊技状態の終了後には、上述のように、時短遊技状態又は確変遊技状態に移行する。

【０１０１】

各種の遊技状態において、第２特別図柄に係る右側上始動入賞装置４３１Ｂ又は下始動入賞装置４３２に進入した遊技球が右側上始動入賞スイッチ４４１Ｂ（図１０参照）又は下

始動入賞スイッチ４４２によって検出された場合に第２特別図柄の始動入賞となる。第２特別図柄の始動入賞に基づく単位遊技の制御は、上述した第１特別図柄に係る制御と同様に実行される。すなわち、第２特別図柄の始動入賞時に第２特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていなければ、特別図柄に係る各乱数が取得されて、この始動入賞に基づく単位遊技が実行される。また、第２特別図柄抽選に応じた停止図柄の決定、装飾図柄の変動パターンの選択、変動表示の実行、及び、遊技状態の移行制御等についても、第１特別図柄に係る制御と同様に実行される。

【０１０２】

各種の遊技状態において、始動装置４３６Ａまたは始動装置４３６Ｂに進入した遊技球が始動スイッチ４４６Ａまたは始動スイッチ４４６Ｂによって検出された場合、普通図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていなければ、普通図柄に係る当選乱数が取得されて、主制御基板９２０のＲＡＭの所定の領域に格納される。このとき、普通図柄に係る単位遊技中でなければ、その格納の直後に、その取得された普通図柄に係る単位遊技が開始される。一方、普通図柄に係る単位遊技中であれば、既得の普通図柄に係る単位遊技の権利に基づく単位遊技の終了後に、その取得された普通図柄に係る単位遊技が開始される。

【０１０３】

普通図柄に係る単位遊技においては、当選乱数の値に基づいて当選したか否かが判定され、当選した場合には、停止図柄として所定の当り図柄が設定される。一方、普通図柄抽選において当選しなかった場合には、停止図柄として所定のハズレ図柄が設定される。普通図柄抽選後に、普通図柄表示装置４７３において普通図柄の変動表示が開始され、非時短状態にあっては所定の変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続され、時短状態にあっては非時短状態よりも短い所定の変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続される。遊技状態に応じた所定の時間の経過に伴って、普通図柄に係る停止図柄が一定時間に亘って確定表示される。

【０１０４】

普通図柄に係る停止図柄が当り図柄である場合には、普通図柄の確定表示後に、下始動入賞装置４３２の下進入規制機構４５２が少なくとも１回は進入許容姿勢に移行する。具体的には、非時短状態（通常遊技状態及び特別遊技状態）において当選した場合には、下始動入賞装置４３２が所定の最大進入許容時間（例えば、略０．１秒）に亘って進入許容状態へ移行し、時短状態（時短遊技状態及び確変遊技状態）における当選の場合には、下始動入賞装置４３２が非時短状態の場合より長い所定の最大進入許容時間（例えば、略４．８秒）に亘って間欠的に（例えば、３回に分けて）進入許容姿勢に移行する。但し、所定の個数（例えば、１０個）の遊技球が下始動入賞スイッチ４４２によって検出された場合には、下進入規制機構４５２は最大進入許容時間の経過を待たずに進入禁止姿勢に移行し、また、進入許容姿勢への移行回数が所定の回数に到達していなくても、今回の普通図柄に係る単位遊技における下始動入賞装置４３２の動作が終了する。

【０１０５】

次に、本実施形態のパチンコ機１００の遊技性について説明する。下始動入賞装置４３２への始動入賞に基づく第２特別図柄抽選（以下、この抽選を「下側特別図柄抽選」と称することがある）を受けるためには、まず、普通図柄抽選において当選しなければならず、更に、その当選に基づく下始動入賞装置４３２の進入許容状態において遊技球が下始動入賞装置４３２へ進入しなければならない。通常遊技状態における普通図柄に係る当りの当選確率は時短遊技状態における当選確率と同一であるが、通常遊技状態における当りの当選に基づく下始動入賞装置４３２の進入許容状態の滞在時間（例えば、略０．１秒）が時短状態における滞在時間（例えば、略２秒）に比べて極めて短く設定されているために、通常遊技状態において、下側特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会は、上始動入賞装置４３１（左側上始動入賞装置４３１Ａ、右側上始動入賞装置４３１Ｂ）への始動入賞に基づく第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選（以下、これらの抽選を「上側特別図柄抽選」と称することがある）を受けられる単位時間当りの機会よりも大幅に小さい。逆

に、時短遊技状態や確変遊技状態等の時短状態においては、下側特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会は、上側特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会よりも大幅に大きい。

【０１０６】

したがって、遊技者は、上側特別図柄抽選において大当りに当選し、それによって、特別遊技状態後の確変遊技状態への移行を目指して遊技する。一方、時短遊技状態及び確変遊技状態においては、各遊技状態が終了する前に下側特別図柄抽選において大当りに当選することを目指して遊技する。

【０１０７】

遊技盤４００には、遊技球が流下する遊技領域の中央部に中央構造体４２０が設けられており、遊技者による発射ハンドル２５２の回転操作量（遊技球の発射強度）に応じて、発射通路４０１Ｂから遊技領域に進入した（放出された）遊技球を、中央構造体４２０に対して左側（遊技領域の入口に近い側）または右側（遊技領域の入口から離れる側）に振り分け可能に構成される。これにより、パチンコ機１００においては、主に中央構造体４２０の左側から遊技球を流下させる遊技手法（左打ち遊技手法）と、主に中央構造体４２０の右側から遊技球を流下させる遊技手法（右打ち遊技手法）とが選択的に行える構成となっている。

【０１０８】

図７（Ａ）に示すように、遊技盤４００に設けられた各入賞装置は、中央構造体４２０に対する左右いずれの側から遊技球を流下させても遊技球が入賞可能に構成されるので、遊技者は、必要または自身の好みに応じて、左打ち遊技手法または右打ち遊技手法によって遊技を行うことができる。

【０１０９】

図７（Ａ）に示すように、遊技盤４００には、中央構造体４２０の左上側に相当する一部分に、左打ち遊技手法によって発射された遊技球（すなわち、発射通路４０１Ｂから遊技領域に進入した後に中央構造体４２０に対して左側に振り分けられた遊技球）が進入可能な球通路部として、球通路部６４１と球通路部６４２とが設けられている。

【０１１０】

球通路部６４１は、基体４０１の前面（正面）側に設けられた球通路部であり、球通路部６４１は、球通路部６４１は、内レール４０３の左上側（先端側）と、中央構造体４２０の左上側にて基体４０１の前面側に突設された壁部であって内レール４０３に概ね沿った方向に延びる壁部６５１との間に形成される。本実施形態のパチンコ機１００においては、図７（Ａ）に示すように、球通路部６４１は、その幅方向（流下方向に対して交差する向き）の長さ（幅）が遊技球を１つずつ通過可能な長さ（幅）に構成される。

【０１１１】

球通路部６４１は、流下する遊技球を、中央構造体４２０に対して左側に位置する遊技球の流下領域４０１Ｃにおける始動装置４３６Ａより上流側にて排出する。つまり、球通路部６４１は、進入した遊技球を、遊技領域の周縁に沿って（より詳細には、内レール４０３に沿って）、流下領域４０１Ｃにおける始動装置４３６Ａより上流側の位置まで案内する球通路部として機能する。

【０１１２】

図７（Ａ）に示す例においては、発射通路４０１Ｂの出口（遊技領域の入口）から遊技領域へ進入した遊技球が、壁部６５１を超えることなく（すなわち、壁部６５１に対して遊技領域の入口に近い側）、壁部６５１と内レール４０３との間の領域に進入した場合、当該遊技球は球通路部６４１に進入する。よって、左打ち遊技手法によって発射された遊技球が、壁部６５１と内レール４０３との間の領域に進入した場合に、当該遊技球は、球通路部６４１を経て、流下領域４０１Ｃにおける始動装置４３６Ａより上流側の位置まで案内される。

【０１１３】

壁部６５１は、内レール４０３に対して略一定の距離が離間するように、正面視で左斜め

上側を向く上面を有する形状に形成されている。この壁部６５１の上面に接触した遊技球は、勢いを減らしつつ球通路部６４２へと進入させることができ、この上面が一定の区間にわたって形成されるため、遊技球の発射力にばらつきがあっても、球通路部６４２へ発射時間の間隔と略同一の時間間隔で球通路部６４２へ遊技球を流下させることができる。この壁部６５１の上面は、平面状に形成されてもよいし、湾曲した曲面形状によって形成されてもよい。

【０１１４】

ここで、壁部６５１は、２つの球通路部６４１，６４２を仕切るようにして設けられ、遊技者が意図したいずれの通路に、発射した遊技球のすべてを進入させるかが選択可能となっている。または、壁部６５１は、一定の区間にわたって形成されるため、どの程度の割合で２つの球通路部６４１，６４２へ遊技球を流下させるかの調整操作を容易にすることが可能となっている。正面視で左斜め上側を向く壁部６５１の上面は、２つの球通路部６４１，６４２へ遊技球を流下させる割合を異ならせることができる程度に、傾斜角度と長さが設定されている。このため、壁部６５１の上面に遊技球が接触する位置を遊技者が調整することで、２つの球通路部６４１，６４２へ遊技球を流下させる割合を変化させることができる。例えば、遊技領域の入口に近い左下側部分に遊技球が最初に遊技球が接触するような操作をすれば、それよりも右上側に遊技球が接触する場合よりも多くの遊技球を球通路部６４１に流下させることができる。

【０１１５】

球通路部６４２は、球通路部６４１に対して遊技者から遠い奥側または後方側（すなわち、基体４０１の背面側）であって、その一部が正面視において球通路部６４１に重なる位置に設けられた球通路部である。

【０１１６】

また、球通路部６４２は、球通路部６４１に対して正面視における同一高さ位置での通路の下降傾斜の角度が異なる形状とされている。このため、球通路部６４１と球通路部６４２とに対して同時期に遊技球が流下する状況で、２つの遊技球が流下していることを、遊技者が容易に確認可能となっている。

【０１１７】

また、球通路部６４２は、球通路部６４１に対して、流下方向に対して交差する向きの前後幅が異なるように設定される。具体的には、球通路部６４１は、球通路部６４２より前後幅が大きな設定とされ、これにより、遊技球の流下速度を異ならせて、前後に重なるようにして遊技球が流下する場合の速度を効率よく異ならせることができる。

【０１１８】

また、球通路部６４２は、球通路部６４１に対して、流下方向に対して交差する向きの正面視における幅（横幅）が略同一に設定される。これにより、正面視における通路幅を小さくして、遊技領域を効率よく拡大することができる。

【０１１９】

球通路部６４２への進入口となる入口６４２Ａは、図７（Ｂ）に示すように、壁部６５１を介して球通路部６４１とは反対側（壁部６５１に対して遊技領域の入口から離れる側）において基体４０１に貫通形成されている。より詳細には、入口６４２Ａは、図７（Ｂ）に示すように、壁部６５１と、壁部６５１に対して遊技領域の入口から離れる側にて基体４０１の前面側に突設された壁部６５２との間に位置する領域６５３において基体４０１に貫通形成されている。

【０１２０】

領域６５３の上流側には、当該領域６５３への遊技球の進入口となる入口６５３Ａが形成され、発射通路４０１Ｂの出口から遊技領域へ進入した遊技球は、入口６５３Ａを経ることによって領域６５３に進入することができる。領域６５３は、入口６５３Ａが形成された位置を除き、その周縁側が壁部６５１の上方側部分（上流側部分）と壁部６５２とによって囲まれた閉領域に構成される。

【０１２１】

球通路部６４２の入口６４２Ａは、領域６５３に進入した全ての遊技球が到達可能な下流側に形成されているので、遊技球が入口６５３Ａから領域６５３に進入した場合には、当該遊技球を入口６４２Ａに進入させることができる。よって、発射通路４０１Ｂの出口（遊技領域の入口）から遊技領域へ進入した遊技球が、入口６５３Ａを経て領域６５３に進入した場合、当該遊技球は入口６４２Ａから球通路部６４２に進入し、球通路部６４２を流下する。

【０１２２】

図７（Ｂ）に示すように、領域６５３の周縁の一部を構成する壁部６５２は、入口６５３Ａにおける右端側（すなわち、入口６５３Ａにおける遊技領域の入口から離れる端側）から下流側に向かって、湾曲部６５２Ａと、下降傾斜部６５２Ｂと、下側壁部６５２Ｃとを含む。

【０１２３】

湾曲部６５２Ａは、入口６５３Ａにおける右端側から右方側（遊技領域の入口から離れる方向側）に膨らむように湾曲する部分である。領域６５３は、湾曲部６５２Ａの形状によって、入口６５３Ａより下流側（下方側）であって球通路部６４２の入口６４２Ａの形成領域より上流側（上方側）において、遊技球の流下方向と交差する向きの長さＷ２が、入口６５３Ａにおける遊技球の流下方向と交差する向きの長さＷ１より長く、かつ、入口６４２Ａにおける遊技球の流下方向と交差する向きの長さＷ３より長い、右方向に膨らんだ形状に構成される。

【０１２４】

下降傾斜部６５２Ｂは、湾曲部６５２Ａの下流側に連続する部分であって入口６４２Ａが設けられた左方側へ下降傾斜する部分である。下側壁部６５２Ｃは、下降傾斜部６５２Ｂの下流側に連続する部分であって入口６４２Ａの右下側の周縁に沿って略垂直に下降する部位と下側の周縁に沿って略水平に延びる部位とから構成される部分である。

【０１２５】

これにより、発射通路４０１Ｂの出口から遊技領域へ進入した遊技球が入口６５３Ａから領域６５３に進入した場合、当該遊技球は、壁部６５２の湾曲部６５２Ａによって一旦右方側（遊技領域の入口から離れる方向側）へ誘導された後、進行方向を左方側に転換し、下降傾斜部６５２Ｂによって入口６４２Ａへと案内される。よって、発射通路４０１Ｂを経て遊技領域に進入した遊技球の進行方向を湾曲部６５２Ａの湾曲によって緩やかに転換させ、その速度を減速させつつ入口６４２Ａへと遊技球を案内することができるので、遊技球を入口６４２Ａへスムースに進入させることができる。

【０１２６】

また、壁部６５２の下側壁部６５２Ｃは、下降傾斜部６５２Ｂの左端に対して一段下がった階段形状に構成されるので、下降傾斜部６５２Ｂから下側壁部６５２Ｃへ誘導された遊技球が再び下降傾斜部６５２Ｂの側へ戻ることを抑制することができ、その点においても、遊技球を入口６４２Ａへスムースに進入させることができる。

【０１２７】

球通路部６４２からの排出口となる出口６４２Ｂは、入口６４２Ａと同様、壁部６５１を介して球通路部６４１とは反対側であって流下領域４０１Ｃにおける始動装置４３６Ａより上流側となる位置において基体４０１に貫通形成されている。よって、入口６４２Ａから球通路部６４２に進入して球通路部６４２を流下する遊技球は、基体４０１の前面側に設けられた球通路部６４１と同様、流下領域４０１Ｃにおける始動装置４３６Ａより上流側において出口６４２Ｂから排出される。

【０１２８】

つまり、球通路部６４２は、入口６４２Ａから進入した遊技球を基体４０１の背面側において流下させ、流下領域４０１Ｃにおける始動装置４３６Ａより上流側の位置まで案内する球通路部として機能する。したがって、左打ち遊技手法によって発射された遊技球が、壁部６５１における球通路部６４１とは反対側の領域に進入した後、入口６４２Ａから球通路部６４２に進入した場合に、当該遊技球は、球通路部６４１を経て、流下領域４０１

Ｃにおける始動装置４３６Ａより上流側の位置まで案内される。

【０１２９】

なお、球通路部６４１または球通路部６４２の一方を通過した遊技球が、始動装置４３６Ａに入賞し易くなるよう、球通路部６４１および球通路部６４２を配置する構成であってもよい。これにより、球通路部６４１，６４２のうち始動装置４３６Ａに入賞し易いと推測した球通路部を遊技者によって選択させることが可能となる。

【０１３０】

また、遊技盤４００には、中央構造体４２０の右上側に、右打ち遊技手法によって発射された遊技球（すなわち、発射通路４０１Ｂから遊技領域に進入した後に中央構造体４２０に対して右側に振り分けられた遊技球）が進入可能な球通路部として、球通路部６６１と球通路部６６２とが設けられている。

【０１３１】

球通路部６６１は、基体４０１の前面側に設けられた球通路部であり、球通路部６６１は、球通路部６４１は、遊技領域の右上側に設けられて当該遊技領域の周縁の一部を構成する部材と、中央構造体４２０の右上側にて基体４０１の前面から前方側に突出する壁部であって遊技領域の周縁に概ね沿った方向に延びる壁部６７１との間に形成される。球通路部６６１は、その幅方向（流下方向に対して交差する向き）の長さが遊技球を１つずつ通過可能な長さに構成される。

【０１３２】

球通路部６６１は、流下する遊技球を、中央構造体４２０に対して右側に位置する遊技球の流下領域４０１Ｄにおける始動装置４３６Ｂより上流側にて排出する。つまり、球通路部６６１は、進入した遊技球を、遊技領域の周縁に沿って、流下領域４０１Ｄにおける始動装置４３６Ｂより上流側の位置まで案内する球通路部として機能する。

【０１３３】

図７（Ａ）に示す例においては、発射通路４０１Ｂの出口から遊技領域へ進入した遊技球が、中央構造体４２０に対する上側の通路を通過し、壁部６７１を超え、壁部６７１に対する遊技領域の周縁側の領域に進入した場合、当該遊技球は球通路部６６１に進入する。よって、右打ち遊技手法によって発射された遊技球が、壁部６７１に対する遊技領域の周縁側の領域に進入した場合に、当該遊技球は、球通路部６６１を経て、流下領域４０１Ｄにおける始動装置４３６Ｂより上流側の位置まで案内される。

【０１３４】

球通路部６６２は、球通路部６６１に対して遊技者から遠い奥側または後方側（すなわち、基体４０１の背面側）であって、その一部が正面視において球通路部６６１に重なる位置に設けられた球通路部である。球通路部６６２への進入口となる入口６６２Ａは、壁部６７１を介して球通路部６６１とは反対側において基体４０１に貫通形成されている。よって、発射通路４０１Ｂの出口から遊技領域へ進入した遊技球が、中央構造体４２０に対する上側の通路を通過した後、壁部６７１を超えることなく、壁部６７１における球通路部６６１とは反対側の領域に進入した場合、当該遊技球は入口６６２Ａから球通路部６６２に進入し、球通路部６６２を流下する。

【０１３５】

球通路部６６２からの排出口となる出口６６２Ｂは、入口６６２Ａと同様、壁部６７１を介して球通路部６６１とは反対側であって流下領域４０１Ｄにおける始動装置４３６Ｂより上流側となる位置において基体４０１に貫通形成されている。よって、入口６６２Ａから球通路部６６２に進入して球通路部６６２を流下する遊技球は、基体４０１の前面側に設けられた球通路部６６１と同様、流下領域４０１Ｄにおける始動装置４３６Ｂより上流側において出口６６２Ｂから排出される。

【０１３６】

つまり、球通路部６６２は、入口６６２Ａから進入した遊技球を基体４０１の背面側において流下させ、流下領域４０１Ｄにおける始動装置４３６Ｂより上流側の位置まで案内する球通路部として機能する。したがって、右打ち遊技手法によって発射された遊技球が、

壁部６７１における球通路部６６１とは反対側の領域に進入した後、入口６６２Ａから球通路部６６２に進入した場合に、当該遊技球は、球通路部６６１を経て、流下領域４０１Ｄにおける始動装置４３６Ｂより上流側の位置まで案内される。

【０１３７】

なお、球通路部６６１または球通路部６６２の一方を通過した遊技球が、始動装置４３６Ｂに入賞し易くなるよう、球通路部６６１および球通路部６６２を配置する構成であってもよい。これにより、球通路部６６１，６６２のうち始動装置４３６Ｂに入賞し易いと推測した球通路部を遊技者によって選択させることが可能となる。

【０１３８】

次に、後ブロック１０４について説明する。図８及び図９は、それぞれ、パチンコ機１００を示す背面側斜視図及び背面図である。なお、図８においては、理解の容易のために、外枠１０１を省略して示している。

【０１３９】

後ブロック１０４は、図８及び図９に示すように、基体５０１に他の部材や装置が取着されて構成されている。この基体５０１と中間ブロック１０３とが後ブロック支持機構１３６，１３７によって接続されることにより、後ブロック１０４が中間ブロック１０３に対して開閉可能に支持されている。

【０１４０】

後ブロック１０４は、遊技球を貯留する球貯留部としての遊技球タンク５１０と、遊技球タンク５１０の下流側に連続して遊技球を（例えば、１列に）整流させると共に１段に整列させる球整列部としてのタンクレール５２０と、タンクレール５２０の下流側においてタンクレール５２０から流入した遊技球を誘導する球誘導部としてのケースレール５３０と、ケースレール５３０の下流側において遊技球の払い出しや遊技球の貸し出しを実行する払出装置５４０と、払出装置５４０の下流側において払出装置５４０から流出した遊技球を基体５０１に形成された誘導通路（図示せず）に誘導する球誘導部としての誘導部材５５０と、払出装置５４０による遊技球の払い出しや遊技球の貸し出しを制御する払出制御装置５６０と、外部電力を各種の装置等で必要とする所定の電圧の電力に変換して出力する電力供給手段としての機能と発射操作装置２５０に対する発射操作に基づく遊技球の射出を主制御基板９２０と協同して制御する発射制御手段としての機能とを有する電源・発射制御装置５７０と、払出制御装置５６０及び遊技球貸出装置２９０（図１参照）とパチンコ機１００の側方に配置されるカードユニット（図示せず）との間の信号を中継する中継装置９５０と、パチンコ機１００の状態に応じた信号を管理装置（図示せず）に出力する基板である外部端子板５８０とを備えている。

【０１４１】

基体５０１は、樹脂（例えば、ＡＢＳ樹脂）により一体成型されており、前側部分に対応するベース部５０２と、ベース部５０２よりも後方に位置した保護カバー部５０３とを含んでいる。ベース部５０２は、その上側部分が後ブロック１０４の外形に沿って略枠状に形成されると共に、下側部分が前後方向に厚みを有する略平坦状に形成されており、他の装置が取り付けられる被取付部としての機能を有している。

【０１４２】

保護カバー部５０３は、前後方向に厚みを有する略板状に形成されている。また、保護カバー部５０３は、中間ブロック１０３の背面全域を覆う形状でなく、主制御装置３７０の一部といった頻繁に検査や確認が必要な中間ブロック１０３の背面における一部をパチンコ機１００の背面に露出するための窓部を形成する大きさに設定されている。保護カバー部５０３の背面には、主制御装置３７０及び副制御装置３９０における発熱の放熱性を向上させる機能を有する多数の通気孔５０３Ａが形成されている。

【０１４３】

遊技球タンク５１０は、上方に開口した横長の箱型容器であり、その長手方向の一端側に、島設備の球循環装置（図示せず）から供給される遊技球が逐次補給される。遊技球タンク５１０における遊技球の供給される側と異なる長手方向の一端側には開口（図示せず）

が形成されている。遊技球タンク５１０の底面は長手方向に緩やかに傾斜し、遊技球タンク５１０に供給された遊技球は開口側に自重によって移動する。また、遊技球タンク５１０の底面は、長手方向に比して、長手方向と直交する方向（前後方向）にも傾斜し、開口が設けられる側（例えば、前側）に優位に遊技球を誘導する。また、遊技球タンク５１０の底面には、その上に重なるようにして金属製の帯電防止板（図示せず）が取着され、帯電防止板が接地電位に接続されて遊技球タンク５１０内及びその下流側の遊技球の静電気が除去される。

【０１４４】

タンクレール５２０は、遊技球タンク５１０の開口が形成される側に取り付けられ、遊技球タンク５１０の開口を通して遊技球が流入する。タンクレール５２０は、遊技球が１列に並んで通過する幅を有する略樋状の遊技球の通路を形成する通路形成部材５２１と、通路形成部材５２１により形成される通路の上面として次第に高さが低くなる天面部を有してその通路を流下する遊技球を上下に重なった高さから次第に１段の高さに整流する整流部材５２２とを備えている。タンクレール５２０により形成される通路は、下流側に向けて緩やかに傾斜しており、遊技球タンク５１０とは反対側へ遊技球を誘導する。

【０１４５】

ケースレール５３０は、タンクレール５２０の下側に連続するように縦長に形成されており、タンクレール５２０からの遊技球が流入する。ケースレール５３０には、遊技球が勢いよく流れないように左右に湾曲しつつ下方に連続している。また、ケースレール５３０における球通路の途中部分には、球切れを検出するための球切れ検出部５３９が設けられている。球切れ検出部５３９には、貯留球スイッチ５９１（図１０参照）が内蔵され、貯留球スイッチ５９１によって、ケースレール５３０又はその上流側で球詰り等が発生してケースレール５３０内に遊技球が正常に補給されていない球切れ状態を検出する。

【０１４６】

払出装置５４０は、遊技球を送り出す送出機構と、送出機構を駆動する駆動手段としての払出モータ５４２（図１０参照）と、払出計数スイッチ５９２（図１０参照）とを備えている。払出制御装置５６０による制御に基づく払出モータ５４２の作動に応じて、球通路に貯留されている遊技球が下流側へ放出される。放出された遊技球の球通路の通過は、払出計数スイッチ５９２に検出され、これにより、払出制御装置５６０（払出制御基板９３０）が遊技球の払い出し数を計数する。

【０１４７】

払出制御装置５６０及び電源・発射制御装置５７０は、図８及び図９に示すように、後ブロック１０４の背面側下部に位置するように基体５０１のベース部５０２における下部背面に重なるようにして取り付けられている。これら払出制御装置５６０及び電源・発射制御装置５７０を含む後ブロック１０４は、機種変更等において遊技盤４００を別の遊技盤に交換した場合にも、継続利用可能とされている。

【０１４８】

払出制御装置５６０は、払出制御基板９３０（図１０参照）と、払出制御基板９３０を収容する基板ケースとを備え、払出制御基板９３０は、主制御基板９２０と同様に、開封の痕跡を残さずに開封できないように封止された基板ケースの内部に収容されている。

【０１４９】

電源・発射制御装置５７０は、電源・発射制御基板９００（図１０参照）と、電源・発射制御基板９００を収容する基板ケースとを備え、電源・発射制御基板９００は、主制御基板９２０と同様に、封止された基板ケースの内部に収容されている。

【０１５０】

外部端子板５８０は、図８及び図９に示すように、後方から見た後ブロック１０４の右上側端部に設けられている。外部端子板５８０には、特別遊技状態中に信号出力するための出力端子などが設けられている。

【０１５１】

また、図９に示すように、パチンコ機１００の背面側には、背面設定スイッチ９０５が設

けられている。背面設定スイッチ９０５は、本パチンコ機１００の出球率を予め定めた複数段階（例えば、６段階や９段階など）のいずれか１段階に設定するための設定操作を有効化するための設定有効化装置である。

【０１５２】

背面設定スイッチ９０５に所定のキー（図示せず）を挿入して所定位置（本実施形態では、初期位置から時計回りに略９０°回転させた位置）まで回転させることで出球率の設定変更を有効化（許容）することができる。出球率の設定変更がこのように有効化された状態で所定の設定操作（本実施形態においては、初期化スイッチ９０７の押下）を行うことで出球率の設定変更が有効に行われる。

【０１５３】

出球率の設定変更が有効に行われた場合、設定された各段階に応じて所定の遊技態様が変更される。つまり、背面設定スイッチ９０５および初期化スイッチ９０７の操作による出球率の設定変更は、遊技態様の設定変更であるともいえる。

【０１５４】

本実施形態のパチンコ機１００においては、出球率の設定変更（すなわち、遊技態様の設定変更）により設定された各段階に応じて、初当り確率（本実施形態においては、第１特別図柄抽選の当選確率）と、確変継続率（本実施形態においては、確変遊技状態において第２特別図柄抽選を経由して特別遊技状態へ移行した場合に当該特別遊技状態後に確変遊技状態に移行する確率）との組み合わせが異なる９種類の遊技態様のいずれかを選択することができる。よって、出球率の設定変更（遊技態様の設定変更）が有効に行われた場合には、設定された段階に応じた初当り確率および継続確率となるよう第１特別図柄抽選および第２特別図柄抽選の各当選確率を変化させる（すなわち、各当選確率に応じた確率抽選データを使用する）ことで出球率の調整が行われる。

【０１５５】

具体的に、本実施形態のパチンコ機１００においては、初当り確率が大幅に低いが確変継続率が大幅に高いトップタイプと、初当り確率が中程度であり確変継続率も中程度であるミドルタイプと、初当り確率が大幅に低いが確変継続率が大幅に高いボトムタイプとを選択できる。さらに、これらの各タイプにおいて、各タイプの初当り確率が、各タイプ間の初当り確率の幅よりも小幅に細分化された３段階の確率状態（以下、確率設定状態ともいう）、すなわち、３段階の中で初当り確率が最も低い第１段確率と、２番目に低い初当り確率である第２段確率と、初当り確率が最も高い第３段確率とを選択できる。

【０１５６】

トップタイプにおいて、上始動入賞装置４３１および下始動入賞装置４３２への入賞に伴う賞球数は他のタイプよりも少ないが、大入賞装置４３３への入賞に伴う賞球数は他のタイプよりも多くなっている。一方、ボトムタイプにおいて、上始動入賞装置４３１および下始動入賞装置４３２への入賞に伴う賞球数は他のタイプよりも多いが、大入賞装置４３３への入賞に伴う賞球数は他のタイプよりも少なくなっている。

【０１５７】

ここで、トップタイプ、ミドルタイプ、およびボトムタイプのいずれも賞球数は同一の数に設定してもよい。これにより、トップタイプ、ミドルタイプ、およびボトムタイプのいずれの設定であるのか遊技者が賞球数から判定することを不能とし、いずれのタイプであるかの設定を推測する遊技性を長時間にわたって付加することができる。

【０１５８】

また、トップタイプ、ミドルタイプ、およびボトムタイプのいずれも確率設定状態の段階に応じて遊技者にとっての利益率は変化するが、いずれのタイプであっても確率設定状態の段階が同一であれば遊技者にとっての利益率は実質的に同一に設定されている。このため、タイプの変更によって確率の設定を変更しても、遊技場側が獲得する一定期間（例えば、１日）当たりの利益は予測しやすく、遊技場の管理をし易くすることができる。

【０１５９】

なお、出球率の設定変更によって変更する遊技態様としては、上述したような、初当り確

率と確変突入率との組合せであることに必ずしも限定される必要はなく、例えば、初当り確率または確変突入率のいずれかであってもよい。また、初当り確率および確変突入率以外の抽選確率、例えば、第１特別図柄抽選または第２特別図柄抽選の当選確率、普通図柄抽選の当選確率や、第１特別図柄抽選または第２特別図柄抽選において小当たりが選択される確率や、確変突入率（本実施形態においては、第２特別図柄抽選での当選を経由する確変遊技状態への突入率）や、特別遊技状態後に移行した確変遊技状態が終了する確率（例えば、確変遊技状態中に図柄の変動表示が実行される毎に行われる転落抽選において確変遊技状態の終了が選択される確率）などであってもよく、これらの各遊技態様の２つ以上の組合せであってもよい。

【０１６０】

背面設定スイッチ９０５より上方には、設定表示装置９０６が設けられている。背面設定スイッチ９０５の操作によって出球率の設定変更（遊技態様の設定変更）が有効に行われた場合、現在設定されている遊技態様に対応する設定表示情報が設定表示装置９０６に表示される。設定表示情報は、タイプを表す英字と確率設定状態を表す数字との組み合わせから構成される。本実施形態のパチンコ機１００においては、トップタイプ、ミドルタイプ、およびボトムタイプの各タイプを、それぞれ、「Ｔ」、「Ｍ」および「Ｂ」の英字で表す。また、各タイプの確率設定状態は、第１段確率を「１」で表し、第２段確率を「２」で表し、第３段確率を「３」で表す。

【０１６１】

よって、例えば、トップタイプの第１段確率の遊技態様である場合に設定表示装置９０６に表示される設定表示情報は「Ｔ１」であり、ミドルタイプの第３段確率の遊技態様である場合に設定表示装置９０６に表示される設定表示情報は「Ｍ３」であり、ボトムタイプの第２段確率の遊技態様である場合に設定表示装置９０６に表示される設定表示情報は「Ｂ２」である。

【０１６２】

＜電気的な構成＞

次に、パチンコ機１００の電気的構成について説明する。図１０は、パチンコ機１００の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１００は、図１０に示すように、電源・発射制御基板９００、電源監視基板９１０、主制御基板９２０、払出制御基板９３０、副制御基板９４０等の制御回路装置を備えている。なお、図１０において、各種の信号を中継するだけの中継回路装置については省略している。以下に、これらの主要な制御回路装置を個別に詳細に説明する。

【０１６３】

電源・発射制御基板９００は、パチンコ機１００の各部に電源供給路（図中の破線）を介して所定の電圧の電力を供給する電源部９０１と、発射操作装置２５０の操作に応じて発射装置３３０の駆動を制御する発射制御部９０２と、初期化スイッチ９０７からの初期化信号や球溢れスイッチ２４９からの球溢れ信号を中継する信号中継部９０３とを備えている。

【０１６４】

電源部９０１は、外部より供給される外部電力（例えば、交流２４ボルト）を取り込んで内部電力（例えば、直流２４ボルト）に変換すると共に、その内部電力から各種の電力を生成する。電源部９０１により生成される電力は、各種のソレノイドや各種のモータ等の機器を駆動するための駆動用電圧（例えば、直流１２ボルト）の電力、各種のスイッチを駆動したり制御処理を実行したりするための制御用電圧（例えば、直流５ボルト）の電力、主制御基板９２０のＲＡＭの内容を保持させるためのバックアップ用電圧の電力等を含んでいる。

【０１６５】

電源部９０１は、内部電力から生成した各種の電力を、電源監視基板９１０、主制御基板９２０、払出制御基板９３０、副制御基板９４０等に供給する。具体的には、電源監視基板９１０に対しては、内部電力、駆動用電圧、制御用電圧及びバックアップ電圧の電力が

供給される。主制御基板９２０に対しては、駆動用電圧、制御用電圧及びバックアップ電圧の電力が供給され、これら電力は、電源監視基板９１０の電源監視部９１１を介して供給される。払出制御基板９３０に対しては、駆動用電圧及び制御用電圧の電力が供給される。副制御基板９４０に対しては、駆動用電圧及び制御用電圧の電力が供給される。発射制御部９０２及び信号中継部９０３に対しては、駆動用電圧及び制御用電圧の電力が供給される。

【０１６６】

電源部９０１には、電源スイッチ９０９が接続されており、電源スイッチ９０９がオフ状態である場合には外部電力の取り込みが停止される。なお、電源スイッチ９０９をオフ状態にしたり、電源スイッチ９０９を介して電源部９０１に接続される電源プラグ（図示せず）を外部電力の供給コンセント（図示せず）から抜脱したりすることによってパチンコ機１００の内部への電力の供給が停止している状態や、外部電力自体の供給が停止している状態を「停電状態」と総称する。

【０１６７】

電源部９０１は、停電状態への移行後においても所定の期間にわたり制御用電圧の電力を正常に出力するように構成されている。これによって、主制御基板９２０は、現在の制御状態に復帰できるように状態を保存して制御を終了させることができる。

【０１６８】

発射制御部９０２は、主制御基板９２０と協同して、発射装置３３０の球送りソレノイド３３２及び発射ソレノイド３３４の駆動を制御する。なお、球送りソレノイド３３２及び発射ソレノイド３３４は、所定条件が整っている場合に作動が許可される。具体的には、遊技者が発射ハンドル２５２（図１参照）に触れていることが接触センサ２５４からの接触センサ信号に基づいて検知されていること、発射を停止させるための発射停止スイッチ２５５が操作されていないことを条件に、発射制御部９０２はオン状態の発射許可信号を主制御基板９２０に出力する。また、発射許可信号と発射異常信号とに基づいて主制御基板９２０は発射ソレノイド制御信号及び球送りソレノイド制御信号を発射制御部９０２に出力する。発射制御部９０２は、オン状態の球送り制御信号に基づいて球送りソレノイド３３２を作動させ、オン状態の発射ソレノイド制御信号の受信と可変抵抗器２５３の抵抗値とに基づいて発射ソレノイド３３４を作動させる。これによって、発射装置３３０から可変抵抗器２５３の抵抗値（発射ハンドル２５２の回転操作量）に応じた強さで遊技球が順次に発射される。

【０１６９】

信号中継部９０３は、初期化スイッチ９０７が押下された場合に、主制御基板９２０へオン状態の初期化信号を出力する。主制御基板９２０においては、オン状態の初期化信号の受信に応じて主制御基板９２０のＲＡＭに保存された保存情報を初期化する。なお、初期化スイッチ９０７は、必ずしも信号中継部９０３を介して主制御基板９２０に信号を出力する構成とする必要はなく、例えば、初期化スイッチ９０７を主制御基板９２０に直接搭載する等して基板ケース３７１内に初期化スイッチ９０７が収容される構成としても良く、これにより信号が伝送される区間を狙った不正な信号入力を抑止することができる。

【０１７０】

また、信号中継部９０３は、球溢れスイッチ２４９が遊技球を検出した場合に、主制御基板９２０へオン状態の球溢れ信号を出力する。主制御基板９２０においては、オン状態の球溢れ信号の検知に基づいて払出制御基板９３０に低速払出信号を出力し、低速払出信号を受信した払出制御基板９３０は、払出モータ５４２の回転速度（払出装置５４０からの遊技球の払出速度）を低速化させる。また、主制御基板９２０は、オフ状態の球溢れ信号の検知に基づいて払出制御基板９３０に高速払出信号を出力し、高速払出信号を受信した払出制御基板９３０は、払出モータ５４２の回転速度を高速化させる。

【０１７１】

また、図１０に示すように、信号中継部９０３には、背面設定スイッチ９０５および設定表示装置９０６が接続されている。信号中継部９０３は、背面設定スイッチ９０５が所定

のキー（図示せず）により時計回りに略９０°回転された場合に主制御基板９２０へ出力されるオン状態の設定信号を中継する。主制御基板９２０においては、背面設定スイッチ９０５からオン状態の設定信号を受信したことに応じて遊技態様の変更を許容する。また、信号中継部９０３は主制御基板９２０から設定表示装置９０６へ出力された設定表示信号を中継する。設定表示装置９０６は、受信した設定表示信号に対応する設定表示情報を表示する。

【０１７２】

電源監視基板９１０は、電源・発射制御基板９００からの電力供給状態を監視する電源監視部９１１と、電源・発射制御基板９００と主制御基板９２０との間の電力供給及び各種の信号の伝達を中継する信号中継部９１２とを含んでいる。電源監視部９１１は、停電状態への移行に応じて主制御基板９２０へ停電信号を出力するものでもあり、電源部９０１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ボルト未満である状態が所定の時間だけ継続した場合に停電状態であると判断して、オン状態の停電信号を主制御基板９２０へ出力する。主制御基板９２０は、オン状態の停電信号の受信によって停電状態への移行を認識する。

【０１７３】

主制御基板９２０は、パチンコ機１００の動作を統括的に制御する。主制御基板９２０には、１チップマイコンとしてのＭＰＵ（図示せず）が搭載されている。ＭＰＵは、演算処理装置としてのＣＰＵ（図示せず）と、ＣＰＵにより実行される各種の制御プログラムや固定データを記憶したＲＯＭ（図示せず）と、制御プログラムの実行に際して一時的に各種のデータ等を記憶するＲＡＭ（図示せず）とを含んでいる。主制御基板９２０には、その他、タイマ回路（図示せず）、カウンタ回路（図示せず）、クロック発生回路（図示せず）、信号送受信回路（図示せず）等の各種回路が搭載されている。主制御基板９２０のＲＡＭは、停電状態への移行後においても電源・発射制御基板９００からのバックアップ電圧の電力供給によって内部データを維持（バックアップ）できる構成となっている。

【０１７４】

払出制御基板９３０は、主制御基板９２０からの指示に応じた払出装置５４０による遊技球の払い出し動作や遊技球貸出装置２９０の操作に応じた払出装置５４０による遊技球の貸し出し動作を制御する。払出制御基板９３０は、主制御基板９２０と同様に、ＣＰＵ（図示せず）、ＲＯＭ（図示せず）及びＲＡＭ（図示せず）を含む１チップマイコンとしてのＭＰＵ（図示せず）、タイマ回路（図示せず）、カウンタ回路（図示せず）、クロック発生回路（図示せず）、信号送受信回路（図示せず）等の各種回路が搭載されている。

【０１７５】

払出制御基板９３０は、他の装置と情報通信可能に接続する接続手段としての入出力ポートが搭載されており、例えば、主制御基板９２０及び中継装置９５０とは双方向の情報入出力通信が可能に接続され、開閉検出スイッチ１０８，１０９、貯留球スイッチ５９１、及び、払出計数スイッチ５９２とは、一方向のみの情報入力通信のみが可能に接続され、払出モータ５４２とは、一方向のみの情報出力通信のみが可能に接続されている。なお、払出制御基板９３０のＲＡＭは、主制御基板９２０のＲＡＭと同様に、停電状態において一定の期間にわたって内部データを維持可能とするバックアップ機能を有する構成としても良いし、主制御基板９２０のＲＡＭとは異なり、停電状態において内部データを維持しない構成としても良い。

【０１７６】

副制御基板９４０は、主制御基板９２０からの指示に基づいて、各種の演出装置や各種の発光装置や各種の音響装置等の動作を制御する。副制御基板９４０は、他の装置と情報通信可能に接続する接続手段としての入出力ポートが搭載されており、例えば、主制御基板９２０とは一方向のみの情報入力通信のみが可能に接続され、入力操作装置２６０とは双方向に情報通信可能に接続され、装飾図柄表示装置４７９等とは一方向の情報出力通信のみが可能に接続されている。

【０１７７】

＜各種の制御処理＞
次に、主制御基板９２０によって実行される各種の制御処理について説明する。主制御基板９２０における制御処理は、大別すると、停電状態からの復帰に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本形態では２ｍｓ（ミリ秒）周期で）メイン処理に割込みをかけて実行されるタイマ割込み処理とで構成されている。
【０１７８】
まず、図１１を参照して、主制御基板９２０によって実行されるメイン処理について説明する。図１１は、主制御基板９２０のメイン処理（図１１においては「主制御メイン処理」と略記）を示すフローチャートである。
【０１７９】
主制御基板９２０のメイン処理において、まず、主制御基板９２０の立ち上げや各種の情報を初期設定するための一連の制御開始処理（プログラム開始処理Ｓ１００１～乱数初期設定処理Ｓ１０１９）が一度だけ実行され、その後は、割込みを禁止する割込み禁止処理Ｓ１０２０と、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタ（ＲＡＭの一部の領域）及び大当り図柄乱数初期値カウンタ（ＲＡＭの一部の領域）並びに普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタ（ＲＡＭの一部の領域）の値を更新する乱数初期値更新処理Ｓ１０２１と、変動時間や変動パターン等を決定するための第１の変動種別カウンタ～第４の変動種別カウンタ（ＲＡＭの一部の領域）の値を更新する変動用カウンタ更新処理Ｓ１０２２と、割込みを許可する割込み許可処理Ｓ１０２３とが繰り返し実行される。なお、割込み許可処理Ｓ１０２３の前にタイマ割込みの要求が発生した場合には、割込み許可処理Ｓ１０２３の直後にタイマ割込み処理が実行される。
【０１８０】
一連の制御開始処理において、プログラムの実行を制御するスタックポインタ（ＲＡＭの一部の領域）に初期値を設定するプログラム開始処理Ｓ１００１と、割込みモードを設定する割込みモード設定処理Ｓ１００２と、払出制御基板９３０及び副制御基板９４０等が立ち上がるまで所定の時間だけ待機する立上待機処理Ｓ１００３とが実行される。
【０１８１】
立上待機処理Ｓ１００３の後に、電源・発射制御基板９００の背面設定スイッチ９０５からの設定信号の出力状態の判定処理Ｓ２００１が行われる。判定処理Ｓ２００１において、背面設定スイッチ９０５からの設定信号がオフ状態であると判定された場合には（Ｓ２００１：Ｎ）、電源・発射制御基板９００の初期化スイッチ９０７からの初期化信号の出力状態の判定処理Ｓ１００４、停電情報（ＲＡＭの一部の領域）の値の判定処理Ｓ１００５、保存情報の記憶状態の判定処理Ｓ１００７が行われ、これらの判定結果に基づいてＲＡＭの保存情報を消去するか否かが判定される。ここで、保存情報とは、停電前の遊技の状態に復帰させるために必要な情報であって、停電前に遊技の進行に応じて更新されていたＲＡＭの一部の領域に対応し、実行中の単位遊技に関するカウンタの値や、始動入賞によって格納されたカウンタの値等が例示される。
【０１８２】
保存情報の記憶状態は、次のように判定される。まず、ＲＡＭの所定の範囲の記憶領域に対するチェックサム値を算出して（チェックサム算出処理Ｓ１００６）、その現在のチェックサム値と前回の停電状態への移行に伴い停電監視処理Ｓ１２０２（図１２参照）において算出されたチェックサム値の２の補数であるＲＡＭ判定値との排他的論理和が「０」であるか否か（判定処理Ｓ１００７）が判定され、これにより、現在のチェックサム値と停電状態への移行時のチェックサム値とが同一であるか否かが判定される。
【０１８３】
初期化信号がオン状態である場合（Ｓ１００４：Ｙ）、停電情報が停電状態への移行時に保存情報を保存して終了したことを示す所定の停電値でない場合（Ｓ１００５：Ｎ）、又は、保存情報が正常に保持されていない場合（Ｓ１００７：Ｎ）には、ＲＡＭの保存情報を消去するＲＡＭクリア処理Ｓ１００８が実行される。保存情報が正常に保持されていると判断された後（Ｓ１００７：Ｙ）、又は、ＲＡＭクリア処理Ｓ１００８が実行された後

には、主制御基板９２０に接続されている各種の装置を初期化するハードウェア初期化処理Ｓ１００９が実行される。

【０１８４】

ハードウェア初期化処理Ｓ１００９の後には、停電情報が停電値であるか否かの判定処理Ｓ１０１０が実行される。停電情報が停電値である場合（Ｓ１０１０：Ｎ）には、保持情報の復帰を含め各種の情報を初期設定するＲＡＭ復帰設定処理Ｓ１０１１と、その設定完了を示す復帰コマンドが設定される（復帰コマンド出力処理Ｓ１０１２）。ＲＡＭ復帰設定処理Ｓ１０１１における保持情報の復帰によって、前回の停電状態への移行直前の制御状態に主制御基板９２０の制御状態が復帰する。

【０１８５】

一方、停電情報が停電値でない場合（Ｓ１０１０：Ｙ）には、保持情報の復帰は行わずに各種の情報が初期設定され（ＲＡＭ初期設定処理Ｓ１０１３）、その設定完了を示す初期化コマンドが出力される（初期化コマンド出力処理Ｓ１０１４）。

【０１８６】

なお、ＲＡＭ復帰設定処理Ｓ１０１１及びＲＡＭ初期設定処理Ｓ１０１３において、停電情報は停電値と異なる所定の通電値に設定され、また、前回の停電状態への移行直前において不正検知エラー等の各種のエラー状態が発生していてもそれらのエラー状態は全て解除される。また、主制御基板９２０から払出制御基板９３０及び副制御基板９４０の双方に復帰コマンドか初期化コマンドのいずれかが出力され、復帰コマンド又は初期化コマンドを受信した払出制御基板９３０及び副制御基板９４０の各々においても所定の初期化処理が実行される。

【０１８７】

立上時の状況に応じたＲＡＭの初期設定（判定処理Ｓ１００４～初期化コマンド出力処理Ｓ１０１４）の後に、前回の停電状態への移行時に条件装置が作動していた場合には、特別遊技状態に復帰させるための準備が行われる（特別遊技状態復帰準備処理Ｓ１０１５）。具体的には、特別遊技状態復帰準備処理Ｓ１０１５においては、条件装置と役物連続作動装置の作動状態が判定され、停電状態時における遊技の状況に対応した処理が、副制御基板９４０において実行される。

【０１８８】

特別遊技状態復帰準備処理Ｓ１０１５の後には、時短状態フラグが設定されているか否かを判定することにより時短状態であるか非時短状態であるかが判定され（判定処理Ｓ１０１６）、時短状態である場合（Ｓ１０１６：Ｙ）には、時短コマンドが出力される（時短コマンド出力処理Ｓ１０１７）。一方、非時短状態である場合（Ｓ１０１６：Ｎ）には、非時短コマンドが出力される（非時短コマンド出力処理Ｓ１０１８）。その後、特別図柄に係る当選乱数カウンタ（ＲＡＭの一部の領域）の値が初期化される（乱数初期設定処理Ｓ１０１９）。

【０１８９】

一方、判定処理Ｓ２００１において、背面設定スイッチ９０５からの設定信号が、背面設定スイッチ９０５が所定のキーにより操作されていることを示すオン状態であると判定された場合（Ｓ２００１：Ｙ）、ＲＡＭ９２２の実質的に全領域の情報を消去するＲＡＭクリア処理Ｓ２００２が実行される。具体的には、ＲＡＭクリア処理Ｓ２００２においては、ＲＡＭ９２２に格納されている設定対応情報を除く実質的にすべての領域の情報が消去される。

【０１９０】

なお、設定対応情報は、予め定めた複数段階（本実施形態においては、９種類）の遊技態様の各々に対応する情報であり、設定中の遊技態様に対応する設定態様情報がＲＡＭ９２２に格納されている。よって、ＲＡＭクリア処理Ｓ２００２により、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２における設定対応情報の記憶領域を除く実質的にすべての領域の情報が消去され、設定変更を許可する状態となる。

【０１９１】

設定変更を許可する状態となると、ＲＡＭ９２２に格納されている設定対応情報に対応する遊技態様を識別する設定表示信号が設定表示装置９０６に出力される。設定表示装置９０６は、主制御基板９２０から受信した設定表示信号に対応する設定表示情報を表示する。つまり、設定表示装置９０６には、ＲＡＭ９２２に格納されている設定対応情報に対応する設定表示情報が表示される。

【０１９２】

次いで、背面設定スイッチ９０５からの設定信号がオフ状態となるまで遊技態様の設定を変更する設定変更処理Ｓ２００３が実行される。なお、背面設定スイッチ９０５からの設定信号は、背面設定スイッチ９０５が所定のキーにより操作されていない状態においてオフ状態となる。

【０１９３】

遊技態様の設定変更は、背面設定スイッチ９０５が所定のキーにより操作された状態において初期化スイッチ９０７を押下することによって行われる。具体的に、当該状態において、主制御基板９２０が初期化スイッチ９０７の押下に基づく初期化信号を受信する毎に、設定対応情報が順次変更される。具体的には、予め定められた９種類の遊技態様を循環的に選択する順序（例えば、・・・→Ｔ１→Ｔ２→Ｔ３→Ｍ１→Ｍ２→Ｍ３→Ｂ１→Ｂ２→Ｂ３→Ｔ１→Ｔ２→・・・）が予め決められており、選択される遊技態様は、初期化スイッチ９０７が押下される毎に当該順序に従って順次変更される。

【０１９４】

当該変更が行われる毎に選択中の遊技態様に対応する値が設定対応情報としてＲＡＭ９２２に格納される。ＲＡＭ９２２に格納される設定対応情報が変更される毎に、当該設定対応情報に対応する設定表示信号が設定表示装置９０６に出力され、変更後の設定対応情報に対応する設定表示情報が設定表示装置９０６に表示される。

【０１９５】

よって、遊技場の管理者等の設定変更者は、背面設定スイッチ９０５が所定のキーにより操作された状態において、本パチンコ機１００に対して設定したい遊技態様を選択されるまで初期化スイッチ９０７の押下を繰り返した後、上始動入賞装置４３１（左側上始動入賞装置４３１Ａまたは右側上始動入賞装置４３１Ｂのいずれか）に遊技球を入賞させることで、遊技態様の選択を完了させることができる。よって、設定変更処理Ｓ２００３は、初期化スイッチ９０７の押下による遊技態様の選択後に、入口６１１に遊技球を入れ、当該遊技球が左側上始動入賞装置４３１Ａまたは右側上始動入賞装置４３１Ｂのいずれかに入賞したことで終了する。

【０１９６】

背面設定スイッチ９０５からの設定信号がオフ状態となった場合（Ｓ２００４：Ｙ）、遊技態様の設定に係る情報（すなわち、設定対応情報）を除く各種の情報を新たにＲＡＭ９２２に初期設定するＲＡＭ変更設定処理Ｓ２００５が実行される。これにより、実質的に主制御基板９２０の立ち上げが終了し、ＲＡＭ９２２に格納された設定対応情報に対応する遊技態様で遊技が進行することが確定する。

【０１９７】

ＲＡＭ変更設定処理Ｓ２００５の後、ＲＡＭ９２２の設定完了を示す設定済コマンドを払出制御基板９３０に出力する設定済コマンド出力処理Ｓ２００６が実行される。払出制御基板９３０は、主制御基板９２０が出力した設定済コマンドを受信したことにより、主制御基板９２０が通常の遊技処理に移行することを認識できると共に、いずれの遊技態様で動作するかを認識できる。設定済コマンド出力処理Ｓ２００６の後は、特別遊技状態復帰準備処理Ｓ１０１５以降の処理が実行される。

【０１９８】

次に、図１２を参照して、主制御基板９２０によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。図１２は、主制御基板９２０によって実行されるタイマ割込み処理（図中では「主制御割込み処理」と略記）を示したフローチャートである。

【０１９９】

主制御基板９２０のタイマ割込み処理では、まず、タイマ割込みを開始させるための割込み開始処理Ｓ１２０１が実行される。具体的には、割込み制御レジスタに所定の値が設定される。これにより、本タイマ割込み以外の割込みが禁止される。その後に、パチンコ機１００の遊技の進行制御や各種センサの監視等といった実質的な制御に係る停電監視処理Ｓ１２０２～外部情報出力処理Ｓ１２２１が順次に実行される。但し、各種の不正の検知に基づいて遊技進行が停止されている場合（Ｓ１２０７：Ｙ）には、制御信号出力処理Ｓ１２０８～外部情報出力処理Ｓ１２２１は実行されない。最後に、次回のタイマ割込みを許可する割込み許可処理Ｓ１２２２が実行されて、今回のタイマ割込み処理が終了する。以下において、各種の主要な処理について個別に説明する。

【０２００】

停電監視処理Ｓ１２０２においては、電源監視基板９１０の電源監視部９１１から出力されている停電信号の出力状態に基づいて停電情報（ＲＡＭの一部の領域）の値が更新される。具体的には停電信号の出力状態が３度に亘り確認され、３度ともオン状態が検出された場合に停電状態であると判定される。この判定において停電状態であると判定されなかった場合には、停電情報は通電値に維持される。

【０２０１】

一方、停電監視処理Ｓ１２０２において停電状態であると判定された場合には、以下の処理が実行される。まず、停電情報の値がＲＡＭ復帰設定処理Ｓ１０１１又はＲＡＭ初期設定処理Ｓ１０１３（図１１参照）において設定された通電値から所定の停電値に変更される。また、ＲＡＭの所定の範囲の記憶領域に対するチェックサム値を算出し、そのチェックサム値の２の補数をＲＡＭ判定値として設定する。これにより、パチンコ機１００は、遊技の進行や各種センサの監視等といった実質的な制御を行わない無限ループに入り、ＲＡＭ判定値が設定された後のＲＡＭの状態がバックアップ電力に基づいて保持される。なお、停電信号の出力状態が３度に亘り確認されるために、停電信号の受信を初めて検知してから、タイマ割込みの各処理は２回に亘り実行される。

【０２０２】

乱数更新処理Ｓ１２０３においては、特別図柄に係る当選乱数カウンタ、大当り図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数カウンタが更新される。具体的には、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が、規定最大値（例えば、「５７６」）と異なる値である場合には、現在値より「１」だけ大きい値に変更され、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「０」）に変更される。但し、変更後の値が特別図柄に係る当選乱数カウンタに対する循環初期値と同一の値となる場合には、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタと同一の値に設定され、また、循環初期値も当選乱数初期値カウンタと同一の値に設定される。

【０２０３】

大当り図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数カウンタについても、特別図柄に係る当選乱数カウンタの場合と同様にして更新される。ただし、各カウンタの規定最大値と規定最小値とにより定められる更新範囲としては各カウンタに固有の値が設定され、複数のカウンタが非同期で更新される構成とされ、各カウンタの循環初期値には各カウンタに固有の初期値カウンタが参照される。例えば、特別図柄に係る当選乱数カウンタと特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタとは値の範囲が同一であり、大当り図柄乱数カウンタと大当り図柄乱数初期値カウンタとは値の範囲が同一であり、普通図柄に係る当選乱数カウンタと普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタとは値の範囲が同一である。

【０２０４】

乱数初期値更新処理Ｓ１２０４においては、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタ、大当り図柄乱数初期値カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタが更新される。具体的には、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタの値が規定最大値（例えば、「５７６」）と異なる値である場合には、現在値より「１」だけ大きい値に変更され、特別図柄

に係る当選乱数初期値カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「０」）に変更される。特別図柄に係る図柄乱数初期値カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタについても、規定最大値や規定最小値がそれらのカウンタに固有の値であること以外は、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタの場合と同様にして更新される。

【０２０５】

変動用カウンタ更新処理Ｓ１２０５においては、変動時間や変動パターン等を決定するための第１の変動種別カウンタ～第４の変動種別カウンタの値が更新される。具体的には、第１の変動種別カウンタの値が規定最大値（例えば、「１８７」）と異なる値である場合には、現在値より「１」だけ大きい値に変更され、第１の変動種別カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「０」）に変更される。第２の変動種別カウンタ～第４の変動種別カウンタについても、規定最大値や規定最小値がそれらのカウンタに固有の値であること以外は、第１の変動種別カウンタの場合と同様にして更新される。

【０２０６】

なお、特別図柄及び普通図柄に係る各当選乱数カウンタ、大当り図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ並びに各変動種別カウンタは、必ずしも上記構成とする必要はなく、上記カウンタの少なくとも一部を他の構成としても良く、例えば、初期値カウンタを利用しないで一定の初期値から更新する構成としても良いし、プログラムを利用しないで乱数生成用ＩＣにより構成して必要に応じて値を参照する構成としても良い。

【０２０７】

遊技停止判定処理Ｓ１２０６においては、不正検知情報が不正検知値である場合には、遊技停止値に更新されると共に、遊技進行を停止させるための各種の情報が設定される。一方、不正検知情報が不正検知値でない場合や既に遊技停止値である場合には、遊技進行を停止させるための各処理は実行されずに遊技停止判定処理Ｓ１２０６は終了する。なお、不正検知情報は、不正検知処理Ｓ１２１１において各種の不正の発生が検知された場合に不正検知値に設定される。また、判定処理Ｓ１２０７においては、不正検知情報が遊技停止値であるか否かによって遊技停止中であるか否かが判定される。

【０２０８】

制御信号出力処理Ｓ１２０８においては、出力バッファに格納された制御データに基づいて、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１、第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２及び普通図柄に係る普通図柄表示装置４７３等の各種の報知装置を制御する信号が出力される。また、出力バッファに格納された制御データに基づいて、球送りソレノイド３３２、発射ソレノイド３３４、下進入規制ソレノイド４６２、進入規制ソレノイド４６３、切換ソレノイド４６５等の各種のアクチュエータを制御する信号が出力される。

【０２０９】

スイッチ読込処理Ｓ１２０９においては、上始動入賞スイッチ４４１Ａ，４４１Ｂ、下始動入賞スイッチ４４２、大入賞スイッチ４４３、始動スイッチ４４６Ａ，４４６Ｂ、及び、一般入賞スイッチ４４９Ａ，４４９Ｂの各々からの信号状態が読み込まれて、各種のスイッチによる遊技球の検出状態の変化が検知される。

【０２１０】

具体的には、スイッチ読込処理Ｓ１２０９において、各種のスイッチからの信号状態が所定の時間間隔を隔てて２度に亘り入力バッファ（ＲＡＭの一部の領域）に読み込まれ、各種のスイッチからの信号ごとに、１回目に読み込まれた信号状態（以下において「第１の信号状態」と略記する）と、２回目に読み込まれた信号状態（以下において「第２の信号状態」と略記する）と、前回のタイマ割込みで検知された検出状態（以下において「前回の検出状態」と略記する）とに基づいて、各種のスイッチの検出状態の変化が検知される。そして、各スイッチに対して、前回の検出状態がオフ状態である場合において、第１の信号状態がオン状態であり、第２の信号状態がオン状態である場合には、オン状態移行と判断されて、スイッチの種類に応じた検出フラグ（ＲＡＭの一部の領域）が設定される。なお、停電監視処理Ｓ１２０２で説明したように、電源供給が停止したとしても、タイマ割込みの各処理が２回に亘り実行されるために、電源供給が停止した直後に各種のスイッ

チのオン状態が開始された場合であっても各種のスイッチの検出フラグを正確に設定することができる。

【０２１１】

タイマ更新処理Ｓ１２１０においては、特別図柄及び普通図柄の変動表示、各遊技状態の制御、及び、不正監視等に使用される各種のタイマ（ＲＡＭの所定の領域）が更新される。

【０２１２】

不正検知処理Ｓ１２１１においては、各種の入賞装置に強制的に遊技球を進入させたり、各種の入賞装置を強制的に作動させたりするような不正行為が検知される。具体的には、下始動入賞装置４３２、大入賞装置４３３の強制的な進入許容姿勢への移動、内部に特定通路を備える大入賞装置に対し加振による当該特定通路への遊技球の誘導、電波による下始動入賞装置４３２、大入賞装置４３３の強制的な誤作動の誘発、磁気吸着による各種の入賞装置への遊技球の誘導、左側上始動入賞装置４３１Ａ、右側上始動入賞装置４３１Ｂ、下始動入賞装置４３２、および大入賞装置４３３への異常なタイミングでの遊技球の誘導等の不正行為が行われた可能性の高い状況の発生を検知する。

【０２１３】

入賞検知応答処理Ｓ１２１２においては、遊技盤４００に設けられた各種のスイッチによる遊技球の検出に基づく制御が実行される。具体的には、左側上始動入賞スイッチ４４１Ａ（図１０参照）および右側上始動入賞スイッチ４４１Ｂによる遊技球の検出に基づいて、上始動入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、上始動入賞カウンタ（ＲＡＭの所定の領域）及び第１払出カウンタ（ＲＡＭの所定の領域）が更新される。また、下始動入賞スイッチ４４２（図１０参照）による遊技球の検出に基づいて下始動入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、第１払出カウンタが更新される。また、大入賞スイッチ４４３（図１０参照）による遊技球の検出に基づいて大入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、大入賞カウンタ（ＲＡＭの所定の領域）及び第２払出カウンタ（ＲＡＭの所定の領域）が更新される。

【０２１４】

発射制御処理Ｓ１２１３においては、発射装置３３０による遊技球の発射を制御するための発射関連情報が更新される。具体的には、球送り機構３３１を駆動する球送りソレノイド３３２の作動フラグ及び発射機構３３３を駆動する発射ソレノイド３３４の作動フラグが更新される。

【０２１５】

入力信号監視処理Ｓ１２１４においては、払出制御基板９３０を介した開閉検出スイッチ１０８（図１０参照）からの信号の出力状態に基づいて、外枠１０１（図１及び図２参照）に対して中間ブロック１０３（図１及び図２参照）が閉鎖されているか否かが検知される。また、払出制御基板９３０（図１０参照）を介した開閉検出スイッチ１０９からの信号の出力状態に基づいて、中間ブロック１０３（図２及び図３参照）に対して前ブロック１０２（図２及び図３参照）が閉鎖されているか否かが検知される。

【０２１６】

払出状態監視処理Ｓ１２１５においては、払出制御基板９３０から出力される払出制御状態を示す情報が監視され、必要に応じて、払出制御状態に応じた各種の払出状態コマンドが設定される。なお、払出状態コマンドを受信した副制御基板９４０は、払出状態コマンドの種類に応じた報知を装飾図柄表示装置４７９、左上音響装置２８１及び右上音響装置２８２等に実行させる。

【０２１７】

払出信号出力処理Ｓ１２１６においては、必要に応じて、第１払出カウンタ及び第２払出カウンタの値に基づいて各種の賞球コマンドを設定し、払出制御基板９３０に出力する。なお、第１払出カウンタ及び第２払出カウンタは、賞球コマンドの設定に応じて更新される。例えば、第１払出カウンタは、１回の入賞に相当する遊技球が検出される毎に１ずつ加算され、その入賞に基づく賞球コマンドが設定される毎に１ずつ減算される。払出制御

基板９３０では、その入賞に対応する数（例えば、３個）の遊技球を払い出す制御を実行する毎に（詳細には、払い出しが完了する少し前に）、主制御基板９２０に賞球コマンドを要求し、賞球の払い出しが継続している状況においては、主制御基板９２０から更なる賞球コマンドが出力される。第２払出カウンタは、第１払出カウンタとは賞球数が異なる入賞（例えば、１３個）に対応して更新されるカウンタであり、第２払出カウンタの値に基づく賞球コマンドを払出制御基板９３０が受信した場合には、払出制御基板９３０は、その賞球コマンドに対応した数分の遊技球を払い出す制御を実行する。

【０２１８】

特別図柄関連処理Ｓ１２１７においては、第１特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御及び第１特別図柄に係る単位遊技の制御が実行される。具体的には、第１特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、第１特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７６の動作制御が実行される。また、第１特別図柄に係る単位遊技の制御において、第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１の動作制御が実行され、第１特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、大入賞装置４３３の動作制御が更に実行される。

【０２１９】

また、特別図柄関連処理Ｓ１２１７においては、第２特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御及び第２特別図柄に係る単位遊技の制御が実行される。具体的には、第２特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、第２特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７７の動作制御が実行される。また、第２特別図柄に係る単位遊技の制御において、第２特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２の動作制御が実行され、第２特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、大入賞装置４３３の動作制御が更に実行される。

【０２２０】

普通図柄関連処理Ｓ１２１８においては、普通図柄に係る単位遊技の権利の保留制御並びに普通図柄に係る単位遊技の制御が実行される。具体的には、普通図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、普通図柄保留表示装置４７８の動作制御が実行される。また、普通図柄に係る単位遊技の制御において、普通図柄に係る普通図柄表示装置４７３の動作制御が実行され、普通図柄抽選に当選した場合には更に下始動入賞装置４３２の動作制御が実行される。

【０２２１】

表示制御処理Ｓ１２１９においては、特別図柄関連処理Ｓ１２１７における第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１、第２特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２、第１特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７６及び第２特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７７等の動作を制御するために更新される各種の情報に基づいて、それらの装置を具体的に作動させるための出力データが合成される。合成された出力データは、次回のタイマ割込みに基づく制御信号出力処理Ｓ１２０８において各装置に出力される。

【０２２２】

モータ制御処理Ｓ１２２０においては、各種のモータの動作制御が実行される。外部情報出力処理Ｓ１２２１においては、パチンコ機１００に電気的に接続されるデータ表示装置（図示せず）や管理装置（図示せず）等の外部装置に出力する出力データが設定される。

【０２２３】

＜本実施形態のパチンコ機１００の遊技性＞

次に、図１３から図１６を参照して、本実施形態のパチンコ機１００の遊技性についてより詳細に説明する。図１３は、本実施形態のパチンコ機１００に適用される遊技の仕様に係る説明図である。

【０２２４】

図１３（Ａ）は、特別図柄抽選による抽選確率の一例を説明する図である。図１３（Ａ）に示すように、特別図柄抽選における当選確率（大当り確率）は、特図低確率状態である場合も特図低確率状態である場合も、第１特別図柄であるか第２特別図柄であるかにかかわらず同一の大当り確率に設定される。具体的に、特図低確率状態において、特別図柄抽選における当選確率は、特別図柄の種類にかかわらず略１００分の１（６５５３６分の６

５６）に設定され、特図高確率状態において、特別図柄抽選における当選確率は、特別図柄の種類にかかわらず略２０分の１（６５５３６分の３３００）に設定される。

【０２２５】

特別図柄抽選における当選確率は、特別図柄に係る当選乱数カウンタが値を取り得る範囲（例えば、「０～６５５３６」）に対して予め当選値（例えば、「０～６５５」や、「０～３２２９」など）が定められており、当該範囲と当選値との比率によって定められている。

【０２２６】

本実施形態のパチンコ機１００においては、特別図柄抽選によるハズレ結果（すなわち、大当り当選でない結果）の一部が、通常遊技状態において選択された場合に低確率時短遊技状態（すなわち、普図低確率状態の時短遊技状態）へ遷移させるハズレ結果（以下、当該ハズレ結果を「時短ありハズレ」とも称す）として設定されている。

【０２２７】

特別図柄抽選において時短ありハズレが選択される確率（時短ありハズレ確率）は、図１３（Ａ）に示すように、第１特別図柄であるか第２特別図柄であるかにかかわらず、同一の確率に設定される。具体的に、特別図柄抽選における時短ありハズレ確率は、特別図柄の種類にかかわらず略２１８分の１（６５５３６分の３００）に設定される。

【０２２８】

特別図柄抽選における時短ありハズレ確率は、特別図柄に係る当選乱数カウンタが値を取り得る範囲（例えば、「０～６５５３６」）に対して時短ありハズレに対応する値（例えば、「１００００～１０２９９」など）が予め定められており、当該範囲と時短ありハズレに対応する値との比率によって定められている。

【０２２９】

図１３（Ｂ）は、普通図柄抽選による抽選確率の一例を説明する図である。図１３（Ｂ）に示すように、普通図柄抽選における当選確率は、普図低確率状態である場合も普図低確率状態である場合も同一の大当り確率に設定される。具体的に、普図低確率状態において、普通図柄抽選における当選確率は略２分の１（６５５３６分の３２７００）に設定され、普図高確率状態において、特別図柄抽選における当選確率は略１分の１（６５５３６分の６５５００）に設定される。

【０２３０】

普通図柄抽選における当選確率は、普通図柄に係る当選乱数カウンタが値を取り得る範囲（例えば、「０～６５５３６」）に対して予め当選値（例えば、「０～３２６９９」や、「０～６５４９９」など）が定められており、当該範囲と当選値との比率によって定められている。

【０２３１】

図１３（Ｃ）は、特別図柄における大当り図柄の割合、ならびに、各大当り図柄に対する遷移後の遊技状態において設定される確変回数および時短回数の一例を説明する図である。図１３（Ｃ）に示すように、第１特別図柄における大当り図柄は、大当りの種類（大当り種別）に応じた８種類の大当り図柄から構成される。第１特別図柄における８種類の大当り図柄は、いずれも、特別遊技状態後に移行する遊技状態が確変遊技状態である大当り図柄である。

【０２３２】

第１特別図柄における８種類の大当り図柄は、特別遊技状態を構成するラウンド数が４ラウンドである１種類の大当り図柄（特図１＿４Ｒ確変大当り図柄）と、当該ラウンド数が６ラウンドである２種類の大当り図柄（特図１＿６Ｒ確変大当り図柄１、特図１＿６Ｒ確変大当り図柄２）と、当該ラウンド数が１０ラウンドである５種類の大当り図柄（特図１＿１０Ｒ確変大当り図柄１～特図１＿１０Ｒ確変大当り図柄５）とから構成される。

【０２３３】

第１特別図柄における大当り図柄の振分確率は、特図１＿４Ｒ確変大当り図柄が４６．０％に設定され、特図１＿６Ｒ確変大当り図柄１が５．４０％に設定され、特図１＿６Ｒ確

変大当り図柄２が４０．６％に設定され、特図１＿１０Ｒ確変大当り図柄１が０．８％に設定され、特図１＿１０Ｒ確変大当り図柄２が０．９％に設定され、特図１＿１０Ｒ確変大当り図柄３が１．１％に設定され、特図１＿１０Ｒ確変大当り図柄４が０．９％に設定され、特図１＿１０Ｒ確変大当り図柄５が４．３％に設定される。

【０２３４】
図１３（Ｃ）に示すように、第１特別図柄における８種類の大当り図柄の全てに対し、１０回の確変回数が設定される。なお、確変回数は、特別遊技状態の後に遷移した確変遊技状態において、当該確変遊技状態を維持可能に連続して実行される特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の変動表示の上限回数であり、当該確変遊技状態を維持しつつ特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）に連続して非当選となることが可能な上限回数と一致している。

【０２３５】
よって、本実施形態のパチンコ機１００においては、第１特別図柄における８種類の大当り図柄のいずれが選択された場合も、特別遊技状態の後に遷移した確変遊技状態において、特別図柄抽選に１０回連続して非当選となった場合に、確変遊技状態から確変後時短状態へ遷移（移行）する。

【０２３６】
図１３（Ｃ）に示すように、第１特別図柄における８種類の大当り図柄のうち、３種類の大当り図柄（特図１＿４Ｒ確変大当り図柄、特図１＿６Ｒ確変大当り図柄１、特図１＿６Ｒ確変大当り図柄２）に対し、特別図柄抽選が行われたときの遊技状態にかかわらず４０回の時短回数が設定される。つまり、通常遊技状態、時短遊技状態（低確率時短遊技状態、確変後時短遊技状態）、または確変遊技状態のいずれの遊技状態であっても、大当り図柄として特図１＿４Ｒ確変大当り図柄、特図１＿６Ｒ確変大当り図柄１、または特図１＿６Ｒ確変大当り図柄２が選択された場合には、４０回の時短回数が設定される。

【０２３７】
なお、時短回数は、特別遊技状態の後に遷移した時短状態である遊技状態において、時短状態を維持しつつ連続して実行される特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の変動表示の上限回数であり、時短状態を維持しつつ特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）に連続して非当選となることが可能な上限回数と一致している。

【０２３８】
よって、本実施形態のパチンコ機１００においては、第１特別図柄における大当り図柄として特図１＿４Ｒ確変大当り図柄、特図１＿６Ｒ確変大当り図柄１、または特図１＿６Ｒ確変大当り図柄２が選択された場合には、特別遊技状態の後に遷移した時短状態である遊技状態において、特別図柄抽選に４０回連続して非当選となった場合に、時短状態である遊技状態から通常遊技状態へ遷移（移行）する。

【０２３９】
より詳細には、第１特別図柄における大当り図柄として特図１＿４Ｒ確変大当り図柄、特図１＿６Ｒ確変大当り図柄１、または特図１＿６Ｒ確変大当り図柄２が選択された場合には、特別遊技状態の後に遷移した確変遊技状態において特別図柄抽選に１０回連続して非当選となった後、当該確変遊技状態から遷移した確変後時短遊技状態において特別図柄抽選に３０回連続して非当選となった場合に、確変後時短遊技状態から通常遊技状態へ遷移する。

【０２４０】
また、図１３（Ｃ）に示すように、第１特別図柄における８種類の大当り図柄のうち、５種類の大当り図柄（特図１＿１０Ｒ確変大当り図柄１～特図１＿１０Ｒ確変大当り図柄５）に対し、特別図柄抽選が行われたときの遊技状態にかかわらず１００００回の時短回数が設定される。つまり、通常遊技状態、時短遊技状態（低確率時短遊技状態、確変後時短遊技状態）、または確変遊技状態のいずれの遊技状態であっても、大当り図柄として特図１＿１０Ｒ確変大当り図柄１～特図１＿１０Ｒ確変大当り図柄５のいずれかが選択された場合には、１００００回の時短回数が設定される。

【０２４１】
よって、本実施形態のパチンコ機１００においては、第１特別図柄における大当り図柄として特図１＿１０Ｒ確変大当り図柄１～特図１＿１０Ｒ確変大当り図柄５のいずれかが選択された場合には、特別遊技状態の後に遷移した時短状態である遊技状態において、特別図柄抽選に１００００回連続して非当選となった場合に、時短状態である遊技状態から通常遊技状態へ遷移する。
【０２４２】
より詳細には、第１特別図柄における大当り図柄として特図１＿１０Ｒ確変大当り図柄１～特図１＿１０Ｒ確変大当り図柄５のいずれかが選択された場合には、特別遊技状態の後に遷移した確変遊技状態において特別図柄抽選に１０回連続して非当選となった後、当該確変遊技状態から遷移した確変後時短遊技状態において特別図柄抽選に９９９０回連続して非当選となった場合に、確変後時短遊技状態から通常遊技状態へ遷移する。
【０２４３】
図１３（Ｃ）に示すように、第２特別図柄における大当り図柄は、大当りの種類（大当り種別）に応じた８種類の大当り図柄から構成される。第２特別図柄における８種類の大当り図柄は、いずれも、特別遊技状態後に移行する遊技状態が確変遊技状態である大当り図柄である。
【０２４４】
第２特別図柄における８種類の大当り図柄は、上述した第１特別図柄における８種類の大当り図柄にそれぞれ対応する大当り図柄が設定されている。つまり、第２特別図柄における８種類の大当り図柄は、特別遊技状態を構成するラウンド数が４ラウンドである１種類の大当り図柄（特図２＿４Ｒ確変大当り図柄）と、当該ラウンド数が６ラウンドである２種類の大当り図柄（特図２＿６Ｒ確変大当り図柄１、特図２＿６Ｒ確変大当り図柄２）と、当該ラウンド数が１０ラウンドである５種類の大当り図柄（特図２＿１０Ｒ確変大当り図柄１～特図２＿１０Ｒ確変大当り図柄５）とから構成される。
【０２４５】
第２特別図柄における８種類の大当り図柄を構成する各大当り図柄（特図２＿４Ｒ確変大当り図柄、特図２＿６Ｒ確変大当り図柄１、特図２＿６Ｒ確変大当り図柄２、特図２＿１０Ｒ確変大当り図柄１、特図２＿１０Ｒ確変大当り図柄２、特図２＿１０Ｒ確変大当り図柄３、特図２＿１０Ｒ確変大当り図柄４、および特図２＿１０Ｒ確変大当り図柄５）に対する振分確率、確変回数、および時短回数は、それぞれ、第１特別図柄において対応する大当り図柄に対する振分確率、確変回数、および時短回数と同じ値が設定されている。
【０２４６】
図１３（Ｄ）は、特別図柄における時短ありハズレ図柄の割合、ならびに、各時短ありハズレ図柄に対する遷移後の遊技状態において設定される時短回数の一例を説明する図である。図１３（Ｄ）に示すように、第１特別図柄における時短ありハズレ図柄は、２種類の時短ありハズレ図柄（特図１＿時短ありハズレ図柄１、特図１＿時短ありハズレ図柄２）から構成される。第１特別図柄における時短ありハズレ図柄の振分確率は、特図１＿時短ありハズレ図柄１が８０％に設定され、特図１＿時短ありハズレ図柄２が２０％に設定される。通常遊技状態において特図１＿時短ありハズレ図柄１が選択された場合には、２０回の時短回数が設定され、通常遊技状態において特図１＿時短ありハズレ図柄２が選択された場合には、４０回の時短回数が設定される。
【０２４７】
一方、第２特別図柄における時短ありハズレ図柄は、２種類の時短ありハズレ図柄（特図２＿時短ありハズレ図柄１、特図２＿時短ありハズレ図柄２）から構成される。特図２＿時短ありハズレ図柄１は、特図１＿時短ありハズレ図柄１に対応する時短ありハズレ図柄として設定され、特図２＿時短ありハズレ図柄２は、特図１＿時短ありハズレ図柄２に対応する時短ありハズレ図柄として設定される。
【０２４８】
つまり、第２特別図柄における時短ありハズレ図柄の振分確率は、特図２＿時短ありハズ

レ図柄１が８０％に設定され、特図２＿時短ありハズレ図柄２が２０％に設定される。通常遊技状態において特図２＿時短ありハズレ図柄１が選択された場合には、２０回の時短回数が設定され、通常遊技状態において特図２＿時短ありハズレ図柄２が選択された場合には、４０回の時短回数が設定される。

【０２４９】

なお、確変遊技状態や時短遊技状態のような有利遊技状態において特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）における時短ありハズレ図柄が選択された場合には時短回数が設定されない構成とされる。

【０２５０】

図１３（Ｅ）は、回数補助機能の作動条件および回数補助機能の作動時における時短回数の一例を説明する図である。本実施形態のパチンコ機１００が備える回数補助機能は、通常遊技状態において特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の変動表示が、回数補助機能の作動する条件（回数補助機能作動条件、以下、「回数補助条件」とも称す）となる所定の回数（以下、当該回数を「補助機能作動回数」とも称す）となるまで連続して実行された場合に時短遊技状態（より詳細には、低確率時短遊技状態）へ遷移する機能である。

【０２５１】

図１３（Ｅ）に示すように、本実施形態のパチンコ機１００においては、補助機能作動回数として２９９回が設定されている。補助機能作動回数は、通常遊技状態において、通常遊技状態を維持しつつ特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）において非当選を連続して選択することが可能な上限回数に一致する。よって、本実施形態のパチンコ機１００においては、通常遊技状態において、特別図柄抽選により非当選（ハズレ結果）が連続して選択され、その連続回数が補助機能作動回数である２９９回に達した場合に、回数補助条件が成立し、当該２９９回目の変動表示の終了後（確定表示の表示後）に、通常遊技状態から低確率時短遊技状態へ遷移（移行）する。

【０２５２】

なお、補助機能作動回数は、特別図柄抽選における非当選であって時短ありハズレを除外した非当選（以下において「時短なしハズレ」とも称す）の連続回数によって計数される構成であってもよい。

【０２５３】

図１３（Ｅ）に示すように、本実施形態のパチンコ機１００においては、回数補助条件の成立によって遷移した低確率時短遊技状態の終了条件となる時短回数（以下、当該時短回数を「補助終了時短回数」とも称す）として３７９回が設定されている。

【０２５４】

補助終了時短回数は、回数補助条件の成立によって遷移した低確率時短遊技状態において、低確率時短遊技状態を維持しつつ連続して実行される特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の変動表示の上限回数であり、低確率時短遊技状態を維持しつつ特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）に連続して非当選となることが可能な上限回数と一致している。

【０２５５】

よって、本実施形態のパチンコ機１００においては、回数補助条件の成立によって遷移した低確率時短状態において、特別図柄抽選による非当選の連続回数が、補助終了時短回数である３７９回に達した場合に、回数補助機能の終了条件が成立し、低確率時短遊技状態から通常遊技状態へ遷移する。

【０２５６】

次に、図１４および図１５を参照して、遊技状態の進行制御について説明する。図１４は、本実施形態のパチンコ機１００において設定可能な遊技状態を説明する説明図であり、図１５は、遊技状態の進行を表すフローチャートである。なお、図１５には、各遊技状態における主要な条件の成立と、その条件が成立した場合に実行される装置の制御を模式的に示している。

【０２５７】

図１４に示すように、本実施形態のパチンコ機１００は、２種類の通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と、通常遊技状態より遊技者にとって有利な有利遊技状態として３種類の遊技状態（低確率時短遊技状態、確変遊技状態、確変後時短遊技状態）とを設定可能に構成される。

【０２５８】

２種類の通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）はいずれも、電サポのない非時短状態であり、特別図柄抽選における当選確率（大当り確率）が低確率である特図低確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が低確率である普図低確率状態である遊技状態である。

【０２５９】

なお、「電サポ」とは、下始動入賞装置４３２の下進入規制機構４５２が進入許容姿勢になる頻度を高くすることによって下始動入賞装置４３２への入賞を容易にする制御がなされる状態である。具体的に、電サポは、例えば、普図変動時間を短く（短縮）設定する、下進入規制機構４５２が進入許容姿勢になる時間（開放時間）を長く設定する、および、普通図柄抽選における当選確率を高確率に設定する、のいずれか１つまたは複数の組合せによって制御される状態である。

【０２６０】

第１の通常遊技状態と第２の通常遊技状態は、有利遊技状態への遷移の契機の点で相違する。具体的に、第１の通常遊技状態において、有利遊技状態への遷移の契機は、特別図柄抽選によって大当り図柄が選択された場合（すなわち、大当り当選した場合）と、特別図柄抽選によって時短ありハズレ図柄が選択された場合（すなわち、時短ありハズレが選択された場合）と、回数補助条件が成立した場合であるのに対し、第２の通常遊技状態において、有利遊技状態への遷移の契機は、特別図柄抽選によって大当り図柄が選択された場合と、特別図柄抽選によって時短ありハズレ図柄が選択された場合である。

【０２６１】

つまり、第１の通常遊技状態においては、回数補助条件の成立が有利遊技状態への遷移の契機になる通常遊技状態であるのに対し、第２の通常遊技状態においては、回数補助条件の成立が有利遊技状態への遷移の契機にならない通常遊技状態である。

【０２６２】

なお、詳細は後述するが、第２の通常遊技状態は、回数補助条件の成立によって遷移した低確率時短遊技状態において、特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）による非当選の連続回数が補助終了時短回数に達した場合に遷移する通常遊技状態である。

【０２６３】

有利遊技状態の１つである低確率時短遊技状態は、電サポがある時短状態であり、特別図柄抽選における当選確率が低確率である特図低確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が低確率である普図低確率状態である遊技状態である。つまり、低確率時短遊技状態は、普通図柄抽選における当選確率が低確率であるが、電サポがある時短状態の遊技状態である。

【０２６４】

有利遊技状態の１つである確変遊技状態は、電サポがある時短状態であり、特別図柄抽選における当選確率が高確率である特図高確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が高確率である普図高確率状態である遊技状態である。

【０２６５】

有利遊技状態の１つである確変後時短遊技状態は、電サポがある時短状態であり、特別図柄抽選における当選確率が低確率である特図低確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が高確率である普図高確率状態である遊技状態である。

【０２６６】

図１５に示すように、パチンコ機１００の電源が投入されて遊技が開始される場合には、第１の通常遊技状態からスタートする。第１の通常遊技状態は非時短状態であるので、遊技者は、左側上始動入賞装置４３１Ａまたは右側上始動入賞装置４３１Ｂへの入賞を目指

して遊技を行う。

【０２６７】

パチンコ機１００の電源が投入されたことで第１の通常遊技状態が設定された場合、主制御基板９２０は、回数補助フラグをオンに設定する。回数補助フラグは、回数補助機能が作動可能な状態であるか否かを区別するフラグであり、主制御基板９２０のＲＡＭにおける所定の領域に設けられている。より詳細には、回数補助フラグがオンに設定されている場合は、回数補助機能が作動可能な状態であることを示し、回数補助フラグがオフに設定されている場合は、回数補助機能が作動不可な状態であることを示す。

【０２６８】

第１の通常遊技状態において、左側上始動入賞装置４３１Ａまたは右側上始動入賞装置４３１Ｂに遊技球が進入すると、第１特別図柄に係る始動入賞となって単位遊技の権利が発生し、第１特別図柄の変動表示と確定停止とが行われる。第１特別図柄に係る始動入賞によって発生した単位遊技の特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）において大当りに当選した場合、特別遊技状態へ遊技状態が遷移（移行）する。

【０２６９】

特別遊技状態において、主制御基板９２０は、回数補助フラグをオンに設定する。よって、回数補助フラグがオフに設定されている場合であっても、特別図柄抽選において大当りに当選すれば、回数補助フラグがオンになって回数補助機能が作動可能な状態となる。

【０２７０】

特別遊技状態において、主制御基板９２０は、大入賞装置４３３の進入規制機構４５３の姿勢を大当りの種類（大当り種別）に応じた条件で制御する。これにより、特別遊技状態において、例えば、略２７秒の大入賞装置４３３の作動（進入規制機構４５３を進入許容姿勢にする）が、最大で、大当りの種類（大当り種別）に応じたラウンド回数（例えば、４回、６回または１０回）実行される。

【０２７１】

特別遊技状態の終了後は、確変遊技状態へ遊技状態が遷移する。確変遊技状態は時短状態であるので、遊技者は、主に、下始動入賞装置４３２への入賞を目指して遊技を行う。確変遊技状態において、下始動入賞装置４３２などの始動入賞装置に遊技球が進入すると、特別図柄（例えば、第２特別図柄）に係る始動入賞となって単位遊技の権利が発生し、当該特別図柄の変動表示と確定停止とが行われる。特別図柄に係る始動入賞によって発生した単位遊技の特別図柄抽選（例えば、第２特別図柄抽選）において大当りに当選した場合、特別遊技状態へ遊技状態が遷移する。

【０２７２】

一方、確変遊技状態において、特別図柄抽選による非当選の連続回数が、当該確変遊技状態に遷移する前の特別遊技状態への契機となった大当りの種類に応じた確変回数（本実施形態では、全ての大当り種類に対して１０回）に達した場合には、確変遊技状態の終了条件が成立して、確変後時短遊技状態へ遊技状態が遷移する。

【０２７３】

時短状態である確変後時短遊技状態においては、遊技者は、主に、下始動入賞装置４３２への入賞を目指して遊技を行う。確変後時短遊技状態において、下始動入賞装置４３２などの始動入賞装置に遊技球が進入すると、特別図柄（例えば、第２特別図柄）に係る始動入賞となって単位遊技の権利が発生し、特別図柄の変動表示と確定停止とが行われる。特別図柄に係る始動入賞によって発生した単位遊技の特別図柄抽選（例えば、第２特別図柄抽選）において大当りに当選した場合、特別遊技状態へ遊技状態が遷移する。

【０２７４】

一方、確変後時短遊技状態において、当該確変後時短遊技状態における特別図柄抽選による非当選の連続回数と、当該確変後時短遊技状態に対応する確変遊技状態における特別図柄抽選による非当選の連続回数（すなわち、確変回数）との合計が、当該確変後時短遊技状態に対応する確変遊技状態に遷移する前の特別遊技状態への契機となった大当りの種類に応じた時短回数（本実施形態においては、４０回または１０００回）に達した場合に

は、確変後時短遊技状態の終了条件が成立して、通常遊技状態へ遊技状態が遷移する。なお、上述したように、回数補助フラグが特別遊技状態においてオンに設定されるので、特別遊技状態を経由して発生する確変後時短遊技状態において、時短回数の消化によって成立する終了条件によって遷移する通常遊技状態は第１の通常遊技状態である。

【０２７５】

第１の通常遊技状態において、第１特別図柄に係る始動入賞によって発生した単位遊技の特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合、低確率時短遊技状態へ遊技状態が遷移する。

【０２７６】

また、第１の通常遊技状態において、第１特別図柄抽選によって非当選が連続して選択された回数が通算して補助機能作動回数（本実施形態においては２９９回）に達した場合、回数補助フラグをオフに設定する。かかる場合、回数補助条件が成立するので、遊技状態は低確率時短遊技状態へ遷移する。

【０２７７】

低確率時短遊技状態においては、遊技者は、主に、下始動入賞装置４３２への入賞を目指して遊技を行う。低確率時短遊技状態において、下始動入賞装置４３２などの始動入賞装置に遊技球が進入すると、特別図柄（例えば、第２特別図柄）に係る始動入賞となって単位遊技の権利が発生し、特別図柄の変動表示と確定停止とが行われる。特別図柄に係る始動入賞によって発生した単位遊技の特別図柄抽選（例えば、第２特別図柄抽選）において大当りに当選した場合、特別遊技状態へ遊技状態が遷移する。

【０２７８】

一方、低確率時短遊技状態において、特別図柄抽選による非当選の連続回数が、当該低確率時短遊技状態への遷移の契機が時短ありハズレである場合には当該時短ありハズレの図柄の種類に応じた時短回数（本実施形態においては、２０回または４０回）、あるいは、当該低確率時短遊技状態への遷移の契機が回数補助条件の成立である場合には補助終了時短回数（本実施形態においては、３７９回）に達した場合には、低確率時短遊技状態の終了条件が成立するので、回数補助フラグの状態に応じた通常遊技状態へ遊技状態が遷移する。

【０２７９】

具体的に、低確率時短遊技状態の終了条件が成立した場合に、回数補助フラグがオフに設定されていれば、遊技状態は第１の通常遊技状態へ遷移し、一方で、回数補助フラグがオンに設定されていれば、遊技状態は第２の通常遊技状態へ遷移する。

【０２８０】

つまり、第１の通常遊技状態において回数補助条件が成立した場合（すなわち、特別図柄抽選によって非当選が連続して選択された回数が通算して補助機能作動回数に達した場合）には、その後に特別図柄抽選（例えば、第２特別図柄抽選）において大当りに当選しない限り回数補助フラグがオンにならないので、低確率時短遊技状態から遷移する通常遊技状態は、第２の通常遊技状態となる。第１の通常遊技状態において回数補助条件が成立した後は、特別図柄抽選において大当りに当選することによって、低確率時短遊技状態から第１の通常遊技状態への遷移が可能となる。

【０２８１】

なお、本実施形態のパチンコ機１００においては、低確率時短遊技状態において回数補助条件が成立しないよう構成される。かかる構成に対し、本実施形態のパチンコ機１００では、第１の通常遊技状態において回数補助条件が成立する前に特別図柄抽選で時短ありハズレが選択されたことによって遊技状態が低確率時短遊技状態へ遷移した場合には、当該時短ありハズレの図柄の種類に応じて低確率時短遊技状態の時短回数として設定される回数（例えば、２０回または４０回）の分だけ、補助機能作動回数（すなわち、回数補助条件を成立させるための特別図柄の変動表示の回数）を増加させる。

【０２８２】

これにより、低確率時短遊技状態において成立しなかった回数補助条件を、当該低確率時

短遊技状態が終了した後の第１の通常遊技状態において遅れて成立させることができる。例えば、第１の通常遊技状態において回数補助条件が成立する前に特別図柄抽選で時短ありハズレが選択された場合に、当該時短ありハズレの図柄の種類に応じて低確率時短遊技状態の時短回数として設定される回数が２０回である場合には、補助機能作動回数として規定される回数（例えば、２９９回）に加算する。これにより、例えば、第１の通常遊技状態において、特別図柄抽選で時短ありハズレが選択された場合に当該時短ありハズレが連続して通算２８０回目の非当選である場合、当該低確率時短遊技状態が終了した後の第１の通常遊技状態において、回数補助条件を成立させるための特別図柄抽選による非当選の連続回数の計数が２８１回目から再開されることになる。

【０２８３】

第２の通常遊技状態は非時短状態であるので、遊技者は、左側上始動入賞装置４３１Ａまたは右側上始動入賞装置４３１Ｂへの入賞を目指して遊技を行う。第２の通常遊技状態において、左側上始動入賞装置４３１Ａまたは右側上始動入賞装置４３１Ｂに遊技球が進入すると、第１特別図柄に係る始動入賞となって単位遊技の権利が発生し、第１特別図柄の変動表示と確定停止とが行われる。第１特別図柄に係る始動入賞によって発生した単位遊技の特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）において大当りに当選した場合、特別遊技状態へ遊技状態が遷移する。

【０２８４】

一方、第２の通常遊技状態において、第１特別図柄に係る始動入賞によって発生した単位遊技の特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合、低確率時短遊技状態へ遊技状態が遷移する。

【０２８５】

図１６（Ａ）は、各種の遊技状態における特別図柄の変動表示における変動表示時間（以下において「特図変動時間」とも称す）の一例を説明する図である。図１６（Ａ）に示すように、各遊技状態における特図変動時間は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）に係る単位遊技の保留回数に応じて複数種類設けられている。なお、図１６（Ａ）に示す特図変動時間は、リーチ表示を含まない特別図柄の変動表示（所謂ハズレ変動）の変動表示時間である。ここで、ハズレ変動の変動表示時間は、１種類でなく、２種類以上の異なる時間が設定されてもよく、この場合には、ハズレ変動の変動表示時間の期待値としての実行確率と変動表示時間とを乗じた総和としての特図変動時間の長さを、図１６（Ａ）に示す特図変動時間となるように設定してもよい。

【０２８６】

特別図柄に係る単位遊技の保留回数が０（ゼロ）である場合（すなわち、変動表示が開始されるときの保留回数が０となる場合）の特図変動時間は、通常遊技状態および低確率時短遊技状態において「Ａ（例えば、１２秒）」に設定され、確変遊技状態および確変後時短遊技状態において、Ａより少し短い「Ａ’（例えば、１１秒）」に設定される。

【０２８７】

特別図柄に係る単位遊技の保留回数が１～３である場合（すなわち、変動表示が開始されるときの保留回数が１～３となる場合）の特図変動時間は、通常遊技状態において「Ａ」に設定され、低確率時短遊技状態において、Ａより短い「Ｂ（例えば、Ａの６分の１）」に設定され、確変遊技状態および確変後時短遊技状態において、Ａより短く、かつ、Ｂより長い「Ｃ（例えば、Ａの２分の１）」に設定される。

【０２８８】

特別図柄に係る単位遊技の保留回数が４～７である場合（すなわち、変動表示が開始されるときの保留回数が４～７となる場合）の特図変動時間は、通常遊技状態において「Ｃ」に設定され、低確率時短遊技状態において、「Ｂ」に設定され、確変遊技状態および確変後時短遊技状態において、「Ｃ」に設定される。

【０２８９】

図１６（Ｂ）は、各種の遊技状態における普通図柄抽選の当選確率、普通図柄の変動表示における変動表示時間（以下において「普図変動時間」とも称す）と変動表示後の停止時

間、および、普通図柄抽選に当選した場合における下始動入賞装置４３２の下進入規制機構４５２の開閉パターンの一例を説明する図である。

【０２９０】

図１６（Ｂ）に示すように、通常遊技状態および低確率時短遊技状態における普通図柄抽選の当選確率は、略２分の１に設定され、確変遊技状態および確変後時短遊技状態における普通図柄抽選の当選確率は、略１分の１に設定される。

【０２９１】

通常遊技状態における普図変動時間には、１１秒と１５秒と１９秒との３種類が設けられている。なお、通常遊技状態における普図変動時間の期待値（平均値）は、例えば、略１５秒である。低確率時短遊技状態における普通変動時間は、０．６２秒に設定され、確変遊技状態および確変後時短遊技状態における普通変動時間は、０．６秒に設定される。普図変動時間後の普通図柄の停止時間は、通常遊技状態、低確率時短遊技状態、確変遊技状態、および確変後時短遊技状態のいずれの場合も０．５秒に設定される。

【０２９２】

通常遊技状態である場合、普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構４５２の開放時間（進入許容時間）は０．０７６秒に設定され、開放回数（進入許容姿勢となる回数）は１回に設定される。つまり、通常遊技状態において普通図柄抽選に当選した場合、下進入規制機構４５２は、１回だけ０．０７６秒間開放する（進入許容姿勢に移行する）パターンで開放される。

【０２９３】

低確率時短遊技状態である場合、普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構４５２の開放時間は２秒に設定され、開放回数は２回に設定され、下進入規制機構４５２の閉鎖時間は０．２５２秒に設定される。つまり、低確率時短遊技状態において普通図柄抽選に当選した場合、下進入規制機構４５２は、２秒間開放した後、０．２５２秒間閉鎖し（進入禁止姿勢に復帰する）、再度２秒間開放するパターンで開放される。

【０２９４】

確変遊技状態および確変後時短遊技状態である場合、普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構４５２の開放時間は２秒に設定され、開放回数は１回に設定される。つまり、確変遊技状態および確変後時短遊技状態において普通図柄抽選に当選した場合、下進入規制機構４５２は、１回だけ２秒間開放するパターンで開放される。

【０２９５】

よって、本実施形態のパチンコ機１００によれば、普通図柄抽選の当選確率が略２分の１に設定される低確率時短遊技状態においては、概ね、始動装置４３６Ａ，４３６Ｂに遊技球が２回進入する毎に普通図柄抽選に当選するので、下進入規制機構４５２は、２回分の（普図変動時間である０．６２秒＋普通図柄の停止時間である０．５秒）によって構成されるインターバルで、０．２５２秒の閉鎖期間を介して２秒ずつ２回開放される。つまり、低確率時短遊技状態において、下進入規制機構４５２は、概ね、略６秒（０．６２×２＋０．５×２＋２×２＋０．２５２）の間に４秒開放される計算となる。

【０２９６】

一方、普通図柄抽選の当選確率が略１分の１に設定される確変遊技状態においては、概ね、始動装置４３６Ａ，４３６Ｂに遊技球が１回進入する毎に普通図柄抽選に当選するので、下進入規制機構４５２は、１回分の（普図変動時間である０．６２秒＋普通図柄の停止時間である０．５秒）によって構成されるインターバルで、２秒で１回開放される。つまり、確変遊技状態において、下進入規制機構４５２は、概ね、略３秒（０．６＋０．５＋２）の間に２秒開放される計算となる。

【０２９７】

したがって、低確率時短遊技状態および確変遊技状態のいずれの場合も、下進入規制機構４５２は略６秒間に４秒（２回）開放（すなわち、略３秒間に２秒（１回）開放）されることになるので、これらの両遊技状態は、普通図柄抽選の当選確率が異なるが、下始動入賞装置４３２への各入賞率が略同一となる遊技状態である。

【０２９８】
エンディング時間は、普通図柄抽選に当選したことで下進入規制機構４５２が遊技状態に応じた所定の開放パターンで開放された後、次の普通図柄の変動表示の実行を許容するまでの待機期間である。図１６（Ｂ）に示すように、通常遊技状態におけるエンディング時間は１５秒に設定される。つまり、通常遊技状態においては、下進入規制機構４５２が最終的に閉鎖してから１５秒経過すると、次の普通図柄の変動表示が開始される。
【０２９９】
一方、エンディング時間は、低確率時短遊技状態、確変遊技状態、および確変後時短遊技状態において０（ゼロ）秒に設定される。つまり、低確率時短遊技状態、確変遊技状態、および確変後時短遊技状態においては、下進入規制機構４５２が最終的に閉鎖した後、直ちに次の普通図柄の変動表示が開始される。
【０３００】
本実施形態のパチンコ機１００によれば、普通図柄抽選の当選確率が略２分の１に設定される通常遊技状態においては、概ね、始動装置４３６Ａ，４３６Ｂに遊技球が２回進入する毎に普通図柄抽選に当選するので、普通図柄抽選に非当選であった場合の１サイクルである略１５秒（普図変動時間の期待値である略１５秒＋普通図柄の停止時間である０．５秒）と、普通図柄抽選に当選であった場合の１サイクルである略３０秒（普図変動時間の期待値である略１５秒＋普通図柄の停止時間である０．５秒＋下進入規制機構４５２の開放時間である０．０７６秒＋エンディング時間の１５秒）との和である略４５秒の間に１回開放される計算となる。
【０３０１】
なお、本実施形態のパチンコ機１００は、上述したように、通常遊技状態において、特別図柄抽選にて時短ありハズレが選択された場合、または、回数補助条件が成立した場合に低確率時短遊技状態へと遷移し、変動時間短縮機能（以下、「時短機能」という）が作動（時短状態が発生）するよう構成されたパチンコ機である。
【０３０２】
当該構成のパチンコ機１００においては、時短機能が作動したタイミング（例えば、特別図柄の変動表示が時短ありハズレに対応するハズレ図柄で確定表示されるか、回数補助条件を成立させるハズレ図柄（本実施形態では、通算して連続する２９９回目のハズレ図柄）で確定表示されるタイミング、又は、特別遊技状態が終了するタイミング）において普通図柄の変動表示中である場合、当該変動表示中においては普通図柄抽選を低確率（すなわち、略２分の１）で行い、当該抽選に当選した場合の下進入規制機構４５２の開放時間は、時短状態での開放時間（すなわち、２秒）で行う。
【０３０３】
よって、普図変動時間の期待値が略１５秒であるとともに１５秒のエンディング時間が設けられた通常遊技状態において、普通図柄の変動表示中に時短機能が作動した場合には、当該変動表示の終了後に時短状態に対応した制御が実行されるので、遊技者が下進入規制機構４５２の開放に係る時短状態の恩恵を受けるまでの最大の待ち時間は、普図変動時間の最大値である１９秒（期待値であれば略１５秒）となる。
【０３０４】
一方で、時短機能が作動したタイミングにおいて下進入規制機構４５２の開放制御中である場合、当該開放制御は時短状態より前の通常遊技状態の制御を継続し、次に行われる普通図柄の変動表示から時短状態に対応する制御とする。つまり、時短機能が作動したタイミングにおいて下進入規制機構４５２が開放制御中である場合には、次に行われる普通図柄の変動表示から時短状態に対応したものとなり、その後に開放される下進入規制機構４５２の開放時間についても時短状態の開放時間となる。
【０３０５】
なお、下進入規制機構４５２が開放制御される期間は、下進入規制機構４５２の開放が開始されてから、次の普通図柄の変動表示の実行が許容されるまでの期間である。つまり、１５秒のエンディング時間が設けられた通常遊技状態において下進入規制機構４５２が開

放される期間（開放制御期間）は、下進入規制機構４５２の開放および閉鎖と、普通図柄抽選の当選に対する最後の閉鎖から次の普通図柄の変動表示の実行を許容するまでの待機期間（すなわち、エンディング時間を構成する期間）とから構成される期間を示す。通常遊技状態（すなわち、非時短状態）における下進入規制機構４５２の開放は０．０７６秒と短い開放時間であるので、１５秒のエンディング時間が設けられた通常遊技状態における下進入規制機構４５２の開放制御期間は、エンディング時間の長さに概ね等しい略１５秒となる。

【０３０６】

よって、通常遊技状態において、下進入規制機構４５２の開放制御中に時短機能が作動した場合には、当該開放制御が終了した後に行われる次の普通図柄の変動表示から時短状態に対応した制御が実行されるので、最大で、下進入規制機構４５２の開放制御の期間に対応する略１５秒後に、次の普通図柄の変動表示の実行が許容されることになる。

【０３０７】

時短状態における普図変動時間は略０．６秒（０．６秒または０．６２秒）であるので、普通図柄抽選の抽選確率が普図低確率状態（略２分の１）である場合に普通図柄の２回の変動に要する時間は略１秒程度である。よって、下進入規制機構４５２の開放制御中に時短機能が作動した場合であって、当該開放制御が終了した後に連続して次の普通図柄の変動表示が行われる場合には、遊技者が下進入規制機構４５２の開放に係る時短状態の恩恵を受けるまでの最大の待ち時間は、下進入規制機構４５２の開放制御の期間に対応する略１５秒となる。

【０３０８】

つまり、普図変動時間の期待値が略１５秒であるとともに１５秒のエンディング時間が設けられた通常遊技状態においては、時短機能が作動したタイミングが、普通図柄の変動表示中である場合であっても、下進入規制機構４５２の開放制御中である場合であっても、遊技者が下進入規制機構４５２の開放に係る時短状態の恩恵を受けるまでの最大の待ち時間は略１５秒となるので、通常遊技状態において時短機能が作動してから、遊技者が下進入規制機構４５２の開放に係る時短状態の恩恵を受けるまでの最大の待ち時間は略１５秒である。

【０３０９】

なお、時短機能が作動したタイミングにおいて普通図柄の変動表示中でもなく、かつ、下進入規制機構４５２の開放制御中でもない場合もまた、次に行われる普通図柄の変動表示から時短状態に対応した制御が実行される。つまり、次に行われる普通図柄の変動表示の普図変動時間も、当該変動表示の後に開放される下進入規制機構４５２の開放時間も時短状態に対応する時間とされる。

【０３１０】

これに対し、普通図柄抽選の当選確率が略２分の１に設定される通常遊技状態において、エンディング時間を設けずに（すなわち、エンディング時間を０秒にして）、下始動入賞装置４３２が略４５秒の間に１回開放される設定とした場合、普図変動時間の期待値（平均値）は、略４５秒の２分の１である略２２．５秒となる。よって、エンディング時間を設けずに、通常遊技状態における下始動入賞装置４３２への入賞率を本実施形態のパチンコ機１００と略同一の構成にした場合、普通図柄の変動表示中に時短機能が作動した場合に遊技者が下進入規制機構４５２の開放に係る時短状態の恩恵を受けるまでの最大の待ち時間は、普図変動時間の期待値である略２２．５秒となる。

【０３１１】

一方、エンディング時間を設けない構成において、通常遊技状態における下進入規制機構４５２の開放制御期間は、通常遊技状態における下進入規制機構４５２の開放時間である０．０７６秒である。よって、エンディング時間を設けずに通常遊技状態における下始動入賞装置４３２への入賞率を本実施形態のパチンコ機１００と略同一の構成にした場合に、下進入規制機構４５２の開放制御中に時短機能が作動した場合であって、当該開放制御が終了した後に連続して次の普通図柄の変動表示が行われる場合には、下進入規制機構４

５２の開放時間である０．０７６秒と、普通図柄抽選の抽選確率が普図低確率状態（略２分の１）である場合に普通図柄の変動時間に要する略１秒とが経過した後に、遊技者が下進入規制機構４５２の開放に係る時短状態の恩恵を受けることができる。

【０３１２】

つまり、エンディング時間を設けずに通常遊技状態における下始動入賞装置４３２への入賞率を本実施形態のパチンコ機１００と略同一の構成にした場合、通常遊技状態において時短機能が作動してから、遊技者が下進入規制機構４５２の開放に係る時短状態の恩恵を受けるまでの最大の待ち時間は、時短機能が作動したタイミングが普通図柄の変動表示中である場合の最大の待ち時間である略２２．５秒である。

【０３１３】

よって、下始動入賞装置４３２への入賞率が略同一である構成において、エンディング時間を設けた場合とエンディング時間を設けない場合とでは、前者の方が、通常遊技状態において時短機能が作動してから、遊技者が下進入規制機構４５２の開放に係る時短状態の恩恵を受けるまでの最大の待ち時間を短くできる。

【０３１４】

したがって、本実施形態のパチンコ機１００においては、エンディング時間を設けたことによって、通常遊技状態における下始動入賞装置４３２への入賞率を低く設定可能（つまり、普図変動時間に対する下始動入賞装置４３２の開放時間の割合を小さく設定することを可能）としつつ、下進入規制機構４５２が開放されるまでの最長の待ち時間を短くすることができる。

【０３１５】

なお、通常遊技状態におけるエンディング時間（又は開放制御期間の長さ）は、必ずしも、通常遊技状態における普図変動時間（本実施形態においては、１５秒）又は普図変動時間と停止時間との和（本実施形態においては、１５．５秒）と同一または略同一の時間長さである必要はなく、例えば、通常遊技状態における下進入規制機構４５２の開放時間（例えば、０．０７６秒）より長い別の時間長さ（例えば、１０秒）であってもよい。また、通常遊技状態におけるエンディング時間（又は開放制御期間の長さ）は、通常遊技状態における普図変動時間（又は普図変動時間と停止時間との和）に対して略５０％から１５０％までの時間長さ（例えば、７．５秒や２２．５秒）であることが好ましく、当該普図変動時間の略７０％から１３０％までの時間長さ（例えば、１０．５秒や１９．５秒）であることがなお良く、当該普図変動時間の略９０％から１１０％までの時間長さ（例えば、１３．５秒や１６．５秒）であることがより好ましい。

【０３１６】

また、時短状態の恩恵を受けるまでの最大の待ち時間を短くする構成としては、通常遊技状態におけるエンディング時間を設けることに限らず、これに代えて、または、これに加えて、下進入規制機構４５２が開放される前のオープニング期間を設けてもよいし、下進入規制機構４５２が開放される状態が複数回発生するように設定した場合におけるインターバル期間を設けてもよい。すなわち、これらオープニング期間とインターバル期間とエンディング期間と下進入規制機構４５２が開放されて遊技球が下始動入賞装置４３２に進入し易い状態をとる期間との総和を主制御基板９２０による開放制御期間とし、通常遊技状態における普通図柄抽選に当選した場合の開放制御期間の長さと、通常遊技状態における普図変動時間と停止時間との和に相当する変動表示の期間の長さとが略同一または近い時間長さとなるように、各時間長さを設定することが好ましい。

【０３１７】

ここで、本実施形態に係るパチンコ機１００の作用及び効果を説明する。

【０３１８】

本実施形態のパチンコ機１００においては、球通路部６４２は、球通路部６４１に対して遊技者から遠い奥側に少なくとも一部が設けられ、かつ、球通路部６４１に対して奥側に重なる区間が設けられているので、球通路部６４２が、遊技領域（遊技盤における正面側の領域）において球通路部６４１と並べて設けられている場合に比べて、球通路部６４１

，６４２による遊技領域の面方向の占有面積を抑制でき、その分、中央構造体４２０や装飾図柄表示装置４７９や演出用の可動役物などの各種構造物を配置するための領域を好適に確保することが可能となる。

【０３１９】

球通路部６６２についても同様に、球通路部６６１に対して遊技者から遠い奥側に少なくとも一部が設けられ、かつ、球通路部６６１に対して奥側に重なる区間が設けられているので、球通路部６６２が、遊技領域において球通路部６６１と並べて設けられている場合に比べて、球通路部６６１，６６２による遊技領域の面方向の占有面積を抑制でき、その分、中央構造体４２０や装飾図柄表示装置４７９や演出用の可動役物などの各種構造物を配置するための領域を好適に確保することが可能となる。

【０３２０】

また、本実施形態のパチンコ機１００においては、球通路部６４１は、遊技領域の周縁（すなわち、内レール４０３の配設位置）に概ね沿った球通路に構成されている。よって、２経路の球通路（球通路部６４１，６４２）が遊技領域の周縁側に設けられているので、かかる点においても、遊技球が単調な流下経路で流下することを抑制しつつ、遊技領域の中央側に中央構造体４２０や装飾図柄表示装置４７９や演出用の可動役物などの各種構造物を配置するための領域を好適に確保することが可能となる。

【０３２１】

球通路部６６１についても同様に、遊技領域の周縁に概ね沿った球通路に構成されており、それによって、２経路の球通路（球通路部６６１，６６２）が遊技領域の周縁側に設けられているので、遊技球が単調な流下経路で流下することを抑制しつつ、遊技領域の中央側に中央構造体４２０や装飾図柄表示装置４７９や演出用の可動役物などの各種構造物を配置するための領域を好適に確保することが可能となる。

【０３２２】

なお、本実施形態においては、図７（Ａ）に示すように、球通路部６４１，６６１が、遊技領域の周縁（例えば、内レール４０３の配設位置）に概ね沿って流下する場合を例示したが、球通路部６４１，６６１は、必ずしも、遊技領域の周縁に概ね沿った通路である必要はなく、例えば、その少なくとも一部の通路部分の少なくとも一部が遊技領域の周縁に対して遊技球１個分より近い領域と正面視において重なるよう設けられる構成であってもよい。

【０３２３】

かかる変形例の構成においても、２経路の球通路（球通路部６４１，６４２、球通路部６６１，６６２）が遊技領域の周縁側に設けられることになるので、本実施形態のパチンコ機１００と同様に、遊技球が単調な流下経路で流下することを抑制しつつ、遊技領域の中央側に中央構造体４２０や装飾図柄表示装置４７９や演出用の可動役物などの各種構造物を配置するための領域を好適に確保することが可能となる。

【０３２４】

また、本実施形態のパチンコ機１００においては、有利遊技状態として、低確率時短遊技状態が設けられている。低確率時短遊技状態は、普通図柄抽選の当選確率が、普図低確率状態（通常遊技状態における普通図柄抽選の当選確率と同一の状態）に設定されるとともに、普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構４５２の開放時間の総計が、確変遊技状態における同開放時間の総計（１回の開放における開放時間である２秒）より長い時間長さ（２回の開放における開放時間の総計である４秒）に設定されるので、普図低確率状態であっても、下始動入賞装置４３２への入賞率が普図高確率状態である確変遊技状態と同様となる新たな有利遊技状態である。したがって、発生可能な遊技状態の種類が増えたことにより、遊技の進行に伴って成立する条件に応じて通常遊技状態と有利遊技状態とを切り替える遊技を好適に多様化することが可能となる。

【０３２５】

また、本実施形態のパチンコ機１００においては、通常遊技状態において、下始動入賞装置４３２における遊技球の進入し易さの制御（すなわち、下進入規制機構４５２の開放制

御）が副制御基板９４０によって実行された場合に当該制御が終了してから次の普通図柄の変動表示の実行を許容するまでの待機期間として、下進入規制機構４５２の開放時間より長い期間のエンディング時間が設定されている。下始動入賞装置４３２に対する入賞率が略同一の値である場合、エンディング時間（待機期間）を設けた分だけ普図変動時間を短くすることができるので、その分、普通図柄の変動表示中に変動時短縮機能が作動した場合に、下進入規制機構４５２（下始動入賞装置４３２）が時短状態の開放時間（すなわち、非時短状態より長い２秒）で遊技球の進入し易い状態をとるようになるまでの最長の待ち時間を短くすることができる。よって、本実施形態のパチンコ機１００においては、下始動入賞装置４３２に対する入賞率を低く設定可能としつつ、遊技者が有利遊技状態（より詳細には、時短状態）の特典を受けるまでの最長の待ち時間を短くすることができる。

【０３２６】
なお、本実施形態においては、有利遊技状態として、低確率時短遊技状態（電サポがある時短状態であり、特別図柄抽選における当選確率が低確率である特図低確率状態である遊技状態）、確変遊技状態（特別図柄抽選における当選確率が高確率である特図高確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が高確率である普図高確率状態である遊技状態）、および、確変後時短遊技状態（電サポがある時短状態であり、特別図柄抽選における当選確率が低確率である特図低確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が高確率である普図高確率状態である遊技状態）の３種類を例示したが、これら３種類の有利遊技状態とは異なる有利遊技状態も利用可能である。

【０３２７】
例えば、電サポがない非時短状態であり、特別図柄抽選における当選確率が高確率である特図高確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が低確率である普図低確率状態である遊技状態、すなわち、特別図柄抽選における大当りを経由した所謂「潜伏確変」の状態であって、普通図柄抽選における当選確率が普図低確率状態である遊技状態を、利用可能な有利遊技状態の１つとして例示できる。

【０３２８】
また、電サポがある時短状態であり、特別図柄抽選における当選確率が高確率である特図高確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が低確率である普図低確率状態である遊技状態、すなわち、特別図柄抽選における大当りを経由した潜伏確変の終了後に時短状態になった遊技状態を、利用可能な有利遊技状態の１つとして例示できる。

【０３２９】
また、本実施形態のパチンコ機１００においては、特別図柄抽選における大当りを経由した確変遊技状態の後に、電サポがある時短状態であり、特別図柄抽選における当選確率が低確率である特図低確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が高確率である普図高確率状態である遊技状態が確変後時短遊技状態として発生する構成としたが、電サポがある時短状態であり、特別図柄抽選における当選確率が低確率である特図低確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が高確率である普図高確率状態である遊技状態の発生時期は、必ずしも、「特別図柄抽選における大当りを経由した確変遊技状態の後」である必要はない。

【０３３０】
例えば、特別図柄抽選により選択可能な大当りの種類（大当り図柄）として、特別遊技状態の終了後に確変遊技状態へ移行する大当り（すなわち、確変大当り）とは別に、時短大当りを設け、特別図柄抽選において時短大当りが選択された場合に、特別遊技状態の終了後に、確変後時短遊技状態と同様の遊技状態（すなわち、電サポがある時短状態であり、特別図柄抽選における当選確率が低確率である特図低確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が高確率である普図高確率状態である遊技状態）へ移行する構成としてもよい。

【０３３１】
また、内部に非特定通路と特定通路とを備える大入賞装置において非特定通路へ遊技球が

進入した場合に、電サポがある時短状態であり、特別図柄抽選における当選確率が低確率である特図低確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が高確率である普図高確率状態である遊技状態へ移行する構成としてもよい。

【０３３２】

なお、本実施形態のパチンコ機１００においては、パチンコ機１００に電源が投入される毎に回数補助フラグの状態がオンになる構成としたが、回数補助フラグの状態が、パチンコ機１００の電源がオフにされた場合にも保持され、パチンコ機１００に電源が投入された場合に、回数補助フラグの状態が当該電源をオフにしたときの状態とされる構成としてもよい。

【０３３３】

かかる変形例の構成によれば、回数補助条件の成立によって回数補助フラグがオフに設定された状態のまま、パチンコ機１００の電源がオフにされた場合（すなわち、電源スイッチ９０９がオフ状態に切り替えられた場合）、その後に、初期化スイッチ９０７を押下することなくパチンコ機１００の電源が投入された場合には、回数補助フラグはオフ状態のままとなって、電源投入時にパチンコ機１００は回数補助機能が作動不可な状態となる。

【０３３４】

本変形例の構成のパチンコ機１００においては、電源投入時に回数補助フラグがオフ状態である場合に、外部端子板５８０（図８参照）を介して、当該状態を特定可能な所定の信号を管理装置（図示せず）へ出力するよう構成される。

【０３３５】

ここで、回数補助フラグがオフに設定された状態のまま、パチンコ機１００の電源がオフにされた場合における電源投入時の報知機能について説明する。例えば、電源投入時に回数補助フラグがオン状態であるかオフ状態であるかに応じて枠発光装置２７１～２７５の発光態様を異ならせ、それによって、回数補助フラグがオン状態であるか否か（すなわち、回数補助機能が作動可能な状態であるか否か）を報知する構成としてもよい。

【０３３６】

具体的に、例えば、電源投入時に回数補助フラグがオン状態である場合には、枠発光装置２７１～２７５を所定の色（例えば、青色）で連続的に点灯させ、電源投入時に回数補助フラグがオフ状態である場合（すなわち、回数補助フラグがオフ状態となったままパチンコ機１００の電源がオフにされた場合）には、枠発光装置２７１～２７５を前記所定の色とは異なる色（例えば、赤色）で点滅させる構成としてもよい。

【０３３７】

つまり、本変形例の構成のパチンコ機１００においては、回数補助フラグがオフに設定された状態でパチンコ機１００の電源がオフにされた後に当該電源が投入された場合には、枠発光装置２７１～２７５の発光態様（出力態様）が第１の発光態様（例えば、赤色での点滅）とされ、回数補助フラグがオンに設定された状態でパチンコ機１００の電源がオフにされた後に当該電源が投入された場合には、枠発光装置２７１～２７５の発光態様が第２の発光態様（例えば、青色での連続的な点灯）とされる。

【０３３８】

これにより、パチンコ機１００に電源が投入された場合に、ホールの従業員などが、各パチンコ機１００における回数補助フラグの状態がオンの状態であるかオフの状態であるかを一見にして区別することが可能になる。よって、ホールの開店前などの所定の状況において複数のホールの開店前などの所定の状況において複数のパチンコ機１００に電源が投入された場合に、ホールの従業員などが、各パチンコ機１００における主制御基板９２０のＲＡＭの記憶内容（すなわち、当該ＲＡＭにオン状態またはオフ状態の回数補助フラグのいずれが記憶されているか）を、枠発光装置２７１～２７５の発光態様によって区別することが可能になり、必要に応じて初期化するなどの操作をし易くすることができる。

【０３３９】

なお、回数補助フラグがオフに設定された状態でパチンコ機１００の電源がオフにされた後に当該電源が投入された場合と、回数補助フラグがオンに設定された状態でパチンコ機

１００の電源がオフにされた後に当該電源が投入された場合とで、枠発光装置２７１～２７５の発光パターン（出力パターン）が互いに異なる構成であってもよい。例えば、前者の場合に、枠発光装置２７１～２７５が赤色と青色とを交互に点灯する発光パターンで発光し、後者の場合に、枠発光装置２７１～２７５が黄色と緑色とを交互に点灯する発光パターンで発光する構成としてもよい。また、回数補助フラグがオフに設定された状態と、オンに設定された状態とで、発光態様が異なればよく、いずれかの態様として、発光しない態様をとるようにしてもよい。

【０３４０】

また、本変形例の構成のパチンコ機１００において、電源投入時に、枠発光装置２７１～２７５が、回数補助フラグがオフ状態であることを示す発光態様で発光した場合には、パチンコ機１００の前面側に設けられた所定の操作装置（例えば、押圧操作装置２６１）に対し所定の操作を行った場合に、回数補助フラグの状態はそのままで枠発光装置２７１～２７５の発光態様を変化させる構成としてもよい。

【０３４１】

例えば、電源投入時に回数補助フラグがオフ状態である場合に枠発光装置２７１～２７５が赤色で点滅する構成において、枠発光装置２７１～２７５が赤色で点滅した状態で押圧操作装置２６１を短時間（例えば、１秒以内）で所定の回数（例えば、５回）で連続操作した場合に、当該赤色の点滅が消える（例えば、枠発光装置２７１～２７５が消灯される、点滅が点灯に変化する等）構成としてもよい。ただし、かかる場合、回数補助フラグの状態は変化せず、回数補助機能が作動不可な状態のまま（すなわち、第２の通常遊技状態）とされる。

【０３４２】

一方、回数補助フラグがオフに設定された状態のままパチンコ機１００の電源がオフにされたことによって、電源投入時に回数補助フラグがオフ状態である場合には、当該パチンコ機１００の背面側に設けられた初期化スイッチ９０７を押下した場合に、枠発光装置２７１～２７５における回数補助フラグがオフ状態であることを示す発光態様を変化させる（例えば、枠発光装置２７１～２７５における赤色の点滅が消える、電源投入時に回数補助フラグがオン状態である場合と同じ発光態様に変化する等）構成としてもよい。なお、かかる場合は、回数補助フラグがオン状態に初期化されるので、第１の通常遊技状態に戻って回数補助機能が作動可能な状態となる。

【０３４３】

つまり、本変形例の構成のパチンコ機１００によれば、回数補助フラグがオフに設定された状態でパチンコ機１００の電源がオフにされた後に当該電源が投入された場合、ホールの従業員は、初期化スイッチ９０７を操作することによって、枠発光装置２７１～２７５の発光態様を変化させつつ、回数補助機能が作動可能な第１の通常遊技状態に戻すことができる。

【０３４４】

よって、回数補助フラグがオフに設定された状態でパチンコ機１００の電源がオフにされた後の電源投入時において、ホールの従業員などの遊技者以外の人が初期化スイッチ９０７を操作することで、特別図柄抽選における当選とは別の抽選結果（つまり、ハズレ）が連続して選択された場合に低確率時短遊技状態を発生させることができる通常遊技状態が発生するとともに、枠発光装置２７１～２７５の発光態様を、第１の発光態様とは異なる第２の発光態様に変化させることができる。これにより、遊技者にとって不利な状況から通常遊技状態から遊技が開始されないようにし易くすることができる。

【０３４５】

一方、遊技者は、押圧操作装置２６１を操作することによって、回数補助フラグの状態を変化させることなく（すなわち、第２の通常遊技状態を保ったまま）、枠発光装置２７１～２７５の発光態様を変化させることできる。このため、第２の発光態様をとった複数のパチンコ機１００のうち、一部のパチンコ機１００は、第２の発光態様とし、残りは、押圧操作装置２６１または初期化スイッチ９０７を操作して所定の発光態様とする等、遊技

場（ホール）の方針に応じた対応をとることができる。これにより、遊技者には、遊技を行うパチンコ機１００を選択する際の指標として枠発光装置２７１～２７５の発光態様を利用させることができ、パチンコ機１００を選択する興趣を増幅させることができる。

【０３４６】

また、遊技者は、自身が気になる発光態様のパチンコ機１００を選択した後に、自身の意思によって別の態様に変化させるか否かを選択して押圧操作装置２６１を操作することができる。これにより、遊技の状態に対しての枠発光装置２７１～２７５の発光態様を変化させる自由度を遊技者に与えて、パチンコ機１００に対しての操作の自由度を高めることができる。

【０３４７】

なお、電源投入時に回数補助フラグがオン状態であるか否かを報知する構成として、枠発光装置２７１～２７５の発光態様を電源投入時における回数補助フラグの状態に応じて異なる場合を例示したが、電源投入時に回数補助フラグの状態に応じた表示を装飾図柄表示装置４７９に表示させる構成としてもよい。

【０３４８】

例えば、電源投入時に回数補助フラグがオン状態である場合には「回数補助機能作動可能」などの回数補助機能が作動可能であることを推測可能な所定の文字列を装飾図柄表示装置４７９に表示し、電源投入時に回数補助フラグがオフ状態である場合には「回数補助機能作動不可」などの回数補助機能が作動不可であることを推測可能な文字列を装飾図柄表示装置４７９に表示してもよい。また、電源投入時に回数補助フラグがオフ状態である場合に回数補助機能が作動不可であることを推測可能な文字列を装飾図柄表示装置４７９表示し、電源投入時に回数補助フラグがオン状態である場合には装飾図柄表示装置４７９に文字列を表示しない構成であってもよい。

【０３４９】

また、パチンコ機１００の電源をオフにする場合に、パチンコ機１００の前面側に設けられた所定の操作装置（例えば、押圧操作装置２６１）が操作された場合に、回数補助フラグをオフに設定して電源をオフにする構成としてもよい。これにより、電源投入時に回数補助フラグが必ずオンになり、パチンコ機１００は回数補助機能が作動可能な状態とすることができる。また、回数補助フラグの状態が、パチンコ機１００の電源がオフにされた場合にも保持されずクリアされる構成としてもよい。

【０３５０】

なお、本実施形態のパチンコ機１００においては、通常遊技状態において特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、当該時短ありハズレに対応する特定の組合せからなる装飾図柄が装飾図柄表示装置４７９に確定表示され、低確率遊技状態において特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、時短ありハズレに対応しない組合せ（すなわち、時短ありハズレに対応する特定の組合せとは異なる組合せ）の装飾図柄が装飾図柄表示装置４７９に確定表示される。

【０３５１】

また、本実施形態のパチンコ機１００においては、特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合、特別図柄表示装置４７１，４７２は、遊技状態が通常遊技状態であるか低確率遊技状態のような時短状態であるかにかかわらず、時短ありハズに対応した特定の図柄を複数の発光部の発光パターンによって表示する。

【０３５２】

＜第２実施形態＞

次に、図１７及び図１８を参照して、第２実施形態について説明する。第２実施形態のパチンコ機は、上記第１実施形態のパチンコ機１００に対して、遊技盤７００を異ならせたものである。以下の説明において、上述した実施形態（以下、当該実施形態を「第１実施形態」とも称す）における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略し、一部の構成が異なるものについては同一の名称で別の番号を付して異なる部分については説明して同一の部分については説明を省略する。

【０３５３】
図１７は、第２実施形態のパチンコ機１００における遊技盤７００の正面図であり、図１８（Ａ）は、遊技盤７００を構成する中央構造体７１０の正面図、図１８（Ｂ）は、遊技盤７００を構成する基体７２０の正面図である。なお、図１７及び図１８（Ｂ）においては、中央構造体７１０の周辺部分に配置される釘４１１等の主要な部材のみを示し、遊技領域の下部に設けられる釘４１１等の一部の構成を簡略化して示し、図１８（Ｂ）には、理解の容易のために、中央構造体７１０の開口部７１１～７１３の形状を一点鎖線で示している。
【０３５４】
遊技盤７００は、図１７に示すように、基体７２０に対して、中央構造体７１０を含む各種部材が取り付けられて構成されている。中央構造体７１０は、透明な合成樹脂により成形された部材であり、中央部分に大きく開口した中央側開口部７１１と、中央側開口部７１１に対して球通路部７４１，７４２，７６１，７６２を含む左右の流下領域７０１，７０２を挟んで左右の両側に各々設けられる外側開口部７１２，７１３とを備えるようにして構成されている。
【０３５５】
球通路部７４１，７４２，７６１，７６２は、上記した第１実施形態における球通路部６４１，６４２，６６１，６６２と同様に構成されている。例えば、球通路部７４１は、流下する遊技球を、中央構造体７１０に対して左側に位置する遊技球の流下領域７０１における始動装置４３６Ａより上流側に排出する。球通路部７４２は、球通路部７４１に対して遊技者から遠い奥側または後方側（すなわち、基体７２０の背面側）であって、その一部が正面視において球通路部７４１に重なる位置に設けられた球通路部である。
【０３５６】
球通路部７４２は、進入口となる入口７４２Ａから遊技球を受け入れて、排出口となる出口７４２Ｂまで遊技球を流下させる。球通路部７４２には、壁部７５１を超えた領域７５３Ａに遊技球を進入させることで、遊技球を流下させることができる。遊技者は、２つの球通路部７４１，７４２に対して、発射操作によって、自身の意図したいずれの通路に、発射した遊技球のすべてを進入させるかが選択可能であり、また、両方の通路に自身の意図した割合で遊技球を流下させることが可能に構成されている。
【０３５７】
球通路部７６１，７６２は、球通路部７４１，７４２に対して左右対称に設けられた球通路部である。球通路部７６２は、中央構造体７１０の右側へ発射されて、壁部７７１の手前側で落下した遊技球が進入可能な球通路部であり、領域７５３Ｂを経由して入口７６２Ａから受け入れた遊技球を出口７６２Ｂまで流下させる。
【０３５８】
中央側開口部７１１と、外側開口部７１２，７１３は、中央構造体７１０の奥側に配置される装飾図柄表示装置４７９の表示画面内に位置するように開口して設けられる。遊技者は、各開口部７１１～７１３を通じて、装飾図柄表示装置４７９の表示画面に映し出される画像を視認することができる。
【０３５９】
中央側開口部７１１と、外側開口部７１２，７１３とには、副制御基板９４０（図１０参照）の制御によって各種の画像を表示可能に構成される。この場合に、中央側開口部７１１と、外側開口部７１２，７１３のいずれか又は両方とには、互いに関連を持たせた画像を表示することが好ましい。例えば、中央側開口部７１１と、外側開口部７１２，７１３のいずれか又は両方とによって、特別図柄抽選の結果に対応した装飾図柄の変動表示を表示し、先に停止する図柄を外側開口部７１２，７１３に表示し、最後に停止する図柄を中央側開口部７１１に表示する。また、例えば、中央側開口部７１１には、装飾図柄の変動表示演出としてキャラクタ等の演出画像を表示し、外側開口部７１２，７１３には、変動表示で表示されたキャラクタ等の履歴や実行されている変動表示で大当り当選となる期待度を数字や記号（例えば、星印）の数や大きさで表示する。また、中央側開口部７１１と

、外側開口部７１２，７１３とを含めて、共通の背景画像（例えば、空や夜景など）を連続するように表示する。かかる表示手法を施すことにより、中央側開口部７１１と、外側開口部７１２，７１３との間に、一体感が生まれて、中央側開口部７１１と、外側開口部７１２，７１３との周りを囲う大型のセンターフレームとしての中央構造体７１０を備えたパチンコ機とすることができ、他機種との差別化を図ることができる。

【０３６０】

中央側開口部７１１と、外側開口部７１２，７１３との間には、正面視において、左右の流下領域７０１，７０２が介在するようにして設けられる。また、流下領域７０１，７０２の上側部分は、上記した第１実施形態と同様に、２つの球通路部（球通路部７４１，７４２および球通路部７６１，７６２の各々）が、一部で重なるようにして設けられている。そして、遊技者は、上記した第１実施形態と同様に、一部で重なるようにして設けられる２つの球通路部（球通路部７４１，７４２および球通路部７６１，７６２の各々）のうち、いずれの球通路部を遊技球が通過するかを選択することができ、これにより、遊技者が推測した有利な球通路部を遊技者によって選択させる遊技性を実現することができる。

【０３６１】

左右の流下領域７０１，７０２は、左右対称の形状をし、いずれも、２つの球通路部（球通路部７４１，７４２および球通路部７６１，７６２の各々）が一部で重なるようにして設けられる。なお、必ずしも左右のそれぞれにおいて、２つの球通路部が一部で重なる構成とする必要はなく、いずれか一方又は双方の流下領域７０１，７０２について、１又は３以上の球通路部を設けるようにしてもよく、また、球通路部が必ずしも重なる部分を有するように構成する必要はなく、正面視において、左右の流下領域７０１，７０２のいずれか又は両方の球通路部が重なる部分を有さないように構成してもよい。

【０３６２】

左右の流下領域７０１，７０２は、上側部分が２つの球通路部（球通路部７４１，７４２および球通路部７６１，７６２の各々）によって構成され、下側部分が始動装置４３６Ａ，４３６Ｂや一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂ、釘４１１、風車４１２等が設けられた基体７２０の一部によって構成されている。なお、左右の流下領域７０１，７０２のいずれか又は両方について、球通路部のみで構成して基体７２０の一部が配置されない構成としてもよいし、または、球通路部を無くして基体７２０の一部のみによって構成してもよい。

【０３６３】

中央構造体７１０は、図１８（Ａ）に示すように、装飾図柄表示装置４７９によって表示される情報を視認し易くする３つの表示用の開口部７１１～７１３と、基体７２０の前面側を露出して釘４１１等を配置可能とする流下変化部材用の開口部７１４Ａ，７１４Ｂとを備えて構成されている。また、中央構造体７１０は、球通路部７４１，７４２，７６１，７６２を構成する部分と、始動装置４３６Ａ，４３６Ｂとしてのスイッチを取り付けるスイッチ取付部７１５Ａ，７１５Ｂと、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂとしての遊技球の入口部分を形成する入口構成部７１６Ａ，７１６Ｂと、遊技球を左右に転動させるステージ部７１７とを組み合わせて構成されている。

【０３６４】

基体７２０には、図１８（Ｂ）に示すように、中央構造体７１０を取り付けるための取付用開口部７２１が設けられている。取付用開口部７２１は、左右の流下領域７０１，７０２（図１７参照）のうち、下側部分に相当する箇所が取付用開口部７２１の内側に突出した突出領域７２２，７２３を有する形状とされている。突出領域７２２，７２３の突出部分は、左右の外側の領域が縦方向に細長の形状となるように、上方側に大きく突出している。突出領域７２２，７２３の上方側への突出量は、突出した先端と上方側の開口縁部分との間に形成される隙間に相当する長さより長く、本実施形態では、２倍以上の長さに設定されている。これにより、装飾図柄表示装置４７９に表示される表示内容を、中央側開口部７１１と、外側開口部７１２，７１３とを含めて、一体感のある表示として遊技者に認識させ易く、且つ、遊技球の流下の態様が単調とならずに、ばらつきをもったパチンコ

機としての機能を付加することができる。
【０３６５】
また、基体７２０の開口部７２１のうち、左右の両端側において下方側へと連続する端側開口部７２４，７２５の下側部分には、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂ（図１７参照）の遊技球の入口から進入した遊技球を後方側に導く入賞装置用開口部７２６，７２７が一体化されている。この入賞装置用開口部７２６，７２７は、外側から中央側へ突出する形状に形成され、表示用の開口部７２４，７２５と一体化されている。これにより、ルータ加工が必要な穴数を少なくして、基体７２０の製造時間を短縮することができる。
【０３６６】
ここで、第２実施形態に係るパチンコ機の構成と作用及び効果とを説明する。
【０３６７】
第２実施形態に係るパチンコ機は、遊技球を発射する発射装置３３０によって発射された遊技球が通過する発射通路４０１Ｂと、発射通路４０１Ｂを通過した遊技球が流下する遊技領域を前面側に形成する基体７２０と備えている。また、遊技者側からみて左側の流下領域７０１と右側の流下領域７０２との間には、装飾図柄等の情報を表示可能な中央側開口部７１１が設けられる。また、遊技者側からみて、左側の流下領域７０１と発射通路４０１Ｂとの間には、中央側開口部７１１に表示される情報とは別の情報を表示可能な左外側開口部７１２が設けられる。また、遊技者側からみて右側の流下領域７０２より発射通路４０１Ｂから離れた右側には、中央側開口部７１１及び左外側開口部７１２に表示される情報とは別の情報を表示可能な右外側開口部７１３が設けられる。そして、３つの開口部７１１～７１３に表示されるすべての情報は、副制御基板９４０の制御によって、１つの装飾図柄表示装置４７９の表示画面の表示内容によって表示される。このため、中央側開口部７１１の表示内容に対して、流下領域７０１，７０２を間に介在させた左右両側の外側開口部７１２，７１３の表示内容に関連性を持たせやすく、一体感のある表示内容を遊技領域の一部に表示することができ、遊技領域を好適に活用することができる。
【０３６８】
＜第３実施形態＞
次に、図１９から図２２を参照して、第３実施形態について説明する。上記第１実施形態のパチンコ機１００においては、３種類の有利遊技状態（低確率時短遊技状態、確変遊技状態、および確変後時短遊技状態）を含む構成としたが、第３実施形態のパチンコ機１００においては、これら３種類の有利遊技状態に加えて、当該３種類の有利遊技状態とは異なる有利遊技状態を含む構成とされる。
【０３６９】
以下の説明において、上述した第１実施形態および第２実施形態における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。なお、第３実施形態において以下に説明する構成を、上述した第１実施形態および第２実施形態のパチンコ機１００が備える構成に付加してもよいし、上述した第１実施形態および第２実施形態のパチンコ機１００の一部の構成に代えて備えるようにしてもよい。
【０３７０】
図１９は、第３実施形態のパチンコ機１００において設定可能な遊技状態を説明する説明図である。図１９に示すように、本実施形態のパチンコ機１００は、２種類の通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と、５種類の有利遊技状態（低確率時短遊技状態、確変遊技状態、当り経由時短遊技状態、潜伏確変遊技状態、当り経由潜確後時短遊技状態）とを設定可能に構成される。
【０３７１】
なお、本実施形態のパチンコ機１００において設定可能な上記の有利遊技状態のうち、当り経由時短遊技状態は、第１実施形態のパチンコ機１００における確変後時短遊技状態に対応する遊技状態である。よって、本実施形態のパチンコ機１００は、第１実施形態のパチンコ機１００において設定可能とされた５種類の遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態、低確率時短遊技状態、確変遊技状態、当り経由時短遊技状態）に加え、

２種類の有利遊技状態（潜伏確変遊技状態、当り経由潜確後時短遊技状態）を設定可能に構成される。
【０３７２】
潜伏確変遊技状態は、電サポのない非時短状態であり、特別図柄抽選における当選確率が高確率である特図高確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が低確率である普図低確率状態である有利遊技状態である。
【０３７３】
当り経由潜確後時短遊技状態は、電サポがある時短状態であり、特別図柄抽選における当選確率が高確率である特図高確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が低確率である普図低確率状態である有利遊技状態である。つまり、当り経由潜確後時短遊技状態は、低確率時短遊技状態と同様、普通図柄抽選における当選確率が低確率であるが、電サポがある時短状態の遊技状態である一方で、低確率時短遊技状態とは異なり、特別図柄抽選における当選確率が高確率である遊技状態である。
【０３７４】
図２０は、第３実施形態のパチンコ機１００における遊技状態の進行を表すフローチャートである。図２０には、各遊技状態における主要な条件の成立と、その条件が成立した場合に実行される装置の制御を模式的に示している。以下、図２０のフローチャートの説明において、第１実施形態のパチンコ機１００における遊技状態の進行を表すフローチャート（図１５参照）と同一の構成に係る説明は省略し、本実施形態のパチンコ機１００において特有な部分について主に説明する。
【０３７５】
本実施形態のパチンコ機１００においては、第１実施形態のパチンコ機１００と同様、特別遊技状態において、主制御基板９２０は、大入賞装置４３３の進入規制機構４５３の姿勢を大当りの種類（大当り種別）に応じた条件で制御する。
【０３７６】
なお、本実施形態のパチンコ機１００においては、大当りの種類として、第１実施形態のパチンコ機１００と同様の確変大当り（すなわち、特別遊技状態の終了後に確変遊技状態へと移行する大当り）に加え、特別遊技状態の終了後に当り経由時短遊技状態へと移行する大当り（時短大当り）と、特別遊技状態の終了後に潜伏確変遊技状態へと移行する大当り（潜確大当り）とが設けられている。
【０３７７】
よって、本実施形態のパチンコ機１００においては、大当りに対応する停止図柄（すなわち、大当り図柄）として、確変大当りに対応する大当り図柄（以下において「確変大当り図柄」とも称する）と、時短大当りに対応する大当り図柄（以下において「時短大当り図柄」とも称する）と、潜確大当りに対応する大当り図柄（以下において「潜確大当り図柄」とも称する）とが設けられる。
【０３７８】
確変大当り図柄は、１種類の確変大当り図柄から構成されてもよく、特別遊技状態を構成するラウンド数などの相違による複数種類の確変大当り図柄から構成されてもよい。同様に、時短大当り図柄は、１種類の時短大当り図柄から構成されてもよく、特別遊技状態を構成するラウンド数などの相違による複数種類の時短大当り図柄から構成されてもよい。また、潜確大当り図柄は、１種類の潜確大当り図柄から構成されてもよく、特別遊技状態を構成するラウンド数などの相違による複数種類の潜確大当り図柄から構成されてもよい。なお、確変大当り図柄の種類数と、時短大当り図柄の種類数と、潜確大当り図柄の種類数は、いずれも同じである必要はなく、各大当り図柄に対し各々独立した種類数を設定してもよい。
【０３７９】
特別遊技状態の終了後は、図２０に示すように、当該特別遊技状態の契機となった大当りの種類に応じた遊技状態へ遷移する。具体的に、特別遊技状態の契機となった大当りの種類が確変大当りである（すなわち、停止図柄が確変大当り図柄である）場合には、特別遊

技状態の終了後、確変遊技状態へ遊技状態が遷移する。
【０３８０】
一方、特別遊技状態の契機となった大当りの種類が時短大当りである（すなわち、停止図柄が時短大当り図柄である）場合には、特別遊技状態の終了後、当り経由時短遊技状態へ遊技状態が遷移する。また、特別遊技状態の契機となった大当りの種類が潜確大当りである（すなわち、停止図柄が潜確大当り図柄である）場合には、特別遊技状態の終了後、潜伏確変遊技状態へ遊技状態が遷移する。
【０３８１】
確変遊技状態においては、特別図柄抽選（例えば、第２特別図柄抽選）において大当りに当選した場合に特別遊技状態へ遊技状態が遷移する。一方、確変遊技状態において、特別図柄抽選による非当選の連続回数が、当該確変遊技状態に遷移する前の特別遊技状態への契機となった確変大当りに応じた確変回数（例えば、１０回）に達した場合には、当り経由時短遊技状態（第１実施形態における確変後時短遊技状態に対応）へ遊技状態が遷移する。
【０３８２】
当り経由時短遊技状態においては、特別図柄抽選（例えば、第２特別図柄抽選）において大当りに当選した場合に特別遊技状態へ遊技状態が遷移する。一方、当り経由時短遊技状態において、特別図柄抽選による非当選の連続回数が所定の時短回数に達した場合には、当り経由時短遊技状態の終了条件が成立して、通常遊技状態（より詳細には、第１の通常遊技状態）へ遊技状態が遷移する。
【０３８３】
なお、当り経由時短遊技状態の終了条件となる時短回数は、当該当り経由時短遊技状態が確変大当りによって確変遊技状態の後に遷移した遊技状態である場合には、当該確変遊技状態に遷移する前の特別遊技状態への契機となった確変大当りに応じた時短回数（例えば、４０回）であり、当該確変遊技状態の終了条件である確変回数を含む時短回数である。一方、当り経由時短遊技状態が時短大当りによって特別遊技状態の後に遷移した遊技状態である場合には、当該当り経由時短遊技状態の終了条件となる時短回数は、当該時短大当りに応じた時短回数（例えば、１００回）である。
【０３８４】
潜伏確変遊技状態は、非時短状態であるので、遊技者は、左側上始動入賞装置４３１Ａまたは右側上始動入賞装置４３１Ｂへの入賞を目指して遊技を行う。潜伏確変遊技状態においては、特別図柄抽選（第１特別図柄抽選または第２特別図柄抽選）において大当りに当選した場合に特別遊技状態へ遊技状態が遷移する。
【０３８５】
一方、潜伏確変遊技状態においては、特別図柄抽選による非当選のうち時短なしハズレ（時短ありハズレを除外した非当選）が所定の時短回数（例えば、１００回）に達した場合には、潜伏確変遊技状態の終了条件が成立して、通常遊技状態（より詳細には、第１の通常遊技状態）へ遊技状態が遷移する。また、潜伏確変遊技状態において、特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、当り経由潜確後時短遊技状態へ遊技状態が遷移する。
【０３８６】
当り経由潜確後時短遊技状態は時短状態であるので、遊技者は、主に、下始動入賞装置４３２への入賞を目指して遊技を行う。当り経由潜確後時短遊技状態においては、特別図柄抽選（例えば、第２特別図柄抽選）において大当りに当選した場合に特別遊技状態へ遊技状態が遷移する。
【０３８７】
一方、当り経由潜確後時短遊技状態において、特別図柄抽選による非当選の連続回数が所定の時短回数（例えば、１００回）に達した場合には、当り経由潜確後時短遊技状態の終了条件が成立して、通常遊技状態（より詳細には、第１の通常遊技状態）へ遊技状態が遷移する。なお、当り経由潜確後時短遊技状態の終了条件となる時短回数は、当り経由潜確

後時短遊技状態の終了条件として一律に設定された１の時短回数であってもよく、複数種類の時短ありハズレが設けられている場合に時短ありハズレの種類毎に設定された時短回数であってもよい。

【０３８８】

図２１（Ａ）は、各種の遊技状態における特別図柄の変動表示における特図変動時間の一例を説明する図である。図２１（Ａ）に示すように、本実施形態のパチンコ機１００においては、通常遊技状態、低確率時短遊技状態、確変遊技状態、および当り経由時短遊技状態（第１実施形態における確変後時短遊技状態に対応する遊技状態）における特図変動時間は、第１実施形態において対応する各遊技状態における特図変動時間と同一に設定される。

【０３８９】

潜伏確変遊技状態における特図変動時間は、通常遊技状態における特図変動時間と同一に設定される。つまり、特別図柄に係る単位遊技の保留回数が０（ゼロ）である場合と当該保留回数が１～３である場合とに対し、特図変動時間は「Ａ」に設定され、当該保留回数が４～７である場合に、特図変動時間は「Ｃ」に設定される。

【０３９０】

当り経由潜確後時短遊技状態における特図変動時間は、特別図柄に係る単位遊技の保留回数が０（ゼロ）である場合に、低確率時短遊技状態において当該保留回数が０である場合の特図変動時間（すなわち、Ａ）より短い時間（例えば、１０秒）に設定され、当該保留回数が１～３である場合に、低確率時短遊技状態における当該保留回数が１～３である場合の特図変動時間（すなわち、Ｂ）より短い時間（例えば、１秒）に設定され、当該保留回数が４～７である場合に、低確率時短遊技状態における当該保留回数が４～７である場合の特図変動時間（すなわち、Ｂ）より短い時間（例えば、１秒）に設定される。

【０３９１】

なお、図２１（Ａ）に示す例においては、特別図柄に係る単位遊技の保留回数が０である場合と、１～３である場合と、４～７である場合とで、いずれの場合も当り経由潜確後時短遊技状態における特図変動時間の方が低確率時短遊技状態における特図変動時間より短く設定された場合を例示したが、０から７までの保留回数のうち少なくとも一部の保留回数について、当り経由潜確後時短遊技状態における特図変動時間と低確率時短遊技状態における特図変動時間とが同一に設定される構成であってもよい。

【０３９２】

図２１（Ｂ）は、各種の遊技状態における普通図柄抽選の当選確率、普図変動時間と変動表示後の停止時間、および、普通図柄抽選に当選した場合における下始動入賞装置４３２の下進入規制機構４５２の開閉パターンの一例を説明する図である。図２１（Ｂ）に示すように、本実施形態のパチンコ機１００においては、通常遊技状態、低確率時短遊技状態、確変遊技状態、および当り経由時短遊技状態（第１実施形態における確変後時短遊技状態に対応する遊技状態）における各値は、第１実施形態において対応する各遊技状態における各値と同一に設定される。

【０３９３】

潜伏確変遊技状態における普通図柄抽選の当選確率は、略２分の１に設定される。また、潜伏確変遊技状態における普図変動時間は、通常遊技状態における普図変動時間の期待値と同一の１５秒に設定される。なお、潜伏確変遊技状態における普図変動時間が、通常遊技状態の場合と同様に複数種類の普図変動時間（例えば、１１秒、１５秒、および１９秒）が設けられる構成であってもよい。潜伏確変遊技状態における普図変動時間後の普通図柄の停止時間は、通常遊技状態における当該停止時間と同一の０．５秒に設定される。

【０３９４】

潜伏確変遊技状態である場合、普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構４５２の開放時間（進入許容時間）は０．０７６秒に設定され、開放回数（進入許容姿勢となる回数）は１回に設定される。つまり、潜伏確変遊技状態において普通図柄抽選に当選した場合、下進入規制機構４５２は、通常遊技状態において普通図柄抽選に当選した場合と

同様、１回だけ０．０７６秒間開放する（進入許容姿勢に移行する）パターンで開放される。

【０３９５】

当り経由潜確後時短遊技状態における普通図柄抽選の当選確率は、略２分の１に設定される。また、当り経由潜確後時短遊技状態における普通変動時間、および普図変動時間後の普通図柄の停止時間は、いずれも、低確率時短遊技状態と同一の０．６２秒および０．５秒にそれぞれ設定される。

【０３９６】

当り経由潜確後時短遊技状態においては、普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構４５２の開放時間は２秒に設定され、開放回数は３回に設定され、下進入規制機構４５２の閉鎖時間は０．２５２秒に設定される。つまり、当り経由潜確後時短遊技状態における下進入規制機構４５２の上記開閉パターンは、開放回数が２回から３回に変化する以外は、低確率時短遊技状態における下進入規制機構４５２の開閉パターンと同一に設定される。

【０３９７】

よって、当り経由潜確後時短遊技状態において普通図柄抽選に当選した場合、下進入規制機構４５２は、２秒間開放した後、０．２５２秒間閉鎖し（進入禁止姿勢に復帰する）、次いで２回目の開放として２秒間開放した後、０．２５２秒間閉鎖し、さらに３回目の開放として２秒間開放した後、０．２５２秒間閉鎖するパターンで開放される。

【０３９８】

普通図柄抽選の当選確率が略２分の１に設定される当り経由潜確後時短遊技状態においては、概ね、始動装置４３６Ａ，４３６Ｂに遊技球が２回進入する毎に普通図柄抽選に当選するので、下進入規制機構４５２は、２回分の（普図変動時間である０．６２秒＋普通図柄の停止時間である０．５秒）によって構成されるインターバルで、０．２５秒の閉鎖期間を介して２秒ずつ３回開放される。

【０３９９】

つまり、当り経由潜確後時短遊技状態において、下進入規制機構４５２は、概ね、略８．５秒（０．６２×２＋０．５×２＋２＋０．２５２＋２＋０．２５２＋２）の間に６秒開放される計算となる。換言すれば、当り経由潜確後時短遊技状態においては、下進入規制機構４５２が、略２．８秒間に１回（２秒）開放される計算となる。

【０４００】

一方、低確率時短遊技状態においては、上述したように、下進入規制機構４５２は、概ね、略６秒の間に４秒開放される、つまり、略３秒間に１回（２秒）開放される計算となる。よって、本実施形態のパチンコ機１００においては、当り経由潜確後時短遊技状態および低確率時短遊技状態のいずれも、電サポがあるが普通図柄抽選における当選確率が普図低確率状態である遊技状態であるが、下始動入賞装置４３２への入賞率が低確率時短遊技状態に比べて高い（すなわち、低確率時短遊技状態に比べて下始動入賞装置４３２へ遊技球を進入させ易い）遊技状態とすることができる。

【０４０１】

確変遊技状態においてもまた、上述したように、下進入規制機構４５２は、概ね、略３秒間に１回（２秒）開放される計算となる。よって、本実施形態のパチンコ機１００においては、当り経由潜確後時短遊技状態は、普通図柄抽選における当選確率が確変遊技状態より低い遊技状態であるが、下始動入賞装置４３２への入賞率が確変遊技状態に比べて高い（すなわち、確変遊技状態に比べて下始動入賞装置４３２へ遊技球を進入させ易い）遊技状態とすることができる。

【０４０２】

図２１（Ｂ）に示すように、非時短状態である潜伏確変遊技状態におけるエンディング時間は、同様に非時短状態である通常遊技状態におけるエンディング時間と同一の１５秒に設定される。一方、時短状態である当り経由潜確後時短遊技状態におけるエンディング時間は、同様に時短状態である各種の有利遊技状態（低確率時短遊技状態、確変遊技状態、

および当り経由時短遊技状態）におけるエンディング時間と同様、通常遊技状態におけるエンディング時間より短い時間長さ（本実施形態においては０（ゼロ）秒）に設定される。つまり、当り経由潜確後時短遊技状態においては、下進入規制機構４５２が最終的に閉鎖した後、直ちに次の普通図柄の変動表示が開始される。

【０４０３】

なお、潜伏確変遊技状態におけるエンディング時間（又は開放制御期間の長さ）は、必ずしも、潜伏確変遊技状態における普図変動時間（本実施形態においては、１５秒）又は普図変動時間と停止時間との和（本実施形態においては、１５．５秒）と同一または略同一の時間長さである必要はなく、例えば、潜伏確変遊技状態における下進入規制機構４５２の開放時間（例えば、０．０７６秒）より長い別の時間長さ（例えば、１０秒）であってもよい。また、潜伏確変遊技状態におけるエンディング時間（又は開放制御期間の長さ）は、潜伏確変遊技状態における普図変動時間（又は普図変動時間と停止時間との和）に対して略５０％から１５０％までの時間長さ（例えば、７．５秒や２２．５秒）であることが好ましく、当該普図変動時間の略７０％から１３０％までの時間長さ（例えば、１０．５秒や１９．５秒）であることがなお良く、当該普図変動時間の略９０％から１１０％までの時間長さ（例えば、１３．５秒や１６．５秒）であることがより好ましい。

【０４０４】

また、時短状態の恩恵を受けるまでの最大の待ち時間を短くする構成としては、第１実施形態において説明した通常遊技状態の場合と同様に、非時短状態である潜伏確変遊技状態においてエンディング時間を設けることに限らず、これに代えて、または、これに加えて、下進入規制機構４５２が開放される前のオープニング期間を設けてもよいし、下進入規制機構４５２が開放される状態が複数回発生するように設定した場合におけるインターバル期間を設けてもよい。すなわち、これらオープニング期間とインターバル期間とエンディング期間と下進入規制機構４５２が開放されて遊技球が下始動入賞装置４３２に進入し易い状態をとる期間との総和を主制御基板９２０による開放制御期間とし、潜伏確変遊技状態における普通図柄抽選に当選した場合の開放制御期間の長さと、潜伏確変遊技状態における普図変動時間と停止時間との和に相当する変動表示の期間の長さとが略同一または近い時間長さとなるように、各時間長さを設定することが好ましい。

【０４０５】

図２２は、特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に装飾図柄が確定表示されるタイミングにおける画面内容の一例を示す画面図である。より詳細には、図２２（Ａ）は、通常遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合における一例を示す画面図であり、図２２（Ｂ）は、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合における一例を示す画面図である。

【０４０６】

本実施形態のパチンコ機１００においては、遊技状態が通常遊技状態である場合も低確率遊技状態のような時短状態である場合も、特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、時短ありハズレ以外のハズレ（すなわち、時短なしハズレ）が選択された場合には表示されない組合せであって特定の組合せからなる装飾図柄が装飾図柄表示装置４７９に確定表示されるよう構成される。

【０４０７】

特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合に装飾図柄表示装置４７９に確定表示される特定の組合せは、例えば、図２２（Ａ）に示すような組合せ、すなわち、左側の図柄列６８０Ｌに表示される数字の「１」が描かれた装飾図柄と、中央の図柄列６８０Ｍに表示される数字の「１」が描かれた装飾図柄と、右側の図柄列６８０Ｒに表示される数字の「４」が描かれた装飾図柄との組合せである。

【０４０８】

通常遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合には、装飾図柄表示装置４７９にて装飾図柄の変動表示が開始され、所定の特図変動時間の経過後に、時短ありハズレに対応する組合せの装飾図柄（例えば、図２２（Ａ）に示す組合せの装

飾図柄）が確定表示され、当該確定表示の後に、遊技状態が低確率時短遊技状態へ移行する。

【０４０９】

一方、通常遊技状態において特別図柄抽選によって時短なしハズレが選択された場合には、装飾図柄表示装置４７９にて所定の特図変動時間に亘る装飾図柄の変動表示後、時短なしハズレに対応する組合せの装飾図柄（例えば、図２２（Ａ）に示す組合せとは異なる組合せの装飾図柄）が確定表示される。かかる場合は、回数補助条件が成立した場合を除き、装飾図柄の確定表示後も遊技状態は通常遊技状態のままである。

【０４１０】

本実施形態のパチンコ機１００においては、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択されたとしても、時短回数が追加されない（すなわち、時短回数の残り回数が最大値にリセットされない）よう構成される。つまり、低確率時短遊技状態においては、時短ありハズレに対応する組合せの装飾図柄が確定表示された場合であっても、時短なしハズレに対応する組合せの装飾図柄が確定表示された場合と同様、単に時短回数が１回分消化されるだけである。

【０４１１】

かかるパチンコ機１００においては、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に、装飾図柄が変動表示後に確定表示されるタイミングで、例えば、図２２（Ｂ）に示すように、各図柄列６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒに表示される各装飾図柄の前方側に半透明の画像をそれぞれ重ねることによって、時短ありハズレに対応する特定の組合せを構成する各装飾図柄の内容が視認困難となるよう構成される。なお、各図柄列６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒに表示される各装飾図柄の前方側に不透明の画像をそれぞれ重ねることによって、時短ありハズレに対応する特定の組合せを構成する各装飾図柄の確定表示の内容を視認不可能にする構成であってもよい。

【０４１２】

また、図２２（Ｂ）に示す例においては、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に、時短ありハズレに対応する特定の組合せを構成する各装飾図柄（数字の「１」または「４」）が、通常遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に比べて視認困難な態様（例えば、背景色に近い色で表示させせる、着色の透過度が高いなど）で表示される。よって、かかる点においても、時短ありハズレに対応する特定の組合せを構成する各装飾図柄の確定表示の内容が視認困難にされている。

【０４１３】

よって、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択されたとしても、時短回数が追加されない構成において、遊技者が、低確率時短遊技状態において時短ありハズレに対応する組合せの装飾図柄を確定表示として認識することを抑制できる。これにより、時短回数が追加されないにもかかわらず、特別図柄抽選において時短ありハズレが選択されたことを認識した遊技者が時短回数の追加を期待することを抑制できる。

【０４１４】

なお、各図柄列６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒに表示される各装飾図柄の確定表示の内容を視認困難または視認不可能にする確率は、必ずしも、１００％である必要はなく、所定の抽選によって所定の確率（例えば、略１／２の確率）で装飾図柄の確定表示の内容が視認困難または視認不可能にされる構成であってもよい。

【０４１５】

各図柄列６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒに表示される各装飾図柄の確定表示の内容を視認困難または視認不可能にする構成としては、必ずしも、各装飾図柄の前方側に半透明または不透明の画像をそれぞれ重ねる構成である必要はなく、各装飾図柄における少なくともその内容を特定可能な領域（例えば、数字が描かれた部分）の前方側に半透明または不透明の画像をそれぞれ重ねてもよく、全ての装飾図柄に対して正面側からみて重なるサイズ

の半透明または不透明の画像を重ねる構成であってもよい。
【０４１６】
また、各装飾図柄の前方側に重なる画像としては、図２２（Ｂ）に示すような略矩形状の画像である必要はなく、キャラクタを象った形状の画像など矩形以外の形状の画像であってもよい。また、装飾図柄の外形のみを表示して当該装飾図柄の確定表示の内容の少なくとも一部（例えば、その内容を特定可能な数字が描かれた部分）を表示しない構成であってもよい。
【０４１７】
また、本実施形態のパチンコ機１００においては、装飾図柄表示装置４７９の画面が液晶により構成され、当該液晶における表示の仕方によって各図柄列６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒに表示される各装飾図柄の確定表示の内容を視認困難または視認不可能にする構成としたが、装飾図柄表示装置４７９の画面の前方側に透光性を有する導光板を設け、当該導光板の少なくとも一部を発光させることよって各図柄列６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒに表示される各装飾図柄の確定表示の内容を視認困難または視認不可能にする構成としてもよい。
【０４１８】
また、液晶画面を備える装飾図柄表示装置４７９に代えて、左右方向または上下方向に並べた複数列の円筒状のリールによって装飾図柄の変動表示および確定表示を行うパチンコ機において、各列のリールの前方側に、断面視において各リールの円弧に沿って湾曲する形状の透光性を有する導光板を設け、当該導光板の少なくとも一部を発光させることよって各リールによる装飾図柄の確定表示の内容を視認困難または視認不可能にする構成としてもよい。
【０４１９】
ここで、第３実施形態に係るパチンコ機１００の作用及び効果を説明する。
【０４２０】
本実施形態のパチンコ機１００においては、有利遊技状態として、当り経由潜確後時短遊技状態が設けられている。当り経由潜確後時短遊技状態は、低確率時短遊技状態と同様、普通図柄抽選の当選確率が、普図低確率状態（通常遊技状態における普通図柄抽選の当選確率と同一の状態）とされるとともに、普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構４５２の開放時間の総計が、通常遊技状態における同開放時間の総計（１回の開放における開放時間である０．０７６秒）より長い時間長さ（３回の開放における開放時間の総計である６秒）とされる。
【０４２１】
また、当り経由潜確後時短遊技状態は、普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構４５２の開放時間の総計が、低確率時短遊技状態と同様に、確変遊技状態における同開放時間の総計（１回の開放における開放時間である２秒）より長い時間長さとされる。
【０４２２】
つまり、当り経由潜確後時短遊技状態は、低確率時短遊技状態と同様の新たな有利遊技状態、すなわち、普通図柄抽選の当選確率が通常遊技状態と同様に低い（より詳細には、確変遊技状態における普通図柄抽選の当選確率より低い）ものの、通常遊技状態に比べて遊技球を下始動入賞装置４３２へ進入（入賞）させ易い有利遊技状態であって、普図低確率状態であっても、下始動入賞装置４３２への遊技球の進入のし易さ（すなわち、下始動入賞装置４３２への入賞率）が普図高確率状態である確変遊技状態と同様となる新たな有利遊技状態である。よって、発生可能な遊技状態の種類として当り経由潜確後時短遊技状態が増えたことにより、遊技の進行に伴って成立する条件に応じて通常遊技状態と有利遊技状態とを切り替える遊技を好適に多様化することが可能となる。
【０４２３】
特に、当り経由潜確後時短遊技状態は、普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構４５２の開放時間の総計が、低確率時短遊技状態における同開放時間の総計（２回の開放における開放時間である２秒）より長い時間長さ（３回の開放における開放時間の総

計である６秒）とされるので、普通図柄抽選の当選確率が通常遊技状態と同様に低く抑えた複数種類の有利遊技状態として、低確率時短遊技状態に比べて遊技球を下始動入賞装置４３２へ進入（入賞）させ易く、特別図柄抽選に当選し易い（すなわち、特別遊技状態へ遷移し易い）別の有利遊技状態を含めた複数種類の有利遊技状態を発生させることができる。

【０４２４】

また、本実施形態のパチンコ機１００においては、当り経由潜確後時短遊技状態は、潜伏確変遊技状態中に特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合に移行する遊技状態である。よって、特別遊技状態を介することなく、潜伏確変遊技状態より下始動入賞装置４３２へ遊技球が進入し易い当り経由潜確後時短遊技状態へスムースに移行する遊技性を遊技者に提供することができる。

【０４２５】

また、本実施形態のパチンコ機１００においては、通常遊技状態と潜伏確変遊技状態とにおいて、同一の条件の成立（すなわち、特別図柄抽選による時短ありハズレの選択）によって普通図柄抽選の当選確率と特別図柄抽選の当選確率とが同一で、下始動入賞装置４３２へ遊技球が進入し易い有利遊技状態へ移行する。このため、複数種類の有利遊技状態を設ける場合において、遊技者にとっては有利な遊技状態への移行条件が判り易く、遊技状態の制御も共通化し易くすることができる。

【０４２６】

また、本実施形態のパチンコ機１００においては、当り経由潜確後時短遊技状態への移行の後に、所定の移行条件（すなわち、時短回数による当り経由潜伏後時短遊技状態の終了条件）が成立した場合には、当り経由潜確後時短遊技状態から第１の有利遊技状態へ移行するので、当り経由潜確後時短遊技状態が長く継続することによる単調感を払拭し易く、且つ、潜伏確変遊技状態と当り経由潜確後時短遊技状態との間で遊技状態がスムースに移行する遊技性を提供することができる。

【０４２７】

また、本実施形態のパチンコ機１００においても、第１実施形態において説明した通常遊技状態のエンディング時間と同様、潜伏確変遊技状態は、下始動入賞装置４３２における遊技球の進入し易さの制御（すなわち、下進入規制機構４５２の開放制御）が副制御基板９４０によって実行された場合に当該制御が終了してから次の普通図柄の変動表示の実行を許容するまでの待機期間として、下進入規制機構４５２の開放時間より長い期間のエンディング時間が設定されている。このため、待機時間を設けた分だけ特図変動時間を短くすることで下始動入賞装置４３２に対する入賞率（下始動入賞装置４３２への遊技球の進入のし易さ）を低く設定可能にしつつ、特別図柄の変動表示中に当り経由潜確後時短遊技状態が発生した場合に、下始動入賞装置４３２が潜伏確変遊技状態に比べて有利な（開放時間が長い）時間長さで開放されるようになるまでの最長の待ち時間を短くすることができる。

【０４２８】

また、本実施形態のパチンコ機１００においては、低確率時短遊技状態中に特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、通常遊技状態中に特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合と同一内容の確定表示（特定の装飾図柄の組合せによる確定表示）が表示される。このため、特別図柄抽選において時短ありハズレが選択されて装飾図柄による確定表示が表示されるまでの制御の多くを通常遊技状態と低確率時短遊技状態とにおいて共通化して制御を簡略化することができる。

【０４２９】

また、本実施形態のパチンコ機１００においては、通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）中に特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合には、低確率時短遊技状態へ移行して、時短回数の計数が初期値（ゼロ）から開始される構成である一方で、低確率時短遊技状態中に特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択されたた場合には、遊技状態が低確率時短遊技状態とされたまま、時短回数が追加されない（す

なわち、時短回数の計数が初期値に戻されることなく継続される）構成とされる。
【０４３０】
かかる構成に対し、本実施形態のパチンコ機１００においては、低確率時短遊技状態中に特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、確定表示される特定の装飾図柄の組合せ（すなわち、時短ありハズレに対応する装飾図柄の組合せ）の表示態様が通常遊技状態中とは異ならせて表示される。これにより、通常遊技状態中には、時短ありハズレに対応する装飾図柄の組合せを遊技者が視認することで、当該通常遊技状態において時短ありハズレが選択されたことによって所定の時短回数に設定された低確率時短遊技状態へ移行することを遊技者が認識可能とすることができる。
【０４３１】
一方、低確率時短遊技状態中に特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、時短ありハズレに対応する装飾図柄の組合せの表示態様が通常遊技状態中とは異ならせて表示される。このため、低確率時短状態中に時短ありハズレに対応する装飾図柄の組合せを遊技者が視認しても、通常遊技状態中とは異なる状況であることを認識し易くすることができる。
【０４３２】
すなわち、通常遊技状態中に特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、遊技者に低確率時短遊技状態への移行を好適に認識させることを可能にする一方で、低確率時短遊技状態中に特別図柄抽選において時短ありハズレが選択されても、遊技者には、通常遊技状態中とは異なる状況であることを認識させ易くすることができる。
【０４３３】
これにより、低確率時短遊技状態中に特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、時短回数の計数が再度初期値から開始されることがないにもかかわらず、時短ありハズレに対応する装飾図柄の組合せによる確定表示を遊技者が認識し、それによって、時短回数の計数が再度初期値から開始されると誤認することを抑制できる。したがって、本実施形態のパチンコ機１００によれば、通常遊技状態において選択された場合に遊技状態を低確率時短遊技状態へ移行させる契機となる時短ありハズレが、当該低確率時短遊技状態において選択された場合における当該時短ありハズレに対応する装飾図柄の確定表示を好適に制御できる。
【０４３４】
＜第４実施形態＞
次に、図２３を参照して、第４実施形態について説明する。上記第３実施形態のパチンコ機１００においては、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合には時短回数が追加されない構成としたが、第４実施形態のパチンコ機１００においては、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に時短回数を変化可能に構成される。
【０４３５】
以下の説明において、上述した第１実施形態から第３実施形態における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。なお、第４実施形態において以下に説明する構成を、上述した第１実施形態から第３実施形態のパチンコ機１００が備える構成に付加してもよいし、上述した第１実施形態から第３実施形態のパチンコ機１００の一部の構成に代えて備えるようにしてもよい。
【０４３６】
なお、本実施形態（第４実施形態）のパチンコ機１００は、上述した第１実施形態から第３実施形態における各パチンコ機１００と同様、通常遊技状態（より詳細には、第１の通常遊技状態）であるときに特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）において時短ありハズレが選択された場合、または、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の変動表示の回数が補助機能作動回数に達したことで回数補助条件が成立した場合に、低確率時短遊技状態へ移行（遷移）する構成とされる（図１５または図２０参照）。
【０４３７】

また、本実施形態のパチンコ機１００において、低確率時短遊技状態は、上述した第１実施形態から第３実施形態における各パチンコ機１００と同様、特別図柄抽選において大当り当選した場合には特別遊技状態へ移行し、特別図柄抽選による非当選の連続回数が所定の時短回数または補助終了時短回数に達した場合には第１の通常遊技状態または第２の通常遊技状態へ移行する構成とされる（図１５または図２０参照）。

【０４３８】

図２３は、低確率時短遊技状態において後述する時短回数変化抽選の抽選結果に応じた画面の遷移を示す画面遷移図である。

【０４３９】

本実施形態のパチンコ機１００は、特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に、時短回数を変化させるか否かを抽選する時短回数変化抽選の抽選結果に応じて時短回数を変化可能に構成される。

【０４４０】

時短回数変化抽選は、抽選結果として、時短回数を変化させることなく継続する抽選結果（以下、当該抽選結果を「継続結果」とも称す）と、時短回数を増加させる抽選結果（以下、当該抽選結果を「増加結果」とも称す）と、低確率時短遊技状態を終了させる抽選結果（以下、当該抽選結果を「終了結果」とも称す）とを含む。時短回数変化抽選における各抽選結果の振分確率（選択比率）は、例えば、継続結果が略５／１０であり、増加結果が略４／１０であり、終了結果が略１／１０である。

【０４４１】

時短回数変化抽選を行うためのループカウンタ（以下、「時短回数変化抽選カウンタ」とも称す）は、主制御基板９２０に設けられており、主制御基板９２０は、当該時短回数変化抽選カウンタを定期的に更新し、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）が実行される毎に、当該時短回数変化抽選カウンタの値を取得する。

【０４４２】

主制御基板９２０は、時短回数変化抽選カウンタから取得した値に応じて遊技状態を制御する。具体的に、主制御基板９２０は、当該抽選カウンタから取得した値が予め継続結果として設定された値である場合に、時短回数を変化させることなく（すなわち、時短回数の残り回数を変化させることなく）低確率時短遊技状態を継続させる。つまり、かかる場合、主制御基板９２０は、当該抽選に対応する特別図柄の変動表示後に、遊技状態を低確率時短遊技状態に維持したまま、時短回数の残り回数を１回分減らす。

【０４４３】

また、主制御基板９２０は、時短回数変化抽選カウンタから取得した値が予め増加結果として設定された値である場合に、低確率時短遊技状態における時短回数の増加を選択し、時短回数を所定の回数（例えば、１００回）分増加させる。

【０４４４】

なお、時短回数変化抽選において増加結果が選択された場合に、時短回数が１００回などの固定的な回数で増加される構成である必要は必ずしもなく、時短回数の残り回数を最大値にリセットする構成であってもよい。また、時短回数変化抽選において増加結果が選択された場合の時短回数の増加回数は、必ずしも１種類である必要はなく、複数種類の増加結果を設け、選択された種類の増加結果に応じた回数を時短回数に増加させる構成であってもよい。

【０４４５】

また、主制御基板９２０は、時短回数変化抽選カウンタから取得した値が予め終了結果として設定された値である場合に、低確率時短遊技状態の終了を選択し、当該抽選に対応する特別図柄の変動表示後に、低確率時短遊技状態を終了し、遊技状態を回数補助フラグの状態に応じた通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）へ移行する。

【０４４６】

本実施形態のパチンコ機１００においては、低確率時短遊技状態における特別図柄の変動

表示において時短回数変化抽選の抽選結果を示唆する演出を実行可能に構成される。なお、当該演出は、低確率時短遊技状態において特別図柄の変動表示が実行される毎に当該演出の実行の可否を選択する抽選によって１００％未満の所定の確率（例えば、略１／４の確率）で実行が選択される構成であってもよいし、低確率時短遊技状態において特別図柄の変動表示が実行される毎に（すなわち、１００％の確率で）実行される構成であってもよい。

【０４４７】

例えば、時短回数変化抽選において継続結果が選択された場合（すなわち、低確率時短遊技状態の継続が選択された場合）には、図２３（Ａ）に示すように、特別図柄の変動表示に対応して装飾図柄表示装置４７９において実行される装飾図柄の変動表示において、装飾図柄が変動する各図柄列６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒの背景が、黄色（広めの間隔の右下がりの斜線のハッチングに対応）に変化してから通常の背景（ハッチングなしに対応）に戻る演出が実行された後、装飾図柄が確定表示される。

【０４４８】

一方、時短回数変化抽選において増加結果が選択された場合（すなわち、低確率時短遊技状態における時短回数の増加が選択された場合）には、時短回数変化抽選において継続結果が選択された場合とは異なる演出が実行される。例えば、図２３（Ｂ）に示すように、特別図柄の変動表示に対応して装飾図柄表示装置４７９において実行される装飾図柄の変動表示において、装飾図柄が変動する各図柄列６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒの背景が、黄色および赤色（黄色に対応する右下がりの斜線のハッチングより狭い間隔のハッチングに対応）の順で変化する演出が実行され、その後に装飾図柄が確定表示される。

【０４４９】

また、時短回数変化抽選において終了結果が選択された場合（すなわち、低確率時短遊技状態の終了が選択された場合）には、時短回数変化抽選において継続結果が選択された場合とも増加結果が選択された場合とも異なる演出が実行される。例えば、図２３（Ｃ）に示すように、特別図柄の変動表示に対応して装飾図柄表示装置４７９において実行される装飾図柄の変動表示において、装飾図柄が変動する各図柄列６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒの背景が、黄色から青色（黄色および赤色に対応する右下がりの斜線のハッチングより狭い間隔のハッチングに対応）へ変化し、次に、青色から黒色（塗り潰しのハッチングに対応）へ変化する演出が実行された後、装飾図柄が確定表示される。

【０４５０】

よって、本実施形態のパチンコ機１００においては、装飾図柄の変動表示における演出が時短回数変化抽選の抽選結果に応じて各々異なる構成であるので、遊技者は、低確率時短遊技状態における時短回数の変化（時短回数変化抽選の抽選結果に応じた時短回数の変化）を装飾図柄の変動表示における演出によって区別して推測することができる。これにより、例えば、低確率時短状態が終了するにもかかわらず、低確率時短状態が継続されると遊技者が誤認することを好適に抑制できる。また、例えば、低確率時短遊技状態における時短回数が変化しないにもかかわらず、時短回数が増えると遊技者が誤認することを好適に抑制できる。

【０４５１】

なお、時短回数変化抽選の抽選結果に応じた演出を実行しない構成であってもよい。また、時短回数変化抽選において終了結果が選択された場合に終了結果に対応する演出を行わない構成としてもよく、時短回数変化抽選において継続結果や終了結果などの時短回数を増加させない抽選結果が選択された場合に当該抽選結果に対応する演出を行わない構成としてもよい。

【０４５２】

なお、図２３（Ａ）～図２３（Ｃ）に示した各例においては、低確率時短遊技状態における特別図柄の変動表示において時短回数変化抽選の抽選結果を示唆する演出として、装飾図柄が変動する各図柄列６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒの背景の表示態様（例えば、表示色）が時短回数変化抽選の抽選結果に応じたパターンで変化する場合を例示したが、当該

演出は、各図柄列６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒの背景の表示態様の変化に限らず、例えば、各図柄列６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒの前方側にもその少なくとも一部が重なる画像の表示であってもよく、所定のキャラクタの表示であってもよい。

【０４５３】

また、装飾図柄表示装置４７９の画面の前方側に透光性を有する導光板を設け、低確率時短遊技状態における特別図柄の変動表示において時短回数変化抽選の各抽選結果を示唆する演出として、当該導光板を時短回数変化抽選の抽選結果に応じた色または色のパターンで発光させる構成としてもよい。

【０４５４】

また、液晶画面を備える装飾図柄表示装置４７９に代えて、左右方向または上下方向に並べた複数列の円筒状のリールによって装飾図柄の変動表示および確定表示を行うパチンコ機において、各列のリールの前方側に、断面視において各リールの円弧に沿って湾曲する形状の透光性を有する導光板を設け、当該導光板を時短回数変化の抽選結果に応じた色または色のパターンで発光させる構成としてもよい。

【０４５５】

本実施形態のパチンコ機１００においては、時短回数変化抽選において時短回数を増加させない抽選結果（継続結果、終了結果）が選択された場合には、装飾図柄の変動表示の後に確定表示を行うタイミングにおいて、時短ありハズレに対応する特定の組合せ（例えば、数字の「１」と「１」と「４」とが左から右へ向かって並ぶ組合せ）の装飾図柄を視認困難または視認不可能に表示する構成とされる。

【０４５６】

具体的に、図２３に示す例においては、時短回数変化抽選において継続結果および終了結果が選択された場合には、装飾図柄の変動表示の後に確定表示を行うタイミングにおいて、図２３（Ａ）および図２３（Ｃ）に示すように、各図柄列６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒに表示される各装飾図柄の前方側に半透明の画像をそれぞれ重ねることによって、時短ありハズレに対応する特定の組合せを構成する各装飾図柄の内容が視認困難となるよう構成される。

【０４５７】

これにより、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択されたとしても、時短回数変化抽選において継続結果または終了結果されたことで時短回数が追加されない（増加しない）状況において、遊技者が時短ありハズレに対応する組合せの装飾図柄を確定表示として認識することを抑制できる。よって、時短回数が追加されないにもかかわらず、特別図柄抽選において時短ありハズレが選択されたことを認識した遊技者が時短回数の追加を期待することを抑制できる。

【０４５８】

また、図２３に示す例においては、時短回数変化抽選において継続結果が選択された場合と、時短回数変化抽選において終了結果が選択された場合とで、確定表示として表示された時短ありハズレに対応する特定の組合せを構成する各装飾図柄の確定表示の内容の認識のし易さ（見え易さ）が異なる構成とされる。

【０４５９】

具体的に、時短回数変化抽選において継続結果が選択された場合には、図２３（Ａ）に示すように、装飾図柄の変動表示の後に確定表示を行うタイミングにおいて、各装飾図柄の前方側に重なる半透明の画像が、透過度が高めの濃色（例えば、黒色）の画像とされ、時短回数変化抽選において終了結果が選択された場合には、図２３（Ｃ）に示すように、当該タイミングにおいて、各装飾図柄の前方側に重なる半透明の画像が、継続結果が選択された場合に比べて透過度が低い濃色の画像とされる。なお、図２３に示す例においては、各装飾図柄の前方側に重なる半透明の画像の透過度の差異を、左下がりの斜線のハッチングの間隔によって表現している。

【０４６０】

これにより、時短回数変化抽選において終了結果が選択された場合の方が、時短回数変化

抽選において継続結果が選択された場合に比べ、時短ありハズレに対応する特定の組合せを構成する各装飾図柄の確定表示の内容が視認困難となるため、当該確定表示の内容を遊技者に認識させ難くできる。つまり、時短回数変化抽選の結果として時短回数が追加されない状況のうち、時短回数が追加されないばかりか低確率時短状態が終了する状況において、時短ありハズレに対応する特定の組合せを構成する各装飾図柄の確定表示の内容を最も遊技者に認識させ難くできる。

【０４６１】

よって、本実施形態のパチンコ機１００においては、遊技者は、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択されたが時短回数変化抽選の結果として時短回数が追加されない状況のうち、時短回数は追加されないが低確率時短遊技状態は継続される状況と、低確率時短状態が終了する状況とを、時短ありハズレに対応する特定の組合せを構成する各装飾図柄の確定表示の内容の見え易さの違いによって区別して推測することができる。

【０４６２】

また、時短回数変化抽選において継続結果が選択された場合と、時短回数変化抽選において終了結果が選択された場合とで、装飾図柄の変動表示の後に確定表示を行うタイミングにおける各装飾図柄の前方側に重なる半透明の画像の透過度が違うだけでなく、当該画像の透過度と各図柄列６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒの背景との組合せも異なることになるので、かかる点においても、時短回数は追加されないが低確率時短遊技状態は継続される状況と、低確率時短状態が終了する状況とを、時短ありハズレに対応する特定の組合せを構成する各装飾図柄の確定表示の内容の見え易さの違いによって区別して推測させることができる。

【０４６３】

また、図２３（Ａ）および図２３（Ｃ）に示す例においては、装飾図柄の変動表示の後に確定表示を行うタイミングにおいて、時短ありハズレに対応する特定の組合せを構成する各装飾図柄（数字の「１」または「４」）が、通常遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に比べて視認困難な態様（例えば、背景色に近い色で表示させる、着色の透過度が高いなど）で表示される。よって、かかる点においても、時短回数変化抽選において時短回数を増加させない抽選結果が選択された場合に、時短ありハズレに対応する特定の組合せを構成する各装飾図柄の確定表示の内容が視認困難にされている。

【０４６４】

なお、各図柄列６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒに表示される各装飾図柄の前方側に不透明の画像をそれぞれ重ねることによって、時短ありハズレに対応する特定の組合せを構成する各装飾図柄の確定表示の内容を視認不可能にする構成であってもよい。時短回数変化抽選において終了結果が選択された場合に、装飾図柄の変動表示の後に確定表示を行うタイミングにおいて、時短ありハズレに対応する特定の組合せを構成する各装飾図柄の前方側に不透明の画像をそれぞれ重ねて当該各装飾図柄の確定表示の内容を視認不可能とし、時短回数変化抽選において継続結果が選択された場合に、当該各装飾図柄の前方側に半透明の画像をそれぞれ重ねて当該各装飾図柄の確定表示の内容を視認困難とする構成であってもよい。

【０４６５】

なお、各図柄列６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒに表示される各装飾図柄の確定表示の内容を視認困難または視認不可能にする確率は、必ずしも、１００％である必要はなく、所定の抽選によって所定の確率（例えば、略１／２の確率）で装飾図柄の確定表示の内容が視認困難または視認不可能にされる構成であってもよい。

【０４６６】

また、本実施形態のパチンコ機１００においては、図２３（Ｂ）に示すように、時短回数変化抽選において時短回数を増加させる抽選結果（増加結果）が選択された場合に、時短ありハズレに対応する特定の組合せの装飾図柄の確定表示が良好な視認性で表示される構

成とされる。これにより、通常遊技状態において当該組合せの装飾図柄が確定表示された場合に生じる状況（すなわち、時短状態の発生）と同様の好ましい状況（具体的には、時短回数の増加）が生じたことを遊技者に推測させることができる。

【０４６７】

なお、時短回数変化抽選において継続結果が選択された場合に、増加結果が選択された場合に時短ありハズレに対応する特定の組合せの装飾図柄の確定表示を良好な視認性で表示させる構成としてもよい。これにより、少なくとも時短状態が継続されたことを遊技者に推測させることが可能となる。

【０４６８】

ここで、第４実施形態に係るパチンコ機１００の作用及び効果を説明する。

【０４６９】

本実施形態のパチンコ機１００においては、低確率時短遊技状態中に時短回数変化抽選において増加結果または終了結果が選択されると、選択された抽選結果に応じて時短回数（すなわち、通常遊技状態に戻るまでの回数）が現在の時短回数とは異なる回数とされると、それによって、低確率時短遊技状態における終了条件となる特別図柄の変動表示の実行回数が変化する。

【０４７０】

例えば、時短回数変化抽選において終了結果が選択された場合には、特別図柄の変動表示の現在の実行回数が低確率時短遊技状態における終了条件となって、低確率時短遊技状の終了時期が早まる。一方、時短回数変化抽選において増加結果が選択された場合には、低確率時短遊技状態における終了条件となる特別図柄の変動表示の回数が増え、それによって低確率時短遊技状の終了時期が遅くなる。これにより、低確率時短遊技状の終了時期が早まったり遅くなったりする遊技性を付加することができ、低確率時短遊技状態を好適に多様化できる。

【０４７１】

なお、上記第４実施形態においては、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に時短回数変化抽選の抽選結果に応じて時短回数を変化できる場合を例示したが、必ずしも、特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に時短回数を変化できることに限定される必要はなく、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によってハズレ（時短ありハズレ、時短なしハズレ）が選択された場合に、時短回数変化抽選の抽選結果に応じて時短回数を変化できる構成としてもよい。

【０４７２】

また、上記第４実施形態においては、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に時短回数変化抽選の抽選結果に応じて時短回数を変化できる場合を例示したが、低確率時短遊技状態を終了させるか否かを選択する抽選（以下において「時短終了抽選」とも称す）、または、低確率時短遊技状態における時短回数を増加させるか否かを選択する抽選（以下において「時短回数増加抽選」とも称す）の少なくとも一方を実行し、その抽選結果に応じて、低確率時短遊技状態を終了させたり、時短回数を変化させることなく低確率時短遊技状態を継続させたり、低確率時短遊技状態における時短回数を所定の回数分増加させる構成としてもよい。

【０４７３】

なお、時短終了抽選において低確率時短遊技状態を終了させる抽選結果が選択される確率（すなわち、低確率時短遊技状態の終了が選択される確率）は、例えば、略１／１０に設定できる。また、時短回数増加抽選において時短回数を増加させる抽選結果が選択される確率（すなわち、低確率時短遊技状態における時短回数の増加が選択される確率）は、例えば、略４／１０に設定できる。

【０４７４】

また、時短回数増加抽選に代えて、低確率時短遊技状態における時短回数を減少させるか否かを選択する抽選を実行し、当該抽選によって時短回数を減少させる抽選結果が選択された場合には、低確率時短遊技状態における時短回数を所定の回数分減少させ、時短回数

を減少させない（すなわち、時短回数を変化させない）抽選結果が選択された場合には、時短回数を変化させることなく低確率時短遊技状態を継続させる構成としてもよい。

【０４７５】

なお、時短終了抽選と上述した時短回数増加抽選との両方を備える構成において、両抽選においてそれぞれ時短回数を変化させる抽選結果（すなわち、低確率時短遊技状態を終了させる抽選結果、または時短回数を増加させる抽選結果）が選択された場合には、一方の抽選結果を優先する構成としてもよい。例えば、時短終了抽選において選択された低確率時短遊技状態を終了させる抽選結果を優先する構成としてもよく、例えば、時短終了抽選において低確率時短遊技状態を終了させる抽選結果が選択された場合には、時短回数増加抽選において時短回数を増加させる抽選結果が選択された場合であっても、当該抽選に対応する特別図柄の変動表示後に低確率時短遊技状態を終了させる構成としてもよい。一方で、時短回数増加抽選において選択された時短回数を増加させる抽選結果を優先する構成としてもよく、例えば、時短回数増加抽選において時短回数を増加させる抽選結果が選択された場合には、時短終了抽選において低確率時短遊技状態を終了させる抽選結果が選択された場合であっても、当該抽選に対応する特別図柄の変動表示後に、低確率時短遊技状態を終了することなく時短回数を増加させる構成であってもよい。

【０４７６】

かかる変形例のパチンコ機１００においては、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に、当該時短終了抽選において低確率時短遊技状態を終了させる抽選結果が選択された場合には、当該抽選結果に対応する特別図柄の変動表示後に、低確率遊技状態を終了させ、遊技状態を低確率時短遊技状態から通常遊技状態へ移行させることができる。これにより、低確率時短遊技状態の終了時期を、時短終了抽選の抽選結果に応じて早めることができ、低確率時短遊技状の終了時期を早めることができる遊技性を付加することができるので、かかる構成によっても、低確率時短遊技状態を好適に多様化できる。

【０４７７】

また、かかる変形例のパチンコ機１００においては、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に、当該時短回数増加抽選において時短回数を増加させる抽選結果が選択された場合には、時短回数を所定の回数（例えば、１００回）分増加させることができる。これにより、低確率時短遊技状態の終了時期を、時短回数増加抽選の抽選結果に応じて遅らせることができ、低確率時短遊技状の終了時期を遅くできる遊技性を付加することができるので、かかる構成によっても、低確率時短遊技状態を好適に多様化できる。

【０４７８】

＜第５実施形態＞

次に、図２４から図２６を参照して、第５実施形態について説明する。第５実施形態のパチンコ機１００においては、上述した第１実施形態から第４実施形態と対比して、下始動入賞装置４３２に関する構成が異なり、下始動入賞装置４３２における下進入規制機構４５２の可動片によって下始動入賞装置４３２の入賞口（入賞領域）へ遊技球を好適に誘導可能とした構成とされる。

【０４７９】

以下の説明において、上述した第１実施形態から第４実施形態における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。なお、第５実施形態において以下に説明する構成を、上述した第１実施形態から第４実施形態のパチンコ機１００が備える構成に付加してもよいし、上述した第１実施形態から第４実施形態のパチンコ機１００の一部の構成に代えて備えるようにしてもよい。

【０４８０】

図２４は、第５実施形態に係る下進入規制機構４５２（可動片４５２Ａ，４５２Ｂ）の各姿勢に対応する下始動入賞装置４３２の正面図と側断面図である。より詳細には、図２４（Ａ）は、下進入規制機構４５２が進入禁止姿勢である場合における下始動入賞装置４３

２の正面図であり、図２４（Ｂ）は、当該場合における下始動入賞装置４３２の側断面図である。図２４（Ｃ）は、下進入規制機構４５２が進入許容姿勢である場合における下始動入賞装置４３２の正面図であり、図２４（Ｄ）は、当該場合における下始動入賞装置４３２の側断面図である。

【０４８１】

なお、図２４（Ａ）および図２４（Ｃ）においては、図面の理解を容易にするため、下始動入賞装置４３２とともに上始動入賞装置４３１を図示するとともに、可動片４５２Ａ，４５２Ｂの前方側を覆う下始動入賞装置４３２のカバー部４３２Ａの図示を省略している。また、図２４（Ａ）から図２４（Ｄ）の各図においては、図面の理解を容易にするため、遊技球が接触して遊技球を誘導することとなる通路を構成する部材の主要部を太線で図示している。

【０４８２】

また、参考のために、図２４（Ａ）から図２４（Ｄ）の各図においては、遊技球の流下経路の一部を実線または一点鎖線の矢印によって図示するとともに、当該流下経路を流下する遊技球の一部を図示している。なお、図２４（Ｃ）においては、紙面の表側から裏側となる方向の流下経路（すなわち、前から後方側への流下経路）を、○の内に×が描かれた記号によって示している。また、図２４（Ｂ）及び図２４（Ｄ）には、カバー部４３２Ａと後方板２２３（図３参照）とによって形成される遊技領域の前側の構成面を模式的に直線で図示し、また、基体４０１と下始動入賞装置４３２の本体部４３２Ｂとによって形成される遊技領域の後側の構成面を模式的に直線で図示している。

【０４８３】

図２４（Ａ）および図２４（Ｃ）に示すように、下進入規制機構４５２において遊技球に接触して遊技球の通路部分を構成する可動部材は、左右一対の可動片４５２Ａ，４５２Ｂから構成される。可動片４５２Ａ，４５２Ｂは、下始動入賞装置４３２の内部に形成されて前方側に開口する遊技球の入口（開口６２１）を挟む左側と右側にそれぞれ設けられている。なお、可動片４５２Ａ，４５２Ｂの構成は、上記構成に限らず、例えば、左右一対に設ける必要はなく、片方のみに設けてもよい。

【０４８４】

開口６２１は、図２４（Ｂ）に示すように、基体４０１の前面と略同一の前後位置に形成される本体部４３２Ｂの前面から奥側（図２４（Ｂ）の右側）に連続する球通路部６２２の入口部分を構成する。開口６２１に対して前側には、下始動入賞装置４３２の前側部分を構成する板状のカバー部４３２Ａが設けられ、カバー部４３２Ａの後面によって遊技領域の前側の構成面が形成される。このカバー部４３２Ａと本体部４３２Ｂとの間の遊技領域を経由することで、遊技球は、開口６２１まで誘導される。開口６２１に遊技球が進入すると下始動入賞装置４３２への遊技球の進入となって、第２特別図柄の始動入賞となる。

【０４８５】

各可動片４５２Ａ，４５２Ｂは、回動中心となる軸孔４５２Ａ１，４５２Ｂ１を中心にして一定の角度範囲内で回動して、進入禁止姿勢と、進入許容姿勢とをとることが可能に構成される。具体的には、各可動片４５２Ａ，４５２Ｂの裏面側には、前方側に非貫通の軸孔４５２Ａ１，４５２Ｂ１が設けられている。各軸孔４５２Ａ１，４５２Ｂ１には、それぞれ軸ピン（図示せず）が軸着されている。各可動片４５２Ａ，４５２Ｂは、合成樹脂製の本体部４３２Ｂの前面より裏面側に設けられる作動機構に係合され（図示せず）、作動機構によって各可動片４５２Ａ，４５２Ｂが回動する。

【０４８６】

作動機構には、下始動入賞装置４３２の下進入規制ソレノイド４６２が係合され、下進入規制ソレノイド４６２のオンオフの切り替わりによって、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが開放（進入許容姿勢）または閉鎖（進入禁止姿勢）とされるように動作する。これにより、下進入規制ソレノイド４６２の動作に連動して、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが開放または閉鎖される。

【０４８７】
可動片４５２Ａ，４５２Ｂは、図２４（Ａ）に示すように、進入禁止姿勢である場合に内側を向いて互いに向き合う側の面（以下、当該面を「内側面」とも称す）が重力方向（上下方向）に沿った方向側に連続する。これにより、進入禁止姿勢である場合には、可動片４５２Ａ，４５２Ｂの内側面によって下方側に遊技球を誘導可能な通路部分（第２通路Ｒ２）が形成される。
【０４８８】
また、可動片４５２Ａ，４５２Ｂは、図２４（Ｃ）に示すように、進入許容姿勢（開放状態）である場合に内側面が逆ハの字状となり、可動片４５２Ａ，４５２Ｂの左右両側から中央側に下り傾斜する方向側に内側面が連続する姿勢をとる。これにより、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入許容姿勢である場合には、可動片４５２Ａ，４５２Ｂの左右の両側に相当する先端部分で拾われた遊技球が可動片４５２Ａ，４５２Ｂの中央側に誘導可能な通路部分（第１通路Ｒ１の一部）が形成される。
【０４８９】
可動片４５２Ａ，４５２Ｂのうち左側に配置される可動片４５２Ａには、その内側面に、遊技球を誘導する通路部分を構成する第１誘導面４５２Ａ２と第２誘導面４５２Ａ３とが連続するようにして形成される。第１誘導面４５２Ａ２は、可動片４５２Ａの内側面によって形成される通路部分の上流側部分を構成する面であり、第１誘導面４５２Ａ２に接触した遊技球を第２誘導面４５２Ａ３側に誘導するように機能する。例えば、第１誘導面４５２Ａ２は、基体４０１の前面に対して略垂直な平面状に形成され、可動片４５２Ａが進入許容姿勢である場合には、２つの可動片４５２Ａ，４５２Ｂの中央部に向かって下り傾斜する向きに配置され、遊技領域を流下する遊技球を受けた場合（拾った場合）、当該遊技球を開口６２１のある下流側へ案内（誘導）する。
【０４９０】
第２誘導面４５２Ａ３は、可動片４５２Ａの内側面によって形成される通路部分のうち第１誘導面４５２Ａ２よって形成される通路部分に対して下流側（すなわち、端面４５２Ａ４側）の通路部分を構成する面であり、第１誘導面４５２Ａ２によって誘導された遊技球を下流側へ誘導するように機能する。また、第２誘導面４５２Ａ３は、可動片４５２Ａが進入禁止姿勢である場合と、進入許容姿勢である場合とで、遊技球を誘導する下流側部分（誘導先）を切り替える部位である。
【０４９１】
可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入禁止姿勢である場合、第２誘導面４５２Ａ３は、上下方向に連続し、可動片４５２Ａ，４５２Ｂの間において遊技球が下方へ通過可能な幅の通路部分を構成して遊技球を鉛直下方側の遊技領域へと誘導する。一方、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入許容姿勢である場合、第２誘導面４５２Ａ３は、遊技球の下側を支持して開口６２１の位置する後方側へ遊技球を誘導する通路部分を構成し、第１誘導面４５２Ａ２によって誘導された遊技球の一部を開口６２１へと誘導する。
【０４９２】
具体例として、第２誘導面４５２Ａ３は、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入許容姿勢である場合に、上流側（すなわち、第１誘導面４５２Ａ２側）から下流側（すなわち、下流端面４５２Ａ４側）に向かって次第に下側に位置するような角度で傾斜する面によって構成される。また、第２誘導面４５２Ａ３は、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入許容姿勢である場合に、前後方向における前側が高く後側が低い角度で傾斜する面によって構成され、図２４（Ｄ）に示すように、遊技球の下側を支持する部分が前側（図２４（Ｄ）の左側）から奥側（図２４（Ｄ）の右側）へ向かって次第に低く位置するように連続する下降傾斜面となるように構成される。
【０４９３】
下始動入賞装置４３２には、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入禁止姿勢である場合に、開口６２１の入口部分を閉塞して遊技球の進入を抑制する進入抑制部が設けられている。具体的には、可動片４５２Ａは、可動片４５２Ａの内側面（より詳細には、第１誘導面４５

２Ａ２）から突出する突出壁４５２Ａ５を備え、突出壁４５２Ａ５が進入抑制部を構成する。突出壁４５２Ａ５は、正面視の形状が第１誘導面４５２Ａ２の側を底辺とする略三角形である板状の壁部である。

【０４９４】

突出壁４５２Ａ５は、図２４（Ａ）に示すように、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入禁止姿勢である場合に正面視において開口６２１の左半分の領域の一部に重なる位置に設けられる。開口６２１の左半分の領域に対して突出壁４５２Ａ５が正面視において重なる量は、後述する可動片４５２Ｂの突出壁４５２Ｂ５とともに、開口６２１への遊技球の進入を防ぐことができる量とされる。開口６２１の左半分の領域に対して突出壁４５２Ａ５が正面視において重なる量としては、例えば、当該左半分の領域の３０％以上であることが好ましく、５０％以上であってもよい。

【０４９５】

突出壁４５２Ａ５は、図２４（Ｂ）に示すように、可動片４５２Ａの前後幅に対して遊技球が通過可能に十分な前後幅分を除いた可動片４５２Ａの裏面側（開口６２１側）にて突出した板状の壁部によって構成される。このため、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入禁止姿勢をとる場合と進入許容姿勢をとる場合とのいずれであっても可動片４５２Ａが第１誘導面４５２Ａ２において受けた遊技球（拾った遊技球）の流下を阻害し難く、下流側へと遊技球を誘導可能としている。

【０４９６】

図２４（ａ）に示すように、可動片４５２Ａに対して右側に配置される可動片４５２Ｂは、可動片４５２Ａと面対称な形状に構成される。よって、可動片４５２Ｂの内側面には、第１誘導面４５２Ａ２に対応する第１誘導面４５２Ｂ２と、第２誘導面４５２Ａ３に対応する第２誘導面４５２Ｂ３とが形成される。また、可動片４５２Ａは、突出壁４５２Ａ５に対応する壁部、すなわち、第１誘導面４５２Ｂ２から突出して当該第１誘導面４５２Ａ２の側を底辺とする略三角形である板状の突出壁４５２Ｂ５を備えている。なお、左右の可動片４５２Ａ，４５２Ｂが必ずしも面対称な形状とされる必要はなく、一部が異なる形状であってもよく、例えば、突出壁は、左右の可動片４５２Ａ，４５２Ｂの一方側のみに設けられるようにしてもよい。

【０４９７】

可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入禁止姿勢である場合、図２４（Ａ）に示すように、可動片４５２Ａ，４５２Ｂと上始動入賞装置４３１との間隔は遊技球の直径より狭く、遊技領域を流下する遊技球は、上始動入賞装置４３１と可動片４５２Ａ，４５２Ｂとが障害物となって下始動入賞装置４３２へ進入することができないように構成される。

【０４９８】

これに対し、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入許容姿勢である場合には、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが開放されたことによって、図２４（Ｃ）に示すように、可動片４５２Ａ，４５２Ｂの各内側面と上始動入賞装置４３１との間に遊技球が通過可能な通路が形成される。このため、遊技領域を流下する遊技球は下始動入賞装置４３２へ進入可能となる。

【０４９９】

図２４（Ｃ）に示すように、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入許容姿勢である場合、可動片４５２Ａの下流端面４５２Ａ４と可動片４５２Ｂの下流端面４５２Ｂ４との間隔が遊技球の直径より狭くなる。よって、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入許容姿勢である場合に可動片４５２Ａ，４５２Ｂがその内側面において受けた（拾った）遊技球は、可動片４５２Ａ，４５２Ｂの下流端側から遊技領域へ抜け出す（排出される）ことなく、図２４（Ｄ）に示すように、第２誘導面４５２Ａ３，４５２Ｂ３によりそれぞれ形成される奥側へ向かう各下降傾斜面によって形成される球通路部（以下、当該球通路部を「奥側案内通路部」とも称す）を流下して奥側へと案内（誘導）される。

【０５００】

また、図２４（Ｃ）に示すように、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入許容姿勢である場合、突出壁４５２Ａ５および突出壁４５２Ｂ５は、いずれも、正面視において開口６２１に

対して重ならない位置とされる。よって、図２４（Ｄ）に示すように、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入許容姿勢である場合に、開口６２１によって形成される遊技球の入口部分を開放された状態となり、奥側案内通路部（第２誘導面４５２Ａ３，４５２Ｂ３）により奥側へ案内された遊技球は、開口６２１を経て球通路部６２２へ進入し、当該球通路部６２２を流下する。

【０５０１】

球通路部６２２の下流側には下始動入賞スイッチ４４２が設けられている。このため、開口６２１を経て球通路部６２２に進入した遊技球は、下始動入賞スイッチ４４２によって検出され、第２特別図柄の始動入賞となる。つまり、球通路部６２２は、遊技球が進入した場合に特別図柄の始動入賞が発生する入賞領域として機能する球通路部である。したがって、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入許容姿勢（開放状態）である場合に第２誘導面４５２Ａ３，４５２Ｂ３によって形成される奥側案内通路部は、入賞領域として機能する球通路部６２２の入口である開口６２１へと遊技球を案内する通路として機能する。

【０５０２】

図２４（Ａ）に示すように、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入禁止姿勢である場合における可動片４５２Ａと可動片４５２Ｂとの間隔は、遊技球の直径よりやや広い広さであるので、可動片４５２Ａと可動片４５２Ｂとの間を遊技球が通過することができる。

【０５０３】

可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入許容姿勢から進入禁止姿勢に切り替わった場合、第２誘導面４５２Ａ３，４５２Ｂ３との間に形成される球通路部は、当該姿勢の切り替えに伴い、奥側へ向かって下降傾斜する球通路部（すなわち、奥側案内通路部）から、上下方向に延びて下流端側が遊技領域に通じる球通路部（以下、当該球通路部を「排出通路部」とも称す）に切り替わる。よって、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入許容姿勢から進入禁止姿勢に切り替わる間に可動片４５２Ａ，４５２Ｂにより拾われた遊技球は、図２４（Ａ）および図２４（Ｂ）に示すように、排出通路部を経て、可動片４５２Ａ，４５２Ｂの下流端側から遊技領域へ排出される。

【０５０４】

また、可動片４５２Ａ，４５２Ｂの各第２誘導面４５２Ａ３，４５２Ｂ３は、図２４（Ｄ）に示すように、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入許容姿勢である場合に、前後方向における前側より後側の方が下側に位置する下降傾斜面によって構成されるので、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入禁止姿勢である場合に前側から後側へ向かって第１誘導面４５２Ａ２，４５２Ｂ２によって形成される遊技球の通路部分が前側より後側の方が広く、かつ、下流側（下方側）へ向かうにつれて次第に広い通路となる。これにより、遊技球を、進入禁止姿勢に切り替わったことによって形成される排出通路部から遊技領域へ排出させ易くできる。

【０５０５】

このように、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入禁止姿勢（閉鎖状態）である場合に第２誘導面４５２Ａ３と第２誘導面４５２Ｂ３との間に形成される排出通路部は、当該進入禁止姿勢となる前に奥側案内通路部へ進入した遊技球を、入賞領域（球通路部６２２）のない側へ案内可能な通路として機能する。

【０５０６】

また、図２４（Ａ）に示すように、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入禁止姿勢である場合、突出壁４５２Ａ５および突出壁４５２Ｂ５は、正面視において開口６２１に対して当該開口６２１への遊技球の進入を防ぐことができるような重なり量で重なる。よって、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入許容姿勢から進入禁止姿勢に切り替わる間に可動片４５２Ａ，４５２Ｂにより拾われた遊技球が開口６２１に進入することを抑制できる。

【０５０７】

また、突出壁４５２Ａ５，４５２Ｂ５は、可動片４５２Ａの裏面側（開口６２１側）にて突出した壁部であり、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入許容姿勢から進入禁止姿勢に切り替わる場合には可動片４５２Ａ，４５２Ｂの動きに伴って正面視において開口６２１に徐

々に重なるようスライドするので、開口６２１近くに達した遊技球に接触して当該遊技球を開口６２１へ向かう方向（奥側へ向かう方向）に対して交差する方向（例えば、下方側）へ押し出すことができる。よって、かかる点においても、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入許容姿勢から進入禁止姿勢に切り替わる間に可動片４５２Ａ，４５２Ｂにより拾われた遊技球が開口６２１に進入することを抑制できる。

【０５０８】

ここで、図２４（Ａ）及び図２４（Ｂ）に示すように、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入禁止姿勢である場合に可動片４５２Ａ，４５２Ｂの内側面によって形成される通路部分は、上流側部分が閉塞されて遊技球が進入できず、また、開口６２１へ遊技球を誘導せず、下始動入賞装置４３２から排出されるように遊技球を誘導する通路（第２通路Ｒ２）を構成する。一方、図２４（Ｃ）及び図２４（Ｄ）に示すように、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入許容姿勢である場合に可動片４５２Ａ，４５２Ｂの内側面によって形成される通路部分は、上流側部分に遊技球が進入可能であり、開口６２１へ遊技球を誘導することができ、第２通路Ｒ２を遊技球が進行できない通路（第１通路Ｒ１）を構成する。このため、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入禁止姿勢から進入許容姿勢へと移行して遊技球が第１通路Ｒ１へ進入した後に、その遊技球が開口６２１へ進入する前の短い時間で可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入禁止姿勢へ復帰すると、遊技球は、開口６２１には到達（進入）することができない。本実施形態においては、この短い時間での進入禁止姿勢と進入許容姿勢との切り替わり制御を、下始動入賞装置４３２の制御の一部として利用することで、可動片４５２Ａ，４５２Ｂの姿勢変化があっても始動入賞を抑制可能に構成されている。また、下始動入賞装置４３２へ遊技球が進入するまでの通路や第１通路Ｒ１及び第２通路Ｒ２の形状、並びに、大入賞装置４３３との配置位置等によって、下始動入賞装置４３２へ遊技球が好適に進入可能となるように構成されている。以下においては、下始動入賞装置４３２の動作の制御と、下始動入賞装置４３２に関する構成について、図２５及び図２６を主に参照して、更に説明する。

【０５０９】

図２５（Ａ）は、下進入規制機構４５２（可動片４５２Ａ，４５２Ｂ）が進入許容姿勢である場合における下始動入賞装置４３２の正面図であり、図２５（Ｂ）は、遊技状態に応じた下進入規制機構４５２の開放時間と、後述する必要最短時間ｔＡとの関係を示すタイミングチャートである。

【０５１０】

なお、図２５（Ａ）においては、図面の理解を容易にするため、下始動入賞装置４３２とともに上始動入賞装置４３１を模式的に図示し、可動片４５２Ａ，４５２Ｂの前方側を覆う下始動入賞装置４３２のカバー部４３２Ａの図示を省略している。また、図２５（Ａ）においては、図面の理解を容易にするため、下進入規制機構４５２の可動片４５２Ａ，４５２Ｂの外形線を太線で図示している。また、図２５（Ａ）においては、下始動入賞装置４３２へ遊技球が進入するまでに、遊技球の流下方向や流下速度に変化を与える流下変化部材の一部と、遊技球の流下経路の一部を示す矢印と、当該流下経路を流下する遊技球の例を、図示している。

【０５１１】

図２５（Ａ）に示すように、可動片４５２Ａ，４５２Ｂの内側面の上には、ゴムなどの弾性材料から構成される防振シート６２５Ａ，６２５Ｂが配設されている。可動片４５２Ａ，４５２Ｂがその内側面において遊技球を受けた（拾った）場合には、当該遊技球が持つエネルギーが防振シート６２５Ａ，６２５Ｂとの接触（衝突）によって吸収され、防振シート６２５Ａ，６２５Ｂに接触した遊技球が開口６２１の方へ跳ねることを抑制する。これにより、可動片４５２Ａ，４５２Ｂの内側面によって拾われた遊技球が、当該内側面に対して跳ねたことで直ぐに開口６２１（球通路部６２２）に進入したり、短時間で開口６２１の近いまで移動することを抑制できる。

【０５１２】

また、防振シート６２５Ａ，６２５Ｂによって遊技球の跳ねが抑制されたことにより、下

進入規制機構４５２が進入許容姿勢である場合に可動片４５２Ａ，４５２Ｂの内側面が受けた遊技球の多くを、開口６２１側へ向けて緩く下降傾斜する当該内側面（例えば、水平に対して略２０°程度で下降傾斜する面）に沿って開口６２１の方へ転がるように流下させる。これにより、可動片４５２Ａ，４５２Ｂにより拾われた遊技球が開口６２１（球通路部６２２）に進入するまでに要する時間を、遅い（時間がかかる）側に合わせたばらつきの少ない略一定的な時間に調整することができる。つまり、防振シート６２５Ａ，６２５Ｂは、遊技球が第１通路Ｒ１に進入してから開口６２１（球通路部６２２）に到達（進入）するまでに必要な時間を一定の時間長さ以上とする手段（短時間進入抑制手段）として機能する。

【０５１３】
なお、防振シート６２５Ａ，６２５Ｂは、可動片４５２Ａ，４５２Ｂの内側面のうち第１誘導面４５２Ａ２，４５２Ｂ２の上にのみ配設される構成であってもよい。また、防振シート６２５Ａ，６２５Ｂは必ずしも設ける必要はなく、省略してもよい。

【０５１４】
また、下始動入賞装置４３２へ遊技球が進入するまでの遊技球の通路を構成する流下変化部材としての釘４１１及び通路構成壁４１３は、短時間進入抑制手段として機能する。通路構成壁４１３は、下始動入賞装置４３２の第１通路Ｒ１へ遊技球が進入する遊技球が必ず通過する通路の最終部分を構成する。この通路構成壁４１３は、下始動入賞装置４３２の前側部分を構成するカバー部４３２Ａと、後側部分を構成する本体部４３２Ｂとの間に固定して設けられる合成樹脂製の部位である。

【０５１５】
通路構成壁４１３は、図２５（Ａ）に示すように、進入許容姿勢である可動片４５２Ａ，４５２Ｂの内側面に対して、上方側から鉛直下方に近い角度にて、遊技球が進行可能に構成される。具体的には、遊技球１つのみで下方に進行可能な区間長さが一定以上（例えば、遊技球１個分または直径以上）の長さに設定されている。これにより、遊技球が開口６２１の方向側へ向かう速度成分を有して可動片４５２Ａ，４５２Ｂの内側面に接触する状況を少なくし、遊技球が第１通路Ｒ１に進入してから開口６２１に到達（進入）するまでに必要な時間が短くなる事態を生じ難くすることができる。

【０５１６】
進入許容姿勢である可動片４５２Ａ，４５２Ｂの内側面（第１誘導面４５２Ａ２，４５２Ｂ２）へ向けて遊技球が進行する角度は、遊技球が接触する第１誘導面４５２Ａ２，４５２Ｂ２に対して直角に近い角度とすることが好ましく、本実施形態においては、略８０度以上となるように、遊技球の通路を構成する通路構成壁４１３が設定されている（図２５（Ａ）の左斜め下側を向く矢印参照）。

【０５１７】
また、図２５（Ａ）に示すように、可動片４５２Ａ，４５２Ｂの内側面（第１誘導面４５２Ａ２，４５２Ｂ２）へ遊技球が接触する前の遊技球の進路と、接触後の進路とが一定角度以上に大きく異なるようにすることが好ましく、略６０度以上とすることが好ましく、略７５度以上とすることが好適であり、本実施形態においては、略７０度となるように、遊技球の通路を構成する通路構成壁４１３が設定されている。

【０５１８】
また、進入許容姿勢である可動片４５２Ａ，４５２Ｂの内側面（第１誘導面４５２Ａ２，４５２Ｂ２）へ向けて遊技球が進行する方向は、鉛直下方（図２５（Ａ）の鉛直下側を向く矢印参照）に対して近い角度とすることが水平方向のバラツキを少なくすることができて好ましく、例えば、鉛直下方に対して略２０度以内のバラツキ範囲内とするように、遊技球の通路を構成する通路構成壁４１３が設定されることが好ましい。

【０５１９】
このように、本実施形態のパチンコ機１００においては、防振シート６２５Ａ，６２５Ｂと通路構成壁４１３との短時間進入抑制手段が設けられているので、可動片４５２Ａ，４５２Ｂによって拾われた遊技球が当該可動片４５２Ａ，４５２Ｂ上に滞在する時間（すな

わち、入賞領域である球通路部６２２に進入するまでの時間）が一定の時間長さ以上とすることができる。よって、下進入規制機構４５２（可動片４５２Ａ，４５２Ｂ）が進入許容姿勢となってから遊技球が開口６２１（球通路部６２２）に到達（進入）するまでの時間を一定の時間長さ以上とすることができる。従って、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが短時間の進入許容姿勢をとる場合においては、遊技球が開口６２１（球通路部６２２）に到達（進入）することを抑制できる。

【０５２０】

本実施形態のパチンコ機１００は、上述した各実施形態と同様、通常遊技状態や潜伏確変遊技状態などの非時短状態において、普通図柄抽選において当選した場合における下進入規制機構４５２の１回あたりの開放時間が時短状態と比べて短い時間長さ（例えば、０．４秒）に設定され、確変遊技状態や低確率時短遊技状態などの時短状態において、普通図柄抽選において当選した場合における下進入規制機構４５２の１回あたりの開放時間が非時短状態の場合より長い時間長さ（例えば、２秒）に設定される。なお、以下においては、１回あたりの開放時間が短い非時短状態時の下進入規制機構４５２の開閉パターンを「短開放パターン」とも称し、１回あたりの開放時間が長い時短状態時の下進入規制機構４５２の開閉パターンを「長開放パターン」とも称す。

【０５２１】

遊技球が、下進入規制機構４５２が進入許容姿勢から進入禁止姿勢に切り替わる間に可動片４５２Ａ，４５２Ｂによって遊技球が拾われて第１通路Ｒ１を進行してから、球通路部６２２へ確実に進入する位置（例えば、遊技球の中心が開口６２１より球通路部６２２側へ進入した位置）に達するまでに要する最短の時間（以下、当該時間を「必要最短時間」とも称す）は、可動片４５２Ａ，４５２Ｂの形状や、流下変化部材の形状及び配置位置などの構成によって変化する時間である。この必要最短時間は、設計時において概ねの予測をすることができるし、パチンコ機１００の試作によって必要最短時間を計測することができる。本実施形態においては、必要最短時間ｔＡが０．４秒であるものとする。

【０５２２】

そして、本実施形態のパチンコ機１００においては、普通図柄抽選において当選した場合における下進入規制機構４５２の開放時間は、必要最短時間ｔＡに対して、短開放パターンでは短く、長開放パターンでは長く設定されている。この開放パターンの設定は、下始動入賞装置４３２（下進入規制機構４５２）の動作を制御する主制御基板９２０に対して設定される。

【０５２３】

図２５（Ｂ）に示すように、長開放パターンにおける下進入規制機構４５２の開放時間は、必要最短時間ｔＡ（０．４秒）より十分に長い時間長さ（例えば、２秒）に設定される。長開放パターンにおける下進入規制機構４５２の開放時間は、必要最短時間ｔＡに対して発射装置３３０（図３参照）による遊技球の発射時間間隔（例えば、０．６秒）を加えた時間長さ以上とすることが好ましく、必要最短時間ｔＡに対して発射装置３３０による遊技球の発射時間間隔の２倍以上の時間（例えば、１．２秒以上）を加えた時間とすることが好適である。

【０５２４】

一方、短開放パターンにおける下進入規制機構４５２の開放時間は、必要最短時間ｔＡより短い時間長さ（例えば、０．２５秒）に設定され、その後に下進入規制機構４５２が開放されずに必要最短時間ｔＡが経過する設定とされている。下進入規制機構４５２が短開放パターンによって開放された後には、インターバル時間またはエンディング時間、或いは、次回の普通図柄の変動表示の時間となって、それらの時間設定によって必要最短時間ｔＡの間は、２回目の開放が実行されないように、主制御基板９２０の制御が設計（設定）されている。

【０５２５】

また、短開放パターンにおける下進入規制機構４５２の開放時間は、遊技球が第１通路Ｒ１へ進入し得る程度に長い時間長さに設定されている。これにより、短開放パターンで下

進入規制機構４５２の開放制御が実行される場合に、下進入規制機構４５２（可動片４５２Ａ，４５２Ｂ）が進入許容姿勢をとることで可動片４５２Ａ，４５２Ｂによって形成された第１通路Ｒ１へ進入した遊技球が奥側案内通路部へ向かって進行した後、当該進入許容姿勢から進入禁止姿勢への切り替わりによって排出通路部（第２通路Ｒ２）を進行可能とすることができる。
【０５２６】
なお、短開放パターンにおける下進入規制機構４５２の開放時間は、発射装置３３０（図３参照）によって遊技球が下始動入賞装置４３２に近づくように流下する発射力で発射装置３３０（図３参照）によって遊技球が発射されている状況において、短開放パターンによる１回の開放動作によって一定確率以上で遊技球が進入するような時間に設定されることがよく、４回に１回以上の確率（略２５％以上）で遊技球が進入するようにすることがよく、３回に１回以上の確率（略３３％以上）とすることが好ましく、２回に１回以上の確率（略３３％以上）とすることが好適である。また、短開放パターンにおける下進入規制機構４５２の開放時間は、発射装置３３０による遊技球の発射時間間隔に対して４分の１以上の時間長さ（０．１５秒以上）に設定することがよく、３分の１以上の時間長さ（０．２秒以上）に設定することが好ましく、２分の１以上の時間長さ（０．３秒以上）に設定するようにしてもよい。これにより、遊技球が第２通路Ｒ２を進行する状況を遊技者が視認する機会を多くすることができ、第２通路Ｒ２を進行して遊技領域を遊技球が再度流下し、他の入賞装置に入賞するか否かを視認する新たな遊技の興趣を遊技者に提供し易くすることができる。
【０５２７】
図２６は、下始動入賞装置４３２および大入賞装置４３３の正面図および側断面図である。より詳細には、図２６（Ａ）は、下進入規制機構４５２が進入禁止姿勢である場合における下始動入賞装置４３２と進入規制機構４５３が進入許容姿勢である場合における大入賞装置４３３の正面図であり、図２６（Ｂ）は、当該場合における下始動入賞装置４３２および大入賞装置４３３の側断面図である。
【０５２８】
なお、図２６（Ａ）においては、図面の理解を容易にするため、下始動入賞装置４３２および大入賞装置４３３とともに上始動入賞装置４３１を図示するとともに、可動片４５２Ａ，４５２Ｂの前方側を覆う下始動入賞装置４３２のカバー部４３２Ａの図示を省略している。また、図２６（Ａ）および図２６（Ｂ）の各図においては、図面の理解を容易にするため、遊技球が接触して遊技球を誘導することとなる通路を構成する部材の主要部を太線で図示している。
【０５２９】
また、図２６（Ｂ）においては、参考のために、進入許容姿勢である進入規制機構４５３を実線で図示し、進入禁止姿勢である進入規制機構４５３を二点鎖線で図示している。また、参考のために、図２６（Ａ）および図２６（Ｂ）の各図においては、遊技球の流下経路の一部を矢印によって図示するとともに、当該流下経路を流下する遊技球の一部を図示している。また、図２６（Ｂ）には、カバー部４３２Ａと後方板２２３（図３参照）とによって形成される遊技領域の前側の構成面を模式的に直線で図示し、また、基体４０１と下始動入賞装置４３２の本体部４３２Ｂとによって形成される遊技領域の後側の構成面を模式的に直線で図示している。
【０５３０】
本実施形態のパチンコ機１００において、進入規制機構４５３は、図２６（Ａ）および図２６（Ｂ）に示すように、略矩形の板状部材がその下辺側を回動軸として前後方向に回動することで、大入賞装置４３３の進入口として基体４０１に貫通形成された開口６３１を開閉する。つまり、進入規制機構４５３は、進入禁止姿勢において板状部材が開口６３１を閉鎖する一方で、進入許容姿勢において板状部材が下辺側の軸を前方に回動することで開口６３１を開放する。
【０５３１】

進入規制機構４５３が進入許容姿勢である場合には、板状部材に対する上方側から流下する遊技球を当該板状部材が受け（拾い）、開口６３１がある奥側へと案内される。板状部材によって奥側へと案内された遊技球は、開口６３１を経て当該開口６３１に連設された球通路部に進入し、当該球通路部の下流側に設けられた大入賞スイッチ４４３により検出される。

【０５３２】

図２６（Ａ）および図２６（Ｂ）に示すように、大入賞装置４３３は、下始動入賞装置４３２（下進入規制機構４５２の可動片４５２Ａ，４５２Ｂ）に対する下方側に設けられている。より詳細には、大入賞装置４３３は、下進入規制機構４５２の進入禁止姿勢である場合に可動片４５２Ａ，４５２Ｂの内側面に形成される排出通路部（第２通路Ｒ２）の下流端に対する下方側に位置し、可動片４５２Ａ，４５２Ｂの排出通路部を経由して遊技領域に排出された遊技球が進入可能な位置に設けられている。

【０５３３】

これにより、下進入規制機構４５２（可動片４５２Ａ，４５２Ｂ）が進入許容姿勢から進入禁止姿勢に切り替わったタイミングで大入賞装置４３３が動作する場合に、図２６（Ｂ）に示すように、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入許容姿勢から進入禁止姿勢に切り替わりによって排出通路部を経由した遊技球を、進入規制機構４５３が進入許容姿勢となった大入賞装置４３３へ進入させることが可能となる。

【０５３４】

ここで、下進入規制機構４５２（可動片４５２Ａ，４５２Ｂ）が進入許容姿勢から進入禁止姿勢に切り替える制御と、大入賞装置４３３を動作させる制御は、主制御基板９２０によって実行され、この主制御基板９２０による好適な制御例について説明する。例えば、第２特別図柄の始動入賞によって大当り抽選に非当選となった場合の一部の抽選結果として小当り当選を設定し、その小当り当選の場合には、第２特別図柄に係る短時間の変動表示（例えば、０．５秒の変動表示）の後に、大入賞装置４３３が一定時間（例えば、２秒）開放するように制御する。これにより、時短遊技状態において長開放パターン（例えば、２秒）で進入規制機構４５３（可動片４５２Ａ，４５２Ｂ）が動作した場合に、１回の長開放パターンによって下始動入賞装置４３２へ遊技球が進入することで小当り当選が発生し、当該小当り当選を発生させた遊技球の後に第１通路Ｒ１へ進入した後続の遊技球が大入賞装置４３３へ進入する遊技性を生じさせることができる。

【０５３５】

なお、下進入規制機構４５２の進入禁止姿勢である場合に可動片４５２Ａ，４５２Ｂの内側面に形成される排出通路部（第２通路Ｒ２）の下方側に位置させるのは、大入賞装置４３３のように可動部材の姿勢変化によって進入可否が切り替わる可変式の入賞装置とする必要はなく、これに代えて、または、可変式の入賞装置の下側に可動部材のない一般入賞装置（例えば、一般入賞装置４３９Ａ）の入口部分が位置するようにし、第２通路Ｒ２を遊技球が進行した場合に高確率（例えば、５０％以上の確率）で遊技球が入賞となるように構成してもよい。

【０５３６】

また、短開放パターンとして、複数種類の時間の開放パターンを設定し、例えば、第２通路Ｒ２へ遊技球が進入することのない短時間の時間長さ（例えば、０．０５秒）の開放パターン（第１短開放パターン）と、第２通路Ｒ２へ遊技球が進入することのある時間長さ（例えば、０．２５秒）の開放パターン（第２短開放パターン）とを設定し、遊技状態（例えば、通常遊技状態と、潜伏確変遊技状態）とにおいて、普通図柄抽選において当選した場合に第１短開放パターンと第２短開放パターンとが選択される比率を異ならせるように主制御基板９２０を構成してもよい。

【０５３７】

また、普通図柄抽選において当選した場合に１回の当選によって複数回の進入許容状態をとる結果が設定される場合に、長開放パターンまたは短開放パターンのいずれかで複数回繰り返す構成に限らず、短開放パターンと長開放パターンとを組合せたパターンで下進入

規制機構４５２（可動片４５２Ａ，４５２Ｂ）が動作する制御を含むように主制御基板９２０を構成してもよい。
【０５３８】
次に、第５実施形態に係るパチンコ機１００の構成と作用及び効果とを説明する。
【０５３９】
第５実施形態に係るパチンコ機１００は、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが、進入規制機構４５３（可動片４５２Ａ，４５２Ｂ）が進入許容姿勢である場合に遊技球を入賞領域（球通路部６２２）へ誘導可能な第１通路Ｒ１を形成し、進入規制機構４５３が進入禁止姿勢である場合には当該進入禁止姿勢となる前に第１通路Ｒ１へ進入した遊技球を入賞領域のない側へ案内可能な第２通路Ｒ２を形成する構成において、当該可動片４５２Ａ，４５２Ｂは、短開放パターンで下進入規制機構４５２の開放制御が実行される場合に、下進入規制機構４５２が進入許容姿勢である場合に可動片４５２Ａ，４５２Ｂによって形成される第１通路Ｒ１へ進入した遊技球（より詳細には、下進入規制機構４５２が進入許容姿勢をとることで可動片４５２Ａ，４５２Ｂによって形成された奥側案内通路部へ向けて進行する遊技球）が、当該進入許容姿勢から進入禁止姿勢への切り替わりによって排出通路部を経由して通過可能に構成される。
【０５４０】
これにより、下進入規制機構４５２の可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入許容姿勢とされる時間長さが短い場合において、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入許容姿勢（開放状態）から進入禁止姿勢（閉鎖状態）に切り替わる間に遊技球が入賞領域に進入することを抑制できる。
【０５４１】
また、これにより、普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構４５２の開閉パターンとして、短開放パターンのような、遊技球が第１通路Ｒ１へ進入したものの入賞領域に進入できない（つまり、進入に伴う特典としての特別図柄の始動入賞が得られない）開閉パターンを設定することが可能となる。特別図柄の始動入賞のような特典を得られないパターンを設けることで、長開放パターンのように当該特典を得やすいパターンとの有利度の差を大きくすることができるので、遊技状態の違い（例えば、時短状態の遊技状態であるか非時短状態の遊技状態であるか）によって開閉パターンが異なる場合に、開閉パターンの違い（つまり、遊技状態の違い）に応じて特典の獲得し易さが大きく異なる遊技性を付加することができ、それによって、遊技の興趣を向上できる。
【０５４２】
また、第５実施形態に係るパチンコ機１００は、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが、進入規制機構４５３（可動片４５２Ａ，４５２Ｂ）が進入許容姿勢である場合に遊技球を入賞領域（球通路部６２２）へ案内可能な奥側案内通路部を形成し、進入規制機構４５３が進入禁止姿勢である場合には当該進入禁止姿勢となる前に奥側案内通路部へ進入した遊技球を入賞領域のない側へ案内可能な排出通路部を形成する構成において、当該可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入許容姿勢をとって当該可動片４５２Ａ，４５２Ｂによって形成された奥側案内通路部に進入するまでに要する時間を一定の時間長さ以上とする短時間進入抑制手段としての防振シート６２５Ａ，６２５Ｂや通路構成壁４１３を備えている。
【０５４３】
この短時間進入抑制手段によって、可動片４５２Ａ，４５２Ｂに拾われた遊技球が第１通路Ｒ１を経由して開口６２１（球通路部６２２）に到達するまでに要する時間を一定の時間長さ以上に長くすることができる。これにより、短開放パターンによって下進入規制機構４５２（可動片４５２Ａ，４５２Ｂ）が進入許容姿勢から進入禁止姿勢に切り替わった場合に遊技球が開口６２１（球通路部６２２）に進入することを抑制できる。このため、パチンコ機１００として短開放パターンで下進入規制機構４５２（可動片４５２Ａ，４５２Ｂ）が動作する遊技状態（例えば、通常遊技状態）を設定し、その遊技状態では、下始動入賞装置４３２によって構成される第１通路Ｒ１及び第２通路Ｒ２へは遊技球が進入できないようにすることができる。

【０５４４】
ここで、従来のパチンコ機においては、可動片４５２Ａ，４５２Ｂに対応する可動部材を備える入賞装置に対し、可動部材が拾う遊技球の進入経路も当該可動部材が拾った遊技球の流下経路も特に限定されていなかったので、遊技球の流下速度（移動速度）が減速されることなく入賞装置に進入したり、可動片が拾った遊技球が跳ねて直ちに入賞する事象が生じていたのに対し、本実施形態のパチンコ機１００によれば、釘４１１及び通路構成壁４１３によって可動片４５２Ａ，４５２Ｂが拾う遊技球の進入経路を限定して遊技球の流下速度を減速させ、また、防振シート６２５Ａ，６２５Ｂによって可動片４５２Ａ，４５２Ｂが拾った遊技球が開口６２１の側に跳ねないようにして、開口６２１（球通路部６２２）に進入するまで、または、奥側案内通路部に進入するまでに要する時間を一定の時間長さ以上とすることができ、それによって、下進入規制機構４５２が進入許容姿勢から進入禁止姿勢に切り替わる間に遊技球が球通路部６２２に進入することを従来のパチンコ機に比べて好適に抑制できる。
【０５４５】
また、第５実施形態に係るパチンコ機１００においては、入賞装置としての大入賞装置４３３が、下始動入賞装置４３２（下進入規制機構４５２の可動片４５２Ａ，４５２Ｂ）に対する下方側であって、進入規制機構４５３が進入許容姿勢である場合に、可動片４５２Ａ，４５２Ｂの排出通路部を経由して遊技領域に排出された遊技球が進入可能な位置に設けられているので、進入規制機構４５３（可動片４５２Ａ，４５２Ｂ）が進入許容姿勢から進入禁止姿勢へ切り替わったタイミングで特別遊技状態が発生した場合に、可動片４５２Ａ，４５２Ｂの進入許容姿勢から進入禁止姿勢への切り替わりによって排出通路部を経由した遊技球を、進入規制機構４５３が進入許容姿勢となった大入賞装置４３３へ進入させることが可能となる。
【０５４６】
これにより、特別遊技状態において大入賞装置４３３に遊技球を入賞させる遊技において、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが進入許容姿勢から進入禁止姿勢への切り替わったことで入賞領域（球通路部６２２）に進入できなかった遊技球を大入賞装置４３３に入賞させることができる遊技性を付加できるので、遊技の興趣を向上できる。
【０５４７】
なお、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが、進入規制機構４５３（可動片４５２Ａ，４５２Ｂ）が進入許容姿勢である場合に遊技球を入賞領域（球通路部６２２）へ案内可能な奥側案内通路部を形成し、進入規制機構４５３が進入禁止姿勢である場合には当該進入禁止姿勢となる前に奥側案内通路部へ進入した遊技球を入賞領域のない側へ案内可能な排出通路部を形成する構成において、上述した各実施形態の非時短状態（通常遊技状態や潜伏確変遊技状態）に対して設けられたエンディング時間や、下進入規制機構４５２が開放される前のオープニング期間や、下進入規制機構４５２が開放される状態が複数回発生するように設定した場合におけるインターバル期間を設ける構成としてもよい。
【０５４８】
エンディング時間やオープニング期間やインターバル期間を設けることで、下進入規制機構４５２が進入許容姿勢である場合に可動片４５２Ａ，４５２Ｂによって形成される第１通路Ｒ１へ進入した遊技球（より詳細には、下進入規制機構４５２が進入許容姿勢をとることで可動片４５２Ａ，４５２Ｂによって形成された奥側案内通路部へ向けて進行する遊技球）を、好適に、下進入規制機構４５２が進入禁止姿勢に切り替わった場合に排出通路部を経由して通過可能にできる。
【０５４９】
＜第６実施形態＞
次に、図２７から図３２を参照して、第６実施形態について説明する。第６実施形態のパチンコ機１００においては、上述した第１実施形態から第５実施形態と対比して、有利遊技状態中に当該有利遊技状態を継続可能な残り回数を遊技者に対して好適に示唆可能な構成とされる。

【０５５０】
以下の説明において、上述した第１実施形態から第５実施形態における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。なお、第６実施形態において以下に説明する構成を、上述した第１実施形態から第５実施形態のパチンコ機１００が備える構成に付加してもよいし、上述した第１実施形態から第５実施形態のパチンコ機１００の一部の構成に代えて備えるようにしてもよい。
【０５５１】
図２７は、第６実施形態のパチンコ機１００に適用される遊技の仕様に係る説明図である。より詳細には、図２７（Ａ）は、特別図柄における大当り図柄の割合、ならびに、各大当り図柄に対する遷移後の遊技状態において設定される時短回数の一例を説明する図であり、図２７（Ｂ）は、特別図柄における時短ありハズレ図柄の割合、ならびに、各時短ありハズレ図柄に対する遷移後の遊技状態において設定される時短回数の一例を説明する図である。
【０５５２】
図２７（Ａ）に示すように、第１特別図柄における大当り図柄は、大当りの種類（大当り種別）に応じた１０種類の大当り図柄から構成される。第１特別図柄における１０種類の大当り図柄のうち、６種類の大当り図柄は、特別遊技状態後に移行する遊技状態が確変遊技状態である確変大当り図柄である。これら６種類の確変大当り図柄は、特別遊技状態を構成するラウンド数が１６ラウンドである３種類の確変大当り図柄（特図１＿１６Ｒ確変大当り図柄１～特図１＿１６Ｒ確変大当り図柄３）と、特別遊技状態を構成するラウンド数が６ラウンドである３種類の確変大当り図柄（特図１＿６Ｒ確変大当り図柄１～特図１＿６Ｒ確変大当り図柄３）とから構成される。
【０５５３】
特図１＿１６Ｒ確変大当り図柄１と、特図１＿１６Ｒ確変大当り図柄２と、特図１＿１６Ｒ確変大当り図柄３は、それぞれ、設定される時短回数が異なる。具体的に、大当り図柄として特図１＿１６Ｒ確変大当り図柄１が選択された場合には、１００＋α回の時短回数が設定され、特図１＿１６Ｒ確変大当り図柄２が選択された場合には、３００＋α回の時短回数が設定され、特図１＿１６Ｒ確変大当り図柄３が選択された場合には、５００＋α回の時短回数が設定される。
【０５５４】
なお、本実施形態において、上記の「１００＋α回」や「３００＋α回」や「５００＋α回」のように「＋α」が付された時短回数は、特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）において大当りに当選するか所定の遷移条件が成立しない限り、１００回や３００回や５００回などの一定の変動回数（特別図柄の変動表示の実行回数）を超えて、時短状態である現在の遊技状態を継続可能（維持可能）な可変の時短回数である。以下においては、「＋α」が付された時短回数を「上限なし時短回数」とも称す。
【０５５５】
また、「１００＋α回」などの上限なし時短回数において、特別図柄の変動表示の実行回数が、当該上限なし時短回数における定数値（例えば、１００＋α回における１００）に達する前に所定の遷移条件（例えば、後述する転落条件）が成立したことによって時短状態であるが現在の遊技状態とは異なる他の遊技状態に遷移した場合には、前記定数値が時短状態を継続可能な変動回数の上限値（上限回数）とされる。
【０５５６】
具体的に、例えば、本実施形態のように、確変遊技状態における時短回数が「１００＋α回」である場合、特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）において大当りに当選するか所定の遷移条件が成立しない限り、１００回を超えて確変遊技状態を継続できる一方で、特別図柄の変動表示の実行回数が１００回に達する前に転落条件が成立して確変遊技状態から高確率時短遊技状態へ遷移した場合には、時短状態を継続可能な特別図柄の変動表示の実行回数の上限が１００回とされる。
【０５５７】

特図１＿６Ｒ確変大当り図柄１と、特図１＿６Ｒ確変大当り図柄２と、特図１＿６Ｒ確変大当り図柄３もまた、それぞれ、設定される時短回数が異なる。具体的に、大当り図柄として特図１＿６Ｒ確変大当り図柄１が選択された場合には、特図１＿１６Ｒ確変大当り図柄１と同様の１００＋α回の時短回数が設定される。特図１＿６Ｒ確変大当り図柄２が選択された場合には、特図１＿１６Ｒ確変大当り図柄２と同様の３００＋α回の時短回数が設定される。特図１＿６Ｒ確変大当り図柄３が選択された場合には、特図１＿１６Ｒ確変大当り図柄３と同様の５００＋α回の時短回数が設定される。

【０５５８】

また、第１特別図柄における１０種類の大当り図柄のうち、３種類の大当り図柄は、特別遊技状態後に移行する遊技状態が高確率時短遊技状態である通常大当り図柄（第３実施形態における時短大当り図柄に対応）である。なお、「高確率時短遊技状態」は、第１実施形態のパチンコ機１００における確変後時短遊技状態に対応する遊技状態であるとともに、第３実施形態のパチンコ機１００における当り経由時短遊技状態に対応する遊技状態である。これら３種類の通常大当り図柄は、いずれも、特別遊技状態を構成するラウンド数が６ラウンドである通常大当り図柄（特図１＿６Ｒ通常大当り図柄１～特図１＿６Ｒ通常大当り図柄３）である。

【０５５９】

特図１＿６Ｒ通常大当り図柄１と、特図１＿６Ｒ通常大当り図柄２と、特図１＿６Ｒ通常大当り図柄３は、それぞれ、設定される時短回数が異なる。具体的に、大当り図柄として特図１＿６Ｒ通常大当り図柄１が選択された場合には、１００回の時短回数が設定され、特図１＿６Ｒ通常大当り図柄２が選択された場合には、３００回の時短回数が設定され、特図１＿６Ｒ通常大当り図柄３が選択された場合には、５００回の時短回数が設定される。

【０５６０】

なお、本実施形態において、上記の「１００回」や「３００回」や「５００回」のように「＋α」が付されていない時短回数は、時短状態を維持しつつ連続して実行される特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の変動表示の上限回数とされる固定的な時短回数である。つまり、「＋α」が付されていない定数値で表された時短回数は、時短状態を維持しつつ特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）に連続して非当選となることが可能な上限回数と一致している。

【０５６１】

また、第１特別図柄における１０種類の大当り図柄のうち、１種類の大当り図柄は、特別遊技状態後に移行する遊技状態が潜伏確変遊技状態である潜確大当り図柄（特図１＿潜確大当り図柄）である。なお、潜伏確変遊技状態は、電サポがない非時短状態であるので、時短回数が設定されることはない。よって、潜伏確変遊技状態に対する時短回数はゼロである。

【０５６２】

第１特別図柄における大当り図柄の振分確率は、特図１＿１６Ｒ確変大当り図柄１が３．３％に設定され、特図１＿１６Ｒ確変大当り図柄２が１．０％に設定され、特図１＿１６Ｒ確変大当り図柄３が０．７％に設定され、特図１＿６Ｒ確変大当り図柄１が２５．０％に設定され、特図１＿６Ｒ確変大当り図柄２が４．０％に設定され、特図１＿６Ｒ確変大当り図柄３が１．０％に設定され、特図１＿６Ｒ通常大当り図柄１が３５．０％に設定され、特図１＿６Ｒ通常大当り図柄２が８．０％に設定され、特図１＿６Ｒ通常大当り図柄３が２．０％に設定され、特図１＿潜確大当り図柄が２０．０％に設定される。

【０５６３】

図２７（Ａ）に示すように、第２特別図柄における大当り図柄は、大当りの種類（大当り種別）に応じた１０種類の大当り図柄から構成される。第２特別図柄における１０種類の大当り図柄は、上述した第１特別図柄における１０種類の大当り図柄にそれぞれ対応する大当り図柄が設定されている。

【０５６４】

つまり、第２特別図柄における１０種類の大当り図柄は、特別遊技状態を構成するラウンド数が１６ラウンドであって当該特別遊技状態後に移行する遊技状態が確変遊技状態である３種類の確変大当り図柄（特図２＿１６Ｒ確変大当り図柄１～特図２＿１６Ｒ確変大当り図柄３）と、特別遊技状態を構成するラウンド数が６ラウンドであって特別遊技状態後に移行する遊技状態が確変遊技状態である３種類の確変大当り図柄（特図２＿６Ｒ確変大当り図柄１～特図２＿６Ｒ確変大当り図柄３）と、特別遊技状態を構成するラウンド数が６ラウンドであって特別遊技状態後に移行する遊技状態が確変遊技状態であって高確率時短遊技状態である３種類の通常大当り図柄（特図２＿６Ｒ通常大当り図柄１～特図２＿６Ｒ通常大当り図柄３）と、特別遊技状態後に移行する遊技状態が潜伏確変遊技状態である１種類の潜確大当り図柄（特図２＿潜確大当り図柄）とから構成される。

【０５６５】

第２特別図柄における１０種類の大当り図柄を構成する各大当り図柄（特図２＿１６Ｒ確変大当り図柄１～特図２＿１６Ｒ確変大当り図柄３、特図２＿６Ｒ確変大当り図柄１～特図２＿６Ｒ確変大当り図柄３、特図２＿６Ｒ通常大当り図柄１～特図２＿６Ｒ通常大当り図柄３、および特図２＿潜確大当り図柄）に対する振分確率および時短回数は、それぞれ、第１特別図柄において対応する大当り図柄に対する振分確率および時短回数と同じ値が設定されている。

【０５６６】

図２７（Ｂ）に示すように、第１特別図柄における時短ありハズレ図柄は、３種類の時短ありハズレ図柄（特図１＿時短ありハズレ図柄１～特図１＿時短ありハズレ図柄３）から構成される。第１特別図柄における時短ありハズレ図柄の振分確率は、特図１＿時短ありハズレ図柄１が８０．０％に設定され、特図１＿時短ありハズレ図柄２が１８．０％に設定され、特図１＿時短ありハズレ図柄３が２．０％に設定される。

【０５６７】

特図１＿時短ありハズレ図柄１と、特図１＿時短ありハズレ図柄２と、特図１＿時短ありハズレ図柄３は、それぞれ、設定される時短回数が異なる。具体的に、特図１＿時短ありハズレ図柄１が選択された場合には、２０回の時短回数が設定され、特図１＿時短ありハズレ図柄２が選択された場合には、５０回の時短回数が設定され、特図１＿時短ありハズレ図柄３が選択された場合には、１００回の時短回数が設定される。

【０５６８】

一方、第２特別図柄における時短ありハズレ図柄は、３種類の時短ありハズレ図柄（特図２＿時短ありハズレ図柄１～特図２＿時短ありハズレ図柄３）から構成される。特図２＿時短ありハズレ図柄１は、特図１＿時短ありハズレ図柄１に対応する時短ありハズレ図柄として設定され、特図２＿時短ありハズレ図柄２は、特図１＿時短ありハズレ図柄２に対応する時短ありハズレ図柄として設定され、特図２＿時短ありハズレ図柄３は、特図１＿時短ありハズレ図柄３に対応する時短ありハズレ図柄として設定される。

【０５６９】

つまり、第２特別図柄における時短ありハズレ図柄の振分確率は、特図２＿時短ありハズレ図柄１が８０．０％に設定され、特図２＿時短ありハズレ図柄２が１８．０％に設定され、特図２＿時短ありハズレ図柄３が２．０％に設定される。また、特図２＿時短ありハズレ図柄１が選択された場合には、２０回の時短回数が設定され、特図２＿時短ありハズレ図柄２が選択された場合には、５０回の時短回数が設定され、特図２＿時短ありハズレ図柄３が選択された場合には、１００回の時短回数が設定される。

【０５７０】

図２８は、第６実施形態のパチンコ機１００において設定可能な遊技状態を説明する説明図である。図２８に示すように、本実施形態のパチンコ機１００は、２種類の通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と、６種類の有利遊技状態（低確率時短遊技状態Ａ、低確率時短遊技状態Ｂ、確変遊技状態、高確率時短遊技状態、潜伏確変遊技状態、潜確後時短遊技状態）とを設定可能に構成される。

【０５７１】

なお、本実施形態のパチンコ機１００において設定可能な上記の有利遊技状態のうち、高確率時短遊技状態は、上述したように、第１実施形態のパチンコ機１００における確変後時短遊技状態に対応する遊技状態であるとともに、第３実施形態のパチンコ機１００における当り経由時短遊技状態に対応する遊技状態である。また、潜確後時短遊技状態は、第３実施形態のパチンコ機１００における当り経由潜確後時短遊技状態に対応する遊技状態である。

【０５７２】

低確率時短遊技状態Ａおよび低確率時短遊技状態Ｂは、いずれも、低確率時短遊技状態である。より詳細には、低確率時短遊技状態Ａは、第１の通常遊技状態または第２の通常遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレ図柄が選択された場合に遷移する低確率時短遊技状態である。低確率時短遊技状態Ａは、特別図柄抽選によって大当り図柄が選択された場合には特別遊技状態を経由して当該大当り図柄に応じた有利遊技状態へ遷移し、当該低確率時短遊技状態Ａにおいて時短回数が消化されたことで終了条件が成立した場合には回数補助フラグの設定に応じた通常遊技状態（第１の通常遊技状態または第２の通常遊技状態）へ遷移する。

【０５７３】

一方、低確率時短遊技状態Ｂは、第１の通常遊技状態において回数補助条件が成立した場合に遷移する低確率時短遊技状態である。低確率時短遊技状態Ｂは、特別図柄抽選によって大当り図柄が選択された場合には特別遊技状態を経由して当該大当り図柄に応じた有利遊技状態へ遷移し、補助終了時短回数が消化されたことで終了条件が成立した場合には回数補助フラグの設定に応じた通常遊技状態（第１の通常遊技状態または第２の通常遊技状態）へ遷移する。

【０５７４】

低確率時短遊技状態Ａおよび低確率時短遊技状態Ｂにおいては、いずれも、普通図柄抽選に当選した場合に下進入規制機構４５２が長開放パターン（すなわち、１回あたりの開放時間が長い下進入規制機構４５２の開閉パターン）で２回開放される。

【０５７５】

低確率時短遊技状態Ａと低確率時短遊技状態Ｂとでは、図２８に示すように、低確率時短遊技状態Ａの特図変動時間が相違し、それによって、１ゲーム（１回の単位遊技）あたりの球減少数が相違している。具体的に、低確率時短遊技状態Ａは、１ゲームあたりの球減少数が２球となるよう設計される一方で、低確率時短遊技状態Ｂは、特図変動時間を低確率時短遊技状態Ａより短い時間とし、それによって、１ゲームあたりの球減少数が低確率時短遊技状態Ａより短い１球となるよう設計されている。

【０５７６】

なお、時短状態である遊技状態においては、特別図柄に係る単位遊技の保留回数が０（ゼロ）である状況は非常に稀であるので、図２８においては、当該保留回数が１～３回である場合を代表的に示している。図２８には示していないが、当該保留回数が４～７回である場合の低確率時短遊技状態Ａ，Ｂを除く各有利遊技状態の特図変動時間は、第３実施形態において対応する各有利遊技状態における当該保留回数が４～７回である場合の特図変動時間（図２１（Ａ）参照）とされる。

【０５７７】

また、当該保留回数が４～７回である場合の低確率時短遊技状態Ｂの特図変動時間は、第３実施形態の低確率時短遊技状態における当該保留回数が４～７回である場合の特図変動時間（すなわち、Ｂ）とされ、当該保留回数が４～７回である場合の低確率時短遊技状態Ｂの特図変動時間は、第３実施形態の確変遊技状態における当該保留回数が４～７回である場合の特図変動時間（すなわち、Ｃ）とされる。

【０５７８】

なお、図２８に示した本実施形態の特図変動時間「Ｂ」および特図変動時間「Ｃ」は、それぞれ、図２１（Ａ）に示した第３実施形態の特図変動時間「Ｂ」および特図変動時間「Ｃ」に対応する。すなわち、本実施形態の特図変動時間「Ｂ」は、特図変動時間「Ａ」の

半分の時間であり、特図変動時間「Ｃ」は、特図変動時間「Ａ」の６分の１の時間である。なお、特図変動時間「Ａ」は例えば１２秒である。

【０５７９】

確変遊技状態は、特別図柄抽選によって大当り図柄が選択された場合には特別遊技状態を経由して当該大当り図柄に応じた有利遊技状態へ遷移し、転落条件が成立した場合には高確率時短遊技状態へ遷移する。転落条件は、転落抽選において遊技状態を転落させる抽選結果（転落結果）が選択された場合に成立する。

【０５８０】

なお、転落抽選は、特別図柄の変動表示が実行される毎（すなわち、特別図柄抽選において大当りに当選する毎）に、遊技状態を転落させるか否を選択する抽選である。転落抽選は、抽選結果として、遊技状態を転落させる抽選結果（以下、当該抽選結果を「転落結果」とも称す）と、遊技状態を転落させることなく維持する抽選結果（以下、当該抽選結果を「維持結果」とも称す）とを含む。転落抽選における各抽選結果の振分比率（選択比率）は、例えば、転落結果が略１／２７０であり、維持結果が略２６９／２７０である。

【０５８１】

転落抽選を行うためのループカウンタ（以下、「転落抽選カウンタ」とも称す）は、主制御基板９２０に設けられており、主制御基板９２０は、当該転落抽選カウンタを定期的に更新し、転落抽選が行われる有利遊技状態において特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の変動表示が実行される毎に、当該転落抽選カウンタの値を取得する。なお、本実施形態のパチンコ機１００において「転落抽選が行われる有利遊技状態」は、確変遊技状態と、潜伏確変遊技状態と、潜確後時短遊技状態である。

【０５８２】

確変遊技状態においては、普通図柄抽選に当選した場合に下進入規制機構４５２が長開放パターンで１回開放される。なお、確変遊技状態における普通図柄抽選の当選確率は、高確率状態であり、低確率時短遊技状態（低確率時短遊技状態Ａおよび低確率時短遊技状態Ｂ）の略２倍であるので、１ゲームあたりの球減少数は低確率時短遊技状態Ａと同じ２球となる。

【０５８３】

高確率時短遊技状態は、特別図柄抽選によって大当り図柄が選択された場合には特別遊技状態を経由して当該大当り図柄に応じた有利遊技状態へ遷移し、当該高確率時短遊技状態において時短回数が消化されたことで終了条件が成立した場合には通常遊技状態へ遷移する。なお、高確率時短遊技状態は当り経由の有利遊技状態であるので、時短回数が消化されたことで終了条件が成立した場合の遷移先は第１の通常遊技状態である。

【０５８４】

高確率時短遊技状態においては、確変遊技状態と同様、普通図柄抽選に当選した場合に下進入規制機構４５２が長開放パターンで１回開放される。高確率時短遊技状態における特図変動時間は確変遊技状態における特図変動時間に等しく、それによって、１ゲームあたりの球減少数は確変遊技状態と同じ２球となる。

【０５８５】

潜伏確変遊技状態は、特別図柄抽選によって大当り図柄が選択された場合には特別遊技状態を経由して当該大当り図柄に応じた有利遊技状態へ遷移し、特別図柄抽選によって時短ありハズレ図柄が選択された場合には潜確後時短遊技状態へ遷移し、転落条件が成立した場合には通常遊技状態へ遷移する。なお、潜伏確変遊技状態は当り経由の有利遊技状態であるので、転落条件が成立した場合の遷移先は第１の通常遊技状態である。

【０５８６】

非時短状態である潜伏確変遊技状態においては、通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と同様、普通図柄抽選に当選した場合に下進入規制機構４５２が短開放パターン（すなわち、１回あたりの開放時間が短い下進入規制機構４５２の開閉パターン）で１回開放される。

【０５８７】

潜確後時短遊技状態は、特別図柄抽選によって大当り図柄が選択された場合には特別遊技状態を経由して当該大当り図柄に応じた有利遊技状態へ遷移し、当該潜確後時短遊技状態において時短回数が消化されたことで終了条件が成立した場合には潜伏確変遊技状態へ遷移し、転落条件が成立した場合には低確率時短遊技状態Ａへ遷移する。

【０５８８】

潜確後時短遊技状態においては、普通図柄抽選に当選した場合に下進入規制機構４５２が長開放パターンで３回開放される。潜確後時短遊技状態における特図変動時間は低確率時短遊技状態Ｂより短く、それによって、１ゲームあたりの球減少数は、低確率時短遊技状態Ｂより少ない０球とされる。よって、潜確後時短遊技状態は、設計上、遊技球が減らない有利遊技状態とされる。

【０５８９】

なお、本実施形態においては、各有利遊技状態間における１ゲームあたりの球減少数の相違が特図変動時間の相違によって生じる場合を例示したが、特図変動時間の相違に代えて、または、特図変動時間の相違に加えて、１回あたりの開放時間を相違させたり、長開放パターンと短開放パターンとの組合せによって普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構４５２の開放時間の総計を相違させることで、１ゲームあたりの球減少数の相違させる構成としてもよい。

【０５９０】

図２９および図３０は、第６実施形態のパチンコ機１００における遊技状態の進行を表すフローチャートである。図２９および図３０には、各遊技状態における主要な条件の成立と、その条件が成立した場合に実行される装置の制御を模式的に示している。なお、図２９には、通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）に関する内容を示し、図３０には、各種の有利遊技状態に関する内容を示す。

【０５９１】

以下、図２９および図３０のフローチャートの説明において、第１実施形態のパチンコ機１００における遊技状態の進行を表すフローチャート（図１５参照）、および、第３実施形態のパチンコ機１００における遊技状態の進行を表すフローチャート（図２０参照）と同一の構成に係る説明は省略し、本実施形態のパチンコ機１００において特有な部分について主に説明する。

【０５９２】

図２９および図３０に示すように、第１の通常遊技状態または第２の通常遊技状態において、特別図柄（例えば、第１特別図柄）に係る始動入賞によって発生した単位遊技の特別図柄抽選において大当りに当選した場合、特別遊技状態へ遊技状態が遷移（移行）する。特別遊技状態において、主制御基板９２０は、第１実施形態や第３実施形態のパチンコ機１００と同様、大入賞装置４３３の進入規制機構４５３の姿勢を大当りの種類（大当り種別）に応じた条件で制御する。

【０５９３】

特別遊技状態の終了後は、図３０に示すように、当該特別遊技状態の契機となった大当りの種類に応じた遊技状態へ遷移する。具体的に、特別遊技状態の契機となった大当りの種類が確変大当りである（すなわち、停止図柄が確変大当り図柄である）場合には、特別遊技状態の終了後、確変遊技状態へ遊技状態が遷移する。確変遊技状態は、上述したように、特別図柄抽選における当選確率が特図高確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が普図高確率であり、電サポがある時短状態である遊技状態である。

【０５９４】

各種の確変大当り図柄に対応付けられた時短回数はいずれも上限なし時短回数であるので（図２７参照）、確変遊技状態は、特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）において大当りに当選するか所定の遷移条件が成立しない限り継続される。

【０５９５】

確変遊技状態において、特別図柄抽選（例えば、第２特別図柄抽選）において大当りに当選した場合には特別遊技状態へ遊技状態が遷移する。また、確変遊技状態において、特別

図柄の変動表示が実行される毎に行われる転落抽選において転落結果が選択され、それによって転落条件が成立した場合には、高確率時短遊技状態（第１実施形態における確変後時短遊技状態、第３実施形態における当り経由時短遊技状態に対応）へ遊技状態が遷移する。

【０５９６】
高確率時短遊技状態は、上述したように、特別図柄抽選における当選確率が特図低確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が普図高確率であり、電サポがある時短状態である遊技状態である。つまり、確変遊技状態において転落条件が成立した場合の遷移先の遊技状態（すなわち、高確率時短遊技状態）は、確変遊技状態において特図高確率状態であった特別図柄抽選における当選確率が特図低確率状態に転落した遊技状態である。

【０５９７】
特別遊技状態の契機となった大当りの種類が通常大当りである（すなわち、停止図柄が通常大当り図柄である）場合もまた、特別遊技状態の終了後、高確率時短遊技状態へ遊技状態が遷移する。なお、通常大当りは、第３実施形態における時短大当りに対応する。

【０５９８】
高確率時短遊技状態において、特別図柄抽選（例えば、第２特別図柄抽選）において大当りに当選した場合には特別遊技状態へ遊技状態が遷移する。また、高確率時短遊技状態において、特別図柄抽選による非当選の連続回数が当該高確率時短遊技状態の終了条件となる時短回数に達した場合には、図２９および図３０に示すように、第１の通常遊技状態へ遊技状態が遷移する。

【０５９９】
なお、高確率時短遊技状態の終了条件となる時短回数は、当該高確率時短遊技状態が、特別図柄抽選において通常大当りに当選したことで特別遊技状態を経由して遷移したか、確変遊技状態において転落条件に成立したことで遷移したかによって異なる。

【０６００】
具体的に、特別図柄抽選において通常大当りに当選したことで特別遊技状態を経由して高確率時短遊技状態が発生した場合、当該高確率時短遊技状態の終了条件となる時短回数は、当該通常大当り（通常大当り図柄）の種類に応じた時短回数である。例えば、特別図柄抽選において選択された通常大当りの種類が特図１＿６Ｒ通常大当り図柄１に対応する通常大当りである場合、当該通常大当りを契機として特別遊技状態を経由して発生した高確率時短遊技状態において、その終了条件となる時短回数は１００回である（図２７参照）。

【０６０１】
また、確変遊技状態において転落条件に成立したことで高確率時短遊技状態が発生した場合、当該高確率時短遊技状態の終了条件となる時短回数は、当該高確率時短遊技状態への遷移前の確変遊技状態の発生の契機となった確変大当り（確変大当り図柄）の種類と、当該確変遊技状態において転落条件が成立までに計数された特別図柄の変動表示の実行回数（特別図柄抽選による非当選の連続回数）とに応じた回数となる。

【０６０２】
具体的に、遷移前の確変遊技状態において実行された特別図柄の変動表示の実行回数（変動回数）が、当該確変遊技状態の発生の契機となった確変大当りの種類に対応する上限なし時短回数における定数値より少ない状態で転落条件が成立した場合、当該転落条件に成立によって発生した高確率時短遊技状態の終了条件は、前記定数値から、遷移前の確変遊技状態において実行された特別図柄の変動表示の実行回数を引いた回数となる。

【０６０３】
例えば、高確率時短遊技状態への遷移前の確変遊技状態の発生の契機となった確変大当りの種類が特図１＿６Ｒ確変大当り図柄１である場合に、当該確変遊技状態において７５回目の特別図柄の変動表示が実行されたときに転落条件が成立した場合には、特図１＿６Ｒ確変大当り図柄１に対応する時短回数における定数値（すなわち、１００）から、確変遊技状態において実行された特別図柄の変動表示の回数である７５を引いた回数である２５

回が、高確率時短遊技状態の終了条件となる時短回数となる。

【０６０４】

ここで、遷移前の確変遊技状態において実行された特別図柄の変動表示の実行回数が、当該確変遊技状態の発生の契機となった確変大当りの種類に対応する上限なし時短回数における定数値に等しいまたは当該定数値より多い状態で転落条件が成立した場合、当該転落条件に成立によって発生した高確率時短遊技状態の終了条件となる時短回数はゼロとなる。よって、かかる場合には、転落条件の成立により発生した高確率時短遊技状態は、そのまま終了条件の成立によって第１の通常遊技状態へ遷移する。

【０６０５】

なお、遷移前の確変遊技状態において実行された特別図柄の変動表示の実行回数が、当該確変遊技状態の発生の契機となった確変大当りの種類に対応する上限なし時短回数における定数値に等しいまたは当該定数値より多い状態で転落条件が成立した場合に、高確率時短遊技状態を発生させることなく、確変遊技状態から第１の通常遊技状態へ遷移する構成であってもよい。

【０６０６】

特別遊技状態の契機となった大当りの種類が潜確大当りである（すなわち、停止図柄が潜確大当り図柄である）場合には、特別遊技状態の終了後、潜伏確変遊技状態へ遊技状態が遷移する。潜伏確変遊技状態は、上述したように、特別図柄抽選における当選確率が特図高確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が普図低確率であり、電サポがない非時短状態である遊技状態である。

【０６０７】

潜伏確変遊技状態において、特別図柄抽選（例えば、第２特別図柄抽選）において大当りに当選した場合には特別遊技状態へ遊技状態が遷移する。また、潜伏確変遊技状態において、特別図柄の変動表示が実行される毎に行われる転落抽選において転落結果が選択され、それによって転落条件が成立した場合には、図２９および図３０に示すように、第１の通常遊技状態へ遊技状態が遷移する。

【０６０８】

第１の通常遊技状態は、上述したように、特別図柄抽選における当選確率が特図低確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が普図低確率であり、電サポがない非時短状態である遊技状態である。つまり、潜伏確変遊技状態において転落条件が成立した場合の遷移先の遊技状態（すなわち、第１の通常遊技状態）は、潜伏確変遊技状態において特図高確率状態であった特別図柄抽選における当選確率が特図低確率状態に転落した遊技状態である。

【０６０９】

また、潜伏確変遊技状態において、特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、潜確後時短遊技状態（第３実施形態における当り経由潜確後時短遊技状態に対応）へ遊技状態が遷移する。潜確後時短遊技状態は、上述したように、特別図柄抽選における当選確率が特図高確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が普図低確率であり、電サポがある時短状態である遊技状態である。

【０６１０】

潜確後時短遊技状態において、特別図柄抽選（例えば、第２特別図柄抽選）において大当りに当選した場合には特別遊技状態へ遊技状態が遷移する。また、高確率時短遊技状態において、特別図柄抽選による非当選の連続回数が当該潜確後時短遊技状態の終了条件となる時短回数に達した場合には、潜伏確変遊技状態へ遊技状態が遷移する。潜伏確変遊技状態は、上述したように、特別図柄抽選における当選確率が特図高確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が普図低確率であり、電サポがある時短状態である遊技状態である。

【０６１１】

潜確後時短遊技状態の終了条件となる時短回数は、遷移前の潜伏確変遊技状態において選択された時短ありハズレ（時短ありハズレ図柄）の種類に応じた時短回数である。例えば

、遷移前の潜伏確変遊技状態において選択された時短ありハズレの種類が特図１＿時短ありハズレ図柄１に対応する時短ありハズレである場合、当該潜伏確変遊技状態から遷移した潜確後時短遊技状態の終了条件となる時短回数は２０回である（図２７参照）。

【０６１２】

また、潜確後時短遊技状態において、特別図柄の変動表示が実行される毎に行われる転落抽選において転落結果が選択され、それによって転落条件が成立した場合には、低確率時短遊技状態Ａへ遊技状態が遷移する。

【０６１３】

低確率時短遊技状態Ａは、上述したように、特別図柄抽選における当選確率が特図低確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が普図低確率であり、電サポがある時短状態である遊技状態である。つまり、潜確後時短遊技状態において転落条件が成立した場合の遷移先の遊技状態（すなわち、低確率時短遊技状態Ａ）は、潜伏確変遊技状態において特図高確率状態であった特別図柄抽選における当選確率が特図低確率状態に転落した遊技状態である。

【０６１４】

図２９および図３０に示すように、第１の通常遊技状態または第２の通常遊技状態において、特別図柄（例えば、第１特別図柄）に係る始動入賞によって発生した単位遊技の特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合、低確率時短遊技状態Ａへ遊技状態が遷移する。

【０６１５】

低確率時短遊技状態Ａにおいて、特別図柄抽選において大当りに当選した場合には特別遊技状態へ遊技状態が遷移する。また、低確率時短遊技状態Ａにおいて、特別図柄抽選による非当選の連続回数が当該低確率時短遊技状態Ａの終了条件となる時短回数に達した場合には、図２９および図３０に示すように、回数補助フラグの設定に応じた通常遊技状態（第１の通常遊技状態または第２の通常遊技状態）へ遷移する。

【０６１６】

なお、低確率時短遊技状態Ａの終了条件となる時短回数は、当該低確率時短遊技状態Ａが、通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）において特別図柄抽選で時短ありハズレが選択されたことで遷移したか、潜確後時短遊技状態において転落条件に成立したことで遷移したかによって異なる。

【０６１７】

具体的に、特別図柄抽選で時短ありハズレが選択されたことで低確率時短遊技状態Ａが発生した場合、当該低確率時短遊技状態Ａの終了条件となる時短回数は、選択された時短ありハズレ（時短ありハズレ図柄）の種類に応じた時短回数である。

【０６１８】

また、潜確後時短遊技状態において転落条件に成立したことで低確率時短遊技状態Ａが発生した場合、当該低確率時短遊技状態Ａの終了条件となる時短回数は、当該低確率時短遊技状態Ａへの遷移前の潜確後時短遊技状態の発生の契機となった時短ありハズレ（時短ありハズレ図柄）の種類と、当該潜確後時短遊技状態において転落条件が成立までに計数された特別図柄の変動表示の実行回数（特別図柄抽選による非当選の連続回数）とに応じた回数となる。

【０６１９】

具体的に、転落条件に成立によって発生した低確率時短遊技状態Ａの終了条件は、遷移前の潜確後時短遊技状態の発生の契機となった時短ありハズレの種類に応じた時短回数から、当該潜確後時短遊技状態において実行された特別図柄の変動表示の実行回数を引いた回数となる。

【０６２０】

例えば、低確率時短遊技状態Ａへの遷移前の潜確後時短遊技状態の発生の契機となった時短ありハズレの種類が特図１＿時短ありハズレ図柄１である場合に、当該潜確後時短遊技状態において１５回目の特別図柄の変動表示が実行されたときに転落条件が成立した場合

には、特図１＿時短ありハズレ図柄１に対応する時短回数（すなわち、２０）から、潜確後時短遊技状態において実行された特別図柄の変動表示の回数である１５を引いた回数である５回が、低確率時短遊技状態Ａの終了条件となる時短回数となる。

【０６２１】

また、第１の通常遊技状態において、第１特別図柄抽選によって非当選が連続して選択された回数が通算して補助機能作動回数（例えば、２９９回）に達した場合、回数補助フラグをオフに設定した後、低確率時短遊技状態Ｂへ遊技状態が遷移する。なお、低確率時短遊技状態Ｂは、低確率時短遊技状態Ａと同様、特別図柄抽選における当選確率が特図低確率状態であり、普通図柄抽選における当選確率が普図低確率であり、電サポがある時短状態である遊技状態であるが、１ゲームあたりの球減少数が低確率時短遊技状態Ａと異なっている（図２８参照）。

【０６２２】

本実施形態のパチンコ機１００においては、電サポのある有利遊技状態中に、当該有利遊技状態の終了条件が成立するまでに実行可能な変動表示の残り回数（以下、当該回数を「残り時短回数」とも称す）に応じた演出（以下、「変動回数演出」ともいう）を表示可能に構成される。本実施形態のパチンコ機１００においては、変動表示の残り回数を直接的には、遊技者が認識し得ず、変動回数演出が実行された場合において、変動回数演出の内容（種類）によって、残り回数を推測する遊技性が付加されている。

【０６２３】

図３１は、本実施形態のパチンコ機１００において実行される演出選択処理を示すフローチャートである。演出選択処理は、残り時短回数に応じた演出（変動回数演出）の種類を選択する処理であり、特別図柄の変動表示の開始に係る処理の一部として実行される。

【０６２４】

演出選択処理においては、所定の演出条件としての変動回数演出条件が成立した場合に、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態が確変遊技状態であるか、高確率時短遊技状態であるか、潜確後時短遊技状態であるか、低確率時短遊技状態であるかに応じて演出を選択する処理を実行する。

【０６２５】

具体的に、変動回数演出条件が成立した場合に、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態が確変遊技状態であれば、確変遊技状態用の演出テーブルを参照して、残り時短回数に応じて演出を選択する。変動回数演出条件が成立した場合に、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態が高確率時短遊技状態であれば、高確率時短遊技状態用の演出テーブルを参照して、残り時短回数に応じて演出を選択する。変動回数演出条件が成立した場合に、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態が潜確後時短遊技状態であれば、潜確後時短遊技状態用の演出テーブルを参照して、残り時短回数に応じて演出を選択する。変動回数演出条件が成立した場合に、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態が低確率時短遊技状態Ａであれば、低確率時短遊技状態Ａ用の演出テーブルを参照して、残り時短回数に応じて演出を選択する。なお、各遊技状態用の演出テーブルについては図３２を参照して後述する。

【０６２６】

変動回数演出における演出の種類の選択は、主制御基板９２０が、変動回数演出条件が成立した場合に、当該演出条件の成立と特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態に対応する各情報を含む変動パターンコマンド、または変動パターンコマンドとは別のコマンドを副制御基板９４０へ出力し、副制御基板９４０が、主制御基板９２０から受信したコマンドに基づき、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態に対して準備された演出テーブル（例えば、確変遊技状態用の演出テーブル）を参照して残り時短回数に応じた演出を選択する。

【０６２７】

なお、主制御基板９２０が、変動回数演出条件が成立した場合に、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態に対して準備された演出テーブルを参照して残り時短回数に応じた

演出の変動時間を選択して、選択された変動時間に対応する変動パターンコマンドを副制御基板９４０へ出力し、副制御基板９４０が、主制御基板９２０から受信したコマンドに基づき、選択された演出テーブルに対応する演出を選択する構成であってもよい。

【０６２８】

変動回数演出条件は、演出実行抽選において当選した場合（演出を実行させる抽選結果が選択された場合）に成立する。演出実行抽選における当選確率（すなわち、演出を実行させる抽選結果が選択される確率）は、例えば、略１／３００である。演出実行抽選は、例えば、電サポのある有利遊技状態中における変動表示が実行される毎に演出実行抽選が行われる。なお、必ずしも電サポがある時短状態中における全ての変動表示に対して演出実行抽選を行わせる必要はなく、大当り終了後に一定回数の時短状態が継続した後（例えば、５０回以上の時短状態が継続した後）に演出実行抽選が行われるようにしてもよく、また、抽選確率も必ずしも一定である必要はなく、時短状態が長く継続した場合に高確率で演出実行抽選に当選するなど、当選確率が変動する設定としてもよい。

【０６２９】

また、変動回数演出条件は、転落条件が成立した場合（すなわち、転落抽選において転落結果が選択された場合）と、大当り終了後に電サポのある特別図柄の変動表示が所定回数（例えば、１００回）実行された場合とにおいて成立する。この転落条件が成立した場合と、所定回数の変動表示が実行された場合とにおいては、必ずしも１００％の確率で、変動回数演出条件が成立することとする必要はなく、各条件成立に対応して予め設定した確率で実行されることとしてもよく、例えば、電サポのある変動表示が所定回数実行された場合において５０％の確率で変動回数演出条件が成立し、転落条件が成立した場合には、所定回数の場合より高い８０％の確率で変動回数演出条件が成立するようにしてもよい。また、変動回数演出条件が成立することとなる電サポのある変動表示の回数（所定回数）は、大当り後において電サポが終了となる時短回数と一致するようにしてもよく、例えば、１００回、３００回、５００回の３回を所定回数としてもよい。

【０６３０】

ここで、「特別図柄の変動表示が所定回数実行された場合」としては、「現在の遊技状態が発生してから所定回数の特別図柄の変動表示が実行された場合」であってもよいし、または、転落条件の成立によって発生した遊技状態（例えば、高確率時短遊技状態や低確率時短遊技状態Ａ）において、「遷移前の遊技状態（例えば、確変遊技状態や潜確後時短遊技状態）が発生してからの通算として特別図柄の変動表示が所定回数実行される毎」であってもよい。

【０６３１】

なお、変動回数演出条件の成立としては、演出実行抽選に当選した場合、転落条件が成立した場合、所定回数の特別図柄の変動表示が実行された場合のいずれか又は一部であってもよいし、このいずれか又は一部に代えて、または、このいずれか又は一部に加えて、他の変動回数演出条件を含むようにしてもよい。例えば、電サポのある変動表示の実行される時間として所定の時間が経過する毎（例えば、現在の遊技状態が発生してから５分毎など）の変動回数演出条件を含む構成としてもよい。

【０６３２】

演出実行抽選を行うためのループカウンタ（以下、「演出実行抽選カウンタ」とも称す）は、主制御基板９２０に設けられており、主制御基板９２０は、当該演出実行抽選カウンタを定期的に更新し、転落条件が成立した場合、または、所定回数の特別図柄の変動表示が実行される毎に、当該演出実行抽選カウンタの値を取得する。

【０６３３】

図３２は、演出選択処理において参照される演出テーブルの内容の一例を示す説明図である。より詳細には、図３２（Ａ）は、高確率時短遊技状態用の演出テーブルの一例を示す図であり、図３２（Ｂ）は、確変遊技状態用の演出テーブルの一例を示す図であり、図３２（Ｃ）は、潜確後時短遊技状態用の演出テーブルの一例を示す図であり、図３２（Ｄ）は、低確率時短遊技状態Ａ用の演出テーブルの一例を示す図である。

【０６３４】
図３２（Ａ）から図３２（Ｄ）の各図に示すように、各遊技状態用の演出テーブルは、残り時短回数に対し、変動回数演出条件が成立した場合に表示可能（実行可能）な演出が対応づけられている。
【０６３５】
なお、確変遊技状態に対して設定される時短回数は１００＋α回などの上限なし時短回数であるので、当該確変遊技状態における残り時短回数は、図３２（Ｂ）に示すように、上限なし時短回数における定数値の残り回数に対応する。つまり、例えば、確変遊技状態における残り時短回数が（１～５０）＋α回である場合、上限なし時短回数における定数値の残り回数が１～５０回であることを示す。また、「０＋α回」は、確変遊技状態において実行された特別図柄の変動表示の実行回数が、当該確変遊技状態に対して設定された上限なし時短回数の定数値に等しいか、または、当該定数値を超えていることを示す。
【０６３６】
確変遊技状態などの有利遊技状態中に変動回数演出条件が成立した場合に表示され得る演出として、演出Ａ、演出Ｂ、演出Ｃ、演出Ｄ、および演出Ｅの５種類が準備されている。具体的に、演出Ａは、演出中に武器を持ったキャラクタＡ（例えば、小さなナイフを持った兵士）が登場する演出であり、演出Ｂは、演出中に武器を持ったキャラクタＢ（例えば、短剣を持った兵士）が登場する演出であり、演出Ｃは、演出中に武器を持ったキャラクタＣ（例えば、長剣を持った兵士）が登場する演出であり、演出Ｄは、演出中に武器を持ったキャラクタＤ（例えば、短剣と長剣を持った兵士）が登場する演出であり、演出Ｅは、演出中に武器を持ったキャラクタが登場しない演出として構成される。
【０６３７】
なお、確変遊技状態などの有利遊技状態中に変動回数演出条件が成立した場合に表示され得る各演出は、上述したように、各演出において登場する同一のキャラクタにおける持ち物（例えば、武器）が異なる構成であってもよいし、各演出において登場するキャラクタの種類が異なる構成であってもよいし、各演出における背景の色を異ならせる構成であってもよい。
【０６３８】
また、各演出を特徴づけるキャラクタ（例えば、武器を持ったキャラクタ）や背景の色は、特別図柄の変動表示中に限って現出する構成であってもよいし、特別図柄の変動表示中に現出して当該変動表示が終了した後もなお現出する構成であってもよいし、特別図柄の変動表示後に現出する構成であってもよい。
【０６３９】
図３２（Ａ）から図３２（Ｄ）の各図に示すように、各遊技状態用の演出テーブルにおいては、有利遊技状態中に実行され得る複数種類の演出（演出Ａ～演出Ｅ）のうち、各演出Ａ～Ｅが実行される実行比率が、残り時短回数（すなわち、当該有利遊技状態の終了条件が成立するまでに実行可能な変動表示の残り回数）に応じて異なる。
【０６４０】
具体的に、各遊技状態用の演出テーブルは、残り時短回数が０回または０＋α回である場合に演出Ｅが選択され、残り時短回数が１～５０回または（１～５０）＋α回である場合に演出Ａまたは演出Ｂが選択され、残り時短回数が５１～１００回または（５１～１００）＋α回である場合に演出Ｂまたは演出Ｃが選択され、残り時短回数が１０１回以上または１０１＋α回である場合に演出Ｃまたは演出Ｄが選択される。
【０６４１】
よって、演出Ａは、残り時短回数が１～５０回または（１～５０）＋α回である場合にのみ現出する演出であり、それ以外の残り時短回数においては現出しない演出である。そのため、キャラクタＡが登場する演出Ａが選択された（実行された）場合には、残り時短回数（すなわち、現在の有利遊技状態の終了条件が成立するまでに実行可能な変動表示の残り回数）が１～５０回または（１～５０）＋α回であると遊技者に推測させることができる。

【０６４２】
演出Ｂは、残り時短回数が１～５０回または（１～５０）＋α回である場合、あるいは、残り時短回数が５１～１００回または（５１～１００）＋α回である場合に現出する演出であり、それ以外の残り時短回数においては現出しない演出である。そのため、キャラクタＢが登場する演出Ｂが選択された場合には、残り時短回数が１～１００回（より詳細には、１～５０回または５１～１００回）、あるいは、（１～１００）＋α回（より詳細には、（１～５０）＋α回または（５１～１００）＋α回）であると遊技者に推測させることができる。したがって、キャラクタＢが登場する演出Ｂの現出は、キャラクタＡが登場する演出Ａが現出した場合に比べ、残り時短回数が多いと期待させることができる。
【０６４３】
演出Ｃは、残り時短回数が５１～１００回または（５１～１００）＋α回である場合、あるいは、残り時短回数が１０１回以上または１０１＋α回以上である場合に現出する演出であり、それ以外の残り時短回数においては現出しない演出である。そのため、キャラクタＣが登場する演出Ｃが選択された場合には、残り時短回数が５１回以上（より詳細には、５１～１００回または１０１回以上）、あるいは、５１＋α回以上（より詳細には、（５１～１００）＋α回または１０１＋α回以上）であると遊技者に推測させることができる。したがって、キャラクタＣが登場する演出Ｃの現出は、演出Ａや演出Ｂが現出した場合に比べ、残り時短回数が多いと期待させることができる。
【０６４４】
演出Ｄは、残り時短回数が１０１回以上または１０１＋α回以上である場合にのみ現出する演出であり、それ以外の残り時短回数においては現出しない演出である。そのため、キャラクタＤが登場する演出Ｄが選択された場合には、残り時短回数が１０１回以上または１０１＋α回以上であると遊技者に推測させることができる。したがって、キャラクタＤが登場する演出Ｄの現出は、演出Ａや演出Ｂや演出Ｃが現出した場合に比べ、残り時短回数が多いと期待させることができる。
【０６４５】
また、演出Ｅは、残り時短回数が０回または０＋α回である場合に現出する演出である。よって、武器を持ったキャラクタが登場しない演出Ｅが選択された場合には、残り時短回数が０回であり、現在の有利遊技状態の終了条件が成立したこと、または、特別図柄の変動表示の実行回数が、上限なし時短回数の定数値に等しいか、または、当該定数値を超えていることを遊技者に推測させることができる。
【０６４６】
なお、本実施形態では、残り時短回数が０回である場合と０＋α回である場合とで同じ演出（演出Ｅ）が選択される構成を例示したが、残り時短回数が０回である場合と０＋α回である場合とで異なる演出が選択される構成としてもよい。これにより、残り時短回数が０回であって、終了条件が成立によって現在の有利遊技状態から他の遊技状態へ遷移する場合と、残り時短回数が０＋α回であって、現在の有利遊技状態がその後も継続する場合とを現出する演出によって区別できる。
【０６４７】
また、図３２（Ａ）から図３２（Ｄ）の各図に示すように、各遊技状態用の演出テーブルにおいては、有利遊技状態中に実行され得る複数種類の演出（演出Ａ～演出Ｅ）のうち、１の演出が実行される実行比率と当該１の演出とは異なる他の１の演出が実行される実行比率との組合せが残り時短回数に応じて異なる。
【０６４８】
例えば、高確率時短遊技状態用の演出テーブルにおいては、図３２（Ａ）に示すように、残り時短回数が１～５０回である場合には、演出Ａが実行される実行比率が５０％であって演出Ｂが実行される実行比率が５０％である。これに対し、残り時短回数が５１～１００回である場合には、演出Ａが選択される選択比率が０％であって演出Ｂが選択される選択比率が３０％である。また、残り時短回数が１０１回以上である場合には、演出Ａが選択される選択比率および演出Ｂが選択される選択比率のいずれも０％である。

【０６４９】
同様に、高確率時短遊技状態用の演出テーブルにおいては、残り時短回数が１～５０回である場合には、演出Ｂが選択される選択比率が５０％であって演出Ｃが選択される選択比率が０％である。これに対し、残り時短回数が５１～１００回である場合には、演出Ｂが選択される選択比率が５０％であって演出Ｃが選択される選択比率が５０％である。また、残り時短回数が１０１回以上である場合には、演出Ｂが選択される選択比率が０％であって演出Ｃが選択される選択比率が５０％である。
【０６５０】
また、高確率時短遊技状態用の演出テーブルにおいては、残り時短回数が１～５０回である場合には、演出Ｃが選択される選択比率および演出Ｄが選択される選択比率のいずれも０％である。これに対し、残り時短回数が５１～１００回である場合には、演出Ｃが選択される選択比率が５０％であって演出Ｄが選択される選択比率が０％である。また、残り時短回数が１０１回以上である場合には、演出Ｃが選択される選択比率が５０％であって演出Ｄが選択される選択比率が５０％である。
【０６５１】
また、図３２（Ａ）から図３２（Ｄ）の各図に示すように、各遊技状態用の演出テーブルにおいては、有利遊技状態中に実行され得る複数種類の演出（演出Ａ～演出Ｅ）のうち、所定の第１演出が選択されるか所定の第２演出が選択されるかの選択比率が、残り時短回数に応じて異なる。
【０６５２】
例えば、高確率時短遊技状態用の演出テーブルにおいては、図３２（Ａ）に示すように、残り時短回数が１～５０回である場合には、演出Ａが選択されるか演出Ｂが選択されるかの選択比率が５０：５０であり、残り時短回数が５１～１００回である場合には、演出Ａが選択されるか演出Ｂが選択されるかの選択比率が０：５０である。
【０６５３】
また、図３２（Ａ）から図３２（Ｄ）の各図に示すように、各遊技状態用の演出テーブルにおいては、有利遊技状態中に実行され得る複数種類の演出（演出Ａ～演出Ｅ）のうち、１の演出に対する当該１の演出とは異なる他の１の演出の選択比率が、同一または略同一である残り時短回数を比較した場合に遊技状態毎に異なる。
【０６５４】
具体的に、残り時短回数が１～５０回または（１～５０）＋α回である場合を比較した場合、演出Ａに対する演出Ｂの選択比率は、高確率時短遊技状態用の演出テーブルにおいては、５０／５０であり、確変遊技状態用の演出テーブルにおいては、７０／３０であり、潜確後時短遊技状態用の演出テーブルにおいては、６０／４０であり、低確率時短遊技状態Ａ用の演出テーブルにおいては、４０／６０である。
【０６５５】
したがって、残り時短回数が１～５０回または（１～５０）＋α回である場合には、確変遊技状態、潜確後時短遊技状態、高確率時短遊技状態、および低確率時短遊技状態Ａの順で、演出Ａと演出Ｂのうち、より強そうである短剣を持った兵士のキャラクタが登場する演出Ｂが選択され難くなる。
【０６５６】
また、残り時短回数が５１～１００回または（５１～１００）＋α回である場合を比較した場合、演出Ｂに対する演出Ｃの選択比率は、高確率時短遊技状態用の演出テーブルにおいては、５０／５０であり、確変遊技状態用の演出テーブルにおいては、７０／３０であり、潜確後時短遊技状態用の演出テーブルにおいては、６０／４０であり、低確率時短遊技状態Ａ用の演出テーブルにおいては、４０／６０である。
【０６５７】
したがって、残り時短回数が５１～１００回または（５１～１００）＋α回である場合には、確変遊技状態、潜確後時短遊技状態、高確率時短遊技状態、および低確率時短遊技状態Ａの順で、演出Ｂと演出Ｃのうち、より強そうである長剣を持った兵士のキャラクタが

登場する演出Ｃが選択され難くなる。

【０６５８】

また、残り時短回数が１０１回以上または１０１＋α回以上である場合を比較した場合、演出Ａに対する演出Ｂの選択比率は、高確率時短遊技状態用の演出テーブルにおいては、５０／５０であり、確変遊技状態用の演出テーブルにおいては、７０／３０であり、潜確後時短遊技状態用の演出テーブルにおいては、６０／４０であり、低確率時短遊技状態Ａ用の演出テーブルにおいては、４０／６０である。

【０６５９】

したがって、残り時短回数が１００回以上または１０１＋α回以上である場合には、確変遊技状態、潜確後時短遊技状態、高確率時短遊技状態、および低確率時短遊技状態Ａの順で、演出Ｃと演出Ｄのうち、より強そうである短剣と長剣を持った兵士のキャラクタが登場する演出Ｄが選択され難くなる。

【０６６０】

ここで、遊技者が獲得を期待できる遊技球（遊技価値）の数は、同一の残り時短回数で比較した場合、大当りが発生し易い点において、確変遊技状態の方が、時短遊技状態よりも高く、また、１ゲームあたりの球減少数が少ない遊技状態ほど高い。確変遊技状態、潜確後時短遊技状態、高確率時短遊技状態、および低確率時短遊技状態Ａを比較した場合、遊技者が獲得を期待できる遊技球（遊技価値）の数は、特図高確率であって特別図柄抽選において大当りする可能性が高く、かつ、普図高確率である確変遊技状態が最も多く、次が、特図高確率であって特別図柄抽選において大当りする可能性が高く、かつ、普図低確率であるが、上述したように１ゲームあたりの球減少数が０球であり（図２８参照）、時短状態中に遊技球が減らない潜確後時短遊技状態である。

【０６６１】

普図高確率であるものの、上述したように１ゲームあたりの球減少数が２球である高確率時短遊技状態は、同一または略同一である残り時短回数を比較した場合には潜確後時短遊技状態よりも遊技者が獲得を期待できる遊技球が少ない。特図低確率であり、かつ、普図低確率である低確率時短遊技状態が、遊技者が獲得を期待できる遊技球（遊技価値）の数が上記４種類の有利遊技状態の中で最も少ない。

【０６６２】

したがって、本実施形態における各遊技状態用の演出テーブルにおいては、同一または略同一である残り時短回数を比較した場合に、遊技者が獲得を期待できる遊技球の数が少ない有利遊技状態であるほど、より強そうである兵士のキャラクタが登場する演出が選択され難く設定されている。換言すれば、遊技者が獲得を期待できる遊技球の数が多い有利遊技状態であるほど、より強そうである兵士のキャラクタが登場する演出が選択され易く設定されている。

【０６６３】

次に、第６実施形態に係るパチンコ機１００の構成と作用及び効果とを説明する。

【０６６４】

第６実施形態に係るパチンコ機１００は、所定の有利遊技状態（確変遊技状態、高確率時短遊技状態、潜確後時短遊技状態、および低確率時短遊技状態Ａ）中に実行され得る複数種類の演出（演出Ａ～演出Ｅ）のうち、各演出Ａ～Ｅが実行される実行比率が、残り時短回数（すなわち、当該有利遊技状態の終了条件が成立するまでに実行可能な変動表示の残り回数）に応じて異なる構成であるので、これらの有利遊技状態中における変動回数演出の現出のし易さ（または、現出のし難さ）の違いに応じて当該有利遊技状態を継続可能な残り時短回数を遊技者に対して好適に示唆することができる。

【０６６５】

第６実施形態に係るパチンコ機１００は、所定の有利遊技状態（確変遊技状態、高確率時短遊技状態、潜確後時短遊技状態、および低確率時短遊技状態Ａ）中に実行され得る複数種類（２種類以上）の演出のうち、第１の演出（例えば、演出Ａ）が実行される実行比率と当該第１演出とは異なる第２演出（例えば、演出Ｂ）が実行される実行比率との組合せ

が残り時短回数に応じて異なる構成であるので、これらの有利遊技状態を継続可能な残り時短回数を、当該有利遊技状態中における前記第１演出に対する前記第２演出の現出のし易さの違いによって遊技者に対して好適に示唆することができる。

【０６６６】

特に、残り時短回数が同一または略同一であれば、遊技者が獲得可能な遊技球（遊技価値）が多い有利遊技状態の方が、当該獲得可能な遊技球が少ない有利遊技状態に比べて、第１演出に対する第２演出の実行比率が高くされる構成であるので、遊技者に対し、有利遊技状態中に獲得可能な遊技価値の量を第１演出に対する第２演出の現出のし易さ（または、現出のし難さ）の違いに応じて好適に示唆することができる。

【０６６７】

第６実施形態に係るパチンコ機１００は、転落条件の成立による確変遊技状態から高確率時短遊技状態への遷移や、潜確後時短遊技状態から低確率時短遊技状態Ａへの遷移のように、１の有利遊技状態から転落条件の成立によって当該１の有利遊技状態より不利な他の有利遊技状態へ遷移する構成において、演出条件が、転落条件が成立した場合に所定の確率で成立する構成であるので、転落条件の成立によって、例えば、確変遊技状態から高確率時短遊技状態へ遷移したとしても、演出条件の成立によって有利遊技状態中に実行され得る演出が、高確率時短遊技状態における残り時短回数に応じて表示されることで、遊技者には、確変遊技状態より不利となったものの、それでも通常遊技状態よりは有利である有利遊技状態が継続していることを遊技者に期待させることが可能な遊技性を提供することができる。

【０６６８】

特に、転落条件の成立による確変遊技状態から高確率時短遊技状態への遷移のように、１の有利遊技状態から転落条件の成立によって当該１の有利遊技状態より不利な他の有利遊技状態へ遷移した場合においては、当該他の有利遊技状態における終了条件となる時短回数が、前記１の有利遊技状態における終了条件であった時短回数から、当該１の有利遊技状態において実行された特別図柄の変動表示の実行回数を引いた回数となる。よって、残り時短回数は、前記１の有利遊技状態において実行された特別図柄の変動表示の実行回数が少ないほど多くなるので、前記１の有利遊技状態から前記他の有利遊技状態へ転落した場合に、各演出Ａ～Ｅに対する実行比率や、２つの演出のうち一方の演出が実行される選択比率と他方の演出が実行される実行比率との組合せが、転落したタイミングにおける前記他の有利遊技状態の残り時短回数に応じて異なるので、例えば、確変遊技状態から高確率時短遊技状態へ転落したものの、それでも継続する時短状態の残り回数を遊技者に推測させることが可能な遊技性を提供できる。

【０６６９】

第６実施形態に係るパチンコ機１００は、所定の有利遊技状態（確変遊技状態、高確率時短遊技状態、潜確後時短遊技状態、および低確率時短遊技状態Ａ）中に実行され得る複数種類の演出（演出Ａ～演出Ｅ）のうち、所定の第１演出が選択されるか所定の第２演出が選択されるかの選択比率（例えば、演出Ａが選択されるか演出Ｂが選択されるかの選択比率）が、残り時短回数（すなわち、当該有利遊技状態の終了条件が成立するまでに実行可能な変動表示の残り回数）に応じて異なる構成であるので、有利遊技状態中において実行される演出の内容によって当該有利遊技状態を継続可能な残り回数を遊技者に対して好適に示唆することができる。よって、遊技者に対して、有利遊技状態中における遊技において、複数種類の演出（演出Ａ～演出Ｅ）が実行されることを期待させることができ、演出が実行された場合には、その演出の種類として、有利な状況であることが示唆される種類の演出の実行を期待させる遊技性を提供することができる。

【０６７０】

ここで、図３３から図３５を参照して、第６実施形態のパチンコ機１００の変形例について説明する。本変形例においては、確変遊技状態の終了条件となる時短回数として、上限なし時短回数だけでなく、上限のある時短回数（すなわち、時短状態を維持しつつ特別図柄抽選に連続して非当選となることが可能な上限回数に対応する時短回数）を含む点にお

いて上述した第６実施形態と相違する。

【０６７１】

図３３は、本変形例のパチンコ機１００に適用される特別図柄における大当り図柄の割合、ならびに、各大当り図柄に対する遷移後において設定される時短回数の一例を説明する図である。

【０６７２】

図３３に示すように、本変形例のパチンコ機１００においては、第１特別図柄における大当り図柄として「特図１＿６Ｒ確変大当り図柄４」が追加されるとともに、第２特別図柄における大当り図柄として「特図２＿６Ｒ確変大当り図柄４」が追加される。

【０６７３】

特図１＿６Ｒ確変大当り図柄４は、特図１＿６Ｒ確変大当り図柄１～特図１＿６Ｒ確変大当り図柄３と同様、特別遊技状態を構成するラウンド数が６ラウンドである確変大当り図柄である。特図１＿６Ｒ確変大当り図柄４は、特図１＿６Ｒ確変大当り図柄１～特図１＿６Ｒ確変大当り図柄３と異なり、確変遊技状態において上限のある時短回数（より詳細には、１００回）の時短回数が設定される。特図２＿６Ｒ確変大当り図柄４もまた、特別遊技状態を構成するラウンド数が６ラウンドである確変大当り図柄であり、確変遊技状態において上限のある時短回数（より詳細には、１００回）の時短回数が設定される。

【０６７４】

図３４は、本変形例のパチンコ機１００における遊技状態の進行を表すフローチャートである。図３４は、図３０と同様、各種の有利遊技状態に関する内容を示す図である。なお、通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）に関する内容は、図２９と同一である。

【０６７５】

なお、図３４のフローチャートの説明において、上述した第６実施形態のパチンコ機１００における遊技状態の進行を表すフローチャート（図２９、図３０）と同一の構成に係る説明は省略し、本実施形態のパチンコ機１００において特有な部分について主に説明する。

【０６７６】

特別図柄抽選において選択された大当り図柄が６Ｒ確変大当り図柄４（特図１＿６Ｒ確変大当り図柄４、特図２＿６Ｒ確変大当り図柄４）である場合、確変遊技状態の終了条件となる時短回数として１００回が設定される。

【０６７７】

確変遊技状態の終了条件となる時短回数として１００回が設定された特別図柄抽選において、特別図柄抽選による非当選の連続回数が当該終了条件となる時短回数に達した場合には、潜伏確変遊技状態へ遊技状態が遷移する。

【０６７８】

図３５は、本変形例のパチンコ機１００における有利遊技状態用の演出テーブルの一例を示す図である。本変形例における有利遊技状態用の演出テーブルにおいては、図３５に示すように、上限のある時短回数における残り時短回数に対し、変動回数演出条件が成立した場合に表示可能な演出が対応づけられている。

【０６７９】

具体的に、本変形例における有利遊技状態用の演出テーブルにおいては、図３５（ｂ）に示すように、確変遊技状態において、残り時短回数が１～５０回である場合には、残り時短回数が（１～５０）＋α回である場合と同様、演出Ａが選択確率３０％で選択され、演出Ｂが選択確率７０％で選択される。また、残り時短回数が５１～１００回である場合には、残り時短回数が（５１～１００）＋α回である場合と同様、演出Ｂが選択確率３０％で選択され、演出Ｃが選択確率７０％で選択される。

【０６８０】

なお、本変形例においては、大当り図柄として６Ｒ確変大当り図柄４が選択された場合に１００回の時短回数が設定される構成であるので、確変遊技状態用の演出テーブルにおい

て残り時短回数が１０１回以上の場合に対応する種別の大当りを設けていないが、１００回を超える時短回数が設定された種別の確変大当りを設けてもよく、この場合には、残り時短回数が１０１回以上である場合に、残り時短回数が１０１＋α回以上である場合と同様、演出Ｃが選択確率３０％で選択され、演出Ｄが選択確率７０％で選択される構成としてもよい。

【０６８１】
また、本変形例においては、残り時短回数が１～５０回である場合と、残り時短回数が（１～５０）＋α回である場合とにおいて、同一の選択確率で演出を選択する構成について説明したが、演出の選択確率を異ならせてもよく、この場合には、残り時短回数が（１～５０）＋α回である場合の方が、遊技者が獲得を期待できる遊技球数の多い演出が選択されやすくなるように、例えば、演出Ｃより演出Ｄの選択確率が高い設定とするようにしてもよい。

【０６８２】
また、本変形例における確変遊技状態用の演出テーブルにおいては、残り時短回数が０回である場合には、残り時短回数が０＋α回である場合と同様に演出Ｅが選択される。なお、残り時短回数が０回である場合と０＋α回である場合とで異なる演出が選択される構成とし、残り時短回数が０回であって、終了条件が成立によって現在の有利遊技状態から他の遊技状態へ遷移する場合と、残り時短回数が０＋α回であって、現在の有利遊技状態がその後も継続する場合とを現出する演出によって区別できるようにしてもよい。

【０６８３】
かかる変形例のパチンコ機１００においても、上述した第６実施形態のパチンコ機１００と同様の作用および効果を奏することができる。

【０６８４】
＜第７実施形態＞
次に、図３６から図４８を参照して、第７実施形態について説明する。第７実施形態のパチンコ機１００においては、上述した第１実施形態から第６実施形態と対比して、大当りの種別が異なり、遊技状態の移行する時期（条件）が異なるように構成される。

【０６８５】
以下の説明において、上述した第１実施形態から第６実施形態における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。なお、第７実施形態において以下に説明する構成を、上述した第１実施形態から第６実施形態のパチンコ機１００が備える構成に付加してもよいし、上述した第１実施形態から第６実施形態のパチンコ機１００の一部の構成に代えて備えるようにしてもよい。

【０６８６】
図３６は、第７実施形態のパチンコ機１００における遊技状態の進行を表すフローチャートである。図３６は、図３０と同様、各種の有利遊技状態に関する内容を示す図である。なお、通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）に関する内容は、図２９を参照して説明した内容と同一である。

【０６８７】
なお、図３６のフローチャートの説明において、上述した第６実施形態のパチンコ機１００における遊技状態の進行を表すフローチャート（図２９参照）と同一の構成に係る説明は省略し、本実施形態のパチンコ機１００において特有な部分について主に説明する。

【０６８８】
本実施形態のパチンコ機１００においては、後述するように、確変大当り図柄に対して設定される時短回数が全て「＋α」が付されていない所定数の時短回数とされる。よって、図３６に示すように、確変遊技状態において、特別図柄抽選による非当選の連続回数が当該確変遊技状態の発生の契機となった確変大当り図柄に対応する時短回数に達した場合（時短回数による確変遊技状態の終了条件が成立した場合）には、潜伏確変遊技状態へ遊技状態が遷移する。

【０６８９】

また、本実施形態のパチンコ機１００においては、特別図柄抽選の一部において非当選が連続して選択された回数が通算して補助機能作動回数（例えば、６０１回）に達したことによって回数補助条件が成立した場合には、回数補助フラグをオフに設定した後、遊技状態が低確率時短遊技状態Ｂへ遷移する。具体的には、補助機能作動回数のカウントは、特図低確率状態である場合に限って行われる。よって、特図高確率状態である場合には、特別図柄抽選によって非当選が選択されたとしても補助機能作動回数としてカウントされない。

【０６９０】

また、補助機能作動回数は、電源投入時におけるＲＡＭクリア処理（図１１参照）が実行された場合にゼロにリセットされ、また、遊技中には、特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）において大当りに当選した場合（すなわち、特別遊技状態が発生した場合）、および、低確率時短遊技状態Ｂにおいて特別図柄抽選による非当選の連続回数が補助終了時短回数に達した場合にゼロにリセットされる。

【０６９１】

図３７は、第７実施形態のパチンコ機１００に適用される遊技の仕様に係る説明図である。より詳細には、図３７（Ａ）は、特別図柄における大当り図柄の割合、ならびに、各大当り図柄に対する遷移後において設定される時短回数の一例を説明する図であり、図３７（Ｂ）は、補助機能作動回数および補助終了時短回数の一例を説明する図である。

【０６９２】

図３７（Ａ）に示すように、本実施形態のパチンコ機１００においては、第６実施形態のパチンコ機１００に適用された各種の大当り図柄（図２７（Ａ）参照）に加えて、第１特別図柄における大当り図柄である「特図１＿６Ｒ確変大当り図柄５」および「特図１＿６Ｒ通常大当り図柄５」と、第２特別図柄における大当り図柄である「特図２＿６Ｒ確変大当り図柄５」および「特図２＿６Ｒ通常大当り図柄５」とが設けられている。

【０６９３】

特図１＿６Ｒ確変大当り図柄５は、特図１＿６Ｒ確変大当り図柄１～特図１＿６Ｒ確変大当り図柄３と同様、特別遊技状態を構成するラウンド数が６ラウンドである確変大当り図柄である。また、特図２＿６Ｒ確変大当り図柄５は、特図２＿６Ｒ確変大当り図柄１～特図２＿６Ｒ確変大当り図柄３と同様、特別遊技状態を構成するラウンド数が６ラウンドである確変大当り図柄である。特図１＿６Ｒ確変大当り図柄５および特図２＿６Ｒ確変大当り図柄５に対して設定される時短回数は「６００」である。

【０６９４】

特図１＿６Ｒ通常大当り図柄５は、特図１＿６Ｒ通常大当り図柄１～特図１＿６Ｒ通常大当り図柄３と同様、特別遊技状態を構成するラウンド数が６ラウンドである通常大当り図柄である。また、特図２＿６Ｒ通常大当り図柄５は、特図２＿６Ｒ通常大当り図柄１～特図２＿６Ｒ通常大当り図柄３と同様、特別遊技状態を構成するラウンド数が６ラウンドである通常大当り図柄である。特図１＿６Ｒ通常大当り図柄５および特図２＿６Ｒ通常大当り図柄５に対して設定される時短回数は「６００」である。

【０６９５】

なお、本実施形態のパチンコ機１００においては、特別遊技状態を構成するラウンド数が１６ラウンドである確変大当り図柄に対して設定される時短回数は、第６実施形態の場合と異なり、全て、「＋α」が付されていない所定数の時短回数とされる。具体的に、図３７（Ａ）に示すように、特図１＿１６Ｒ確変大当り図柄１および特図２＿１６Ｒ確変大当り図柄１に対して設定される時短回数は「１００」であり、特図１＿１６Ｒ確変大当り図柄２および特図２＿１６Ｒ確変大当り図柄２に対して設定される時短回数は「３００」であり、特図１＿１６Ｒ確変大当り図柄３および特図２＿１６Ｒ確変大当り図柄３に対して設定される時短回数は「５００」である。

【０６９６】

また、特別遊技状態を構成するラウンド数が６ラウンドである確変大当り図柄に対して設定される時短回数もまた、全て、「＋α」が付されていない時短回数とされる。具体的に

、特図１＿６Ｒ確変大当り図柄１および特図２＿６Ｒ確変大当り図柄１に対して設定される時短回数は「１００」であり、特図１＿６Ｒ確変大当り図柄２および特図２＿６Ｒ確変大当り図柄２に対して設定される時短回数は「３００」であり、特図１＿６Ｒ確変大当り図柄３および特図２＿６Ｒ確変大当り図柄３に対して設定される時短回数は「５００」である。
【０６９７】
なお、本実施形態においては、図３７（Ａ）に示すように、複数種類の確変大当り図柄が、所定数の時短回数（すなわち、「＋α」が付されていない時短回数）が設定された確変大当り図柄からなる構成を例示したが、複数種類の確変大当り図柄が、所定数の時短回数が設定された確変大当り図柄と上限なし時短回数（すなわち、「＋α」が付されてた時短回数）が設定された確変大当り図柄とを含む構成であってもよいし、複数種類の確変大当り図柄の全てが、上限なし時短回数が設定された確変大当り図柄からなる構成であってもよい。
【０６９８】
なお、図示はしないが、特別図柄における時短ありハズレ図柄の割合、ならびに、各時短ありハズレ図柄に対する遷移後において設定される時短回数は、例えば、第６実施形態と同様に構成される（図２７（Ｂ）参照）。
【０６９９】
本実施形態のパチンコ機１００においては、補助機能作動回数として、確変大当り図柄および時短大当り図柄に対して設定される最大の時短回数（以下、設定最大時短回数ともいう。本実施形態では６００回）より多い回数が設定される。具体的には、図３７（Ｂ）に示すように、補助機能作動回数として、６０１回が設定される。また、補助終了時短回数として３７９回が設定されている。補助機能作動回数は、設定最大時短回数に対して近い回数が加算されることが好ましく、例えば、設定最大時短回数に対して１０回以下の回数を加算した回数（例えば、６１０回）とすることが好ましく、設定最大時短回数に対して５回以下の回数を加算した回数とすることが好適である。
【０７００】
確変大当り図柄および通常大当り図柄に対して設定される最大の時短回数がいずれも６００回であるのに対し、補助機能作動回数が当該最大の時短回数より１回多い６０１回に設定されているので、高確率時短遊技状態において、当該高確率時短遊技状態が確変遊技状態からの転落によって発生した場合であっても、特別図柄抽選において通常大当りが選択された場合であっても、補助機能作動回数による回数補助条件が成立するより先に、時短回数による終了条件が成立する。
【０７０１】
よって、例えば、特別図柄抽選において、時短回数が６００回に設定されている特図１＿６Ｒ確変大当り図柄５または特図２＿６Ｒ確変大当り図柄５が選択された場合に、連続する特別図柄抽選の非当選が高確率時短遊技状態において通算６００回目に達した場合には、終了条件の成立によって高確率時短遊技状態から遷移した第１の通常遊技状態において特別図柄抽選の非当選が１回生じると回数補助条件が成立し、それによって、遊技状態が低確率時短遊技状態Ｂへ遷移する。
【０７０２】
また、低確率時短遊技状態Ａにおいても同様に、当該低確率時短遊技状態Ａが潜確後時短遊技状態からの転落によって発生した場合であっても、通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合であっても、補助機能作動回数による回数補助条件が成立するより先に、時短回数による終了条件が成立する。
【０７０３】
上述したように、補助機能作動回数のカウントは特図高確率状態である場合には行われない。よって、特図低確率状態の有利遊技状態（高確率時短遊技状態、低確率時短遊技状態Ａ）が、特別遊技状態後に発生する特図高確率状態である有利遊技状態（確変遊技状態、

潜確後時短遊技状態）からの転落によって発生可能な構成においては、特図高確率状態である有利遊技状態における転落時期（転落条件の成立時期）が不定であるので、確変大当りによって特別遊技状態後に遊技状態が特図高確率状態である有利遊技状態へ遷移した場合、当該遊技状態の発生から転落条件が成立するまでの期間の長短によって補助機能作動回数の成立時期もまた不定となる。

【０７０４】

なお、本実施形態においては、補助機能作動回数が、確変大当り図柄および時短大当り図柄に対して設定される最大の時短回数より多い回数に設定される場合を例示したが、補助機能作動回数が、確変大当り図柄または時短大当り図柄のうち、少なくとも一方の大当り図柄に対して設定される最大の時短回数（例えば、６００回）より少ない回数（例えば、５９９回）に設定される構成であってもよい。また、特図高確率状態である有利遊技状態（確変遊技状態、潜確後時短遊技状態）からの転落時期は不定とする必要はなく、予め設定された回数（例えば、２００回）としてもよいし、次回の大当りまでとしてもよい。

【０７０５】

次に、図３８から図４８を参照して、上記仕様に構成された本実施形態のパチンコ機１００で実行される各種の演出例を説明する。本実施形態のパチンコ機１００は、以下に説明する各種の演出例による演出を適宜組合せて実行してもよい。

【０７０６】

まず、図３８を参照して、上記仕様に構成された本実施形態のパチンコ機１００で実行される第１の演出例を説明する。当該第１の演出例においては、所定の演出条件（例えば、変動回数演出条件）が成立した場合に、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態が確変遊技状態である場合には、保留されている特別図柄に係る単位遊技の中に特別図柄の変動表示の終了後に遊技状態が転落する単位遊技が存在するか否かによって演出の実行比率を異ならせる。

【０７０７】

図３８は、本実施形態のパチンコ機１００において実行される演出選択処理であって、当該第１の演出例に対応する演出選択処理を示すフローチャートである。なお、図３８に示すフローチャートのうち、第６実施形態のパチンコ機１００において実行される演出選択処理（図３１参照）と同一の構成（図３８におけるＳ１４０１からＳ１４０９の処理）に係る説明は省略し、当該第１の演出例において特有な部分について主に説明する。

【０７０８】

図３８に示すように、当該第１の演出例に対応する演出選択処理においては、所定の演出条件が成立した場合に、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態が確変遊技状態であれば、保留の中に転落情報があるか否かを判定する（Ｓ１４２１）。つまり、保留されている特別図柄に係る単位遊技の中に特別図柄の変動表示の終了後に遊技状態が転落する単位遊技が存在するか否かを判定する。

【０７０９】

なお、本実施形態においては、当該第１の演出例を含めた各演出例における所定の演出条件であって、特別図柄の変動表示が開始される場合に条件判定がなされる演出条件は、第６実施形態における変動回数演出条件と同様の条件とされる。つまり、当該第１の演出例において、特別図柄の変動表示が開始される場合に条件判定がなされる所定の演出条件は、電サポがある有利遊技状態中における変動表示が実行される毎に実行される演出実行抽選において当選した場合と、転落条件が成立した場合と、大当り終了後に電サポがある特別図柄の変動表示が所定回数（例えば、１００回）実行された場合とにおいて成立する。

【０７１０】

また、当該第１の演出例を含めた各演出例において、演出実行抽選における当選確率は、例えば、第６実施形態と同様の略１／３００であり、転落抽選において転落結果が選択される確率は、例えば、第６実施形態と同様の略１／２７０である。

【０７１１】

「転落情報」は、転落抽選において転落結果が選択されたことを示す情報である。当該第

１の演出例において、主制御基板９２０は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）に係る始動入賞が発生した場合に転落抽選を実行する。そして、当該始動入賞に対する特別図柄に係る単位遊技の権利が保留される状況において、転落抽選で転落結果が選択された場合、主制御基板９２０は、転落情報を、当該単位遊技に係る情報（例えば、当該単位遊技に関する各種カウンタの値など）などとともに保留情報として主制御基板９２０のＲＡＭの所定の領域に格納する。

【０７１２】

なお、当該第１の演出例に対応する演出選択処理においては、特別図柄に係る始動入賞が発生した場合に実行された転落抽選において転落結果が選択された場合に、Ｓ１４０１の判定処理において転落条件の成立によって演出条件が成立したと判定される。

【０７１３】

主制御基板９２０は、保留情報の中に転落情報が含まれる場合に、保留されている特別図柄に係る単位遊技の中に特別図柄の変動表示の終了後に遊技状態が転落する単位遊技が存在すると判定する。保留情報の中に転落情報が含まれており、保留されている特別図柄に係る単位遊技の中に特別図柄の変動表示の終了後に遊技状態が転落する単位遊技が存在しないと判定された場合（Ｓ１４２１：Ｙ）、確変遊技状態用の演出テーブルを参照し、残り時短回数に応じた演出を選択する（Ｓ１４０３）。

【０７１４】

一方、保留情報の中に転落情報が含まれておらず、保留されている特別図柄に係る単位遊技の中に特別図柄の変動表示の終了後に遊技状態が転落する単位遊技が存在すると判定された場合（Ｓ１４２１：Ｎ）、確変遊技状態用の演出テーブルでなく高確率時短遊技状態用の演出テーブルを参照し、残り時短回数に応じた演出を選択する（Ｓ１４０５）。

【０７１５】

したがって、当該第１の演出例によれば、所定の演出条件が成立した特別図柄の変動表示後の遊技状態が確変遊技状態であっても、保留されている特別図柄に係る単位遊技が消化される間に当該確変遊技状態が転落する場合には、確変遊技状態用の演出テーブルでなく高確率時短遊技状態用の演出テーブルが参照されるので、かかる場合に、有利遊技状態中に獲得可能な遊技価値の量に対する期待が高まり過ぎることを好適に抑制できる。

【０７１６】

次に、図３９から図４２を参照して、上記仕様に構成された本実施形態のパチンコ機１００で実行される第２の演出例を説明する。

【０７１７】

図３９は、所定の演出条件の成立によって表示される演出において登場可能なキャラクタの一例を説明する説明図である。図３９に示すように、当該第２の演出例においては、変動回数演出において登場可能なキャラクタとして、第１キャラクタ８０１と、第２キャラクタ８０２とが準備されている。

【０７１８】

第１キャラクタ８０１は、武器８１１を手に持ったりハチマキ８１２を頭部に装着したりすることが可能な兵士のキャラクタとして構成される。詳細は後述するが、武器８１１は、残り時短回数に応じた態様（例えば、武器８１１の種類）で表示され、ハチマキ８１２は、確変状態であるか否かに応じた態様（例えば、ハチマキ８１２の色）で表示される。

【０７１９】

つまり、第１キャラクタ８０１は、手にした武器８１１の表示態様（武器８１１の種類）によって残り時短回数を推測可能であり、頭に装着したハチマキ８１２の表示態様（ハチマキ８１２の色）によって特別図柄の変動表示後の遊技状態が確変状態であるか否かを推測可能なキャラクタとして構成される。

【０７２０】

第２キャラクタ８０２は、第１キャラクタ８０１に対する子分として第１キャラクタ８０１より小さく描かれるキャラクタとして構成される。詳細は後述するが、第２キャラクタ８０２は、回数補助条件が成立するまでの変動回数に応じて、その数が変化するよう構成

される。つまり、第２キャラクタ８０２は、その数によって回数補助条件が成立するまでの変動回数を推測可能なキャラクタとして構成される。

【０７２１】

図４０は、武器演出テーブルの内容の一例を示す説明図である。武器演出テーブルは、所定の演出条件が成立した場合に第１キャラクタ８０１の手に持たせる武器８１１を選択するテーブルである。武器演出テーブルは、第６実施形態の演出テーブル（図３２参照）と同様、残り時短回数に対し、第１キャラクタ８０１の手に持たせる武器８１１の種類が対応づけられている。

【０７２２】

なお、上述した第６実施形態においては、電サポがある４種類の有利遊技状態（確変遊技状態、高確率時短遊技状態、潜確後時短遊技状態、低確率時短状態Ａ）の各々に対して、残り時短回数に対する複数の演出の選択比率がそれぞれ異なっている４種類の演出テーブルを設ける構成としたが、当該第２の演出例においては、確変状態であるか否かに係る情報をハチマキ８１２の色によって示唆可能な構成としたので、演出テーブルを１種類（すなわち、図４０の武器演出テーブル）としている。よって、当該第２の演出例においては、所定の演出条件が成立した場合に、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態にかかわらず、図４０の武器演出テーブルを参照して、残り時短回数に応じた演出（より詳細には、武器８１１の種類）が選択される。

【０７２３】

所定の演出条件が成立した場合における武器８１１の種類の選択は、第６実施形態における変動回数演出における演出の種類の選択と基本的に同様に行われる。具体的に、主制御基板９２０が、所定の演出条件が成立した場合に、当該演出条件の成立と特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態に対応する各情報を含む変動パターンコマンド、または変動パターンコマンドとは別のコマンドを副制御基板９４０へ出力し、副制御基板９４０が、主制御基板９２０から受信したコマンドに基づき、図４０の武器演出テーブルを参照して残り時短回数に応じた武器８１１の種類を選択し、選択された種類の武器８１１を手にした第１キャラクタ８０１を表示する。

【０７２４】

武器演出テーブルにより選択可能な武器８１１は、第６実施形態と同様、小さなナイフ（演出Ａ）、短剣（演出Ｂ）、長剣（演出Ｃ）、および、両手に持たせる短剣と長剣（演出Ｄ）である。なお、演出Ｅは、第１キャラクタ８０１が武器８１１を持たない演出とされる。

【０７２５】

図４０に示すように、武器演出テーブルにおいては、残り時短回数が０回または０＋α回である場合に対し演出Ｅが対応づけられ、残り時短回数が１～５０回または（１～５０）＋α回である場合に対し演出Ａまたは演出Ｂが各々５０％の選択比率で対応づけられ、残り時短回数が５１～１００回または（５１～１００）＋α回である場合に対し演出Ｂまたは演出Ｃが各々５０％の選択比率で対応づけられ、残り時短回数が１０１回以上または１０１＋α回である場合に対し演出Ｃまたは演出Ｄが各々５０％の選択比率で対応づけられている。

【０７２６】

よって、図４０の武器演出テーブルによれば、残り時短回数が０回または０＋α回である場合には、武器８１１を持たない第１キャラクタ８０１が現出し、残り時短回数が１～５０回または（１～５０）＋α回である場合には、小さなナイフを武器８１１として持った第１キャラクタ８０１と短剣を武器８１１として持った第１キャラクタ８０１とがそれぞれ５０％の確率で現出し、残り時短回数が５１～１００回または（５１～１００）＋α回である場合には、短剣を武器８１１として持った第１キャラクタ８０１と長剣を武器８１１として持った第１キャラクタ８０１とがそれぞれ５０％の確率で現出し、残り時短回数が１０１回以上または１０１＋α回である場合には、長剣を武器８１１として持った第１キャラクタ８０１と短剣および長剣を武器８１１として持った第１キャラクタ８０１とが

それぞれ５０％の確率で現出する。

【０７２７】

なお、図４０に示す例においては、演出Ａおよび演出Ｂの各選択比率（実行比率）、演出Ｂおよび演出Ｃの各選択比率、ならびに、演出Ｃおよび演出Ｄの各選択比率がいずれも、各々５０％である場合を例示したが、残り時短回数に対して選択可能な複数の演出の選択比率は、必ずしも、これら複数の演出を均等に選択可能な選択比率である必要はない。例えば、２つの演出のうち前者の演出（例えば、演出Ａおよび演出Ｂにおける演出Ａ）が後者の演出（例えば、演出Ａおよび演出Ｂにおける演出Ｂ）より大きい構成であってもよく、当該前者の演出が当該後者の演出より小さい構成であってもよい。つまり、例えば、演出Ａおよび演出Ｂの選択比率がそれぞれ７０％および３０％であってもよく、それぞれ３０％および７０％であってもよい。

【０７２８】

図４１は、ハチマキ演出テーブルの内容の一例を示す説明図である。より詳細には、図４１（Ａ）は、第１ハチマキ演出テーブルの内容の一例を示す説明図であり、図４１（Ｂ）は、第２ハチマキ演出テーブルの内容の一例を示す説明図である。

【０７２９】

ハチマキ演出テーブルは、所定の演出条件が成立した場合に第１キャラクタ８０１の頭に装着されたハチマキ８１２の色を選択するテーブルである。ハチマキ演出テーブルは、ハチマキ８１２の初期色を選択する第１ハチマキ演出テーブルと、ハチマキ８１２の色の変化を選択する第２ハチマキ演出テーブルとを備えている。

【０７３０】

第１ハチマキ演出テーブルは、特別遊技状態の終了後または低確率時短遊技状態への遷移後に初めて所定の演出条件が成立した場合におけるハチマキ８１２の色（ハチマキ８１２の初期色）を選択するために参照される。一方、第２ハチマキ演出テーブルは、第１ハチマキ演出テーブルによってハチマキ８１２の初期色が選択された後に、ハチマキ８１２の色の変化に関わる値（具体的には、後述する色ランクの変化量）を選択するために参照される。

【０７３１】

なお、当該第２の演出例においては、ハチマキ演出テーブル（第１ハチマキ演出テーブル、第２ハチマキ演出テーブル）を参照する契機となる所定の演出条件は、上述した武器演出テーブルを参照する契機となる所定の演出条件と同一である。ハチマキ演出テーブルを参照する契機となる所定の演出条件が、武器演出テーブルを参照する契機となる所定の演出条件と異なる構成であってもよい。例えば、特別遊技状態の終了後または低確率時短遊技状態への遷移後に初めて所定の演出条件が成立した後の演出実行抽選の確率や、以降においてテーブルを参照する契機となる特別図柄の変動表示の回数が、ハチマキ演出テーブルを参照する場合と武器演出テーブルを参照する場合とで異なっていてもよい。

【０７３２】

図４１（Ａ）に示すように、第１ハチマキ演出テーブルは、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態が確変状態である場合と非確変状態である場合とに対し、それぞれ、初期色となるハチマキ８１２の色が対応付けられている。

【０７３３】

当該第２の演出例において選択可能なハチマキ８１２の色は、金、赤、緑、青、および白の５色であり、各色に対しランク（色ランク）が割り振られている。具体的に、金、赤、緑、青、および白の各色に対し、それぞれ、色ランク＋２、色ランク＋１、色ランク０、色ランク－１、および色ランク－２が割り振られている。

【０７３４】

第１ハチマキ演出テーブルにおいては、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態が確変状態（より詳細には、確変遊技状態または潜確後時短遊技状態）である場合、６０％の選択比率で色ランク＋１である赤が選択され、２０％の選択比率で色ランク０である緑が選択され、２０％の選択比率で色ランク－１である青が選択される。

【０７３５】
また、第１ハチマキ演出テーブルにおいては、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態が非確変状態（より詳細には、高確率時短遊技状態または低確率時短遊技状態Ａ）である場合、５％の選択比率で色ランク＋１である赤が選択され、１０％の選択比率で色ランク０である緑が選択され、８５％の選択比率で色ランク－１である青が選択される。
【０７３６】
よって、第１ハチマキ演出テーブルによれば、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態が確変状態であるか非確変状態であるかにかかわらず、ハチマキ８１２の初期色として金（色ランク＋２）と白（色ランク－２）は選ばれない。
【０７３７】
また、第１ハチマキ演出テーブルによれば、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態が確変状態である場合に、赤、緑、および青の３色のうち最も高い色ランクである赤がハチマキ８１２の初期色として選ばれ易く、当該遊技状態が非確変状態である場合に、赤、緑、および青の３色のうち最も低い色ランクである青がハチマキ８１２の初期色として選ばれ易い。
【０７３８】
図４１（Ｂ）に示すように、第２ハチマキ演出テーブルは、特別図柄の変動表示が終了した後において確変状態が継続される場合（確変状態継続）と、遊技状態が非確変状態へ転落する場合（非確変状態へ転落）と、非確変状態が継続される場合（非確変状態継続）とに対し、それぞれ、色ランクの変化量が対応付けられている。
【０７３９】
なお、第２ハチマキ演出テーブルによって選択される色ランクの変化量は、その時点において選択されている色ランク（すなわち、その時点において選択されているハチマキ８１２の色）に対する変化量であり、その変化量に応じてハチマキ８１２の色を変化させることができる。
【０７４０】
第２ハチマキ演出テーブルにおいては、特別図柄の変動表示が終了した後において確変状態が継続される場合には、２０％の選択比率で色ランクの変化量として＋２が選択され、５０％の選択比率で色ランクの変化量として＋１が選択され、２０％の選択比率で色ランクの変化量として０が選択され、１０％の選択比率で色ランクの変化量として－１が選択される。
【０７４１】
また、第２ハチマキ演出テーブルにおいては、特別図柄の変動表示が終了した後において遊技状態が非確変状態へ転落する場合には、１０％の選択比率で色ランクの変化量として＋１が選択され、２０％の選択比率で色ランクの変化量として０が選択され、２０％の選択比率で色ランクの変化量として－１が選択され、５０％の選択比率で色ランクの変化量として－２が選択される。
【０７４２】
また、第２ハチマキ演出テーブルにおいては、特別図柄の変動表示が終了した後において非確変状態が継続される場合（より詳細には、非確変状態であるが電サポがある時短状態が継続される場合）には、２０％の選択比率で色ランクの変化量として０が選択され、５０％の選択比率で色ランクの変化量として－１が選択され、３０％の選択比率で色ランクの変化量として－２が選択される。
【０７４３】
よって、第２ハチマキ演出テーブルによれば、特別図柄の変動表示が終了した後において確変状態が継続される場合に正（プラス）の変化量が選ばれ易く、特別図柄の変動表示が終了した後において遊技状態が非確変状態へ転落する場合または非確変状態が継続される場合に負（マイナス）の変化量が選ばれ易い。特に、特別図柄の変動表示が終了した後において遊技状態が非確変状態へ転落する場合には－２の変化量が最も選ばれ易く、非確変状態が継続される場合には－１の変化量が最も選ばれ易い。

【０７４４】
本実施形態の当該第２の演出例においては、所定の演出条件が成立した場合に、第１ハチマキ演出テーブルまたは第２ハチマキ演出テーブルを参照して、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態に応じたハチマキ８１２の色を選択する。より詳細には、特別遊技状態の終了後または低確率時短遊技状態への遷移後に初めて所定の演出条件が成立した場合には、第１ハチマキ演出テーブルを参照して、ハチマキ８１２の初期色を選択し、それ以降は、所定の演出条件が成立する毎に、第２ハチマキ演出テーブルを参照して、色ランクの変化量が選択される。
【０７４５】
具体的に、主制御基板９２０が、所定の演出条件が成立した場合に、当該演出条件の成立と特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態に対応する各情報を含む変動パターンコマンド、または変動パターンコマンドとは別のコマンドを副制御基板９４０へ出力し、副制御基板９４０が、主制御基板９２０から受信したコマンドに基づき、第１ハチマキ演出テーブルまたは第２ハチマキ演出テーブルを参照して、ハチマキ８１２の初期色または色ランクの変化量を選択し、選択された初期色のハチマキ８１２を装着した第１キャラクタ８０１、または、選択された色ランクの変化量に応じた色ランクに対応する色のハチマキ８１２を装着した第１キャラクタ８０１を表示する。
【０７４６】
なお、その時点において選択されている色ランクに第２ハチマキ演出テーブルを参照して選択された色ランクの変化量を加算した場合にその値が＋２より大きくなる場合、副制御基板９４０は、色ランクを＋２として金のハチマキ８１２を表示する。また、その時点において選択されている色ランクに第２ハチマキ演出テーブルを参照して選択された色ランクの変化量を加算した場合にその値が－２より小さくなる場合、副制御基板９４０は、色ランクを－２として白のハチマキ８１２を表示する。
【０７４７】
また、特別図柄の変動表示が終了した後において遊技状態が非確変状態へ転落する場合であって、第２ハチマキ演出テーブルを参照して選択した色ランクの変化量が負の値である場合（つまり、色ランクが下がる場合）には、所定の確率（例えば、２０％）で、他の状況とは違う演出（例えば、ハチマキ８１２が一旦落ちた後に他の色のハチマキ８１２を装着する演出）を実行する構成としてもよい。
【０７４８】
図４２は、子分演出テーブルの内容の一例を示す説明図である。子分演出テーブルは、所定の演出条件が成立した場合に、第１キャラクタ８０１とともに現出する第２キャラクタ８０２（子分）の数を選択するテーブルである。子分演出テーブルは、第２キャラクタ８０２の数の初期値を選択する第１子分演出テーブルと、第２キャラクタ８０２の数の変化を選択する第２子分演出テーブルとを備えている。
【０７４９】
第１子分演出テーブルは、特別遊技状態の終了後または低確率時短遊技状態への遷移後に初めて所定の演出条件が成立した場合における第２キャラクタ８０２の数の初期値を選択するために参照される。一方、第２子分演出テーブルは、第１子分演出テーブルによって第２キャラクタ８０２の数の初期値が選択された後に、第２キャラクタ８０２の数の変化に関わる値（具体的には、後述する第２キャラクタ８０２の数の変化量）を選択するために参照される。
【０７５０】
なお、当該第２の演出例においては、子分演出テーブル（第１子分演出テーブル、第２子分演出テーブル）を参照する契機となる所定の演出は、上述した武器演出テーブルおよびハチマキ演出テーブルを参照する契機となる所定の演出条件と同一である。子分演出テーブルを参照する契機となる所定の演出条件が、武器演出テーブルを参照する契機となる所定の演出条件、または、ハチマキ演出テーブルを参照する契機となる所定の演出条件の少なくとも一方と異なる構成であってもよい。例えば、特別遊技状態の終了後または低確率

時短遊技状態への遷移後に初めて所定の演出条件が成立した後の演出実行抽選の確率や、以降においてテーブルを参照する契機となる特別図柄の変動表示の回数が、子分演出テーブルを参照する場合と武器演出テーブルを参照する場合とで異なっていてもよい。

【０７５１】

図４２（Ａ）および（Ｂ）は、第１子分演出テーブルの内容の一例を示す説明図である。より詳細には、図４２（Ａ）は、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態が確変状態（より詳細には、確変遊技状態または潜確後時短遊技状態）である場合であって第２キャラクタ８０２（子分）が未だ選択（表示）されていない場合に参照される第１子分演出テーブルの内容の一例を示す説明図である。図４２（Ｂ）は、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態が非確変状態（より詳細には、高確率時短遊技状態または低確率時短遊技状態Ａ）である場合に参照される第１子分演出テーブルである。

【０７５２】

特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態が確変状態である場合、当該遊技状態においては回数補助条件が成立しないので、当該場合に対する第１子分演出テーブルにおいては、図４２（Ａ）に示すように、現出する第２キャラクタ８０２（子分）が０人の場合と1人の場合と２人の場合とでそれぞれ３５％、３５％、３０％の選択確率で選択されるよう構成される。よって、特別遊技状態の終了後の確変遊技状態または潜確後時短遊技状態において初めて所定の演出条件が成立した場合、現出する第２キャラクタ８０２の数は０人～２人のいずれかである。

【０７５３】

これに対し、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態が非確変状態である場合に対する第１子分演出テーブルは、図４２（Ｂ）に示すように、回数補助条件が成立するまでの変動回数に対し、第１キャラクタ８０１とともに現出する第２キャラクタ８０２の数が対応付けられている。

【０７５４】

図４２（Ｂ）に示すように、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態が非確変状態である場合に対する第１子分演出テーブルにおいては、回数補助条件が成立するまでの変動回数が２０１回以上である場合に対し、現出する第２キャラクタ８０２が０人の場合と１人の場合とで各々５０％の選択確率で対応づけられ、当該変動回数が１５１～２００回である場合に対し、現出する第２キャラクタ８０２が１人の場合と２人の場合とで各々５０％の選択確率で対応づけられ、当該変動回数が１０１～１５０回である場合に対し、現出する第２キャラクタ８０２が２人の場合と３人の場合とで各々５０％の選択確率で対応づけられ、当該変動回数が８１～１００回である場合に対し、現出する第２キャラクタ８０２が３人の場合と４人の場合とで各々５０％の選択確率で対応づけられ、当該変動回数が６１～８０回である場合に対し、現出する第２キャラクタ８０２が４人の場合と５人の場合とで各々５０％の選択確率で対応づけられている。

【０７５５】

また、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態が非確変状態である場合に対する第１子分演出テーブルにおいては、回数補助条件が成立するまでの変動回数が４１～６０回である場合に対し、現出する第２キャラクタ８０２が５人の場合と６人の場合とで各々５０％の選択確率で対応づけられ、当該変動回数が２１～４０回である場合に対し、現出する第２キャラクタ８０２が６人の場合と７人の場合とで各々５０％の選択確率で対応づけられ、変動回数が１１～２０回である場合に対し、現出する第２キャラクタ８０２が７人の場合と８人の場合とで各々５０％の選択確率で対応づけられ、変動回数が１～１０回である場合に対し、現出する第２キャラクタ８０２が８人の場合と９人の場合とで各々５０％の選択確率で対応づけられ、変動回数が０回である場合に対し、現出する第２キャラクタ８０２が９人の場合と１０人の場合とで各々５０％の選択確率で対応づけられている。

【０７５６】

図４２（Ｂ）の第１子分演出テーブル（特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態が非確変状態である場合に対する第１子分演出テーブル）によれば、回数補助条件が成立する

までの変動回数に応じて所定の演出が実行される実行比率が異なるように構成されている。かかる第１子分演出テーブルによれば、回数補助条件が成立するまでの変動回数が多い程、現出する第２キャラクタ８０２が多くなり易い。

【０７５７】

現出する第２キャラクタ８０２が１０人とされるのは、回数補助条件が成立するまでの変動回数が０回である場合に限られるので、１０人の第２キャラクタ８０２が現出した場合には、回数補助条件が成立するまでの変動回数が０回、すなわち、回数補助条件の成立が確定したと遊技者に推測させることができる。

【０７５８】

また、図４２（Ｂ）の第１子分演出テーブルによれば、実行可能な複数種類の演出（現出する第２キャラクタ８０２の数が０～１０人である１１種類の演出）のうち、１の演出が実行されるか当該１の演出とは異なる他の１の演出が実行されるかの実行比率が、回数補助条件が成立するまでの変動回数に応じて異なる。例えば、回数補助条件が成立するまでの変動回数が２０１回以上である場合には、現出する第２キャラクタ８０２の数が０人である演出が選択されるか、当該数が１人である演出が選択されるかの選択比率が５０：５０であり、回数補助条件が成立するまでの変動回数が１５１～２００回である場合には、現出する第２キャラクタ８０２の数が０人である演出が選択されるか、当該数が１人である演出が選択されるかの選択比率が０：５０である。

【０７５９】

なお、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態が非確変状態である場合に対する第１子分演出テーブルは、特別図柄の変動表示が終了した後において非確変状態が継続される場合にも参照される。

【０７６０】

図４２（Ｃ）は、第２子分演出テーブルの内容の一例を示す説明図である。第２子分演出テーブルは、確変状態において第２キャラクタ８０２（子分）がすでに表示されている場合に参照されるテーブルであり、特別図柄の変動表示が終了した後において確変状態が継続される場合（確変状態継続）と、遊技状態が非確変状態へ転落する場合（非確変状態へ転落）とに対し、それぞれ、第２キャラクタ８０２（子分）の数の変化量が対応付けられている。

【０７６１】

なお、第２子分演出テーブルによって選択される第２キャラクタ８０２の数の変化量は、その時点において選択されている第２キャラクタ８０２の数に対する変化量であり、その変化量に応じて第２キャラクタ８０２の数を変化させることができる。

【０７６２】

第２子分演出テーブルにおいては、特別図柄の変動表示が終了した後において確変状態が継続される場合には、９０％の選択比率で第２キャラクタ８０２の数の変化量として０が選択され、１０％の選択比率で第２キャラクタ８０２の数の変化量として＋１が選択される。

【０７６３】

また、第２子分演出テーブルにおいては、特別図柄の変動表示が終了した後において遊技状態が非確変状態へ転落する場合には、４０％の選択比率で第２キャラクタ８０２の数の変化量として０が選択され、５０％の選択比率で第２キャラクタ８０２の数の変化量として＋１が選択される。

【０７６４】

なお、特別図柄の変動表示が終了した後において非確変状態が継続される場合（非確変状態継続）には、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態が非確変状態である場合に対する第１子分演出テーブルを参照して、第２キャラクタ８０２の数を決定する。つまり、特別図柄の変動表示が終了した後において非確変状態が継続される場合には、図４２（Ｂ）の第１子分演出テーブルを参照して、回数補助条件が成立するまでの変動回数に応じた第２キャラクタ８０２の数が選択される。

【０７６５】
よって、第２子分演出テーブルによれば、特別図柄の変動表示が終了した後において確変状態が継続される場合には、高い確率でゼロの変化量が選択されるので、第２キャラクタ８０２の数に変化が生じ難い。一方、特別図柄の変動表示が終了した後において非確変状態が継続される場合には、＋１の変化量がゼロの変化量より少し高い確率で選択されるので、第２キャラクタ８０２の数が１人増えやすい。
【０７６６】
本実施形態の当該第２の演出例においては、所定の演出条件が成立した場合に、第１子分演出テーブルまたは第２子分演出テーブルを参照して、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態に応じた第２キャラクタ８０２の数を選択する。より詳細には、特別遊技状態の終了後または低確率時短遊技状態への遷移後に初めて所定の演出条件が成立した場合には、第１子分演出テーブルを参照して、第２キャラクタ８０２の数の初期値を選択し、それ以降は、所定の演出条件が成立する毎に、第１子分演出テーブルまたは第２子分演出テーブルを参照して、第２キャラクタ８０２の数、または、第２キャラクタ８０２の数の変化量が選択される。
【０７６７】
具体的に、主制御基板９２０が、所定の演出条件が成立した場合に、当該演出条件の成立と特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態に対応する各情報を含む変動パターンコマンド、または変動パターンコマンドとは別のコマンドを副制御基板９４０へ出力し、副制御基板９４０が、主制御基板９２０から受信したコマンドに基づき、第１子分演出テーブルまたは第２子分演出テーブルを参照して、第２キャラクタ８０２の数または第２キャラクタ８０２の数の変化量を選択し、選択された数の第２キャラクタ８０２、または、選択された第２キャラクタ８０２の数の変化量に応じた数の第２キャラクタ８０２を表示する。
【０７６８】
なお、確変状態継続中に現出可能な第２キャラクタ８０２の数は所定数（例えば、４人）を上限とし、第２子分演出テーブルにより選択された第２キャラクタ８０２の数の変化量によって、第２キャラクタ８０２の数が当該上限を超える場合には、現出させる第２キャラクタ８０２の数は当該上限の数とする構成としてもよい。これにより、確変状態であって回数補助条件が成立しないにもかかわらず、第２キャラクタ８０２の数によって回数補助条件の成立を期待させることを抑制できる。
【０７６９】
また、非確変状態への転落後、非確変状態を継続しつつ次に演出条件が成立した場合に、第１子分演出テーブルによって選択された第２キャラクタ８０２の数が、転落によって表示された第２キャラクタ８０２の数より少ない場合には、多い方の数を優先し、第１子分演出テーブルによって選択された第２キャラクタ８０２の数を無視する構成としてもよい。これにより、回数補助条件が成立するまでの変動回数が減るにつれて、すなわち、回数補助条件の成立が近づくにつれて現出する第２キャラクタ８０２の数が増える構成において、現出する第２キャラクタ８０２の数が減るという違和感を抑制できる。
【０７７０】
したがって、当該第２の演出例によれば、武器８１１を手にし、ハチマキ８１２を頭に装着した第１キャラクタ８０１が現出するので、残り時短回数を推測可能な情報（すなわち、武器８１１の種類）と、特別図柄の変動表示後の遊技状態が確変状態であるか否かを推測可能な情報（すなわち、ハチマキ８１２の色）とを、第１キャラクタ８０１の中にまとめて視認させることができる。これにより、遊技者が複数の情報を得るために視線を分散させることを抑制でき、遊技に集中させることが可能となる。
【０７７１】
また、所定の演出条件が成立した場合に、残り時短回数の程度を示唆する表示態様（具体的には、武器８１１の種類）と、特別図柄の変動表示後の遊技状態が確変状態であるか否かを示唆する表示態様（具体的には、ハチマキ８１２の色）とが各々独立して現出する演

出が実行されるので、残り時短回数の程度（多いか少ないか）と、特別図柄の変動表示後の遊技状態が確変状態であるか否かとを、各表示態様によって各々独立して推測させることが可能となる。

【０７７２】

また、当該第２の演出例によれば、回数補助条件が成立するまでの変動回数に応じて現出する第２キャラクタ８０２の数が変動する。本実施形態のパチンコ機１００においては、回数補助条件が成立した場合の遷移先である低確率時短遊技状態Ｂが、高確率時短遊技状態や低確率時短遊技状態Ａよりも１ゲームあたりの球減少数が少ない構成（図２８参照）であるので、回数補助条件が成立するまでの変動回数に応じて現出する第２キャラクタ８０２の数が変動する構成によって、遊技者にとって有利な遊技状態への移行の契機となる回数補助条件の成立時期を期待させることが可能な遊技性を提供することができる。

【０７７３】

また、当該第２の演出例によれば、特別遊技状態の終了後または低確率時短遊技状態への遷移後に初めて所定の演出条件が成立した場合に参照されるテーブル（第１ハチマキ演出テーブル）と、その後に所定の演出条件が成立した場合に参照されるテーブル（第２ハチマキ演出テーブル）とを別途設けている。つまり、有利遊技状態が開始されて所定の演出条件が成立した場合におけるハチマキ８１２の態様と、ハチマキ８１２が表示された後に所定の演出条件が成立した場合におけるハチマキ８１２の態様とが異なる選択条件に基づいて決定される。よって、有利遊技状態が開始されて所定の演出条件が成立した場合と、その後に所定の演出条件が成立した場合とを、選択条件の違いに基づくハチマキ８１２の表示態様の変化の違いによって示唆することができる。

【０７７４】

なお、当該第２の演出例においては、上述したように、電サポがある有利遊技状態の種類にかかわらず１種類の武器演出テーブル（すなわち、図４０の武器演出テーブル）を設ける構成としたが、第６実施形態のように、電サポがある有利遊技状態の種類を加味し、第６実施形態のように演出の選択比率が異なる複数種類（例えば、確変遊技状態用と、高確率遊技状態用と、潜確後時短遊技状態用と、低確率時短遊技状態Ａ用の４種類）のテーブルを設ける構成としてもよい。

【０７７５】

また、当該第２の演出例においては、武器８１１によって残り時短回数を示唆可能であるとともにハチマキ８１２によって遊技状態を示唆可能な第１キャラクタ８０１と、その数によって回数補助条件が成立するまでの変動回数を示唆可能な第２キャラクタ８０２とを同時に現出させる演出を例示したが、第１キャラクタ８０１と第２キャラクタ８０２とが同時に現出する演出である必要は必ずしもなく、第１キャラクタ８０１が現出する演出と第２キャラクタ８０２とが現出する演出とが別々に実行される構成であってもよいし、第１キャラクタ８０１が現出する演出または第２キャラクタ８０２が現出する演出のうちいずれか一方の演出のみが実行される構成であってもよい。

【０７７６】

なお、本実施形態のパチンコ機１００は、上述したように、全ての大当り図柄に対し、「＋α」が付されていない所定数の時短回数が設定される構成であるので（図３７（Ａ）参照）、図４０の武器演出テーブルにおいては、「＋α」が付されていない残り時短回数に対して演出Ａ～演出Ｅが対応付けられている。これに対し、大当り図柄の一部が「＋α」が付された時短回数（上限なし時短回数）が設定された大当り図柄を含む構成とした場合には、武器演出テーブルが、図３２（Ｂ）と同様、「＋α」が付された残り時短回数に対して演出Ａ～演出Ｅが対応付けられる構成であってもよい。

【０７７７】

かかる構成において、「＋α」が付されていない残り時短回数（例えば、１００）によって選択された演出と、当該残り時短回数を定数値とした「＋α」が付された残り時短回数（例えば、１００＋α）によって選択された演出とが必ずしも同じである必要はなく、これらの演出が異なる構成であってもよい。例えば、前者の演出によって現出可能な武器の

種類が剣（例えば、短剣や長剣）であるのに対し、後者の演出によって現出可能な武器の種類が槍（例えば、短槍や長槍）である構成としてもよい。

【０７７８】

また、当該第２の演出例においては、第２キャラクタ８０２の数によって回数補助条件が成立するまでの変動回数を示唆可能な構成としたが、回数補助条件が成立するまでの変動回数の示唆を第１キャラクタ８０１の外観の一部によって示唆可能な構成としてもよい。例えば、第１キャラクタ８０１の上着の色を回数補助条件が成立するまでの変動回数に応じて変化させ、それによって、第１キャラクタ８０１の上着の色によって回数補助条件が成立するまでの変動回数を示唆することができる。これにより、第１キャラクタ８０１だけの現出によって、当該第１キャラクタ８０１が手にする武器８１１の種類によって残り時短回数を示唆し、当該第１キャラクタ８０１が頭に装着したハチマキ８１２の色によって特別図柄の変動表示後の遊技状態を示唆し、当該第１キャラクタ８０１の上着の色によって回数補助条件が成立するまでの変動回数を示唆することが可能となる。

【０７７９】

また、当該第２の演出例においては、転落条件が成立した場合に、色ランクの変化量や第２キャラクタ８０２の数の変化量の変化が当該転落条件の成立に特有の変化をする構成としたが、転落条件が成立した場合に所定の確率（例えば、５０％）で特定のキャラクタが登場する構成であってもよい。これにより、転落条件の成立を特定のキャラクタの現出によって明示することができる。

【０７８０】

次に、図４３から図４６を参照して、上述した仕様に構成された本実施形態のパチンコ機１００で実行される第３の演出例を説明する。

【０７８１】

図４３は、当該第３の演出例による演出が行われる場合における特別図柄の変動表示の一例を示すタイムチャートである。図４４は、図４３のタイムチャートに対応する画面遷移の一例を示す画面図である。

【０７８２】

図４３に示すように、当該第３の演出例においては、所定の演出条件が成立した場合には、特別図柄の変動表示において変動開始からリーチ表示がされるまでの時間が予め決められた時間（例えば、６０秒）とされる。

【０７８３】

なお、「リーチ表示」とは、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）に係る単位遊技において装飾図柄の変動表示が開始された後、１の図柄列を除く各図柄列（例えば、左右の各図柄列）にて確定表示された装飾図柄の組合せが大当り図柄となるための条件を満たしており、その後も変動表示が継続される残りの図柄列（例えば、中図柄列）の装飾図柄が確定表示された際の表示結果（すなわち、停止図柄）の次第によって大当り図柄となる可能性があることを遊技者に示唆する表示である。

【０７８４】

当該第３の演出例においては、特別図柄の変動表示が開始されるタイミング（図４３における時刻Ｔ１）において、第１キャラクタ８０１は、図４４（Ａ）に示すように、これから変動しようとする停止中の装飾図柄６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒに対する後方側（背後側）にて比較的小さなサイズで表示される。当該タイミングにおいて表示される第１キャラクタ８０１は、武器８１１を持たず、白のハチマキ８１２を頭に装着した姿とされる。なお、当該タイミングにおいて表示される第１キャラクタ８０１がハチマキ８１２を頭に装着していない構成であってもよい。

【０７８５】

なお、装飾図柄表示装置４７９の画面右下側には、装飾図柄６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒのそれぞれに対応する左右３列の装飾図柄（以下、当該装飾図柄を「第２の装飾図柄」とも称す）を表示する領域８２１が設けられている。

【０７８６】

装飾図柄６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒが、特別図柄の変動表示中に演出としてその一部または全てが非表示となる場合があり得るのに対し、領域８２１内に表示される第２の装飾図柄は、特別図柄の変動表示中は常時表示される。特別図柄の変動表示が開始されるタイミングにおいて、図４４（Ａ）に示すように、これから変動しようとする停止中の装飾図柄６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒと同内容の図柄（すなわち、「７８３」）が第２の装飾図柄として表示される。

【０７８７】

また、装飾図柄表示装置４７９の画面右下側には、保留画像８２３を表示する領域８２２が設けられている。「保留画像」は、保留されている特別図柄に係る単位遊技の１つに対する画像であり、当該保留画像の数によって保留されている特別図柄に係る単位遊技の数を表す。

【０７８８】

なお、領域８２２は、第１特別図柄および第２特別図柄のうち一方の特別図柄（例えば、第２特別図柄）であり、当該特別図柄に係る単位遊技に対する最大の保留回数（例えば、４回）分の保留画像を表示可能である。図４４において特に明示的な図示は行わないが、他方の特別図柄（例えば、第１特別図柄）に対しても、保留画像を表示可能な、領域８２２と同様の領域が設けられている。

【０７８９】

図４４（Ａ）に示す例では、略円形の保留画像８２３Ａが３つ表示されている。詳細は後述するが、当該第３の演出例においては、特別図柄に係る始動入賞に対して所定の演出条件が成立するか否かの先読みを行う構成とされており、保留画像８２３Ａは、当該先読みによって所定の演出条件の成立が認められなかった特別図柄に係る始動入賞の保留を示す保留画像である。保留画像８２３Ａの表示色は、予め決められた所定の色（例えば、橙）とされる。

【０７９０】

よって、特別図柄の変動表示が開始されるタイミングにおいて、保留画像８２３Ａが３つ表示されている図４４（Ａ）の例は、先読みによって所定の演出条件の成立が認められなかった特別図柄に係る始動入賞が３つ保留されていることを示す。なお、領域８２２に表示される保留画像８２３は、左端に最も古い保留が表示され、右へ向かうにつれて保留された時期が新しいことを示す。

【０７９１】

特別図柄の変動表示が開始され、それに同期して、識別情報としての装飾図柄６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒおよび領域８２１内の第２の装飾図柄が高速変動を開始すると、第１キャラクタ８０１は、装飾図柄６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒが高速変動する間、図４４（Ｂ）に示すように、装飾図柄６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒに対する後方側において、次第に前進するかのようにその大きさが次第に大きく変化する。

【０７９２】

所定の演出条件が成立した場合には、装飾図柄６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒが高速変動中における所定のタイミング（図４３における時刻Ｔ２）において、図４４（Ｂ）に示すように、装飾図柄表示装置４７９の画面左上側にリーチ残タイマ８３１が表示される。「リーチ残タイマ８３１」は、リーチ表示がされるまでの残り時間（以下、単に「リーチ残時間」とも称す）をカウントダウン表示するタイマである。なお、残り時間をカウントダウンする表示対象は、リーチ表示に限らず、これに代えて、又は、これに加えて表示演出を構成するキャラクタの出現するタイミングや、図柄の変動表示が確定停止するタイミングなど他のものであってもよい。

【０７９３】

リーチ残タイマ８３１には、リーチ残時間に対応する残時間情報が表示される。当該第３の演出例においては、リーチ残タイマ８３１に表示される残時間情報は、リーチ残時間を示す数値である。よって、例えば、図４４（Ｂ）に示すように、残時間情報として「３０」という数値が表示されたリーチ残タイマ８３１は、その時点から、リーチ表示がされる

タイミング（図４３における時刻Ｔ３）に至るまでの時間（つまり、リーチ残時間）が３０秒であることを示す。

【０７９４】

詳細は後述するが、当該第３の演出例においては、リーチ残時間（リーチ表示がされるまでの残り時間）の初期値は、残り時短回数が多い程、短い時間が選択され易く構成される。よって、リーチ残タイマ８３１に表示される残時間情報がリーチ残時間を示す数値である場合、残り時短回数が多い程、時刻Ｔ２において表示されたリーチ残タイマ８３１の数値（つまり、リーチ残時間の初期値）が小さな値（短い時間）となり易い。

【０７９５】

リーチ残タイマ８３１に表示される残時間情報（すなわち、リーチ残時間を示す数値）は、特別図柄の変動表示の進行に伴って、時刻Ｔ２での初期値から次第に減少する。なお、当該第３の演出例においては、時刻Ｔ２において表示されるリーチ残タイマ８３１として、リーチ残時間からゼロに向かってカウントダウンする（値が減少する）タイマを例示したが、リーチ残タイマ８３１が、ゼロからリーチ残時間へ向かってカウントアップするタイマであってもよい。

【０７９６】

装飾図柄６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒの高速変動が進行し、左図柄列の装飾図柄６８０Ｌがまず停止した後、特別図柄の変動表示の開始から６０秒後となるタイミング（時刻Ｔ３）において、右図柄列の装飾図柄６８０Ｒが停止し、それによって、リーチ表示が生じる。なお、領域８２１内の第２の装飾図柄は、特別図柄の変動表示中においては、リーチ表示のように装飾図柄６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒのうちの一部が停止する場合であっても、図４４（Ｃ）に示すようにその全てが変動表示を続ける。

【０７９７】

リーチ残時間（リーチ表示がされるまでの残り時間）は、装飾図柄６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒによるリーチ表示が生じたタイミングでゼロとなるので、時刻Ｔ３において、図４４（Ｃ）に示すように、リーチ残タイマ８３１は残時間情報として「０」という数値が表示される。

【０７９８】

なお、リーチ表示が生じる時刻Ｔ３において、「リーチ！」等と誰かが叫ぶ音声や「キュイーン」等という効果音が音響装置２８１，音響装置２８２から発音される構成であってもよい。これにより、リーチ表示が生じたタイミングを音によって遊技者に認識し易くさせることができる。

【０７９９】

リーチ表示がされた後は、リーチ演出が実行される。リーチ演出が始まると、領域８２２に表示されていた保留画像８２３は非表示にされる。リーチ演出においては、リーチ表示がされてから所定時間後（例えば、２秒後）に、図４４（Ｄ）に示すように、左図柄列および右図柄列の各装飾図柄６８０Ｌ，６８０Ｒのサイズがリーチ表示時のサイズより小さくなりながら、それぞれ左上方および右上方へ移動する。

【０８００】

一方、変動表示を続ける図柄列の装飾図柄６８０Ｌは非表示とされる。かかる装飾図柄６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒの表示変化に伴い、装飾図柄６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒが第１キャラクタ８０１の前方側に重ならなくなるので、第１キャラクタ８０１の全貌が明瞭となる。

【０８０１】

図４４（Ｄ）に示すように、第１キャラクタ８０１は、このタイミングで、残り時短回数に応じて選択された武器８１１（例えば、長剣と短剣）を持って上方に掲げ、特別図柄の変動表示の終了後の遊技状態に応じて選択された色のハチマキ８１２を頭に装着する。なお、武器８１１の種類の選択およびハチマキ８１２の色の選択は、例えば、第６実施形態における選択と同様に行ってもよく、上述した第１の演出例または第２の演出例と同様に行ってもよい。

【０８０２】
リーチ表示後の所定のタイミング（図４３における時刻Ｔ４）において、図４４（Ｅ）に示すように、第１キャラクタ８０１に代えて、多数の第２キャラクタ８０２による群表示が表示される。当該群表示は、大当り期待度を示唆する表示であり、群表示に含まれる第２キャラクタ８０２の数が多い程、大当り期待度が高いことを示す。
【０８０３】
詳細は後述するが、当該第３の演出例においては、第２キャラクタ８０２による群表示の表示が開始されるタイミング、すなわち、図４３における時刻Ｔ４のタイミングは、特別図柄の変動表示の終了後の遊技状態に応じて選択される。つまり、リーチ表示がされてから第２キャラクタ８０２による群表示の表示が開始されるまでの時間、すなわち、時刻Ｔ３から時刻Ｔ４までの時間長さは、特別図柄の変動表示の終了後の遊技状態に応じて変化する。
【０８０４】
よって、当該第３の演出例においては、特別図柄の変動表示の終了後の遊技状態が、第１キャラクタ８０１が装着するハチマキ８１２の色と、第２キャラクタ８０２による群表示の表示タイミングとによって示唆される。
【０８０５】
第２キャラクタ８０２による群表示は、時刻Ｔ４において表示が開始されてから所定時間（例えば、１０秒）の経過後に非表示としてもよく、中図柄列の装飾図柄６８０Ｍの停止タイミング（図４３における時刻Ｔ５）まで表示してもよい。第２キャラクタ８０２による群表示が非表示とされると、残り時短回数に応じて選択された武器８１１を持ち、特別図柄の変動表示の終了後の遊技状態に応じて選択された色のハチマキ８１２を頭に装着した第１キャラクタ８０１が再表示される。なお、第１キャラクタ８０１は、再表示後にそのサイズが変化する（例えば、小さくなる）構成であってもよいし、再表示後は略一定の大きさで表示される構成であってもよい。
【０８０６】
中図柄列の装飾図柄６８０Ｍの停止タイミング（時刻Ｔ５）において、図４４（Ｆ）に示すように、中図柄列の装飾図柄６８０Ｍは、再表示された第１キャラクタ８０１に対する前方側に当該第１キャラクタ８０１に重ねて停止表示される。
【０８０７】
また、第１キャラクタ８０１が再表示されたタイミングまたは再表示より遅れたタイミングで、第２キャラクタ８０２が、回数補助条件が成立するまでの変動回数に応じて選択された数で表示される。なお、第２キャラクタ８０２の数の選択は、例えば、上述した第１の演出例と同様に行ってもよい。
【０８０８】
図４４（Ｆ）に示すように、中図柄列の装飾図柄６８０Ｍの停止タイミングにおいて、領域８２２に表示されていた保留画像８２３が再表示される。保留画像が非表示である間に、特別図柄に係る始動入賞が新たに発生した場合には、特別図柄に係る単位遊技に対する最大の保留回数（例えば、４回）を上限として、領域８２２に表示される保留画像８２３の数が増える。
【０８０９】
図４４（Ｆ）に示す例においては、保留画像が非表示である間に、特別図柄に係る始動入賞が新たに発生したことで、再表示された保留画像８２３は、その数が非表示になる前の３つから４つに増えている。当該例では、新たに発生した特別図柄に係る始動入賞に対応する保留画像８２３は、先に表示されていた３つの保留画像８２３Ａより右側に表示された、ハチマキに対応する形状の保留画像８２３Ｂである。
【０８１０】
保留画像８２３Ｂは、先読みによって所定の演出条件の成立が認められた特別図柄に係る始動入賞の保留を示す保留画像である。つまり、保留画像が非表示である間に新たに発生した特別図柄に係る始動入賞に対応する特別図柄の変動表示においては、残り時短回数や

、当該変動表示後の遊技状態や、回数補助条件が成立するまでの変動回数や、大当り期待度に応じた変動表示であって、上述した図４４と同様に画面遷移する変動表示が実行される。

【０８１１】

保留画像８２３Ｂの表示色は、先読みした特別図柄に係る始動入賞に対する特別図柄の変動表示後の遊技状態に応じて選択された色とされる。よって、保留画像８２３Ｂの表示色によって、当該保留画像８２３Ｂに対応する特別図柄の変動表示後の遊技状態を推測させることができる。

【０８１２】

領域８２２に表示された保留画像８２３Ｂは、その後、特別図柄の変動表示が行われる毎（すなわち、保留が消化される毎）に、ハチマキに対応する形状と先読みによって選択された色を保ったまま左側へ順次移動する。

【０８１３】

なお、図４４では、所定の演出条件が成立した場合の画面遷移を例示したが、所定の演出条件が成立しなかった場合、特別図柄の変動表示の開始タイミング（時刻Ｔ１）からリーチ表示のタイミング（時刻Ｔ３）までは、リーチ残タイマ８３１が表示されない以外は、図４４（Ａ）および図４４（Ｂ）と同様に画面が遷移する。所定の演出条件が成立しなかった場合、リーチ表示のタイミングにおける第１キャラクタ８０１のサイズは、所定の演出条件が成立した場合より小さいサイズとされる。そして、リーチ表示後は、通常のリーチ演出、すなわち、第１キャラクタ８０１が武器８１１を持たず、ハチマキ８１２の色が変化せず、第２キャラクタ８０２による群表示が行われることのないリーチ演出を行い、時刻Ｔ５において中図柄列の装飾図柄６８０Ｍが停止する。

【０８１４】

なお、本実施形態のパチンコ機１００においては、有利遊技状態のうち、確変遊技状態、高確率時短遊技状態、潜確後時短遊技状態、低確率時短遊技状態などの時短状態の遊技状態（以下、当該有利遊技状態を「第１有利遊技状態」とも称す）と、確変遊技状態、潜確遊技状態、潜確後時短遊技状態などの確変状態の遊技状態（以下、当該有利遊技状態を「第２有利遊技状態」とも称す）とにおいて識別情報としての装飾図柄６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒが同一の態様にて変動表示可能に構成される。例えば、装飾図柄としての図柄の種類及び数が同一で、図柄の背景色についても同一の色や柄に設定されている。このため、装飾図柄の変動表示における識別情報の態様では第１有利遊技状態および第２有利遊技状態の状況が区別することができず、これにより、実行された演出によって遊技状態を推測する遊技性を提供することができる。なお、必ずしもを確変状態と、時短状態とを完全に同一の態様で変動表示する構成とする必要はない。例えば、表示演出の一部として確変状態または時短状態であることが確定する表示演出（例えば、確変状態における変動表示のみで表示される特別のキャラクタの表示）を実行するようにしてもよく、この場合には、遊技状態を推測させることのできる演出の実行確率に比して、低確率で（例えば、１０分の１以下の確率で）、確変状態等を確定する表示演出を実行することが好ましく、また、確変状態等を確定する表示内容についても、一時的に表示（例えば、１回の変動表示のみで表示）して元の態様に復帰するような表示演出によって構成することが好ましい。

【０８１５】

図４５は、残り時短回数に応じて選択可能な各演出とリーチ残時間（リーチ表示がされるまでの残り時間）の初期値との関係を説明する説明図である。図４５によれば、リーチ残時間の初期値が４０秒である場合に対して演出Ａが対応付けられ、リーチ残時間の初期値が３０秒である場合に対して演出Ｂが対応付けられ、リーチ残時間の初期値が２０秒である場合に対して演出Ｃが対応付けられ、リーチ残時間の初期値が１５秒である場合に対して演出Ｄが対応付けられ、リーチ残時間の初期値が４５秒である場合に対して演出Ｅが対応付けられている。

【０８１６】

よって、第６実施形態において採用された演出テーブル（図３２参照）や、上述した第１

の演出例において採用された武器演出テーブル（図４０参照）のような、残り時短回数に応じて演出Ａ～演出Ｅを選択可能な演出テーブルを用いることで、残り時短回数に応じたリーチ残時間を選択できる。これにより、図４４（Ｂ）に示すように、時刻Ｔ２において表示されたリーチ残タイマ８３１の数値が「３０」である場合、リーチ残時間の初期値が３０秒である演出Ｂが選択されている。

【０８１７】

当該第３の演出例においては、例えば、残り時短回数に応じた武器８１１の種類を選択する武器演出テーブル（図４０参照）を、残り時短回数に応じたリーチ残時間の初期値を選択する演出テーブルとして共用する構成とする。当該武器演出テーブルは、残り時短回数が多い程、リーチ残時間として小さい値を選択させ易い。よって、時刻Ｔ２において表示されたリーチ残タイマ８３１の数値（つまり、リーチ残時間の初期値）は、残り時短回数が多い程、小さな値となり易く、時刻Ｔ２からリーチ表示に至るまでのカウントダウン期間が短くなり易い。

【０８１８】

図４６は、群表示現出時期選択テーブルの内容の一例を示す説明図である。より詳細には、図４６（Ａ）は、第１群表示現出時期選択テーブルの内容の一例を示す説明図であり、図４６（Ｂ）は、第２群表示現出時期選択テーブルの内容の一例を示す説明図である。

【０８１９】

第１群表示現出時期選択テーブルは、特別遊技状態の終了後または低確率時短遊技状態への遷移後に初めて所定の演出条件が成立した場合に、リーチ表示に対する第２キャラクタ８０２による群表示（以下、単に「群表示」とも称す）の現出タイミングの初期値を選択するために参照される。一方、第２群表示現出時期選択テーブルは、第１群表示現出時期選択テーブルによって群表示の現出タイミングの初期値が選択された後に、当該群表示の現出タイミングの変化に関わる値（具体的には、後述する群表示の現出タイミングの変化量）を選択するために参照される。

【０８２０】

図４６（Ａ）に示すように、第１群表示現出時期選択テーブルは、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態が確変状態である場合と非確変状態である場合とに対し、それぞれ、リーチ表示に対する群表示の現出タイミングの差分値が対応付けられている。第１群表示現出時期選択テーブルによって選択可能な差分値は、群表示の現出タイミングがリーチ表示のタイミングより６秒早いことを示す「－６秒」と、群表示の現出タイミングとリーチ表示のタイミングとが同じであることを示す「±０秒」と、群表示の現出タイミングがリーチ表示のタイミングより６秒遅いことを示す「＋６秒」とが設けられている。

【０８２１】

第１群表示現出時期選択テーブルにおいては、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態が確変状態（より詳細には、確変遊技状態または潜確後時短遊技状態）である場合、１０％の選択比率で－６秒が選択され、４０％の選択比率で±０秒が選択され、５０％の選択比率で＋６秒が選択される。

【０８２２】

また、第１群表示現出時期選択テーブルにおいては、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態が非確変状態（より詳細には、高確率時短遊技状態または低確率時短遊技状態Ａ）である場合、５０％の選択比率で－６秒が選択され、４０％の選択比率で±０秒が選択され、１０％の選択比率で＋６秒が選択される。

【０８２３】

よって、第１群表示現出時期選択テーブルによれば、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態が確変状態である場合には、群表示の現出タイミングの初期値として、概ね、リーチ表示より遅いまたはリーチ表示と同じタイミングが選択される。一方、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態が非確変状態である場合には、群表示の現出タイミングの初期値として、概ね、リーチ表示より早いまたはリーチ表示と同じタイミングが選択される。

【０８２４】
図４６（Ｂ）に示すように、第２群表示現出時期選択テーブルは、特別図柄の変動表示が終了した後において確変状態が継続される場合（確変状態継続）と、遊技状態が非確変状態へ転落する場合（非確変状態へ転落）と、非確変状態が継続される場合（非確変状態継続）とに対し、それぞれ、群表示の現出タイミングの変化量が対応付けられている。
【０８２５】
なお、第２群表示現出時期選択テーブルによって選択される群表示の現出タイミングの変化量は、その時点において選択されている群表示の現出タイミングに対する変化量であり、その変化量に応じて群表示の現出タイミングを変化させることができる。
【０８２６】
第２群表示現出時期選択テーブルにおいては、特別図柄の変動表示が終了した後において確変状態が継続される場合には、５％の選択比率で群表示の現出タイミングの変化量として－３秒が選択され、２５％の選択比率で群表示の現出タイミングの変化量として０秒が選択され、７０％の選択比率で群表示の現出タイミングの変化量として＋３秒が選択される。
【０８２７】
また、第２群表示現出時期選択テーブルにおいては、特別図柄の変動表示が終了した後において遊技状態が非確変状態へ転落する場合には、８０％の選択比率で群表示の現出タイミングの変化量として－３秒が選択され、１５％の選択比率で群表示の現出タイミングの変化量として０秒が選択され、５％の選択比率で群表示の現出タイミングの変化量として＋３秒が選択される。
【０８２８】
また、第２群表示現出時期選択テーブルにおいては、特別図柄の変動表示が終了した後において非確変状態が継続される場合には、７０％の選択比率で群表示の現出タイミングの変化量として－３秒が選択され、３０％の選択比率で群表示の現出タイミングの変化量として０秒が選択される。
【０８２９】
よって、第２群表示現出時期選択テーブルによれば、特別図柄の変動表示が終了した後において確変状態が継続される場合には、高い確率で＋３秒の変化量が選択されるので、確変状態が続くことによって群表示の現出タイミングは次第に遅くなっていく。一方、特別図柄の変動表示が終了した後において遊技状態が非確変状態へ転落する場合や、特別図柄の変動表示が終了した後において非確変状態が継続される場合には、高い確率で－３秒の変化量が選択されるので、非確変状態が続くことによって群表示の現出タイミングは次第に早くなっていく。
【０８３０】
したがって、第１群表示現出時期選択テーブルおよび第２群表示現出時期選択テーブルによれば、群表示の現出タイミングが遅いほど、特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態が確変状態のような有利な状態が続いている可能性が高い。
【０８３１】
本実施形態の当該第３の演出例においては、所定の演出条件が成立した場合に、第１群表示現出時期選択テーブルまたは第２群表示現出時期選択テーブルを参照して、群表示の現出タイミングを特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態に応じて選択する。より詳細には、特別遊技状態の終了後または低確率時短遊技状態への遷移後に初めて所定の演出条件が成立した場合には、第１群表示現出時期選択テーブルを参照して、群表示の現出タイミングの初期値を選択し、それ以降は、所定の演出条件が成立する毎に、第２群表示現出時期選択テーブルを参照して、群表示の現出タイミングの変化量が選択される。
【０８３２】
具体的に、主制御基板９２０が、所定の演出条件が成立した場合に、当該演出条件の成立と特別図柄の変動表示が終了した後の遊技状態に対応する各情報を含む変動パターンコマンド、または変動パターンコマンドとは別のコマンドを副制御基板９４０へ出力し、副制

御基板９４０が、主制御基板９２０から受信したコマンドに基づき、第１群表示現出時期選択テーブルまたは第２群表示現出時期選択テーブルを参照して、群表示の現出タイミングの初期値または群表示の現出タイミングの変化量を選択し、選択された現出タイミング、または、現出タイミングの変化量に応じて決定される現出タイミングにおいて群表示を現出する。

【０８３３】

なお、群表示は、リーチ表示の時期を含む所定の範囲（例えば、リーチ表示の前後それぞれ１２秒の範囲）内にて現出可能であるとし、第２群表示現出時期選択テーブルにより選択された現出タイミングの変化量によって、群表示の現出タイミングが当該範囲の上限（例えば、リーチ表示より６秒遅いタイミング）または下限（例えば、リーチ表示より６秒早いタイミング）を超える場合には、群表示の現出タイミングを当該範囲の上限または下限のタイミングとする構成としてもよい。

【０８３４】

図４７は、演出先読み処理を示すフローチャートである。演出先読み処理は、特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）に係る始動入賞が発生した場合に実行される処理であって、所定の演出条件の成立に基づく演出の先読みを行う処理である。当該演出先読み処理は、副制御基板９４０が実行する処理であり、副制御基板９４０が主制御基板９２０から保留コマンドを受信する毎に実行される。

【０８３５】

保留コマンドは、特別図柄に係る始動入賞が発生し、当該始動入賞に対する特別図柄に係る単位遊技の権利が保留される場合（つまり、保留回数が１以上であって最大回数以下である場合）に、主制御基板９２０が副制御基板９４０へ出力するコマンドである。なお、保留回数の最大回数は、各特別図柄に対して例えば各々４回とされる。

【０８３６】

保留コマンドは、保留された単位遊技に対応する始動入賞（特別図柄に係る始動入賞）を契機として行われた特別図柄抽選において大当りに当選したか否かを示す情報と、大当りに当選した場合における大当たり図柄（すなわち、大当り種別）を示す情報と、前記特別図柄抽選において時短ありハズレが選択されたか否かを示す情報と、時短ありハズレが選択された場合における時短ありハズレ図柄を示す情報と、前記始動入賞を契機として行われた転落抽選の抽選結果を示す情報と、前記始動入賞によって回数補助条件が成立したか否かを示す情報、等を含むコマンドである。

【０８３７】

演出先読み処理においては、特別図柄に係る単位遊技の保留回数が１より大きいか否かを判定する（Ｓ１５０１）。当該保留回数が１より大きくない、つまり、保留回数が１である場合（Ｓ１５０１：Ｎ）、そのまま当該演出先読み処理を終了する。よって、当該演出先読み処理においては、保留回数が１である場合には演出の先読み、すなわち、以下に説明するＳ１５０２～Ｓ１５０８の処理を行わない構成とされている。なお、Ｓ１５０１の判定処理を省略し、保留回数が１である場合にも演出の先読みを行う構成としてもよい。

【０８３８】

一方、当該保留回数が１より大きい場合（Ｓ１５０１：Ｙ）、受信した保留コマンドに含まれる各情報を、保留情報として、当該保留コマンドに対応する特別図柄の種類と保留回数とに対応させて記憶する（Ｓ１５０２）。なお、特別図柄の変動表示が実行されて保留が消化される毎に、各情報に対応させる保留回数が１ずつ減少する。

【０８３９】

次いで、既に保留されている全ての保留情報を参照して、当該演出先読み処理の契機となった特別図柄の始動入賞（すなわち、受信した保留コマンドに対応する始動入賞）に対する変動開始時の遊技状態を判定し（Ｓ１５０３）、当該始動入賞に対する変動開始時の遊技状態が電サポがある有利遊技状態（すなわち、確変遊技状態、高確率時短遊技状態、潜確後時短遊技状態、低確率時短遊技状態Ａ）かを判定する（Ｓ１５０４）。

【０８４０】

このとき、当該演出先読み処理の契機となった特別図柄の始動入賞に対する変動開始時の遊技状態が電サポがある有利遊技状態でない場合（Ｓ１５０４：Ｎ）、通常の保留画像の色（例えば、橙）を選択する（Ｓ１５０８）。当該第３の演出例においては、当該演出先読み処理によって通常の保留画像の色が選択された場合、当該通常の保留画像の色の保留画像８２３Ａ（すなわち、略円形の保留画像）が表示される。

【０８４１】

一方、当該演出先読み処理の契機となった特別図柄の始動入賞に対する変動開始時の遊技状態が電サポがある有利遊技状態である場合（Ｓ１５０４：Ｙ）、当該始動入賞に対し、所定の演出条件が成立するか否かを保留情報に基づいて判定する（Ｓ１５０５）。

【０８４２】

なお、当該演出先読み処理の判定処理Ｓ１５０５においては、演出先読み処理が実行される毎に行われる演出実行抽選において当選した場合と、転落抽選において転落結果が選択された（すなわち、転落条件が成立した）ことを示す情報が保留情報に含まれている場合に演出条件が成立したと判定する。

【０８４３】

演出先読み処理が実行される毎に行われる演出実行抽選の当選確率は、特別図柄の変動表示が開始される場合に演出条件の成立を判定するために実行される演出実行抽選の当選確率（例えば、略１／３００）と同じであってもよく、異なっていてもよい（例えば、略１／４００）。

【０８４４】

なお、保留回数が１である場合にも演出の先読みを行う構成において、上記に代えて、または、上記に加えて、保留情報に対応する変動表示（特別図柄に係る変動表示）が大当り終了後に電サポがある遊技状態における所定回数目（例えば、１００回目）の変動表示であった場合に演出条件が成立したと判定する構成としてもよい。かかる場合に、演出条件の成立に係る前記所定回数目は、特別図柄の変動表示が開始される場合における演出条件の成立に係る特別図柄の変動回数（例えば、１００回）と同じであってもよく、異なっていてもよい。

【０８４５】

所定の演出条件が成立しない場合（Ｓ１５０５：Ｙ）、通常の保留画像の色を選択する（Ｓ１５０８）。一方、所定の演出条件が成立する場合（Ｓ１５０５：Ｙ）、既に保留されている全ての保留情報を参照して、当該演出先読み処理の契機となった特別図柄の始動入賞に対する変動表示の終了後の遊技状態を判定する（Ｓ１５０６）。つまり、所定の演出条件が成立する場合には、当該演出先読み処理の契機となった特別図柄の始動入賞（すなわち、受信した保留コマンドに対応する始動入賞）に対する変動表示の終了後の遊技状態の先読みを実行する。

【０８４６】

次いで、上述した図４１のハチマキ演出テーブル（第１ハチマキ演出テーブル、第２ハチマキ演出テーブル）を参照し、第１の演出例の場合と同様にして、当該演出先読み処理の契機となった特別図柄の始動入賞に対する変動表示の終了後の遊技状態に応じた保留画像の色を選択する（Ｓ１５０７）。当該第３の演出例においては、当該演出先読み処理の契機となった特別図柄の始動入賞に対する変動表示の終了後の遊技状態に応じた保留画像の色が選択された場合、当該色の保留画像８２３Ｂ（すなわち、ハチマキに対応する形状の保留画像８２３Ｂ）が表示される。

【０８４７】

なお、図４１（Ｂ）の第２ハチマキ演出テーブルのように、所定の演出条件が成立する毎の色の連続性を加味するためのテーブルを準備することなく、図４１（Ａ）の第１ハチマキ演出テーブルのような、当該演出先読み処理の契機となった特別図柄の始動入賞に対する変動開始時の遊技状態が確変遊技状態であるか非確変遊技状態であるかで色を選択するテーブルのみで保留画像の色を選択する構成であってもよい。

【０８４８】

以上説明したように、当該第３の演出例によれば、リーチ残時間（リーチ表示がされるまでの残り時間）をリーチ残タイマ８３１によってカウントダウンする所謂タイマ演出が行われる構成において、リーチ残タイマ８３１に表示されるリーチ残時間の初期値が残り時短回数に応じて変化する構成であるので、リーチ残タイマ８３１に表示されるリーチ残時間の初期値によって残り時短回数を遊技者に推測させることが可能な遊技性を提供できる。

【０８４９】
また、当該第３の演出例によれば、特別図柄の始動入賞に対する変動表示の終了後の遊技状態を先読みし、先読みの結果が保留画像８２３に反映されるので、保留画像８２３の表示態様（例えば、保留画像８２３Ｂの表示態様）によって、いくつか先の特別図柄の変動表示後の遊技状態を遊技者に推測させることができる。

【０８５０】
なお、図４７の演出先読み処理においては、当該演出先読み処理の契機となった特別図柄の始動入賞に対する変動表示の終了後の遊技状態の先読みとともに、大当り期待度の先読みを行う構成としてもよい。遊技状態の先読みに加えて大当り期待度の先読みを行う構成においては、遊技状態の先読みに基づく保留画像８２３Ｂに対応する画像と、大当り期待度の先読みに基づく画像とを、保留された特別図柄の変動表示の１回分に対して組み合わせて表示する構成としてもよい。

【０８５１】
例えば、遊技状態の先読みに基づく保留画像８２３Ｂに対応する画像と、大当り期待度の先読みに基づく画像とを、両画像に含まれる各先読みに対応する情報が少なくとも視認可能となるよう互いに重ねた態様の保留画像８２３として表示する構成としてもよい。

【０８５２】
次に、図４８を参照して、上述した仕様に構成された本実施形態のパチンコ機１００で実行される第４の演出例を説明する。当該第４の演出例においては、転落条件が成立した場合に複数回の特別図柄の変動表示による転落の演出の実行が可能に構成される。なお、以下においては、複数回の特別図柄の変動表示によって行われる演出を「複数回演出」とも称す。

【０８５３】
図４８は、演出実行処理を示すフローチャートである。当該演出実行処理は、副制御基板９４０が実行する処理であり、副制御基板９４０が主制御基板９２０から変動パターンコマンド等の変動演出に係るコマンドを受信する毎に実行される。

【０８５４】
図４８に示すように、当該演出実行処理においては、複数回演出フラグがオン状態であるかを判定する（Ｓ１６０１）。なお、複数回演出フラグは、複数回演出の実行中であるか否かを示すフラグであり、副制御基板９４０のＲＡＭにおける所定の領域に設けられている。より詳細には、複数回演出フラグがオンに設定されている場合は、複数回演出の実行中であることを示し、複数回演出フラグがオフに設定されている場合は、複数回演出の実行中でないことを示す。複数回演出フラグは、パチンコ機１００に電源が投入されるとオフに設定される。

【０８５５】
複数回演出フラグがオフである場合（Ｓ１６０１：Ｎ）、主制御基板９２０から受信したコマンドが演出条件の成立に基づく演出に対応するコマンドであるかを判定する（Ｓ１６０２）。受信したコマンドが演出条件の成立に基づく演出に対応するコマンドでなければ（Ｓ１６０２：Ｎ）、主制御基板９２０から受信したコマンドに応じた演出を実行する（Ｓ１６０３）。

【０８５６】
一方、主制御基板９２０から受信したコマンドが演出条件の成立に基づく演出に対応するコマンドであれば（Ｓ１６０２：Ｙ）、複数回演出抽選に当選したか否かを判定する（Ｓ１６０４）。複数回演出抽選は、複数回演出を実行するか否かを選択する抽選である。複

数回演出抽選は、複数回演出を実行する抽選結果と、複数回演出を実行しない抽選結果とを含み、複数回演出を実行する抽選結果が選択された場合を当選とし、複数回演出を実行しない抽選結果が選択された場合を非当選とする。複数回演出抽選の当選確率（すなわち、複数回演出を実行する抽選結果が選択される確率）は、例えば、略３０／１００であり、非当選確率は、略７０／１００である。

【０８５７】

複数回演出抽選に非当選であった場合（Ｓ１６０４：Ｎ）、主制御基板９２０から受信したコマンドに応じた演出を実行する（Ｓ１６０３）。一方、複数回演出抽選に当選した場合（Ｓ１６０４：Ｙ）、主制御基板９２０から受信したコマンドに応じた演出のうち、子分演出（回数補助条件が成立するまでの変動回数に応じた第２キャラクタ８０２の数が表示される演出）における第２キャラクタ８０２の数を１人減らした演出に変更して、複数回演出における第１回目の演出として実行する（Ｓ１６０５）。次に、実行した演出の内容に対応する情報を副制御基板９４０のＲＡＭの所定領域に記憶し（Ｓ１６０６）、複数回演出フラグをオンに設定する（Ｓ１６０７）。

【０８５８】

このように、複数回演出における第１回目の演出が実行された後、副制御基板９４０が次に主制御基板９２０から変動パターンコマンド等の変動演出に係るコマンドを受信した場合には、複数回演出フラグをオンに設定されているので、かかる場合（Ｓ１６０１：Ｙ）、受信したコマンドが特別図柄抽選において大当りに当選したことを示す情報を含むか否かを判定する（Ｓ１６０８）。

【０８５９】

受信したコマンドが大当りに当選したことを示す情報を含む場合（Ｓ１６０８：Ｙ）、複数回演出フラグをオフに設定し（Ｓ１６０９）、主制御基板９２０から受信したコマンドに応じた演出を実行する（Ｓ１６０３）。つまり、複数回演出における第１回目の演出が実行された後であって、当該複数回演出が完了していない状況で、特別図柄抽選において大当りに当選した場合は、複数回演出を完了させることなく、受信したコマンドに応じた演出を実行する。

【０８６０】

受信したコマンドが大当りに当選したことを示す情報を含まない場合（Ｓ１６０８：Ｎ）、内容が記憶されている、複数回演出における前回の演出（この例では第１回目の演出）の続きとして、第２キャラクタ８０２が１人増える演出を実行し（Ｓ１６１０）、複数回演出フラグをオフに設定する（Ｓ１６１１）。これにより、所定の演出条件が成立した場合には、複数回演出、すなわち、複数回（この例では２回）の特別図柄の変動表示に亘って第２キャラクタ８０２が順次増える演出を現出させることができる。

【０８６１】

所定の演出条件の成立には転落条件の成立も含まれるので、複数回演出の現出によって転落条件の成立を遊技者に示唆することができる。なお、かかる演出実行処理において、例えば、転落条件が成立した場合における複数回演出抽選の当選確率を、転落条件の成立以外の要件で演出条件が成立した場合における複数回演出抽選の当選確率（例えば、略１／１０）より大きい確率（例えば、略１／８０）に設定することにより、複数回演出の現出した場合に高確率で遊技状態の転落が発生することになるので、複数回演出の現出によって転落条件の成立を好適に遊技者に示唆することができる。

【０８６２】

以上説明したように、当該第４の演出例によれば、転落条件が成立したことで遊技状態が転落する場合には複数回演出が実行され得るので、複数回の特別図柄の変動表示による連続的な演出によって遊技状態の転落を遊技者に推測させる遊技性を提供できる。

【０８６３】

なお、当該第４の演出例においては、複数回演出が、２回の特別図柄の変動表示に亘って実行される構成としたが、３回以上の特別図柄の変動表示に亘って実行される構成であってもよい。例えば、複数回演出が、３回以上の特別図柄の変動表示に亘って実行される構

成において、特別図柄の変動表示が実行される毎に第２キャラクタ８０２が順次増えていく構成であってもよい。

【０８６４】

また、当該第４の演出例においては、複数回演出として、１種類の要素（具体的には、現出する第２キャラクタ８０２の人数）に対する変更を複数回の変動表示（特別図柄の変動表示）で行う演出を例示したが、複数種類の要素に対する各変更を複数回で行う演出としてもよい。例えば、複数回演出を、第１キャラクタ８０１が装着するハチマキ８１２の色の変更と第２キャラクタ８０２の人数の変更とを複数回の変動表示で行う演出としてもよい。

【０８６５】

例えば、演出条件の成立によって、第１キャラクタ８０１が装着するハチマキ８１２の色の色ランクが－２変更すること選択され、第２キャラクタ８０２の人数として３人が選択された場合に、複数回の特別図柄の変動表示によってハチマキ８１２の色ランクを－２変更し、第２キャラクタ８０２の現出人数を３人にする複数回演出を実行してもよい。

【０８６６】

なお、かかる場合に、複数種類の要素のうち、少なくとも１の要素（例えば、ハチマキ８１２の色）の変更と、当該少なくとも１の要素とは異なる他の要素（例えば、第２キャラクタ８０２の人数）の変更とに対して優先順位をつけ、演出条件の成立に伴う選択によって優先順位が高い方の要素（例えば、ハチマキ８１２の色）に対する変更があるか否かで複数回演出を行うか否かが決まる構成であってもよい。

【０８６７】

具体的に、例えば、演出条件の成立に伴う選択によって優先順位が高い方の要素（例えば、ハチマキ８１２の色）に対する変更がなかった場合には、複数回演出を行うことなく、優先順位が低い方の要素（例えば、第２キャラクタ８０２の人数）に対する変更を１回の変動表示（特別図柄の変動表示）で行い、一方、演出条件の成立に伴う選択によって優先順位が高い方の要素に対する変更があった場合に、当該優先順位が高い方の要素を変更させる変動表示の後に、優先順位が低い方の要素を変更させる変動表示を行う複数回演出を実行する構成であってもよい。

【０８６８】

また、かかる場合に、演出条件の成立に伴う選択によって優先順位が高い方の要素に対する変更があり、かつ、優先順位が低い方の要素に対する変更がなかった場合には、当該優先順位が高い方の要素の変更を複数回の変動表示（特別図柄の変動表示）で行う複数回演出を実行してもよい。

【０８６９】

また、当該第４の演出例においては、転落条件が成立したことで遊技状態が転落する場合に複数回演出の実行が可能である構成としたが、回数補助条件が成立するまでの変動回数が所定回数以下（例えば、１０回以下）となって、かつ、所定の演出条件が成立した場合に複数回演出の実行が可能な構成であってもよい。

【０８７０】

また、当該第４の演出例においては、複数回演出が、所定の演出条件が成立した特別図柄に係る始動入賞による特別図柄の変動表示と、その後の特別図柄に係る始動入賞による特別図柄の変動表示とによって行われる演出としたが、特別図柄に係る始動入賞に対する先読みによって、先読みされた始動入賞に対して転落条件が成立する場合に、先読みされた始動入賞による特別図柄の変動表示と、先読みされた始動入賞より前の始動入賞による特別図柄の変動表示とによって複数回演出が行われる演出である構成であってもよい。

【０８７１】

なお、図４８の演出実行処理においては、特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、複数回演出を完了させることなく、受信したコマンドに応じた演出を実行する構成としたが、特別図柄抽選において大当りに当選した場合（すなわち、受信したコマンドが大当りに当選したことを示す情報を含む場合）であっても、Ｓ１６１０，Ｓ１６１１の処理

を実行し、複数回演出における前回の演出の続きとして、第２キャラクタ８０２が１人増える演出を実行する構成としてもよい。

【０８７２】

また、当該第４の演出例においては、所定の演出条件が成立した場合に複数回演出抽選を行う構成としたが、転落条件が成立した場合に限って複数回演出抽選を行う構成としてもよい。つまり、複数回演出の実行が転落条件の成立を１００％確定する構成であってもよい。これにより、転落条件の成立を複数回演出の現出によって明示することができる。

【０８７３】

また、当該第４の演出例においては、残り時短回数に応じてリーチ残時間が変化する構成としたが、変動開始からリーチ表示が現出するまでの時間（すなわち、高速変動時間）が残り時短回数に応じて変化する構成であってもよい。例えば、残り時短回数が多いほど、高速変動時間が長くなる構成であってもよい。また、リーチ表示がされてから確定表示になるまでの時間（すなわち、リーチ演出の時間）が残り時短回数に応じて変化する構成であってもよい。例えば、残り時短回数が多いほどリーチ演出の時間が短くなる構成であってもよい。なお、高速変動時間やリーチ演出の時間が残り時短回数に応じて変化する構成においては、所定の演出条件が成立した場合にリーチ表示を含む所定時間（例えば、６０秒）の変動表示が行われる構成でとしてもよい。

【０８７４】

ここで、第７実施形態に係るパチンコ機１００の作用及び効果を説明する。

【０８７５】

第７実施形態に係るパチンコ機１００は、特別図柄の変動表示の実行回数に基づいた回数補助条件が成立した場合に有利遊技状態としての低確率時短遊技状態Ｂを発生させる制御を行う構成において、回数補助条件として、特別遊技状態が終了した後に低確率時短遊技状態Ｂへ移行するまでに実行される前記変動表示の回数が少なくとも２種以上の回数に変化し得る制御を実行可能とされている。

【０８７６】

具体的に、例えば、確変大当りによって特別遊技状態後に遊技状態が特図高確率状態である有利遊技状態へ遷移した場合には、当該遊技状態の発生から転落条件が成立するまでの期間の長短によって補助機能作動回数の成立時期が不定となるので、特別遊技状態が終了してから低確率時短遊技状態Ｂへ移行するまでに実行される前記変動表示の回数が少なくとも２種以上の回数に変化し得る。

【０８７７】

かかる構成において、本実施形態の第２の演出例のように、回数補助条件が成立して低確率時短遊技状態Ｂが開始されるまでの前記変動表示の残り回数（すなわち、回数補助条件が成立するまでの変動回数）に応じて所定の演出が実行される実行比率が異なるように構成されているので、回数補助条件が成立して低確率時短遊技状態Ｂが開始されるまでの前記変動表示の残り回数を遊技者に対して好適に示唆することができる。

【０８７８】

また、第１演出（例えば、演出Ａ）と第２演出（例えば、演出Ｂ）とを少なくとも含む２種類以上の演出があり、第１演出が実行されるか第２演出が実行されるかの実行比率が、回数補助条件が成立して低確率時短遊技状態Ｂが開始されるまでの前記変動表示の残り回数（すなわち、回数補助条件が成立するまでの変動回数）に応じて異なるように構成されているので、回数補助条件が成立して低確率時短遊技状態Ｂが開始されるまでの前記変動表示の残り回数を第１演出に対する第２演出の現出のし易さの違いによって遊技者に対して好適に示唆することができる。

【０８７９】

第７実施形態に係るパチンコ機１００は、特別遊技状態の後に移行する有利遊技状態として、通常遊技状態より所定の第１条件（例えば、電サポ、普図高確率）において有利な第１有利遊技状態（例えば、確変遊技状態、高確率時短遊技状態、潜確後時短遊技状態、低確率時短遊技状態などの時短状態の遊技状態）と、第１条件とは異なる第２条件（例えば

、特図高確率）において前記通常遊技状態より有利な第２有利遊技状態（例えば、確変遊技状態、潜確遊技状態、潜確後時短遊技状態などの確変状態の遊技状態）とが設けられた構成において、第１有利遊技状態及び第２有利遊技状態の状況に応じて所定の演出において現出する演出対象としての第１キャラクタ８０１の構成部分が異なる表示態様となり得るように構成される。

【０８８０】

ここで、第１キャラクタ８０１の構成部分として、第１有利遊技状態の残り時短回数に対応した第１構成部としての武器８１１と、第２有利遊技状態であるか否かに対応した第２構成部としてのハチマキ８１２とが、演出対象である第１キャラクタ８０１の異なる部位に設定して構成されているので、第１有利遊技状態と第２有利遊技状態の状況とを、１のキャラクタ８０１が持つ武器８１１の種類と当該キャラクタ８０１が装着するハチマキ８１２としてまとめて視認させることができる。これにより、遊技者が第１有利遊技状態と第２有利遊技状態の状況を確認するために視線を分散させることを抑制でき、遊技に集中させることができる。

【０８８１】

第７実施形態に係るパチンコ機１００は、有利遊技状態中に所定の演出条件が成立した場合に所定の表示対象が表示される演出を表示させる制御を実行する構成において、有利遊技状態が開始されて所定の演出条件が成立した場合に所定の表示対象としてハチマキ８１２が表示される場合におけるハチマキ８１２の態様と、ハチマキ８１２が表示された後に所定の演出条件が成立した場合におけるハチマキ８１２の態様とが異なる選択条件に基づいて決定される。

【０８８２】

よって、有利遊技状態が開始されて所定の演出条件が成立したことによってハチマキ８１２を表示させる場合と、ハチマキ８１２を表示させた後とで、ハチマキ８１２の態様の選択条件が異なるので、有利遊技状態が開始されて所定の演出条件が成立した場合と、その後に所定の演出条件が成立した場合とを、選択条件の違いに基づくハチマキ８１２の表示態様の変化の違いによって遊技者に好適に示唆することができる。

【０８８３】

特に、かかるパチンコ機１００においては、前記第１有利遊技状態が、普通図柄抽選において当選した場合に下始動入賞装置４３２が遊技球の進入し易い状態をとる期間（すなわち、進入規制機構４５２の開放時間）が通常遊技状態より長い時間長さとされ、特別図柄抽選の当選確率が通常遊技状態と同一確率とされる時短遊技状態であり、前記第２有利遊技状態が、普通図柄抽選において当選した場合に下始動入賞装置４３２が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第１の時間長さより長い第２の時間長さとされ、特別図柄抽選の当選確率が通常遊技状態より高くされる確変遊技状態であり、第１有利遊技状態と第２有利遊技状態とにおいて識別情報としての装飾図柄６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒが同一の態様にて変動表示可能に構成されている。

【０８８４】

このように、第１有利遊技状態と第２有利遊技状態とにおいて識別情報が同一の態様にて変動表示可能に構成されているので、識別情報（装飾図柄６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒ）では区別しにくい第１有利遊技状態および第２有利遊技状態の状況を、ハチマキ８１２の表示態様（表示されたハチマキ８１２の表示内容）によって遊技者に認識させることができる。

【０８８５】

第７実施形態に係るパチンコ機１００は、有利遊技状態中に所定の演出条件が成立した場合に所定の演出を表示手段に表示させる制御を実行する構成において、有利遊技状態中に実行され得る所定の演出として、変動表示の実行が保留された回数を表示する領域８２２に、進行中の遊技状態の状況に応じた状態情報として保留画像８２３Ｂを表示する演出を含み、１回以上の変動表示の実行が保留されている状況において所定の演出条件が成立した場合に、保留画像８２３Ｂを、前記実行が保留された変動表示によって移行する遊技状

態の状況に応じて異ならせて表示させる。よって、実行が保留された変動表示によって移行する遊技状態の状況を、領域８２２に表示された保留画像８２３Ｂの態様によって遊技者に好適に示唆することができる。

【０８８６】

第７実施形態に係るパチンコ機１００は、有利遊技状態中に所定の演出条件が成立した場合に所定の演出を表示手段に表示させる制御を実行する構成において、所定の演出として、有利遊技状態の状況に応じて変動表示の実行中において所定の表示情報（例えば、リーチ残タイマ８３１や第２キャラクタ８０２による群表示）が表示される時期を異ならせて表示させるので、所定の表示情報の表示時期によって有利遊技状態の状況を遊技者に好適に示唆することができる。

【０８８７】

第７実施形態に係るパチンコ機１００は、有利遊技状態中に所定の演出条件が成立した場合に所定の演出を表示手段に表示させる制御を実行する構成において、所定の演出として、複数回の変動表示に亘って実行される複数回演出によって段階的に所定の表示情報（例えば、子分としての第２キャラクタ８０２の数）の態様を異ならせて表示させるので、有利遊技状態中に所定の演出条件が成立したことを、複数回の変動表示に亘って所定の表示情報の態様が段階的に異なっていく演出によって遊技者に好適に示唆することができる。

【０８８８】

なお、本発明は、上記実施形態に限られることはなく、例えば、以下に記載するように変形して実施しても良い。この場合に、以下に記載する各構成を上記実施形態に対して適用しても良く、以下に記載する複数の構成を組み合わせて上記実施形態に対して適用しても良い。

【０８８９】

（１）上記実施形態のパチンコ機１００の変形例

上記実施形態においては、中央構造体４２０の左上側に前後方向（遊技者に近い側と遊技者から遠い側）に配置された球通路部６４１，６４２を設け、中央構造体４２０の右上側に前後方向に配置された球通路部６６１，６６２を設ける構成としたが、球通路部６４１，６４２のような前後方向に配置された２経路の球通路部は、中央構造体４２０の左上側のみに設ける構成であってもよく、中央構造体４２０の右上側のみに設ける構成であってもよい。また、中央構造体４２０の左上側や右上側に限らず、遊技領域内の適宜の位置に前後方向に配置された２経路の球通路部を設ける構成であってもよい。

【０８９０】

上記実施形態においては、球通路部６４２，６６２が、その一部が正面視において球通路部６４１，６６１に重なる位置に設けられる構成としたが、球通路部６４２，６６２が、球通路部６４１，６６１に対して正面視においてほぼ重なる構成であってもよい。これにより、球通路部６４１，６４２または球通路部６６１，６６２による遊技領域の面方向の占有面積を最小レベルに小さくすることができる。

【０８９１】

上記実施形態においては、球通路部６４１，６６１を、その幅方向の長さが遊技球を１つずつ通過可能な長さに構成したが、球通路部６４１，６６１における幅方向の長さは、必ずしも、遊技球を１つずつ通過可能な長さである必要はなく、幅方向に並ぶ複数の遊技球が同時に通過可能な長さであってもよい。なお、球通路部６４１，６６１における幅方向の長さを遊技球が１つずつ通過可能な長さとすることによって、球通路部６４１，６６１が遊技領域の面方向に占める領域を抑制することが可能となるので、遊技領域の中央側に中央構造体４２０などの各種構造物を配置するための領域を好適に確保することが可能となる。

【０８９２】

上記実施形態においては、前後方向に配置された球通路部６４１，６４２のうち、前側（遊技者に近い側）に設けられる球通路部６４１が、基体４０１の正面（前面）側に設けられる構成としたが、球通路部６４１が、球通路部６４２と同様に、基体４０１の背面（後

面）側に設けられる構成であってもよい。すなわち、球通路部６４１，６４２は、いずれも基体４０１の背面側において前後方向に配置された２経路の球通路部であってもよい。球通路部６６１も同様に、球通路部６６１が基体４０１の背面側に設けられる構成であってもよい。

【０８９３】

上記実施形態においては、球通路部６４２の入口６４２Ａおよび出口６４２Ｂが、いずれも、球通路部６４１に対して遊技領域の中央側（遊技領域の周縁から離れる側）に配置される構成としたが、入口６４２Ａおよび出口６４２Ｂの一方が球通路部６４１に対して遊技領域の中央側に設けられ、他方が、球通路部６４１に対して遊技領域の周縁側に設けられる構成であってもよい、また、入口６４２Ａおよび出口６４２Ｂの両方が球通路部６４１に対して遊技領域の周縁側に設けられる構成であってもよい。

【０８９４】

球通路部６６２の入口６６２Ａおよび出口６６２Ｂについても同様に、入口６６２Ａおよび出口６６２Ｂの一方が球通路部６６１に対して遊技領域の中央側に設けられ、他方が、球通路部６６１に対して遊技領域の周縁側に設けられる構成であってもよく、入口６６２Ａおよび出口６６２Ｂの両方が球通路部６６１に対して遊技領域の周縁側に設けられる構成であってもよい。

【０８９５】

上記実施形態においては、低確率時短遊技状態における普通図柄抽選の当選確率が、通常遊技状態における普通図柄抽選の当選確率と同一の状態である構成としたが、低確率時短遊技状態における普通図柄抽選の当選確率は、必ずしも、通常遊技状態における普通図柄抽選の当選確率と同一の状態である必要はなく、確変遊技状態における普通図柄抽選の当選確率より低く、かつ、通常遊技状態における普通図柄抽選の当選確率より高い状態であってもよい。

【０８９６】

上記実施形態においては、遊技盤７００（基体７２０）に、中央側開口部７１１と２つの外側開口部７１２，７１３とを備える場合について例示したが、必ずしも中央側開口部７１１に対して左右両側に外側開口部７１２，７１３を設ける必要はなく、いずれか一方又は両方の外側開口部７１２，７１３を省略してもよいし、又は中央側開口部７１１を上下や左右方向に分割して複数の開口部によって中央側開口部７１１を構成してもよい。また、複数の開口部７１１～７１３に表示される情報を必ずしも１つの表示装置の表示画像によって表示する構成とする必要はなく、各開口部７１１～７１３に対して各々表示装置を設けるなど、２以上の表示装置を用いて複数の開口部に対して情報を表示する構成としてもよい。

【０８９７】

上記第１実施形態においては、通常遊技状態において特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、当該時短ありハズレに対応する特定の組合せからなる装飾図柄が確定表示され、低確率遊技状態において特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、時短ありハズレに対応しない組合せ（すなわち、時短ありハズレに対応する特定の組合せとは異なる組合せ）の装飾図柄が確定表示される構成としたが、遊技状態が通常遊技状態であるか低確率遊技状態のような時短状態であるかにかかわらず、当該時短ありハズレに対応する特定の組合せからなる装飾図柄が確定表示される構成としてもよい。

【０８９８】

上記第１実施形態においては、低確率時短遊技状態において回数補助条件が成立しない構成としたが、低確率時短遊技状態において回数補助条件が成立する構成としてもよい。つまり、低確率時短遊技状態において、特別図柄抽選での非当選の連続回数が通算して補助機能作動回数（例えば、２９９回）に達した場合、回数補助フラグをオフに設定する構成としてもよい。これにより、低確率時短遊技状態において回数補助条件が成立した場合には、所定の終了条件が成立して低確率時短遊技状態が通常遊技状態に移行する場合に、移

行先の通常遊技状態が第２の通常遊技状態となる。なお、「所定の終了条件」としては、時短ありハズレの図柄の種類に応じた時短回数であってもよく、補助終了時短回数であってもよい。また、必ずしも回数補助フラグを設ける必要はなく、別の情報を参照して、第２の通常遊技状態であるか否かを判別してもよく、例えば、補助機能作動回数を計数するカウンタが初期値の「０」から補助機能作動回数に相当する「２９９」以下の場合と、回数補助条件が成立した「２９９」を超える場合とにより状態を判別してもよい。

【０８９９】

上記第１実施形態において、回数補助機能作動開始時および作動中（時短状態である低確率時短遊技状態中）に特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合には、当該時短ありハズレが遊技者にとって有利となるように制御する構成としてもよい。

【０９００】

例えば、回数補助条件の成立によって遷移した低確率時短遊技状態の終盤で特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、補助終了時短回数に達するまでの残りの回数と、時短ありハズレの図柄の種類に応じた時短回数とを比較し、時短ありハズレの図柄の種類に応じた時短回数の方が多ければ、時短ありハズレを有効し、それによって、その後に特別図柄の変動回数が当該時短ありハズレに応じた時短回数に達した場合に低確率時短遊技状態の終了条件が成立する構成としてもよい。これにより、低確率時短遊技状態の終了時期を、補助終了時短回数に達するまでの残りの回数と時短ありハズレに応じた時短回数との差分だけ延長することができる。

【０９０１】

また、上述したような低確率時短遊技状態において回数補助条件が成立する構成のパチンコ機１００において、通常遊技状態において特別図柄抽選において時短ありハズレが選択されたことを契機として低確率時短遊技状態に遷移した場合に、当該低確率時短遊技状態中に回数補助条件が成立した場合には、回数補助機能を作動させ、それによって、その後に特別図柄の変動回数が補助終了時短回数に達した場合に低確率時短遊技状態の終了条件が成立する構成としてもよい。これにより、低確率時短遊技状態の終了時期を、時短ありハズレに応じた時短回数に達するまでの残りの回数と補助終了時短回数との差分だけ延長することができる。

【０９０２】

上記第１実施形態において、低確率時短遊技状態は、回数補助機能が作動した場合と、時短ありハズレが選択された場合とにおいて移行し、いずれの場合においても、同一の特図変動時間で変動表示が実行される場合について説明したが、回数補助機能が作動した場合と時短ありハズレが選択された場合等、低確率時短遊技状態への移行の種類（契機）によって特図変動時間が異なるようにしてもよいし、時短ありハズレが選択された場合における時短回数の多少によって特図変動時間が異なるようにしてもよい。例えば、回数補助機能が作動した場合は、時短ありハズレが選択された場合より特図変動時間が短くなるように制御してもよく、また、時短ありハズレが選択された場合において時短回数が多くて長い場合の方が、少なくて短い場合より特図変動時間が短くなるように制御してもよく、回数補助機能が作動した場合と時短ありハズレが選択された場合とのうち時短回数の多い順に、特図変動時間が短くなるように（又は長くなるように）特図変動時間を設定してもよい。この場合に、実行される回数が少ない（又は確率が低い）低確率時短遊技状態（例えば、回数補助機能が作動した場合）は、実行される回数が多い（又は確率が高い）低確率時短遊技状態（例えば、時短ありハズレが選択された場合）より特図変動時間が短くなるように制御してもよく、これにより、稀に発生する遊技状態を短時間で消化されやすくして、遊技状態の稀少性を高めることができる。

【０９０３】

また、低確率時短遊技状態への移行の種類（契機）に応じて複数の特図変動時間を設定する場合には、その設定された１または複数の特図変動時間が、確変遊技状態や確変後時短遊技状態の少なくとも一部における特図変動時間と同一となるように設定することが好ましい。これにより、特別図柄に係る制御の一部を低確率時短遊技状態と確変遊技状態と確

変後時短遊技状態とにおいて共通化し易くすることができる。例えば、確変遊技状態や確変後時短遊技状態へ移行した場合に、回数補助機能が作動して移行した低確率時短遊技状態と同一の特図変動時間となるように制御をするようにしてもよい。

【０９０４】

また、確変遊技状態や確変後時短遊技状態についても、低確率時短遊技状態と同様に特図変動時間として複数の時間を設定し、大当りのラウンド数などの当選の種別に応じて特図変動時間が変化するようにしてもよく、この場合に、大当りのラウンド数が高いほど特図変動時間を短くしてもよいし、実行される回数が少ない（又は確率が低い）種別の大当りほど特図変動時間を短くしてもよく、２種以上の特図変動時間を低確率時短遊技状態と確変遊技状態（又は確変後時短遊技状態）とにおいて同一の時間に設定することは好ましい。

【０９０５】

上記第１実施形態において、第１の通常遊技状態と、第２の通常遊技状態とにおいて、装飾図柄表示装置４７９に表示される変動表示における演出の内容を異ならせるようにしてもよく、例えば、第１の通常遊技状態では表示されることのないキャラクタ等の所定の演出が第２の通常遊技状態において表示されるようにしてもよい。また、第１の通常遊技状態と、第２の通常遊技状態とにおいて、時短ありハズレが選択される確率を異ならせてもよく、例えば、第２の通常遊技状態の方が第１の通常遊技状態よりも時短ありハズレが選択され易い高確率となるように構成してもよい。また、第１の通常遊技状態と、第２の通常遊技状態とにおいて、時短ありハズレが選択された場合の時短回数（又は時短回数の期待値）が異なるようにしてもよく、例えば、第２の通常遊技状態の方が第１の通常遊技状態よりも時短ありハズレが選択された場合の時短回数が長くなるように構成してもよい。

【０９０６】

（２）第３実施形態のパチンコ機１００の変形例

上記第３実施形態においては、当り経由潜確後時短遊技状態における普通図柄抽選の当選確率が、通常遊技状態における普通図柄抽選の当選確率と同一の状態である構成としたが、当り経由潜確後時短遊技状態における普通図柄抽選の当選確率は、必ずしも、通常遊技状態における普通図柄抽選の当選確率と同一の状態である必要はなく、確変遊技状態における普通図柄抽選の当選確率より低く、かつ、通常遊技状態における普通図柄抽選の当選確率より高い状態であってもよい。

【０９０７】

上記第３実施形態においては、当り経由潜確後時短遊技状態における特別図柄抽選の当選確率が、確変遊技状態における特別図柄抽選の当選確率と同一の状態である構成としたが、当り経由潜確後時短遊技状態における特別図柄抽選の当選確率は、必ずしも、確変遊技状態における特別図柄抽選の当選確率と同一の状態である必要はなく、通常遊技状態における特別図柄抽選の当選確率より高く、かつ、確変遊技状態における特別図柄抽選の当選確率より低い状態であってもよい。

【０９０８】

上記第３実施形態においては、当り経由潜確後時短遊技状態は、普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構４５２の開放時間の総計が、低確率時短遊技状態における同開放時間の総計より長い時間長さとなるよう構成したが、当り経由潜確後時短遊技状態における普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構４５２の開放時間の総計が、低確率時短遊技状態における同開放時間の総計より短い時間長さであってもよく、当り経由潜確後時短遊技状態における普通図柄抽選に当選した場合における下進入規制機構４５２の開放時間の総計と低確率時短遊技状態における同開放時間の総計とが同じ時間長さであってもよい。この場合には、低確率時短遊技状態と当り経由潜確後時短遊技状態とにおける下進入規制機構４５２の動作による有利な程度を近づけることができる。よって、異なる有利遊技状態であっても当選までに必要な遊技球の消費量には大きな差がなく均等に近づけることができ、遊技球の消費量を複数種類の有利遊技状態において少なく抑えた遊技性を提供することができる。

【０９０９】
上記第３実施形態においては、当り経由潜確後時短遊技状態が、特別遊技状態の後に発生する潜伏確変遊技状態を経由して発生する場合を例示したが、当該当り経由潜確後時短遊技状態に代えて、または、当該当り経由潜確後時短遊技状態に加えて、特別遊技状態後に、普通図柄抽選の抽選確率、特別図柄抽選の抽選確率、および普通図柄の変動時間が当り経由潜確後時短遊技状態と同一に制御される時短遊技状態へ移行する構成としてもよい。
【０９１０】
上記第３実施形態においては、発生可能な有利遊技状態として５種類の有利遊技状態（すなわち、特別遊技状態、確変遊技状態、低確率時短遊技状態、当り経由時短遊技状態、潜伏確変遊技状態、および当り経由潜確後時短遊技状態）を例示したが、これら５種類の有利遊技状態の一部を省略する構成であってもよい。例えば、発生可能な有利遊技状態が、特別遊技状態と、通常遊技状態後に発生する低確率時短遊技状態に相当する時短遊技状態と、特別遊技状態後に発生する当り経由時短遊技状態に相当する時短遊技状態との３種類であってもよく、特別遊技状態と、特別遊技状態後に発生する潜伏確変遊技状態に相当する時短遊技状態と、潜伏確変遊技状態後に発生する当り経由時短遊技状態に相当する時短遊技状態との３種類であってもよい。
【０９１１】
上記第３実施形態においては、潜伏確変遊技状態において回数補助機能が作動しない構成としたが、回数補助機能が潜伏確変遊技状態中に作動可能であるよう構成してもよい。つまり、潜伏確変遊技状態中に、特別図柄抽選により選択された非当選の連続回数が所定の回数に達した場合に、回数補助条件が成立し、当該非当選に対応する変動表示の終了後に、潜伏確変遊技状態から当り経由潜確後時短遊技状態へ遷移する。なお、潜伏確変遊技状態は、特別図柄抽選における当選確率が特図高確率状態であり、特図低確率状態である通常遊技状態に比べて特別図柄抽選において大当りに当選し易いので、潜伏確変遊技状態において回数補助機能を作動させるための特別図柄の変動表示の回数（つまり、補助機能作動回数）が、通常遊技状態における補助機能作動回数より少なく設定することが好ましい。
【０９１２】
上記第３実施形態においては、特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、遊技状態が通常遊技状態であるか低確率遊技状態のような時短状態であるかにかかわらず、当該時短ありハズレに対応する特定の組合せからなる装飾図柄が装飾図柄表示装置４７９に確定表示される構成としたが、時短状態中に特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、時短ありハズレに対応しない組合せ（すなわち、時短ありハズレに対応する特定の組合せとは異なる組合せ）の装飾図柄が確定表示される構成であってもよい。
【０９１３】
上記第３実施形態においては、第１実施形態と同様、低確率時短遊技状態において回数補助条件が成立しない構成としたが、低確率時短遊技状態において回数補助条件が成立する構成としてもよい。つまり、低確率時短遊技状態において、特別図柄抽選での非当選の連続回数が通算して補助機能作動回数（例えば、２９９回）に達した場合、回数補助フラグをオフに設定する構成としてもよい。これにより、低確率時短遊技状態において回数補助条件が成立した場合には、所定の終了条件が成立して低確率時短遊技状態が通常遊技状態に移行する場合に、移行先の通常遊技状態が第２の通常遊技状態となる。なお、「所定の終了条件」としては、時短ありハズレの図柄の種類に応じた時短回数であってもよく、補助終了時短回数であってもよい。
【０９１４】
上記第３実施形態において、回数補助機能作動開始時および作動中（時短状態である低確率時短遊技状態中）に特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合には、当該時短ありハズレが遊技者にとって有利となるように制御する構成としてもよい。
【０９１５】

例えば、回数補助条件の成立によって遷移した低確率時短遊技状態の終盤で特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、補助終了時短回数に達するまでの残りの回数と、時短ありハズレの図柄の種類に応じた時短回数とを比較し、時短ありハズレの図柄の種類に応じた時短回数の方が多ければ、時短ありハズレを有効し、それによって、その後に特別図柄の変動回数が当該時短ありハズレに応じた時短回数に達した場合に低確率時短遊技状態の終了条件が成立する構成としてもよい。これにより、低確率時短遊技状態の終了時期を、補助終了時短回数に達するまでの残りの回数と時短ありハズレに応じた時短回数との差分だけ延長することができる。

【０９１６】

また、上述したような低確率時短遊技状態において回数補助条件が成立する構成のパチンコ機１００において、通常遊技状態において特別図柄抽選において時短ありハズレが選択されたことを契機として低確率時短遊技状態に遷移した場合に、当該低確率時短遊技状態中に回数補助条件が成立した場合には、回数補助機能を作動させ、それによって、その後に特別図柄の変動回数が補助終了時短回数に達した場合に低確率時短遊技状態の終了条件が成立する構成としてもよい。これにより、低確率時短遊技状態の終了時期を、時短ありハズレに応じた時短回数に達するまでの残りの回数と補助終了時短回数との差分だけ延長することができる。

【０９１７】

（３）第４実施形態のパチンコ機１００の変形例

上記第４実施形態においては、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に、装飾図柄が変動表示後に確定表示されるタイミングで、各図柄列６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒに表示される各装飾図柄の内容を視認不可能または視認困難にする構成について例示した。それに代えて、または、それに加えて、低確率時短遊技状態以外の時短状態の遊技状態（確変遊技状態、当り経由時短遊技状態、当り経由潜確後時短遊技状態）において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合にも同様に、装飾図柄が変動表示後に確定表示されるタイミングで、各図柄列６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒに表示される各装飾図柄の内容を低確率時短遊技状態の場合と同様に視認不可能または視認困難にする構成にしてもよい。

【０９１８】

上記第４実施形態においては、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選（第１特別図柄、第２特別図柄）が実行される毎に時短回数増加抽選または時短終了抽選を実行する構成について例示した。それに代えて、または、それに加えて、低確率時短遊技状態以外の時短状態の遊技状態（確変遊技状態、当り経由時短遊技状態、当り経由潜確後時短遊技状態）において特別図柄抽選によって時短ありハズレが選択された場合に時短回数増加抽選または時短終了抽選の少なくとも一方を低確率時短遊技状態の場合と同様に実行する構成としてもよい。

【０９１９】

上記第４実施形態においては、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選による非当選の連続回数が所定の時短回数に達した場合に遊技状態が通常遊技状態へ移行する構成としたが、時短終了抽選に当選した場合に遊技状態が通常遊技状態へ移行する構成を備える場合には、時短回数による低確率時短遊技状態の終了条件を設けない構成としてもよい。

【０９２０】

上記第４実施形態においては、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選（第１特別図柄、第２特別図柄）が実行される毎に、低確率時短遊技状態における時短回数を増加させるか否かを選択する抽選である時短回数増加抽選を実行する構成について説明したが、時短回数増加抽選に代えて、または、時短回数増加抽選に加えて、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選が実行される毎に、低確率時短遊技状態における時短回数を減少させるか否かを選択する抽選である時短回数減少抽選を実行する構成としてもよい。当該時短回数減少抽選に当選した場合に時短回数を所定の回数（例えば、５０回）分減少させる構成としてもよい。

【０９２１】
また、時短回数増加抽選や時短回数減少抽選に代えて、または、時短回数増加抽選や時短回数減少抽選に加えて、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選が実行される毎に、低確率時短遊技状態における時短回数を変化させるか否かを選択する抽選である時短回数変化抽選を実行する構成としてもよい。当該時短回数変化抽選は、その抽選結果として、時短回数を所定の回数だけ増加させる抽選結果と、時短回数を所定の回数だけ減少させる抽選結果と、時短回数を変化させない抽選結果とを含む抽選である。
【０９２２】
なお、低確率時短遊技状態において特別図柄抽選が実行される毎に実行される抽選において、時短回数を増加させる抽選結果（例えば、時短回数増加抽選による当選、時短回数変化抽選において時短回数を増加させる抽選結果）が選択された場合と、時短回数を増減少させる抽選結果（時短回数減少抽選における当選、時短回数変化抽選において時短回数を減少させる抽選結果）が選択された場合、または、時短回数を減少させない抽選結果（時短回数増加抽選における非当選、時短回数減少抽選における非当選、時短回数変化抽選において時短回数を変化させない抽選結果）が選択された場合とで、各図柄列６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒの背景の色などによる装飾図柄の変動表示における演出を各々異ならせる構成としてもよい。これにより、遊技者は、前者の場合と後者の場合とを装飾図柄の変動表示における演出によって区別して推測することができるので、例えば、低確率時短状態における時短回数が減るまたは変化しないにもかかわらず、時短回数が増えると遊技者が誤認することを好適に抑制できる。
【０９２３】
上記第４実施形態においては、時短回数変化抽選が、時短回数変化抽選を行うために設けられた専用のカウンタ（時短回数変化抽選カウンタ）の値によって行われる構成としたが、時短回数変化抽選が、特別図柄抽選を行うためのカウンタ（特別図柄に係る当選乱数カウンタ）等の従来のパチンコ機１００が備えるカウンタの値によって行われる構成としてもよい。例えば、当選乱数カウンタの値の中に、継続結果に対応する値と、増加結果に対応する値と、終了結果に対応する値とを設け、低確率時短遊技状態において当選乱数カウンタの値を参照することによって時短回数変化抽選を行う構成としてもよい。
【０９２４】
上記第４実施形態においては、特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、遊技状態が通常遊技状態であるか低確率遊技状態のような時短状態であるかにかかわらず、当該時短ありハズレに対応する特定の組合せからなる装飾図柄が装飾図柄表示装置４７９に確定表示される構成としたが、時短状態中に特別図柄抽選において時短ありハズレが選択された場合には、時短ありハズレに対応しない組合せ（すなわち、時短ありハズレに対応する特定の組合せとは異なる組合せ）の装飾図柄が確定表示される構成であってもよい。
【０９２５】
上記第４実施形態において、潜伏確変遊技状態から電サポがある時短機能が付加される場合として、潜伏確変遊技状態からの特別図柄抽選（第１特別図柄、第２特別図柄）に当選して遊技者が賞球を獲得できないように大入賞装置４３３が短時間の開放動作を行ってから確変遊技状態へ移行する突確大当りを含むようにしてもよい。この場合には、突確大当りによって時短機能が付加された遊技状態（確変遊技状態）と、時短ありハズレによって時短機能が付加された遊技状態（当り経由潜確後時短遊技状態）とへの移行の際の変動表示の内容や移行後の遊技状態を次のように構成してもよい。例えば、遊技状態が移行する際の変動表示の内容は、別々の演出内容としてもよいが、変動表示の内容として、いずれも同一の内容として演出内容も途中まで同一とし、大入賞装置の作動有無を含む時間中に、いずれの状態であるかを遊技者が識別可能に、例えば、「当選高確率」や「期待大」などの文字を表示してもよい。
【０９２６】
また、確変遊技状態と当り経由潜確後時短遊技状態とにおいては、特図変動時間を同一と

してもよいが、異なるように設定することが好ましく、一方（例えば、当り経由潜確後時短遊技状態）が他方（例えば、確変遊技状態）の半分以下とすることが、遊技状態の差異を明確化できて好ましく、特図変動時間が短い遊技状態において１回の普通図柄抽選によって開放される時間長さの期待値が長くなるように制御することが好ましい。また、確変遊技状態と当り経由潜確後時短遊技状態とに移行する際に選択される変動表示の時間の決定の制御の少なくとも一部を共通化してもよく、例えば、変動表示の時間の選定の制御は同一の選定条件を用いてもよい。

【０９２７】

（４）第５実施形態のパチンコ機１００の変形例

上記第５実施形態においては、遊技球が進入した場合に特別図柄の始動入賞が発生する入賞領域である球通路部６２２に対する上流側に可動片４５２Ａ，４５２Ｂが設けられる構成とした。可動片４５２Ａ，４５２Ｂに対する下流側に設けられた入賞領域は、遊技球が進入した場合に付与される特典が必ずしも特別図柄の始動入賞である必要はなく、例えば、賞球や遊技状態の遷移等、他の特典であってもよい。例えば、大入賞装置４３３の進入規制機構４５３が可動片４５２Ａ，４５２Ｂと同様の可動片を備える構成とし、大入賞装置４３３の可動片４５２Ａ，４５２Ｂの動作パターンとして短開放パターンと長開放パターンとを主制御基板９２０に設定するようにしてもよく、かかる構成においても、第５実施形態のパチンコ機１００と同様、大入賞装置４３３の入賞口（入賞領域）へ遊技球を好適に誘導することができる。

【０９２８】

上記第５実施形態においては、防振シート６２５Ａ，６２５Ｂおよび通路構成壁４１３を短時間進入抑制手段として設ける構成としたが、防振シート６２５Ａ，６２５Ｂまたは通路構成壁４１３のいずれか一方を短時間進入抑制手段として設ける構成であってもよい。なお、短時間進入抑制手段は必ずしも必要でなく、短時間進入抑制手段を設けない構成であってもよい。

【０９２９】

また、短時間進入抑制手段としては、上記第５実施形態において例示した防振シート６２５Ａ，６２５Ｂや通路構成壁４１３の形態である必要は必ずしもなく、他の形態であってもよい。他の形態の短時間進入抑制手段としては、例えば、可動片４５２Ａ，４５２Ｂの内側面に設けた溝であって、遊技球を蛇行させながら上流側から下降側へ案内可能な溝（例えば、前後方向または上下方向に蛇行しつつ上流側から下流側へ延びる溝）であってもよい。可動片４５２Ａ，４５２Ｂの内側面が受けた（当該内側面により拾われた）遊技球が蛇行しながら開口６２１へ向かって流下するので、蛇行によって遊技球の移動距離が増えた分だけ、可動片４５２Ａ，４５２Ｂにより拾われた遊技球が開口６２１（球通路部６２２）に進入するまでに要する時間を遅らせることができる。

【０９３０】

また、他の形態の短時間進入抑制手段としては、可動片４５２Ａ，４５２Ｂの内側面に設けた突起であって、遊技球を蛇行させながら上流側から下降側へ案内可能な突起であってもよい。例えば、当該内側面における前方側に上流側から下流側に向かって列状に配置した複数の突起を設けるとともに、当該内側面における後方側（奥側）に上流側から下流側に向かって列状に配置した複数の突起を設ける構成であってもよい。

【０９３１】

なお、上述した溝や突起などの他の短時間進入抑制手段は、第５実施形態において例示した防振シート６２５Ａ，６２５Ｂや通路構成壁４１３の少なくとも一方に代えて、または、加えて設けてもよい。また、防振シート６２５Ａ，６２５Ｂに上述した溝や突起に対応する溝や突起を設ける構成であってもよい。

【０９３２】

また、上記第５実施形態においては、通路構成壁４１３により形成される各経路が可動片４５２Ａ，４５２Ｂの内側面に対して垂直に近い角度で遊技球が接触（衝突）する場合を例示したが、これらの各経路が可動片４５２Ａ，４５２Ｂの内側面に沿う向きで遊技球を

下始動入賞装置４３２に進入させる（可動片４５２Ａ，４５２Ｂへ遊技球を進入させる）構成であってもよい。
【０９３３】
また、短時間進入抑制手段の構成として、上記の構成に限らず、上記の構成に代えて、又は、上記の構成に加えて他の構成を含むようにしてもよく、例えば、可動片４５２Ａ，４５２Ｂの内側面に磁石を設けて可動片４５２Ａ，４５２Ｂの内側面に下側を支持された遊技球が第１通路Ｒ１にて一時停止し得る構成とし、複数個の遊技球が第１通路Ｒ１を進行した場合に先行していた遊技球が開口６２１に到達するように構成してもよい。
【０９３４】
また、上記第５実施形態においては、可動片４５２Ａ，４５２Ｂが回動動作によって第１通路Ｒ１の入口部分を開放することにより進入許容姿勢となり、第１通路Ｒ１の入口部分を閉鎖することにより進入禁止姿勢となる構成について説明したが、可動片４５２Ａ，４５２Ｂは他の構成としてもよく、例えば、前後方向等の直動動作（スライド動作）によって進入許容姿勢と進入禁止姿勢とが切り替わるようにしてもよい。
【０９３５】
（５）第６実施形態のパチンコ機１００の変形例
上記第６実施形態においては、低確率時短遊技状態Ｂに対しては、演出条件の成立によって参照される演出テーブルを設けない構成としたが、低確率時短遊技状態Ｂに対しても、補助終了時短回数における残り回数（すなわち、補助終了時短回数から、低確率時短遊技状態Ｂにおいて実行された特別図柄の変動表示の実行回数を引いた回数）に対し、変動回数演出条件が成立した場合に表示可能な演出が対応づけられている演出テーブルを準備して、演出条件が成立した場合に、当該演出テーブルを参照して、補助終了時短回数における残り回数に応じた演出を実行する構成としてもよい。
【０９３６】
また、上記第６実施形態においては、電サポがない非時短状態である潜伏確変遊技状態には時短回数が設定されない構成としたが、潜伏確変遊技状態に対し、特図高確率状態を維持しつつ連続して実行される特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の変動表示の上限回数を、時短状態における時短回数と同様に設ける構成とし、潜伏確変遊技状態において特別図柄抽選に連続して非当選となった回数が当該上限回数に達した場合に、潜伏確変遊技状態が終了して、通常遊技状態（より詳細には、第１の通常遊技状態）へ遊技状態が遷移する構成としてもよい。
【０９３７】
また、上記第６実施形態において記載されている大当りの種類は、必ずしも全ての種類を設定する必要はなく、一部の大当りの種類のみを有する構成としてもよく、また、有利遊技状態についても全ての種類を設定する必要はなく、一部の種類のみを有する構成であってもよいし、上記第６実施形態において記載されている大当りの種類や、有利遊技状態について、他の大当りの種類や有利遊技状態が付加されてもよく、例えば、潜伏確変遊技状態として、上記代６実施形態に記載されている潜伏確変遊技状態に代えて、特別図柄に係る変動表示によって小当りに当選することで賞球を獲得して１ゲームあたりの球減少が発生しなかったり、次第に増加することとなる潜伏確変遊技状態を付加するようにしてもよい。
【０９３８】
また、上記第６実施形態において記載されている変動回数演出の種類は、必ずしも全ての種類（演出Ａ～演出Ｅ）を設定する必要はなく、一部の種類（例えば、１種類や２種類）のみが選択される構成としてもよく、または、更に多くの種類（例えば、６種類や７種類）が選択され得る構成であってもよく、また、残り時短回数の区分についても、上記第６実施形態において記載されている区分に限らず、更に多くの種類に区分してもよく、また、残り時短回数の上限（例えば、５０回）や下限（例えば、１回）の数値についても１つの区分における数値の範囲の広さ（例えば、５０回）についても上記に限らず他の数や数値の範囲の広さ（例えば、２０回）としてもよい。また、変動回数演出の選択の割合につ

いても、１つの区分の残り時短回数（例えば、１～５０回）において１種類の演出のみを選択する区分があってもよいし、全く演出が選択されない区分があってもよいし、３種類以上の演出が選択され得る区分があってもよい。

【０９３９】

（６）本発明を上記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良い。例えば、一度大当りすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当り状態が発生するまで、大当り期待値が高められるようなパチンコ機として実施しても良い。また、大当り図柄が表示された後に、所定の領域に球が入賞す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として実施しても良い。また、球が循環する封入式のパチンコ機に実施しても良い。さらに、パチンコ機以外にも、アレンジボール型パチンコ、雀球等の各種遊技機として実施するようにしても良い。また、パチンコ機に限定されることはなく、スロットマシンに適用しても良く、パチンコ機とスロットマシンとを融合した形式のパロット等の遊技機に適用しても良い。

【０９４０】

＜上記実施形態から抽出される発明＞

以下、上記した実施形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて課題及び効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記各実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。また、各特徴に記載した用語の意味や例示等は、同一の文言にて記載した他の特徴に記載した用語の意味や例示として適用しても良い。

【０９４１】

＜特徴１０＞

遊技球を発射する発射手段（発射装置３３０）によって発射された遊技球が流下する遊技領域と、前記遊技領域に進入した遊技球を前記遊技領域の入口に近い側と当該入口から離れた側とに振り分け可能な振分部（中央構造体４２０）と、を備えた遊技機であって、

前記振分部によって前記入口に近い側に振り分けられた遊技球が流下可能な第１球通路（球通路部６４１）と、

前記振分部によって前記入口に近い側に振り分けられた遊技球が流下可能であって、前記第１球通路に対して遊技者から遠い奥側に少なくとも一部が設けられ、かつ、前記第１球通路に対して前記奥側に重なる区間が設けられた第２球通路（球通路部６４２）と、を備え、

前記第１球通路を遊技球が流下するか、前記第２球通路を遊技球が流下するかを遊技者が選択可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【０９４２】

＜特徴１１＞

遊技球を発射する発射手段（発射装置３３０）によって発射された遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技機であって、

前記遊技領域に進入した遊技球が流下可能な第１球通路（球通路部６４１）と、

前記第１球通路に対して遊技者から遠い奥側に少なくとも一部が設けられ、かつ、前記第１球通路に対して前記奥側に重なる区間が設けられた第２球通路（球通路部６４２）と、を備え、

前記第１球通路を遊技球が流下するか、前記第２球通路を遊技球が流下するかを遊技者が選択可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【０９４３】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。遊技領域には、遊技球が流下可能な遊技領域の他に、装飾的な図柄による変動表示やキャラクタなどを用いた演出を表示可能な表示装置や、演出用の可動役物や、中央構造体などの装飾的な構造体など

、遊技者の目を楽しませるための各種構造物が、遊技者が正面側からその少なくとも一部を視認可能に配置される。

【０９４４】

しかしながら、遊技領域は限られた領域であるため、当該領域を好適に活用する上で未だ改良の余地がある可能性があった。

【０９４５】

これに対し、特徴１０及び特徴１１に記載の遊技機によれば、遊技領域を好適に活用可能な遊技機を提供することができる。すなわち、遊技領域に進入した遊技球を当該遊技領域の入口に近い側と当該入口から離れた側とに振り分け可能な振分部を備えた遊技機において、当該振分部によって遊技領域の入口に近い側に振り分けられた遊技球が流下可能な球通路として第１球通路および第２球通路が設けられている。

【０９４６】

第２球通路は、第１球通路に対して遊技者から遠い奥側に少なくとも一部が設けられ、かつ、第１球通路に対して奥側に重なる区間が設けられているので、第２球通路が、遊技領域（遊技盤における正面側の領域）において第１球通路と並べて設けられている場合に比べて、当該遊技領域における球通路の占有面積を抑制でき、その分、表示装置や可動役物や装飾的な構造体などの各種構造物を配置するための領域を確保することが可能となる。

【０９４７】

なお、特徴１０及び特徴１１に記載の遊技機において「前記振分部によって前記入口に近い側に振り分けられた遊技球が流下可能な第１球通路」は、必ずしも、遊技領域の正面側（すなわち、遊技者に近い面の側）に設けられた球通路である必要はなく、遊技領域の裏面側（すなわち、遊技者から離れた面の側）に設けられて、振分部によって前記入口に近い側に振り分けられた遊技球が遊技領域内に貫通形成された開口を通って流下可能な球通路であってもよい。

【０９４８】

＜特徴２０＞

遊技球を発射する発射手段（発射装置３３０）によって発射された遊技球が流下する遊技領域と、前記遊技領域に進入した遊技球を前記遊技領域の入口に近い側と当該入口から離れた側とに振り分け可能な振分部（中央構造体４２０）と、を備えた遊技機であって、

前記振分部によって前記入口に近い側に振り分けられた遊技球が流下可能な球通路であって、当該球通路の少なくとも一部が当該遊技領域の周縁に対して遊技球１個分より近い領域と正面視において重なるよう設けられた第１球通路（球通路部６４１，６６１）を備え、

前記第１球通路を遊技球が流下するか、前記第１球通路とは別の球通路を遊技球が流下するかを遊技者が選択可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【０９４９】

＜特徴２１＞

遊技球を発射する発射手段（発射装置３３０）によって発射された遊技球が流下する遊技領域を備えた遊技機であって、

前記遊技領域に進入した遊技球が流下可能な第１球通路であって、当該第１球通路における少なくとも一部の通路部分の少なくとも一部が当該遊技領域の周縁に対して遊技球１個分より近い領域と正面視において重なるよう設けられた第１球通路（球通路部６４１，６６１）と、

前記遊技領域に進入した遊技球が流下可能な第２球通路であって、前記第１球通路に対して遊技者から遠い奥側に少なくとも一部が設けられ、かつ、前記第１球通路に対して前記奥側に重なる区間が設けられた第２球通路（球通路部６４２，６６２）と、を備え、

前記第１球通路を遊技球が流下するか、前記第２球通路を遊技球が流下するかを遊技者が選択可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【０９５０】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、

通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。遊技領域には、遊技球が流下可能な遊技領域の他に、装飾的な図柄による変動表示やキャラクタなどを用いた演出を表示可能な表示装置や、演出用の可動役物や、中央構造体などの装飾的な構造体など、遊技者の目を楽しませるための各種構造物が、遊技者が正面側からその少なくとも一部を視認可能に配置される。

【０９５１】

しかしながら、遊技領域は限られた領域であるため、当該領域を好適に活用する上で未だ改良の余地がある可能性があった。

【０９５２】

これに対し、特徴２０及び特徴２１に記載の遊技機によれば、遊技領域を好適に活用可能な遊技機を提供することができる。すなわち、遊技領域に進入した遊技球が流下可能な球通路として第１球通路および第２球通路が設けられている。第１球通路および第２球通路のうち、第２球通路は、第１球通路に対して遊技者から遠い奥側に少なくとも一部が設けられ、かつ、第１球通路に対して奥側に重なる区間が設けられているので、第２球通路が、遊技領域（遊技盤における正面側の領域）において第１球通路と並べて設けられている場合に比べて、当該領域における球通路の占有面積を抑制でき、その分、表示装置や可動役物や装飾的な構造体などの各種構造物を配置するための領域を確保することが可能となる。

【０９５３】

また、第１球通路は、その少なくとも一部の通路部分の少なくとも一部が遊技領域の周縁に対して遊技球１個分より近い領域と正面視において重なるよう設けられている。したがって、２経路の球通路（第１球通路、第２球通路）が遊技領域の周縁側に設けられているので、遊技球が単調な流下経路で流下することを抑制しつつ、遊技領域の中央側に表示装置や可動役物や装飾的な構造体などの各種構造物を配置するための領域を確保することが可能となる。

【０９５４】

なお、特徴２０及び特徴２１に記載の遊技機において「遊技領域に進入した遊技球が流下可能な」は、必ずしも、遊技領域の正面側（すなわち、遊技者に近い面の側）に設けられた球通路である必要はなく、遊技領域の裏面側（すなわち、遊技者から離れた面の側）に設けられて、遊技領域に進入した遊技球が当該遊技領域内に貫通形成された開口を通って流下可能な球通路であってもよい。

【０９５５】

＜特徴３０＞

遊技球が進入した場合に所定の第１抽選（普通図柄抽選）が行われる第１始動部（始動装置４３６Ａ，４３６Ｂ）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選（特別図柄抽選）が行われる第２始動部（下始動入賞装置４３２）と、

該第２始動部に遊技球が進入した場合に変動表示を行い、該変動表示の後に前記第２抽選の結果に対応した結果情報を表示可能な表示手段（装飾図柄表示装置４７９）と、

該表示手段における表示の制御を実行する表示制御手段（副制御基板９４０）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置４３３）と、

前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、を備え

前記遊技状態として、

前記第２抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、

前記第１抽選での当選確率が所定の第１確率とされるとともに、前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第１の時間長さとされた通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と、
前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第１の時間長さより長い第２の時間長さとされた第１の有利遊技状態（確変遊技状態）と、
前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第２の時間長さより長い第３の時間長さとされた第２の有利遊技状態（低確率時短遊技状態）と、が設けられていることを特徴とする遊技機。
【０９５６】
＜特徴３１＞
遊技球が進入した場合に所定の第１抽選（普通図柄抽選）が行われる第１始動部（始動装置４３６Ａ，４３６Ｂ）と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選（特別図柄抽選）が行われる第２始動部（下始動入賞装置４３２）と、
該第２始動部に遊技球が進入した場合に変動表示を行い、該変動表示の後に前記第２抽選の結果に対応した結果情報を表示可能な表示手段（装飾図柄表示装置４７９）と、
該表示手段における表示の制御を実行する表示制御手段（副制御基板９４０）と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置４３３）と、
前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、を備え
前記遊技状態として、
前記第２抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、
前記第１抽選での当選確率が所定の第１確率とされるとともに、前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第１の時間長さとされた通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と、
前記第１抽選での当選確率が前記第１確率より高い所定の第２確率とされるとともに、前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第１の時間長さより長い第２の時間長さとされた第１の有利遊技状態（確変遊技状態）と、
前記第１抽選での当選確率が前記第１確率、または、前記第２確率より低い所定の確率とされるとともに、前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第２の時間長さより長い第３の時間長さとされた第２の有利遊技状態（低確率時短遊技状態）と、が設けられていることを特徴とする遊技機。
【０９５７】
従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。この種の遊技機においては、通常遊技状態と当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な有利遊技状態とを発生可能とし、遊技の進行に伴って成立する条件に応じて通常遊技状態と有利遊技状態とを切り替え可能に構成することで遊技の多様化が図られている。
【０９５８】
しかしながら、通常遊技状態と有利遊技状態とを発生可能に構成された遊技機の構成について未だ改良の余地がある可能性があった。
【０９５９】
これに対し、特徴３０及び特徴３１に記載の遊技機によれば、遊技者にとって有利な複数

種類の有利遊技状態を好適に発生させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、遊技球が進入した場合に所定の第１抽選が行われる第１始動部と、遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選が行われる第２始動部とが設けられており、第２始動部に遊技球が進入した場合には、表示手段において、変動表示が行われるともに、該変動表示の後に第２抽選の結果に対応した結果情報が表示される。遊技状態制御手段は、第２始動部における遊技球の進入し易さと、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を実行する。

【０９６０】

かかる遊技機において、遊技状態制御手段により発生可能な遊技状態として、第２抽選において当選した場合に発生して、可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態と、第１抽選での当選確率が所定の第１確率とされるとともに、第１抽選において当選した場合に第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第１の長さとされた通常遊技状態と、第１抽選での当選確率が前記第１確率より高い所定の第２確率とされるとともに、第１抽選において当選した場合に第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第１の時間長さより長い第２の時間長さとされた第１の有利遊技状態とが設けられることに加え、他の有利遊技状態として、第１抽選での当選確率が前記第１確率、または、前記第２確率より低い所定の確率とされるとともに、第１抽選において当選した場合に第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第２の時間長さより長い第３の時間長さとされた第２の有利遊技状態とが設けられている。これにより、当選確率を異ならせつつ、遊技球の進入し易い状態をとる全体の期間長さは大きく異ならない複数種類の有利遊技状態を発生させることができる。

【０９６１】

なお、特徴３０及び特徴３１に記載の遊技機において、「前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間」は、必ずしも、遊技球の進入し易い状態の１回あたりの期間である必要はなく、遊技球の進入し易い状態が複数回発生した場合における各回の期間の総計であってもよい。

【０９６２】

＜特徴４０＞

遊技球が進入した場合に所定の第１抽選（普通図柄抽選）が行われる第１始動部（始動装置４３６Ａ，４３６Ｂ）と、

該第１始動部に遊技球が進入した場合に第１の変動表示を行い、該第１の変動表示の後に前記第１抽選の結果に対応した第１の結果情報を表示可能な第１表示手段（普通図柄表示装置４７３）と、

該第１表示手段における表示の制御を実行する第１表示制御手段（主制御基板９２０）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選（特別図柄抽選）が行われる第２始動部（下始動入賞装置４３２）と、

該第２始動部に遊技球が進入した場合に第２の変動表示を行い、該変動表示の後に前記第２抽選の結果に対応した第２の結果情報を表示可能な第２表示手段（装飾図柄表示装置４７９）と、

該第２表示装置における表示の制御を実行する第２表示制御手段（副制御基板９４０）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置４３３）と、

前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、を備え

前記遊技状態として、

前記第２抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状

態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、
前記第１抽選での当選確率が所定の第１確率とされ、前記第１の変動表示の期間が所定の第１の変動時間長さとされるとともに、前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第１の進入容易時間長さとされた通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と、
前記通常遊技状態において所定の条件（時短ありハズレ、回数補助条件）が成立した場合に発生する遊技状態であって、前記第１抽選での当選確率が前記第１確率または前記第１確率より高い所定の第２確率とされ、前記第１の変動表示の期間が前記第１の変動時間長さより短い所定の第２の変動時間長さとされるとともに、前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第１の進入容易時間長さより長い第２の進入容易時間長さとされた有利遊技状態（低確率時短状態）と、が設けられ、
前記通常遊技状態は、前記第２始動部における遊技球の進入し易さの制御が前記遊技状態制御手段によって実行された場合に当該制御が終了してから次の前記第１の変動表示の実行を許容するまでの待機期間として、前記第１の進入容易時間長さより長い期間が設定されていることを特徴とする遊技機。
【０９６３】
＜特徴４１＞
遊技球が進入した場合に所定の第１抽選（普通図柄抽選）が行われる第１始動部（始動装置４３６Ａ，４３６Ｂ）と、
該第１始動部に遊技球が進入した場合に第１の変動表示を行い、該第１の変動表示の後に前記第１抽選の結果に対応した第１の結果情報を表示可能な第１表示手段（普通図柄表示装置４７３）と、
該第１表示手段における表示の制御を実行する第１表示制御手段（主制御基板９２０）と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選（特別図柄抽選）が行われる第２始動部（下始動入賞装置４３２）と、
該第２始動部に遊技球が進入した場合に第２の変動表示を行い、該変動表示の後に前記第２抽選の結果に対応した第２の結果情報を表示可能な第２表示手段（装飾図柄表示装置４７９）と、
該第２表示装置における表示の制御を実行する第２表示制御手段（副制御基板９４０）と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置４３３）と、
前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、を備え
前記遊技状態として、
前記第２抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、
前記第１抽選での当選確率が所定の第１確率とされ、前記第１の変動表示の期間が所定の第１の変動時間長さとされるとともに、前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第１の進入容易時間長さとされた通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と、
前記通常遊技状態において所定の条件（時短ありハズレ、回数補助機能作動条件）が成立した場合に発生する遊技状態であって、前記第１抽選での当選確率が前記第１確率または前記第１確率より高い所定の第２確率とされ、前記第１の変動表示の期間が前記第１の変動時間長さより短い所定の第２の変動時間長さとされるとともに、前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第１の進入容易時間長さより長い第２の進入容易時間長さとされた有利遊技状態（低確率時短状態）と

、が設けられ、
前記通常遊技状態は、前記第２始動部における遊技球の進入し易さの制御が前記遊技状態制御手段によって実行された場合に当該制御が終了してから次の前記第１の変動表示の実行を許容するまでの待機期間として、前記第１の進入容易時間長さより長い期間が設定され、
前記第１の変動表示中に前記所定の条件が成立した場合において、当該第１の変動表示に対応する第１抽選に当選している場合には、当該第１の変動表示の終了後における前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第２の進入容易時間長さとされることを特徴とする遊技機。

【０９６４】
従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。この種の遊技機においては、通常遊技状態と当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な有利遊技状態とを発生可能とし、遊技の進行に伴って成立する条件に応じて通常遊技状態と有利遊技状態とを切り替え可能に構成することで遊技の多様化が図られている。

【０９６５】
しかしながら、通常遊技状態と有利遊技状態とを発生可能に構成された遊技機の構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【０９６６】
これに対し、特徴４０及び特徴４１に記載の遊技機によれば、通常遊技状態から有利遊技状態への切り替えを好適に行うことが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、遊技球が進入した場合に所定の第１抽選が行われる第１始動部と、遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選が行われる第２始動部とが設けられており、第１始動部に遊技球が進入した場合には、第１表示手段において、第１の変動表示を行い、該第１の変動表示の後に第１抽選の結果に対応した第１の結果情報が表示される。また、第２始動部に遊技球が進入した場合には、第２表示手段において、第２の変動表示が行われるともに、該第２の変動表示の後に第２抽選の結果に対応した結果情報が表示される。遊技状態制御手段は、第２始動部における遊技球の進入し易さと、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を実行する。

【０９６７】
かかる遊技機において、遊技状態制御手段により発生可能な遊技状態として、第２抽選において当選した場合に発生して、可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態と、第１抽選での当選確率が所定の第１確率とされ、第１の変動表示の期間が所定の第１の変動時間長さとされるとともに、第１抽選において当選した場合に第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第１の進入容易時間長さとされた通常遊技状態と、第１抽選での当選確率が前記第１確率または前記第１確率より高い所定の第２確率とされ、第１の変動表示の期間が前記第１の変動時間長さより短い所定の第２の変動時間長さとされるとともに、第１抽選において当選した場合に第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第１の進入容易時間長さより長い第２の進入容易時間長さとされた有利遊技状態とが設けられている。

【０９６８】
有利遊技状態は、通常遊技状態において所定の条件が成立した場合に発生し、有利遊技状態の発生タイミングが第１の変動表示中である場合、当該第１の変動表示に対応する第１抽選に当選している場合には、当該第１の変動表示の終了後に、第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が有利遊技状態の特典の一つである第２の進入容易時間長さとなる。

【０９６９】

ここで、通常遊技状態は、第２始動部における遊技球の進入し易さの制御が遊技状態制御手段によって実行された場合に当該制御が終了してから次の第１の変動表示の実行を許容するまでの待機期間として、前記第１の進入容易時間長さより長い期間が設定されている。このため、待機期間を設けた分だけ第１の変動時間を短くすることで第２始動部に対する入賞率を低く設定可能にしつつ、第１の変動表示中に有利遊技状態が発生した場合に、第２始動部が第２の進入容易時間長さで遊技球の進入し易い状態をとるようになるまでの最長の待ち時間を短くすることができる。よって、特徴４０及び特徴４１に記載の遊技機によれば、第２始動部に対する入賞率を低く設定可能としつつ、遊技者が有利遊技状態の特典を受けるまでの最長の待ち時間を短くすることができる。

【０９７０】

なお、特徴４０及び特徴４１における「前記通常遊技状態は、前記第２始動部における遊技球の進入し易さの制御が前記遊技状態制御手段によって実行された場合に当該制御が終了してから次の前記第１の変動表示の実行を許容するまでの待機期間として、前記第１の進入容易時間長さより長い期間が設定され」の記載に代えて、「前記通常遊技状態は、前記第２始動部における遊技球の進入し易さの制御が前記遊技状態制御手段によって実行される場合に、当該遊技状態制御手段によって遊技球の進入し易さの制御が開始されてから次の前記第１の変動表示の実行を許容するまでの期間において第２始動部が遊技球の進入し易い状態より遊技球の進入が不能なまたは困難な状態をとる進入不容易期間の長さが、前記第１の進入容易時間長さより長い期間が設定され」としてもよい。この場合に、進入不容易期間は、遊技状態制御手段によって遊技球の進入し易さの制御が開始されてから次の前記第１の変動表示の実行を許容するまでの期間のうち、第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる時間を除いた（減算した）時間としてもよい。また、遊技状態制御手段によって遊技球の進入し易さの制御が開始されるのは、当該制御の開始契機となった変動表示の停止時間が経過したタイミングとしてもよく、遊技状態制御手段によって遊技球の進入し易さの制御を行う場合における、オープニング期間が開始するタイミングとしてもよい。また、進入不容易期間としては、遊技状態制御手段によって遊技球の進入し易さの制御が開始されてから第２始動部が遊技球の進入し易い状態より遊技球の進入が不能なまたは困難な状態をとる期間であればよく、遊技球の進入し易い状態となる前のオープニング期間でもよいし、遊技球の進入し易い状態が複数回発生する場合におけるインターバル期間でもよいし、遊技球の進入し易い状態が終了した後のエンディング期間でもよい。また、特徴４０及び特徴４１における変動表示の期間としては、変動時間としてもよいし、又は、変動時間と停止時間との和としてもよいし、１の変動表示が開始されてから変動表示が終了するまでの期間としてもよい。

【０９７１】

＜特徴５０＞

遊技球を発射する発射手段（発射装置３３０）によって発射された遊技球が通過する発射通路（発射通路４０１Ｂ）と、該発射通路を通過した遊技球が流下する遊技領域とを備えた遊技機であって、

前記遊技領域に進入した遊技球が流下可能な第１流下領域（左側の流下領域７０１）と、該第１流下領域より遊技球が強く発射された場合に流下可能な第２流下領域（右側の流下領域７０２）と、

遊技者側からみて、前記第１流下領域と、前記第２流下領域との間に設けられて所定の第１情報を表示可能な第１表示領域（中央側開口部７１１）と、

遊技者側からみて、前記第１流下領域と前記発射通路との間に設けられて前記第１情報とは別の第２情報を表示可能な第２表示領域（左外側開口部７１２）と、

前記第１情報と前記第２情報とを表示可能な表示手段（装飾図柄表示装置４７９）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【０９７２】

＜特徴５１＞

遊技球を発射する発射手段（発射装置３３０）によって発射された遊技球が通過する発射

通路（発射通路４０１Ｂ）と、該発射通路を通過した遊技球が流下する遊技領域を前面側に形成する遊技領域形成部材（基体７２０）と備えた遊技機であって、
前記遊技領域に進入した遊技球が流下可能な第１流下領域（左側の流下領域７０１）と、該第１流下領域より遊技球が強く発射された場合に流下可能な第２流下領域（右側の流下領域７０２）と、
遊技者側からみて、前記第１流下領域と、前記第２流下領域との間に設けられて所定の第１情報を表示可能な第１表示領域（中央側開口部７１１）と、
遊技者側からみて、前記第２流下領域より前記発射通路から離れた側に設けられて前記第１情報とは別の第２情報を表示可能な第２表示領域（右外側開口部７１３）と、
前記第１情報と前記第２情報とを表示可能な表示手段（装飾図柄表示装置４７９）とを備えていることを特徴とする遊技機。
【０９７３】
従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。遊技領域には、遊技球が流下可能な遊技領域の他に、装飾的な図柄による変動表示やキャラクタなどを用いた演出を表示可能な表示装置や、演出用の可動役物や、中央構造体などの装飾的な構造体など、遊技者の目を楽しませるための各種構造物が、遊技者が正面側からその少なくとも一部を視認可能に配置される。
【０９７４】
しかしながら、遊技領域は限られた領域であるため、当該領域を好適に活用する上で未だ改良の余地がある可能性があった。
【０９７５】
これに対し、特徴５０及び特徴５１に記載の遊技機によれば、遊技領域を好適に活用可能な遊技機を提供することができる。すなわち、遊技者側からみて、第１流下領域と第２流下領域との間に設けられる第１表示領域に表示される第１情報と、第１表示領域に対して第１流下領域又は第２流下領域を間に介在させた位置に設けられる第２表示領域に表示される第２情報とが、１つの表示手段によって表示可能となっている。このため、流下領域を間に介在させた両側の表示内容に関連性を持たせやすく、一体感のある表示内容を遊技領域の一部に表示することができ、遊技領域を好適に活用することができる。
【０９７６】
＜特徴６０＞
遊技球が進入した場合に所定の第１抽選（普通図柄抽選）が行われる第１始動部（始動装置４３６Ａ，４３６Ｂ）と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選（特別図柄抽選）が行われる第２始動部（下始動入賞装置４３２）と、
該第２始動部に遊技球が進入した場合に変動表示を行い、該変動表示の後に前記第２抽選の結果に対応した結果情報を表示可能な表示手段（装飾図柄表示装置４７９）と、
該表示手段における表示の制御を実行する表示制御手段（副制御基板９４０）と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置４３３）と、
前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、を備え
前記遊技状態として、
前記第２抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、
前記第１抽選での当選確率が所定の第１確率とされるとともに、前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第１の時間長

さとされた通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と、
前記第１抽選での当選確率が前記第１確率とされるとともに、前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第１の時間長さより長い第２の時間長さとされた第１の有利遊技状態（低確率時短遊技状態）と、
前記第１抽選での当選確率が前記第１確率とされるとともに、前記第２抽選での当選確率が前記第２の有利遊技状態における当該第２抽選での当選確率より高い所定の確率とされた第２の有利遊技状態（当り経由潜確後時短遊技状態）と、が設けられていることを特徴とする遊技機。
【０９７７】
＜特徴６１＞
遊技球が進入した場合に所定の第１抽選（普通図柄抽選）が行われる第１始動部（始動装置４３６Ａ，４３６Ｂ）と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選（特別図柄抽選）が行われる第２始動部（下始動入賞装置４３２）と、
該第２始動部に遊技球が進入した場合に変動表示を行い、該変動表示の後に前記第２抽選の結果に対応した結果情報を表示可能な表示手段（装飾図柄表示装置４７９）と、
該表示手段における表示の制御を実行する表示制御手段（副制御基板９４０）と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置４３３）と、
前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、を備え
前記遊技状態として、
前記第２抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、
前記第１抽選での当選確率が所定の第１確率とされるとともに、前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第１の時間長さとされた通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と、
前記第１抽選での当選確率が前記第１確率より高い所定の第２確率とされるとともに、前記第２抽選での当選確率が前記通常遊技状態における当該第２抽選での当選確率と同一の確率または当該当選確率より高い所定の確率とされた第１の有利遊技状態（確変遊技状態）と、
前記第１抽選での当選確率が前記第１確率、または、前記第２確率より低い所定の確率とされるとともに、前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第１の時間長さより長い第２の時間長さとされた第２の有利遊技状態（低確率時短遊技状態）と、
前記第１抽選での当選確率が前記第１確率、または、前記第２確率より低い所定の確率とされるとともに、前記第２抽選での当選確率が前記第２の有利遊技状態における当該第２抽選での当選確率より高い所定の確率とされ、かつ、前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第２の時間長さより長い第３の時間長さとされた第３の有利遊技状態（当り経由潜確後時短遊技状態）と、が設けられていることを特徴とする遊技機。
【０９７８】
従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。この種の遊技機においては、通常遊技状態と当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な有利遊技状態とを発生可能とし、遊技の進行に伴って成立する条件に応じて通常遊技状態と有利遊技状態とを切り替え可能に構成することで遊技の多様化が図られている。

【０９７９】
しかしながら、通常遊技状態と有利遊技状態とを発生可能に構成された遊技機の構成について未だ改良の余地がある可能性があった。
【０９８０】
これに対し、特徴６０及び６１に記載の遊技機によれば、遊技者にとって有利な複数種類の有利遊技状態を好適に発生させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、遊技球が進入した場合に所定の第１抽選が行われる第１始動部と、遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選が行われる第２始動部とが設けられており、第２始動部に遊技球が進入した場合には、表示手段において、変動表示が行われるとともに、該変動表示の後に第２抽選の結果に対応した結果情報が表示される。遊技状態制御手段は、第２始動部における遊技球の進入し易さと、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を実行する。
【０９８１】
かかる遊技機において、遊技状態制御手段により発生可能な遊技状態として、第２抽選において当選した場合に発生して、可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態と、第１抽選での当選確率が所定の第１確率とされるとともに、第１抽選において当選した場合に第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第１の時間長さとされた通常遊技状態と、第１抽選での当選確率が前記第１確率より高い所定の第２確率とされるとともに、第２抽選での当選確率が通常遊技状態における当該第２抽選での当選確率と同一の確率または当該当選確率より高い所定の確率とされた第１の有利遊技状態とが設けられることに加え、他の有利遊技状態として、第２の有利遊技状態と第３の有利遊技状態とが設けられている。
【０９８２】
第２の有利遊技状態は、第１抽選での当選確率が第１確率、または、第２確率より低い所定の確率とされるとともに、第１抽選において当選した場合に第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間（又は期間の長さの期待値）が第１の時間長さより長い第２の時間長さとされた遊技状態である。
【０９８３】
第３の有利遊技状態は、第１抽選での当選確率が第１確率、または、第２確率より低い所定の確率とされるとともに、第２抽選での当選確率が第２の有利遊技状態における当該第２抽選での当選確率より高い所定の確率とされ、かつ、第１抽選において当選した場合に第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第２の時間長さより長い第３の時間長さとされた遊技状態である。
【０９８４】
第２の有利遊技状態と第３の有利遊技状態は、いずれも、第１抽選において当選した場合に第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が、通常遊技状態における当該期間（第１の時間長さ）より長い時間長さ（第２の時間長さまたは第３の時間長さ）にされているので、通常遊技状態に比べて第２始動部へ遊技球を進入し易くすることができる。これにより、第１抽選での当選確率が通常遊技状態と同様に低い（より詳細には、第１の有利遊技状態における当該当選確率より低い）ものの、通常遊技状態に比べて第２始動部へ入賞させ易いという遊技者にとって有利な複数種類の有利遊技状態を発生させることができる。
【０９８５】
特に、第３の有利遊技状態の方が、第２有利遊技状態に比べて、第２抽選での当選確率が高く、また、第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が第２の時間長さより長い。このため、第１抽選での当選確率が通常遊技状態と同様に低く抑えた複数種類の有利遊技状態として、第２有利遊技状態に比べて第２始動部へ入賞させ易く、第２抽選に当選し易い（すなわち、入賞容易遊技状態へ遷移し易い）別の有利遊技状態を含めた複数種類の有利遊技状態を発生させることができる。

【０９８６】
ここで、第１抽選において当選した場合に第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間として複数の時間が設定されている場合には、第１抽選に当選した場合に第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間は、期間の長さの期待値であってもよい。期間の長さの期待値は、例えば、第１抽選に当選した場合に第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる時間長さと、第１抽選に当選した場合に当該時間長さが選択される確率とを乗じた値の総和によって計算してもよい。
【０９８７】
＜特徴６２＞
遊技球が進入した場合に所定の第１抽選（普通図柄抽選）が行われる第１始動部（始動装置４３６Ａ，４３６Ｂ）と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選（特別図柄抽選）が行われる第２始動部（下始動入賞装置４３２）と、
該第２始動部に遊技球が進入した場合に変動表示を行い、該変動表示の後に前記第２抽選の結果に対応した結果情報を表示可能な表示手段（装飾図柄表示装置４７９）と、
該表示手段における表示の制御を実行する表示制御手段（副制御基板９４０）と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置４３３）と、
前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、を備え
前記遊技状態として、
前記第２抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、
前記第１抽選での当選確率が所定の第１確率とされるとともに、前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第１の時間長さとされた通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と、
前記第１抽選での当選確率が前記第１確率より高い所定の第２確率とされるとともに、前記第２抽選での当選確率が前記通常遊技状態における当該第２抽選での当選確率と同一の確率または当該当選確率より高い所定の確率とされた第１の有利遊技状態（確変遊技状態）と、
前記第１抽選での当選確率が前記第１確率、または、前記第２確率より低い所定の確率とされるとともに、前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第１の時間長さより長い第２の時間長さとされた第２の有利遊技状態（低確率時短遊技状態）と、
前記第１抽選での当選確率が前記第１確率、または、前記第２確率より低い所定の確率とされるとともに、前記第２抽選での当選確率が前記第２の有利遊技状態における当該第２抽選での当選確率より高い所定の確率とされ、かつ、前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第２の時間長さと同一の時間長さ又は前記第２の時間長さより短い時間長さとされた有利遊技状態と、が設けられていることを特徴とする遊技機。
【０９８８】
特徴６２に記載の遊技機によれば、特徴６０及び６１に記載の遊技機と同様に、遊技者にとって有利な複数種類の有利遊技状態を好適に発生させることが可能な遊技機を提供することができる。
【０９８９】
また、第２有利遊技状態に比べて、第２抽選での当選確率が高く、また、第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が第２の時間長さと同一か、それより短い有利遊技状態が設けられている。このため、第１抽選での当選確率が通常遊技状態と同様に低く抑えた複数種類の有利遊技状態として、第２有利遊技状態

に比べて第２始動部への入賞のし易さが同等以下にする一方で、第２抽選には当選し易い（すなわち、入賞容易遊技状態へ遷移し易い）別の有利遊技状態を含めた複数種類の有利遊技状態を発生させることができる。

【０９９０】

なお、特徴６０から６２に記載の遊技機において、「前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間」は、必ずしも、遊技球の進入し易い状態の１回あたりの期間である必要はなく、遊技球の進入し易い状態が複数回発生した場合における各回の期間の総計であってもよい。

【０９９１】

＜特徴７０＞

遊技球が進入した場合に所定の第１抽選（普通図柄抽選）が行われる第１始動部（始動装置４３６Ａ，４３６Ｂ）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとる第２始動部であって、前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態にされるとともに、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選（特別図柄抽選）が行われる第２始動部（下始動入賞装置４３２）と、

該第２始動部に遊技球が進入した場合に第１の変動表示（特別図柄の変動表示）を行い、該第１の変動表示の後に前記第２抽選の結果に対応した第１の結果情報を表示可能な第１表示手段（装飾図柄表示装置４７９）と、

該第１表示手段における表示の制御を実行する表示制御手段（副制御基板９４０）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置４３３）と、

前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、を備え

前記遊技状態として、

前記第２抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、

前記第１抽選での当選確率が所定の第１確率とされた通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と、

前記第１抽選での当選確率が前記第１確率とされるとともに、前記第２抽選での当選確率が前記通常遊技状態における当該第２抽選での当選確率より高い所定の確率とされた第１の有利遊技状態（潜伏確変遊技状態）と、

前記第１抽選での当選確率が前記第１確率とされるとともに、前記第２抽選での当選確率が前記所定の確率とされ、前記第１の有利遊技状態より前記第２始動部へ遊技球が進入し易い第２の有利遊技状態（当り経由潜確後時短遊技状態）と、が設けられ、

前記第１の有利遊技状態中に所定の条件が成立した場合（時短ありハズレ）に、前記第１の有利遊技状態から前記第２の有利遊技状態へ移行するように構成されていることを特徴とする遊技機。

【０９９２】

＜特徴７１＞

遊技球が進入した場合に所定の第１抽選（普通図柄抽選）が行われる第１始動部（始動装置４３６Ａ，４３６Ｂ）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとる第２始動部であって、前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態にされるとともに、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選（特別図柄抽選）が行われる第２始動部（下始動入賞装置４３２）と、

該第２始動部に遊技球が進入した場合に第１の変動表示（特別図柄の変動表示）を行い、該第１の変動表示の後に前記第２抽選の結果に対応した第１の結果情報を表示可能な第１表示手段（装飾図柄表示装置４７９）と、

該第１表示手段における表示の制御を実行する表示制御手段（副制御基板９４０）と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置４３３）と、
前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、を備え
前記遊技状態として、
前記第２抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、
前記第１抽選での当選確率が所定の第１確率とされた通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と、
前記第１抽選での当選確率が前記第１確率とされるとともに、前記第２抽選での当選確率が前記通常遊技状態における当該第２抽選での当選確率より高い所定の確率とされた第１の有利遊技状態（潜伏確変遊技状態）と、
前記第１抽選での当選確率が前記第１確率とされるとともに、前記第２抽選での当選確率が前記所定の確率とされ、前記第１の有利遊技状態より前記第２始動部へ遊技球が進入し易い第２の有利遊技状態（当り経由潜確後時短遊技状態）と、が設けられ、
前記第１の有利遊技状態中に前記第２抽選が行われて前記当選とは別の抽選結果における一部を構成する所定の抽選結果（時短ありハズレ）が選択された場合に、前記第１の有利遊技状態から前記第２の有利遊技状態へ移行するように構成されていることを特徴とする遊技機。
【０９９３】
従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。この種の遊技機においては、通常遊技状態と当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な有利遊技状態とを発生可能とし、遊技の進行に伴って成立する条件に応じて通常遊技状態と有利遊技状態とを切り替え可能に構成することで遊技の多様化が図られている。
【０９９４】
しかしながら、通常遊技状態と有利遊技状態とを発生可能に構成された遊技機の構成について未だ改良の余地がある可能性があった。
【０９９５】
これに対し、特徴７０及び７１に記載の遊技機によれば、遊技者にとって有利な複数種類の有利遊技状態を好適に発生させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、遊技状態制御手段により発生可能な遊技状態として、入賞容易遊技状態と、通常遊技状態と、第１の有利遊技状態とが設けられることに加え、他の有利遊技状態として、第２の有利遊技状態が設けられ、第１の有利遊技状態中に、所定の条件が成立することで第１の有利遊技状態から第２の有利遊技状態へ移行する。このため、入賞容易遊技状態を介することなく、第１の有利遊技状態より第２始動部へ遊技球が進入し易い第２の有利遊技状態へスムースに移行する遊技性を遊技者に提供することができる。
【０９９６】
＜特徴７２＞
特徴７０及び７１に記載の遊技機であって、
前記通常遊技状態において前記第２抽選が行われて前記所定の抽選結果（時短ありハズレ）が選択された場合には、前記第１抽選と前記第２抽選の当選確率が前記通常遊技状態と同一とされ、前記通常遊技状態より前記第２始動部へ遊技球が進入し易い遊技状態へ移行するように構成されていることを特徴とする遊技機。
【０９９７】
特徴７２に記載の遊技機によれば、通常遊技状態と、第１の有利遊技状態とにおいて、同

一の条件の成立によって第１抽選と第２抽選の当選確率が同一で、第２始動部へ遊技球が進入し易い有利遊技状態へ移行する。このため、複数種類の有利遊技状態を設ける場合において、遊技者にとっては有利な遊技状態への移行条件が判り易く、遊技状態の制御も共通化し易くすることができる。

【０９９８】

＜特徴７３＞

特徴７０から７２のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第２の有利遊技状態への移行の後に所定の移行条件（時短回数による当り経由潜伏後時短遊技状態の終了条件）が成立した場合には、前記第２の有利遊技状態から前記第１の有利遊技状態へ移行することを特徴とする遊技機。

【０９９９】

特徴７３に記載の遊技機によれば、第２の有利遊技状態としての入賞容易遊技状態を時短回数等の所定の移行条件の成立によって元の第１の有利遊技状態へ復帰する。このため、第１の有利遊技状態が長く継続することによる単調感を払拭し易く、且つ、第１の有利遊技状態と第２の有利遊技状態との間で遊技状態がスムースに移行する遊技性を提供することができる。

【１０００】

＜特徴８０＞

遊技球が進入した場合に所定の第１抽選（普通図柄抽選）が行われる第１始動部（始動装置４３６Ａ，４３６Ｂ）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとる第２始動部であって、前記第１抽選に当選した場合に進入し易い状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選（特別図柄抽選）が行われる第２始動部（下始動入賞装置４３２）と、

該第２始動部に遊技球が進入した場合に変動表示を行い、該変動表示の後に前記第２抽選の結果に対応した結果情報を表示可能な表示手段（装飾図柄表示装置４７９）と、

所定の出力を出力可能な出力手段（枠発光装置２７１～２７５）と、

前記表示手段における表示の制御、および、前記出力手段における出力の制御を実行する表示制御手段（副制御基板９４０）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置４３３）と、

前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、を備えた遊技機であって、

前記遊技状態として、

前記第２抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、

前記第２抽選での当選確率が所定の第１確率とされるとともに、前記第１抽選に当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第１の時間長さとされた通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と、

前記通常遊技状態中に所定の移行条件が成立した場合に移行し、移行後に前記第２抽選により前記当選とは別の抽選結果が所定の第１回数連続した場合に通常遊技状態に戻る遊技状態であって、前記第１抽選に当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第１の時間長さより長い第２の時間長さとされた有利遊技状態（低確率時短遊技状態）と、が設けられ、

前記移行条件は、所定の記憶部に所定の第１情報（オン状態の回数補助フラグ）が記憶され、前記第２抽選により前記別の抽選結果が所定の第２回数連続して当該別の抽選結果に対応した結果情報が表示された場合に少なくとも成立し、

前記遊技状態制御手段は、

前記記憶部に前記第１情報が記憶されている状況において前記移行条件が成立して前記有利遊技状態へ移行し、当該有利遊技状態の後に前記通常遊技状態に戻った場合、当該通常

遊技状態において所定の第２情報（オフ状態の回数補助フラグ）が前記記憶部に記憶されるように制御を行い、
前記記憶部に前記第２情報が記憶されている通常遊技状態において前記第２抽選に当選した場合（特別図柄抽選において大当りに当選した場合）には、前記第１情報が前記記憶部に記憶される制御を行い、
前記表示制御手段は、
前記記憶部に前記第１情報が記憶された通常遊技状態で遊技機の電源が遮断された後に当該電源が投入された場合、前記出力手段の態様を第１の態様（青色点灯）にする制御を実行し、
前記記憶部に前記第２情報が記憶された通常遊技状態で遊技機の電源が遮断された後に当該電源が投入された場合、前記出力手段の態様を前記第１の態様とは異なる第２の態様（赤色点滅）にする制御を実行することを特徴とする遊技機。
【１００１】
＜特徴８１＞
遊技球が進入した場合に所定の第１抽選（普通図柄抽選）が行われる第１始動部（始動装置４３６Ａ，４３６Ｂ）と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとる第２始動部であって、前記第１抽選に当選した場合に進入し易い状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選（特別図柄抽選）が行われる第２始動部（下始動入賞装置４３２）と、
該第２始動部に遊技球が進入した場合に変動表示を行い、該変動表示の後に前記第２抽選の結果に対応した結果情報を表示可能な表示手段（装飾図柄表示装置４７９）と、
所定の出力を出力可能な出力手段（枠発光装置２７１～２７５）と、
前記表示手段における表示の制御、および、前記出力手段における出力の制御を実行する表示制御手段（副制御基板９４０）と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置４３３）と、
前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、を備えた遊技機であって、
前記遊技状態として、
前記第２抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、
前記第２抽選での当選確率が所定の第１確率とされるとともに、前記第１抽選に当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第１の時間長さとされた通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と、
前記入賞容易遊技状態の終了後に発生する遊技状態であって、前記第２抽選での当選確率が前記第１確率と同一の確率または当該第１確率より高い所定の第２確率とされた第１の有利遊技状態（確変遊技状態）と、
前記通常遊技状態中に所定の移行条件が成立した場合に移行し、移行後に前記第２抽選により前記当選とは別の抽選結果が所定の第１回数連続した場合に通常遊技状態に戻る遊技状態であって、前記第１抽選に当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第１の時間長さより長い第２の時間長さとされた第２の有利遊技状態（低確率時短遊技状態）と、が設けられ、
前記移行条件は、所定の記憶部に所定の第１情報（オン状態の回数補助フラグ）が記憶され、前記第２抽選により前記別の抽選結果が所定の第２回数連続して当該別の抽選結果に対応した結果情報が表示された場合に少なくとも成立し、
前記遊技状態制御手段は、
前記記憶部に前記第１情報が記憶されている状況において前記移行条件が成立して前記第２の有利遊技状態へ移行し、当該第２の有利遊技状態の後に前記通常遊技状態に戻った場合、当該通常遊技状態において所定の第２情報（オフ状態の回数補助フラグ）が前記記憶

部に記憶されるように制御を行い、
前記記憶部に前記第２情報が記憶された通常遊技状態において前記第２抽選に当選した場合（特別図柄抽選において大当りに当選した場合）には、前記第１情報が前記記憶部に記憶されるように制御を行い、
前記表示制御手段は、
前記記憶部に前記第１情報が記憶された通常遊技状態で遊技機の電源が遮断された後に当該電源が投入された場合、前記出力手段の態様を第１の態様（青色点灯）にする制御を実行し、
前記記憶部に前記第２情報が記憶された通常遊技状態で遊技機の電源が遮断された後に当該電源が投入された場合、前記出力手段の態様を前記第１の態様とは異なる第２の態様（赤色点滅）にする制御を実行することを特徴とする遊技機。

【１００２】
従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。この種の遊技機においては、通常遊技状態と当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な有利遊技状態とを発生可能とし、遊技の進行に伴って成立する条件に応じて通常遊技状態と有利遊技状態とを切り替え可能に構成することで遊技の多様化が図られている。

【１００３】
しかしながら、通常遊技状態と有利遊技状態とを発生可能に構成された遊技機の構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【１００４】
これに対し、特徴８０及び８１に記載の遊技機によれば、電源投入時に遊技機の内部状態を識別可能な遊技機を提供することができる。すなわち、遊技球が進入した場合に所定の第１抽選が行われる第１始動部と、遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとる第２始動部とが設けられている。第２始動部は、第１抽選に当選した場合に進入し易い状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選が行われる。当該第２始動部に遊技球が進入した場合には、表示制御手段による制御によって、表示手段において、変動表示が行われるとともに、当該変動表示の後に当該抽選の結果に対応した結果情報が表示される。また、所定の出力を出力可能な出力手段が設けられており、当該出力手段における出力の制御もまた表示制御手段によって行われる。遊技状態制御手段は、第２始動部における遊技球の進入し易さと、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生させる制御を実行する。

【１００５】
かかる遊技機において、遊技状態制御手段により発生可能な遊技状態として、第２抽選において当選した場合に発生する入賞容易遊技状態と、通常遊技状態と、有利遊技状態（第２の有利遊技状態）とが設けられている。

【１００６】
有利遊技状態（第２の有利遊技状態）は、通常遊技状態中に所定の移行条件が成立した場合に移行して発生し、発生後に、第２抽選において当選とは別の抽選結果が所定の第１回数連続した場合に通常遊技状態に戻る遊技状態である。また、有利遊技状態（第２の有利遊技状態）は、第１抽選に当選した場合に第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間（又は期間の長さの期待値）が、通常遊技状態における第１の時間長さより長い第２の時間長さとされた遊技状態である。移行条件は、所定の記憶部に第１情報が記憶され、第２抽選により当選とは別の抽選結果が所定の第２回数連続して当該別の抽選結果に対応した情報が表示された場合に少なくとも成立する。

【１００７】
記憶部に第１情報が記憶されている場合に第２の有利遊技状態が発生した場合、遊技状態

制御手段による制御によって、第２情報が記憶部に記憶される。一方、記憶部に第２情報が記憶されている場合に第２抽選に当選した場合には、遊技状態制御手段による制御によって、第１情報が記憶部に記憶される。

【１００８】

すなわち、第２抽選において当選とは別の抽選結果が第２回数連続したことによって第２の有利遊技状態が発生した後の通常遊技状態では、第２情報が記憶部に記憶されている。このため、その第２の有利遊技状態の発生後の通常遊技状態において第２抽選により別の抽選結果が第２回数連続した場合は、移行条件の成立とはしないで通常遊技状態を継続する制御を行うことができる。通常遊技状態中に第２抽選において当選とは別の抽選結果が第２回数連続しても第２の有利遊技状態を発生させない遊技性を提供することができる。

【１００９】

ここで、記憶部に第１情報が記憶された通常遊技状態で遊技機の電源が遮断された後に当該電源が投入された場合には、表示制御手段による制御によって、出力手段の態様が第１の態様とされる。一方、記憶部に第２情報が記憶された通常遊技状態で遊技機の電源が遮断された後に当該電源が投入された場合には、表示制御手段による制御によって、出力手段の態様が、第１の態様とは異なる第２の態様とされる。

【１０１０】

これにより、遊技機への電源投入時に、記憶部に記憶される情報が第１情報であるか第２情報であるかを、出力手段の態様によって識別することが可能となる。よって、ホールの開店前などの所定の状況において複数の遊技機に電源が投入された場合に、ホールの従業員などが、各遊技機における記憶部の記憶内容（すなわち、記憶部に第１情報または第２情報のいずれが記憶されているか）を、出力手段の態様によって区別することが可能になり、必要に応じて初期化するなどの操作をし易くすることができる。

【１０１１】

なお、特徴８０及び８１に記載の遊技機における「態様」としては、必ずしも、色や点灯状態（点灯、点滅など）などの発光体による視覚を通じた出力の態様に限らず、回転やスライド移動等の動作を通じて認識可能な出力の態様であってもよく、音による聴覚を通じた出力の態様であってもよく、また、出力の態様は、変化パターンなどの時間的な変化を伴うものであってもよいし、２種類以上の出力の態様の組合せであってもよい。また、第１の態様と第２の態様のいずれかは、発光体が発光しない態様や音を出力しない態様など、出力手段を非出力とする態様であってもよい。

【１０１２】

また、特徴８０及び８１に記載の遊技機における第１の態様は、従来の遊技機において遊技者が遊技をしていない状況における遊技機の態様（デモ表示の態様）であってもよく、また、第２の態様が、デモ表示において発光する発光体が発光しない態様であってもよい。また、第１の態様と第２の態様のうち、いずれかの態様を寒色系の色（例えば、青色や緑色）とし、他方の態様を暖色系の色（例えば、赤色や黄色）による発光態様としてもよい。

【１０１３】

また、特徴８０及び８１に記載の遊技機における記憶部としては、移行条件が成立する前か成立した後かを判別可能なフラグ等の専用の情報を記憶する記憶部により構成してもよいし、所定の移行条件としての変動表示の回数を計数するカウンタなどの他の機能に利用する情報を記憶する記憶部より構成してもよい。

【１０１４】

＜特徴８２＞

特徴８０及び８１に記載の遊技機であって、

前記遊技機を遊技する遊技者が操作可能な位置に設けられた第１の操作手段と、

前記遊技機を遊技する遊技者が操作不可能な位置に設けられた第２の操作手段と、を備え、

前記表示制御手段は、遊技機の電源が投入されたことによって前記出力手段の態様が前記

第２の態様であった場合に、前記第１の操作手段に対する所定の第１操作または前記第２の操作手段に対する所定の第２操作が行われた場合には、前記出力手段の態様を、前記第２の態様とは異なる所定の態様（消灯、第１の態様）に変化させる制御を実行し、
前記遊技状態制御手段は、
前記記憶部に前記第２情報が記憶された状態で遊技機の電源が遮断された後に当該電源が投入された場合に、前記第２操作が行われた場合には、前記第１情報を前記記憶部に記憶させるともに、前記通常遊技状態を発生させる制御を実行し、
前記記憶部に前記第２情報が記憶された状態で遊技機の電源が遮断された後に当該電源が投入された場合に、前記第２操作が行われない場合には、前記第２情報を前記記憶部に記憶させたまま、前記通常遊技状態を発生させる制御を実行することを特徴とする遊技機。
【１０１５】
特徴８２に記載の遊技機によれば、遊技機の電源が投入されたことによって出力手段の態様が第２の態様であった場合、すなわち、記憶部に第２情報が記憶された状態で遊技機の電源が遮断された後に当該電源が投入された場合には、遊技機を遊技する遊技者が操作可能な位置に設けられた第１の操作手段が操作された場合、または、遊技者が操作不可能な位置に設けられた第２の操作手段が操作された場合のいずれの場合も、表示制御手段による制御によって、出力手段の態様が、第２の態様とは異なる所定の態様に変化する。
【１０１６】
また、記憶部に第２情報が記憶された状態で遊技機の電源が遮断された後に当該電源が投入された場合に第２の操作手段が操作された場合には、遊技状態制御手段による制御によって、第１情報が記憶部に記憶された状態の通常遊技状態が発生する。一方、記憶部に第２情報が記憶された状態で遊技機の電源が遮断された後に当該電源が投入された場合に第２の操作手段が操作されない場合には、遊技状態制御手段による制御によって、第２情報が記憶部に記憶された状態の通常遊技状態が発生する。
【１０１７】
よって、記憶部に第２情報が記憶された状態で遊技機の電源が遮断された後の電源投入時において、ホールの従業員などの遊技者以外の人が第２の操作手段を操作することで、第２抽選における当選とは別の抽選結果が連続して選択された場合に第２の有利遊技状態を発生させることができる通常遊技状態が発生するとともに、出力手段の態様が、第２の態様とは異なる所定の態様に変化させることができる。これにより、遊技者にとって不利な状況から通常遊技状態から遊技が開始されないようにし易くすることができる。
【１０１８】
一方、記憶部に第２情報が記憶された状態で遊技機の電源が遮断された後の電源投入時において、第１の操作手段が操作されると、当選とは別の抽選結果が第２回数連続して選択されても第２の有利遊技状態へ移行しない通常遊技状態が発生し、出力手段の態様が、第２の態様とは異なる所定の態様に変化する。このため、第２の態様をとった複数の遊技機から一部の遊技機は、第２の態様とし、残りは、第１又は第２の操作手段を操作して所定の態様とする等、遊技場（ホール）の方針に応じた対応をとることができる。これにより、遊技者には、遊技を行う遊技機を選択する際の指標として出力手段の態様を利用させることができ、遊技機を選択する興趣を増幅させることができる。
【１０１９】
また、遊技者は、自身が気になる第２の態様の遊技機を選択した後に、自身の意思によって所定の態様に変化させるか否かを選択して操作することができる。これにより、遊技の状態に対しての出力手段の態様を変化させる自由度を遊技者に与えて、遊技機に対しての操作の自由度を高めることができる。
【１０２０】
なお、特徴８２に記載の遊技機において、「第２の態様とは異なる所定の態様」は、第１の態様であってもよく、第１の態様とも第２の態様とも異なる態様であってもよく、また、所定の態様は、第１操作が行われた場合と第２操作が行われた場合とで同一の態様であってもよいし、異なる態様であってもよい。

【１０２１】
また、特徴８２に記載の遊技機において、「前記遊技状態制御手段は、前記記憶部に前記第２情報が記憶された状態で遊技機の電源が遮断された後に当該電源が投入された場合に、前記第１操作が行われても、前記第２操作が行われない場合には、前記第２情報を前記記憶部に記憶させたまま、前記通常遊技状態を発生させる制御を実行する」としてもよい。
【１０２２】
＜特徴９０＞
遊技球が進入した場合に所定の第１抽選（普通図柄抽選）が行われる第１始動部（始動装置４３６Ａ，４３６Ｂ）と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとる第２始動部であって、前記第１抽選に当選した場合に進入し易い状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選（特別図柄抽選）が行われる第２始動部（下始動入賞装置４３２）と、
該第２始動部に遊技球が進入した場合に変動表示を行い、該変動表示の後に前記第２抽選の結果に対応した結果情報を表示可能な表示手段（装飾図柄表示装置４７９）と、
前記表示手段における表示の制御を実行する表示制御手段（副制御基板９４０）と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置４３３）と、
前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、を備えた遊技機であって、
前記遊技状態として、
前記第２抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、
前記第２抽選での当選確率が所定の第１確率とされるとともに、前記第１抽選に当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第１の時間長さとされた通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と、
前記第１抽選での当選確率が前記第１確率とされるとともに、前記第２抽選での当選確率が前記所定の確率とされ、前記第１抽選に当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第１の時間長さより長い第２の時間長さとされた進入有利遊技状態（低確率時短遊技状態）と、が設けられ、
前記遊技状態制御手段は、
前記通常遊技状態中に前記第２抽選が行われて前記当選とは別の抽選結果における一部を構成する所定の抽選結果（時短ありハズレ）が選択された場合に前記進入有利遊技状態へ移行させる手段と、
前記進入有利遊技状態への移行後に前記第２抽選により前記当選及び前記所定の抽選結果とは異なる抽選結果が所定の第１回数連続した場合に前記通常遊技状態に戻す手段と、
前記進入有利遊技状態中に前記第２抽選において前記所定の抽選結果が選択された場合に、前記進入有利遊技状態が開始されてから前記通常遊技状態に戻るまでの回数を変更しないで前記第１回数とする手段とを備え、
前記進入有利遊技状態中に前記第２抽選において前記所定の抽選結果が選択された場合であって前記回数を変更しない場合に、前記通常遊技状態中に前記第２抽選において前記所定の抽選結果が選択された場合と同一内容の結果情報が表示され、
前記進入有利遊技状態中に前記第２抽選において前記所定の抽選結果が選択された場合であって前記回数を変更しない場合に、前記通常遊技状態中とは前記所定の抽選結果に対応した結果情報の表示態様を異ならせて表示する別態様表示手段が設けられていることを特徴とする遊技機。
【１０２３】
＜特徴９１＞
遊技球が進入した場合に所定の第１抽選（普通図柄抽選）が行われる第１始動部（始動装

置４３６Ａ，４３６Ｂ）と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとる第２始動部であって、前記第１抽選に当選した場合に進入し易い状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選（特別図柄抽選）が行われる第２始動部（下始動入賞装置４３２）と、
該第２始動部に遊技球が進入した場合に変動表示を行い、該変動表示の後に前記第２抽選の結果に対応した結果情報を表示可能な表示手段（装飾図柄表示装置４７９）と、
前記表示手段における表示の制御を実行する表示制御手段（副制御基板９４０）と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置４３３）と、
前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、を備えた遊技機であって、
前記遊技状態として、
前記第２抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、
前記第２抽選での当選確率が所定の第１確率とされるとともに、前記第１抽選に当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第１の時間長さとされた通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と、
前記入賞容易遊技状態の終了後に発生する遊技状態であって、前記第２抽選での当選確率が前記第１確率と同一の確率または当該第１確率より高い所定の第２確率とされた高確率有利遊技状態（確変遊技状態）と、
前記第１抽選での当選確率が前記第１確率とされるとともに、前記第２抽選での当選確率が前記所定の確率とされ、前記第１抽選に当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第１の時間長さより長い第２の時間長さとされた進入有利遊技状態（低確率時短遊技状態）と、が設けられ、
前記遊技状態制御手段は、
前記通常遊技状態中に前記第２抽選が行われて前記当選とは別の抽選結果における一部を構成する所定の抽選結果（時短ありハズレ）が選択された場合に前記進入有利遊技状態へ移行させる手段と、
前記進入有利遊技状態への移行後に前記第２抽選により前記当選及び前記所定の抽選結果とは異なる抽選結果が所定の第１回数連続した場合に前記通常遊技状態に戻す手段と、
前記進入有利遊技状態中に前記第２抽選において前記所定の抽選結果が選択された場合に、前記進入有利遊技状態が開始されてから前記通常遊技状態に戻るまでの回数を変更しないで前記第１回数とする手段とを備え、
前記進入有利遊技状態中に前記第２抽選において前記所定の抽選結果が選択された場合であって前記回数を変更しない場合に、前記通常遊技状態中に前記第２抽選において前記所定の抽選結果が選択された場合と同一内容の結果情報が表示され、
前記進入有利遊技状態中に前記第２抽選において前記所定の抽選結果が選択された場合であって前記回数を変更しない場合に、前記通常遊技状態中とは前記所定の抽選結果に対応した結果情報の表示態様を異ならせて表示する別態様表示手段が設けられていることを特徴とする遊技機。
【１０２４】
従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。この種の遊技機においては、通常遊技状態と当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な有利遊技状態とを発生可能とし、遊技の進行に伴って成立する条件に応じて通常遊技状態と有利遊技状態とを切り替え可能に構成することで遊技の多様化が図られている。
【１０２５】

しかしながら、通常遊技状態と有利遊技状態とを発生可能に構成された遊技機の構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【１０２６】

これに対し、特徴９０及び９１に記載の遊技機によれば、通常遊技状態から有利遊技状態へ移行する場合に表示される抽選結果の表示を好適に制御可能な遊技機を提供することができる。すなわち、遊技球が進入した場合に所定の第１抽選が行われる第１始動部と、遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとる第２始動部とが設けられている。第２始動部は、第１抽選に当選した場合に進入し易い状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選が行われる。当該第２始動部に遊技球が進入した場合には、表示制御手段による制御によって、表示手段において、変動表示が行われるともに、当該変動表示の後に当該抽選の結果に対応した結果情報が表示される。遊技状態制御手段は、第２始動部における遊技球の進入し易さと、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を実行する。

【１０２７】

かかる遊技機において、遊技状態制御手段により発生可能な遊技状態として、第２抽選において当選した場合に発生する入賞容易遊技状態と、通常遊技状態と、進入有利遊技状態が設けられている。

【１０２８】

進入有利遊技状態は、通常遊技状態中に第２抽選により当選とは別の所定の抽選結果が選択された場合に移行して発生し、発生後に所定の第１回数の変動表示が実行された場合に通常遊技状態に戻る場合がある遊技状態であり、また、第１抽選に当選した場合に第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が通常遊技状態における第１の時間長さより長い第２の時間長さとされた遊技状態である。

【１０２９】

かかる遊技機において、進入有利遊技状態中に第２抽選において所定の抽選結果が選択された場合、遊技状態制御手段による制御によって、進入有利遊技状態が開始されてから前記通常遊技状態に戻るまでの回数が変更されないで第１回数のままとされる。

第１回数とは異なる回数に変化させられる場合がある。

【１０３０】

ここで、進入有利遊技状態中に第２抽選において所定の抽選結果が選択された場合には、通常遊技状態中に第２抽選において所定の抽選結果が選択された場合と同一内容の結果情報が表示される。このため、所定の抽選結果が選択されて結果情報が表示されるまでの制御の多くを通常遊技状態と進入有利遊技状態とにおいて共通化して制御を簡略化することができる。

【１０３１】

また、進入有利遊技状態中に第２抽選において所定の抽選結果が選択された場合、別態様表示手段によって、通常遊技状態中とは所定の抽選結果に対応した結果情報の表示態様が異ならせて表示される。このため、通常遊技状態中には、所定の結果情報の表示を遊技者が視認することで、通常遊技状態における所定の抽選結果の選択により回数が第１回数に設定された進入有利遊技状態へ移行することを遊技者が認識可能とすることができる。

【１０３２】

一方、進入有利遊技状態中に第２抽選において所定の結果情報が選択された場合には、所定の抽選結果に対応した結果情報の表示態様が、別態様表示手段によって通常遊技状態中とは異ならせて表示される。このため、進入有利遊技状態中に所定の結果情報の表示を遊技者が視認しても、通常遊技状態中とは異なる状況であることを認識し易くすることができる。

【１０３３】

すなわち、通常遊技状態中に第２抽選において所定の抽選結果が選択された場合には、遊技者に進入有利遊技状態への移行を好適に認識させることを可能にする一方で、進入有利

遊技状態中に第２抽選において所定の抽選結果が選択されても、遊技者には、通常遊技状態中とは異なる状況であることを認識させ易くすることができる。

【１０３４】

これにより、進入有利遊技状態中に第２抽選において所定の抽選結果が選択された場合に、所定の抽選結果が選択されたことで第１回数の計数が、再度初期値から開始されることがないにもかかわらず、所定の結果情報を遊技者が認識し、それにより、通常遊技状態中における所定の抽選結果が選択された場合と同様に、当選とは別の抽選結果が連続して選択可能な回数が第１回数の初期値から開始されると誤認することを抑制できる。

【１０３５】

このように、特徴９０及び９１に記載の遊技機によれば、通常遊技状態において選択された場合に遊技状態を進入有利遊技状態へ移行させ契機となる所定の抽選結果が進入有利遊技状態において選択された場合における当該抽選結果の表示を好適に制御できる。

【１０３６】

＜特徴Ａ０＞

遊技球が進入した場合に所定の第１抽選（普通図柄抽選）が行われる第１始動部（始動装置４３６Ａ，４３６Ｂ）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとる第２始動部であって、前記第１抽選に当選した場合に進入し易い状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選（特別図柄抽選）が行われる第２始動部（下始動入賞装置４３２）と、

該第２始動部に遊技球が進入した場合に変動表示を行い、該変動表示の後に前記第２抽選の結果に対応した結果情報を表示可能な表示手段（装飾図柄表示装置４７９）と、

前記表示手段における表示の制御を実行する表示制御手段（副制御基板９４０）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置４３３）と、

前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、を備えた遊技機であって、

前記遊技状態として、

前記第２抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、

前記第２抽選での当選確率が所定の第１確率とされるとともに、前記第１抽選に当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第１の時間長さとされた通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と、

前記第１抽選での当選確率が前記第１確率とされるとともに、前記第２抽選での当選確率が前記所定の確率とされ、前記第１抽選に当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第１の時間長さより長い第２の時間長さとされた進入有利遊技状態（低確率時短遊技状態）と、が設けられ、

前記通常遊技状態中に前記第２抽選が行われて前記当選とは別の抽選結果における一部を構成する所定の抽選結果（時短ありハズレ）が選択された場合に前記進入有利遊技状態へ移行させる手段と、

前記進入有利遊技状態への移行後に前記第２抽選により前記当選及び前記所定の抽選結果とは異なる抽選結果が所定の第１回数連続した場合に前記通常遊技状態に戻す手段と、

前記進入有利遊技状態中に所定の変更条件が成立した場合に、前記進入有利遊技状態が開始されてから前記通常遊技状態に戻るまでの回数を前記第１回数とは異なる回数とする回数変更手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【１０３７】

＜特徴Ａ１＞

遊技球が進入した場合に所定の第１抽選（普通図柄抽選）が行われる第１始動部（始動装置４３６Ａ，４３６Ｂ）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとる第２始動部であって、前記第１抽選に当選

した場合に進入し易い状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選（特別図柄抽選）が行われる第２始動部（下始動入賞装置４３２）と、
該第２始動部に遊技球が進入した場合に変動表示を行い、該変動表示の後に前記第２抽選の結果に対応した結果情報を表示可能な表示手段（装飾図柄表示装置４７９）と、
前記表示手段における表示の制御を実行する表示制御手段（副制御基板９４０）と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置４３３）と、
前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、を備えた遊技機であって、
前記遊技状態として、
前記第２抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、
前記第２抽選での当選確率が所定の第１確率とされるとともに、前記第１抽選に当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が所定の第１の時間長さとされた通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と、
前記入賞容易遊技状態の終了後に発生する遊技状態であって、前記第２抽選での当選確率が前記第１確率と同一の確率または当該第１確率より高い所定の第２確率とされた高確率有利遊技状態（確変遊技状態）と、
前記第１抽選での当選確率が前記第１確率とされるとともに、前記第２抽選での当選確率が前記所定の確率とされ、前記第１抽選に当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第１の時間長さより長い第２の時間長さとされた進入有利遊技状態（低確率時短遊技状態）と、が設けられ、
前記通常遊技状態中に前記第２抽選が行われて前記当選とは別の抽選結果における一部を構成する所定の抽選結果（時短ありハズレ）が選択された場合に前記進入有利遊技状態へ移行させる手段と、
前記進入有利遊技状態への移行後に前記第２抽選により前記当選及び前記所定の抽選結果とは異なる抽選結果が所定の第１回数連続した場合に前記通常遊技状態に戻す手段と、
前記進入有利遊技状態中に前記第２抽選において前記所定の抽選結果が選択された場合に、前記進入有利遊技状態が開始されてから前記通常遊技状態に戻るまでの回数を前記第１回数とは異なる回数とする回数変更手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【１０３８】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。この種の遊技機においては、通常遊技状態と当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な有利遊技状態とを発生可能とし、遊技の進行に伴って成立する条件に応じて通常遊技状態と有利遊技状態とを切り替え可能に構成することで遊技の多様化が図られている。

【１０３９】

しかしながら、通常遊技状態と有利遊技状態とを発生可能に構成された遊技機の構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【１０４０】

これに対し、特徴Ａ１に記載の遊技機によれば、所定の有利遊技状態の終了時期を好適に多様化できる遊技機を提供することができる。すなわち、遊技球が進入した場合に所定の第１抽選が行われる第１始動部と、遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとる第２始動部とが設けられている。第２始動部は、第１抽選に当選した場合に進入し易い状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選が行われる。当該第２始動部に遊技球が進入した場合には、表示制御手段による制御によって、表示手段において、変動表示が行われるともに、当該変動表示の後に当該抽選の結果に対応した結果情報が表示される。遊技状

態制御手段は、第２始動部における遊技球の進入し易さと、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を実行する。
【１０４１】
かかる遊技機において、遊技状態制御手段により発生可能な遊技状態として、第２抽選において当選した場合に発生する入賞容易遊技状態と、通常遊技状態と、進入有利遊技状態が設けられている。
【１０４２】
進入有利遊技状態は、通常遊技状態中に第２抽選により当選とは別の所定の抽選結果が選択された場合に移行して発生し、発生後に所定の第１回数の変動表示が実行された場合に通常遊技状態に戻る場合がある遊技状態であり、また、第１抽選に当選した場合に第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間（又は期間の長さの期待値）が前記第１の時間長さより長い第２の時間長さとされた遊技状態である。
【１０４３】
かかる遊技機において、進入有利遊技状態中に、回数変更手段によって通常遊技状態に戻るまでの回数が第１回数とは異なる回数とされると、当該進入有利遊技状態における終了条件となる変動表示の実行回数が変化する。
【１０４４】
すなわち、回数変更手段によって進入有利遊技状態における終了条件となる変動表示の実行回数が減って、進入有利遊技状態の終了時期が早まったり、進入有利遊技状態の終了条件となる変動表示の実行回数が増えて、進入有利遊技状態の終了時期が遅くなったりする遊技性を付加することができ、進入有利遊技状態を好適に多様化できる。
【１０４５】
＜特徴Ａ２＞
特徴Ａ０又はＡ１に記載の遊技機であって、
前記表示制御手段は、
前記通常遊技状態中に前記第２抽選において前記所定の抽選結果が選択された場合には、前記変動表示の後に前記結果情報を表示させるタイミングにおいて、当該所定の抽選結果に対応する所定の前記結果情報の表示を遊技者に認識可能に表示し、
前記進入有利遊技状態中において、前記回数変更手段によって前記進入有利遊技状態を前記第１回数より長い回数とする場合には、前記変動表示の後に前記結果情報を表示させるタイミングにおいて、前記所定の結果情報の表示を遊技者に認識可能に表示することを特徴とする遊技機。
【１０４６】
特徴Ａ２に記載の遊技機によれば、通常遊技状態中に第２抽選において所定の抽選結果が選択された場合には、表示制御手段による制御によって、変動表示の後に結果情報を表示させるタイミングにおいて、当該所定の抽選結果に対応する所定の結果情報の表示が遊技者に認識可能になる。
【１０４７】
また、進入有利遊技状態中に、回数変更手段によって進入有利遊技状態を前記第１回数より長い回数とし、進入有利遊技状態の終了条件となる変動表示の実行回数を増加させることが選択された場合には、表示制御手段による制御によって、変動表示の後に結果情報を表示させるタイミングにおいても、所定の抽選結果に対応する所定の結果情報の表示が遊技者に認識可能になる。
【１０４８】
よって、通常遊技状態と、進入有利遊技状態中とにおいて、遊技者にとって有利となるように進入有利遊技状態が発生したり延長されたりする状況を、共通する所定の抽選結果の表示によって、遊技者に認識させることができる。これにより、進入有利遊技状態中において所定の抽選結果が選択されて、通常遊技状態と同様の好ましい状態へ移行する抽選結果が得られたことを遊技者に容易に推測させることができる。

【１０４９】
＜特徴Ａ３＞
特徴Ａ０からＡ３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記表示制御手段は、
前記回数変更手段によって前記進入有利遊技状態が継続することが選択された場合には、所定の演出を現出させる制御を実行し、
前記回数変更手段によって前記進入有利遊技状態を終了させることが選択された場合には、前記所定の演出とは異なる演出を現出させる制御を実行することを特徴とする遊技機。
【１０５０】
特徴Ａ３に記載の遊技機によれば、現出した演出の内容によって回数変更手段によって変更される進入有利遊技状態の長さを遊技者に推測させることができる。特に、回数変更手段によって進入有利遊技状態を終了させない（すなわち、当該進入有利遊技状態を継続させる）ことが選択された場合と、当該進入有利遊技状態を終了させることが選択された場合とで異なる演出を現出させるので、前者の場合と後者の場合とを演出によって区別して遊技者に推測させることができる。これにより、進入有利遊技状態が終了するにもかかわらず、進入有利遊技状態が継続されると遊技者が誤認することを好適に抑制できる。
【１０５１】
＜特徴Ａ４＞
特徴Ａ１から特徴Ａ３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記表示制御手段は、
前記回数変更手段によって前記進入有利遊技状態の終了条件となる前記変動表示の実行回数を増加させることが選択された場合には、所定の演出を現出させる制御を実行し、
前記回数変更手段によって前記終了条件となる前記変動表示の実行回数を変化させない、または、当該変動表示の実行回数を減少させることが選択された場合には、前記所定の演出とは異なる演出を現出させる制御を実行することを特徴とする遊技機。
【１０５２】
特徴Ａ４に記載の遊技機によれば、現出した演出の内容によって回数変更手段によって変更される進入有利遊技状態の長さを遊技者に推測させることができる。特に、回数変更手段によって進入有利遊技状態の終了条件となる変動表示の実行回数を増加させることが選択された場合と、当該終了条件となる変動表示の実行回数を変化させない、または、当該変動表示の実行回数を減少させることが選択された場合とで異なる演出を現出させるので、前者の場合と後者の場合とを演出によって区別して遊技者に推測させることができる。これにより、進入有利遊技状態の終了条件となる変動表示の実行回数が減るまたは変化しないにもかかわらず、当該終了条件となる変動表示の実行回数が増えると遊技者が誤認することを好適に抑制できる。
【１０５３】
＜特徴Ｂ１＞
遊技球が進入した場合に所定の特典（特別図柄の始動入賞など）が付与される所定の入賞領域（球通路部６２２）と、
該入賞領域へ遊技球を誘導可能に設けられた可動部材であって、前記入賞領域への遊技球の進入を規制する進入規制姿勢と、前記入賞領域への遊技球の進入を許容する進入許容姿勢とを切替可能な可動部材（可動片４５２Ａ，４５２Ｂ）と、
所定の作動条件が成立した場合に前記可動部材を前記進入規制姿勢から前記進入許容姿勢に切り替えた後に前記進入規制姿勢へ復帰する姿勢切替制御を少なくとも実行する遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、を備え
前記遊技状態制御手段は、前記姿勢切替制御として、前記可動部材が前記進入許容姿勢とされる時間長さが所定の第１の時間長さ（非時短状態における下始動入賞装置４３２の開放時間）に設定された第１の切替パターン（短開放パターン）と、前記可動部材が前記進入許容姿勢とされる時間長さが前記第１の時間長さより長い第２の時間長さ（時短状態における下始動入賞装置４３２の開放時間）に設定された第２の切替パターン（長開放パタ

ーン）とによる制御を少なくとも実行し、
前記可動部材は、前記進入許容姿勢である場合に遊技球を前記入賞領域へ誘導可能な第１通路を形成し、前記進入規制姿勢である場合には当該進入規制姿勢となる前に前記第１通路へ進入した遊技球を前記入賞領域のない側へ誘導可能な第２通路を形成するよう構成され、
前記第１の時間長さは、前記第１の切替パターンで前記姿勢切替制御が実行される場合に、前記第１通路へ進入した遊技球が前記第２通路を進行する時間長さとされ、
前記第２の時間長さは、前記第２の切替パターンで前記姿勢切替制御が実行される場合に、前記第１通路へ進入した遊技球が前記第１通路を進行して前記入賞領域へ進入可能な時間長さとされていることを特徴とする遊技機。
【１０５４】
従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、入賞口（入賞領域）へ遊技球を誘導可能な可動部材の姿勢変化によって、入賞口への遊技球の進入確率を変化させることが可能な可変式の入賞装置が設けられることが知られている。入賞口へ遊技球が進入した場合には、大当り抽選が行われたり、賞球の払出しが行われて、入賞口への入賞に対応した特典が付与される（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。
【１０５５】
しかしながら、入賞領域へ遊技球を誘導可能な可動部材が設けられた遊技機の構成について未だ改良の余地がある可能性があった。
【１０５６】
これに対し、特徴Ｂ１に記載の遊技機であれば、上記構成を備えているので、可動部材によって入賞領域へ遊技球を好適に誘導可能な遊技機を提供することができる。すなわち、可動部材が、進入許容姿勢である場合に遊技球を入賞領域へ案内可能な第１通路を形成し、進入規制姿勢である場合には当該進入規制姿勢となる前に第１通路へ進入した遊技球を入賞領域のない側へ案内可能な第２通路を形成する構成において、当該可動部材が、遊技状態制御手段により第１の切替パターン（すなわち、可動部材が進入許容姿勢とされる時間長さが第２の切替パターンより短いパターン）で姿勢切替制御が実行される場合に、可動部材が進入許容姿勢をとって当該可動部材によって形成された第１通路へ進入した遊技球が当該進入許容姿勢から進入規制姿勢への切り替わりによって第２通路を進行可能に構成される。
【１０５７】
これにより、可動部材が進入許容姿勢とされる時間長さが短い場合において、可動部材が進入許容姿勢（開放状態）から進入規制姿勢（閉鎖状態）に切り替わる間に遊技球が入賞領域に進入することを好適に抑制できる。
【１０５８】
また、第１の切替パターンのような、遊技球が入賞領域に進入できない（つまり、進入に伴う特典が得られない）開閉パターンに限って第２通路を遊技球が進行可能とすることができる。このため、第２通路の下流側に遊技者へ特典が付与される入賞装置を設けて、第１の切替パターンの発生頻度によって当該特典の獲得し易さが大きく異なる遊技性を付加することができ、それによって、遊技の興趣を向上できる
＜特徴Ｂ２＞
特徴Ｂ１に記載の遊技機であって、
前記入賞領域に遊技球が進入した場合に前記特典の１つとして所定の抽選を実行する抽選手段（主制御基板９２０）と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置４３３）と、を備え、
前記遊技状態制御手段は、前記所定の抽選において当選した場合に、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態を発生させる制御を実行可能であり、

前記可変入賞部は、前記可動部材に対する下方側であって、前記遊技球の進入し易い状態において前記可動部材の前記第２通路を経由した遊技球が進入可能な位置に設けられていることを特徴とする遊技機。

【１０５９】

特徴Ｂ２に記載の遊技機であれば、可動部材が進入許容姿勢から進入規制姿勢への切り替わったことで入賞領域に進入できなくなった遊技球を別の入賞領域である可変入賞部に入賞させることができる新たな遊技性を付加できるので、遊技の興趣を向上できる。

【１０６０】

＜特徴Ｃ１＞

遊技球が進入した場合に所定の特典（特別図柄の始動入賞など）が付与される所定の入賞領域（球通路部６２２）と、

該入賞領域へ遊技球を誘導可能に設けられた可動部材であって、前記入賞領域への遊技球の進入を規制する進入規制姿勢と、前記入賞領域への遊技球の進入を許容する進入許容姿勢とを切替可能な可動部材（可動片４５２Ａ，４５２Ｂ）と、

所定の作動条件が成立した場合に前記可動部材を前記進入規制姿勢から前記進入許容姿勢に切り替えた後に前記進入規制姿勢へ復帰する姿勢切替制御を少なくとも実行する遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、を備え

前記可動部材は、前記進入許容姿勢である場合に遊技球を前記入賞領域へ誘導可能な第１通路を形成し、前記進入規制姿勢である場合には当該進入規制姿勢となる前に前記第１通路へ進入した遊技球を前記入賞領域のない側へ案内可能な第２通路を形成するよう構成され、

前記可動部材が前記進入許容姿勢をとって当該可動部材の姿勢変化によって形成された前記第１通路に遊技球が進入した場合に、当該遊技球が前記第１通路に進入してから前記入賞領域に到達するまでに必要な時間を所定の時間長さ以上とする手段が設けられていることを特徴とする遊技機。

【１０６１】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、入賞口（入賞領域）へ遊技球を誘導可能な可動部材の姿勢変化によって、入賞口への遊技球の進入確率を変化させることが可能な可変式の入賞装置が設けられることが知られている。入賞口へ遊技球が進入した場合には、大当り抽選が行われたり、賞球の払出しが行われて、入賞口への入賞に対応した特典が付与される（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。

【１０６２】

しかしながら、入賞領域へ遊技球を誘導可能な可動部材が設けられた遊技機の構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【１０６３】

これに対し、特徴Ｃ１に記載の遊技機であれば、上記構成を備えているので、可動部材によって入賞領域へ遊技球を好適に誘導可能な遊技機を提供することができる。すなわち可動部材の姿勢変化によって形成された第１通路に遊技球が進入した場合に、当該遊技球が第１通路に進入してから入賞領域に到達するまでに必要な時間を所定の時間長さ以上とする手段（短時間進入抑制手段）によって、遊技球が第１通路に進入してから入賞領域に到達するまでに要する時間を一定時間以上に長くすることができる。よって、可動部材が短時間の進入許容姿勢（開放状態）をとってから進入規制姿勢（閉鎖状態）に切り替わる間に遊技球が入賞領域に進入することを抑制し易くすることができる。

【１０６４】

＜特徴Ｄ１＞

遊技球が進入した場合に所定の第１抽選（普通図柄抽選）が行われる第１始動部（始動装置４３６Ａ，４３６Ｂ）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選（特別図柄抽選）が行われる第２始動部（下始動入賞装置４３２）と、

該第２始動部に遊技球が進入した場合に変動表示を行い、該変動表示の後に前記第２抽選の結果に対応した結果情報を表示手段（特別図柄表示装置４７１，４７２）に表示させる制御を実行する表示制御手段（副制御基板９４０）と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置４３３）と、
前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、
前記遊技状態として、
前記第２抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、
前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が第１の時間長さとされた通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と、
前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第１の時間長さより長い第２の時間長さとされるか、または、前記第２抽選の当選確率が前記通常遊技状態より高くされるかの少なくとも一方を含む有利遊技状態（確変遊技状態などの有利遊技状態）と、が設けられ、
前記有利遊技状態中に所定の演出条件が成立した場合（転落条件が成立した場合または所定回数の特別図柄の変動表示が実行される毎に実行される演出実行抽選に当選した場合）に所定の演出を前記表示手段に表示させる制御を実行する演出実行手段（主制御基板９２０，副制御基板９４０）を備え、
前記有利遊技状態中において、当該有利遊技状態を継続可能な前記変動表示の残り回数に応じて前記所定の演出が実行される実行比率が異なることを特徴とする遊技機。
【１０６５】
従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。この種の遊技機においては、通常遊技状態と当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な有利遊技状態とを発生可能に構成され、当該有利遊技状態を継続可能な期間を設けることによって、遊技を多様にする構成も知られている。
【１０６６】
しかしながら、通常遊技状態と有利遊技状態とを発生可能な遊技機の構成について未だ改良の余地がある可能性があった。
【１０６７】
これに対し、特徴Ｄ１に記載の遊技機によれば、上記構成を備えているので、有利遊技状態中における遊技の興趣を好適に向上可能な遊技機を提供することができる。すなわち、第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間、または、第２抽選の当選確率の少なくとも一方の点において通常遊技状態より有利である有利遊技状態を備える構成において、当該有利遊技状態中に所定の演出条件が成立した場合には演出実行手段によって演出が表示手段に表示される。
【１０６８】
ここで、有利遊技状態中に実行され得る演出として、所定の演出があり、当該所定の演出が実行される実行比率は、当該有利遊技状態を継続可能に実行可能な特別図柄の変動表示の残り回数に応じて異なる構成であるので、有利遊技状態中における所定の演出の現出のし易さ（または、現出のし難さ）の違いに応じて当該有利遊技状態を継続可能な残り回数を遊技者に対して好適に示唆することができる。
【１０６９】
＜特徴Ｄ２＞

特徴Ｄ１に記載の遊技機であって、
前記有利遊技状態中に実行され得る演出として、第１演出（演出Ａ）と、第２演出（演出Ｂ）とを少なくとも含む２種類以上の演出があり、前記第１演出が実行される実行比率と前記第２演出が実行される実行比率との組合せが前記残り回数によって異なることを特徴とする遊技機。
【１０７０】
特徴Ｄ２に記載の遊技機によれば、有利遊技状態中に実行され得る演出として、第１演出と第２演出とを少なくとも含む２種類以上の演出があり、第１演出が実行される実行比率と第２演出が実行される実行比率との組合せが、当該有利遊技状態を継続可能に実行可能な前記変動表示の残り回数によって異なる構成であるので、有利遊技状態中における第１演出に対する第２演出の現出のし易さ（または、現出のし難さ）が当該残り回数に応じて相違する。これにより、有利遊技状態を継続可能な残り回数を、当該有利遊技状態中における第１演出に対する第２演出の現出のし易さの違いによって遊技者に対して好適に示唆することができる。
【１０７１】
なお、特徴Ｄ２に記載の遊技機において、「第１演出」と「第２演出」は、これらの各演出において登場する同一のキャラクタにおける持ち物が異なるようにしてもよいし、これらの各演出において登場するキャラクタの種類を異なるようにしてもよいし、これらの各演出における背景の色を異ならせてもよい。
【１０７２】
＜特徴Ｄ３＞
特徴Ｄ２に記載の遊技機であって、
遊技者が獲得可能な遊技価値の量が異なる複数種類の有利遊技状態において、前記残り回数が同一または略同一である場合には、当該獲得可能な遊技価値が多い有利遊技状態の方が、当該獲得可能な遊技価値が少ない有利遊技状態に比べて、前記第１演出に対する前記第２演出の選択比率が高くされていることを特徴とする遊技機。
【１０７３】
特徴Ｄ３に記載の遊技機によれば、前記残り回数が同一または略同一であれば、遊技者が獲得可能な遊技価値が多い有利遊技状態の方が、当該獲得可能な遊技価値が少ない有利遊技状態に比べて、第１演出に対する第２演出の選択比率が高くされる構成であるので、遊技者に対し、有利遊技状態中に獲得可能な遊技価値の量を第１演出に対する第２演出の現出のし易さ（または、現出のし難さ）の違いに応じて好適に示唆することができる。
【１０７４】
＜特徴Ｄ４＞
特徴Ｄ１から特徴Ｄ３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記有利遊技状態は、
第１の有利遊技状態と（確変遊技状態／潜確後時短遊技状態）、
該第１の有利遊技状態において所定の遷移条件（転落条件）が成立した場合に発生可能な第２の有利遊技状態であって、前記第１の有利遊技状態に比べて遊技者にとって不利な第２の有利遊技状態（高確率時短遊技状態／低確率時短遊技状態Ａ）と、を含み、
前記演出条件は、前記遷移条件が成立した場合に所定の確率で成立し、
前記所定の遷移条件の成立によって前記第１の有利遊技状態から遷移した前記第２の有利遊技状態における前記残り回数は、前記第１の有利遊技状態において実行された前記変動表示の実行回数が少ないほど多い回数にされることを特徴とする遊技機。
【１０７５】
特徴Ｄ４に記載の遊技機によれば、第１の有利遊技状態において所定の遷移条件が成立した場合に、当該第１の有利遊技状態に比べて遊技者にとって不利な（有利度が低い）第２の有利遊技状態が発生する構成において、前記演出条件が、前記遷移条件が成立した場合に所定の確率で成立する構成であるので、遷移条件の成立によって第１の有利遊技状態から第２の有利遊技状態へ遷移したとしても、演出条件の成立によって有利遊技状態中に実

行され得る演出（所定の演出や、第１演出や第２演出）が、当該第２の有利遊技状態における前記残り回数に応じて表示されることで、遊技者には、第１の有利遊技状態より不利となったものの、それでも通常遊技状態よりは有利である有利遊技状態が継続していることを遊技者に期待させることが可能な遊技性を提供することができる。

【１０７６】

特に、前記遷移条件の成立によって第１の有利遊技状態から遷移した第２の有利遊技状態における前記残り回数は、第１の有利遊技状態において実行された前記変動表示の実行回数が少ないほど多い回数にされる構成であるので、第１の有利遊技状態から第２の有利遊技状態へ遷移した場合に、所定の演出に対する実行比率や、第１演出が選択される実行比率と第２演出が選択される実行比率との組合せが、その遷移したタイミングにおける第２の有利遊技状態の残り回数に応じて異なるので、第１の有利遊技状態から第２の有利遊技状態へ転落したものの、それでも継続する有利遊技状態の残り回数を遊技者に推測させることが可能な遊技性を提供できる。

【１０７７】

＜特徴Ｅ１＞

遊技球が進入した場合に所定の第１抽選（普通図柄抽選）が行われる第１始動部（始動装置４３６Ａ，４３６Ｂ）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選（特別図柄抽選）が行われる第２始動部（下始動入賞装置４３２）と、

該第２始動部に遊技球が進入した場合に変動表示を行い、該変動表示の後に前記第２抽選の結果に対応した結果情報を表示手段（特別図柄表示装置４７１，４７２）に表示させる制御を実行する表示制御手段（副制御基板９４０）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置４３３）と、

前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、を備え、

前記遊技状態として、

前記第２抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、

前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が第１の時間長さとされた通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と、

前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第１の時間長さより長い第２の時間長さとされるか、または、前記第２抽選の当選確率が前記通常遊技状態より高くされるかの少なくとも一方を含む有利遊技状態（確変遊技状態などの有利遊技状態）と、が設けられ、

前記有利遊技状態中に所定の演出条件が成立した場合（転落条件が成立した場合または所定回数の特別図柄の変動表示が実行される毎に実行される演出実行抽選に当選した場合）に所定の演出を前記表示手段に表示させる制御を実行する演出実行手段（主制御基板９２０，副制御基板９４０）を備え、

前記有利遊技状態中に実行され得る所定の演出として、第１演出（演出Ａ）と、第２演出（演出Ｂ）とを少なくとも含む２種類以上の演出があり、前記第１演出が選択されるか前記第２演出が選択されるかの選択比率が前記有利遊技状態を継続可能な前記変動表示の残り回数に応じて異なることを特徴とする遊技機。

【１０７８】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。この種の遊技機におい

ては、通常遊技状態と当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な有利遊技状態とを発生可能に構成され、当該有利遊技状態を継続可能な期間を設けることによって、遊技を多様にする構成も知られている。

【１０７９】

しかしながら、通常遊技状態と有利遊技状態とを発生可能な遊技機の構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【１０８０】

これに対し、特徴Ｅ１に記載の遊技機によれば、上記構成を備えているので、有利遊技状態中における遊技の興趣を好適に向上可能な遊技機を提供することができる。すなわち、第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間、または、第２抽選の当選確率の少なくとも一方の点において通常遊技状態より有利である有利遊技状態を備える構成において、当該有利遊技状態中に所定の演出条件が成立した場合には演出実行手段によって演出が表示手段に表示される。

【１０８１】

ここで、有利遊技状態中に実行され得る演出として、第１演出と、第２演出とを少なくとも含む２種類以上の演出があり、第１演出が選択されるか第２演出が選択されるかの選択比率が、当該有利遊技状態を継続可能に実行可能な特別図柄の変動表示の残り回数に応じて異なる構成であるので、有利遊技状態中において実行される演出の内容によって当該有利遊技状態を継続可能な残り回数を遊技者に対して好適に示唆することができる。

【１０８２】

なお、特徴Ｅ１に記載の遊技機において、「第１演出」と「第２演出」は、これらの各演出において登場する同一のキャラクタにおける持ち物が異なるようにしてもよいし、これらの各演出において登場するキャラクタの種類を異なるようにしてもよいし、これらの各演出における背景の色を異ならせてもよい。

【１０８３】

＜特徴Ｆ１＞

遊技球が進入した場合に所定の第１抽選（普通図柄抽選）が行われる第１始動部（始動装置４３６Ａ，４３６Ｂ）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選（特別図柄抽選）が行われる第２始動部（下始動入賞装置４３２）と、

該第２始動部に遊技球が進入した場合に所定の変動表示を行い、該変動表示の後に前記第２抽選の結果に対応した結果情報を表示手段（特別図柄表示装置４７１，４７２）に表示させる制御を実行する表示制御手段（副制御基板９４０）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置４３３）と、

前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、を備え、

前記遊技状態として、

前記第２抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、

前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が第１の時間長さとされた通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と、

前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第１の時間長さより長い第２の時間長さとされる有利遊技状態（確変遊技状態などの有利遊技状態）と、が設けられ、

前記遊技状態制御手段は、前記所定の変動表示の実行回数に基づいた所定の回数条件（回数補助条件）が成立した場合に前記有利遊技状態を発生させる制御を行うものであり、

前記回数条件として、前記入賞容易遊技状態が終了した後に前記有利遊技状態へ移行する

までに実行される前記変動表示の回数が少なくとも２種以上の回数に変化し得る制御を実行可能とされ、
前記回数条件が成立して前記有利遊技状態が開始されるまでの前記変動表示の残り回数に応じて所定の演出が実行される実行比率が異なるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【１０８４】
従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。この種の遊技機においては、通常遊技状態と当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な有利遊技状態とを発生可能に構成され、当該有利遊技状態を継続可能な期間を設けることによって、遊技を多様にする構成も知られている。
【１０８５】
しかしながら、通常遊技状態と有利遊技状態とを発生可能な遊技機の構成について未だ改良の余地がある可能性があった。
【１０８６】
これに対し、特徴Ｆ１に記載の遊技機によれば、上記構成を備えているので、有利遊技状態中における遊技の興趣を好適に向上可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の変動表示の実行回数に基づいた所定の回数条件が成立した場合に前記有利遊技状態を発生させる制御を行う構成において、回数条件として、入賞容易遊技状態が終了した後に有利遊技状態へ移行するまでに実行される前記変動表示の回数が少なくとも２種以上の回数に変化し得る制御を実行可能とされている。
【１０８７】
ここで、回数条件が成立して有利遊技状態が開始されるまでの前記変動表示の残り回数に応じて所定の演出が実行される実行比率が異なるように構成されているので、回数条件が成立して有利遊技状態が開始されるまでの前記変動表示の残り回数を遊技者に対して好適に示唆することができる。
【１０８８】
＜特徴Ｇ１＞
遊技球が進入した場合に所定の第１抽選（普通図柄抽選）が行われる第１始動部（始動装置４３６Ａ，４３６Ｂ）と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選（特別図柄抽選）が行われる第２始動部（下始動入賞装置４３２）と、
該第２始動部に遊技球が進入した場合に所定の変動表示を行い、該変動表示の後に前記第２抽選の結果に対応した結果情報を表示手段（特別図柄表示装置４７１，４７２）に表示させる制御を実行する表示制御手段（副制御基板９４０）と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置４３３）と、
前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、を備え、
前記遊技状態として、
前記第２抽選において当選した場合に発生して、前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、
前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が第１の時間長さとされた通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と、
前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第１の時間長さより長い第２の時間長さとされる有利遊技状態（確変遊技状態な

どの有利遊技状態）と、が設けられ、
前記遊技状態制御手段は、前記所定の変動表示の実行回数に基づいた所定の回数条件（回数補助条件）が成立した場合に前記有利遊技状態を発生させる制御を行うものであり、
前記回数条件として、前記入賞容易遊技状態が終了した後に前記有利遊技状態へ移行するまでに実行される前記変動表示の回数が少なくとも２種以上の回数に変化し得る制御を実行可能とされ、
第１演出と、第２演出とを少なくとも含む２種類以上の演出があり、前記第１演出が実行されるか前記第２演出が実行されるかの実行比率が、前記回数補助条件が成立して前記有利遊技状態が開始されるまでの前記変動表示の残り回数に応じて異なるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【１０８９】
従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。この種の遊技機においては、通常遊技状態と当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な有利遊技状態とを発生可能に構成され、当該有利遊技状態を継続可能な期間を設けることによって、遊技を多様にする構成も知られている。
【１０９０】
しかしながら、通常遊技状態と有利遊技状態とを発生可能な遊技機の構成について未だ改良の余地がある可能性があった。
【１０９１】
これに対し、特徴Ｇ１に記載の遊技機によれば、上記構成を備えているので、有利遊技状態中における遊技の興趣を好適に向上可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の変動表示の実行回数に基づいた所定の回数条件が成立した場合に前記有利遊技状態を発生させる制御を行う構成において、回数条件として、入賞容易遊技状態が終了した後に有利遊技状態へ移行するまでに実行される前記変動表示の回数が少なくとも２種以上の回数に変化し得る制御を実行可能とされている。
【１０９２】
ここで、第１演出と、第２演出とを少なくとも含む２種類以上の演出があり、第１演出が実行されるか第２演出が実行されるかの実行比率が、回数条件が成立して有利遊技状態が開始されるまでの前記変動表示の残り回数に応じて異なるように構成されているので、回数条件が成立して有利遊技状態が開始されるまでの前記変動表示の残り回数を前記第１演出に対する前記第２演出の現出のし易さの違いによって遊技者に対して好適に示唆することができる。
【１０９３】
なお、特徴Ｇ１に記載の遊技機において、「第１演出」と「第２演出」は、これらの各演出において登場する同一のキャラクタにおける持ち物が異なるようにしてもよいし、これらの各演出において登場するキャラクタの種類を異なるようにしてもよいし、これらの各演出における背景の色を異ならせてもよい。
【１０９４】
＜特徴Ｈ１＞
遊技球が進入した場合に所定の第１抽選（普通図柄抽選）が行われる第１始動部（始動装置４３６Ａ，４３６Ｂ）と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選（特別図柄抽選）が行われる第２始動部（下始動入賞装置４３２）と、
該第２始動部に遊技球が進入した場合に識別情報（装飾図柄６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒ）の変動表示を行い、該変動表示の後に前記第２抽選の結果に対応した結果情報を表示手段（特別図柄表示装置４７１，４７２）に表示させる制御を実行する表示制御手段（副制御基板９４０）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置４３３）と、
前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、を備え、
前記遊技状態として、
通常遊技状態と、
前記第２抽選において当選した場合に発生して、前記通常遊技状態より前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、
前記入賞容易遊技状態の後に移行して前記通常遊技状態より所定の第１条件において有利な第１有利遊技状態（例えば、時短状態の有利遊技状態）と、
前記入賞容易遊技状態の後に移行して前記第１条件とは異なる第２条件において前記通常遊技状態より有利な第２有利遊技状態（例えば、確変状態の有利遊技状態）と、が設けられ、
前記第１有利遊技状態及び前記第２有利遊技状態の状況（時短状態の残り回数、確変状態であるか否か）に応じて所定の演出において現出する演出対象（例えば、第１キャラクタ８０１）の構成部分が異なる表示態様となり得るように構成され、
前記演出対象の構成部分として、前記第１有利遊技状態に対応した第１構成部（例えば、武器８１１）と、前記第２有利遊技状態に対応した第２構成部（例えば、ハチマキ８１２）とを、前記演出対象の異なる部位に設定して構成されていることを特徴とする遊技機。
【１０９５】
従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。この種の遊技機においては、通常遊技状態と当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な有利遊技状態とを発生可能に構成され、当該有利遊技状態を継続可能な期間を設けることによって、遊技を多様にする構成も知られている。
【１０９６】
しかしながら、通常遊技状態と有利遊技状態とを発生可能な遊技機の構成について未だ改良の余地がある可能性があった。
【１０９７】
これに対し、特徴Ｈ１に記載の遊技機によれば、上記構成を備えているので、有利遊技状態中における遊技の興趣を好適に向上可能な遊技機を提供することができる。すなわち、入賞容易遊技状態の後に移行する有利遊技状態として、通常遊技状態より所定の第１条件において有利な第１有利遊技状態と、第１条件とは異なる第２条件において前記通常遊技状態より有利な第２有利遊技状態とが設けられた構成において、第１有利遊技状態及び第２有利遊技状態の状況に応じて所定の演出において現出する演出対象の構成部分が異なる表示態様となり得るように構成される。
【１０９８】
ここで、演出対象の構成部分として、第１有利遊技状態に対応した第１構成部と、第２有利遊技状態に対応した第２構成部とが、演出対象の異なる部位に設定して構成されているので、第１有利遊技状態と第２有利遊技状態の状況とを１の演出対象の中の第１構成部および第２構成部としてまとめて視認させることができる。これにより、遊技者が第１有利遊技状態と第２有利遊技状態の状況を確認するために視線を分散させることを抑制でき、遊技に集中させることができる。
【１０９９】
＜特徴Ｈ２＞
特徴Ｈ１に記載の遊技機であって、
前記第１有利遊技状態は、前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球

の進入し易い状態をとる期間が前記通常遊技状態より長い時間長さとされ、前記第２抽選の当選確率が前記通常遊技状態と同一確率とされる時短遊技状態であり、
前記第２有利遊技状態は、前記第１抽選において当選した場合に前記第２始動部が遊技球の進入し易い状態をとる期間が前記第１の時間長さより長い第２の時間長さとされ、前記第２抽選の当選確率が前記通常遊技状態より高くされる確変遊技状態であり、
前記第１有利遊技状態と前記第２有利遊技状態とにおいて前記識別情報が同一の態様にて変動表示可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【１１００】
特徴Ｈ２に記載の遊技機によれば、第１有利遊技状態と第２有利遊技状態とにおいて識別情報が同一の態様にて変動表示可能に構成されているので、識別情報では区別しにくい第１有利遊技状態および第２有利遊技状態の状況を第２構成部の内容によって遊技者に認識させることができる。
【１１０１】
＜特徴Ｊ１＞
遊技球が進入した場合に所定の第１抽選（普通図柄抽選）が行われる第１始動部（始動装置４３６Ａ，４３６Ｂ）と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選（特別図柄抽選）が行われる第２始動部（下始動入賞装置４３２）と、
該第２始動部に遊技球が進入した場合に識別情報（装飾図柄６８０Ｌ，６８０Ｍ，６８０Ｒ）の変動表示を行い、該変動表示の後に前記第２抽選の結果に対応した結果情報を表示手段（特別図柄表示装置４７１，４７２）に表示させる制御を実行する表示制御手段（副制御基板９４０）と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置４３３）と、
前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、を備え、
前記遊技状態として、
通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と、
前記第２抽選において当選した場合に発生して、前記通常遊技状態より前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、
前記入賞容易遊技状態の後に移行して前記通常遊技状態より有利な有利遊技状態（確変遊技状態などの有利遊技状態）と、が設けられ、
前記有利遊技状態中に所定の演出条件が成立した場合（転落条件が成立した場合または所定回数の特別図柄の変動表示が実行される毎に実行される演出実行抽選に当選した場合）に所定の表示対象が表示される演出を前記表示手段に表示させる制御を実行する演出実行手段（主制御基板９２０，副制御基板９４０）を備え、
前記有利遊技状態が開始されて前記所定の演出条件が成立した場合に前記所定の表示対象が表示される場合における前記所定の表示対象の態様（最初のハチマキ８１２の色）と、当該所定の表示対象が表示された後に前記所定の演出条件が成立した場合における前記所定の表示対象の態様（色ランクの変化量）とが異なる選択条件に基づいて決定されるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【１１０２】
従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。この種の遊技機においては、通常遊技状態と当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な有利遊技状態とを発生可能に構成され、当該有利遊技状態を継続可能な期間を設けることによって、遊技を多様にする構成も知られている。

【１１０３】
しかしながら、通常遊技状態と有利遊技状態とを発生可能な遊技機の構成について未だ改良の余地がある可能性があった。
【１１０４】
これに対し、特徴Ｊ１に記載の遊技機によれば、上記構成を備えているので、有利遊技状態中における遊技の興趣を好適に向上可能な遊技機を提供することができる。すなわち、有利遊技状態中に所定の演出条件が成立した場合に所定の表示対象が表示される演出を表示手段に表示させる制御を実行する構成において、有利遊技状態が開始されて所定の演出条件が成立した場合に所定の表示対象が表示される場合における当該所定の表示対象の態様と、当該所定の表示対象が表示された後に所定の演出条件が成立した場合における当該所定の表示対象の態様とが異なる選択条件に基づいて決定される。
【１１０５】
よって、有利遊技状態が開始されて所定の演出条件が成立したことによって所定の表示対象を表示させる場合と、当該表示対象を表示させた後とで、当該表示対象の態様の選択条件が異なるので、有利遊技状態が開始されて所定の演出条件が成立した場合とその後とを、選択条件の違いに基づく所定の表示対象の表示態様の変化の違いによって遊技者に好適に示唆することができる。
【１１０６】
＜特徴Ｋ１＞
遊技球が進入した場合に所定の第１抽選（普通図柄抽選）が行われる第１始動部（始動装置４３６Ａ，４３６Ｂ）と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選（特別図柄抽選）が行われる第２始動部（下始動入賞装置４３２）と、
該第２始動部に遊技球が進入した場合に変動表示を行い、該変動表示の後に前記第２抽選の結果に対応した結果情報を表示手段（特別図柄表示装置４７１，４７２）に表示させる制御を実行する表示制御手段（副制御基板９４０）と、
遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置４３３）と、
前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、を備え、
前記遊技状態として、
通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と、
前記第２抽選において当選した場合に発生して、前記通常遊技状態より前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、
前記入賞容易遊技状態の後に移行して前記通常遊技状態より有利な有利遊技状態（確変遊技状態などの有利遊技状態）と、が設けられ、
前記有利遊技状態中に所定の演出条件が成立した場合（転落条件が成立した場合または所定回数の特別図柄の変動表示が実行される毎に実行される演出実行抽選に当選した場合）に所定の演出を前記表示手段に表示させる制御を実行する演出実行手段（主制御基板９２０，副制御基板９４０）を備え、
前記有利遊技状態中に実行され得る所定の演出として、前記変動表示の実行が保留された回数を表示する回数表示部（領域８２２）に、進行中の遊技状態の状況に応じた状態情報を表示する演出（保留画像８２３Ｂの表示）を含み、
１回以上の変動表示の実行が保留されている状況において前記所定の演出条件が成立した場合に、前記実行が保留された変動表示によって移行する遊技状態の状況に応じて前記状態情報を異ならせて表示する状態情報変更手段（副制御基板９４０）が設けられていることを特徴とする遊技機。
【１１０７】
従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、

通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。この種の遊技機においては、通常遊技状態と当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な有利遊技状態とを発生可能に構成され、当該有利遊技状態を継続可能な期間を設けることによって、遊技を多様にする構成も知られている。

【１１０８】

しかしながら、通常遊技状態と有利遊技状態とを発生可能な遊技機の構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【１１０９】

これに対し、特徴Ｋ１に記載の遊技機によれば、上記構成を備えているので、有利遊技状態中における遊技の興趣を好適に向上可能な遊技機を提供することができる。すなわち、有利遊技状態中に所定の演出条件が成立した場合に所定の演出を表示手段に表示させる制御を実行する構成において、有利遊技状態中に実行され得る所定の演出として、変動表示の実行が保留された回数を表示する回数表示部に、進行中の遊技状態の状況に応じた状態情報を表示する演出を含み、１回以上の変動表示の実行が保留されている状況において所定の演出条件が成立した場合に、前記実行が保留された変動表示によって移行する遊技状態の状況に応じて状態情報を異ならせて表示させる。よって、実行が保留された変動表示によって移行する遊技状態の状況を、回数表示部に表示された状態情報の態様によって遊技者に好適に示唆することができる。

【１１１０】

<特徴Ｌ１>

遊技球が進入した場合に所定の第１抽選（普通図柄抽選）が行われる第１始動部（始動装置４３６Ａ，４３６Ｂ）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選（特別図柄抽選）が行われる第２始動部（下始動入賞装置４３２）と、

該第２始動部に遊技球が進入した場合に変動表示を行い、該変動表示の後に前記第２抽選の結果に対応した結果情報を表示手段（特別図柄表示装置４７１，４７２）に表示させる制御を実行する表示制御手段（副制御基板９４０）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置４３３）と、

前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、を備え、

前記遊技状態として、

通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と、

前記第２抽選において当選した場合に発生して、前記通常遊技状態より前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、

前記入賞容易遊技状態の後に移行して前記通常遊技状態より有利な有利遊技状態（確変遊技状態などの有利遊技状態）と、が設けられ、

前記有利遊技状態中に所定の演出条件が成立した場合（転落条件が成立した場合または所定回数の特別図柄の変動表示が実行される毎に実行される演出実行抽選に当選した場合）に所定の演出を前記表示手段に表示させる制御を実行する演出実行手段（主制御基板９２０，副制御基板９４０）を備え、

前記所定の演出として、前記有利遊技状態の状況に応じて前記変動表示の実行中において所定の表示情報（リーチ残タイマ８３１、第２キャラクタ８０２による群表示）が表示される時期を異ならせて表示する表示時期変更手段（副制御基板９４０）が設けられていることを特徴とする遊技機。

【１１１１】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、

通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。この種の遊技機においては、通常遊技状態と当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な有利遊技状態とを発生可能に構成され、当該有利遊技状態を継続可能な期間を設けることによって、遊技を多様にする構成も知られている。

【１１１２】

しかしながら、通常遊技状態と有利遊技状態とを発生可能な遊技機の構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【１１１３】

これに対し、特徴Ｋ１に記載の遊技機によれば、上記構成を備えているので、有利遊技状態中における遊技の興趣を好適に向上可能な遊技機を提供することができる。すなわち、有利遊技状態中に所定の演出条件が成立した場合に所定の演出を表示手段に表示させる制御を実行する構成において、所定の演出として、有利遊技状態の状況に応じて変動表示の実行中において所定の表示情報が表示される時期を異ならせて表示させるので、所定の表示情報の表示時期によって有利遊技状態の状況を遊技者に好適に示唆することができる。

【１１１４】

＜特徴Ｍ１＞

遊技球が進入した場合に所定の第１抽選（普通図柄抽選）が行われる第１始動部（始動装置４３６Ａ，４３６Ｂ）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の第２抽選（特別図柄抽選）が行われる第２始動部（下始動入賞装置４３２）と、

該第２始動部に遊技球が進入した場合に変動表示を行い、該変動表示の後に前記第２抽選の結果に対応した結果情報を表示手段（特別図柄表示装置４７１，４７２）に表示させる制御を実行する表示制御手段（副制御基板９４０）と、

遊技球の進入し易さが異なる複数の状態をとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（大入賞装置４３３）と、

前記第２始動部における遊技球の進入し易さと、前記可変入賞部における遊技球の進入し易さとを少なくとも制御して複数種類の遊技状態を発生する制御を行う遊技状態制御手段（主制御基板９２０）と、を備え、

前記遊技状態として、

通常遊技状態（第１の通常遊技状態、第２の通常遊技状態）と、

前記第２抽選において当選した場合に発生して、前記通常遊技状態より前記可変入賞部が遊技球の進入し易い状態をとる期間を含む入賞容易遊技状態（特別遊技状態）と、

前記入賞容易遊技状態の後に移行して前記通常遊技状態より有利な有利遊技状態（確変遊技状態などの有利遊技状態）と、が設けられ、

前記有利遊技状態中に所定の演出条件が成立した場合（転落条件が成立した場合または所定回数の特別図柄の変動表示が実行される毎に実行される演出実行抽選に当選した場合）に所定の演出を前記表示手段に表示させる制御を実行する演出実行手段（主制御基板９２０，副制御基板９４０）を備え、

前記所定の演出として、前記変動表示が複数回実行されることによって段階的に所定の表示情報の態様を異ならせて（第２キャラクタ８０２の数が増える）表示する複数変動表示手段（副制御基板９４０）が設けられていることを特徴とする遊技機。

【１１１５】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている（例えば、特開２０１６－１８９８７３号公報参照）。この種の遊技機においては、通常遊技状態と当該通常遊技状態より遊技者にとって有利な有利遊技状態とを発生可能に構成され、当該有利遊技状態を継続可能な期間を設けることによって、遊技を多様

にする構成も知られている。

【１１１６】

しかしながら、通常遊技状態と有利遊技状態とを発生可能な遊技機の構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【１１１７】

これに対し、特徴Ｍ１に記載の遊技機によれば、上記構成を備えているので、有利遊技状態中における遊技の興趣を好適に向上可能な遊技機を提供することができる。すなわち、有利遊技状態中に所定の演出条件が成立した場合に所定の演出を表示手段に表示させる制御を実行する構成において、所定の演出として、変動表示が複数回実行されることによって段階的に所定の表示情報の態様を異ならせて表示させるので、有利遊技状態中に所定の演出条件が成立したことを、複数回の変動表示に亘って所定の表示情報の態様が段階的に異なっていく演出によって遊技者に好適に示唆することができる。

【１１１８】

なお、特徴１０～Ｍ１に記載の少なくとも１つの特徴を他のいずれか又は複数の特徴に組み合わせて適用しても良い。以下には、上記した各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【１１１９】

パチンコ機：遊技者が操作する発射操作手段と、その発射操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く通路部と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【１１２０】

スロットマシン等の回胴式遊技機：始動操作手段の操作に基づき周回体の回転を開始させ、停止操作手段の操作に基づき周回体の回転を停止させ、その停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する遊技機。

【産業上の利用可能性】

【１１２１】

以上のように、この発明は、弾球遊技機等の遊技機に適している。

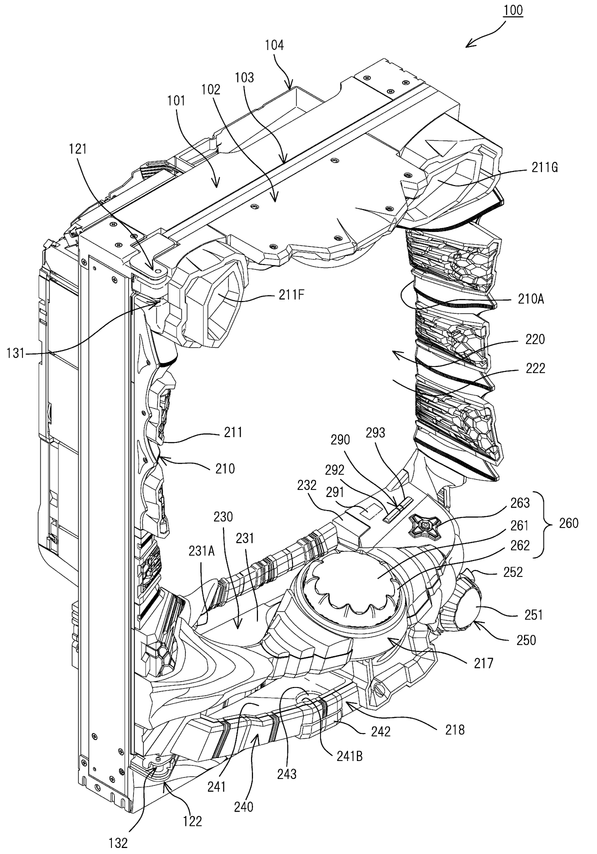
【符号の説明】

【１１２２】

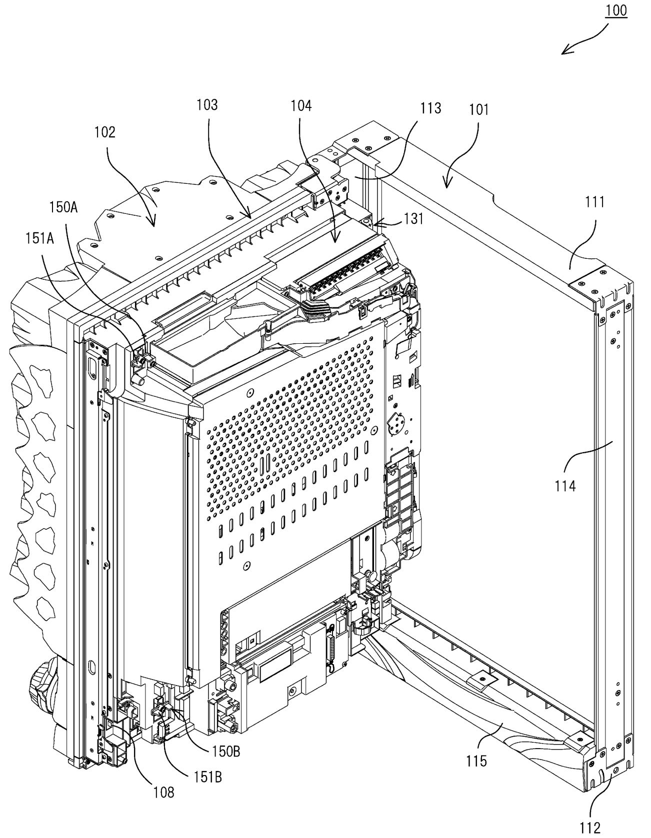
１００…遊技機、３３０…発射装置、４００，７００…遊技盤、４０１，７２０…基体、４２０，７１０…中央構造体、４３２…下始動入賞装置、４３３…大入賞装置、４３６Ａ，４３６Ｂ…始動装置、４７１，４７２…特別図柄表示装置、４７３…普通図柄表示装置、６４１，６４２，６６１，６６２，７４１，７４２，７６１，７６２…球通路部、７０１，７０２…流下領域、７１１，７１２，７１３…開口部、９２０…主制御基板、９４０…副制御基板、４５２Ａ，４５２Ｂ…可動片、６２２…球通路部

【図面】

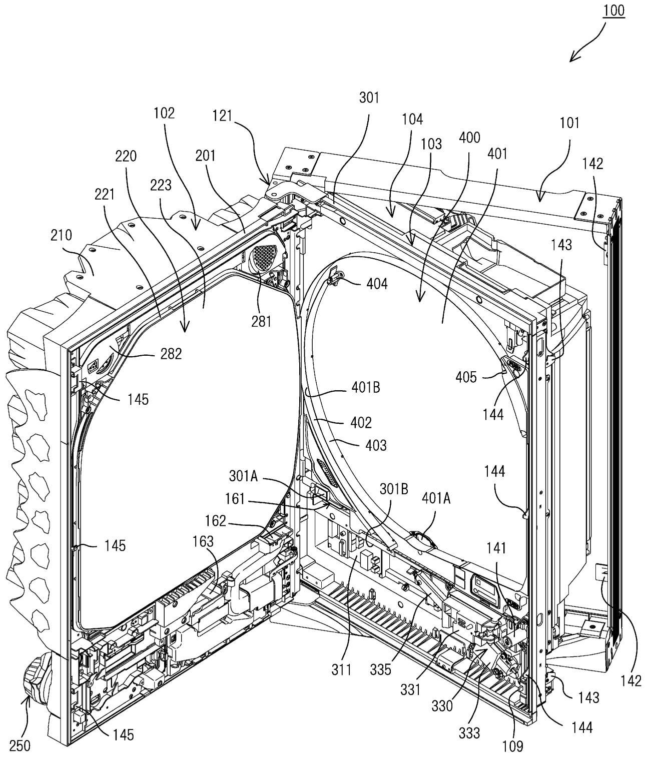
【図１】


100
104
103
102
101
121
211G
211F
131
210A
220
222
211
210
290
293
292
291
232
263
261
260
262
230
231
231A
252
251
250
217
218
242
241B
243
241
240
122
132

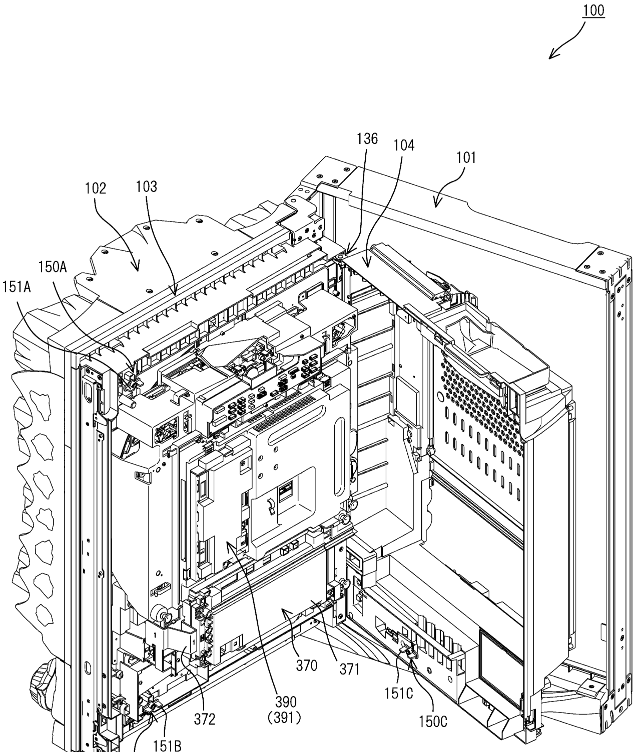
【図２】


100
103
104
113
101
102
150A
131
151A
111
114
150B
151B
108
115
112

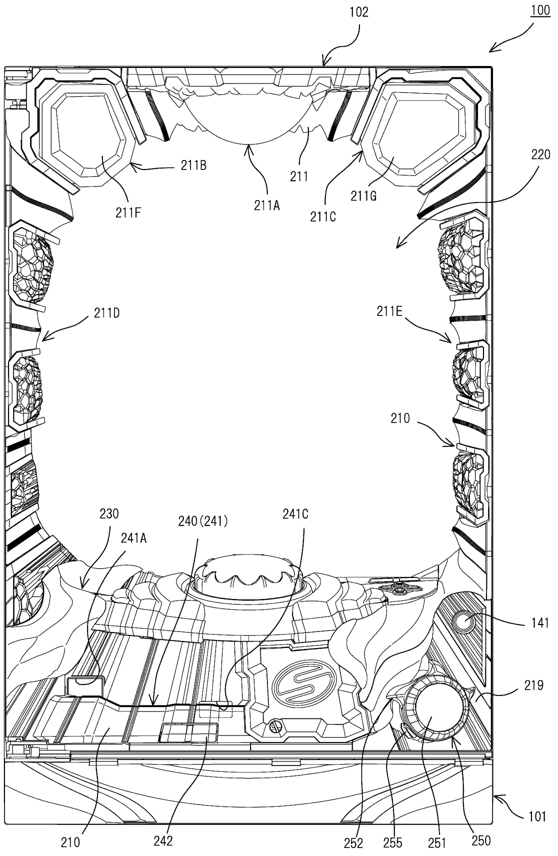
【図３】


100
301
102
121
104
103
400
401
101
142
220
201
221
223
210
404
143
281
282
145
405
401B
144
402
403
301A
144
161
301B
401A
162
145
163
141
311
335
331
330
333
109
144
143
142
250
145

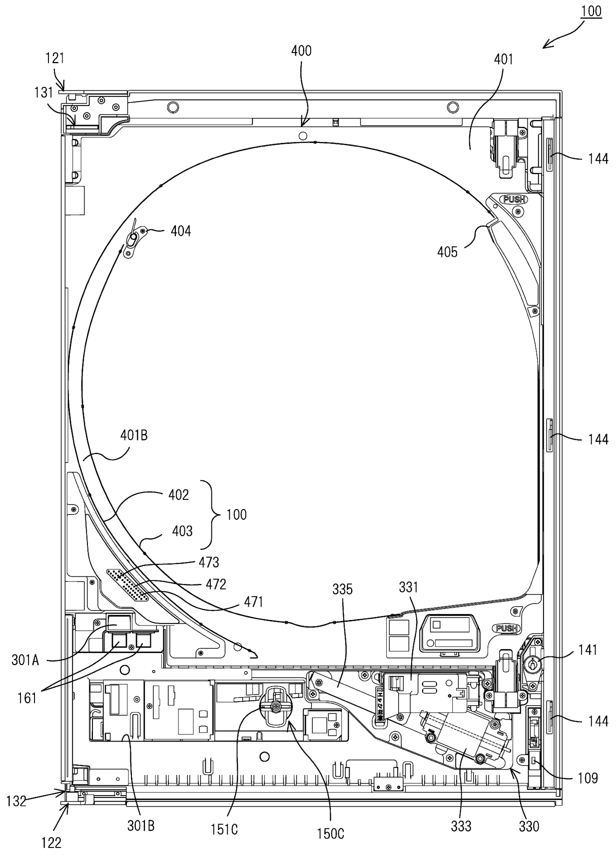
【図４】


100
136
104
101
102
103
150A
151A
370
371
372
390
(391)
151C
150C
151B
150B

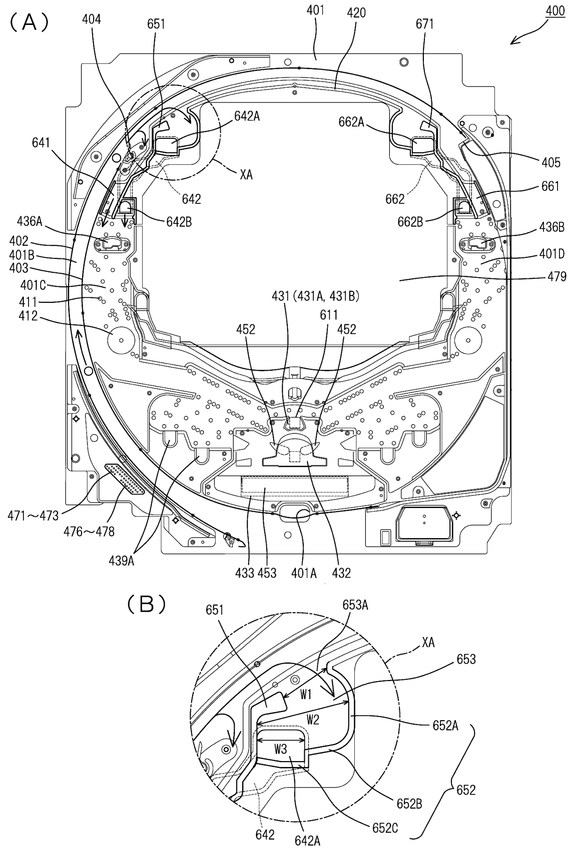
【図５】


100
102
211B
211F
211A
211
211C
211G
220
211D
211E
210
230
241A
240(241)
241C
141
219
101
210
242
252
255
251
250

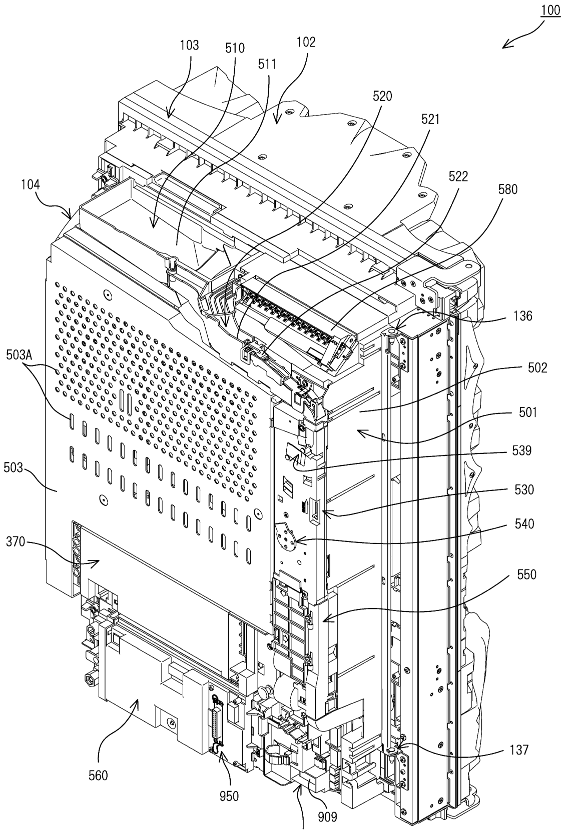
【図６】


100
121
131
400
401
144
404
405
PUSH
401B
402
403
100
473
472
471
335
331
PUSH
301A
161
141
144
144
132
122
301B
151C
150C
333
330
109

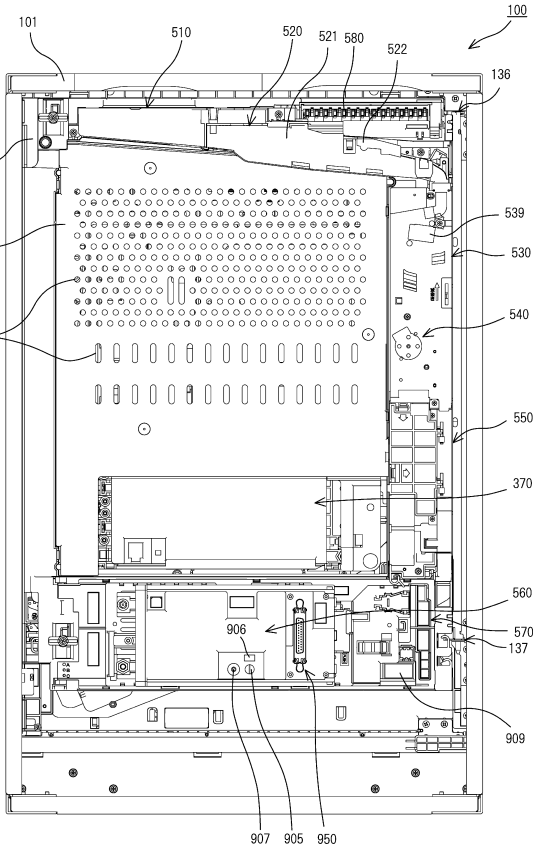
【図７】


(A)
404
651
401
420
671
400
642A
662A
641
XA
405
642
662
661
436A
642B
662B
436B
402
401B
401D
403
479
401C
431(431A, 431B)
411
611
412
452
452
471～473
476～478
439A
433
453
401A
432
(B)
651
653A
XA
653
W1
W2
652A
W3
652B
652
642
642A
652C

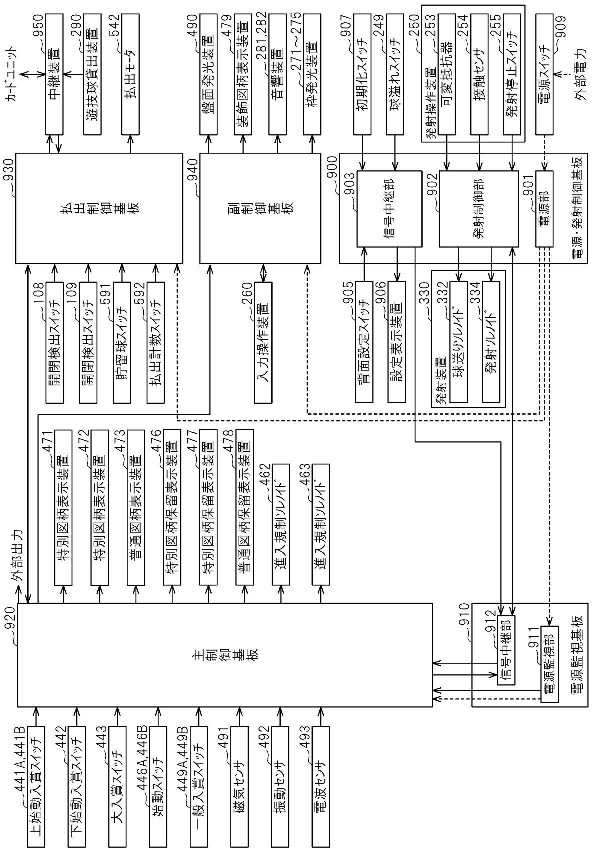
【図８】


100
103
510
102
511
520
521
104
522
580
136
503A
502
501
539
503
530
540
370
550
560
950
909
570
137

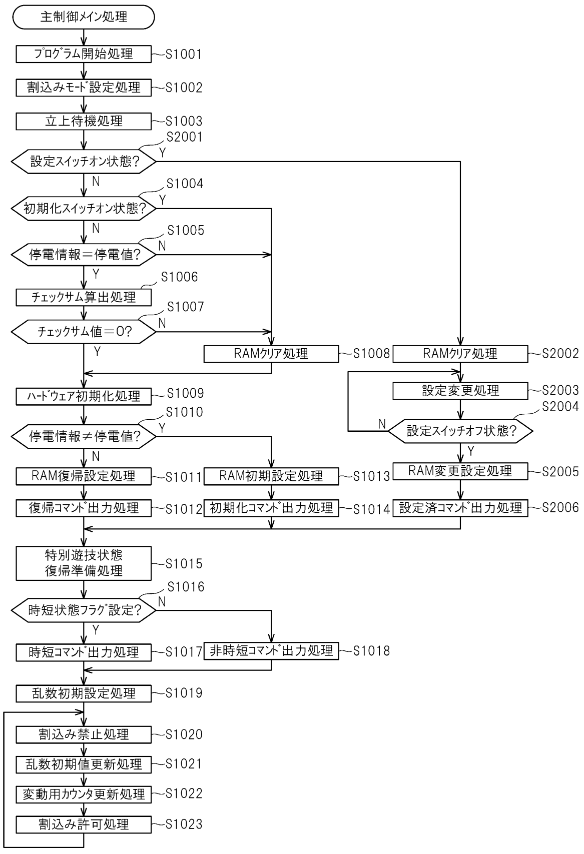
【図９】



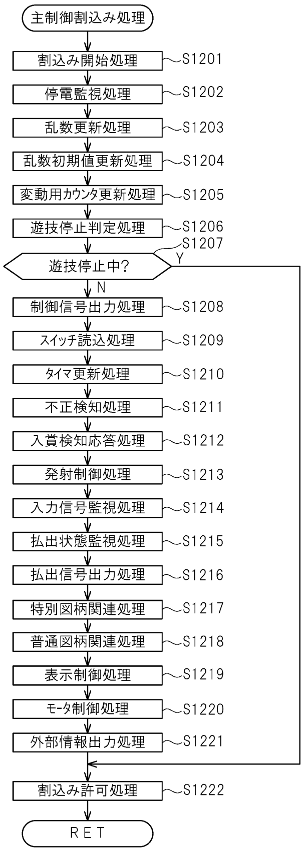
【図１０】



【図１１】



【図１２】



【図１３】

(A)

特別図柄	当選確率	特図低確率状態	特図高確率状態
		略1/100 (656/65536)	略1/20 (3300/65536)
	時短ありハズレ確率	第1特別図柄	第2特別図柄
		略1/218 (300/65536)	略1/218 (300/65536)

(B)

普通図柄	当選確率	普図低確率状態	普図高確率状態
		略1/2 (32700/65536)	略1/1 (65500/65536)

(C)

	図柄名称	振分確率	確変回数	時短回数		
				通常遊技状態	時短遊技状態（低確率時短遊技状態、確変後時短遊技状態）	確変遊技状態
第1特別図柄	特図1_4R 確変大当り図柄	46.0% (460/1000)	10	40	40	40
	特図1_6R 確変大当り図柄1	5.40% (54/1000)				
	特図1_6R 確変大当り図柄2	40.6% (406/1000)				
	特図1_10R 確変大当り図柄1	0.8% (8/1000)		10000	10000	10000
	特図1_10R 確変大当り図柄2	0.9% (9/1000)				
	特図1_10R 確変大当り図柄3	1.1% (11/1000)				
	特図1_10R 確変大当り図柄4	0.9% (9/1000)				
	特図1_ 確変大当り図柄5	4.3% (43/1000)				
第2特別図柄	特図2_4R 確変大当り図柄	46.0% (460/1000)	10	40	40	40
	特図2_6R 確変大当り図柄1	5.40% (54/1000)				
	特図2_6R 確変大当り図柄2	40.6% (406/1000)				
	特図2_10R 確変大当り図柄1	0.8% (8/1000)		10000	10000	10000
	特図2_10R 確変大当り図柄2	0.9% (9/1000)				
	特図2_10R 確変大当り図柄3	1.1% (11/1000)				
	特図2_10R 確変大当り図柄4	0.9% (9/1000)				
	特図2_10R 確変大当り図柄5	4.3% (43/1000)				

(D)

	図柄名称	振分確率	時短回数		
			通常遊技状態	時短遊技状態（低確率時短遊技状態、確変後時短遊技状態）	確変遊技状態
第1特別図柄	特図1_時短ありハズレ図柄1	80.0% (800/1000)	20	－	－
	特図1_時短ありハズレ図柄2	20.0% (200/1000)	40	－	－
第2特別図柄	特図2_時短ありハズレ図柄1	80.0% (800/1000)	20	－	－
	特図2_時短ありハズレ図柄2	20.0% (200/1000)	40	－	－

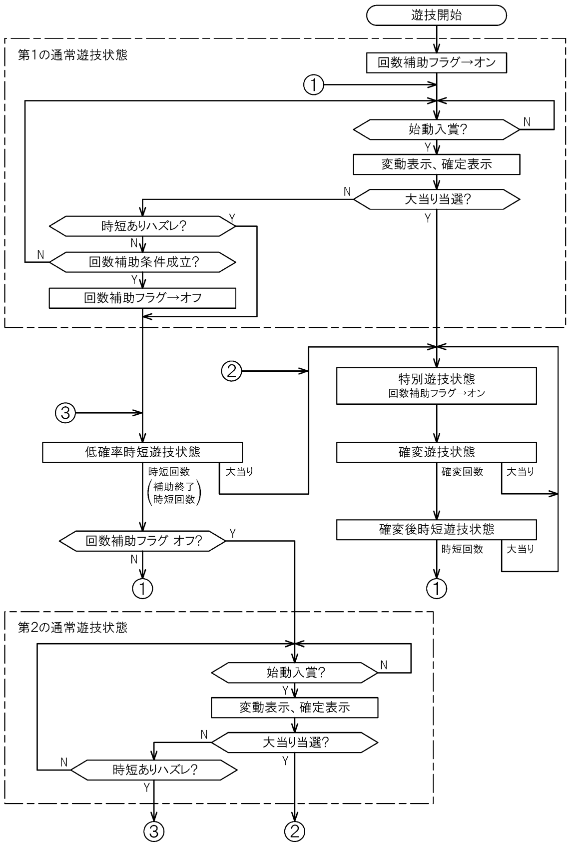
(E)

補助機能作動回数（回数補助条件）	補助終了時短回数
299	379

【図１４】

	通常遊技状態		有利遊技状態		
	第1の通常遊技状態	第2の通常遊技状態	低確率時短遊技状態	確変遊技状態	確変後時短遊技状態
電サポ	サポなし	サポなし	サポあり	サポあり	サポあり
特別図柄抽選の当選確率	低確率	低確率	低確率	高確率	低確率
普通図柄抽選の当選確率	低確率	低確率	低確率	高確率	高確率
有利遊技状態への遷移の契機	大当り図柄 時短ありハズレ図柄 回数補助条件成立	大当り図柄 時短ありハズレ図柄	－	－	－

【図１５】



【図１６】

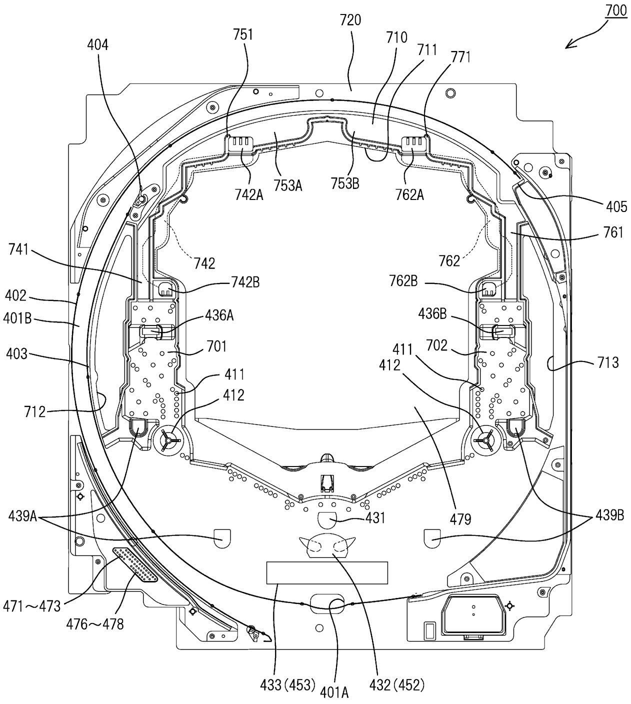
(A)

特別図柄		通常遊技状態	低確率時短遊技状態	確変遊技状態 確変後時短遊技状態
保留回数				
特図変動時間	0	A(12秒)	A	A'(Aより少し短い)
	1～3	A	B(Aの6分の1)	C(Aの半分)
	4～7	C(Aの半分)	B(Aの6分の1)	C(Aの半分)

(B)

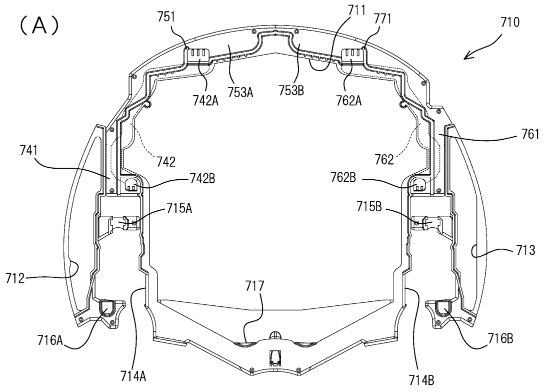
普通図柄	通常遊技状態	低確率時短遊技状態	確変遊技状態 確変後時短遊技状態
当選確率	略2分の1	略2分の1	略1分の1
普図変動時間	11秒、15秒、19秒	0.62秒	0.6秒
停止時間	0.5秒	0.5秒	0.5秒
開放時間	0.076秒	2秒	2秒
開放回数	1回	2回	1回
閉鎖時間	ー	0.252秒	ー
エンディング時間	15秒	0秒	0秒

【図１７】

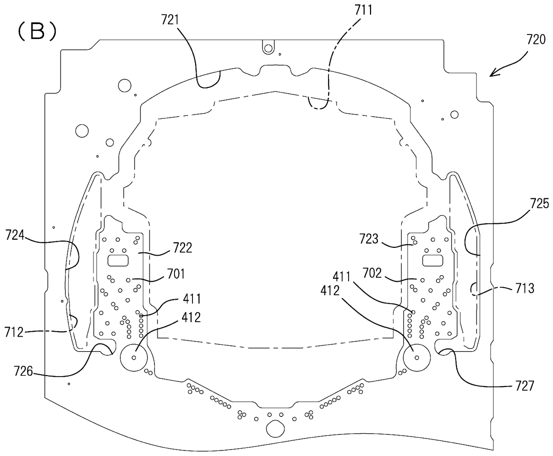


【図１８】

（A）



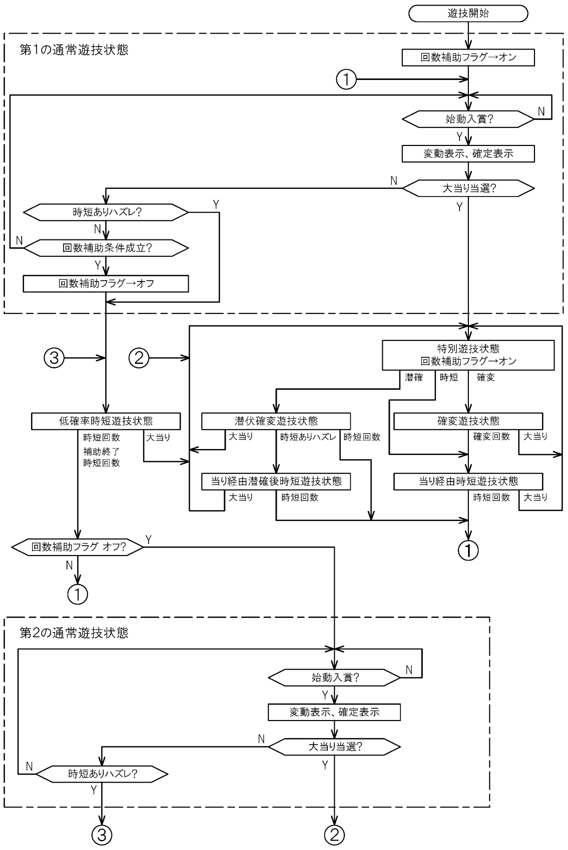
（B）



【図１９】

	通常遊技状態		有利遊技状態				
	第１の通常遊技状態	第２の通常遊技状態	低確率時短遊技状態	確変遊技状態	当り経由時短遊技状態	潜伏確変遊技状態	当り経由潜確後時短遊技状態
電サポ	サポなし	サポなし	サポあり	サポあり	サポあり	サポなし	サポあり
特別図柄抽選の当選確率	低確率	低確率	低確率	高確率	低確率	高確率	高確率
普通図柄抽選の当選確率	低確率	低確率	低確率	高確率	高確率	低確率	低確率
有利遊技状態への遷移の契機	大当り図柄 時短ありハズレ図柄 回数補助条件成立	大当り図柄 時短ありハズレ図柄	-	-	-	-	-

【図２０】



【図２１】

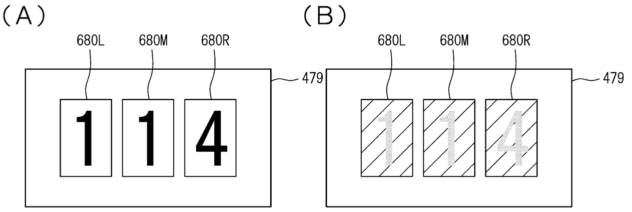
（A）

特別図柄		通常遊技状態	低確率時短遊技状態	確変遊技状態 当り経由時短遊技状態	潜伏確変遊技状態	当り経由潜確後時短遊技状態
	保留回数					
特図変動時間	0	A(12秒)	A	A'(Aより少し短い)	A	Aより短い
	1~3	A	B(Aの6分の1)	C(Aの半分)	A	Bより短い
	4~7	C(Aの半分)	B(Aの6分の1)	C(Aの半分)	C	Bより短い

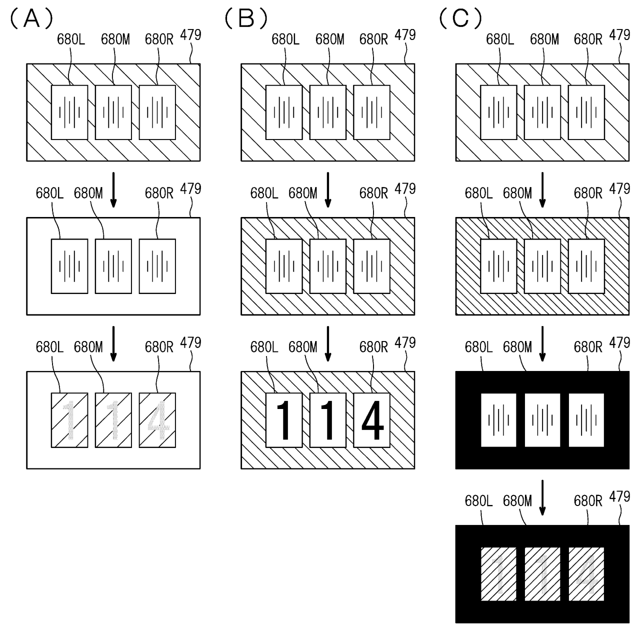
（B）

普通図柄	通常遊技状態	低確率時短遊技状態	確変遊技状態 当り経由時短遊技状態	潜伏確変遊技状態	当り経由潜確後時短遊技状態
当選確率	略2分の1	略2分の1	略1分の1	略2分の1	略2分の1
普図変動時間	11秒、15秒、19秒	0.62秒	0.6秒	15秒	0.62秒
停止時間	0.5秒	0.5秒	0.5秒	0.5秒	0.5秒
開放時間	0.076秒	2秒	2秒	0.076秒	2秒
開放回数	1回	2回	1回	1回	3回
閉鎖時間	―	0.252秒	―	―	0.252秒
エンディング時間	15秒	0秒	0秒	15秒	0秒

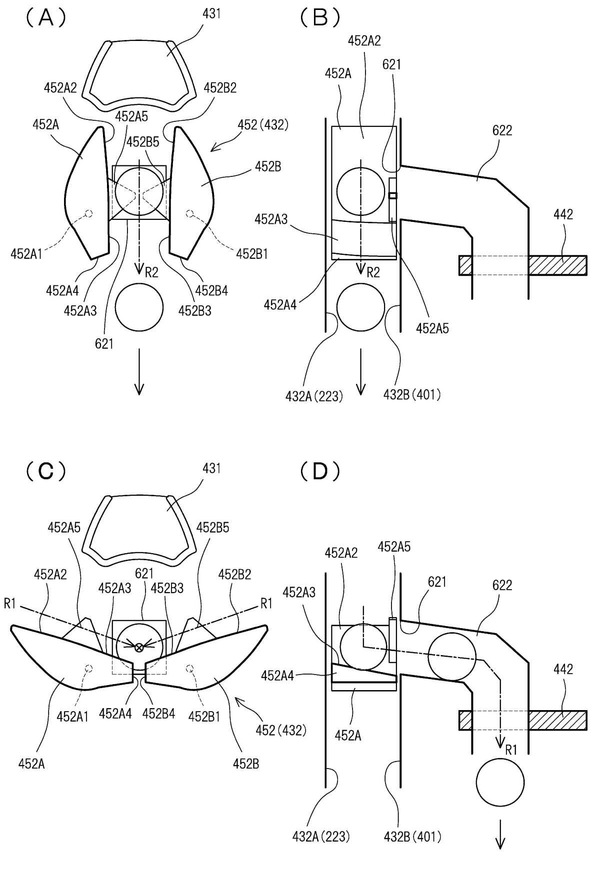
【図２２】



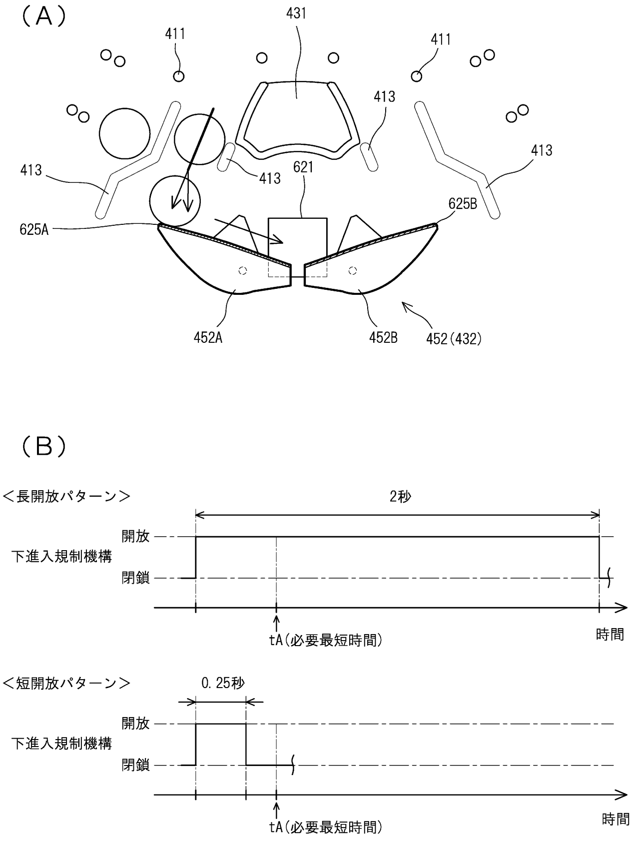
【図２３】



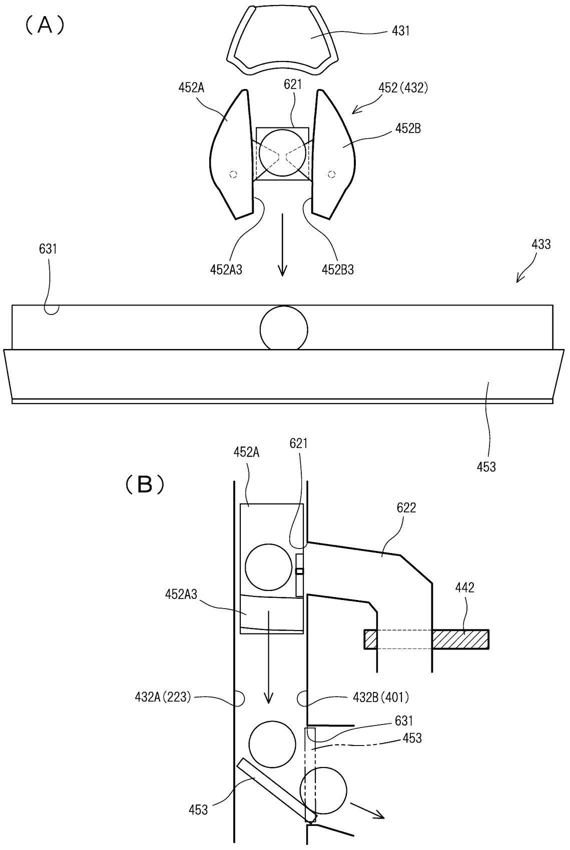
【図２４】



【図２５】



【図２６】



【図２７】

(A)

	図柄名称	振分確率	時短回数
第1特別図柄	特図1_16R 確変大当り図柄1	3.3% (33/1000)	100＋α
	特図1_16R 確変大当り図柄2	1.0% (10/1000)	300＋α
	特図1_16R 確変大当り図柄3	0.7% (7/1000)	500＋α
	特図1_6R 確変大当り図柄1	25.0% (250/1000)	100＋α
	特図1_6R 確変大当り図柄2	4.0% (40/1000)	300＋α
	特図1_6R 確変大当り図柄3	1.0% (10/1000)	500＋α
	特図1_6R 通常大当り図柄1	35.0% (350/1000)	100
	特図1_6R 通常大当り図柄2	8.0% (80/1000)	300
	特図1_6R 通常大当り図柄3	2.0% (20/1000)	500
	特図1_潜確大当り図柄	20.0% (220/1000)	0
第2特別図柄	特図2_16R 確変大当り図柄1	3.3% (33/1000)	100＋α
	特図2_16R 確変大当り図柄2	1.0% (10/1000)	300＋α
	特図2_16R 確変大当り図柄3	0.7% (7/1000)	500＋α
	特図2_6R 確変大当り図柄1	25.0% (250/1000)	100＋α
	特図2_6R 確変大当り図柄2	4.0% (40/1000)	300＋α
	特図2_6R 確変大当り図柄3	1.0% (10/1000)	500＋α
	特図2_6R 通常大当り図柄1	35.0% (350/1000)	100
	特図2_6R 通常大当り図柄2	8.0% (80/1000)	300
	特図2_6R 通常大当り図柄3	2.0% (20/1000)	500
	特図2_潜確大当り図柄	20.0% (220/1000)	0

(B)

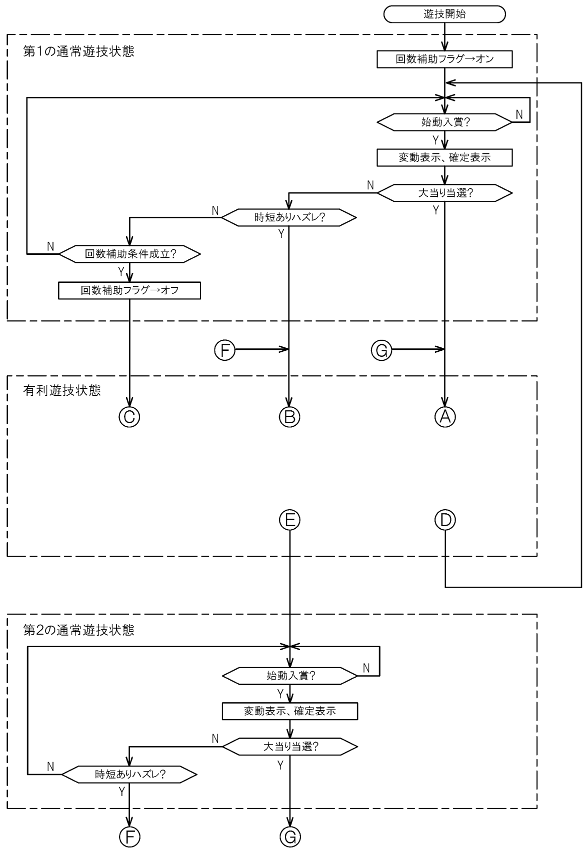
	図柄名称	振分確率	時短回数
第1特別図柄	特図1_時短ありハズレ図柄1	80.0% (800/1000)	20
	特図1_時短ありハズレ図柄2	18.0% (180/1000)	50
	特図1_時短ありハズレ図柄3	2.0% (20/1000)	100
第2特別図柄	特図2_時短ありハズレ図柄1	80.0% (800/1000)	20
	特図2_時短ありハズレ図柄2	18.0% (180/1000)	50
	特図2_時短ありハズレ図柄3	2.0% (20/1000)	100

【図２８】

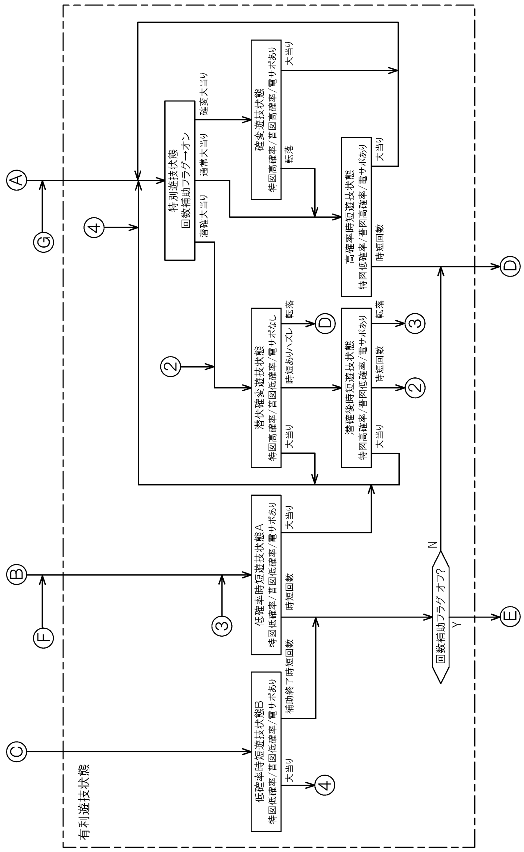
	通常遊技状態		有利遊技状態	
	第１の通常遊技状態	第２の通常遊技状態	低確率時短遊技状態Ａ	低確率時短遊技状態Ｂ
電サポ	サポなし	サポなし	サポあり	サポあり
特別図柄抽選の当選確率	低確率	低確率	低確率	低確率
普通図柄抽選の当選確率	低確率	低確率	低確率	低確率
有利遊技状態への遷移の契機	大当り図柄 時短ありハズレ図柄 回数補助条件成立	大当り図柄 時短ありハズレ図柄	－	－
他の遊技状態への遷移の契機	－	－	大当り図柄 時短回数→通常遊技状態へ	大当り図柄 補助終了時短回数→通常遊技状態へ
開放パターン（開放回数）	短開放パターン（１）	短開放パターン（１）	長開放パターン（２）	長開放パターン（２）
保留回数１～３における特図変動時間	－	－	C（Ａの半分）	B（Ａの6分の１）
1ゲームあたりの球減少数	－	－	２球	１球

	有利遊技状態			
	確変遊技状態	高確率時短遊技状態	潜伏確変遊技状態	潜確後時短遊技状態
電サポ	サポあり	サポあり	サポなし	サポあり
特別図柄抽選の当選確率	高確率	低確率	高確率	高確率
普通図柄抽選の当選確率	高確率	高確率	低確率	低確率
有利遊技状態への遷移の契機	－	－	－	－
他の遊技状態への遷移の契機	大当り図柄 転落→高確率時短遊技状態へ	大当り図柄 時短回数→第１の通常遊技状態へ	大当り図柄 時短ありハズレ→潜確後時短遊技状態へ 転落→第１の通常遊技状態へ	大当り図柄 時短回数→潜伏確変遊技状態へ 転落→低確率時短遊技状態Ａへ
開放パターン（開放回数）	長開放パターン（１）	長開放パターン（１）	短開放パターン（１）	長開放パターン（３）
保留回数１～３における特図変動時間	C	C	－	Ｂより短い
1ゲームあたりの球減少数	２球	２球	－	０球

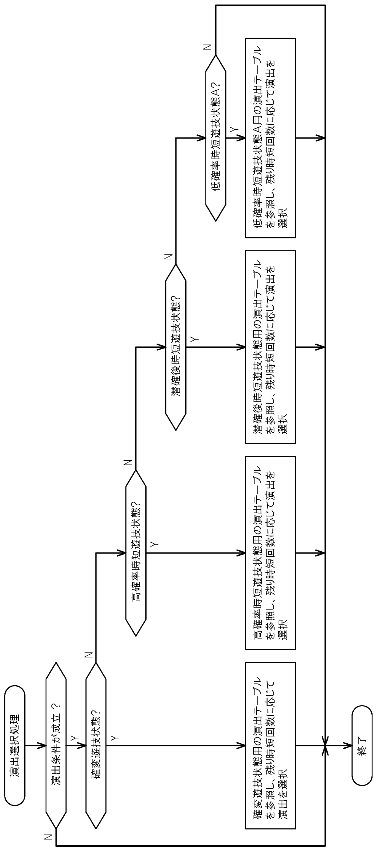
【図２９】



【図３０】



【図３１】



【図３２】

(A) 高確率時短遊技状態（普図高確率／特図低確率）

残り時短回数	演出				
	演出A	演出B	演出C	演出D	演出E
0回					○
1～50回	○ 50%	○ 50%			
51～100回		○ 50%	○ 50%		
101回以上			○ 50%	○ 50%	

(B) 確変遊技状態（普図高確率／特図高確率）

残り時短回数	演出				
	演出A	演出B	演出C	演出D	演出E
0+α回					○
(1～50)+α回	○ 30%	○ 70%			
(51～100)+α回		○ 30%	○ 70%		
101+α回以上			○ 30%	○ 70%	

(C) 潜確後時短遊技状態（普図低確率／特図高確率）

残り時短回数	演出				
	演出A	演出B	演出C	演出D	演出E
0回					○
1～50回	○ 40%	○ 60%			
51～100回		○ 40%	○ 60%		
101回以上			○ 40%	○ 60%	

(D) 低確率時短遊技状態Ａ（普図低確率／特図低確率）

残り時短回数	演出				
	演出A	演出B	演出C	演出D	演出E
0回					○
1～50回	○ 60%	○ 40%			
51～100回		○ 60%	○ 40%		
101回以上			○ 60%	○ 40%	

【図３３】

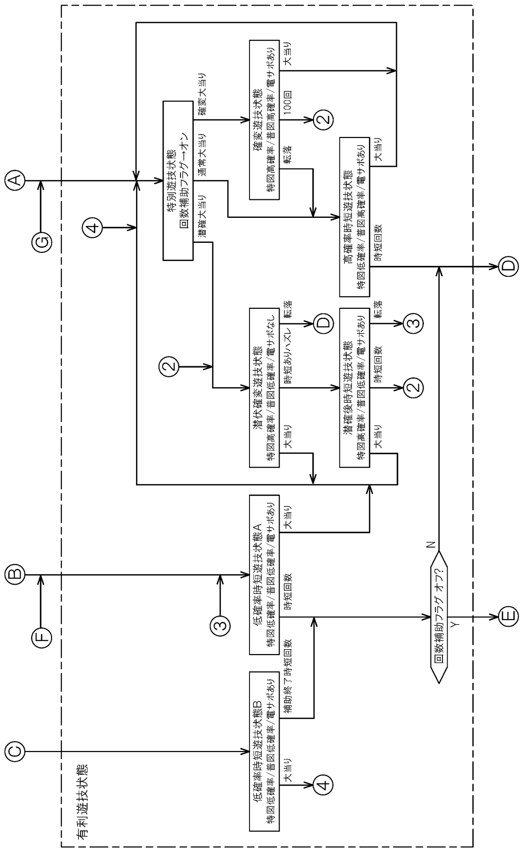
（A）

	図柄名称	振分確率	時短回数
第1特別図柄	特図1_16R 確変大当り図柄1	3.3% (33/1000)	100＋α
	特図1_16R 確変大当り図柄2	1.0% (10/1000)	300＋α
	特図1_16R 確変大当り図柄3	0.7% (7/1000)	500＋α
	特図1_6R 確変大当り図柄1	25.0% (250/1000)	100＋α
	特図1_6R 確変大当り図柄2	4.0% (40/1000)	300＋α
	特図1_6R 確変大当り図柄3	1.0% (10/1000)	500＋α
	特図1_6R 確変大当り図柄4	5.0% (50/1000)	100
	特図1_6R 通常大当り図柄1	30.0% (300/1000)	100
	特図1_6R 通常大当り図柄2	8.0% (80/1000)	300
	特図1_6R 通常大当り図柄3	2.0% (20/1000)	500
	潜伏確変大当り図柄1	20.0% (220/1000)	0
第2特別図柄	特図2_16R 確変大当り図柄1	3.3% (33/1000)	100＋α
	特図2_16R 確変大当り図柄2	1.0% (10/1000)	300＋α
	特図2_16R 確変大当り図柄3	0.7% (7/1000)	500＋α
	特図2_6R 確変大当り図柄1	25.0% (250/1000)	100＋α
	特図2_6R 確変大当り図柄2	4.0% (40/1000)	300＋α
	特図2_6R 確変大当り図柄3	1.0% (10/1000)	500＋α
	特図2_6R 確変大当り図柄4	5.0% (50/1000)	100
	特図2_6R 通常大当り図柄1	30.0% (300/1000)	100
	特図2_6R 通常大当り図柄2	8.0% (80/1000)	300
	特図2_6R 通常大当り図柄3	2.0% (20/1000)	500
	潜伏確変大当り図柄1	20.0% (220/1000)	0

（B）

	図柄名称	振分確率	時短回数
第1特別図柄	特図1_時短ありハズレ図柄1	80.0% (800/1000)	20
	特図1_時短ありハズレ図柄2	18.0% (180/1000)	50
	特図1_時短ありハズレ図柄3	2.0% (20/1000)	100
第2特別図柄	特図2_時短ありハズレ図柄1	80.0% (800/1000)	20
	特図2_時短ありハズレ図柄2	18.0% (180/1000)	50
	特図2_時短ありハズレ図柄3	2.0% (20/1000)	100

【図３４】



【図３５】

（A）高確率時短遊技状態（普図高確率／特図低確率）

残り時短回数	演出				
	演出A	演出B	演出C	演出D	演出E
0回					○
1〜50回	○ 50%	○ 50%			
51〜100回		○ 50%	○ 50%		
101回以上			○ 50%	○ 50%	

（B）確変遊技状態（普図高確率／特図高確率）

残り時短回数	演出				
	演出A	演出B	演出C	演出D	演出E
0+α回／0回					○
(1〜50)+α回／1〜50回	○ 30%	○ 70%			
(51〜100)+α回／51〜100回		○ 30%	○ 70%		
101+α回以上／101回以上			○ 30%	○ 70%	

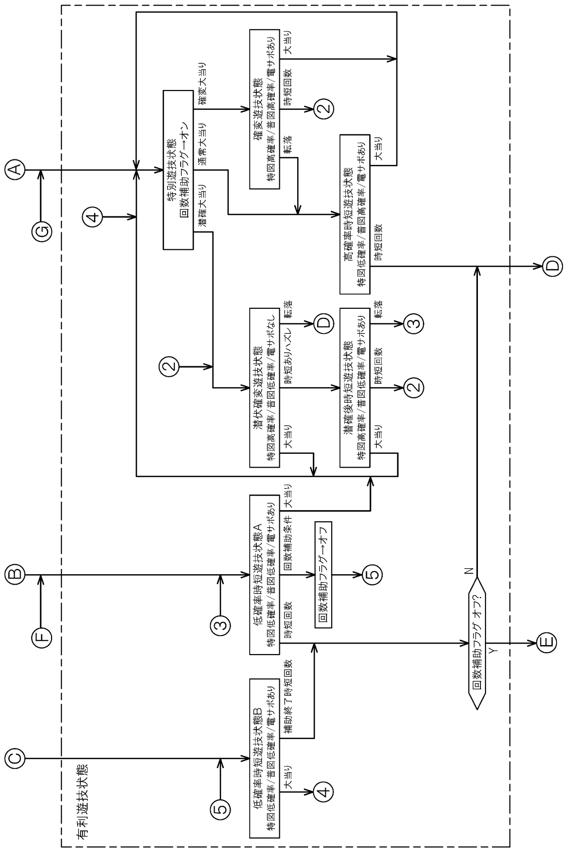
（C）潜確後時短遊技状態（普図低確率／特図高確率）

残り時短回数	演出				
	演出A	演出B	演出C	演出D	演出E
0回					○
1〜50回	○ 40%	○ 60%			
51〜100回		○ 40%	○ 60%		
101回以上			○ 40%	○ 60%	

（D）低確率時短遊技状態A（普図低確率／特図低確率）

残り時短回数	演出				
	演出A	演出B	演出C	演出D	演出E
0回					○
1〜50回	○ 60%	○ 40%			
51〜100回		○ 60%	○ 40%		
101回以上			○ 60%	○ 40%	

【図３６】



【図３７】

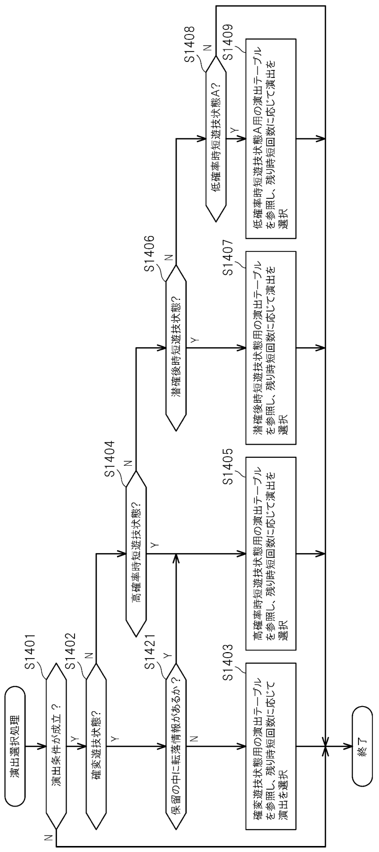
（A）

	図柄名称	振分確率	時短回数
第1特別図柄	特図1_16R 確変大当り図柄1	3.3%（33/1000）	100
	特図1_16R 確変大当り図柄2	1.0%（10/1000）	300
	特図1_16R 確変大当り図柄3	0.7%（7/1000）	500
	特図1_6R 確変大当り図柄1	25.0%（250/1000）	100
	特図1_6R 確変大当り図柄2	4.0%（40/1000）	300
	特図1_6R 確変大当り図柄3	2.0%（20/1000）	500
	特図1_6R 確変大当り図柄5	1.0%（10/1000）	600
	特図1_6R 通常大当り図柄1	30.0%（300/1000）	100
	特図1_6R 通常大当り図柄2	8.0%（80/1000）	300
	特図1_6R 通常大当り図柄3	3.0%（30/1000）	500
	特図1_6R 通常大当り図柄5	2.0%（20/1000）	600
	特図1_潜確大当り図柄1	20.0%（220/1000）	0
第2特別図柄	特図2_16R 確変大当り図柄1	3.3%（33/1000）	100
	特図2_16R 確変大当り図柄2	1.0%（10/1000）	300
	特図2_16R 確変大当り図柄3	0.7%（7/1000）	500
	特図2_6R 確変大当り図柄1	25.0%（250/1000）	100
	特図2_6R 確変大当り図柄2	4.0%（40/1000）	300
	特図2_6R 確変大当り図柄3	2.0%（20/1000）	500
	特図2_6R 確変大当り図柄5	1.0%（10/1000）	600
	特図2_6R 通常大当り図柄1	30.0%（300/1000）	100
	特図2_6R 通常大当り図柄2	8.0%（80/1000）	300
	特図2_6R 通常大当り図柄3	3.0%（30/1000）	500
	特図2_6R 通常大当り図柄5	2.0%（20/1000）	600
	特図2_潜確大当り図柄1	20.0%（220/1000）	0

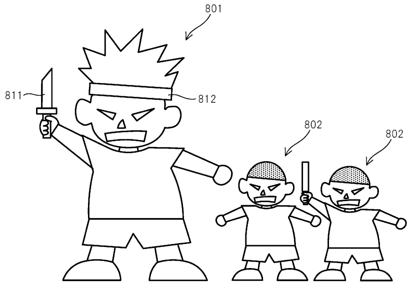
（B）

補助機能作動条件回数（回数補助条件）	補助終了時短回数
601	379

【図３８】



【図３９】



【図４０】

残り時短回数	演出（武器の種類）				
	演出A（小さなナイフ）	演出B（短剣）	演出C（長剣）	演出D（短剣と長剣）	演出E（武器なし）
0回					○
1〜50回	○ 50%	○ 50%			
51〜100回		○ 50%	○ 50%		
101回以上			○ 50%	○ 50%	

【図４１】

(A)

	ハチマキの色				
	金	赤	緑	青	白
	色ランク+2	色ランク+1	色ランク0	色ランク-1	色ランク-2
確変状態	0%	60%	20%	20%	0%
非確変状態	0%	5%	10%	85%	0%

(B)

	色ランクの変化量				
	+2	+1	0	-1	-2
確変状態継続	20%	50%	20%	10%	0%
非確変状態へ転落	0%	10%	20%	20%	50%
非確変状態継続	0%	0%	20%	50%	30%

【図４２】

(A)

確変状態（確変遊技状態、潜確後時短遊技状態）

	現出する第2キャラクタ(子分)の数										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
-	○ 35%	○ 35%	○ 30%								

(B)

非確変状態（高確率時短遊技状態、低確率時短遊技状態Ａ）

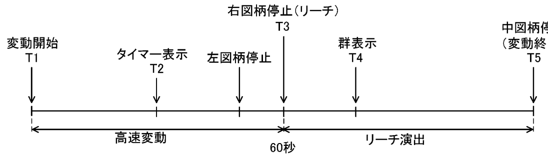
回数補助条件が成立するまでの変動回数	現出する第2キャラクタ(子分)の数										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0回										○ 50%	○ 50%
1～10回									○ 50%	○ 50%	
11～20回								○ 50%	○ 50%		
21～40回							○ 50%	○ 50%			
41～60回						○ 50%	○ 50%				
61～80回					○ 50%	○ 50%					
81～100回				○ 50%	○ 50%						
101～150回			○ 50%	○ 50%							
151～200回		○ 50%	○ 50%								
201回以上	○ 50%	○ 50%									

(C)

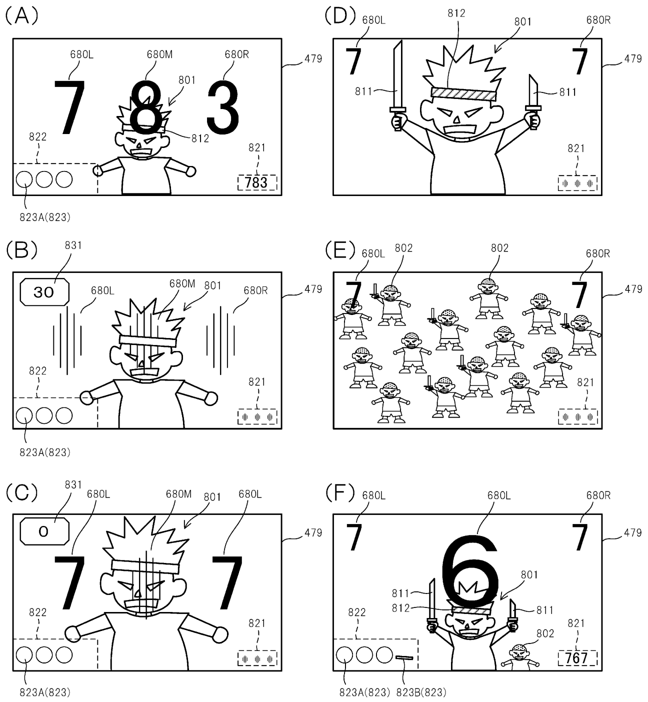
	第2キャラクタ(子分)の数の変化量	
	0	+1
確変状態継続	90%	10%
非確変状態へ転落	40%	60%

**非確変状態継続の場合は、非確変状態の第１子分演出テーブルを参照して第２キャラクタの数を選択

【図４３】



【図４４】



【図４５】

	リーチ残時間の初期値
演出Ａ	40秒
演出Ｂ	30秒
演出Ｃ	20秒
演出Ｄ	15秒
演出Ｅ	45秒

【図４６】

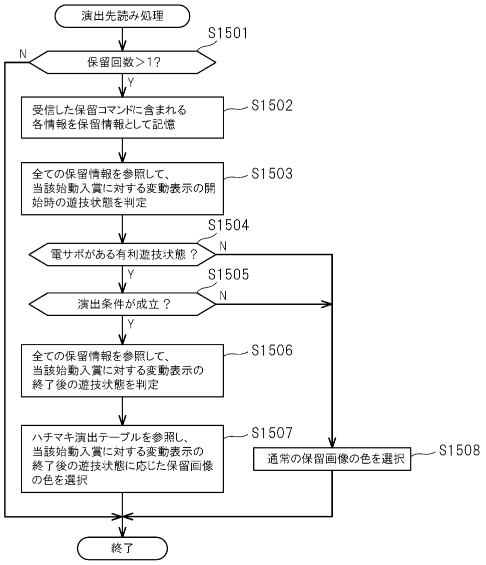
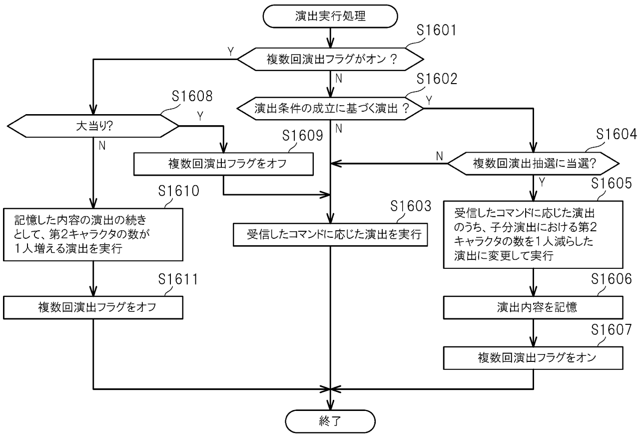
（A）

	リーチ表示に対する群表示の現出タイミング		
	−6秒	±0秒	+6秒
確変状態	10%	40%	50%
非確変状態	50%	40%	10%

（B）

	群表示の現出タイミングの変化量		
	−3秒	0秒	+3秒
確変状態継続	5%	25%	70%
非確変状態へ転落	80%	15%	5%
非確変状態継続	70%	30%	0%

【図４７】



【図４８】