(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2020-699
(P2020-699A)
(43)公開日　令和2年1月9日(2020.1.9)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C333

審査請求 未請求　請求項の数 3　ＯＬ　（全 564 頁）

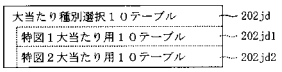
(21)出願番号　特願2018-125082 (P2018-125082)
(22)出願日　平成30年6月29日 (2018.6.29)

(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　100196151
弁理士　工藤　洋平
(72)発明者　伏屋　圭介
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　新関　将人
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内

Ｆターム(参考)　2C333 AA11　CA05　CA33　CA50　CA78

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供すること。
【解決手段】判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて特典遊技実行手段により実行される特典遊技の種別を、複数の種別から特典遊技種別決定手段により決定する。そして、特典遊技の実行中に予め定められた終了条件が成立したことに基づいて、特典遊技の終了を示すための期間として、実行中の特典遊技の種別に応じた長さの期間が期間設定手段により決定される。これにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【選択図】図２４１



（ａ）

202

特図１大当たり用１０テーブル202jd1

大当たり種別	特別当たり種別カウンタＣ２ (0～99)	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203ja	エンディング期間(S)
大当たりＡ（７Ｒ確変大当たり）	0～49	100	50(非Ｖ時は0)	17
大当たりＢ（７Ｒ通常大当たり）	50～99	100	0	15

（ｂ）

202

特図２大当たり用１０テーブル202jd2

大当たり種別	特別当たり種別カウンタＣ２ (0～99)	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203ja	エンディング期間(S)
大当たりＣ（４Ｒ確変大当たり）	0～29	100	50(非Ｖ時は0)	17
大当たりＤ（７Ｒ確変大当たり）	30～69	100	50(非Ｖ時は0)	
大当たりＥ（１６Ｒ確変大当たり）	70～99	100	50(非Ｖ時は0)	

（ｃ）

【特許請求の範囲】
【請求項１】
判別を実行可能な判別手段と、
その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、
その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別を複数の種別から決定可能な特典遊技種別決定手段と、
前記特典遊技の実行中に予め定められた終了条件が成立したことに基づいて、前記特典遊技の終了を示すための期間として、実行中の前記特典遊技の種別に応じた長さの期間を設定する期間設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記期間設定手段により設定された前記期間を用いて特定演出を実行可能な特定演出実行手段を備えることを特徴とする請求項１記載の遊技機。
【請求項３】
前記特典遊技の実行中に可変条件が成立した場合に、前記期間設定手段により設定された前記期間の長さを異なる長さに切替可能な期間切替手段を備えることを特徴とする請求項１または２記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ機に代表される遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり遊技を実行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の遊技を実行可能にし、様々な遊技において当たり遊技を目指す遊技を行わせることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものがある。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２００１－０３８００７号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、更なる興趣の向上が求められている。
【０００５】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
この目的を達成するために請求項１記載の遊技機は、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別を複数の種別から決定可能な特典遊技種別決定手段と、前記特典遊技の実行中に予め定められた終了条件が成立したことに基づいて、前記特典遊技の終了を示すための期間として、実行中の前記特典遊技の種別に応じた長さの期間を設定する期間設定手段と、を備える。
【０００７】
請求項２記載の遊技機は、請求項１記載の遊技機において、前記期間設定手段により設

定された前記期間を用いて特定演出を実行可能な特定演出実行手段を備える。
【０００８】
請求項３記載の遊技機は、請求項１または２記載の遊技機において、前記特典遊技の実行中に可変条件が成立した場合に、前記期間設定手段により設定された前記期間の長さを異なる長さに切替可能な期間切替手段を備える。
【発明の効果】
【０００９】
請求項１記載の遊技機によれば、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別を複数の種別から決定可能な特典遊技種別決定手段と、前記特典遊技の実行中に予め定められた終了条件が成立したことに基づいて、前記特典遊技の終了を示すための期間として、実行中の前記特典遊技の種別に応じた長さの期間を設定する期間設定手段と、を備える。
【００１０】
これにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【００１１】
請求項２記載の遊技機によれば、請求項１記載の遊技機の奏する効果に加え、前記期間設定手段により設定された前記期間を用いて特定演出を実行可能な特定演出実行手段を備える。
【００１２】
これにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【００１３】
請求項３記載の遊技機によれば、請求項１または２記載の遊技機の奏する効果に加え、前記特典遊技の実行中に可変条件が成立した場合に、前記期間設定手段により設定された前記期間の長さを異なる長さに切替可能な期間切替手段を備える。
【００１４】
これにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【図面の簡単な説明】
【００１５】
【図１】第１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図２】第１実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３】第１実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、普電入賞装置の構造を模式的に示した模式図である。
【図４】第１実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、普電入賞装置内に入賞した球がアウト口へ流入する流れを示した模式図である。
【図５】第１実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、普電入賞装置内に入賞した球が特電作動口へ流入する流れを示した模式図である。
【図６】第１実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、Ｖ入賞装置の構造を模式的に示した模式図である。
【図７】第１実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、役物当たり遊技のうち、貯留弁が貯留状態である場合におけるＶ入賞装置内の球流れを示す模式図である。
【図８】第１実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、役物当たり遊技のうち、貯留弁が貯留状態から解除状態へと移行し、第１可動弁が誘導位置に位置していた場合における球流れを示す模式図である。
【図９】第１実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、役物当たり遊技のうち、貯留弁が貯留状態から解除状態へと移行し、第１可動弁が通過位置に位置していた場合における球流れを示す模式図である。
【図１０】第１実施形態におけるパチンコ機の背面図である。
【図１１】（ａ）は、第３図柄表示装置８１に表示される表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３図柄表示装置８１に表示される

表示態様の一例を示した図である。
【図１２】（ａ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される大当たりエンディング時の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ開始時の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１２（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図１２（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図１３】（ａ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中の普通図柄当たりの場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中の役物当たりの場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１３（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図１３（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図１４】（ａ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中役物当たりＶ入賞の場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中役物当たりハズレの場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１４（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図１４（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図１５】（ａ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中の大当たりエンディングの場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中のタイマ上乗せの表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１５（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図１５（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図１６】（ａ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ終了時の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ延長時の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１６（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図１６（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図１７】（ａ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される大当たりエンディング時の特殊画面の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される天国モード中の場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１７（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図１７（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図１８】（ａ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される役物当たり中チャンス演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中の普図停止の場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１８（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図１８（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図１９】（ａ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中の特図停止の場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中のラッキータイム演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１９（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図１９（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図２０】第１実施形態におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図であ

る。
【図２１】第１実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２２】主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について模式的に示した模式図である。
【図２３】（ａ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第１当たり乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１実施形態における第２当たり乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２４】（ａ）は、第１実施形態における第１当たり種別選択テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における特図大当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１実施形態におけるＶ大当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２５】（ａ）は、第１実施形態における変動パターン選択テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における通常用テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１実施形態における時短用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２６】（ａ）は、第１実施形態における各種動作シナリオテーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における役物当たり動作シナリオテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２７】（ａ）は、第１実施形態における第１可動弁動作シナリオテーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における普図当たり動作シナリオテーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１実施形態における通常用普図当たりシナリオの内容を模式的に示した模式図である。
【図２８】第１実施形態における時短用普図当たりシナリオの内容を模式的に示した模式図である。
【図２９】第１実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図３０】（ａ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図３１】（ａ）～（ｉ）は、第１実施形態における通常状態において、普図当たり遊技が実行された場合の遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図３２】（ａ）～（ｉ）は、第１実施形態における時短状態において、普図当たり遊技が実行された場合の遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図３３】第１実施形態における表示制御装置の電気的構成のブロック図である。
【図３４】（ａ）～（ｃ）は、電源投入時画像を説明する説明図である。
【図３５】（ａ）は、背面Ａを説明する説明図であり、（ｂ）は、背面Ｂ～Ｄを説明する説明図である。
【図３６】表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図３７】転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図３８】描画リストの一例を模式的に示した模式図である。
【図３９】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図４０】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図４１】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４２】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図４３】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パ

ターン選択処理を示すフローチャートである。
【図４４】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図４５】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４６】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図４７】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図４８】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図４９】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図５０】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特電始動口入賞処理を示すフローチャートである。
【図５１】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ入口通過処理を示すフローチャートである。
【図５２】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過処理を示すフローチャートである。
【図５３】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図５４】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図５５】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５６】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図５７】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。
【図５８】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される役物当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図５９】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図６０】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図６１】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図６２】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動開始処理を示したフローチャートである。
【図６３】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド処理を示したフローチャートである。
【図６４】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示したフローチャートである。
【図６５】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止関連処理を示したフローチャートである。
【図６６】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図関連処理を示したフローチャートである。
【図６７】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示したフローチャートである。
【図６８】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当た

り関連処理を示したフローチャートである。
【図６９】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示したフローチャートである。
【図７０】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物当たり関連処理を示したフローチャートである。
【図７１】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示したフローチャートである。
【図７２】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示したフローチャートである。
【図７３】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図７４】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるブート処理を示すフローチャートである。
【図７５】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示したフローチャートである。
【図７６】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図７７】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７８】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニングコマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド数コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７９】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディングコマンド処理を示したフローチャートである。
【図８０】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される報知コマンド処理を示したフローチャートである。
【図８１】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像変更コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。
【図８２】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図８３】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。
【図８４】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。
【図８５】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図８６】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図８７】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される描画処理を示したフローチャートである。
【図８８】第２実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、普電入賞装置の構造を模式

的に示した模式図である。
【図８９】第２実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、普電入賞装置に入賞した球が第２特電作動口へと流下し得る状態を示した模式図である。
【図９０】（ａ）は、第２実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される時短状態（Ｖラッシュ）中において普図ロング当たり遊技と、役物当たり遊技と、が重複して実行されている状態の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される時短状態（Ｖラッシュ）中において普図ロング変動と、役物当たり遊技と、が重複して実行されている状態の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図９０（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図９０（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図９１】（ａ）は、第２実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される中断されている特別図柄変動の残期間が所定期間よりも短い場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される中断されている特別図柄変動の残期間が所定期間よりも長い場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図９１（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図９１（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図９２】（ａ），（ｂ）は、第２実施形態における普図ロング当たり中に実行される役物当たり遊技の終了条件を異ならせた場合の遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図９３】（ａ），（ｂ）は、第２実施形態における普図ロング変動中に実行される役物当たり遊技の終了条件を異ならせた場合の遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図９４】第２実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図９５】（ａ）は、第２実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２実施形態における普図当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第２実施形態における普図変動パターン選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図９６】（ａ）は、第２実施形態における各種動作シナリオテーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２実施形態における第２役物当たり動作シナリオテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図９７】（ａ）は、第２実施形態における普図当たり動作シナリオテーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２実施形態における時短用普図当たり２シナリオの内容を模式的に示した模式図である。
【図９８】第２実施形態における時短用普図当たり３シナリオの内容を模式的に示した模式図である。
【図９９】第２実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１００】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特電始動口入賞処理２を示すフローチャートである。
【図１０１】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図関連処理２を示すフローチャートである。
【図１０２】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１０３】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物当たり関連処理２を示すフローチャートである。
【図１０４】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物当たり開始処理を示すフローチャートである。
【図１０５】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出

更新処理２を示すフローチャートである。
【図１０６】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図残変動示唆処理を示すフローチャートである。
【図１０７】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図関連時間更新処理を示すフローチャートである。
【図１０８】（ａ），（ｃ）は、第３実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中デンジャータイムに突入した場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ），（ｄ）は、第３実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中デンジャータイムにて大当たり破棄した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１０９】（ａ），（ｂ）は、第３実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中デンジャータイムにて大当たり中断した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１１０】（ａ）は、第３実施形態におけるＶ大当たり種別選択３テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第３実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第３実施形態におけるデンジャータイム選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１１１】第３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特電始動口入賞処理３を示すフローチャートである。
【図１１２】第３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理３を示すフローチャートである。
【図１１３】第３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるデンジャータイム設定処理を示すフローチャートである。
【図１１４】第４実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１１５】第４実施形態における主制御装置のＲＡＭ内に設けられるカウンタ等について模式的に示した模式図である。
【図１１６】第４実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１１７】第４実施形態における小当たり乱数テーブルの構成を模式的に示した模式図である。
【図１１８】第４実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１１９】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理４を示すフローチャートである。
【図１２０】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１２１】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１２２】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１２３】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図１２４】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１２５】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。
【図１２６】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１２７】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１２８】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ変

動処理を示すフローチャートである。
【図１２９】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１３０】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１３１】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図１３２】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１３３】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図１３４】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理４を示すフローチャートである。
【図１３５】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１先読み処理を示すフローチャートである。
【図１３６】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２先読み処理を示すフローチャートである。
【図１３７】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過処理４を示すフローチャートである。
【図１３８】変形例における遊技盤の部分拡大図であり、普電入賞装置の構造を模式的に示した模式図である。
【図１３９】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理５を示すフローチャートである。
【図１４０】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動停止処理５を示すフローチャートである。
【図１４１】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理５を示すフローチャートである。
【図１４２】第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動開始処理５を示したフローチャートである。
【図１４３】第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止関連処理５を示したフローチャートである。
【図１４４】第６実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図１４５】（ａ）は、第６実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される大当たりエンディング時の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第６実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される終了条件選択画面の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１４５（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図１４６】（ａ）は、第６実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される終了条件選択後の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第６実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ開始画面の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１４６（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図１４７】第６実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１４８】第６実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１４９】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理６を示したフローチャートである。
【図１５０】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特電始動口入賞処理６を示したフローチャートである。

【図１５１】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される切替処理を示したフローチャートである。
【図１５２】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理６を示したフローチャートである。
【図１５３】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される終了条件設定処理を示したフローチャートである。
【図１５４】第６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理６を示したフローチャートである。
【図１５５】第６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される終了条件関連処理を示したフローチャートである。
【図１５６】（ａ），（ｂ）は、第２変形例において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中の表示態様の一例を示した模式図である。
【図１５７】第７実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を模式的に示した正面図である。
【図１５８】（ａ），（ｂ）は、第７実施形態における右電動役物の構造を模式的に示した部分斜視図である。
【図１５９】第７実施形態における右電動役物の開閉蓋を模式的に示した平面図である。
【図１６０】（ａ），（ｂ）は、第７実施形態における右側領域の一部を模式的に示した部分拡大図である。
【図１６１】（ａ）は、第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される確変状態中の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される確変状態から潜確状態へと移行する場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１６２】（ａ）は、第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される潜確状態中のうち第２特別図柄変動が開始されていない時点における表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される潜確状態中のうち第２特別図柄変動が開始された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１６３】第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される潜確状態中に実行されるＲＵＳＨ遊技中の表示態様の一例を示した図である。
【図１６４】（ａ）は、第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＲＵＳＨ遊技中に特図保留球が可変される場合における表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＲＵＳＨ遊技中に特図保留球が特定数となった場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１６５】（ａ）は、第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるスーパーＲＵＳＨ遊技中における表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるスーパーＲＵＳＨ遊技の終了を示唆する表示態様の一例を示した図である。
【図１６６】第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるスーパーＲＵＳＨ遊技の終了を示唆する表示態様の一例を示した図である。
【図１６７】第７実施形態における遊技の流れを模式的に示した遷移図である。
【図１６８】（ａ）は、第７実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第７実施形態における第１当たり乱数７テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第７実施形態における小当たり乱数７テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｄ）は、第７実施形態における第２当たり乱数７テーブルの構成を模式的に示した模式図である。
【図１６９】第７実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する大当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１７０】第７実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する通常用７テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１７１】（ａ）は、第７実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する確変用７テー

ブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第７実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する潜確用７テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１７２】（ａ）は、第７実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する小当たり種別選択７テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第７実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する普図変動パターン選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１７３】第７実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１７４】第７実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１７５】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理７を示すフローチャートである。
【図１７６】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理７を示すフローチャートである。
【図１７７】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理７を示すフローチャートである。
【図１７８】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理７を示すフローチャートである。
【図１７９】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ変動パターン選択処理７を示すフローチャートである。
【図１８０】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理７を示すフローチャートである。
【図１８１】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理７を示すフローチャートである。
【図１８２】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり処理を示すフローチャートである。
【図１８３】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理７を示したフローチャートである。
【図１８４】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止関連処理７を示したフローチャートである。
【図１８５】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される準備状態設定処理を示したフローチャートである。
【図１８６】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図破棄設定処理を示したフローチャートである。
【図１８７】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理７を示したフローチャートである。
【図１８８】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理を示したフローチャートである。
【図１８９】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される天井演出設定処理を示したフローチャートである。
【図１９０】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２用変動表示設定処理７を示したフローチャートである。
【図１９１】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される確変中設定処理を示したフローチャートである。
【図１９２】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるＲＵＳＨ中設定処理７を示したフローチャートである。
【図１９３】第７実施形態の変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を模式的に示した正面図である。
【図１９４】第７実施形態の変形例におけるＶ入賞装置の構造を示した分解斜視図である。

【図１９５】（ａ）～（ｃ）は、第７実施形態の変形例におけるＶ入賞装置の部分断面図である。
【図１９６】（ａ），（ｂ）は、第７実施形態の変形例におけるＶ入賞装置の部分断面図である。
【図１９７】（ａ），（ｂ）は、第７実施形態の第２変形例におけるパチンコ機のＶ入賞装置の部分断面図である。
【図１９８】第７実施形態の変形例における遊技の流れを模式的に示した遷移図である。
【図１９９】（ａ），（ｂ）は、第７実施形態の変形例において第３図柄表示装置８１に表示される潜確状態中の表示態様の一例を示した図である。
【図２００】ａ），（ｂ）は、第７実施形態の変形例において第３図柄表示装置８１に表示される潜確状態中の表示態様の一例を示した図である。
【図２０１】第８実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を模式的に示した正面図である。
【図２０２】第８実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図２０３】第８実施形態における主制御装置１１０にて実行される小当たり乱数テーブル２０２ｇａの内容を模式的に示した遷移図である。
【図２０４】第８実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する大当たり種別選択８テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２０５】第８実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する確変用８テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２０６】第８実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する潜確用８テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２０７】第８実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する小当たり種別選択８テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２０８】第８実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図２０９】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理８を示すフローチャートである。
【図２１０】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ変動処理８を示すフローチャートである。
【図２１１】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理８を示すフローチャートである。
【図２１２】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ変動パターン選択処理８を示すフローチャートである。
【図２１３】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理８を示すフローチャートである。
【図２１４】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ停止処理８を示すフローチャートである。
【図２１５】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり処理８を示すフローチャートである。
【図２１６】（ａ），（ｂ）は、第９実施形態おいて第３図柄表示装置８１に表示される潜確状態中の表示態様の一例を示した図である。
【図２１７】（ａ），（ｂ）は、第９実施形態おいて第３図柄表示装置８１に表示される潜確状態中の表示態様の一例を示した図である。
【図２１８】（ａ），（ｂ）は、第９実施形態おいて第３図柄表示装置８１に表示される潜確状態中の表示態様の一例を示した図である。
【図２１９】第９実施形態おいて第３図柄表示装置８１に表示される潜確状態中の表示態様の一例を示した図である。
【図２２０】第９実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する大当たり種別選択９テー

ブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２２１】（ａ）は、第９実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する小当たり種別選択９テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第９実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する普図変動パターン選択９テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２２２】（ａ）は、第９実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第９実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図２２３】（ａ）は、第９実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭが有するアイコン表示数選択テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第９実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭが有する連続演出選択テーブルの構成を模式的に示した模式図である。
【図２２４】第９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド処理９を示したフローチャートである。
【図２２５】第９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理９を示したフローチャートである。
【図２２６】第９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される準備状態設定処理９を示したフローチャートである。
【図２２７】第９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるＲＵＳＨ中演出設定処理９を示したフローチャートである。
【図２２８】第９実施形態の変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理１０を示したフローチャートである。
【図２２９】第１０実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２３０】（ａ）は、第１０実施形態における第３図柄表示装置８１に表示される表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における第３図柄表示装置８１に表示される表示態様の一例を示した図である。
【図２３１】（ａ）は、第１０実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される通常時にリーチが成立した場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される通常時の普図当たり変動中の表示態様の一例を示した図である。
【図２３２】（ａ）は、第１０実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される通常時の普図当たり中の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される通常時に第２特別図柄抽選（変動）が実行されるチャンスゾーンが設定された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図２３３】（ａ）は、第１０実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される特殊変動演出中において第３図柄が仮停止した場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される特殊変動演出中において第３図柄が再始動した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図２３４】第１０実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される特図２保留を獲得していない状態で実行される特殊変動演出において第３図柄が再始動した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図２３５】（ａ）は、第１０実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される確変状態が設定されている状態で第１特別図柄変動が実行された場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される確変状態が設定されている状態で第２特別図柄変動が実行された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図２３６】（ａ）は、第１０実施形態において通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１０実施形態において確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１０実施形態において

通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であり、（ｄ）は、第１０実施形態において確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図である。
【図２３７】（ａ）は、第１０実施形態において非リーチ変動パターンの場合の遊技の流れを示したタイミングチャートであり、（ｂ）は、第１０実施形態においてリーチ変動パターンの場合の遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図２３８】（ａ）～（ｃ）は、第１０実施形態における大当たり遊技のエンディング期間中に実行される演出の流れを示したタイミングチャートである。
【図２３９】（ａ）は、第１０実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図２４０】（ａ）は、第１０実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する特別図柄大当たり乱数１０テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する普通当たり乱数１０テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２４１】（ａ）は、第１０実施形態における大当たり種別選択１０テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における特図１大当たり用１０テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１０実施形態における特図２大当たり用１０テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２４２】（ａ）は、第１０実施形態における変動パターン選択１０テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における通常用１０テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１０実施形態における確変・時短用１０テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２４３】（ａ）は、第１０実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図２４４】第１０実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭが有する通常中特図２演出選択テーブルの構成を模式的に示した模式図である。
【図２４５】第１０実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭが有する確変中演出選択テーブルの構成を模式的に示した模式図である。
【図２４６】第１０実施形態における遊技の流れを模式的に示した遷移図である。
【図２４７】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理１０を示すフローチャートである。
【図２４８】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理１０を示すフローチャートである。
【図２４９】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理１０を示すフローチャートである。
【図２５０】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理１０を示すフローチャートである。
【図２５１】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理１０を示すフローチャートである。
【図２５２】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。
【図２５３】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理１０を示すフローチャートである。
【図２５４】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理１０を示すフローチャートである。
【図２５５】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される異常処理を示すフローチャートである。

【図２５６】第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理１０を示したフローチャートである。
【図２５７】第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド処理１０を示したフローチャートである。
【図２５８】第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図関連処理１０を示したフローチャートである。
【図２５９】第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理１０を示したフローチャートである。
【図２６０】第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング処理１０を示したフローチャートである。
【図２６１】第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理１０を示したフローチャートである。
【図２６２】第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理１０を示したフローチャートである。
【図２６３】第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理１０を示したフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００１６】
以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図１から図８７を参照し、第１実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の一実施形態について説明する。図１は、第１実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図２はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図３～５はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面視右下領域に設けられた普電入賞装置６４０の構造を模式的に示した模式図であり、図６～図９はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面視左上領域に設けられた特殊可変入賞装置６５の構造を模式的に示した模式図であり、図１０はパチンコ機１０の後面図である。
【００１７】
図１に示すように、パチンコ機１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。
【００１８】
内枠１２には、多数の釘や球が入球可能な入球口６３，６４，６４０等を有する遊技盤１３（図２参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニット１１２ａ（図２１参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の正面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。尚、遊技盤１３に設けられた多数の入球口の内容については、図２を参照して後述する。
【００１９】
内枠１２の正面側には、その正面上側を覆う正面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。正面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と正面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。
【００２０】
正面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。正面枠１４の裏面側には

２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の正面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。

【００２１】

正面枠１４には、球を貯留する上皿１７が正面側へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図１参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図２１参照）へと案内される。また、上皿１７の上面には、枠ボタン２２が設けられている。この枠ボタン２２は、例えば、第３図柄表示装置８１（図２参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

【００２２】

正面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、正面枠１４の正面視（図１参照）左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。

【００２３】

また、右側の電飾部３２下側には、正面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３正面の貼着スペースＫ１（図２参照）に貼付される証紙等がパチンコ機１０の正面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【００２４】

窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【００２５】

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

【００２６】

操作ハンドル５１の内部には、球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変

抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび発射停止スイッチ５１ｂがオフとなっている。

【００２７】

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

【００２８】

図２に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール６１，６２、一般入球口６３、特図入球口６４、６４０、可変入賞装置６５、Ｖ入賞装置６５０、普通図柄始動口（スルーゲート）６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２（図１参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板６０は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板６０の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入球口６３、特図入球口６４、普電入賞装置６４０、Ｖ入賞装置６５、可変入賞装置６５０、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。

【００２９】

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

【００３０】

遊技盤１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の正面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の正面であって２本のレール６１，６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【００３１】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図９参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図２の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図２の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【００３２】

返しゴム６９の左上側には第１図柄表示装置３７が設けられている。この第１図柄表示装置３７は、透明の樹脂（例えば、ＡＢＳ）にて形成されている遊技盤１３の裏面（遊技領域を形成する面とは反対側の面）に覆われるように配設されており、発射された球が第

１図柄表示装置３７に衝突しないように構成している。

【００３３】

この第１図柄表示装置３７には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７が配設されている。第１図柄表示装置３７は、主制御装置１１０（図２１参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、球が、特図入球口６４へ入球（入賞）した場合に、第１図柄表示装置３７が作動するように構成されている。つまり、第１図柄表示装置３７は、特図入球口６４に球が入球した場合に実行される抽選（特図抽選）の抽選結果を示すための表示手段である。なお、本実施形態では、特別図柄の種別が１種類のパチンコ機１０を用いているため、第１図柄表示装置３７にて１種類の特図抽選の結果が表示されるが、例えば、特別図柄の種別を２種類（第１特別図柄、第２特別図柄）有するパチンコ機１０であれば、第１図柄表示装置３７に各特別図柄の種別に応じた表示領域を設ければ良い。

【００３４】

また、第１図柄表示装置３７は、ＬＥＤにより、パチンコ機１０の遊技状態（例えば、通常状態、時短状態等）の何れであるかを点灯状態により示したり、特別図柄（第１図柄）が変動中（抽選結果を示すための図柄の組み合わせを停止表示させるための動的表示中）であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が遊技者に有利な大当たりに対応した図柄か不利な大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。また、特別図柄の変動を一時的に停止（中断）させている状態であることも点灯状態にて示すことが可能に構成している。複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。なお、本実施形態では、発光手段（７セグメント表示装置）の発光色の組み合わせにより各種遊技状態を報知するように構成しているが、遊技者が各種遊技状態を識別可能な構成であれば良く、例えば、発光手段が点灯している期間と消灯している期間との長さ（点滅態様）を可変させることにより各種遊技状態を報知するように構成しても良い。

【００３５】

尚、本パチンコ機１０では、特図入球口６４へ入球（入賞）があったことを契機として抽選（特別図柄の抽選）が行われる。そして、その特別図柄の抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行う。ここで、大当たりに当選したと判定されたことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技状態となる大当たり遊技が実行される。

【００３６】

大当たり遊技が実行されると、可変入賞装置６５０の特定入賞口６５０ａに球を容易に入賞させることが可能な開放状態となり、特定入賞口６５０ａに球を入賞させることで多くの賞球を短期間で獲得可能な遊技が実行される。この大当たり遊技は、特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）された後に（場合に）実行されるものであり、所定時間（例えば１秒）のオープニング期間（可変入賞装置６５０の特定入賞口６５０ａに球を入球させ難い閉鎖状態が設定される期間）と、開放状態が設定されるラウンド遊技期間と、１のラウンド遊技期間が終了した後に、次のラウンド遊技が開始されるまでの所定期間（例えば、０．５秒）、閉鎖状態が設定されるインターバル期間と、最後のラウンド遊技期間が終了した後に、所定期間（例えば、２秒）の閉鎖状態が設定されるエンディング期間と、からなる大当たり遊技期間が設定される。

【００３７】

このように、大当たり当選を示す特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）された後に、オープニング期間が設定することにより、大当たり遊技中において特定入賞口６５０ａが開放状態となるタイミングに合わせて球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことができるため、大当たり遊技を円滑に行わせることができる。また、このオープニング期間を、今回の大当たり遊技の遊技内容を遊技者に報知する期間として用いることがで

きるため、分かり易い遊技を提供することができる。
【００３８】
また、大当たり遊技の最終期間としてエンディング期間を設定することにより、最後のラウンド遊技が終了した直後から、新たな特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができるため、大当たり遊技の終了後に実行される遊技に向けて、球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことができるため、遊技の切り替えを円滑に行わせることができる。
【００３９】
なお、特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の各期間（オープニング期間、ラウンド期間、エンディング期間）の長さについては、大当たり当選した時点における遊技状態や、当選した大当たりの種別に応じて異なる長さを設定しても良く、例えば、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容として、大当たり当選時の遊技内容とは異なる遊技内容が設定される大当たりに当選した場合には、その大当たり遊技のエンディング期間（例えば、１０秒）が、他の大当たり遊技のエンディング期間（例えば、２秒）よりも長くなるように設定しておき、そのエンディング期間中に遊技者に対して大当たり遊技終了後に実行される遊技内容を事前に案内する演出を実行可能に構成すると良い。これにより、遊技者に対して分かり易い遊技を提供することができる。
【００４０】
一方、大当たり当選時の遊技内容と、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容とが同一となる大当たりに当選した場合には、その大当たりのエンディング期間（例えば、１秒）を、他の大当たり遊技のエンディング期間（例えば、２秒）よりも短くなるように設定するように構成すると良い。これにより、遊技者に対して効率良く遊技を行わせることができる。
【００４１】
また、大当たり当選時の遊技内容と、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容とを実際に判別する構成を用いること無く、例えば、当選した大当たりの種別と、大当たり当選した時点における遊技状態とに基づいて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予め規定しておき、その規定内容に応じて、各大当たり遊技のエンディング期間を予め設定しておけば良い。
【００４２】
具体的な説明は後述するが、本実施形態におけるパチンコ機１０では、遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）である場合に遊技者に実行させる遊技と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）である場合に遊技者に実行させる遊技と、を異ならせるように構成し、通常状態中に実行させる遊技よりも、時短状態中に実行させる遊技のほうが遊技者に有利となる（大当たり遊技が実行され易くなる）ように構成している。
【００４３】
つまり、通常状態が設定されている状態で大当たり当選し、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される大当たり遊技のエンディング期間のほうが、既に時短状態が設定されている状態で大当たり当選し、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に再度時短状態が設定される大当たり遊技のエンディング期間よりも長くなるように大当たり遊技の内容（動作シナリオ）を規定しておけば良い。これにより、予め規定された内容に従って大当たり遊技を実行するだけで、遊技者に適した期間のエンディング期間を設定することができる。
【００４４】
なお、当選した大当たりの種別や、大当たり当選時の遊技状態に応じてエンディング期間以外の期間を異ならせるように予め規定しても良く、オープニング期間や、インターバル期間を異ならせても良い。また、当選した大当たりの種別が同一であっても、大当たり当選時の遊技状態に応じて大当たり遊技中の各期間の長さを異ならせるように構成しても良い。これにより、遊技者に対して、どの大当たり種別で大当たり当選したか（特別図柄

の抽選結果）だけでは無く、大当たり当選時の遊技状態についても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【００４５】

さらに、大当たり抽選において大当たり当選した場合は、その大当たり種別の判定も行う。詳細な説明は後述するが、判定される大当たり種別としては、大当たり遊技のラウンド数が４ラウンドで大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が付与される４Ｒ時短大当たりとして、時短状態の継続期間を異ならせた大当たり種別（時短状態が設定された後、大当たり当選することなく特別図柄の抽選が４回実行されるまで時短状態が継続する時短大当たり（時短回数４回）と、大当たり当選することなく特別図柄の抽選が１５回実行されるまで時短状態が継続する時短大当たり（時短回数１５回））が用意されている。

【００４６】

なお、本実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりに当選しなかった場合は外れと判定され、遊技者に特典が付与されないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり抽選の抽選結果として上述した大当たりでは無い外れと判定された場合の一部において、上述した大当たりよりも遊技者に付与される特典が少ない（例えば、１ラウンドのみＶ入賞装置６５を開放させる特典）小当たり遊技が実行されるように構成しても良い。第１図柄表示装置３７には、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否か（小当たりであるか否か）が示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【００４７】

本実施形態では、遊技状態として、「通常状態」、「時短状態」の何れかが設定されるように構成している。通常状態は、特別図柄の大当たり確率が低確率（１／１００）に設定され、普通図柄の当たり確率が低確率（１／１０００）に設定される遊技状態（以下、特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態と称す）であり、時短状態は、特別図柄の大当たり確率が低確率（１／１００）に設定され、普通図柄の当たり確率が高確率（３００／１０００）に設定される遊技状態（以下、特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態と称す）である。

【００４８】

ここで、「４Ｒ大当たり（時短４回）」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり遊技（可変入賞装置６５０を４ラウンド分開放させる大当たり遊技）の後に、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）へ移行させることが可能な大当たりのことであって、大当たり遊技終了後に時短回数が４回の時短状態が設定される。

【００４９】

「４Ｒ大当たり（時短１５回）」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり遊技（可変入賞装置６５０を４ラウンド分開放させる大当たり遊技）の後に、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）へ移行させることが可能な大当たりのことであって、大当たり遊技終了後に時短回数が１５回の時短状態が設定される。

【００５０】

本実施形態では、時短状態が設定された後、所定の終了条件（時短終了条件）が成立した場合に、遊技状態が時短状態から通常状態へと移行するように構成しており、上述した時短回数とは、時短終了条件を示すものである。つまり、時短回数４回とは、時短状態が設定されてから大当たりに当選すること無く、特別図柄の抽選が４回実行された（４回目の特別図柄変動が停止表示した）場合に時短終了条件が成立し、時短回数１５回とは、時短状態が設定されてから大当たりに当選すること無く、特別図柄の抽選が１５回実行された（１５回目の特別図柄変動が停止表示した）場合に時短終了条件が成立するように規定されている。

【００５１】

即ち、「４Ｒ大当たり（時短４回）」のほうが、「４Ｒ大当たり（時短１５回）」よりも、成立し易い時短終了条件が規定されている大当たり種別となるため、「４Ｒ大当たり

（時短４回）」よりも、「４Ｒ大当たり（時短１５回）」のほうが、時短状態が継続し易い大当たり種別となり、遊技者に有利となる大当たり種別となる。

【００５２】

なお、本実施形態では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態中の特別図柄抽選の回数に関する条件（時短回数）を規定しているが、時短終了条件としてそれ以外の構成を用いても良く、例えば、特別図柄抽選の結果が大当たり以外であって、特定の抽選結果（特定の外れ）である回数が所定回数（例えば、３回）に到達した場合に成立する時短終了条件や、時短状態が設定されてからの経過時間が所定時間（例えば、１００秒）経過した場合に成立する時短終了条件や、時短状態中に球が特定の入球口（例えば、一般入球口６３ａ）に入球した個数が所定個数（例えば、５個）に到達した場合に成立する終了条件を設定しても良い。

【００５３】

図２に戻り説明を続ける。遊技盤１３の表面に形成される遊技領域の左下方側には、球が入球することにより１０個の球が賞球として払い出される複数の左一般入球口６３ａが配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、特図入球口６４への入球（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７における変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過をトリガとして普通図柄（第２図柄）を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【００５４】

第３図柄表示装置８１は１５インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４（図２１参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示（動的表示）されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図２１参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７で行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【００５５】

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

【００５６】

パチンコ機１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、普電入賞装置６４０に付随された電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態（開放状態）となる当たり遊技（普図当たり遊技）が実行されるよう構成している。

【００５７】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、普図抽選の結果、及び、普通図柄の確率状態（低確率状態、高確率状態）に関わらず常に一定（３秒）となるように構成されている。このように構成することで、例えば、普通図柄の低確率状態中（通常状態中）に普図当たり遊技が実行され難くするために、普通図柄の変動表示にかかる時間（普図変動時間）が時短

状態中よりも通常状態中のほうが長くなるように構成したパチンコ機１０において、普通図柄の当たり遊技（普図当たり遊技）が実行され難い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、普図当たり遊技が実行され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が移行する場合に、通常状態中に実行された長時間の普通図柄変動（時短状態中よりも遊技者に不利となる普図当たり遊技）の実行中に時短状態へと移行してしまい、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない期間が長時間設定されてしまうことを抑制することができる。

【００５８】

本実施形態では、通常状態と時短状態とで、普通図柄の変動時間を可変させること無く、実行される普図当たり遊技の遊技内容（電動役物６４０ａの開放パターン）を異ならせるように構成している。具体的には、通常状態中に実行される普図当たり遊技よりも、時短状態中に実行される普図当たり遊技のほうが、遊技者に有利な普図当たり遊技、即ち、球が、特電作動口６４３に入賞し易くなるように構成している。具体的には、通常状態が設定されている場合は、４．１秒間のオープニング期間（電動役物６４０ａの閉鎖期間）を経て、０．１秒の開放期間が設定される普図当たり遊技（通常普図当たり遊技）が実行され、時短状態が設定されている場合は、０．１秒のオープニング期間（電動役物６４０ａの閉鎖期間）を経て、３秒の開放期間が設定される普図当たり遊技（時短普図当たり遊技）が実行される。

【００５９】

このように、普通図柄の確率状態に応じて、電動役物６４０ａが開放状態となる期間を異ならせた普図当たり遊技を実行することにより、通常状態（普通図柄の低確率状態）よりも時短状態（普通図柄の高確率状態）のほうが普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０内に球を入賞させ易くすることができる。

【００６０】

さらに、詳細な説明は後述するが、本実施形態では、通常状態と、時短状態とで普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３へと入球する割合を異ならせるように構成している。具体的には、通常状態中に実行される通常普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０に入賞した球よりも、時短普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０に入賞した球のほうが、特電作動口６４３に入球し易くなるように構成している。このように構成することで、通常状態が設定されている場合は、球を普電入賞装置６４０に入賞させ難く、且つ、たとえ普電入賞装置６４０に入賞した場合であっても特電作動口６４３へと入球し難くし、時短状態が設定されている場合は、球を普電入賞装置６４０に入賞させ易く、且つ、普電入賞装置６４０に入賞した場合に特電作動口６４３へと球を入球させ易くすることができる。

【００６１】

つまり、本実施形態では、発射された球が特電作動口６４３へと入球するまでの複数の過程において、特電作動口６４３への球の入球を許容する状態と、規制する状態とを設定される遊技状態に応じて可変しているため、特電作動口６４３への球の入球のし易さを、設定される遊技状態に応じて確実に異ならせることができる。

【００６２】

図２を参照して上述した通り、本実施形態では、通常状態が設定されている遊技状態中も、時短状態が設定されている遊技状態中も、遊技者に有利となる遊技方法が同一（左打ち遊技）となるように構成している。このように構成されたパチンコ機１０では、通常状態中にも普通図柄の抽選契機が成立し（スルーゲート６７への球通過が発生し）、普通図柄の抽選が実行される。そして、普通図柄抽選の結果、当たり当選した場合には、左打ち遊技によって発射された球が到達可能な遊技領域に設けられた電動役物６４０ａが開放制御されるため、時短普図当たり遊技よりも普電入賞装置６４０内に球を入賞させ難い通常普図当たり遊技の実行中において、球が普電入賞装置６４０に入賞してしまう虞があった。

【００６３】

これに対して、本実施形態のパチンコ機１０は、通常状態中に実行される普図当たり遊技中に球が普電入賞装置６４０に入賞したとしても、その入賞球が特電作動口６４３へと入球し難くなるように構成している。このように構成することで、通常状態（普通図柄の低確率状態）と、時短状態（普通図柄の高確率状態）と、で同一の遊技方法で遊技を実行する構成を有するパチンコ機１０において、通常状態中に普電入賞装置６４０に球が入球してしまったとしても、その球が特電作動口６４３へと入球してしまうことを抑制することができる。

【００６４】

なお、本実施形態では、通常状態（普通図柄の低確率状態）と、時短状態（普通図柄の高確率状態）とで、普通図柄の変動パターンとして同一の変動時間（３秒）が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技状態が普通図柄の低確率状態（通常状態）の場合と、普通図柄の高確率状態（時短状態）の場合とで、普通図柄の高確率状態（時短状態）の方が普通図柄の変動時間が短くなるように構成しても良い。また、普通図柄の高確率状態中（普図高確中）において、普通図柄の当たり確率を高める、１回の当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法を用いて普通図柄の高確率状態を、普通図柄の低確率状態よりも普電入賞装置６４０へ球が入球しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、普図高確中において通常状態よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。

【００６５】

普通図柄始動口（スルーゲート）６７は、可変表示装置ユニット８０の左側の領域（左側領域）において遊技盤１３に組み付けられ、遊技盤に発射された球のうち、遊技盤１３の左側領域を流下する球の殆ど（約１００％）が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。この第２図柄の当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【００６６】

球の普通図柄始動口（スルーゲート）６７の通過回数は、合計で最大１回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４において表示される。第２図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の１つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。

【００６７】

なお、第２図柄の変動表示は、本実施形態のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の球の通過に対する最大保留球数は１回に限定されるものでなく、２回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、複数（例えば、２つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け位置は可変表示装置ユニット８０の左方に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット８０の右方でも良い。また、本実施形態では、左打ち遊技によって遊技盤１３の左側領域を流下する球の殆どがスルーゲート６７を通過するように構成しているが、これに限ること無く、一部の球のみがスルーゲート６７を通過するように構成しても良い。

【００６８】

次に、普通図柄抽選で当たり当選した場合に開放状態となる普電入賞装置６４０の構成について説明をする。普電入賞装置６４０は、図２に示した通り、可変表示装置ユニット

８０の下方に設けられており、その内部へと球を入賞可能にする開放状態と、その開放状態よりも入賞し難い閉鎖状態とに可変可能な電動役物６４０ａが、遊技盤１３上に形成された遊技領域のうち左側領域（可変表示装置ユニット８０よりも正面視左側の領域）を流下する球が到達する箇所に電動役物６４０ａが付設されている。本実施形態では、左打ち遊技によって発射された球が、約３球の１球の割合で普電入賞装置６４０へと到達（電動役物６４０ａが開放状態であれば普電入賞装置６４０へと入賞可能な位置に到達）するように構成している。

【００６９】

電動役物６４０ａは、通常、閉鎖状態を維持しているものであり、普通図柄抽選で当たり当選した場合に、電動役物６４０ａが予め定められた可変パターンで所定期間開放状態へと可変動作される普図当たり遊技が実行される。つまり、本実施形態では、普通図柄抽選によって当たり当選し普図当たり遊技が実行させることにより、普電入賞装置６４０に球が入賞し易い状態を遊技者に提供可能に構成している。

【００７０】

以上、説明をした通り、本実施形態では、継続して左打ち遊技を実行することにより、普通図柄の抽選契機を成立可能にし（スルーゲート６７へと球を通過可能にし）、且つ、普通図柄の抽選で当たり当選した場合に開放状態となる普電入賞装置６４０内に球を入賞させることが可能となるように構成している。さらに、左打ち遊技によって、特別図柄の抽選契機も成立させることができるように構成している。加えて、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技によって可変動作される可変入賞装置６５０も左打ち遊技によって発射された球が入賞可能となる位置に配設されている。

【００７１】

このように構成することで、遊技状態に関わらず、常に同一の遊技方法（左打ち遊技）で遊技者に遊技を行わせることができるため、遊技者に対して遊技方法を変更させる煩わしさを与えることが無く、スムーズに遊技を行わせることができる。

【００７２】

ここで、図３から図５を参照して、普電入賞装置６４０の構成および普電入賞装置６４０内に入賞した球の流れについて詳細に説明をする。図３は、普電入賞装置６４０の内部構成を模式的に示した模式図であって、図４は、普電入賞装置６４０内に入賞した球がアウト口６４４へ流入する流れを示した模式図であって、図５は、普電入賞装置６４０内に入賞した球が特電作動口６４３に入球する流れを示した模式図である。

【００７３】

本実施形態では、スルーゲート６７を球が通過したことを契機に普通図柄の抽選が実行され、普通図柄の抽選で当たりに当選した場合に、電動役物６４０ａを所定の可変パターンで開放動作させる普図当たり遊技が実行される。そして、この普図当たり遊技にて電動役物６４０ａが開放状態へと可変すると、球が普電入賞装置６４０内へと入賞し得る状態となる。

【００７４】

図３に示した通り、普電入賞装置６４０内には第２可動弁６４２が設けられている。この第２可動弁６４２は、普図当たり遊技の実行を契機に、普電入賞装置６４０内に流入し第１流路６４１ａを流下した球を、特電作動口６４３へと連通する第２流路６４１ｂへと誘導可能な第１状態と、アウト口６４４へと連通する第３流路６４１ｃへと誘導可能な第２状態とに所定の可変パターンで可変するように構成されている。また、普電入賞装置６４０に入賞した球は、球検知センサ６４０ｓにより検知され、１回の普図当たり遊技における普電入賞装置６４０への球の入賞数を計測可能に構成している。詳細な説明は省略するが、本実施形態では、１回の普図当たり遊技にて普電入賞装置６４０へと入賞した球数が所定個数（例えば１０個）に到達した場合には、その時点で普図当たり遊技が終了するように構成している。なお、本実施形態では、球が特電作動口６４３へと入賞した場合に賞球（４個）が払い出され、アウト口６４４に入球した場合には賞球が払い出されないように構成している。

【００７５】
この普電入賞装置６４０は、遊技者が普電入賞装置６４０内の球流れを視認できるように透過性を有するアクリル樹脂でカバー体が形成されており、そのカバー体が遊技盤１３に取り付けられている。よって、普電入賞装置６４０内の球流れを遊技者に視認させることができるため、普電入賞装置６４０に入賞した球の挙動を遊技者に楽しませることができる。
【００７６】
普電入賞装置６４０に設けられた電動役物６４０ａは、第２隔壁６４０ｋ２の上端部側を回動の基部として設けられており、球が普電入賞装置６４０へと入賞し難い閉鎖状態（図３参照）と、その閉鎖状態よりも球が普電入賞装置６４０へと入賞し易い開放状態（図４参照）と、に可変可能に構成されている。図３に示した通り、閉鎖状態中の電動役物６４０ａは、普電入賞装置６４０内に収納されるように構成されており、具体的には、第２隔壁６４０ｋ２の垂直線上よりも左側（図３の視点で左側）に第１隔壁６４０ｋ１の先端部が突出するように構成されており、その第１隔壁６４０ｋ１の先端部の下方位置に閉鎖状態の電動役物６４０ａが収まるように構成している。このように構成することで、閉鎖状態の電動役物６４０ａが、左打ち遊技によって発射された球と接触し難くすることができるため、電動役物６４０ａが破損する事態を発生させ難くすることができる。
【００７７】
詳細な説明は後述するが、本実施形態では普図当たり遊技が実行される時点にて設定されている遊技状態に応じて、普電入賞装置６４０内に入賞した球が特電作動口６４３に入賞する確率（入賞のし易さ）を異ならせるように構成している。具体的には、普図当たり遊技が実行されてから電動役物６４０ａが所定の開放パターンで開放制御されるまでの期間（普図当たりオープニング期間）を異ならせることにより、通常状態中に実行される普図当たり遊技にて普電入賞装置６４０内に入賞した球が、時短状態中に実行される普図当たり遊技にて普電入賞装置６４０内に入賞した球よりも、特電作動口６４３に入賞し難くなるように構成している。
【００７８】
このように構成することで、通常状態中も時短状態中も同一の遊技方法（左打ち遊技）で遊技を行わせる本実施形態のパチンコ機１０において、通常状態中に特電作動口６４３へ球が入賞することを抑制することができる。さらに、本実施形態では、通常状態中に実行される普図当たり遊技のほうが、時短状態中に実行される普図当たり遊技よりも球が普電入賞装置６４０内に入賞し難い普図当たり遊技が実行されるように構成している。この構成によっても、通常状態中に特電作動口６４３へ球が入賞することを抑制することができる。つまり、本実施形態では、通常状態中は時短状態中よりも普電入賞装置６４０内に球を入賞させ難くする対策に加え、通常状態中に普電入賞装置６４０内に球が入賞した場合には、時短状態中に普電入賞装置６４０内に球が入賞した場合よりも特電作動口６４３に球が入賞し難くする対策を有している。このように、通常状態中における特電作動口６４３への球の入賞を抑制する構成を複数段階で設けることにより、より確実に抑制することができる。
【００７９】
次に、図４を参照して、通常状態が設定されている場合に実行される普図当たり遊技にて球が普電入賞装置６４０内に入賞した際の球流れについて説明をする。図４は、通常状態中における普図当たり遊技にて普電入賞装置６４０に入賞した球の流れを示した模式図である。本実施形態では、遊技者に遊技方法を変更させる煩わしさを与えないようにするために、常時左打ち遊技で遊技が実行可能となるように構成している。よって、普通図柄の低確率状態である通常状態中においても、普通図柄の抽選契機が成立し（スルーゲート６７へと球が通過し）、普図当たり遊技が実行された場合に普電入賞装置６４０内に球が入賞する虞があった。
【００８０】
即ち、通常状態（普通図柄の低確率状態）は、普電入賞装置６４０内に球を入賞させ易

い時短状態（普通図柄の高確率状態）に比べて、普電入賞装置６４０内に球を入賞させ難い遊技状態ではあるが、本実施形態では、通常状態と時短状態とで同一の遊技方法（左打ち遊技）が実行されるため、低確率ではあるが、通常状態中に普電入賞装置６４０内に球が入賞してしまう可能性があった。

【００８１】

上述した通り、普電入賞装置６４０内には、Ｖ入賞装置６５を開放動作させる当たり遊技（役物当たり遊技）の実行契機となる特電作動口６４３が設けられており、通常状態中に球が特電作動口６４３へ入球し、役物当たり遊技が実行されてしまうと、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して過剰に有利な遊技を提供してしまうという問題があった。

【００８２】

これに対して、本実施形態では、通常状態中に普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３に入球する割合と、時短状態中に普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３に入球する割合と、を異ならせるように構成している。具体的には、通常状態で普図当たり遊技が実行される場合は、時短状態で普図当たり遊技が実行される場合よりも、普図当たり遊技が開始されてから電動役物６４０ａが開放状態となる（最初に開放状態となる）までの期間を長く設定し、普図当たり遊技の開始に基づいて可動する第２可動弁６４２が第２状態（普電入賞装置６４０に入賞した球をアウト口６４４へと誘導可能な状態）を維持するタイミングでのみ球が普電入賞装置６４０に入賞し得るように構成している。

【００８３】

つまり、図４に示した通り、通常状態中に実行される普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０へと球が入賞すると、球の流下期間が約０．５秒に設計された第１流路６４１ａを球が流下し、第２状態に位置する第２可動弁６４２によって第３流路６４１ｃへと誘導され、アウト口６４４に入球することになる（第２可動弁６４２に到達してからアウト口６４４へと入球するまでの期間が約０．３秒に設計）。このように構成することで、たとえ、通常状態中に普電入賞装置６４０に球が入賞したとしても、特電作動口６４３に球が入球することを抑制することができるため、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。

【００８４】

また、通常状態中に球が特電作動口６４３に入球することを抑制するために、通常状態中に実行される普図当たり遊技によって球が普電入賞装置６４０に入賞しないようにするための特殊な構成を用いる必要が無いため、遊技盤１３の設計自由度を高めることができる。

【００８５】

さらに、詳細な説明は後述するが、通常状態中に実行される普図当たり遊技では、第２可動弁６４２を第２状態へと可変させるタイミング（普図当たり遊技開始時）が、電動役物６４０ａが開放状態となるタイミング（普図当たり遊技開始から４．１秒後）よりも早く、例え、第２可動弁６４２が第１状態に位置している状態で普図当たり遊技が開始されたとしても、第２可動弁６４２が可変動作している際中に球が第２可動弁６４２に到達することが無いように構成している。このように構成することで、可変動作中の第２可動弁６４２と普電入賞装置６４０に入賞した球とが接触してしまい、普電入賞装置６４０内で球詰まりが発生してしまう事態や、第２可動弁６４２が故障してしまう事態を防止することができる。

【００８６】

なお、本実施形態では、普電入賞装置６４０内に設けられた特電作動口６４３に球が入球した場合には、賞球として４個の球が払い出され、アウト口６４４に球が入球した場合には、賞球が払い出されないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、アウト口６４４に球が入球した場合には、特電作動口６４３に球が入球した場合よりも多くの数の賞球（例えば、１０個）が払い出されるように構成しても良い。このように構成することで、普通図柄の抽選に基づいて遊技者に付与される特典を遊技状態に応じて可変させ

ることが可能となる。具体的には、通常状態が設定されている状態では、遊技者に対して時短状態よりも多くの賞球を特典として付与し、時短状態が設定されている状態では、遊技者に対して、通常状態よりも少ない賞球に加え、通常状態では付与されない（され難い）役物当たり遊技を特典として付与することができる。よって、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、普通図柄の抽選結果に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【００８７】

また、特電作動口６４３に球が入球した場合と、アウト口６４４に球が入球した場合と、で同一数の賞球（４個）を払い出すように構成しても良く、この場合、普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３に入球したのか、アウト口６４４に入球したのかを分かり難くするように構成すると良い。これにより、払い出された賞球の数によって何れの入球口（特電作動口６４３、アウト口６４４）に球が入球したのかを遊技者が把握できないため、遊技者に対して普電入賞装置６４０に球を入賞させた後、Ｖ入賞装置６５を開放動作させる当たり遊技（役物当たり遊技）が実行されるか否かが抽選で決定されているように思わせる演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。さらに、この場合、球検知センサ６４０ｓが球を検知した場合に、賞球（４個）を払い出すように構成すると良い、これにより、遊技者に対して普電入賞装置６４０への球の入賞に基づいて遊技者に付与される賞球をいち早く払い出すことができる。

【００８８】

図４に示した通り、電動役物６４０ａが開放状態へと位置した場合は、第１隔壁６４０ｋ１の先端側と電動役物６４０ａとが略並行となりその間に球流路が形成される。よって、開放状態へと位置した電動役物６４０ａが球を受け止めた際に、その衝撃で球が普電入賞装置６４０外に跳ね返ってしまうことを抑制することができる。

【００８９】

次に、図５を参照して、時短状態が設定されている場合に実行される普図当たり遊技にて球が普電入賞装置６４０内に入賞した際の球流れについて説明をする。図５は、時短状態中における普図当たり遊技にて普電入賞装置６４０に入賞した球の流れを示した模式図である。図５に示した通り、時短状態中に普図当たり遊技が実行された場合は、通常状態中に実行される普図当たり遊技よりも、普図当たり遊技が開始されてから電動役物６４０ａが開放状態（最初に開放状態）となるまでの期間が短く設定されているため、第２可動弁６４２が第１状態（普電入賞装置６４０に入賞した球を特電作動口６４３へと誘導可能な状態）を維持しているタイミングで電動役物６４０ａが開放状態となる。

【００９０】

よって、普電入賞装置６４０に入賞した球が第１流路６４１ａを流下し、第２可動弁６４２へと到達した場合には（普電入賞装置６４０に球が入賞してから０．５秒には）、第２可動弁６４２が第１状態に位置しているため、第１流路６４１ａと連通する第２流路６４１ｂを流下し（流下期間は約０．２秒に設計）、特電作動口６４３に入球する。そして、特電作動口６４３への球の入球を図示しない検知手段（近接センサ）が検知することに基づいてＶ入賞装置６５を開放動作させる役物当たり遊技が開始される。

【００９１】

図５に示した通り、第２可動弁６４２が第１状態に位置した場合には、第１流路６４１ａを流下（図５の視点で垂直下方向に流下）する球が第２可動弁６４２と接触し難くなる位置まで、第２可動弁６４２が可変するように構成している。これにより、球と第２可動弁６４２とが頻繁に接触してしまい第２可動弁６４２が故障してしまうことを抑制することができる。なお、詳細な説明は後述するが、時短状態中に普図当たり遊技が実行される場合には、普図当たり遊技が開始されてから０．１秒後に電動役物６４０ａが開放状態となり、普電入賞装置６４０に球が入賞可能な状態となる。よって、普図当たり遊技が実行されてから第２可動弁６４２の位置に球を到達させるまでの最短期間は、０．６秒（普図当たり遊技が開始してから電動役物６４０ａが開放状態となるまでの０．１秒と、普電入賞装置６４０に入賞した球が第２可動弁６４２に到達するまでの０．５秒とを、合算した

値）となる。
【００９２】
第２可動６４２は、普図当たり遊技が開始されると同時に可変動作し、その可変動作期間（第１状態から第２状態（第２状態から第１状態）へと可変させるために要する期間）が０．１秒となるように構成している。また、普図当たり遊技にて電動役物６４０ａが閉鎖状態となってから１秒後に第２可動弁６４２を可変動作させるように構成しているため、電動役物６４０ａが閉鎖状態へと可変される直前に普電入賞装置６４０に入賞した球が第２可動弁６４２に到達するまでの期間（０．５秒）の倍の期間（１秒）が経過した場合に第２可動弁６４２を可変動作するように構成している。よって、時短状態中に実行される普図当たり遊技においても、可変動作中の第２可動弁６４２と球とが接触し難くすることができる。
【００９３】
図２に戻り説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の左方（図２の視点で左方）には、左打ち遊技によって発射され左側領域を流下する球が入賞し得るようにＶ入賞装置６５が設けられている。ここで、図６から図９を参照して、Ｖ入賞装置６５の具体的な構成、及び、Ｖ入賞装置６５内に入賞した球の流れについて説明をする。本実施形態では、普電入賞装置６４０内に設けられた特電作動口６４３に球が入球したことを契機に、Ｖ入賞装置６５を開放動作させる役物当たり遊技が実行されるように構成している。そして、Ｖ入賞装置６５内に設けられたＶ入賞口１６５に球が入賞することで大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行されるように構成している。
【００９４】
つまり、本実施形態では、特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に成立する大当たり遊技（特図大当たり遊技）の実行契機に加え、特定の入賞口（Ｖ入賞口１６５）に球が入賞した場合に成立する大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の実行契機を有している。このように、大当たり遊技を実行させるための契機を複数設けることにより、遊技者に対して飽きの来ない遊技を提供することができる。
【００９５】
まず、図６を参照して、Ｖ入賞装置６５の構成について説明をする。Ｖ入賞装置６５には、Ｖ入賞装置６５内に球が入賞し易い開放状態と、その開放状態よりも球が入賞し難い閉鎖状態とに可変可能な開閉扉６５ａが設けられている。この開閉扉６５ａは、遊技盤１３の左側領域を流下する球が到達し得る位置（図２参照）に設けられており、役物当たり遊技が実行される場合に開放状態へと可変される。
【００９６】
Ｖ入賞装置６５内には、開放状態中の開閉扉６５ａを通過した球が流下する第１流路６５ｂが第１隔壁６５ｋ１と第２隔壁６５ｋ２との間の空間に形成され、その第１流路６５ｂを流下した球（流下期間０．５秒）が到達する位置に貯留弁６６ａが設けられている。この貯留弁６６ａの上面には球を１個貯留可能な貯留部が形成されており、役物当たり遊技中に最初にＶ入賞装置６５に入賞した球が貯留部に一時的に貯留するように構成している。また、貯留弁６６ａの上方には貯留センサ６５ｓが設けられており、球が貯留部に貯留されていることを検知可能に構成している。さらに、Ｖ入賞装置６５に入賞した球を検知するための球検知センサ６５ｓ２が第１流路６５ｂの上流側に設けられており、球検知センサ６５ｓ２が球を検知したことに基づいて、役物当たり遊技中にＶ入賞装置６５へと入賞した球数を計測すると共に、入賞した球に対する賞球払出制御が実行される。このように、Ｖ入賞装置６５に入賞した球が直後に流下する位置に球検知センサ６５ｓ２を設けることにより、Ｖ入賞装置６５へと規定数以上の球が入賞してしまう事態を抑制することができると共に、役物当たり遊技中の賞球を遊技者に即座に付与することができる。
【００９７】
また、第１流路６５ｂと連通するように第２流路６５ｃが形成されており、第２流路６５ｃの下流側には、第１アウト口１６３ａが設けられている。図６に示した通り、第２流路６５ｃは、第１流路６５ｂを流下した球が直接流入するのでは無く、貯留弁６６ａの貯

留部に球が貯留されている状態で、第１流路６５ｂを流下した後続の球が、貯留弁６６ａの貯留部に貯留されている球と接触し、第２流路６５ｃへと誘導されるように構成している。第２流路６５ｃの下流側に設けられた第１アウト口１６３ａは、入球した球をパチンコ機１０の外部へと排出するための入球口であって、第２流路６５ｃを流下（流下期間０．１秒）し、第１アウト口１６３ａに入球した球は、図示しない球排出経路を流下してパチンコ機１０の外部へと排出される。

【００９８】

詳細な説明は後述するが、貯留弁６６ａは、役物当たり遊技の進行に応じて（役物当たり遊技が実行される動作シナリオに対応させて）、球を貯留可能な貯留状態と、その貯留状態よりも球を貯留し難い解除状態と、に可変動作されるように構成している。この貯留弁６６ａが解除状態に位置すると、第１流路６５ｂと、第３流路６５ｄと、が連通し、第１流路６５ｂを流下した球、又は、貯留弁６６ａの貯留部に貯留されていた球が第３流路６５ｄを流下する。この第３流路６５ｄは、第１隔壁６５ｋ１の下端側と、第３隔壁６５ｋ３との間の空間に形成された幅が約１５ミリの垂直方向に直線状に形成された流路である。

【００９９】

第３流路６５ｄの下流側が臨む位置には、第１可動弁６６ｂが配設されている。この第１可動弁６６ｂは、パチンコ機１０に電源が投入されたことを契機に予め定められた可動パターンで、第３流路６５ｄを流下した球を受け止め可能な誘導位置（突出位置）と、第３流路６５ｄを流下した球を受け止め不可能な通過位置（埋没位置）と、に可動するように構成している。具体的には、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に接続され、主制御装置１１０によって駆動制御される第１可動弁ソレノイド２０９ｄの動作に応じて可動するように構成しており、第１可動弁ソレノイド２０９ｄがオンに設定された場合（通電させた場合）に、第１可動弁６６ｂがＶ入賞装置６５内から退避する通過位置（遊技盤１３に埋没する位置）へと可動し、第１可動弁ソレノイド２０９ｄがオフに設定された場合（電気を遮断させた場合）に、第１可動弁６６ｂがＶ入賞装置６５内に突出する誘導位置（遊技盤１３から突出する位置）へと可動するように構成している。

【０１００】

誘導位置（突出位置）に位置する第１可動弁６６ｂは、その上面を球が流下可能に構成されており、図６に示した通り、第１可動弁６６ｂの上面の下流端側が第４流路６５ｅに向けて下り傾斜するように構成している。よって、第１可動弁６６ｂが誘導位置（突出位置）に位置した状態で第３流路６５ｄを流下した球（流下期間０．２秒）は、第１可動弁６６ｂの上面を第４流路６５ｅに向けて流下することになる。第４流路６５ｅの下流側には第２アウト口１６３ｂが設けられており、第４流路６５ｅを流下した球（流下期間０．２秒）は第２アウト口１６３ｂに入球する。この第２アウト口１６３ｂは、上述した第１アウト口１６３ａと同様に、入球した球をパチンコ機１０の外部へと排出させるための入球口であって、第２アウト口１６３ｂに入球した球は図示しない球排出経路を流下し、パチンコ機１０の外部へと排出される。

【０１０１】

一方、第１可動弁６６ｂが通過位置に位置している状態では、第３流路６５ｄと、第５流路６５ｆとが連通し、第３流路６５ｄを流下した球（流下期間０．２秒）が第５流路６５ｆ（流下期間０．１秒）へと流入する。そして、第５流路６５ｆの下流側にはＶ入賞口１６５が設けられている。Ｖ入賞口１６５は、大当たり遊技を実行するための契機となり得る入賞口であって、大当たり遊技が実行されていない状態で球がＶ入賞口１６５に入賞した場合に、大当たり遊技が実行される。

【０１０２】

図６に示した通り、Ｖ入賞装置６５内には、第１アウト口１６３ａと、第２アウト口１６３ｂとが設けられている。このように構成することで、貯留弁６６ａが貯留状態である場合にＶ入賞装置６５に入賞した球が、貯留弁６６ａが解除状態となった場合に球が通過し得る流路（第３流路６５ｄ、第４流路６５ｅ、第５流路６５ｆ）へと流入することを確

実に防止することができる。なお、本実施形態の構成に限ること無く、例えば、第１アウト口１６３ａを排除し、第２流路６５ｃと、第４流路６５ｅと、を連通させ、貯留弁６６ａが貯留状態であって、第２流路６５ｃを流下した球が、第２アウト口１６３ｂへと入球するように構成しても良い。この場合、図６では垂直方向に直線的に設けられている第３隔壁６５ｋ３を、上端側から下端側に向けて図６の視点で右下方向へと傾けて、即ち、隔壁６５ｋ３の下端側方向に向けての延長線上が第４隔壁６５ｋ４の右側（図６の視点で右側）となるように設けると良い。このように構成することで、第２流路６５ｃを流下した球が第５流路６５ｆへと流入してしまう事態を抑制することができる。

【０１０３】

このように、本実施形態では、大当たり遊技を実行させる契機が２つ、即ち、特別図柄の抽選によって大当たり当選したことを契機として大当たり遊技を実行させる場合と、役物当たり遊技中に球がＶ入賞口１６５へと入賞したことを契機として大当たり遊技を実行させる場合とがある。以降、実行契機を区分けして大当たり遊技を説明する際に、Ｖ入賞口１６５へと入賞したことを契機として実行される大当たり遊技のことをＶ大当たり遊技とも称す。

【０１０４】

上述した通り、本実施形態のＶ入賞装置６５は、役物当たり遊技が実行されることで球が入賞可能な開放状態となり、貯留弁６６ａに貯留された１個の球のみが第３流路６５ｄを流下するように構成し、第３流路６５ｄを流下した球が第１可動弁６６ｂに到達した際における第１可動弁６６ｂの稼働状況に応じて、Ｖ入賞口１６５に球が入賞するか否かが決定するように構成している。

【０１０５】

詳細な説明は後述するが、第１可動弁６６ｂは、誘導位置に位置する時間（球がＶ入賞口１６５へと入賞し得ない時間）が５秒に対して、通過位置に位置する時間（球がＶ入賞口１６５へと入賞し得る時間）が０．５秒となる可動パターンで常時可動しているため、第３流路６５ｄを流下した球がＶ入賞口１６５へと入賞する割合は、約１／１１となる。

【０１０６】

また、１回の役物当たり遊技においてＶ入賞装置６５へと複数個の球を入賞させたとしても、第３流路６５ｄを流下させる球数が１個となるように貯留弁６６ａが動作制御されるため、役物当たり遊技が１１回実行された場合に１回の大当たり遊技が実行される割合となるように構成している。

【０１０７】

次に、図７から図９を参照して、役物当たり遊技の実行中におけるＶ入賞装置６５に入賞した球流れの内容について説明をする。まず、図７を参照して、役物当たり遊技の前半期間（貯留弁６６ａが貯留状態である期間）における球流れについて説明をする。図７は、役物当たり遊技のうち、貯留弁６６ａが貯留状態である場合におけるＶ入賞装置６５内の球流れを示す模式図である。詳細な説明は後述するが、貯留弁６６ａは、役物当たり遊技が実行されてから、Ｖ入賞装置６５が閉鎖状態となるまでの間、貯留状態となるように動作制御されるように構成している。そして、貯留弁６６ａが貯留状態中に複数の球がＶ入賞装置６５に入賞した場合には、最初に入賞した球Ｐ１が貯留弁６６ａに形成される貯留部に貯留され、次点で入賞した球Ｐ２は、貯留弁６６ａに貯留されている球Ｐ１と当接し、第２流路６５ｃを流下し、アウト口１６３ａに入球する。

【０１０８】

このように、貯留弁６６ａが貯留状態である場合は、貯留弁６６ａの貯留部に貯留された球Ｐ１以外の入賞球（例えば、球Ｐ２）が、全てアウト口１６３ａに入球するように構成しているため、複数の球がＶ入賞装置６５内に滞留することが無い。また、貯留弁６６ａは、Ｖ入賞装置６５のＶ開閉扉６５ａが閉鎖状態となってから（閉鎖状態にさせるための動作制御を実行してから）、貯留状態が解除されるため、１回の役物当たり遊技にて第３流路６５ｄを流下させる球数を確実に１個にすることが可能となる。

【０１０９】

このように構成することで、役物当たり遊技中にＶ入賞装置６５へと球を入賞させるタイミングや、入賞数に応じて、Ｖ入賞口１６５への球の入賞のし易さが可変することが無いため、全ての遊技者に対して公平な遊技を提供することができる。

【０１１０】

次に、図８を参照して、貯留弁６６ａが貯留状態から解除状態へと移行した際の球流れ（役物当たり遊技の後半期間）の内容について説明をする。図８は、役物当たり遊技のうち、貯留弁６６ａが貯留状態から解除状態へと移行した場合における球流れを示す模式図である。図８に示した通り、Ｖ開閉扉６５ａが閉鎖状態となり、新たな球がＶ入賞装置６５に入賞し得ない状態となった後に、貯留弁６６ａが解除状態（図では点線で表示）へと移行すると、貯留弁６６ａの貯留部に貯留されていた球Ｐ１（図７参照）が、第３流路６５ｄを流下する。図８に示した状態では、第１可動弁６６ｂが誘導位置に位置しているため、球Ｐ１が第１可動弁６６ｂの上面に形成された下り傾斜を転動し、第４流路６５ｅを流下し、第２アウト口１６３ｂに入球する。

【０１１１】

一方、貯留弁６６ａの貯留部に貯留されていた球Ｐ１（図７参照）が、第３流路６５ｄを流下し、第１可動弁６６ｂに到達したタイミングで、第１可動弁６６ｂが通過位置に位置している場合の球流れについて、図９を参照して説明をする。図９は、役物当たり遊技のうち、貯留弁６６ａが貯留状態から解除状態へと移行した場合における球流れを示す模式図である。図９に示した通り、第３流路６５ｄを流下した球が第１可動弁６６ｂに到達したタイミングにおいて、第１可動弁６６ｂが通過位置に位置している場合は、第５流路６６ｆを流下し、Ｖ入賞口１６５へと入賞する。

【０１１２】

図２に戻り説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る特図入球口６４が配設されている。この特図入球口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる特図入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その特図入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図２１参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７ａで示される。また、特図入球口６４に球が入球した場合には、特典として４個の賞球が払い出される。本実施形態では、左打ち遊技によって発射された球のうち、約１５球に１球の割合で球が特図入球口６４へと入球し得るように構成している。

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

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

納される。
【０１１６】
また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。
【０１１７】
払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図２１参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。
【０１１８】
また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図２１参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。
【０１１９】
次に、図２１を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図２１は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【０１２０】
主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、ＭＰＵ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。
【０１２１】
なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。
【０１２２】
ＲＡＭ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後にお

いても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【０１２３】

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

【０１２４】

主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプが接続される。また、大当たり遊技が実行される場合に可変入賞装置６５０の特定入賞口６５０ａを開状態と閉状態とに可変させるための開閉扉を開閉駆動するための特定入賞口ソレノイド２０９ａ、Ｖ入賞装置６５の開閉扉を開閉駆動するためのＶ入賞口ソレノイド２０９ｂ、Ｖ入賞装置６５内に設けられた貯留弁６６ａを可変駆動させるための貯留ソレノイド２０９ｃ、同じく、Ｖ入賞装置６５内に設けられた第１可動弁６６ｂを可変駆動させるための第１可動弁ソレノイド２０９ｄ、普電入賞装置６４０内に設けられた第２可動弁６４１を可変駆動させるための第２可動弁ソレノイド２０９ｅ、その他の各種装置を駆動させるためのその他ソレノイド２０９ｚ等からなるソレノイド２０９が接続され、ＭＰＵ２０１は、入出力ポート２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【０１２５】

また、入出力ポート２０５には、図示しないスイッチ群（各入球口に球が入球したことを検知するスイッチや、球が特定位置に位置していることを検知するスイッチ等）からなる各種スイッチ２０８、電源装置１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路２５３が接続され、ＭＰＵ２０１は各種スイッチ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。

【０１２６】

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

【０１２７】

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

【０１２８】
払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。
【０１２９】
発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。
【０１３０】
音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。
【０１３１】
音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、その他装置２２８、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。その他装置２２８には、パチンコ機１０に設けられる演出用の駆動役物を動作させるための各種駆動モータが含まれる。
【０１３２】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置１１４へ通知する。また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、後面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置１１４は、この音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置８１に各種の画像を表示する。
【０１３３】
なお、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置２２８へ役物駆動コマンドを送信したり、枠ボタン２２への操作内容に対応した音声を音声出力装置２２６に出力させるための音声出力コマンドを設定

したり、枠ボタン２２への操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置２２７を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。

【０１３４】

また、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４から第３図柄表示装置８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置１１３では、表示制御装置１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置２２７の点灯および消灯を制御する。

【０１３５】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置１１４は、第３図柄表示装置８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置１１３へ送信する。音声ランプ制御装置１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置８１の表示と音声出力装置２２６からの音声出力とをあわせることができる。

【０１３６】

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

【０１３７】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。

【０１３８】

ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１０参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置１１０は、パチンコ機１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置１１１に対して送信する。

【０１３９】

次に、本実施形態における第３図柄表示装置８１の表示内容について図１１～図１９を参照して説明する。図１１（ａ）および（ｂ）は本実施形態における第３図柄表示装置８１の表示内容を模式的に示した模式図である。第３図柄表示装置８１は、１５インチサイ

ズの液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列（Ｌ１～Ｌ３）が表示される（図１１（ｂ）参照）。第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される第３図柄（特別図柄）の変動表示に対応して変動する装飾図柄）は、「０」から「９」の数字を模した識別情報が付された１０種類の主図柄によりそれぞれ構成されている。

【０１４０】

本実施形態のパチンコ機１０では、主図柄が数字を模した識別情報に応じて異なる種類の表示態様を用いて形成されている。このように、各識別情報に対応させた表示態様を用いることで、遊技者に対して特別図柄の抽選結果を視覚的に報知することができるため分かり易い遊技を行わせることができる。また、本実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う（例えば「７７７」）変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。つまり、第３図柄は、主制御装置１１０による特別図柄の抽選結果を示すための図柄として第３図柄表示装置８１に表示されるものである。

【０１４１】

主表示領域Ｄｍは、左・中・右のそれぞれ３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上下方向へスクロールして変動表示が行われる。

【０１４２】

そして、図１１（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍは、左右方向に形成される１つの有効ラインＬ１を有しており、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示された状態で、第３図柄が有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（本第１実施形態では、同一の主図柄の組合せ）で揃って停止されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。

【０１４３】

なお、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示の態様は、上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、第３図柄表示装置８１にて変動表示される図柄は上記に限られることはなく、例えば図形やキャラクタ等の画像と数字とを組み合わせた図柄を第３図柄として構成してもよい。さらに、第３図柄が変動表示される領域を可変させる構成にしてもよく、例えば、第３図柄表示装置８１の表示画面上で特定の演出が実行される場合は、第３図柄の変動表示領域を小さくしたり、変動表示領域を遊技者が視認し難い位置（例えば、表示画面の隅部）へと移動させたりすることで、第３図柄が変動しているか否かを遊技者が分かり難くするようにしてもよい。また、特別図柄が変動している期間中に、第３図柄の変動を一旦停止（仮停止）させ、再度変動させるように構成してもよい。

【０１４４】

さらに、本実施形態では、特別図柄の変動に対応した第３図柄を変動表示（動的表示）させるように構成しているが、これに限ること無く、普通図柄の変動に対応した第３図柄を変動表示（動的表示）させるように構成しても良い。この場合、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行されている第３図柄の変動表示が特別図柄の変動に対応しているのか、普通図柄の変動に対応しているのかを、遊技者に分かり難く報知するように構成しても良い。これにより、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行されている第３図柄の変動表示の結果に応じてどのような特典が遊技者に付与されるのかを分かり難くすることができる。

【０１４５】

また、特別図柄の変動（抽選）に対応した変動表示と、普通図柄の変動（抽選）に対応した変動表示と、を共に実行可能に構成したパチンコ機１０であれば、実行される遊技内容（遊技状態）に応じて第３図柄の対象を切り替えるように構成しても良く、例えば、通常状態中は特別図柄の変動（抽選）に対応させた第３図柄の変動表示を実行し、時短状態

中は普通図柄の変動（抽選）に対応させた第３図柄の変動表示を実行するように構成しても良い。この場合、遊技者に有利な抽選（遊技者が抽選結果をより注視する側の抽選）が実行される図柄種別に対応させて第３図柄を変動表示させると良い。一方、変動している図柄の種別に対応するように第３図柄の表示態様や表示領域を異ならせても良い。これにより分かり易い遊技を遊技者に提供することができる。

【０１４６】

図１１（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下に２分割され、下側の２／３が第３図柄を変動表示する主表示領域Ｄｍ、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタおよび保留球数などを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。

【０１４７】

主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に、それぞれ３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。特に、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列され、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている。

【０１４８】

また、主表示領域Ｄｍには、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、毎回の遊技に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。この停止表示状態は最低１秒間保持される。このように、停止した第３図柄を一定期間（１秒以上）表示させておくことで、遊技者が大当たりに対応する第３図柄の組み合わせであるか否か（特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か）を見落としてしまうことを抑制することができる。また、第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（本実施形態では、同一の主図柄の組合せ）が揃えば、大当たりが確定し、大当たり遊技が開始され、大当たり動画（オープニング演出）が表示される。

【０１４９】

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

【０１５０】

一方、保留球が存在しない状態で、特別図柄の外れに対応する組み合わせの第３図柄が１秒間停止表示（確定表示）された場合は、その後も第３図柄が停止表示された状態が継続する。この状態は、所定時間（例えば、１５秒）が経過するか、または、特図入球口６４に対して新たに遊技球が入球するまで継続する。そして、第３図柄が停止表示されてから所定時間（例えば、１５秒）が経過した場合は、遊技が実行されていないことを示すデモ演出が表示される。遊技者が遊技球を所定時間（例えば、１５秒）連続して発射させているにも関わらず、特図入球口６４への入球が無いという状況は稀であり、第３図柄が停止表示された状態が所定時間（例えば、１５秒）継続する場合の多くは、遊技者が遊技を辞めたことで、パチンコ機１０による遊技が全く行われていないことに起因する。よって、本実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄が停止表示されてから所定時間（例えば、１５秒）が経過した時点で、遊技者が遊技を行っていないと判断し、デモ演出を開始する。これにより、遊技を開始するためにパチンコ機１０を選択しようとしている遊技者が、デモ演出の表示の有無に基づいて遊技が行われているか否かを容易に判断することができる。一方、所定時間（例えば、１５秒）が経過する前に特図入球口６４に対して新たに遊技球が入球した場合は、その新たな入球に対応する第３図柄の変動表示が実行される。

【０１５１】

副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、さらに左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。このうち、小領域Ｄｓ１は、特図入球口６４、スルーゲート６７に入球された遊技球のうち変動が未実行である遊技球（保留球）の数である保留球数を表示する領域であり、小領域Ｄｓ２およびＤｓ３は、予告演出画像を表示する領域である。

【０１５２】

実際の表示画面では、図１１（ｂ）に示すように、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計９個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることが遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ７１０（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、別のキャラクタが現出する等して予告演出が行われる。

【０１５３】

一方、第３図柄表示装置８１（第１図柄表示装置３７）にて変動表示が行われている間に球が特図入球口６４に入球した場合、その入球回数は最大４個まで保留され、その保留球数は第１図柄表示装置３７により示されると共に、副表示領域Ｄｓの小領域Ｄｓ１においても示される。またスルーゲート６７へ入球した場合、その入球回数は最大１回まで保留され、その保留球数は第１図柄表示装置３７により示されると共に、副表示領域Ｄｓの小領域Ｄｓ１においても示される。小領域Ｄｓ１には、保留球数１球につき１つの保留球数図柄が表示され、その保留球数図柄の表示数に応じて、保留球数が表示される。即ち、小領域Ｄｓ１に１つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が１球であることを示し、４つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が４球であることを示す。また、小領域Ｄｓ１に保留球数図柄が表示されていない場合は、保留球数が０球である、即ち、保留球が存在しないことを示す。なお、小領域Ｄｓ１のうち、左半分には、特図入球口６４への入球に基づく保留球数を示す保留球数図柄を表示し、小領域Ｄｓ１のうち、右半分には、スルーゲート６７への入球に基づく保留球数を示す保留球数図柄を表示する構成としている。図１１（ｂ）の例では、小領域Ｄｓ１の左半分に４つの保留球数図柄が表示されている一方で、右半分には保留球数図柄が１つも表示されていないので、特別図柄の保留球が４つ存在するが、普通図柄の保留球は０個となっている状態を示している。

【０１５４】

なお、本実施形態においては、特図入球口６４への入球は、最大４回まで保留されるように構成し、スルーゲート６７への入球は、最大１回まで保留されるように構成したが、最大保留球数はこれに限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、小領域Ｄｓ１における保留球数図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、第１図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させないものとしてもよい。更に、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを最大保留数分の４つ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【０１５５】

また、図１１を参照して示した表示画面では、主表示領域Ｄｍの上方に副表示領域Ｄｓが形成されているが、表示領域をこれ以外の態様で形成しても良く、例えば、主表示領域Ｄｍの下方に副表示領域Ｄｓを形成しても良い。また、この場合、設定されている遊技状態に応じて、第３図柄表示装置８１の表示画面の表示領域を可変形成すると良い。これにより、第３図柄表示装置８１の表示画面を見るだけで、異なる遊技状態へ移行したことを遊技者が容易に把握することができる。さらに、特別図柄の抽選結果が大当たり当選している期待度が高いことを示す第３図柄の変動表示が実行されている状態といった、遊技者に対して主表示領域Ｄｍの表示態様を注視させる状態では、副表示領域Ｄｓの表示領域を

小さくしたり、副表示領域Ｄｓを非表示にしたりするように構成しても良い。
【０１５６】
＜第１実施形態における第３図柄表示装置８１での演出内容について＞
次に、図１２～図１９を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１で実行される演出内容について説明する。本実施形態では、特別図柄の抽選（特図抽選）で大当たりに当選した場合、その大当たり遊技終了後に、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される。この時短状態は、特別図柄の抽選が規定回数に達するまで（予め定められた時短状態の終了条件が成立するまで）継続され、特別図柄の抽選が規定回数実行されると、時短状態の終了条件が成立し、通常状態が設定されるように構成している。
【０１５７】
時短状態は、普通図柄の高確率状態が設定される状態であり、遊技状態が通常状態である場合と比べ、普図当たり遊技によって普電入賞装置６４０へと球が入球可能な開放状態が設定され易くなるように構成している。
【０１５８】
そして、普通図柄の当たりに当選し、球が普電入賞装置６４０内の特電作動口６４３に入球すると役物当たり遊技が実行され、Ｖ入賞装置６５内に設けられたＶ入賞口１６５に球を入賞させるための遊技が実行される。
【０１５９】
ここで、本実施形態では、遊技盤１３の左側領域を狙って発射した遊技球は、１００％の確率でスルーゲート６７を通過するよう構成されている。そして、スルーゲート６７を遊技球が通過したことで実行される普通図柄の抽選において、時短状態が設定されている場合は、３／１０の確率で当たり当選するように設計されており、普通図柄の抽選で当たり当選した場合には、電動役物６４０ａが開放状態となる普図当たり遊技が実行される。
【０１６０】
時短状態中に実行される普図当たり遊技は、左打ち遊技を継続して実行することでその殆どで（約１００％）球を普電入賞装置６４０へと入賞させることができる期間（３秒間）電動役物６４０ａが開放状態となる普図当たり遊技が実行される。
【０１６１】
さらに、時短状態中に実行される普図当たり遊技では、普電入賞装置６４０に入賞した球の殆どが特電作動口６４３へと入球するように構成され、球が特電作動口６４３へと入球したことを契機に役物当たり遊技が実行される。そして、役物当たり遊技が実行されることでＶ入賞装置６５が開放動作され、Ｖ入賞装置６５に入賞した球が約１／１１の割合でＶ入賞口１６５へと入賞し、Ｖ入賞口１６５へと球の入賞を契機に大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行されるように構成している。
【０１６２】
つまり、時短状態中は、特別図柄の抽選で大当たり当選を狙う遊技（特図遊技）を実行するよりも、Ｖ入賞口１６５に遊技球を入賞（Ｖ入賞）させることで大当たりを狙う遊技（特電遊技）のほうが大当たり遊技を実行させ易くできるので、遊技者は特電遊技において役物当たり遊技によるＶ入賞（Ｖ大当たり遊技）を所望しながら遊技を実行することになる。
【０１６３】
上述したように、本実施形態では、特電遊技として普電入賞装置６４０に球を入賞させるため（普通図柄抽選の実行契機となるスルーゲート６７に球を通過させるため）に遊技盤１３の左側領域を狙って球を発射する必要がある。さらに、本実施形態では、遊技盤１３の左側領域を狙って遊技（左打ち遊技）を実行していると、特図入球口６４にも球が入球するため、時短状態中において、特図遊技（特別図柄の抽選を行う遊技）と、特電遊技（普通図柄の抽選を行う遊技）と、の両方が実行されることになる。
【０１６４】
特図遊技よりも特電遊技のほうが遊技者に有利な遊技となる時短状態は、特図遊技によ

って実行される特別図柄抽選が規定回数に達するまでの時間（即ち、規定回数分の特別図柄の変動時間）が経過するまで継続するように構成しているため、遊技状態が時短状態へ移行すると、その時短状態が終了し通常状態へと移行する契機となる特別図柄の変動時間が経過するまでに、特電遊技によるＶ入賞を期待しながら遊技を実行することが、本実施形態における時短状態中の基本的な遊技方法となる。

【０１６５】

この時短遊技の状態を、遊技者に分かり易く伝えるべく、第３図柄表示装置８１において、様々な演出を実行する。詳しくは、図１２～図１９を参照して後述するが、大当たり遊技が実行され、大当たり終了時に、遊技状態が遊技者にとって有利な状態である時短状態であることを示すためのＶラッシュモードへと移行し、時短状態が設定されたことを報知する。そして、Ｖラッシュ中における様々な演出について説明する。以下、説明の簡略化のために、時短状態を「Ｖラッシュ」と称す。

【０１６６】

まず、図１２（ａ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される大当たりエンディング画面について説明する。図１２（ａ）は、大当たり（遊技）のエンディング画面の一例を示した図である。大当たり遊技の最終ラウンドが終了すると、図１２（ａ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓには、「大当たり終了後Ｖラッシュが始まるよ！！」という文字が表示され、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを示すＶラッシュモードに移行することを遊技者に分かりやすく示している。そして、主表示領域Ｄｍには、大当たり遊技の終了後に設定される時短状態が継続する期間を示すための残時短期間態様８０１が「４０秒」の「Ｖラッシュ期間４０秒ゲット」というコメントが表示される。

【０１６７】

ここで、残時短期間態様８０１の表示内容について説明をする。本実施形態では、上述したように、時短状態の終了条件として、特別図柄の抽選回数が規定回数（例えば、４回）に到達した場合に成立する終了条件が設定されている。よって、特別図柄の抽選が規定回数に達するまでの時間（即ち、規定回数分の特別図柄の変動時間を合計した時間）が経過するまで時短状態が継続される。残時短期間態様８０１は、時短状態の終了条件が成立するまでの特別図柄の変動時間を合計した合計時間の示す表示態様が表示される。

【０１６８】

次に、図１２（ａ）に示した状態における各図柄の保留状況について図１２（ｃ）を参照して説明をする。図１２（ｃ）は、図１２（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。本実施形態では、特別図柄の保留記憶を最大で４個、普通図柄の保留記憶を最大で１個、記憶可能に構成している。図１２（ｃ）では、実行中の特別図柄変動の状況を説明するための実行中特図ｔｈ０と、保留記憶されている特別図柄の入賞情報を説明するための特図第１保留ｔｈ１～特図第４保留ｔｈ４と、実行中の普通図柄変動の状況を説明するための実行中普図ｆｈ０と、保留記憶されている普通図柄の入賞情報を説明するための普図第１保留ｆｈ１と、を用いて各図柄の状況を説明している。

【０１６９】

図１２（ｃ）は、特図第１保留ｔｈ１～特図第４保留ｔｈ４には、１０秒間の変動パターンが設定されている特別図柄の保留が４つ貯まっている状態である。つまり、今回の時短状態の期間は、特別図柄抽選４回分の変動時間を合算した値である４０秒が設定される。よって、遊技者にとって有利となる遊技状態の継続期間を示すための残時短期間表示態様８０１には「４０秒」の文字が表示され、Ｖラッシュの期間がいつまで続くかを分かり易く報知することができる。

【０１７０】

なお、上述したように、本実施形態では、遊技者に有利となるＶラッシュの継続期間を残時短期間表示態様８０１に示すように、具体的な秒数で表示するよう構成したが、継続期間の残期間が分かるものであればよく、インジケータなどを用いて遊技者に報知しても

良い。このように構成することで、遊技者によりどきどき感のある遊技を提供することができる。

【０１７１】

また、本実施形態では、図１２（ａ）に示した通り、Ｖラッシュの継続期間として算出された「４０秒」の全てを示す表示態様で残時短期間態様８０１を表示しているが、これに限ること無く、Ｖラッシュに突入することを報知する時点では、Ｖラッシュの継続期間として算出された値（例えば、４０秒）のうち一部のみ（例えば、３０秒）を報知するように構成し、Ｖラッシュの実行中に未報知分（例えば、１０秒）に対応する値を追加報知するように構成しても良い。

【０１７２】

この場合、例えば、時短回数４回が設定される場合において、獲得済の４個の特別図柄の保留（特図保留）のうち、３個の特図保留に対応する特別図柄の変動時間を合算した値、つまり、図１２（ｃ）の場合であれば、特図第１保留ｔｈ１～特図第３保留ｔｈ３の合算値である「３０秒」をＶラッシュ突入時に表示すれば良い。このように構成することで、Ｖラッシュの継続期間として算出された値の一部のみを報知するための処理を簡素化することができる。

【０１７３】

図１２（ａ）に示した通り、本実施形態では、時短状態が終了するまでに実行される複数回の特別図柄抽選の変動時間を合算してＶラッシュの継続期間を表示するように構成している。さらに、現在の特図保留数が遊技者に把握され難くするために、第３図柄表示装置８１の表示面にて特図保留数を示すための表示態様を表示しないように構成している。これにより、Ｖラッシュの継続期間として表示される残時短期間態様８０１の値が、何個分の特図保留に対応した変動時間の合算値であるかを遊技者に分かり難くすることができる。また、個々の特別図柄抽選の変動時間を遊技者に分かり難くすることができる。

【０１７４】

よって、例えば、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合と、外れである場合とで異なる変動時間の変動パターンが設定されるパチンコ機１０であっても、残時短期間態様８０１の表示態様によって、特図保留内の抽選結果（特図保留内に大当たり当選に対応する入賞情報が含まれているか否か）が遊技者に事前に把握されてしまうことを抑制することができる。

【０１７５】

また、例えば、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に変動時間が５０秒の変動パターンが選択されるように構成し、特別図柄の抽選結果が外れである場合に変動時間が１０秒、２０秒、３０秒の何れかの変動パターンが選択されるように構成したパチンコ機１０であって、特図第１保留ｔｈ１が「１０秒」、特図第２保留ｔｈ２が「３０秒」、特図第３保留ｔｈ３が「２０秒」、特図第４保留ｔｈ４が「１０秒」である場合には、Ｖラッシュの継続期間を示す残時短期間態様８０１の表示態様として、「５０秒」を表示させるように構成すると良い。このように構成することで、Ｖラッシュの継続期間である「９０秒」（特図保留４個分の変動時間の合算値）よりも少ない期間であって、且つ、時短状態中に実行される特別図柄抽選にて大当たり当選（時短１回目の特別図柄抽選が大当たり当選しており、変動時間５０秒が設定）していることに対する期待感を遊技者に持たせることができる。

【０１７６】

つまり、Ｖラッシュが継続する全期間では無く、一部の期間のみを表示する場合には、上述したように大当たり当選している場合に設定される変動時間（５０秒）に対応した値を表示する構成以外にも、例えば、時短１回目が外れ変動（変動時間１０秒）で、時短２回目が大当たり変動（変動時間５０秒）であると遊技者に思わせる「６０秒」の表示態様で残時短期間態様８０１を表示するように構成しても良い。つまり、実際のＶラッシュの継続期間を示す値よりも小さく、且つ、少なくとも大当たり変動で選択され得る変動時間と、外れ変動で選択され得る変動時間と、を組み合わせた場合に算出される値を表示すれ

ば良い。
【０１７７】
なお、本実施形態では、第３図柄表示装置８１の表示面に獲得済の特図保留数を表示しないように構成しているが、これに限ること無く、特図保留数を示すための表示態様を表示しても良い。この場合であっても、特図保留数を示すための表示態様を遊技者がその内容を視認し難い表示態様で表示することで遊技者に対して現在獲得している特図保留数を分かり難くすることができる。
【０１７８】
次に、図１２（ｂ）を参照し、第３図柄表示装置８１において表示されるＶラッシュ開始画面について説明する。図１２（ｂ）は、大当たりのエンディング期間が終了し、Ｖラッシュが開始される表示態様の一例を示した図であり、図１２（ｄ）は、図１２（ｂ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。つまり、図１２（ｂ）は、大当たりのエンディング時に特図第１保留ｔｈ１で示されていた特図保留が変動を開始する時点における表示画面を示したものであって、大当たりのエンディング時に特図第１保留ｔｈ１であった特図保留が実行中特図ｔｈ０へとシフトし、また、特図第２保留ｔｈ２は特図第１保留ｔｈ１に、特図第３保留ｔｈ３は特図第２保留ｔｈ２に、特図第４保留ｔｈ４は特図第３保留ｔｈ３にそれぞれシフトされた状態における表示画面である。また、Ｖラッシュが開始されてから新たに特図入球口６４に入球が無く、特図第４保留ｔｈ４が空の状態である。そして、実行中普図ｆｈ０に示す様に、普通図柄の抽選も変動を開始しており、普図第１保留ｆｈ１に保留が貯まっている状態である（図１２（ｄ）参照）。
【０１７９】
Ｖラッシュが開始されると、主表示領域Ｄｍには、現在がＶラッシュ期間であることを示す遊技状況報知態様として「Ｖラッシュ中」の文字が表示される。そして主表示領域Ｄｍの横には、うさぎを模したキャラクタ８１０が袋８１０ａの中から何かを取り出そうとしているように動的表示される。これは、普通図柄が変動中であることを示している。
【０１８０】
そして、主表示領域Ｄｍの中央には、遊技者に有利となるＶラッシュ期間の残期間を示すためのタイマ８１２が表示されている。このタイマ８１２には、時短状態の終了契機までの特別図柄の規定回数分の変動時間が合算された値が表示される。図１２（ｂ）では、時短状態中の特別図柄の抽選回数が４回に規定されており、実行中特図ｔｈ０の変動時間である１０秒と、特図第１保留ｔｈ１から特図第３保留ｔｈ３までの変動時間を合算した値である「４０．０秒」がタイマ８１２に示されている。このタイマ８１２は、実行中特図ｔｈ０の変動時間が減算される度にその値が減算されるように表示され、遊技者がＶラッシュの期間が進行していることを容易に理解させることができる。
【０１８１】
さらに、副表示領域Ｄｓには、「タイマが０になるとＶラッシュ終了！！」の文字が表示され、減算されているタイマ８１２の値が０になった場合に、Ｖラッシュが終了してしまうことを遊技者に報知している。上述したように、Ｖラッシュ期間中は、遊技者は、Ｖ入賞口１６５に球を入球させることを目的として遊技が実行される。よって、遊技者は、タイマ８１２に表示されている値の変位状況を視認することにより有利期間が終了してしまうまでの期間（残期間）を容易に理解することができる。
【０１８２】
そして、主表示領域Ｄｍの左上の表示領域ＨＲ１には「１連目」の文字が示され、通常状態から大当たりに当選し（所謂、初当たり）、Ｖラッシュが開始されてから、遊技状態が通常状態に移行しないまま何回目のＶラッシュ期間であるかを示している。さらに、表示領域ＨＲ１の下に示される表示領域ＨＲ２には「０ｐｔ」が表示されており、Ｖラッシュ期間中に当選した大当たりで獲得した賞球数が表示される。このように、表示領域ＨＲ１にＶラッシュが継続している回数、表示領域ＨＲ２にＶラッシュ中の大当たりで獲得した賞球数を表示しておくことで、遊技者が遊技者自身のタイミングで、遊技履歴を確認す

ることができ、遊技の利便性を向上することができる。

【０１８３】

また、主表示領域Ｄｍには、Ｖラッシュ変動領域８１１が表示され、このＶラッシュ変動領域８１１の左領域８１１ａ、中領域８１１ｂ、右領域８１１ｃにはそれぞれ図柄が変動（動的表示）するような表示態様が表示されている。このＶラッシュ変動領域８１１には、Ｖラッシュ中の遊技状況を遊技者に示唆するための情報が表示される。図１２（ｂ）では、現在、特図と普図との変動中であり、Ｖラッシュ変動領域８１１によって、Ｖラッシュ期間が経過していることを示している。

【０１８４】

次に、図１３（ａ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＶラッシュ中に普図当たりに当選した場合の表示画面について説明する。図１３（ａ）は、Ｖラッシュ中に普図当たりに当選した場合の表示画面の一例を示した図であり、図１３（ｃ）は、図１３（ａ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。本実施形態では、上述したように、普通図柄の抽選に当選した場合に、普電入賞装置６４０に付随する電動役物６４０ａが、遊技球が入球可能となるよう開放される。

【０１８５】

図１３（ｃ）に示すように、実行中普図保留ｆｈ０は、普通図柄の抽選で当たり当選したことを示す「○」が示される。そして、主表示領域Ｄｍの右上には、Ｖラッシュの開始時には（図１２（ｂ）参照）袋８１０ａから何かを探していたキャラ８１０が、普通図柄の抽選に当選し特典を獲得したことを示すための報知態様である「ラッキー」の文字が書かれたチケット８１０ｂを取り出すアニメーションが表示される。そして、主表示領域Ｄｍの右下の表示領域ＨＲ３には、普電入賞装置６４０を模式的に示した画像が表示され、普通図柄の抽選に当選し、電動役物６４０ａが開放されている状態で表示されている。さらに、副表示領域Ｄｓには「電チューに入ればＶ獲得チャンス！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者は電チューを狙って遊技を実行することを理解できるので、正しい遊技方法を遊技者に案内することができる。つまり、上述した表示領域ＨＲ３の表示態様、および、副表示領域Ｄｓの表示態様は、遊技者に対して実行すべき遊技の内容を案内するための案内報知態様となる。

【０１８６】

また、主表示領域Ｄｍ中央に表示されているタイマ８１２は、その値として３０．９秒が表示されている。図１３（ａ）の遊技状況では、実行中特図ｔｈ０に示される実行中の特図変動の残り変動時間は、０．９秒であり、特図第１保留ｔｈ１～特図第３保留ｔｈ３までの特図抽選がＶラッシュの期間である。よって、その合算した値である３０．９秒がタイマ８１２に表示されている。なお、図１３（ａ）では、Ｖラッシュの開始時（図１２（ｂ）参照）には貯留されていなかった特図第４保留ｔｈ４が保留されているが、これはＶラッシュの規定回数の期間が経過した後に実行される特図抽選となるため、この特図第４保留ｔｈ４の変動時間は合算されない。よって、特図第４保留ｔｈ４には「－」が示されている（図１３（ｃ）参照）。

【０１８７】

次に、図１３（ｂ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＶラッシュ中に役物当たりした場合の表示画面について説明する。図１３（ｂ）は、Ｖラッシュ中に役物当たり遊技が実行された場合の表示画面の一例を示した図であり、図１３（ｄ）は、図１３（ｂ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。本実施形態では、上述したように、普電入賞装置６４０内の特電作動口６４３に遊技球が入賞した場合には、Ｖ入賞装置６５に付随するＶ開閉扉６５ａが開放状態となる役物当たり遊技が実行される。

【０１８８】

図１３（ｂ）は、図１３（ａ）で示した普図当たりによって普電入賞装置６４０内の特電作動口６４３に遊技球が入賞した場合の表示画面である。図１３（ａ）では、特図第１

保留ｔｈ１に保留されていた保留球が、図１３（ｂ）では実行中特図ｔｈ０にシフトされている。そして、その残変動時間が９．９秒であり変動が仮停止していることを示す「？」が示されている（図１３（ｄ）参照）。本実施形態では、役物当たり遊技、或いは、大当たり遊技が実行される場合に、実行中の特別図柄変動の変動時間の減算を、各当たり遊技が終了するまで中断（仮停止）させるように構成している。

【０１８９】

そして、主表示領域Ｄｍには、図１３（ａ）までは、特図の変動時間と共に減少していたタイマ８１２の値の減算表示が、特図の変動（特別図柄変動の変動時間の減算）が中断された時間（即ち、特電作動口６４３に入賞した時間）で中断表示されている。さらに、タイマ８１２の減算表示が中断していることを示すための「ＳＴＯＰ！！」の文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者はＶラッシュの期間が経過することが中断されていることを把握することができる。そして、表示領域ＨＲ３には、Ｖ開閉扉６５ａが開放された状態のＶ入賞装置６５が模式的に表示され、「狙え！！」という文字と共に表示されている。

【０１９０】

これにより遊技者は、Ｖ入賞装置６５のＶ開閉扉６５ａの開放していること（役物当たり遊技が実行されていること）を、第３図柄表示装置８１を視認することで理解することができる。つまり、図１３（ｂ）における表示領域ＨＲ３の表示態様、及び、副表示領域Ｄｓの表示態様は、Ｖラッシュ中における遊技状況を遊技者に報知するための遊技状況報知態様の機能と、役物当たり遊技中において実行すべき遊技を遊技者に案内するための案内報知態様の機能と、を有するものとなる。

【０１９１】

また、Ｖラッシュ変動領域８１１は、左領域８１１ａと右領域８１１ｃとに「Ｖ」の文字が停止表示され、所謂リーチ表示態様となるように表示されている。さらに、副表示領域Ｄｓには、「Ｖに入れば大当たり！！」の文字が表示されており、これらの表示内容により、遊技者は、もう少しでＶ入賞口１６５に遊技球を入賞させることができるのではないかという期待感をもちながら遊技を実行することができる。

【０１９２】

つまり、図１１（ｂ）に示した通り、パチンコ機１０における一般的な遊技、即ち、特別図柄の抽選を実行し、その抽選結果が大当たり当選であることを期待しながら実行される遊技（特図遊技）では、抽選結果を示すための複数の識別情報（第３図柄表示装置８１にて動的表示される各図柄（第３図柄））が複数列（例えば、３列）で変動表示（動的表示）され、その複数の図柄列のうち、一の図柄列を除いた他の図柄列が大当たり当選を示すための識別情報の組合せとなるリーチ表示態様（例えば、同一の識別情報の組合せ）で停止表示されると、大当たり当選の期待度が高まるリーチ演出が実行されるように構成している。

【０１９３】

本実施形態のパチンコ機１０における時短状態（Ｖラッシュ）中に実行される遊技（特電遊技）は、特別図柄の抽選では無く、普通図柄の抽選を基点に様々な過程を経て最終的にＶ入賞口１６５へと球を入賞させることで大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を実行させる遊技となるため、特電遊技の具体的な遊技内容を遊技者が理解し難いという問題があった。これに対して、本実施形態では、上述した複雑な遊技性を有する特電遊技の進行状況（大当たり遊技が実行されるまでの各種過程）に応じて、Ｖラッシュ変動領域８１１の左領域８１１ａ、中領域８１１ｂ、右領域８１１ｃの各領域にて変動表示（動的表示）される図柄（文字）の変動表示態様を、あたかも特図遊技が実行されているかのような演出態様が実行されるように構成している。このように構成することで、遊技者は特電遊技における具体的な遊技内容を把握しなくとも、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各表示態様を把握することができるため、遊技者に対して分かり易い遊技を提供することができる。

【０１９４】

次に、図１４（ａ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＶラッシュ中の役物当たり遊技中のＶ入賞画面について説明する。図１４（ａ）は、Ｖラッシュ中の役物当たり遊技中にＶ入賞口１６５に遊技球が入賞し、大当たりが付与される場合の表示画面の一例を示した図であり、図１４（ｃ）は、図１４（ａ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。本実施形態では上述したように、Ｖラッシュ中に、役物当たり遊技が実行され、役物当たり遊技中にＶ入賞口１６５に球を入賞した場合（Ｖ入賞した場合）には、大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が付与される。

【０１９５】

図１４（ａ）は、図１３（ｂ）で示した役物当たり遊技中に、Ｖ入賞口１６５に球が入賞した場合の表示画面である。上述した通り、役物当たり遊技中は特別図柄の変動が中断されているため、実行中特図ｔｈ０は、変動時間を９．９秒残したまま仮停止している。そして、特図第１保留ｔｈ１と特図第２保留ｔｈ２は今回のＶラッシュの規定回数内の保留であり、変動時間はそれぞれ１０秒が設定されている。よって、Ｖラッシュ期間の残期間は、図１３（ｂ）で示した時点から変わること無く「２９．９秒」となる（図１４（ｃ）参照）。

【０１９６】

そして、球がＶ入賞して大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行されることが確定した場合には、Ｖラッシュ期間の減算が所定期間（大当たり遊技期間）の間減算されない状態となるため、図１３（ｂ）に示したタイマ８１２にて表示させた「２９．９秒」の表示態様が、そのタイマ８１２よりも目立たない表示領域ＨＲ４にて表示される。表示領域ＨＲ４には「タイムストック２９．９秒」が表示されている。

【０１９７】

本実施形態では、特図の仮停止中にＶ入賞（Ｖ大当たり遊技）が発生した場合には、その仮停止していた特図変動が終了した後に実行される特別図柄抽選が今回実行される大当たり遊技の大当たり種別に対応して設定される時短回数分実行されるまで時短状態が継続するように構成している。即ち、大当たり遊技終了後に実行される中断されていた特別図柄変動（再開特図変動）によって、時短終了条件を成立させるための情報（時短回数）が更新（減算）されないように構成している。

【０１９８】

つまり、図１４（ｃ）に示した状態では、大当たり遊技終了後に時短回数４回が設定される場合には、中断中の特別図柄変動の残期間（９．９秒）に、特図保留４個分の特図変動時間を合算した値が、次のＶラッシュの継続期間となる。このように構成することで、通常状態において特図遊技を行い、大当たり当選することで設定される時短状態（Ｖラッシュ初突入時）に対して、Ｖラッシュ中に大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行され、その大当たり遊技終了後に再度設定される時短状態（Ｖラッシュ継続時）のほうが、再開特図変動の変動時間（残変動時間）分、Ｖラッシュ継続期間を長く設定することができるため、Ｖラッシュ初突入時よりも、Ｖラッシュ継続時のほうが遊技者に有利なＶラッシュを提供し易くすることができる。よって、遊技者に対して、Ｖラッシュが継続することをより期待させながら遊技を行わせることができる。

【０１９９】

なお、Ｖラッシュ初突入時よりも、Ｖラッシュ継続時のほうが遊技者に有利な時短状態を設定するために他の手法を用いても良く、例えば、通常状態中に大当たり遊技の実行条件が成立（特図抽選で大当たりに当選）し、その大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合と、時短状態で大当たり遊技の実行条件が成立（特電遊技でＶ入賞）し、その大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合とで、特別図柄の変動パターンとして異なる変動パターンが選択されるように構成しても良く、具体的には、通常状態中に大当たり遊技の実行条件が成立（特図抽選で大当たりに当選）し、その大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合よりも、時短状態で大当たり遊技の実行条件が成立（特電遊技でＶ入賞）し、その大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合のほうが長い変動時間の

変動パターンが選択され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、Ｖラッシュ初突入時よりも、Ｖラッシュ継続時のほうが時短状態中に実行される特別図柄変動の変動時間を長くし易くすることができるため、結果として、Ｖラッシュの継続期間を長くすることができる。よって、Ｖラッシュを継続させた遊技者に対して付加価値を付与することができるため遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【０２００】

一方、本実施形態のパチンコ機１０とは反対の技術思想として、再開特図変動の実行により時短終了条件を成立させるための情報（時短回数）が更新（減算）されるように構成しても良いし、Ｖラッシュ初突入時のほうがＶラッシュ継続時よりも長い変動時間の特別図柄変動が実行され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、Ｖラッシュが過剰に継続してしまうことを抑制しつつ、Ｖラッシュ中に実行される特電遊技にて一度も大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を実行させることなくＶラッシュが終了してしまい遊技意欲が低下することを抑制することができる。

【０２０１】

また、本実施形態のように、実行中の特図変動の中断タイミングが、大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）終了後のＶラッシュの継続期間の長さに大きな影響を与える構成を用いる場合には、特図変動を中断させることが可能となる状態（例えば、普通当たり遊技に当選した状態）において、実行中の特図変動の残変動時間を示すための情報を遊技者に報知するように構成し、遊技者が、特図変動を中断させるか否かを選択し得るように構成しても良い。つまり、実行中の特図変動の残変動時間が所定時間よりも長い（例えば、３０秒）である場合には、特図変動を中断させるための遊技（普図当たり遊技中に特電作動口６４３に球を入賞させ役物当たり遊技を実行させる遊技）を実行し、Ｖ入賞を狙う遊技を選択し、実行中の特図変動の残変動時間が所定時間よりも短い（例えば、２秒）である場合には、特図変動を中断させない遊技を選択することが可能となるように構成しても良い。

【０２０２】

また、Ｖ入賞によって大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が付与された場合には、その仮停止していた特別図柄の変動時間と、その時点で保留されていたＶラッシュの規定回数内の特別図柄の変動時間が次のＶラッシュの予め設定された期間として表示されるよう構成している。そしてその時間を主表示領域ＤｍのＨ表示領域ＨＲ４に表示するよう構成している。よって、遊技者は、表示領域ＨＲ４を確認することで、次のＶラッシュにストックされた期間を確認することができる。

【０２０３】

そして、主表示領域ＤｍのＶラッシュ中の遊技状態を示すためのＶラッシュ変動領域８１１では、図１３（ｂ）では変動していた中領域８１１ｂに「Ｖ」が停止表示される。そして、左領域８１１ａと右領域８１１ｃは役物当たりが実行された際に、「Ｖ」の文字が停止表示されているため、左領域８１１ａと中領域８１１ｂと右領域８１１ｃとを合わせて「ＶＶＶ」と大当たりに当選したことを示唆する報知態様が表示される。また、副表示領域Ｄｓには「大当たりおめでとう！！」の文字が表示される。これらの表示内容により、役物当たり中に、Ｖ入賞口１６５に遊技球を入賞させ、大当たりが付与されたことを遊技者に分かりやすく示している。

【０２０４】

なお、本実施形態では、Ｖラッシュ変動領域８１１は、役物当たりが実行された場合に左領域８１１ａと右領域８１１ｃとを停止表示し、役物当たり中にＶ入賞した場合に中領域８１１ｂを停止表示するよう構成したが、これに限ることなく、普図当たりに当選した場合に、左領域８１１ａを、役物当たりが実行された場合に、右領域８１１ｃを、Ｖ入賞した場合に中領域８１１ｂを停止表示するよう構成しても良い。このように遊技条件の成立などを契機として、段階的な演出を実行するよう構成することで、遊技者はＶ変動領域８１１を視認すると、遊技段階がどの段階なのかを瞬時に判断することができる。よって、遊技者により多くの情報を提供することができる。また、停止される文字は、大当たりが付与され、遊技者が特典を獲得することが出来ることを示すためのものならよく、「当

たり」や「Ｖ入賞」などと表示してもよい。このように大当たりを示す文字を複数表示されるよう構成することで、よりバリエーションのある演出を遊技者に提供することができる。

【０２０５】

次に、図１４（ｂ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＶラッシュ中の役物当たり中の外れ画面について説明する。図１４（ｂ）は、Ｖラッシュ中の役物当たり中にＶ入賞口１６５に遊技球が入賞しなかった場合の表示画面の一例を示した図である。本実施形態では、役物当たりに実行された場合に、実行されていた特別図柄の変動を仮停止するよう構成したが、役物当たり中にＶ入賞できなかった場合には、その仮停止していた特別図柄の変動が再開される。

【０２０６】

図１４（ｂ）は、図１３（ｂ）において役物当たりが実行された場合からＶ入賞口１６５に遊技球が入賞しなかった場合の表示画面である。主表示領域Ｄｍの、Ｖラッシュ中の遊技状況を示すＶ変動領域８１１では、中領域８１１ｂにＶ入賞しなかったことを示す「×」の文字が表示される。よってＶラッシュ変動領域８１１には「Ｖ×Ｖ」という外れ表示態様が表示される。これにより、遊技者は、今回の役物当たり中に、Ｖ入賞口１６５に遊技球を入賞させることができなかったことを理解することができる。

【０２０７】

そして、主表示領域Ｄｍには、仮停止していた特図の変動が再開することを示すための「再開！！」という文字が表示される。そして、タイマ８１２に示されるＶラッシュの残期間を示すための表示態様が、実行中特図ｔｈ０に示す特図の変動再開（図１４（ｄ）参照）とともに再び減少し始める。これにより遊技者は、このタイマ８１２に示す時間内にＶ入賞させることを目指して遊技を実行しなければならないことを容易に理解できる。

【０２０８】

次に、図１５（ａ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＶラッシュ中の大当たりエンディング画面について説明する。図１５（ａ）は、Ｖラッシュ中の大当たりエンディングの表示画面の一例を示した図であり、図１５（ｃ）は、図１５（ａ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。本実施形態では、Ｖラッシュ期間中に、大当たりに当選、或いは、Ｖ入賞した場合には、再度Ｖラッシュ期間（時短状態）が設定される。

【０２０９】

図１５（ａ）は、図１４（ａ）に示したＶ入賞より付与された大当たりのエンディング画面を示した図である。上述したように、Ｖラッシュ中に大当たりが付与された場合には、仮停止していた実行中特図ｔｈ０と前回のＶラッシュ期間の規定回数であった特図第２保留ｔｈ２までの変動時間を合算した値がタイムストックとして表示領域ＨＲ４に「タイムストック２９．９秒」の文字が表示されている。そして、図１５（ｃ）の特図第３保留ｔｈ３に対応する特図保留、即ち、大当たり遊技が実行される前のＶラッシュ中では、Ｖラッシュ期間（時短期間）として加算されていなかった特図保留の変動時間が算出される。

【０２１０】

上述したように、Ｖラッシュ中に大当たりが付与された場合には、その大当たり遊技の終了時に、再度Ｖラッシュが設定される。そのＶラッシュの期間は大当たり中に仮停止していた特図の変動の残時間と、大当たり種別により付与された特図の抽選回数分の変動時間が合算された値が設定される。図１５（ａ）では、表示領域ＨＲ４に表示されているようにタイムストックとして２９．９秒、即ち、中断されている特図変動の残期間（９．９秒）と、前回のＶラッシュ中に既にタイマ８１２に加算表示されていた特図第１保留ｔｈ１、及び特図第２保留ｔｈ２に対応する特図保留の変動時間（合計２０秒）を合算した秒数がタイムストックとして既に表示されており、このタイムストックされている秒数に対して、大当たり遊技終了時点において新たにＶラッシュ期間に加算可能な値として特図第３保留ｔｈ３に対応する特図保留の変動時間（１５秒）が加算される。

【０２１１】
なお、図１５（ａ）に示した例では、大当たり遊技の終了後に時短４回が付与される大当たり遊技のエンディング画面を示しており、タイムストックとして保留されている特図保留は特図第２保留ｔｈ２まで（特図保留２個分）であるため、あと２個分の特図保留の変動時間を今回のＶラッシュ期間としてタイマ８１２に加算表示することができるが、図１５（ａ）では、タイマ８１２に加算表示可能な特図保留が１個しか無いため（特図第４保留ｔｈ４に特図保留が記憶されていないため）、特図第３保留ｔｈ３に対応する特図保留の変動時間のみが加算表示される。
【０２１２】
本実施形態では、Ｖラッシュ中に大当たりが付与され、その時点でタイムストックされている特図保留数が今回付与される時短（Ｖラッシュ）の規定回数（時短回数）に足りない場合には、大当たり遊技終了後までに保留記憶された特図保留に対応する変動時間を、タイムストックの値に上乗せする演出を実行するように構成しており、図１５（ａ）では、特図第３保留ｔｈ３に示された１５秒の外れ変動パターンが実行される特図保留に対応させて上乗せ期間表示態様８０２に「＋１５秒ＧＥＴ」の文字が表示される。これにより、遊技者は、遊技者にとって有利となる期間がさらに延長されたという喜びを得ることができる。さらに、本実施形態では、大当たり遊技のエンディング期間中にＶラッシュ期間を上乗せする演出を実行するように構成しているため、大当たり遊技のエンディング時に有利期間が延長されるのではないかという期待感を持ちながら遊技を実行することができるため、大当たり中の演出により注目させることが出来る。
【０２１３】
また、主表示領域Ｄｍの表示領域ＨＲ１にはＶラッシュが２回継続されたことを示す「２連目」の文字が表示され、また、表示領域ＨＲ２にはＶラッシュ中の大当たりで獲得出来た賞球数である「６７０Ｐ」が表示される。このように、遊技結果を遊技者が視認しやすい位置に表示し、大当たりが実行され特典を得るたびにその値が増加することで、より満足感を遊技者に与えることができる。そして、副表示領域Ｄｓには、Ｖラッシュが再度設定されたことを示す「Ｖラッシュ継続」の文字が表示される。これにより遊技者は、遊技者にとって有利となるＶラッシュが継続されることを容易に理解することができる。
【０２１４】
次に、図１５（ｂ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＶラッシュ中のタイマ上乗せ画面について説明する。図１５（ｂ）は、Ｖラッシュ中のタイマ上乗せ画面の表示内容の一例を示した図である。上述したように、本実施形態では、Ｖラッシュ中に実行された大当たりエンディング時に新たに入賞した特図保留や、大当たり前にはＶラッシュの規定回数の期間外であった特別図柄の変動時間の上乗せ演出を実行する。そして、大当たり終了時にＶラッシュの規定回数分の保留球数が保留されていない状態である場合には、Ｖラッシュの規定回数分の特図保留が貯まるまで、Ｖラッシュ期間中も新たに増加した保留球数分の上乗せ演出を実行する。
【０２１５】
図１５（ｂ）は、図１５（ａ）に示した大当たりのエンディング時から遊技が進行し、新たに特図入球口６４に遊技球が入賞した場合の表示画面を示した図であり、図１５（ｄ）は、図１５（ｂ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。主表示領域Ｄｍには、Ｖラッシュ変動領域がＶラッシュの期間が経過していることを示す変動表示態様が表示されている。図１５（ｂ）は、図１５（ｄ）に示した通り、実行中特図ｔｈ０が変動を再開し、残変動時間が３．２秒となり、特図第１保留ｔｈ１と特図第２保留ｔｈ２とには、変動時間としてそれぞれ１０秒が設定されている保留が記憶されている。そして、特図第３保留ｔｈ３は１５秒の変動時間の保留球が記憶されている状態である。よって、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されているタイマ８１２は、これらの値が合算された「３８．２」秒が表示されている。
【０２１６】
図１５（ａ）の状態は、上述した通り、Ｖラッシュ期間として新たな特図保留２個分の

変動時間を上乗せ可能な状態であるが、新たな特図保留を１個しか獲得していない状態（特図第３保留ｔｈ３のみ）である。この場合、図１５（ｂ）に示した通り、次に新たな特図保留を獲得した場合に、その獲得した特図保留の変動時間が上乗せ表示されるように構成している。

【０２１７】

具体的には、特図第４保留ｔｈ４には追加入賞があったことが示されており、この新たな特図保留には、２０秒の変動時間が設定されている。よって、今回のＶラッシュ期間に２０秒が加算される演出が実行される。そして主表示領域Ｄｍに表示されているキャラ８１０が、Ｖラッシュの期間が追加され、遊技者に有利期間延長を示すためのチケット８１０ｂを、Ｖラッシュの残期間を示すためのタイマ８１２に投げている様子が表示される。この演出が実行された後、タイマ８１２に表示されている残期間に今回追加入賞した特図の変動時間がＶラッシュの残期間に加算され、タイマ８１２にその値である「５８．２秒」が表示される。また、副表示領域Ｄｓには、「タイマ上乗せ！！」の文字が表示され、Ｖラッシュ期間が延長（追加）されたことを分かり易く報知している。

【０２１８】

次に、図１６（ａ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＶラッシュ終了画面について説明する。図１６（ａ）は、Ｖラッシュの終了を示す表示画面の一例を示した図であり、図１６（ｃ）は、図１６（ａ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。本実施形態では、Ｖラッシュ期間中に、Ｖ入賞口１６５に遊技球を入賞させられなかった場合、或いは、特別図柄の抽選で大当たりに当選しなかった場合には、Ｖラッシュ期間が終了し、遊技状態が通常状態へと移行する。

【０２１９】

図１６（ｃ）に示した通り、今回のＶラッシュの最終変動である実行中特図ｔｈ０ｆが外れで停止したことを示す「×」の表示が示されている。特図第１保留ｔｈ１～特図第３保留ｔｈ３まで保留球は貯まっているが、これらの保留球はＶラッシュの規定回数外の保留球である。なお、実行中普図ｆｈ０は変動している状態であり、普図第１保留ｆｈ１普図保留球が貯まっている。

【０２２０】

そして、主表示領域Ｄｍには「ＶＧＥＴ×２」という今回何回Ｖラッシュが継続されたかどうか示す文字が表示され、さらに、「ＰＧＥＴ×１５００」という今回のＶラッシュ中の大当たりで、賞球（特典）をどれだけ獲得できたかを示すための文字が表示される。これにより、今回のＶラッシュの遊技結果を遊技者が分かり易く報知している。また、副表示領域Ｄｓには、有利期間が終了してしまったことを報知するための「Ｖラッシュ終了」の文字が表示される。これらの表示態様により、遊技者に対し、Ｖラッシュ期間が終了してしまったことを遊技者に対し分かり易く報知することができる。

【０２２１】

次に、図１６（ｂ）を参照して、Ｖラッシュ延長画面について説明する。図１６（ｂ）は、Ｖラッシュの期間が延長したことを示す表示画面の一例を示した図であり、図１６（ｄ）は、図１６（ｂ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。

【０２２２】

本実施形態では、時短状態が設定されている場合において、Ｖラッシュ演出を実行するように構成している。そして、時短状態は、予め定められた規定回数の特別図柄変動が終了した場合に終了するように構成している。具体的には、時短回数４回が設定された場合には、時短状態が設定されてから４回目の特別図柄変動が停止表示（確定表示）した場合に、時短状態を終了し、通常状態へと移行するように構成している。ここで、特別図柄の抽選（変動）と、普通図柄の抽選（変動）とは、独立して実行されるものであるため、Ｖラッシュ期間の終了間際（時短状態における特別図柄の最終変動が停止表示する直前）に、普図当たり遊技が実行された場合には、時短状態が終了した後（通常状態へと移行した

後）に、役物当たり遊技を実行させることができる場合がある。
【０２２３】
この場合、遊技状態が時短状態から通常状態へと移行するタイミングでＶラッシュ演出を終了してしまうと、Ｖラッシュ演出が終了したにも関わらず、役物当たり遊技が開始される事態は発生してしまい、遊技者を困惑させてしまう虞があった。そこで、本実施形態では、Ｖラッシュ期間の終了タイミング（時短状態における特別図柄の最終変動停止タイミング）において、普図当たり遊技が実行されている場合には、その普図当たり遊技が終了するまで、或いは、その普図当たり遊技を契機に実行される役物当たり遊技が終了するまで、Ｖラッシュ演出を延長するように構成している。これにより、Ｖ大当たり遊技を狙う特電遊技期間に対応させてＶラッシュ演出を実行することができるため、遊技者に分かり易い演出を実行することができる。
【０２２４】
具体的には、図１６（ｄ）に示した通り、実行中普図ｔｆ０に当たり当選したことを示す「○」の文字が示される状態、即ち、普図当たり遊技中に、時短状態の最終変動である特別図柄変動が停止表示（実行中特図ｔｈ０が外れで停止していることを示す「×」で停止表示）した場合には、図１６（ｂ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍには、Ｖラッシュ中の遊技状況を示すためのＶラッシュ変動領域８１１の左領域８１１ａ、中領域８１１ｂ、右領域８１１ｃが変動している状態で表示されている。即ち、Ｖラッシュが継続されていることを遊技者に示唆している。
【０２２５】
そして、タイマ８１２には、時短状態の規定回数分の特図の変動が全て終了したことを示す「００．０秒」が表示される。しかしながら、主表示領域の上方には、「Ｖラッシュ延長中」の文字が表示されている。このように表示されることで、遊技者は、終了してしまったと思っていたＶラッシュが延長されていることを知り、思わぬ喜びを得ることができる。そして、副表示領域Ｄｓには「ラストチャンス！！」の文字が表示され、今回の普図当たりで特電作動口６４３に遊技球を入賞させ、Ｖ入賞口１６５に遊技球を入賞させなければ、Ｖラッシュが終了してしまうことを、遊技者は容易に理解することができる。
【０２２６】
なお、図１６（ｂ）に示した状態、即ち、Ｖラッシュの延長表示中に球を特電作動口６４３へと入球させた場合には、通常のＶラッシュ期間中と同様に役物当たり遊技が実行される。この場合、図１３（ｂ）に示した役物当たり遊技中の表示画面が表示されると共に、副表示領域Ｄｓには継続して「ラストチャンス！！」の文字が表示される。これにより、今回の役物当たり遊技にてＶ入賞口１６５に球が入賞しなければＶラッシュ期間が終了してしまうことを遊技者に分かり易く報知することができる。そして、「ラストチャンス！！」と表示された役物当たり遊技にて球がＶ入賞口１６５に入賞した場合には、通常のＶラッシュ期間中と同一のＶ大当たり遊技が実行される。一方で球がＶ入賞口１６５に入賞しなかった場合には、役物当たり遊技終了後に、図１６（ａ）に示したＶラッシュ終了画面が表示される。
【０２２７】
以上、図１６（ａ）、及び図１６（ｂ）を参照して説明をした通り、本実施形態では、遊技状態の移行状況では無く、特電遊技を実行可能な期間をＶラッシュ期間として一連のＶラッシュ演出を実行するように構成している。このように構成することで遊技者に分かり易い演出を提供することができる。なお、図１６（ａ）に示したＶラッシュ期間の終了を示す終了画面の表示タイミングは、Ｖラッシュ期間の特別図柄の最終変動が停止表示された後に限ること無く、例えば、特別図柄の最終変動の残期間が所定時間（例えば、５秒）となった場合に表示を開始し、特別図柄の最終変動が停止表示され、次の特図変動が開始されるタイミングで終了画面の表示を終了させるように構成しても良い。この場合、タイマ８１２に表示するＶラッシュ期間を、Ｖラッシュの終了画面が表示されるまでの期間として算出すると良い。
【０２２８】

このように構成することで、タイマ８１２の値が０になった後に、所定時間（例えば、５秒）を用いて終了画面を表示することができるため、遊技者にＶラッシュ期間中の遊技結果を分かり易く報知することができる。なお、このような構成を用いた場合には、例えば、Ｖラッシュの終了画面を表示する時点において普通図柄の抽選状況を事前判別し、Ｖラッシュの終了画面を表示し得る期間内にて普図当たり遊技が実行されると事前判別した場合には、Ｖラッシュの終了画面を表示するタイミングにて、図１６（ｂ）に示した延長画面を表示するように構成しても良いし、一旦終了画面を表示した後に、普図当たり遊技が実行された場合に、終了画面を延長画面へと切り替えるように構成しても良い。このように、終了画面を延長画面へと切り替えるように構成を用いることで、終了画面が表示された後にもＶ大当たり遊技を狙える可能性を残すことができるため、遊技者に対して最後まで期待感を持たせたまま遊技を行わせることができる。なお、本実施形態では、図１６（ｂ）に示した延長画面が表示されている状態では、遊技状態として通常状態が設定されるように構成している。このような構成を用いた場合、例えば、時短状態中にＶ大当たり遊技が実行される場合よりも、通常状態中にＶ大当たり遊技が実行された場合のほうが遊技者に有利となる大当たり遊技が実行されるように構成すると良い。これにより、延長画面が表示されている期間は、Ｖラッシュ期間が間もなく終了してしまうことを示す期間であると共に、有利な大当たり遊技が実行され得る期間であることを示すことになる。よって、Ｖラッシュ期間中の遊技を行っている遊技者に対して、最後まで期待感を持たせた遊技を行わせることができる。加えて、この場合、遊技状態として通常状態が設定されている状態を、Ｖラッシュ期間が延長している特殊通常状態と、通常の通常状態とに区分けして管理可能に構成し、特殊通常状態が設定されている場合のみ、遊技者に有利な大当たり遊技が付与されるように構成し、通常の通常状態中にＶ大当たり遊技が実行された場合にはペナルティとして賞球を殆ど得ることが出来ず、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される不利大当たり遊技が実行されるように構成すると良い。また、これに限ること無く、例えば、Ｖラッシュ期間の特別図柄の最終変動が停止表示された時点で延長画面の表示条件が成立している場合には、時短状態を終了させず、延長画面表示の終了条件が成立した場合に時短状態を終了させるように構成しても良い。これにより、時短状態が終了するタイミングが可変することになるため、遊技者に対して、どのタイミングで時短状態が終了するのかを分かり難くすることができる。

【０２２９】

次に、図１７（ａ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される大当たり遊技のエンディング時の特殊画面について説明する。図１７（ａ）は、大当たり遊技のエンディング時の特殊画面の表示画面の一例を示した図であり、図１７（ｃ）は、図１７（ａ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。本実施形態では、上述したように、Ｖラッシュ中に大当たり遊技が実行された場合に、大当たり遊技の終了後、再度Ｖラッシュの期間が特別図柄の保留球数と変動時間とに基づいて設定されるが、大当たり遊技のエンディング時に保留球内に変動時間が２００秒の当たり変動が実行される保留球があれば、所定期間の経過後に必ず大当たりに当選することを示す天国モード演出が実行される。

【０２３０】

図１７（ａ）は、大当たり遊技のエンディング時に、変動時間が２００秒の当たり変動が保留されている場合の表示画面である。図１７（ｃ）に示すように、図１７（ａ）で示す大当たり遊技のエンディング時の各図柄の保留状況は、実行中特図ｔｈ０は、大当たり遊技中であるため特別図柄の変動が実行されていない。また、実行中普図ｆｈ０は変動中であることを示す「↓」が示されており、普図第１保留ｆｈ１は記憶されていることが示されている。そして、特図第１保留ｔｈ１と特図第２保留ｔｈ２とには、それぞれ１０秒の外れ変動パターンが実行される保留球が記憶されていることが示されている。

【０２３１】

そして、特図第３保留ｔｈ３には、２００秒の当たり変動パターンが実行される保留球が示されている。本実施形態では、詳しくは後述するが、時短遊技中（Ｖラッシュ中）の

特別図柄の変動パターンとして、当否判定結果が当たりである場合に、変動時間が２００秒の当たりロング変動（以下、特殊当たりと称す）が実行される場合がある。さらに、特別図柄の抽選において当選する大当たり（大当たりＡ、大当たりＢ）においては、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される。よって、遊技者はこの特殊当たりの変動が停止するまで（天国モード中）は、特電遊技においてＶ入賞口１６５に入賞させることができなくても、必ず、特殊当たりにより当選した大当たり遊技により、大当たり遊技終了後再度Ｖラッシュの期間が設定されることため、安心して特電遊技を実行することができる。なお、図１７（ｃ）に示すように、特図第４保留ｔｈ４は保留球があることを示しているが、特図第３保留ｔｈ３において大当たり遊技が実行されるので、特図第３保留ｔｈ３の保留球によって実行される大当たり遊技の終了後に設定されるＶラッシュの期間として設定されるため、変動時間は「－」が示されている。

【０２３２】

そして、図１７（ａ）に示す様に、大当たり遊技のエンディング時に保留内に特殊当たりがある場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて、保留内に特殊当たりがあることを示す「天国モード突入」の文字が表示される。また、遊技状態が通常状態である場合や、保留内に特殊当たりがないＶラッシュ中には表示されない第１ラッキーキャラクタ８２０ａと第２ラッキーキャラクタ８２０ｂが表示される。また、副表示領域Ｄｓに「超ラッキー！！」の文字が表示される。このように、通常状態時や保留内に特殊当たりがないＶラッシュ中には表示されない第１ラッキーキャラクタ８２０ａと第２ラッキーキャラクタ８２０ｂとが表示されることで遊技者は、遊技状況が特殊な状況であるのではないかという期待感を持つことができ、わくわくしながら遊技を継続することができる。つまり、第１ラッキーキャラクタ８２０ａと第２ラッキーキャラクタ８２０ｂとは、遊技者にとって現在の遊技状況が特殊な遊技状況であることを示唆するための特殊遊技状況示唆態様となる。

【０２３３】

また、主表示領域Ｄｍの中央には、「２２０秒」と書かれた特殊期間表示態様８０３が表示される。この特殊期間表示態様８０３に表示される値は、特別図柄の抽選で特殊当たりに当選する変動が停止するまでの時間、即ち、天国モードの期間として設定される値が表示される。つまり、これから実行される特殊遊技期間を示すための特殊遊技期間報知態様となる。よって、この特殊期間表示態様８０３に表示される値は、特殊当たりの変動時間である２００秒と、特殊当たりに当選するまでの保留球数分の変動時間が合算された値が表示される。図１７（ｃ）では、特図第１保留ｔｈ１と特図第２保留ｔｈ２とがそれぞれ１０秒の変動時間が設定されている。さらに、特図第３保留ｔｈ３に示される特殊当たりの変動時間は２００秒であるため、特図第１保留ｔｈ１～特図第３保留ｔｈ３までの変動時間の値を合算した「２２０秒」が、天国モードが設定される期間である。

【０２３４】

本実施形態のパチンコ機１０における時短状態（Ｖラッシュ）の期間は、大当たり遊技のエンディング時に第３図柄表示装置８１において遊技者に対し報知するよう構成したが、時短遊技状態における特別図柄の変動時間は、特殊当たり変動である２００秒を除くと最大でも５０秒が最長の変動時間として設定される変動パターンが実行されるよう構成している（図２５（ｃ）参照）。よって、図１７（ａ）に示す様に、２００秒を超える極端に長い時間が特殊期間表示態様８０３に表示される場合には、必ず再度時短状態が設定されることを遊技者は理解することができ、安心して特電遊技を実行することができる。

【０２３５】

なお、本実施形態では、大当たり遊技のエンディング時に、保留球内に特殊当たり変動があるかを判別し、特殊当たりがある場合には、大当たり遊技のエンディング時に、遊技者に対し報知するよう構成したが、報知態様はこれに限られるものではない。例えば、保留内に特殊当たりがある場合には、大当たりのエンディング時には、特殊当たり変動が実行されるまでの時間を報知するよう構成し、特殊当たりの変動が開始される時に、「２００秒」の期間延長があったことを遊技者に報知するようにしてもよい。このように構成す

ることで、終わってしまったかと思われたＶラッシュの期間が、突然長い期間延長されたという思わぬ喜びを遊技者に対し与えることができる。

【０２３６】

次に、図１７（ｂ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される天国モード中の画面について説明する。図１７（ｂ）は、天国モード中の表示画面の一例を示した図であり、図１７（ｄ）は、図１７（ｂ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。本実施形態では、大当たりのエンディング時に保留球内に特殊当たりがある場合に、その特殊当たりの変動が停止するまでの時間を、天国モードと称し、遊技者が安心して特電遊技を実行することができる期間となるよう構成している。図１７（ｂ）は、図１７（ａ）に示した天国モードに移行してから、遊技状況が進行した場合の表示画面の一例である。

【０２３７】

図１７（ｂ）に示す様に、主表示領域Ｄｍの表示領域ＨＲ１には、遊技状態が通常状態から時短状態（Ｖラッシュ）に移行してから１０回目のＶラッシュ期間であることを示す「１０連目」の文字が表示されている。そして、表示領域ＨＲ１の下方に設けられている表示領域ＨＲ２には、Ｖラッシュに移行してから実行された大当たり遊技によって獲得した賞球数を示す「６０００ｐｔ」の文字が表示されている。主表示領域Ｄｍの上方には「天国モード中」の文字が表示され、現在の遊技状態を遊技者が瞬時に判断できるよう示している。また、Ｖラッシュ中と同様に、Ｖラッシュ変動領域８１１が表示され、左領域８１１ａ、中領域８１１ｂ、右領域８１１ｃの各領域には、普通図柄の抽選が実行されており、特電遊技が進行していることを示す変動表示態様が示されている。また、Ｖラッシュ中と同様に、主表示領域Ｄｍの右上には、キャラクタ８１０が袋８１０ａの中から何かを探しているアニメーションが表示される。これは、普通図柄の抽選が実行されていることを示すものである。

【０２３８】

そして、図１７（ｄ）に示す様に、実行中特図ｔｈ０では、残り変動時間３０秒の特別図柄の変動が実行されている。この実行中特図ｔｈ０は、図１７（ｃ）に示した遊技状況では、特図第３保留ｔｈ３に示されていた特殊当たりが実行される保留球が変動を開始しているものである。よって図１７（ｂ）で実行されている天国モードの残期間は、この実行中特図ｔｈ０の残変動時間である３０秒である。また、特図第１保留ｔｈ１～特図第３保留ｔｈ３には保留球が存在していることを示しているが、実行されている天国モードの期間外に実行される特図抽選であるため、変動時間は「-」が示されている。また、実行中普図ｆｈ０は、普図抽選が実行されていることを示す「↓」が示されており、また普図第１保留ｆｈ１にも保留球が記憶されている状況である。

【０２３９】

主表示領域Ｄｍのタイマ８１２は、実行中特図ｔｈ０の変動の残期間に合わせて減算されるよう表示されている。図１７（ｄ）に示す様に、実行中特図ｔｈ０の残変動時間はｔｈ０であるため、タイマ８１２には「３０．０秒」の文字が表示されている（図１７（ｂ）参照）。また、副表示領域Ｄｓには「タイマ０でいいことがあるよ」という文字が表示され、タイマ８１２に表示されている残期間の値が０になると大当たりに当選することを遊技者に対して示唆している。つまり、副表示領域Ｄｓには、これからの遊技状況を遊技者に対して示唆するための示唆演出報知態様が表示される。

【０２４０】

上述したように、本実施形態では、特殊当たりに当選し、当たり図柄が停止するまでの期間である天国モード中の一部の表示態様を、Ｖラッシュモードと同一となるよう構成している。このように構成することで、天国モード中もＶラッシュ中と同様に、特電遊技を実行し、Ｖ入賞口１６５に遊技球を入賞させることが、遊技者にとって有利となる基本的な遊技方法であることを遊技者に対し案内することができる。よって、分かり易い遊技を遊技者に提供することができる。

【０２４１】

なお、表示態様はこれに限られるものではなく、天国モード専用の演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、演出の種類に幅を持たせることができ、演出効果を更に高めることができる。

【０２４２】

次に、図１８（ａ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される役物当たり中のチャンス演出画面について説明する。図１８（ａ）は、役物当たり中のチャンス演出の表示画面の一例を示した図であり、図１８（ｃ）は、図１８（ａ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。本実施形態では、上述したように、普通図柄の当たりに当選し、特電作動口６４３に遊技球が入賞すると役物当たりが実行され、役物当たりの実行中にＶ入賞装置６５内のＶ入賞口１６５に遊技球が入賞した場合に大当たりが付与される。図１８（ａ）では、図１３（ｂ）に示した遊技状況から役物当たり中にＶ入賞口１６５内に遊技球が入賞しやすいタイミングをチャンス演出とし遊技者に対し報知する。

【０２４３】

図１８（ｃ）に示すように、図１８（ａ）の各図柄の保留状況は、実行中特図ｔｈ０は役物当たり中であるため、変動を仮停止していることを示す「？」が示されている。そして、特図第１保留ｔｈ１～特図第２保留ｔｈ２までの各保留球は、それぞれ１０秒のはずれ変動を示している。また、特図第３保留ｔｈ３は、現在実行されているＶラッシュの期間外に実行される特図変動であるため、変動時間は「‐」を示している。さらに、特図第４保留ｔｈ４は保留されていないことを示している。そして、実行中普図ｆｈ０は、普図抽選の当たりに当選したことを示す「○」が示されている。

【０２４４】

そして、図１８（ａ）は、図１３（ｂ）に示した役物当たり中に、Ｖ入賞口１６５に遊技球が入賞しやすいことを遊技者に報知するための報知画面である。本実施形態では、上述したように、役物当たり中にＶ入賞装置６５内に入賞した遊技球は、貯留弁６６ａに貯留される。そして、この貯留弁６６ａは、３秒の期間のうち１．５秒間は、遊技球が第３流路６５ｄ（図７参照）を流下するよう開放状態となるよう構成されている。そして、Ｖ入賞口１６５の上方に配設されている第１可動弁６６ｂは、遊技状態に関わらず５．５秒間の内、０．５秒間遊技球が、Ｖ入賞口１６５への第５流路を流下可能な開放状態となるよう構成されている（図２７（ａ）参照）。

【０２４５】

つまり、Ｖ入賞口１６５に遊技球を入賞させるには、貯留弁６６ａが開放されてから第３流路６５ｄを流下した遊技球を第１可動弁６６ｂが開放状態に設定されている間に、Ｖ入賞口１６５に入球させる必要がある。よって、本実施形態では、貯留弁６６ａが開放状態に設定されてから２秒以内に第１可動弁６６ｂが開放状態になるかを判別し、２秒以内に第１可動弁６６ｂが開放状態となると判別した場合には、図１８（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍに表示されているＶラッシュ変動領域８１１のまわりに強調態様８１１ｚを表示する。そして、副表示領域Ｄｓには、「Ｖ入賞の大チャンス！！」という文字が表示される。つまり、遊技者に対し強調態様８１１ｚは、有利となる遊技状態に移行しやすいタイミングを報知するためのタイミング報知態様となる。このように構成することで遊技者は、Ｖ入賞し易いタイミングを理解することができ、遊技を実行しやすくなる。

【０２４６】

なお、本実施形態では、Ｖ入賞し易いタイミングを強調表示態様８１１ｚや、副表示領域Ｄｓのコメントにて報知するよう構成したが、これに限ることなく、Ｖ入賞し難いタイミングも報知するよう構成しても良い。このように構成することで、より親切な遊技を遊技者に対し提供することができる。

【０２４７】

次に、図１８（ｂ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＶラッシュ中の普図停止画面について説明する。図１８（ｂ）は、Ｖラッシュの期間中に普通図柄の抽選が停止した場合の表示画面の一例を示した図であり、図１８（ｄ

）は、図１８（ｂ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。本実施形態では、上述したように、Ｖラッシュ（時短状態）中には、普通図柄の抽選に当選し、特電作動口６４３に遊技球を入賞させ、Ｖ入賞を狙う特電遊技を実行することが、遊技者にとって最も有利な遊技方法となる。よって、このＶラッシュ中に、普通図柄の抽選が実行されていない場合には、特電遊技を実行できない状態であるため、遊技球の発射を促す演出を第３図柄表示装置８１において実行する。

【０２４８】

図１８（ｄ）に示す様に、図１８（ａ）のＶラッシュ中の各図柄の保留状況は、実行中特図ｔｈ０は変動中であり、残変動時間が２秒であることが示されている。また、特図第１保留ｔｈ１と特図第２保留ｔｈ２とにはそれぞれ１０秒間の外れ変動が実行される保留球が記憶されている。そして、特図第３保留ｔｈ３と特図第４保留ｔｈ４とは、保留球が記憶されていない状態である。よって、図１８（ｂ）に示すＶラッシュの残期間は実行中特図ｔｈ０の残変動時間と、特図第１保留ｔｈ１と特図第２保留ｔｈ２との変動時間を合算した２２．２秒である。そして、実行中普図ｆｈ０は、普図抽選が実行されていないことを示す「-」が示されている。さらに、普通第１保留ｆｈ１にも保留球が記憶されていない。

【０２４９】

図１８（ｄ）に示した様に、Ｖラッシュ中に普通図柄の抽選が実行されずに停止している場合には、普通入賞装置６４０に付随する電動役物６４０ａが開放状態に設定されず、特電作動口６４３に遊技球を入球させることは不可能である。つまり、Ｖラッシュ中の基本的な遊技方法となる特電遊技を実行することができず、さらに、特図抽選は実行されているため、規定回数分の特図抽選が狩猟した場合にそのままＶラッシュが終了してしまう。さらに、本実施形態では、特図入球口６４、或いは、普通入賞装置６４０に遊技球を入球させるには、遊技盤１３の左側領域を狙って遊技球を発射する左打ち遊技を実行する必要があり、左打ち遊技を実行した場合には、普通図柄の抽選の契機となるスルーゲート６７への遊技球の通過が１００％実行されるよう構成している。つまり、図１８（ｂ）に示した特図抽選は実行されていながら、普図抽選が実行されていないという遊技状況は、遊技球が発射されていない状況である。よって、第３図柄表示装置８１において、遊技者に対して、遊技球の発射を促す演出を実行する。

【０２５０】

主表示領域Ｄｍには「Ｖラッシュ中」の文字が表示され、さらに、タイマ８１２にはＶラッシュの残り期間を示す「２２．２秒」が時間の経過に合わせて減算されているように表示している。これらの表示内容により、遊技者はＶラッシュ遊技が実行されており、その残期間が減少していることを容易に理解することができる。また、普通図柄の抽選が実行されている場合には変動表示が実行されていたＶ変動領域８１１では、左領域８１１ａには「打」、中領域８１１ｂには「っ」、右領域には「て」と合わせて「打って」という文字が、キャラクタ８１０が案内しているアニメーションによって、遊技者に示されている。つまり、Ｖ変動領域８１１は、普通図柄の抽選が実行されていないことを示し、Ｖラッシュが終了してしまうことを遊技者に対し示すための警告表示態様となっている。

【０２５１】

また、副表示領域Ｄｓには「遊技を開始してください」の文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対し、普通図柄の抽選が実行されておらず特電遊技が実行できないことを報知することができ、また、特図抽選は実行されているため、このまま遊技者にとって有利な期間となるＶラッシュ期間が終了してしまうことを警告することができる。このように構成することで、遊技者が思わぬ形で有利期間が終了してしまうことを抑制することができる。

【０２５２】

なお、上述した遊技球の発射を促す演出は、この表示態様に限られるものではない。つまり、普通図柄の抽選が実行されていないことが遊技者に対して伝わるものであればよく、「ＷＡＲＮＩＮＧ」など危険を示す文字を第３図柄表示装置８１全体に表示しても良い

。このように構成することで、遊技者が損をしてしまう恐れがあることをより警告することができる。

【０２５３】

次に、図１９（ａ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＶラッシュ中の特図停止画面について説明する。図１９（ａ）は、Ｖラッシュ中に特別図柄の抽選が実行されていない場合の表示画面の一例を示した図であり、図１９（ｃ）は、図１９（ａ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。本実施形態では、上述したように、時短状態（Ｖラッシュ）は、特別図柄の抽選がその規定回数分実行されるまで継続し、その規定回数分の変動時間を合算した値をＶラッシュの規定期間として遊技者に対し報知するよう構成している。よって、特別図柄の抽選が実行されていない場合には、その規定された期間が判別されていないため、遊技者にＶラッシュがいつまで続くかを期待させるような演出を実行する。

【０２５４】

図１９（ｃ）に示すように、図１９（ａ）に示す遊技状況の各保留図柄の保留状況は、実行中特図ｔｈ０は特別図柄の抽選が実行されていないことを示す「‐」が示されている。また特図第１保留ｔｈ１～特図第４保留ｔｈ４は、保留球が記憶されていないことを示している。一方、実行中普図ｆｈ０は普図抽選が実行されていることを示す「↓」が示めされており、普図第１保留ｆｈ１も記憶されている状態である。

【０２５５】

このように、Ｖラッシュ中に特図抽選が実行されていない場合には、規定回数分の特別図柄の抽選が実行されるまで、特電遊技を実行することができる。図１９（ａ）に示す様に、タイマ８１２には特別図柄の抽選が実行されておらず、また規定期間に到達していないことを示す「？？？秒」の文字が表示されている。またＶ変動領域８１１には普通図柄の抽選が実行されていることを示す「↓↓↓」の変動表示が表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、「いつまで続くかドキドキ」というＶラッシュの規定期間に到達していないことを示唆するための報知態様が表示されている。これらの表示内容により、遊技者は、特別図柄の抽選が実行されていないためＶラッシュの残期間が減っていない状態であるが、普通図柄の抽選は実行されているため特電遊技を実行できていることを理解することができる。このように構成することで、Ｖラッシュの期間が経過しないまま特電遊技を実行できるという遊技者にとって有利な遊技状況がいつまで続くかを遊技者がわくわくしながら遊技を実行することができる。つまり、図１９（ａ）に示す表示内容は、遊技者に対し、有利な状態であることを示すための示唆報知内容となっている。

【０２５６】

なお、上述したようにＶラッシュ期間中に特別図柄の保留球がなくなった場合には、一度Ｖラッシュの期間が終了してしまったように報知し、次に特図入球口６４に遊技球が入球した場合に、Ｖラッシュの期間が復活したような復活演出を実行しても良い。このように構成することで、遊技者は終了してしまったかと思われたＶラッシュ期間が復活したように思い、思わぬ喜びを得ることができる。

【０２５７】

次に、図１９（ｂ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＶラッシュ中のラッキータイム画面について説明する。図１９（ｂ）は、Ｖラッシュ中のラッキータイム画面の一例を示した図であり、図１９（ｄ）は、図１９（ｂ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。本実施形態では、上述したように、時短状態（Ｖラッシュ）中にＶ大当たり遊技が実行されると、中断中の特別図柄変動の残時間と、Ｖ大当たり遊技終了後に設定される時短回数（４回）分の特別図柄変動時間が、Ｖ大当たり遊技終了後の時短期間（Ｖラッシュ期間）として設定されるように構成している。

【０２５８】

よって、Ｖ大当たり遊技が実行される時点において中断されている特別図柄変動の残期間が長ければ長いほど、次回のＶラッシュ期間を長くすることができる。しかしながら、

第３図柄表示装置８１の表示面ではＶラッシュ期間をタイマ８１２の表示態様を用いて表示（減算表示）しているが、実行中の特別図柄変動の残期間は表示していないため、遊技者は、特別図柄変動が中断する毎に、実行中の特別図柄変動の残期間の長さが長いことを期待しながら遊技を行う必要があった。

【０２５９】

そこで、本実施形態では、実行中の特別図柄変動の残期間の長さが所定条件を満たしている場合に、その旨を遊技者に報知するための演出を実行するように構成している。具体的には、特別図柄変動の残期間が所定時間（例えば、３０秒）よりも長い場合、或いは、次に実行される特別図柄変動の変動時間よりも、実行中の特別図柄変動の残期間が長い場合に、ラッキータイム演出を実行し得るように構成している。このように構成することで、ラッキータイム中にＶ当たり遊技を実行させた場合には、次回のＶラッシュ期間を長くすることができるため、遊技者に対して、意欲的に遊技を行わせることができる。

【０２６０】

ラッキータイム演出が実行されると、主表示領域Ｄｍに「ラッキータイム突入」の文字が表示されると共に、期間表示態様８５１として「１０秒」が表示される。図１９（ｂ）に示した表示画面では、実行中の特別図柄変動の残期間が、次に実行される特別図柄変動の変動時間よりも長い状態であることを示すラッキータイム演出が実行されており、図１９（ｄ）に示した通り、実行中の特別図柄変動の残期間が２０秒で、次に実行される特別図柄変動の変動時間が１０秒である場合に、その差分である１０秒が期間表示態様８５１に表示される。この期間表示態様８５１に表示された秒数は、特別図柄変動の変動時間の減算に対応させて減算表示され、０秒が表示された場合に、ラッキータイム演出が終了する。

【０２６１】

そして、副表示領域Ｄｓには、ラッキータイム中の特典を遊技者に案内するための案内表示態様として「ラッキータイム中の役物当たりはチャンス」のコメントが表示される。これにより、遊技者に対してラッキータイム中の遊技を意欲的に行わせることができる。なお、詳細な図示は省略したが、本実施形態では、実行中の特別図柄変動の残期間が所定時間未満（例えば、５秒未満）である場合に、その旨を遊技者に報知可能な演出としてアンラッキー演出も実行可能に構成している。つまり、このアンラッキー演出が実行されている場合にＶ大当たり遊技が実行されると、次に設定されるＶラッシュ期間が短くなり易いことを遊技者に把握させることができるように構成している。

【０２６２】

このようにアンラッキー演出を実行することで、遊技者に対して、Ｖラッシュ期間中に取りあえずＶ大当たり遊技を実行させるためにアンラッキー演出中も積極的に特電遊技を実行するか、Ｖラッシュ期間は減算されていくが、アンラッキー演出が終了するまで特電遊技を行わず、Ｖ大当たり遊技終了後により長いＶラッシュ期間が設定されることを目指すかを選択させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２６３】

なお、本実施形態では、上述したラッキータイム演出やアンラッキー演出を特別図柄の変動時間が所定条件を満たした場合に実行するように構成しているが、これに限ること無く、所定条件を満たした場合に、演出の実行の有無を抽選で決定するように構成しても良いし、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２）への操作結果に基づいて演出の実行の有無を決定するように構成しても良い。さらに、ラッキータイム演出やアンラッキー演出として表示可能な期間の長さに応じて演出の実行頻度を可変させても良く、実行中の特別図柄変動の残期間が５０秒を越える場合には、高確率でラッキータイム演出が実行されるように構成しても良い。

【０２６４】

本実施形態では、図１９（ｂ）に示した通り、ラッキータイム演出が実行されている期間中に、遊技者に有利となる期間を、期間表示態様８５１を用いて遊技者に報知しているが、これに限ること無く、期間表示態様８５１を表示すること無くラッキータイムである

ことを示す表示態様のみを表示するように構成しても良い。これにより、遊技者に対して、有利度合いを把握させ難くすることができるため、Ｖ大当たり遊技終了後に設定されるＶラッシュ期間の長さを予測する楽しみを提供することができる。

【０２６５】

さらに、ラッキータイム演出やアンラッキー演出の実行条件として、Ｖラッシュ期間の残期間、即ち、時短状態が終了するまでの特別図柄変動の合算期間が所定時間（例えば、３０秒）以上であることを実行条件として設けても良いし、Ｖラッシュ期間における特別図柄の最終変動中はラッキータイム演出やアンラッキー演出が実行されないように構成しても良い。

【０２６６】

＜第１実施形態におけるパチンコ機１０の遊技状態の遷移について＞

次に、図２０を参照して、本第１実施形態におけるパチンコ機１０の遊技状態の遷移内容について説明をする。図２０は本第１実施形態におけるパチンコ機１０にて設定される遊技状態の流れを示した遷移図である。

【０２６７】

本第１実施形態では、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、２つの遊技状態を設定可能に構成しており、遊技状態に関わらず、大当たり遊技が終了した後に時短状態が設定され、その時短状態中に時短終了条件（例えば、特別図柄抽選が大当たりに当選すること無く所定回数（４回）実行された場合に成立する条件）が成立した場合に通常状態が設定されるように構成している。

【０２６８】

まず、遊技状態として通常状態が設定されている場合について説明をする。本実施形態のパチンコ機１０では、初期状態（主制御装置１１０の立ち上げ処理（図５４参照）にてＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１０参照）が操作されたと判別した際の処理が実行された状態）では、遊技状態として通常状態が設定される。この通常状態は、普通図柄の低確率状態となるため普電入賞装置６４０内に球を入賞させ難い（普通図柄の高確率状態よりも入賞させ難い）遊技状態であることから、特図入球口６４に球を入球させるための左打ち遊技が実行される。

【０２６９】

この通常状態中において、特別図柄（特図）の抽選（特図抽選）にて大当たりに当選した場合には、大当たり種別として大当たりＡ、或いは大当たりＢの何れかが設定され、大当たり遊技が実行される。詳細な説明は、図２４を参照して後述するが、本実施形態では、特図抽選で大当たりに当選した場合の９９％の割合で大当たり種別として「大当たりＡ（４Ｒ（ラウンド）、時短４回）」が設定され、１％の割合で大当たり種別として「大当たりＢ（４Ｒ（ラウンド）、時短１５回）」が設定されるように構成している。

【０２７０】

つまり、通常状態中に大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されるように構成しており、設定された大当たり種別に応じて時短状態の終了条件が異なるように構成している。具体的には、設定され易い大当たり種別（大当たりＡ）のほうが、設定され難い大当たり種別（大当たりＢ）よりも、成立し易い時短終了条件が設定されるように構成している。このように構成することで、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して、特図抽選で大当たり当選を目指す遊技に加え、設定される大当たり種別が遊技者に有利な大当たり種別（大当たりＢ）となることを期待しながら遊技を行わせることができる。

【０２７１】

なお、詳細な説明は省略するが、通常状態が設定されている間は、特図抽選の抽選結果を示すための動的表示（演出表示）が第３図柄表示装置８１の表示面にて実行され、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される動的表示態様（演出態様）を把握することにより、実行中の特図抽選の結果を遊技者が予測できるように構成している。また、上述した

通り、通常状態中は、普通図柄の低確率状態が設定されているため、普通図柄の抽選（普図抽選）によって普電入賞装置６４０に球が入賞し難い状態であることから、第３図柄表示装置８１の表示面にて普図抽選の結果を遊技者に示唆するための演出表示が実行されない、或いは、特図抽選の結果を示唆するための動的表示態様よりも、目立たない表示態様で実行するように構成している。

【０２７２】

このように構成することで、通常状態が設定されている期間は、普図抽選の結果に基づいて実行される演出よりも、特図抽選の結果に基づいて実行される演出を、遊技者に注視させることができるため、通常状態中は、特図抽選を主とした遊技（特図遊技）が実行されることを視覚的に把握させることが可能となる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【０２７３】

そして、大当たり遊技の終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されると、普図抽選に基づいて普電入賞装置６４０が開放状態となり易くなり、普図抽選に基づいて特電作動口６４３に球を入球させることで実行される役物当たり遊技にて大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を目指す遊技（特電遊技）のほうが、特図抽選に基づいて大当たり遊技（特図大当たり遊技）を目指す遊技（特図遊技）よりも遊技者に有利な遊技となるように構成している。

【０２７４】

このように、設定される遊技状態に応じて遊技者が狙うべき大当たりの実行契機を異ならせることで、設定される遊技状態に応じて異なる遊技を遊技者に実行させることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本実施形態では、通常状態中は特図抽選を狙う特図遊技が普図抽選を狙う特電遊技よりも遊技者に有利となるように構成し、時短状態中は普図抽選を狙う特電遊技が特図抽選を狙う特図遊技よりも遊技者に有利となるように構成することで、遊技状態に応じて遊技者が実行すべき遊技の内容を異ならせているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を複数設け（第１特別図柄、第２特別図柄）、設定される遊技状態に応じて、遊技者が実行すべき特図抽選に対応する特別図柄の種別を異ならせるように構成しても良く、例えば、通常状態が設定されている場合は、第１特別図柄の特図抽選を狙う第１特図遊技が第２特別図柄の特図抽選を狙う第２特図遊技よりも遊技者に有利となるようにし、通常状態とは異なる遊技状態（例えば、時短状態）が設定されている場合は、第２特別図柄の特図抽選を狙う第２特図遊技が第１特別図柄の特図抽選を狙う第１特図遊技よりも遊技者に有利となるように構成しても良い。

【０２７５】

また、本実施形態では、図２を参照して上述した通り、特図遊技を実行する場合も、特電遊技を実行する場合も、同一の遊技方法（左打ち遊技）を実行させるように遊技盤１３を構成することで、遊技状態が可変する毎に遊技方法を可変させる煩わしさを遊技者に与え無いように構成しているが、これに限ること無く、設定される遊技状態に応じて遊技方法を異ならせるように構成しても良く、例えば、通常状態中は左打ち遊技（可変表示装置ユニット８０の左側に形成される遊技領域（左側領域）を狙う遊技）を実行させ、時短状態中は右打ち遊技（可変表示装置ユニット８０の右側に形成される遊技領域（右側領域）を狙う遊技）を実行させるように構成しても良い。この場合、左側領域に特図遊技を実行させるための構成として、特図入球口６４を設け、右側領域に特電遊技を実行させるための構成として、スルーゲート６７、普電入賞装置６４０、Ｖ入賞装置６５を設け、左側領域、或いは右側領域を流下した球が到達可能な遊技領域（下方領域）に、大当たり遊技として開放動作される可変入賞装置６５０を設けるように構成すると良い。

【０２７６】

このように構成することで、遊技者に主として実行させる遊技内容（特図遊技、特電遊技）に応じて遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）を異ならせることができるため、遊技者に対して、遊技方法を可変させる楽しさを提供することができる。

【０２７７】
また、このように、遊技者に主として実行させる遊技内容（特図遊技、特電遊技）に応じて遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）を異ならせる場合には、遊技者に対して実行すべき遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）を案内するための案内報知（例えば、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示される「右打ち」の表示態様）を実行するように構成すると良い。
【０２７８】
さらに、遊技者に主として実行させる遊技内容（特図遊技、特電遊技）に応じて遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）を異ならせる場合に、左側領域、或いは右側領域を流下した球が到達可能な遊技領域（下方領域）に、大当たり遊技として開放動作される可変入賞装置６５０を設けることで、特図遊技に基づいて大当たり遊技が実行される場合も、特電遊技に基づいて大当たり遊技が実行される場合も、大当たり遊技の実行を契機に遊技方法を可変させる必要が無く、円滑に遊技を行わせることができる。
【０２７９】
図２０に戻り説明を続ける。本実施形態では、特別図柄の変動回数（特図抽選の回数）に基づいて時短状態の終了条件が成立するように構成している。また、普通図柄の抽選（普図抽選）は、特別図柄の抽選（特図抽選）に関わること無く独立して実行可能に構成している。つまり、普図抽選の実行契機は、特図抽選の状況に関わらず成立するように構成している。
【０２８０】
加えて、本実施形態では、特別図柄変動（特図変動）普電入賞装置６４０内に設けられた特電作動口６４３に球が入賞し、役物当たり遊技が実行されると、実行中の特別図柄変動を中断するように構成し、役物当たり遊技が終了した場合に、中断していた特別図柄変動を再開させるように構成している。また、役物当たり遊技中に球がＶ入賞口１６５に入賞し大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行された場合には、その大当たり遊技が終了した場合に、中断していた特別図柄変動を再開させるように構成している。
【０２８１】
このように構成された本実施形態では、時短状態が設定されている場合に、特図抽選に基づいて成立し得る時短状態の終了条件（時短終了条件）が成立するまでに、即ち、所定回数（例えば、４回）の特図抽選が実行されるまでに、数多くのＶ大当たり遊技を狙う特電遊技が実行される。具体的に例を示すと、時短終了条件として特図変動４回が設定された場合には、４回目の特図抽選が終了するまでの期間、即ち、４回の特図抽選に対してそれぞれ１０秒の変動時間が設定された場合には、今回設定された時短状態が４０秒後（４回目の特図抽選が終了するタイミング）まで継続することになる。
【０２８２】
この場合、図１２（ａ）に示した通り、大当たり遊技終了時に特図保留数が４個ある場合には、大当たり遊技終了後に設定される時短状態が終了するまでの期間として「４０秒」が表示される。
【０２８３】
さらに、上述した通り、本実施形態では、時短状態中の役物当たり遊技や大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行されている間、実行中の特図変動の変動時間が減算されないように構成しているため、実際に時短状態が設定される期間は、時短終了条件が成立するまでの特図変動時間と、その特図変動時間の減算が中断されている中断時間と、を合算した期間となる。特図変動の減算が中断される中断時間は、上述した通り、当たり遊技（役物当たり遊技、大当たり遊技）が実行されている期間が該当し、その当たり遊技の実行期間は、遊技者の遊技内容によって期間の長さが前後するため遊技者に対して中断時間を正確に報知することができない。
【０２８４】
よって、本実施形態では、時短状態が終了するまでの残時間（特図変動時間）を表示し（図１３（ａ）参照）、特図変動時間の減算が中断される場合には、その減算が再開され

るまで、時短状態が終了するまでの残時間（特図変動時間）の減算表示が中断されていることを示すための表示態様（図１３（ｂ）参照）を表示するように構成している。

【０２８５】

このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される時短状態が終了するまでの期間を示す表示態様（図１２（ａ）の残時短期間表示態様８０１）の表示内容と、実際に時短状態が終了するまで期間と、が相違すること無く、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【０２８６】

時短状態（普通図柄の高確率状態）中に実行される普通図柄抽選（普図抽選）は、当たり当選の確率が約３３％となるように構成しており、通常状態（普通図柄の低確率状態）中に実行される普通図柄抽選（普図抽選）の当たり確率（１％）に比べて、普図当たりに当選し易くなるように構成している。さらに、本実施形態では、設定されている遊技状態に関わらず、普通図柄の変動パターンとして３秒の変動時間が設定されるように構成している。よって、時短状態中に継続して左打ち遊技を実行することにより、約１０秒に１回は普図当たり遊技が実行され普電入賞装置６４０が開放状態となるように構成している。

【０２８７】

図３から図５を参照して上述した通り、時短状態中に普図当たり遊技が実行された場合には、普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３へと入球し易く（通常状態中に実行される普図当たり遊技よりも入球し易く）なるように構成しており、普図当たり遊技の実行回数と略同一回数の役物当たり遊技を実行可能に構成している。そして、図６から図９を参照して上述した通り、１回の役物遊技において球がＶ入賞口１６５に入賞し、大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行される確率が約１／１１となるように構成している。

【０２８８】

つまり、本第１実施形態では、時短状態中において、約１０秒に１回の割合で、球をＶ入賞口１６５に入賞させるチャンスとなる役物当たり遊技が実行されるように構成している。役物当たり遊技の遊技結果がＶ入賞口１６５へと球を入賞できた場合（Ｖ入賞である場合）は、役物当たり遊技の後、大当たり遊技（大当たり種別が大当たりＣの大当たり遊技（１０Ｒ（ラウンド）、時短４回））が実行され、その大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定される。つまり、時短状態中にＶ大当たり遊技（球をＶ入賞口１６５に入賞させることにより実行される大当たり遊技）が実行された場合には、その大当たり遊技終了後に必ず時短状態が設定されるように構成している。よって、一旦時短状態が設定されると、特電遊技にて大当たり遊技を実行させ続ける限り時短状態が終了することが無いため、遊技者に対して期待感を持たせて特電遊技を実行させることができる。

【０２８９】

また、詳細な説明は後述するが、特電遊技によって大当たり遊技が実行された場合は、その大当たり遊技の終了後に、中断していた特図変動が再開されることになるが、その再開された特図変動によって、時短終了条件を成立させるための特図抽選（特図変動）回数が更新されないように構成している。即ち、再開後の特図変動が終了した後に、特図変動が４回実行されるまで時短状態が継続するように構成している。

【０２９０】

つまり、特図変動の残期間が長時間（例えば、３０秒）である場合に役物当たり遊技が実行され、その役物当たり遊技によってＶ大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技後に設定される時短状態の期間が、「３０秒＋特図変動４回分」となるのに対して、特図変動の残期間が短時間（例えば、０．５秒）である場合に役物当たり遊技が実行され、その役物当たり遊技によってＶ大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技後に設定される時短状態の期間が、「０．５秒＋特図変動４回分」となる。

【０２９１】

このように構成することで、経過時間に基づいて終了条件が成立する時短状態中にＶ大当たり遊技を狙う特電遊技を実行する場合において、Ｖ大当たり遊技が早く実行されるほ

うが遊技者に有利となるのでは無く、実行中の特図変動の残期間が長い状態でＶ大当たり遊技が実行されたほうが遊技者に有利とすることが可能となる。よって、時短状態が設定されてから所定期間が経過した状態でＶ大当たり遊技が実行されていない場合であっても、遊技者に対して期待感を持たせながら継続して遊技を行わせることが可能となる。

【０２９２】

なお、本実施形態では、大当たり終了後に再開される特図変動に基づいて時短回数（時短終了条件を成立させるために更新される特図変動回数）が更新（減算）されないように構成しているが、これに限ること無く、大当たり終了後に再開される特図変動に基づいて時短回数（時短終了条件を成立させるために更新される特図変動回数）が更新されるように構成しても良い。このように構成した場合であっても、再開後の特図変動期間（残変動期間）が長いほど、遊技者に有利とすることができるため、時短状態が設定されてから所定期間が経過した状態でＶ大当たり遊技が実行されていない場合であっても、遊技者に対して期待感を持たせながら継続して遊技を行わせることが可能となる。

【０２９３】

図２０に戻り、説明を続ける。時短状態中に実行される役物当たり遊技の遊技結果が、Ｖ入賞口１６５へと球を入賞させることが出来なかった場合（非Ｖ入賞の場合）は、時短状態が終了するまで繰り返し特電遊技が実行される。

【０２９４】

また、時短状態中において、特別図柄変動（特図変動）が終了すると、時短終了条件が成立しているか、即ち、時短終了条件として設定された回数分の特図変動が終了したかが判別され、時短終了条件が成立している場合には、遊技状態が通常状態へと移行し、特図遊技が実行される。一方、時短終了条件が成立していない場合は、次の特図変動が実行される。詳細な説明は図２５（ｃ）を参照して後述するが、本実施形態では、時短状態中に実行される特図抽選の変動パターンとして、特図抽選の結果が当たり当選（１／１００）の場合には５０秒、或いは２００秒の変動時間が設定される変動パターンが選択され、特図抽選の結果が外れ（９９／１００）の場合には、１０秒～５０秒の変動時間が設定される変動パターンが選択されるように構成している。即ち、時短終了条件が成立するまでに実行される特図抽選（時短終了条件として時短４回が設定された場合には、大当たり遊技終了後に実行される４回の特図抽選）にて大当たり当選した場合のほうが、長い期間時短状態を継続させ易くすることができるように構成している。さらに、時短状態中に特図抽選で大当たり当選した場合には、その大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定される。よって、時短状態が設定される限られた期間内で特図抽選により大当たり当選した場合の付加価値を遊技者に提供することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２９５】

なお、本実施形態では、大当たり遊技終了時に獲得している特別図柄の保留記憶内に２００秒の変動時間が設定される大当たり情報があると判別した場合には、その旨を報知するための特殊演出を実行するように構成している（図１７（ａ）参照）。

【０２９６】

さらに、本実施形態では、大当たり遊技終了後に設定される時短状態の終了条件として、成立し易い時短終了条件（時短４回）と、成立し難い時短終了条件（時短１５回）と、を設定可能に構成している。ここで、時短１５回が設定された場合には、時短状態中に実行される１５回目の特図抽選が終了するまで時短状態が継続することになるため、特図変動回数の増加分に応じて時短期間を長くすることができると共に、時短状態中に大当たり当選する確率を高くすることができ、大当たり当選時に設定される長時間の変動パターンによってより時短期間を長くすることができる。

【０２９７】

また、本第１実施形態のパチンコ機１０は、図２に示した通り、通常状態中も、時短状態中も、大当たり遊技中も、全て同一の遊技方法（左打ち遊技）で遊技を行わせるように構成されているため、時短状態中に特図抽選が実行されない状況が発生することを抑制することができる。なお、本実施形態では、特図変動の変動パターンが特別図柄の保留数（

特図保留数）に関わらず選択されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短状態が設定されている場合は、特図保留数が多いほど長い変動時間が設定される変動パターンが選択され易くなるように構成すると良い。

【０２９８】

このように構成することで、時短状態が設定される前段階（例えば、大当たり遊技中）において、特図保留数を上限（４個）に到達させようと意欲的に遊技を行わせることができる。また、時短状態中に特図変動が実行されない状態（時短終了条件が成立しない状態）が発生することを抑制することができる。

【０２９９】

さらに、詳細な説明は省略するが、本実施形態では、時短状態が設定されている期間中において、即ち、所定回数の特別図柄変動（特図変動）が終了するまでの期間において、普通図柄の抽選を実行させ、最終的にＶ入賞装置６５内のＶ入賞口１６５に球を入賞させる特電遊技を実行させるように構成している。そして、Ｖ入賞装置６５は役物当たり遊技中に球を入賞させ易く構成しており、役物当たり遊技中は特図変動の変動時間が減算されない（中断する）ように構成している。さらに、役物当たり遊技は複数の終了条件を有しており、具体的には、役物当たり遊技中にＶ入賞装置６５に入賞した球数が所定数（３個）に到達した場合に成立する第１終了条件（球入賞終了条件）と、役物当たり遊技が実行されてからの経過期間が所定期間（３秒）に到達した場合に成立する第２終了条件（時間経過終了条件）と、を有しており、第１終了条件、或いは、第２終了条件のうち何れかの終了条件が成立した場合に、役物当たり遊技を終了するように構成している。また、普通図柄の変動期間中、及び、普図当たり遊技の実行期間中は、新たな普通図柄の抽選（普図抽選）が実行されないが、普図当たり遊技中に特電作動口６４３へと球が入賞し、役物当たり遊技が実行されている期間中は、新たな普図抽選を実行可能に構成している。

【０３００】

このように構成されたパチンコ機１０では、時短状態中に役物当たり遊技を実行させることで、特図変動を中断させながらより多くの役物当たり遊技が実行されることを目指して特電遊技が行われる。しかしながら、普通図柄の抽選結果が停止表示されるまでの普通図柄の変動期間や、普図当たり遊技の実行期間中において球を普電入賞装置６４０へと入賞させることができない期間（電動役物６４０ａが閉鎖状態となる期間）といった役物当たり遊技を実行させることができない期間は、時短状態中における特別図柄の変動時間を無駄に減算させる期間となるため、時短状態中において、遊技者に不利な不利時短期間となる。

【０３０１】

よって、例えば、時短状態中に設定される普通図柄の変動パターンとして、変動時間が短い普図短変動パターン（変動時間３秒）と、変動時間が長い普図長変動パターン（変動時間１５秒）と、を選択可能に構成した場合には、上述した不利時短期間が短くなるように、普図短変動パターンが選択されることを期待しながら遊技を行うことになる。さらに、本実施形態のように、役物当たり遊技の実行期間中は特図変動が中断される（特図変動の変動時間を減算する処理を中断させる）構成を用いた場合には、不利時短期間と、特図変動の中断期間と、が重複する期間を長くすることにより、不利時短期間中に特別図柄の変動時間が減算されてしまうことを抑制することができる。

【０３０２】

そこで、時短状態中の不利時短期間を短くするために、時短状態中において役物当たり遊技が実行される場合に実行中の普図変動の残時間を判別し、その残時間が所定時間（例えば、１０秒）よりも長い場合は、役物当たり遊技を球入賞によって終了させるのでは無く、時間経過によって終了させたほうが良いことを促す演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、役物当たり遊技の実行期間を長くすることができる分、不利時短期間を短くすることができる。

【０３０３】

＜第１実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成について＞

次に、図２１を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図２１は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【０３０４】

主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【０３０５】

主制御装置１１０では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。そして、ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図２２を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図２２は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【０３０６】

特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタ（図示せず）と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。

【０３０７】

また、普通図柄の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２と、普通図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。

【０３０８】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図３９参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図５５参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）とからなる特図入球口６４への入球に対応する特別図柄保留球格納エリア２０３ａが設けられており、特別図柄保留球格納エリア２０３ａには、特図入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【０３０９】

そして、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。

【０３１０】

なお、本実施形態では、特別図柄の種別が１種類の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を２種類以上設けても良い。この場合、例えば、特図入球口６４（第１入球口）への球の入球に基づいて一の特別図柄種別（例えば、第１特別図柄）の抽選条件を成立させるために、第１特別図柄保留球格納エリアに上述した各値を格納し、特図入球口６４（第１入球口）とは異なる入球口（例えば、第２入球口）への球の入球に基づいて他の特別図柄種別（例えば、第２特別図柄）の抽選条件を成立させるために、第１特別図柄保留球格納エリアとは異なる第２特別図柄保留球格納エリアに上述した各値を格納するように構成すれば良い。

【０３１１】

そして、第１特別図柄の始動条件（変動条件）、或いは、第２特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第１エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成すれば良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を用いたパチンコ機１０であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。

【０３１２】

さらに、複数の特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）を有するパチンコ機１０であれば、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア、第２特別図柄保留球格納エリア）がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。

【０３１３】

また、本実施形態では、特別図柄の抽選結果が大当たりと外れのみとなるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。この場合、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に、小当たり種別カウンタを設け、取得した小当たり種別カウンタの値を特別図柄保留球格納エリアに格納可能に構成し、特別図柄の抽選を実行する場合に参照するように構成すれば良い。

【０３１４】

加えて、特別図柄抽選で小当たり当選可能に構成した場合には、例えば、大当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、小当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、を異ならせるように構成しても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成し、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。

【０３１５】

このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。

【０３１６】

さらに、本実施形態のＲＡＭ２０３には、１つの保留エリア（保留第１エリア）からなるスルーゲート６７への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア２０３ｂが設けられており、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂには、スルーゲート６７への入球タイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４、及び普図変動種別カウンタＣＳ２の各値がそれぞれ格納される。

【０３１７】
そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。
【０３１８】
次に、図２２を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～３９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～３９９の値を取り得るカウンタの場合は３９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。
【０３１９】
また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～３９９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～３９９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図３９参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図５５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。
【０３２０】
第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が特図入球口６４に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。
【０３２１】
ここで、図２３（ｂ）を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ａについて説明する。図２３（ｂ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数テーブル２０２ａは、特別図柄の抽選において、大当たりと判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。
【０３２２】
具体的には、第１当たり乱数テーブル２０２ａには、大当たりと判定される判定値が所定範囲内に規定されており所定範囲の判定値が規定されている。図２３（ｂ）に示した通り、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～３」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「４～３９９」）が外れの判定値として規定されている。
【０３２３】
なお、本実施形態では、大当たりに当選する確率が遊技状態に関わらず同一の確率となるように構成しているが、これに限ること無く、遊技状態に応じて大当たり確率が異なる様に構成しても良い。また、その場合、特別図柄の大当たり確率を、高確率状態と低確率状態の２種類、或いは、３種類以上にしても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で４種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように３種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率を設定するように構成しても良い。
【０３２４】
なお、特別図柄の抽選結果として「小当たり」に当選し得るように構成する場合は、第１当たり乱数テーブル２０２ａに「小当たり」に対応する第１当たり乱数カウンタＣ１の値を規定するように構成すれば良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり抽選と小当たり抽選と、を同一の処理で実行することができるため、大当たり抽選と小当たり抽選とを異なる処理で実行する場合に比べ、主制御装置１１０の処理負荷を軽減するこ

とができる。また、１つの特別図柄抽選において、大当たりと小当たりとに重複して当選してしまうことを禁止することができる。

【０３２５】

第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が特図入球口６４へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納される。

【０３２６】

本実施形態のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本実施形態では取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１当たり種別選択テーブル２０２ｃを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図２４を参照して第１当たり種別選択テーブル２０２ｃ内容について説明をする。

【０３２７】

図２４（ａ）は、第１当たり種別選択テーブル２０２ｃに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２４（ａ）に示した通り、この第１当たり種別選択テーブル２０２ｃには、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図大当たり種別選択テーブル２０２ｃ１と、Ｖ入賞口１６５へと球が入賞（Ｖ入賞）した場合に参照されるＶ大当たり種別選択テーブル２０２ｃ２と、を有している。

【０３２８】

まず、図２４（ｂ）を参照して、特図大当たり種別選択テーブル２０２ｃ１の内容について説明をする。図２４（ｂ）は、特図大当たり種別選択テーブル２０２ｃ１に規定されている内容を示した模式図である。上述した通り、この特図大当たり種別選択テーブル２０２ｃ１は、特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に設定する大当たり種別を選択するためのデータテーブルであって、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて異なる大当たり種別が規定されているものである。

【０３２９】

具体的には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９８」の範囲には、「大当たりＡ」が規定されており、「９９」の値には、「大当たりＢ」が規定されている。

【０３３０】

ここで、各大当たり種別に対応して実行される大当たり遊技の内容、及び、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の内容について説明をする。本実施形態では、各大当たり種別に応じて実行される大当たり遊技の開放動作内容（ラウンド遊技内容）、即ち、大当たり遊技中に実行される可動部材（可変入賞装置６５０）に対する動作内容（開放タイミング、開放回数）を時系列に規定した開放動作シナリオが主制御装置１１０のＲＯＭ２０２が有する各種動作シナリオテーブル２０２ｅに予め記憶されている。

【０３３１】

そして、大当たりに当選した場合に設定された大当たり種別に対応する開放動作シナリオが各種動作シナリオテーブル２０２ｅから読み出され、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内の実行中シナリオ格納エリア（図示せず）に格納される。開放動作シナリオが実行中シナリオ格納エリア（図示せず）に格納されると、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）が実行される毎（４ミリ秒毎）に、シナリオ内容が更新され、大当たり遊技中の制御を実行する大当たり制御処理（図５６のＳ１８０４参照）において、現在のシナリオ内容を判別し、その判別結果に基づいた処理を実行するように構成している。

【０３３２】

このように構成することで、例えば、一つの開放動作制御によって複数の可動部材を可動させる場合において、各可動部材の動作内容を時系列に規定した開放動作シナリオを用いることにより、複数の可動部材に対する動作制御を一元管理することができる。よって

、各可動部材に対して別個に動作制御を実行する場合に比べて、各可動部材の動作タイミングを適正に設定することができるとともに、一つの可動部材に不具合が生じた場合における他の可動部材に対する動作処理を円滑に実行することができる。

【０３３３】

「大当たりＡ」は、大当たり遊技としてラウンド数（ラウンド遊技が実行される回数）が４ラウンドで、４ラウンドの間、可変入賞装置６５０が開放動作される大当たり遊技が実行される大当たり種別である。このラウンド遊技とは、球が可変入賞装置６５０に１０球入賞する、或いは、開放期間が３０秒を経過するまでの間、第１アタッカ６５０を継続して開放させる遊技のことである。つまり、４ラウンドのラウンド遊技が実行される「大当たりＡ」では、最大で４０個の球を可変入賞装置６５０へと入賞させることができる大当たり遊技となる。

【０３３４】

さらに、「大当たりＡ」は、大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように規定されており、時短状態が継続する期間として「時短４回」、即ち、時短状態中に特別図柄の抽選で大当たり当選すること無く４回実行されるまで（４回目の特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）されるまで）の時短期間が規定されている。

【０３３５】

「大当たりＢ」は、大当たり遊技としてラウンド数（ラウンド遊技が実行される回数）が４ラウンドで、４ラウンドの間、可変入賞装置６５０が開放動作される大当たり遊技が実行される大当たり種別である。そして、大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように規定されており、時短状態が継続する期間として「時短１５回」、即ち、時短状態中に特別図柄の抽選で大当たり当選すること無く１５回実行されるまで（１５回目の特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）されるまで）の時短期間が規定されている。

【０３３６】

つまり、本実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、必ず４ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に時短状態が設定されるように構成している。そして、設定された大当たり種別が「大当たりＡ」である場合（大当たり当選時の９９％）には時短回数「４回」が、「大当たりＢ」である場合（大当たり当選時の１％）には時短回数「１５回」が設定されるように構成している。

【０３３７】

本実施形態のパチンコ機１０では、時短状態中に、通常状態中における特図遊技（特図入球口６４へと球を入球させ、特別図柄抽選で大当たり当選を目指す遊技）よりも、大当たり遊技が実行され易い特電遊技（普通図柄の抽選を基点としてＶ入賞口１６５に球を入賞（Ｖ入賞）させることで大当たりを目指す遊技）が実行されるように構成しており、通常状態よりも時短状態のほうが遊技者に有利な遊技状態となるように構成している。よって、遊技者に有利な遊技状態である時短状態が終了し難い（時短状態の終了条件が成立し難い）「大当たりＢ」のほうが、「大当たりＡ」よりも遊技者に有利な大当たり種別となる。

【０３３８】

なお、本実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、全ての大当たりで同一のラウンド数の大当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ることなく、選択された大当たり種別に応じて異なる数のラウンド遊技を実行可能に構成しても良い。また、本実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、全ての大当たりで大当たり遊技終了後に時短状態を設定するように構成し、大当たり種別に応じて時短回数（時短終了条件）を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、選択される大当たり種別に応じて大当たり遊技終了時に時短状態が設定される大当たり種別と、通常状態が設定される大当たり種別と、を設けても良い。

【０３３９】

次に、図２４（ｃ）を参照して、Ｖ大当たり種別選択テーブル２０２ｃ２の内容について説明をする。図２４（ｃ）は、Ｖ大当たり種別選択テーブル２０２ｃ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。このＶ大当たり種別選択テーブル２０２ｃ２は、球がＶ入賞口１６５に入賞（Ｖ入賞）したことを契機に実行される大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の遊技内容が規定されているデータテーブルである。具体的には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９９」の全範囲に「大当たりＣ」が規定されている。

【０３４０】

この「大当たりＣ」は、大当たり遊技としてラウンド数（ラウンド遊技が実行される回数）が１０ラウンドで、１０ラウンドの間、可変入賞装置６５０が開放動作される大当たり遊技が実行される大当たり種別である。そして、大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように規定されており、時短状態が継続する期間として「時短４回」、即ち、時短状態中に特別図柄の抽選で大当たり当選すること無く４回実行されるまで（４回目の特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）されるまで）の時短期間が規定されている。

【０３４１】

つまり、本実施形態では、特図抽選に基づいて実行される大当たり遊技（特図遊技で実行される大当たり遊技）よりも、Ｖ入賞に基づいて実行される大当たり遊技（特電遊技で実行される大当たり遊技）のほうが、ラウンド数の多い大当たり遊技が実行されるように構成している。つまり、大当たり遊技中に付与される特典量（賞球数）の面でも、通常状態よりも時短状態のほうが遊技者に有利な遊技状態となる。

【０３４２】

本実施形態では、特電作動口６４３に球が入賞したことに基づいて、第１当たり種別カウンタＣ２の値を取得するように構成し、役物当たり遊技中にＶ入賞したことに基づいて実行される大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）は、Ｖ入賞した役物当たり遊技の実行契機となった特電作動口６４３への球の入賞時に取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいてＶ大当たり種別選択テーブル２０２ｃ２を参照して選択された大当たり種別に基づいて実行されるように構成している。

【０３４３】

なお、本実施形態では、Ｖ大当たり種別選択テーブル２０２ｃ２に規定されている大当たり種別が１種類（大当たりＣ）のみであるため、何れの役物当たり遊技によってＶ入賞した場合であっても同一内容の大当たり遊技が実行されるものであるが、これに限ること無く、Ｖ大当たり種別選択テーブル２０２ｃ２に、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて複数の大当たり種別を規定しても良い。また、普電入賞装置６４０内に複数の特電作動口を設け、その複数の特電作動口のうち球が入賞した特電作動口に対応させて大当たり種別を設定するように構成しても良い。さらに、役物当たり遊技が実行されている間にＶ入賞口１６５に球が入賞したことに基づいて第１当たり種別カウンタＣ２の値を取得し、その取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて大当たり種別を選択するように構成しても良い。

【０３４４】

また、本実施形態では、大当たりに当選した時点、或いは、Ｖ入賞口１６５に球が入賞した時点において設定されている遊技状態に関わらず、大当たり遊技終了後の遊技状態を選択するように構成しているが、これに限ることなく、大当たりに当選した時点、或いは、Ｖ入賞口１６５に球が入賞した時点において設定されている遊技状態に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を可変させるように構成しても良く、この場合、例えば、時短状態の終了間際（時短状態における特別図柄の最終変動の停止直前）に、普図当たり遊技が実行され、時短状態が終了した後の通常状態が設定されている状態で実行される役物当たり遊技中にＶ入賞した場合、即ち、通常状態中に特電遊技でＶ入賞した場合にのみ、大当たり遊技の終了後に時短終了条件が成立し難い時短状態（例えば、時短回数が２０回の時短状態）が設定されるように構成しても良い。

【０３４５】

本実施形態では、大当たり種別の種類は３種類としたが、それに限らず、２種類以下でもよいし、４種類以上設けるように構成してもよい。また、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合と、特電遊技でＶ入賞した場合とで、同一の大当たり種別が設定され得るように構成しても良い。さらに、過去に選択された大当たり種別に関する情報（例えば、大当たり遊技内容や、遊技状態の移行内容）に基づいて、今回選択される大当たり種別の選択割合や種類を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、過去の遊技履歴（大当たり履歴）に対しても遊技者に興味を持たせることができる。また、この場合、過去の大当たり履歴に基づいて次回の大当たり時に設定され易い大当たり種別を遊技者に示唆可能な示唆演出を実行するように構成すると良い。これにより、遊技者に対して遊技を継続的に行わせ易くすることができる。

【０３４６】

変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様（変動時間）が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図５５参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図２５参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【０３４７】

ここで、図２５を参照して変動パターン選択テーブル２０２ｄの内容について説明をする。図２５（ａ）は変動パターン選択テーブル２０２ｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２５（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２ｄには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用テーブル２０２ｄ１と、時短状態を設定している状態で用いられる時短用テーブル２０２ｄ２と、が規定されている。詳細については後述するが、本実施形態では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じて選択される変動パターン（変動時間）を異ならせることができる。

【０３４８】

次に、変動パターン選択テーブル２０２ｄに規定されている各テーブルの詳細な内容について、図２５（ｂ）及び図２５（ｃ）を参照して説明をする。図２５（ｂ）は通常用テーブル２０２ｄ１に規定されている内容を模式図に示した模式図である。この通常用テーブル２０２ｄ１は、遊技状態として通常状態が設定されている場合に参照されるデータテーブルであって、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように規定している。

【０３４９】

具体的には、図２５（ｂ）に示した通り、特別図柄（特図）の抽選結果が「大当たり（当たり）」であって、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～５０」の範囲に変動時間が２０秒の当たりノーマルリーチ各種が対応付けて規定され、「５１～１９８」の範囲に変動時間が６０秒～１２０秒の当たりスーパーリーチが規定されている。図２５（ｂ）では、当たりスーパーリーチの変動パターンの説明を簡略化するために、変動種別カウンタＣＳ１の値が「５１～１９８」の範囲に「６０秒～１２０秒」と示しているが、実際には、予め定められた変動時間（例えば、変動時間６０秒、変動時間１００秒、変動時間１２０秒）が、対応する変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲にそれぞれ規定されているものである。つまり、特別図柄の抽選結果が「大当たり（当たり）」であって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「５１～１９８」の範囲である場合には、取得した値に対応する「６０秒～１２０秒」の何れかの変動時間が設定された変動パターンが設定されるものである

。
【０３５０】
また、抽選結果が「外れ」の場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の範囲に変動時間が８秒の短外れが対応付けて規定され、「１８０～１９４」の範囲に変動時間が２０秒の外れノーマルリーチ対応付けて規定され、「１９５～１９８」の範囲に変動時間が６０秒～１２０秒の外れスーパーリーチが対応付けて規定されている。なお、抽選結果が「外れ」であって、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９５～１９８」の範囲に示した内容は、上述した抽選結果が「大当たり（当たり）」の場合と同一の目的であり、その説明を簡素化したものである。
【０３５１】
つまり、本実施形態では、通常状態中において実行される特別図柄抽選の結果に関わらず、選択され得る変動時間の種類を同一にし、各変動時間が選択される割合のみを異ならせるように構成している。そして、特別図柄の抽選結果が大当たり（当たり）である場合のほうが、外れである場合よりも長い変動時間が選択される割合を高くするように構成している。よって、実行中の特別図柄変動が長くなればなるほど、大当たり当選の期待度を高めることができるため、長い変動時間の特別図柄変動が実行された場合において、その変動時間が経過するまでに遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。
【０３５２】
なお、本実施形態では、つまり、本実施形態では、通常状態で実行される特別図柄の抽選に対して設定される変動時間として、第１特別図柄の保留球数が少ないほど長い変動時間が設定されるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄の抽選が実行されない期間が頻繁に発生してしまう事態を抑制することができる。また、第１特別図柄の保留球数が上限に到達している場合には、短い変動時間が設定されるため、保留球数が上限に到達した状態で特図入球口６４に球が入球してしまう事態を抑制することができる。
【０３５３】
また、本実施形態では、通常状態中において実行される特別図柄抽選の結果に関わらず、選択され得る変動時間の種類が同一となるように構成することで、設定される変動時間の長さを把握することにより特別図柄の抽選結果が遊技者に事前にばれてしまうことを抑制することができるように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄の抽選結果が大当たり（当たり）の場合のみ選択される変動時間や、外れの場合のみ選択される変動時間を一部設定可能に構成しても良い。
【０３５４】
図２５（ｂ）に示した通り、本実施形態では、特別図柄の抽選結果（当否判定結果）と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、に基づいて変動パターンを選択するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり当選した場合において設定される大当たり種別に基づいて変動パターンを選択するように構成しても良い。
【０３５５】
次に、図２５（ｃ）を参照して変動パターン選択テーブル２０２ｄに設けられた時短用テーブル２０２ｄ２の内容について説明をする。図２５（ｃ）は時短用テーブル２０２ｄ２に規定された内容を模式的に示した模式図である。図２５（ｃ）に示した通り、時短用テーブル２０２ｄ２には、図柄種別、抽選結果、および変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲と、変動パターンとが対応付けて規定されている。
【０３５６】
具体的には、図２５（ｃ）に示した通り、当否判定結果（抽選結果）が「当たり（大当たり）」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に変動時間が５０秒の「当たりショート」が規定され、「１００～１９８」の範囲に変動時間が２００秒の「当たりロング」が規定されている。また、「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲、に変動時間が１０秒の「ショート外れＡ」が規定され、「１５０～１６９」の範囲に、変動時間が１５秒の「ショート外れＢ」が規定され

、「１７０～１８９」の範囲に、変動時間が２０秒の「ショート外れＣ」が規定され、「１９０～１９６」の範囲に、変動時間が３０秒の「ロング外れＡ」が規定され、「１９７，１９８」の値に、変動時間が５０秒の「ロング外れＢ」が規定されている。

【０３５７】

上述した通り、時短状態中は、通常状態中とは異なり、特別図柄の抽選結果が当たりである場合と、外れである場合とで、選択され得る変動時間の種類が異なるように構成しており、大当たりに当選した場合に選択され得る変動時間のほうが、外れの場合に選択され得る変動時間よりも長くなるように構成している。

【０３５８】

本実施形態では、上述した通り、時短状態が設定されている期間が遊技者に有利な遊技状態となり、その時短期間において、普通図柄の抽選を基点に特電遊技が実行される。また、時短状態の終了条件（時短終了条件）として、特別図柄の変動回数（抽選回数）に基づく終了条件（時短回数）が設定されている。

【０３５９】

よって、時短状態中に実行される特別図柄変動として、長い変動時間が選択されたほうが、遊技者に有利な遊技状態である時短状態が設定される期間を長くすることができる。そして、時短状態中に実行される特別図柄抽選、例えば、時短４回が設定されている場合には、時短状態が設定されてから実行される４回分の特別図柄抽選において、大当たり当選（１／１００）した場合に、その付加価値として長い変動時間の変動パターンが選択されるように構成している。このように構成することで、時短状態という限られた期間内に特別図柄の大当たりに当選した場合に、遊技者により有利な遊技を提供することができるため、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【０３６０】

また、特別図柄の抽選結果が外れである場合にも、「１０秒～５０秒」と選択される変動時間に最大で５倍の差を設けているため、より長い変動時間の外れ変動が選択されることを遊技者に期待させながら遊技を行うことができる。

【０３６１】

なお、本実施形態では、図１２（ａ）に示した通り、大当たり遊技の終了画面において、時短状態の期間（Ｖラッシュ期間）の長さを示すための残時短期間態様８０１が表示されるように構成しており、この残時短期間態様８０１は、時短終了条件が成立するまでの範囲内であって、既に獲得済の特別図柄保留に含まれる入賞情報に基づいて事前に判別された変動時間を合算した値を表示するように構成している。

【０３６２】

このように構成することで、残時短期間態様８０１として表示された秒数が、複数個の外れ変動の変動時間を合算した表示態様なのか、それとも１個の大当たり変動の変動時間に対応する表示態様なのか、を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。

【０３６３】

図２２に戻り説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～９９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本実施形態ではタイマ割込処理（図３９参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。

【０３６４】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数テーブル２０２ｂによって設定されており、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数テーブル２０２ｂによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第２図柄）の当たりと判定する。また、この第２当たり乱数テ

ーブル２０２ｂは、普通図柄の低確率時用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時用との２種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率が変更される。

【０３６５】

この第２当たり乱数テーブル２０２ｂに規定されている内容について、図２３（ｃ）を参照して説明をする。図２３（ｃ）は、第２当たり乱数テーブル２０２ｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２３（ｃ）に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０」の値に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～２９９」の範囲に普図当たりが規定されている。

【０３６６】

つまり、本実施形態では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／１０００）が低確率に設定されている。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態と、普通図柄の高確率状態である時短状態と、で同一の遊技方法（左打ち遊技）が実行される本実施形態において、通常状態中に普図当たりに当選し難くすることができるため、通常状態中に普図当たり遊技が実行され普電入賞装置６４０内に球が入賞する事態を発生し難くすることができる。一方、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（３００／１０００）が高確率に設定されている。これにより、時短状態中において普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。

【０３６７】

なお、本実施形態では上述した通り、通常状態中に実行される普図当たり遊技では、時短状態中に実行される普図当たり遊技に対して、球が普電入賞装置６４０に入賞し難くなるように構成し、さらに、通常状態中に普電入賞装置６４０に球が入賞したとしても、その入賞した球が特電作動口６４３に入球し難くなるように構成している。即ち、本実施形態では、通常状態中において普図当たりに当選し難くし、万が一、普図当たりに当選した場合であっても、その普図当たり遊技中に球が普電入賞装置６４０に入賞し難くし、さらに、球が普電入賞装置６４０に入賞したとしても、その入賞した球が特電作動口６４３に入賞し難くなるように構成している。

【０３６８】

このように、普通図柄の抽選が実行されてから特電作動口６４３へと球が入賞するまでの複数の過程（３つの過程）において、通常状態中は時短状態中よりも遊技を進行させ難くするように構成することで、通常状態中に実行された普通図柄の抽選を契機に特電作動口６４３に球が入賞し、役物当たり遊技が実行されることを確実に防止することができる。

【０３６９】

また、本実施形態では、上述した３つの過程において、通常状態中に普通図柄の抽選が実行されたことに基づく特電作動口６４３への球の入賞を規制するように構成するかわりに、通常状態中においても普通図柄の変動時間として短い変動時間（時短状態中と同一の３秒）が設定されるように構成している。つまり、短い期間で普通図柄の抽選が実行され易くなるように構成したとしても、上述した３つの過程における規制によって、球が特電作動口６４３に入賞することを規制しているため、通常状態中に実行された普通図柄の抽選を契機に特電作動口６４３に球が入賞し、役物当たり遊技が実行されることを確実に防止することができる。

【０３７０】

このように、通常状態中における普通図柄の変動時間を短く設定することで、遊技状態が切り替わるタイミング、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されるタイミングにおいて、通常状態（普通図柄の低確率状態）中に実行された長い変動時間の普通図柄

変動が遊技状態の移行タイミングを跨いで実行されてしまい、時短状態中の特別図柄変動が開始されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄の抽選を実行することができない事態が発生することを抑制することができる。よって、本実施形態のように、時短状態が期間管理されるパチンコ機１０において、限定された時短期間を有効に用いた遊技（特電遊技）を遊技者に提供することができる。

【０３７１】

なお、本実施形態では、上述した３つの過程（普通図柄の当たり確率、普図当たり遊技における普電入賞装置６４０への球の入賞率、普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３へと入賞する入賞率）において、通常状態中における特電作動口６４３への球の入賞を規制するように構成しているが、これに限ること無く、２つ以下の過程において規制するように構成しても良い。また、本実施形態では、普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３に入賞しない場合は、アウト口６４４に入球し、遊技者に特典（例えば、賞球）が付与されないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、アウト口６４４に球が入球した場合には、特電作動口６４３に球が入球した場合よりも多くの賞球が払い出されるように構成しても良い。

【０３７２】

このように構成することにより、通常状態中に特電作動口６４３へと球が入賞することを抑制しながらも、普電入賞装置６４０に入賞した場合に異なる特典（役物当たり遊技を実行する特典とは異なる特典）を遊技者に付与することができるため、遊技者に対して、意外性のある遊技を提供することができる。また、普通図柄の低確率状態が設定されている状態において、普図当たり当選した場合の付加価値を遊技者に提供することができる。

【０３７３】

第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～９９９）、タイマ割込処理（図３９参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図５５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【０３７４】

このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。

【０３７５】

普図変動種別カウンタＣＳ２は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。この普図変動種別カウンタＣＳ２の値は、後述するメイン処理（図５５参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、普図変動種別カウンタＣＳ２の値によって、普通図柄の変動時間が決定される。具体的には、取得した普図変動種別カウンタＣＳ２の値を用いて、普通図柄の変動時間が決定されるように構成している。

【０３７６】

図２１に戻り説明を続ける。ＲＯＭ２０２は、図２２に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図２３（ａ）を参照して、本実施形態のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図２３（ａ）は、本実施形態におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。

【０３７７】

図２３（ａ）に示した通り、本実施形態におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、第２当たり乱数テーブル２０２ｂ、大当たり種別選択テーブル２０２ｃ、変動パターン選択テーブル２０２ｄ、各種動作シナリオテーブル２０２ｅを少なくとも有している。なお、第１当たり乱数テーブル２０２ａ

、第２当たり乱数テーブル２０２ｂ、大当たり種別選択テーブル２０２ｃ、変動パターン選択テーブル２０２ｄについては、図２２に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。

【０３７８】

各種動作シナリオテーブル２０２ｅは、主制御装置１１０が動作制御を管理する各種可動部材の動作内容が予め時系列で規定されている動作シナリオを有するデータテーブルであって、主制御装置１１０の制御処理において、可動部材を動作制御する際に読み出されるものである。本実施形態では、可動部材を動作制御する際に、この各種動作シナリオテーブル２０２ｅのうち、今回の動作制御条件と合致する動作シナリオを読み出し、その読み出した動作シナリオをＲＡＭ２０３の記憶エリアに一時的に記憶する。そして、４ミリ秒間隔で実行されるメイン処理（図５５参照）において、記憶エリアに記憶された動作シナリオの内容を定期的に（４ミリ秒単位で）更新させ、更新後の値に対応するエリアに可動部材を可変動作させる動作シナリオがある場合には、その動作シナリオに基づく動作制御を実行するように構成している。また、各動作シナリオテーブルは、可動部材毎に設けられるのでは無く、可動部材を動作制御させる１つのイベント（大当たり遊技、普図当たり遊技、役物当たり遊技）単位で設定されるものである。よって、１つのイベント内で複数の可動部材を動作制御する必要があるイベント（例えば、普図当たり遊技）に対応する動作シナリオテーブルには、複数の可動部材に対して実行する動作制御内容が規定されている。

【０３７９】

ここで、図２６～図２８を参照して、各種動作シナリオテーブル２０２ｅの内容について説明をする。図２６（ａ）は、各種動作シナリオテーブル２０２ｅの内容を模式的に示した模式図である。図２６（ａ）に示した通り、各種動作シナリオテーブル２０２ｅには、大当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ１、役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ２、普図当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ３、第１可動弁シナリオテーブル２０２ｅ４を有している。

【０３８０】

まず、図２６（ｂ）を参照して、役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ２の内容について説明をする。図２６（ｂ）は、役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ２に規定されている各種内容を模式的に示した模式図である。役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ２は、役物当たり遊技中の動作内容が設定された役物当たりシナリオが規定されているデータテーブルであり、役物当たり遊技のオープニング期間（役物当たり遊技が開始されてからＶ入賞装置６５が開放するまで（Ｖ入賞口ソレノイド２０９ｂがオンに設定されるまで）の期間）、ラウンド期間（Ｖ入賞装置６５が開放される最大期間）、エンディング期間（Ｖ入賞装置６５の開放期間が終了し、貯留ソレノイド２０９ｃがオフに設定されてからの猶予期間）が規定されており、役物当たり遊技が開始される場合に設定され、周期的（主制御装置１１０のメイン処理が実行される毎に）値が１加算されるシナリオカウンタ（図示せず）の値に対応した動作制御が実行される。

【０３８１】

具体的には、役物当たり遊技が開始されると、シナリオカウンタの値が「１」にセットされる。シナリオカウンタ「１」には、対応する動作シナリオとして、貯留ソレノイド２０９ｃをオンに設定する動作シナリオが規定されているため、役物当たり遊技の開始と同時に貯留ソレノイド２０９ｃがオンに設定され、貯留弁６６ａの上面に形成される貯留部に球を貯留可能な状態へと貯留弁６６ａが可動される。そして、シナリオカウンタの値が４ミリ秒毎に加算されていき、シナリオカウンタ「２５」、即ち、役物当たり遊技が開始されてから０．１秒後にオープニング期間を終了させ、次いで、シナリオカウンタの値が「２６」となるタイミングでＶ入賞口ソレノイド２０９ｂをオンに設定し、Ｖ開閉扉６５ａ（Ｖアタッカー）を開放させる。つまり、本実施形態では、役物当たり遊技が開始されてからＶ入賞装置６５を開放状態とするまでの期間を用いて貯留弁６６ａを貯留状態へと可変させるように構成している。このように構成することで、Ｖ入賞装置６５が開放状態

となった直後に勢いよく球がＶ入賞装置６５へと入賞したとしても、Ｖ入賞装置６５が開放状態となるタイミングにおいて既に貯留弁６６ａを貯留状態へと可変されているため、球が貯留弁６６ａを通過してＶ入賞口１６５に入賞してしまうことを確実に防止することができる。

【０３８２】

次いで、シナリオカウンタの値が「３７５」のタイミング、即ち、役物当たり遊技が開始されてから１．６秒経過したタイミングに、Ｖ入賞口ソレノイド２０９ｂをオフに設定し、Ｖ開閉扉６５ａ（Ｖアタッカー）を閉鎖させるシナリオが規定されている。そして、Ｖ開閉扉６５ａ（Ｖアタッカー）の閉鎖制御を実行後、即ち、シナリオカウンタの値が「３７６」のタイミングで、役物当たり遊技のエンディング期間が設定され、貯留ソレノイド２０９ｃがオフに設定されるように規定している。そして、シナリオカウンタの値が「７５０」に到達するまで、役物当たり遊技の閉鎖状態（エンディング期間）が設定される。

【０３８３】

つまり、本実施形態のパチンコ機１０において実行される役物当たり遊技では、貯留弁６６ａを貯留状態へと移行させた後に、Ｖ入賞装置６５が開放するように構成している。そして、Ｖ入賞装置６５を閉鎖するタイミング（シナリオカウンタ「３７５」）よりも後に、貯留ソレノイド２０９ｃがオフに設定されるようにシナリオが規定されている。このように構成することで、役物当たり遊技の開始時、或いは終了時において、不測の事態が発生してしまい、意図しないタイミングで役物当たり遊技が実行されることを抑制することができる。

【０３８４】

次に、図２７（ａ）を参照して、第１可動弁動作シナリオ２０２ｅ４の内容について説明をする。図２７（ａ）は、第１可動弁シナリオ２０２ｅ４に規定されているシナリオの内容を示した模式図である。本実施形態の第１可動弁６６ｂは、パチンコ機１０に電源が投入されている間、予め定められた動作パターンで可動するように動作制御されるものであり、パチンコ機１０に電源が投入された場合に実行される主制御装置１１０の立ち上げ処理（図５４参照）にて第１可動弁６６ｂの動作が設定されるものである（図５４のＳ１７１５参照）。そして、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）にて４ミリ秒毎に実行される処理によってシナリオカウンタの値が更新（１加算）されるように構成されている。

【０３８５】

図２７（ａ）に示した通り、本実施形態における第１可動弁６６ｂは、Ｖ入賞口１６５へと球を入賞させることが可能なＶ入賞可能状態と、Ｖ入賞口１６５へと球を入賞させることが困難なＶ入賞困難状態との何れかの状態に位置するように構成している。第１可動弁動作シナリオ２０２ｅ４は、シナリオカウンタの値が「１」～「１５００」の範囲に対して、第１可動弁ソレノイド２０９ｄをオン（第１可動弁６６ｂを球がＶ入賞口１６５に入賞可能な状態）にする動作シナリオと、第１可動弁ソレノイド２０９ｄをオフ（第１可動弁６６ｂを球がＶ入賞口１６５に入賞困難な状態）にする動作シナリオと、が規定されている。

【０３８６】

具体的には、シナリオカウンタの値が「１」～「１２５０」の範囲、即ち、第１可動弁動作シナリオ２０２ｅ４が設定されてから５秒が経過するまでは、第１可動弁ソレノイド２０９ｄがオフ、シナリオカウンタの値が「１２５１」～「１５００」の範囲、即ち、第１可動弁動作シナリオ２０２ｅ４が設定されてから５秒～５．５秒の間は、第１可動弁ソレノイド２０９ｄがオンに設定されるように動作シナリオが規定されている。そして、シナリオカウンタの値が上限値「１５００」に到達した場合には、次のメイン処理（図５５参照）が実行される際に、シナリオカウンタの値を「１５００」から「１」へと切り替え、以降、パチンコ機１０の電源が断されるまで繰り返し第１可動弁動作シナリオ２０２ｅ４に基づく動作制御を実行するように構成している。

【０３８７】
つまり、本実施形態のパチンコ機１０では、Ｖ入賞口１６５への球の入賞を許容、禁止するための可変部材である第１可動弁６６ｂを、５．５秒間の間、０．５秒間だけＶ入賞口１６５に球を入賞させることが可能な状態へと切り替えるように可変動作するように構成している。これにより、第１可動弁６６ｂにランダムなタイミングで球が到達した場合において、その球が第１可動弁６６ｂを通過し、Ｖ入賞口１６５へと入賞する確率は、１／１１となるように構成している。よって、遊技者に対してどの役物当たり遊技でＶ入賞口１６５へと球が入賞するのかを分かり難くすることができ、全ての役物当たり遊技において意欲的に遊技を行わせることができる。
【０３８８】
さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、１回の役物当たり遊技中にＶ入賞装置６５へと複数個の球が入賞したとしても、第１可動弁６６ｂへと到達し得る球の数が１個となるように構成している。これにより、役物当たり遊技における大当たり確率（球がＶ入賞口１６５へと入賞する確率）が約１／１１となるため、遊技者に対して過剰に大当たり遊技が提供されてしまうことを抑制することができる。
【０３８９】
なお、本実施形態では、第１可動弁６６ｂの動作内容として、パチンコ機１０に電源が投入されている期間中、常時同一の動作内容が設定されるように構成しているが、これに限らず予め定められている動作パターンで有れば良く、例えば、第１可動弁ソレノイド２０９ｄのオフ期間（５．５秒）、オン期間（０．５）秒と規定される第１動作パターンと、オフ期間（３秒）、オン期間（０．２秒）、オフ期間（２秒）、オン期間（０．３秒）と規定される第２動作パターンと、を順に設定する動作シナリオを設定しても良い。
【０３９０】
また、本実施形態では、パチンコ機１０に電源が投入されてから同一の動作シナリオを繰り返し設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、パチンコ機１０に電源が投入されてからの経過時間を計測する計測手段を設け、その計測手段による計測結果に基づいて、異なる動作シナリオへと切り替えるように構成しても良い。この場合、計測手段の計測結果が特定の計測結果（例えば、電源投入から１時間以内や、電源投入から３時間～３時間１０分等）である場合のみ、通常の動作シナリオよりも、第１可動弁ソレノイド２０９ｄがオンに設定される期間の割合が、オフに設定される期間の割合に対して高くなるように構成すると良い。このように構成することで、特定の期間だけ時短遊技中に大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行され易くすることができ、その期間を目指して遊技者に遊技を行わせることが可能となり、遊技の稼働を向上させることができる。
【０３９１】
また、遊技状況に応じて動作シナリオの制御内容を異ならせても良く、例えば、特定の大当たり遊技が実行されるタイミング、終了するタイミング、にて第１可動弁動作シナリオ２０２ｅ４を初期状態（シナリオカウンタの値「１」）から開始させるように構成しても良いし、特別図柄抽選の結果が所定回数（例えば、本パチンコ機１０の大当たり確率の逆数である３００回）に渡って連続して外れであった場合に、通常の動作シナリオよりも、第１可動弁ソレノイド２０９ｄがオンに設定される期間の割合が、オフに設定される期間の割合に対して高くなる特殊動作シナリオを設定するように構成しても良い。そして、この特殊動作シナリオが一旦設定されると、その後、時短状態が設定され、その時短状態が終了するまでの期間継続して設定され続けるように構成すると良い。これにより、特殊動作シナリオが設定されることで遊技者に対して継続して遊技を行わせることができる。なお、この場合、遊技者に対して特殊動作シナリオが設定されたことを報知するための報知手段を設けると良い。このように構成することで、遊技者に対して特殊動作シナリオが設定されていることを分かり易く報知することができる。
【０３９２】
次に、図２７（ｂ）を参照して、普図当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ３の内容について説明をする。図２７（ｂ）は、普図当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ３に規定

されている内容を示した模式図である。この普図当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ３は、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技の動作パターンが格納されているデータテーブルであって、普図当たり遊技が開始される時点において設定されている遊技状態に対応した動作シナリオが設定されるものである。

【０３９３】

具体的には、普図当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ３には、通常状態中に実行される普図当たり遊技の動作シナリオが規定されている通常用普図当たりシナリオ２０２ｅ３１と、時短状態中に実行される普図当たり遊技の動作シナリオが規定されている時短用普図当たりシナリオ２０２ｅ３２と、が規定されている。

【０３９４】

ここで、図２７（ｃ）を参照して、通常用普図当たりシナリオ２０２ｅ３１の内容について説明をする。図２７（ｃ）は、通常用普図当たりシナリオ２０２ｅ３１に規定されているシナリオ内容を示した模式図である。この通常用普図当たりシナリオ２０２ｅ３１は、普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）において、当たり当選した普通図柄変動が停止した（確定した）時点における遊技状態が通常状態であると判別した場合（図４８のＳ１１１８：Ｎｏ）設定される動作シナリオである。

【０３９５】

通常用普図当たりシナリオ２０２ｅ３１は、シナリオカウンタの値が「１」～「１０５０」の範囲に対して、普電入賞装置６４０の電動役物６４０ａを動作制御する普電ソレノイドと、普電入賞装置６４０へと入賞した球の流下先を振り分ける第２可動弁６４２を動作制御する第２可動弁ソレノイド２０９ｅと、をそれぞれオン、オフに設定するための動作シナリオが規定されている。

【０３９６】

具体的には、シナリオカウンタの値が「１」～「１０２５」の範囲、即ち、通常用普図当たりシナリオ２０２ｅ３１が設定されてから（通常状態中の普図当たり遊技が実行されてから）４．１秒が経過するまでは、普電ソレノイドがオフ（電動役物６４０ａが閉鎖状態）、第２可動弁ソレノイド２０９ｅがオフ（球をアウト口６４４へと流下させる状態）が継続し、その後、シナリオカウンタの値が「１０２６」～「１０５０」の範囲、即ち、通常用普図当たりシナリオ２０２ｅ３１が実行されてから４．１秒から４．２秒の間の０．１秒間、普電ソレノイドがオン（電動役物６４０ａが開放状態）、第２可動弁ソレノイド２０９ｅがオン（球を特電作動口６４３へと流下させる状態）となるように動作シナリオが規定されている。

【０３９７】

つまり、通常状態で普図当たり遊技が実行された場合には、閉鎖状態（４．１秒）、開放状態（０．１秒）の普図当たり遊技が実行される。さらに、０．１秒間の開放状態中に球が普電入賞装置６４０へと入賞したとしても、その時点では第２可動弁６４３が入賞球をアウト口６４４へと流下させる位置（図４参照）へと可変しているため、球が特電作動口６４３へと入賞することを確実に防止することができる。

【０３９８】

次に、図２８を参照して、時短用普図当たりシナリオ２０２ｅ３２の内容について説明をする。図２８は、時短用普図当たりシナリオ２０２ｅ３２に規定されているシナリオ内容を示した模式図である。この時短用普図当たりシナリオ２０２ｅ３２は、普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）において、当たり当選した普通図柄変動が停止した（確定した）時点における遊技状態が通常状態であると判別した場合（図４８のＳ１１１８：Ｙｅｓ）設定される動作シナリオである。

【０３９９】

時短用普図当たりシナリオ２０２ｅ３２、シナリオカウンタの値が「１」～「１０２５」の範囲に対して、普電入賞装置６４０の電動役物６４０ａを動作制御する普電ソレノイドと、普電入賞装置６４０へと入賞した球の流下先を振り分ける第２可動弁６４２を動作制御する第２可動弁ソレノイド２０９ｅと、をそれぞれオン、オフに設定するための動作

シナリオが規定されている。
【０４００】
具体的には、シナリオカウンタの値が「１」～「２５」の範囲、即ち、通常用普図当たりシナリオ２０２ｅ３１が設定されてから（通常状態中の普図当たり遊技が実行されてから）０．１秒が経過するまでは、普電ソレノイドがオフ（電動役物６４０ａが閉鎖状態）、第２可動弁ソレノイド２０９ｅがオン（球を特電作動口６４３へと流下させる状態）に設定される状態を継続し、その後、シナリオカウンタの値が「２６」～「７７５」の範囲、即ち、時短用普図当たりシナリオ２０２ｅ３２が設定されてから０．１秒から３．１秒の間の３秒間、普電ソレノイドがオン（電動役物６４０ａが開放状態）に設定され、第２可動弁ソレノイド２０９ｅが継続してオンに設定され、シナリオカウンタの値が「７７６」～「１０２４」の範囲、即ち、時短用普図当たりシナリオ２０２ｅ３２が設定されてから３．１秒～４．１秒が経過するまでは、普電ソレノイドがオフ（電動役物６４０ａが閉鎖状態）、第２可動弁ソレノイド２０９ｅがオン（球を特電作動口６４３へと流下させる状態）に設定され、シナリオカウンタの値が「１０２５」、即ち、時短用普図当たりシナリオ２０２ｅ３２に規定される上限値となった場合に、第２可動弁ソレノイド２０９ｅがオフ（球をアウト口６４４へと流下させる状態）となるように動作シナリオが規定されている。
【０４０１】
つまり、時短状態で普図当たり遊技が実行された場合には、短時間の閉鎖状態（０．１秒）、を経て、即座に普図当たり遊技における電動役物６４０ａの開放動作が３秒間実行される。よって、通常状態における普図当たり遊技よりも、球を普電入賞装置６４０へと入賞させ易くすることができる。
【０４０２】
さらに、時短用普図当たりシナリオ２０２ｅ３２では、球が普電入賞装置６４０へと入賞可能な期間において、第２可動弁６４３を特電作動口６４３へと球を入賞させることが可能な位置（図５参照）を設定することができるため、普図当たり遊技中に特電作動口６４３へと球を入賞させ易くすることができる。
【０４０３】
加えて、上述した通常用普図当たりシナリオ２０２ｅ３１と、時短用普図当たりシナリオ２０２ｅ３２と、では、第２可動弁ソレノイド２０９ｄに対する動作シナリオが同一となるように規定しているため、動作シナリオに基づく動作制御内容を統一化することができ、可変部材を制御する処理を簡略化することができる。
【０４０４】
なお、詳細な説明は省略するが、この普図当たり遊技には、時間経過に基づいて成立する時間終了条件（普図当たりシナリオが上限値まで更新される成立する条件）と、普電入賞装置６４０への球の入賞数が上限値（例えば、５個）に到達した場合に成立する入賞終了条件と、が設定されている。通常の遊技を行っている場合は、時間終了条件が先に成立するように入賞終了条件が設定されている。これにより、例えば、普図当たり遊技において、普電入賞装置６４０内へと不正に球を大量に入賞させる行為を抑制することができる。
【０４０５】
図２１に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図２２に図示した各種カウンタのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。
【０４０６】
なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。
【０４０７】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図５５参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図５４参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図５３参照）が即座に実行される。

【０４０８】

また、ＲＡＭ２０３は、図２９に示すように、特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂ、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、入賞個数カウンタ２０３ｅ、動作カウンタ群２０３ｆ、遊技状態格納エリア２０３ｇ、時短カウンタ２０３ｈ、大当たりフラグ２０３ｉ、時短終了フラグ２０３ｊ、役物当たりフラグ２０３ｋ、特図仮停止フラグ２０３ｍ、特図変動時間カウンタ２０３ｎ、Ｖフラグ２０３ｐ、その他メモリエリア２０３ｚを有している。

【０４０９】

特別図柄保留球格納エリア２０３ａは、上限個数（本実施形態では、４個）まで、特図入球口６４に球が入球（始動入賞）したことに基づいて取得された各種カウンタ値を記憶するための記憶エリアである。

【０４１０】

特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、特別図柄を変動表示開始するための各種カウンタ値が格納される記憶エリアであり、特別図柄が変動停止した場合に、特別図柄保留球格納エリア２０３ａに各種カウンタ値が記憶されている場合に、その各種カウンタ値がシフトして記憶される記憶エリアである。

【０４１１】

特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ（図２２参照）より取得した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の値がそれぞれ記憶される。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図３９参照）の中で、球が特図入球口６４へ球が入球（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ２，ＣＳ１の値を取得し、特別図柄保留球格納エリア２０３ａにそれぞれ格納する。

【０４１２】

ＭＰＵ２０１は、特別図柄変動（抽選）の実行開始タイミングであることを検出すると、大当たり抽選や、第１図柄表示装置３７または第３図柄表示装置８１の表示の設定等の処理を実行するために、上述した特別図柄保留球格納エリア２０３ａに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ２，ＣＳ１の各値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この特別図柄保留球実行エリアへシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【０４１３】

普通図柄保留球格納エリア２０３ｂはスルーゲート６７への球の通過（始動入賞）検出に伴ってカウンタ用バッファ（図２２参照）より取得した第２当たり乱数カウンタＣ４、普図変動種別カウンタＣＳ２の各値が記憶される記憶エリアである。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図３９参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから第２当たり乱数カウンタＣ４の値、普図変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納する。普通図柄保留球格納エリア２０３ｂは、一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ４，ＣＳ２の値）が、最大１回分まで記憶（保留）できるように、１つの保留エリ

アを有している。普通図柄保留球格納エリア２０３ｂには、スルーゲート６７へ通過（始動入賞）した順に保留球のデータが、データが空いている保留エリアの内、消化される順序の早い保留エリアから順に記憶される。

【０４１４】

また、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞に基づいて、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、各カウンタ値が格納され、普通図柄の当たり抽選や、第１図柄表示装置３７または第３図柄表示装置８１の表示（変動パターン）の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ４，ＣＳ２の値）を記憶するためのメモリである。

【０４１５】

なお、ＭＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、当たり抽選や、第２図柄表示装置８３の表示の設定等の処理を実行するために、上述した普通図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（第２当たり乱数カウンタＣ４の値、普図変動種別カウンタＣＳ２の値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この普通図柄保留球実行エリア（図示せず）へシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【０４１６】

第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図３９参照）の中で検出される特図入球口６４への入賞に基づいて、第１図柄表示装置３７で行われる変動表示演出（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５４のＳ１７０１参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、それぞれ最大値４まで１加算される。一方、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃは、変動表示演出が実行される毎に１減算される。

【０４１７】

また、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（即ち、保留球数）は、特特図入球口６４に球が入球（始動入賞）したことに基づいて、特別図柄保留球格納エリア２０３ａにカウンタ値が格納された場合に、主制御装置１１０から出力される特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【０４１８】

ＭＰＵ２０１は、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）にカウンタ用バッファから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ２，ＣＳ１の各値がそれぞれ記憶された場合には、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されたデータを、特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５参照）において参照し、その参照データに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。第１図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示が行われる。

【０４１９】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、特図変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示演出が行われる。

【０４２０】

普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図３９参照）の中で検出されるスルーゲート６７を球が通過（以下「始動入賞」と称

す）したことに基づいて、第２図柄表示装置８３で行われる変動表示の保留球数（待機回数）を最大１回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、スルーゲート６７を球が通過したことに基づいて記憶される保留球数の合計を記憶するカウンタである。電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５４のＳ１７０１参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値まで１加算される（図４９のＳ１２０４参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、普通図柄の変動表示が実行される毎に１減算される（図４８のＳ１１０５参照）。

【０４２１】

入賞個数カウンタ２０３ｅは、役物当たり遊技におけるラウンド遊技中にＶ入賞装置６５に入賞した球の数や可変入賞装置６５０の特定入賞口６５０ａに入賞した球の数をカウントするためのカウンタである。具体的には、Ｖ入賞装置６５に設けられた検出口（図示せず）を球が通過したと検出されることに基づいて、１ずつ加算されて更新される。一方、１つのラウンドが終了した場合に、Ｖ入賞装置６５に入賞した個数（入賞個数カウンタ２０３ｅの値）と排出された個数（各入賞口に設けられた球の通過数を検知可能な検知手段の検知結果を累積した個数）とが一致しているか判別された後に、初期値である「０」にリセットされる。なお、この入賞個数カウンタ２０３ｅの値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。

【０４２２】

動作カウンタ群２０３ｋは、設定された各種動作シナリオの進行状況を計測（更新）するためのカウンタであって、各種動作シナリオテーブル２０２ｅに格納されているシナリオのそれぞれに対応させたシナリオカウンタから構成されており、各種動作シナリオテーブル２０２ｅの何れかの動作シナリオが設定された場合に、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）における４ミリ秒毎に実行される処理として、カウンタ値の更新処理が実行される。

【０４２３】

本実施形態では、各種動作シナリオテーブル２０２ｅに格納されているシナリオが重複して実行される場合がある。例えば、普図当たり遊技に関するシナリオと、役物当たり遊技に関するシナリオは同時に実行可能に構成している。よって、シナリオカウンタを各種動作シナリオテーブル２０２ｅに格納されているシナリオに対応させて設けているが、これに限ること無く、同時に実行し得るシナリオの上限数分のシナリオカウンタを設けて場良い。この場合、シナリオカウンタに種別を設け、新たな動作シナリオを設定する場合に、未使用のシナリオカウンタ種別を判別し、その判別結果に基づいてシナリオカウンタを設定し、設定したシナリオカウンタに対して、どの動作シナリオで用いるかを示すための使用情報を設定し、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の記憶手段に設定した使用情報を設定するように構成すれば良い。さらに、使用情報が設定される記憶手段に対して、他のＲＡＭ２０３の各種構成と同様に、パチンコ機１０の電源が断された状態でも記憶された情報を保持可能なバックアップ機能を持たせると良い。このように構成することで、動作シナリオに基づく動作制御中に停電等によりパチンコ機１０の電源が断された場合であっても、電源復旧後の動作制御を、停電前の状態から継続させることが可能となる。

【０４２４】

遊技状態格納エリア２０３ｇは、現在設定されている遊技状態を一時的に格納するための記憶領域であって、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（時短カウンタ２０３ｈの設定状況）に対応した遊技状態が記憶される。具体的には、時短カウンタ２０３ｈの値が０である場合に通常状態が記憶され、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい値である場合に時短状態が記憶される。

【０４２５】

さらに、大当たり遊技や、役物当たり遊技が実行されている状態では、各当たり遊技が実行されている状態であることを示す当たり遊技状態（大当たり状態、役物当たり遊技状態）と、実行されている大当たり遊技に対応する大当たり種別を示す種別情報も記憶され

るように構成されている。加えて、普図当たり遊技の実行中であることを示す普図当たり遊技中情報も記憶されるように構成されている。

【０４２６】

そして、遊技状態格納エリア２０３ｇに格納（記憶）された情報に基づいて、状態コマンドが設定され、その状態コマンドが音声ランプ制御装置１１３へと出力される。音声ランプ制御装置１１３では出力された状態コマンドを受信し、従状態設定エリア２２３ｇに一時的に記憶する。

【０４２７】

この遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶された情報は、パチンコ機１０の電源が断された場合であっても、その情報を保持可能に構成されており、パチンコ機１０の電源を入れた際に実行される立ち上げ処理（図５４参照）において、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する状態コマンドを設定するように構成している。

【０４２８】

これにより、停電等によりパチンコ機１０の電源が断された場合であっても、現在の遊技状態を音声ランプ制御装置１１３側が判別可能にすることができる。

【０４２９】

時短カウンタ２０３ｊは、普通図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この時短カウンタ２０３ｊには、大当たり遊技終了後に、その当選した大当たり種別に対応した値が設定される（図５６のＳ１９１４，１９１５）。そして、大当たり遊技に当選した場合に０にクリアされる。これにより、大当たり遊技中は普通図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。

【０４３０】

なお、本実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定されると、時短カウンタ２０３ｊの値がセットされ、特別図柄抽選（変動）に基づいて、時短カウンタ２０３ｊの値が減算され、時短カウンタ２０３ｊの値が０となった場合に、時短状態が終了し、通常状態へと移行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次回の大当たり遊技が実行されるまでは、普通図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。この場合、時短カウンタ２０３ｊの値として、「１００００」を設定するように構成すれば良い。

【０４３１】

また、本実施形態では、時短状態を終了させるための条件、時短カウンタ２０３ｊの値を減算させるための条件として、特別図柄抽選（変動）の回数に基づいて時短カウンタ２０３ｊの値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置１１０の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、時短カウンタ２０３ｊの値を減算するように構成してもよい。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、時短カウンタ２０３ｊの値を減算させるように構成しても良いし、特電作動口６４３へと球が入賞した場合に、時短カウンタ２０３ｊの値を減算させるように構成しても良い。

【０４３２】

加えて、本実施形態では、時短カウンタ２０３ｊの値を１ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、時短カウンタ２０３ｊの値を複数まとめて（例えば、２）減算するように構成しても良いし、現状の時短カウンタ２０３ｊの値に関わらず、時短カウンタ２０３ｊの値が「０」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、時短状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【０４３３】

さらに、時短状態が設定される条件の成立内容（大当たり種別）に応じて、時短状態を

終了させる条件を異ならせても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４３４】

大当たりフラグ２０３ｉは、特図入球口６４に球が入球したことに基づいて、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、変動開始時に大当たりであると判定された場合に、オンに設定されるフラグである。また、大当たり遊技が終了するとオフに設定される。

【０４３５】

時短終了フラグ２０３ｈは、時短の終了条件が成立している状態であることを示すためのフラグであって、時短の終了条件が成立している場合にオンに設定されるものである。この時短終了フラグ２０３ｈは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５参照）において、時短カウンタ２０３ｈの値が１である、即ち、今回の特図変動が時短状態の最終変動であると判別した場合にオンに設定される（図４１のＳ３１１参照）。そして、特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２０８参照）において参照され（図４５のＳ８０２参照）、オンであると判別した場合に、時短カウンタ２０３ｊの値を「０」にリセットし、時短状態を終了させるための処理を実行し（図４５のＳ８０３参照）、オフに設定される（図４５のＳ８０４参照）。

【０４３６】

また、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されている状態で実行される特別図柄変動中（時短状態の最終変動中）において、Ｖ入賞口１６５に球が入賞しＶ大当たり遊技が実行された場合にも、オフに設定される（図５２のＳ１５０８参照）。

【０４３７】

つまり、本実施形態では、特別図柄の変動開始タイミングにて時短カウンタ２０３ｈの減算処理を実行し、特別図柄の変動停止タイミングにて時短終了を決定するための終了処理を実行するように構成している。そして、特別図柄の変動中に役物当たり遊技によって特別図柄変動が中断され、その役物当たり遊技を契機に大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行された場合には、時短終了フラグ２０３ｈがオフに設定されるように構成している。

【０４３８】

よって、例えば、時短終了フラグ２０３ｈがオンに設定されている状態でＶ大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技終了後に中断されていた特別図柄変動を再開したとしても、その再開された特別図柄変動の変動停止タイミングにて時短状態が終了してしまうことを抑制することができる。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の変動開始時にて時短カウンタ２０３ｈの減算処理を実行しているため、特別図柄変動の再開時に時短終了フラグ２０３ｈの減算処理が実行されることが無い。よって、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される場合には、再開後の特別図柄変動が終了した次の特別図柄変動が開始された時点から時短カウンタ２０３ｊの値を減算する処理が実行される。

【０４３９】

このように構成することで、遊技者に対して設定された時短状態でより長く遊技を行わせることが可能となり、遊技者の遊技意欲を高めることができる。なお、本実施形態では、時短状態の最終変動のみ時短状態を更新させる処理を特別図柄の変動停止時としているが、これに限ること無く、例えば、時短カウンタ２０３ｊの値が所定値（例えば、２）である場合も時短状態を更新させる処理を特別図柄の変動停止時としても良い。

【０４４０】

役物当たりフラグ２０３ｋは、役物当たり遊技が実行されることを示すためのフラグであって、役物当たり遊技が実行される場合にオンに設定されるものである。この役物当たりフラグ２０３ｋは、普図当たり遊技中において普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３へと入賞し、且つその時点で、役物当たり遊技が実行されていない場合にオンに設定される（図５０のＳ１３０７参照）。そして、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種処理において、役物当たり遊技中であるかを判別する際に参照され

、役物当たり遊技が終了する場合にオフに設定される。なお、本実施形態では、役物当たりフラグ２０３ｋがオンに設定されている場合は、特別図柄変動が中断されるように構成している。

【０４４１】

特図仮停止フラグ２０３ｍは、特図の変動時間の更新（減算）を停止する期間を示すフラグであって、オンに設定されている場合に変動時間の更新（減算）を停止し、オンに設定された状態からオフに設定された場合に、停止されていた変動時間の更新（減算）が再開されるものである。

【０４４２】

この特図仮停止フラグ２０３ｍは、特別図柄変動が仮停止（中断）されていることを示すためのものであって、特別図柄変動が仮停止（中断）されている場合に、オンに設定されものである。なお、本実施形態では、特電作動口６４３に球を入賞させた場合に役物当たり遊技を実行可能に構成し、その役物当たり遊技が実行されると、実行中の特別図柄の変動が停止されるように構成している。

【０４４３】

特図変動時間カウンタ２０３ｎは、特別図柄の変動時間を計測するためのカウンタであって、特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ６のＳ３０７参照）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値がセットされる（図４３のＳＳ５０９参照）。そして、特別図柄変動実行中処理（図４４のＳ２０６参照）が実行される毎に値が更新（減算）される。特別図柄変動処理（図４０のＳ１０４参照）にて値が０であるかが判別される（図４０のＳ２０４参照）。ここで、特図変動時間カウンタ２０３ａの値が０であると判別されると（図４０のＳ２０４：Ｎｏ）、変動中の特別図柄を停止させるための特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２８７参照）が実行される。

【０４４４】

さらに、この特図変動時間カウンタ２０３ｎは、役物当たり遊技や大当たり遊技が実行された場合に、その値を減算するための処理が中断されるように構成されている。よって、役物当たり遊技中、或いは、大当たり遊技中に特図変動時間カウンタ２０３ｎの値が減算されることがない。

【０４４５】

Ｖフラグ２０３ｐは、役物当たり遊技中に球がＶ入賞口へと入賞したことを示すためのフラグであって、役物当たり遊技中に球がＶ入賞口へと入賞した場合にオンに設定されるものである。このＶフラグ２０３ｐの設定状況は、役物当たり制御処理（図５８のＳ１８０５参照）において参照され（図５８のＳ２００８参照）、オンに設定されている場合は大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の開始が設定される（図５８のＳ２０１０参照）。その後、オフに設定される（図５８のＳ２０１１参照）。

【０４４６】

その他メモリエリア２０３ｚは、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグ等が設定（記憶）される。

【０４４７】

図９に戻って説明を続ける。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、第１図柄表示装置３７、第２図柄表示装置８３、第２図柄保留ランプ、特定入賞口６５０ａの開閉板６５０ｂの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための特定入賞口ソレノイド２０９ａや、Ｖ入賞装置６５の開閉扉６５ａを開閉駆動するためのＶ入賞口ソレノイド２０９ｂや、Ｖ入賞装置６５内に設けられた貯留弁６６ａを駆動させるための貯留ソレノイド２０９ｃや、第１可動弁６６ｂを駆動させるための第１可動弁ソレノイド２０９ｄや、普電入賞装置６４０内の第２可動弁６４３を駆動させるための第２可動弁ソレノイド２０９ｅや、電動役物６４０ａを駆動するためのソレノイド（その他ソレノイド２０９ｚ）などからなるソレノイド２０９が接続され、ＭＰＵ２０１は、入出力ポート２０５を介してこれらに

対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【０４４８】

また、入出力ポート２０５には、図示しないスイッチ群やセンサ群（例えば、Ｖ入賞装置６５内の貯留弁６６ａに形成される貯留部に貯留されている球を検知する貯留センサ６５ｓ等）などからなる各種スイッチ２０８や、電源装置１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路２５３が接続され、ＭＰＵ２０１は各種スイッチ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。

【０４４９】

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

【０４５０】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図５３参照）が即座に実行される。

【０４５１】

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

【０４５２】

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

【０４５３】

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

【０４５４】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成さ

れるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。

【０４５５】

音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御し、また、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。

【０４５６】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。

【０４５７】

音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図３０（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２２２ａと、動作シナリオテーブル２２２ｂと、が少なくとも記憶されている。

【０４５８】

変動パターン選択テーブル２２２ａは、図示しない変動パターン選択用のカウンタ値に各変動パターンの種別（ど外れ、リーチ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【０４５９】

なお、本実施形態では、遊技状態が通常状態である場合には、実行される特別図柄変動に対応させて第３図柄表示装置８１にて第３図柄が変動表示される変動演出が実行される。この変動演出では、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンが決定されるため、遊技者は、第３図柄表示装置８１にて実行される変動演出を視認することで今回の特別図柄変動が大当たり当選しているか否かを予測しながら遊技（特図遊技）を行うことができる。

【０４６０】

一方、時短状態が設定されている場合は、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出が第３図柄表示装置８１にて実行されず、普通図柄の抽選を契機にＶ当たり遊技を目指す特電遊技の遊技内容を案内するための演出（Ｖラッシュ演出）が実行されるように構成している。よって、変動パターン選択テーブル２２２ａには、遊技状態が通常状態である場合に参照される変動パターンとして様々な変動パターンが規定されており、時短状態である場合に参照される変動パターンが規定されていない。なお、時短状態中において第３図柄表示装置８１の表示面にて特別図柄変動に対応させて第３図柄を小さく表示する場合には、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別（変動時間）に対応させた変動表示態様のみを規定するように構成すれば良い。

【０４６１】

動作シナリオテーブル２２２ｂは、主制御装置１１０側で実行されている各種装置に対する動作制御の状況を音声ランプ制御装置１１３側で把握するためのデータテーブルであって、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２が有する各種動作シナリオテーブル２０２ｅと同一のデータテーブルから形成されるものである。この動作シナリオテーブル２２２ｂは、主制御装置１１０側から動作制御の開始を示すコマンド（例えば、当たり遊技の開始を示すコマンド）を受信した場合に、受信したコマンドに対応する動作シナリオを設定する際に参照される。ここで設定された動作シナリオは、主制御装置１１０側の更新動作と同期するように更新制御される。

【０４６２】

このように構成することで、動作制御の開始を示すコマンドのみを主制御装置１１０側から出力するだけで、音声ランプ制御装置１１３側で各種装置の動作状況や今後の動作展開を容易に把握することが可能となる。なお、本実施形態では、主制御装置１１０側の処理負荷を軽減させることを目的として、音声ランプ制御装置１１３側に動作シナリオテーブル２２２ｂを設けているが、これに限ること無く、主制御装置１１０の各種動作シナリオテーブル２０２ｅが有する各種動作シナリオの進捗状況をコマンド設定し、音声ランプ制御装置１１３側へと出力するように構成しても良い。

【０４６３】

次に、図３０（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図３０（ｂ）に示すように、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、コマンド記憶領域２２３ａ、入賞情報格納エリア２２３ｂ、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、特図変動開始フラグ２２３ｄ、停止種別選択フラグ２２３ｅ、演出カウンタ２２３ｆ、従状態設定エリア２２３ｇ、先読みカウンタ２２３ｈ、時短期間カウンタ２２３ｉ、未報知期間格納エリア２２３ｊ、未報知保留数格納エリア２２３ｋ、中断フラグ２２３ｍ、特殊当たりフラグ２２３ｎ、延長フラグ２２３ｐ、Ｖラッシュフラグ２２３ｑ、変動時間カウンタ２２３ｒ、報知済保留数格納エリア２２３ｓ、その他メモリエリア２２３ｚが少なくとも設けられている。

【０４６４】

コマンド記憶領域２２３ａは、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ出力された各種コマンドがそのコマンドに対する処理が実行されるまで一時的に記憶され領域である。詳細には、リングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ処理装置１１３のコマンド判定処理（図６１参照）が実行されると、コマンド記憶領域２２３ａに記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【０４６５】

入賞情報格納エリア２２３ｂは、１つの実行エリアと、４つのエリア（第１エリア～第４エリア）とを特別図柄に対して有しており、これらの各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア２２３ａに格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別できる。

【０４６６】

特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃと同様に、第１図柄表示装置３７（および第３図柄表示装置８１）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置１１０において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。即ち、特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置１１０より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。

【０４６７】

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

数カウンタ２２３ｃにて、その保留球数を管理するようになっている。
【０４６８】
具体的には、主制御装置１１０では、特図入球口６４への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置１１０において特別図柄における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３へ送信する。
【０４６９】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値を取得して、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃと同期させながら、その値を更新することができる。
【０４７０】
特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値は、保留球数図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納すると共に、格納後の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。
【０４７１】
表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値分の保留球数を第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓ１（図１１（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。
【０４７２】
特図変動開始フラグ２２３ｄは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特別図柄の変動パターンを通知する特図変動パターンコマンドを受信した場合にオンに設定される。一方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる。
【０４７３】
特図停止種別選択フラグ２２３ｅは、主制御装置１１０から出力される特別図柄の変動停止種別を通知する停止種別コマンドを受信した場合にオンに設定される。一方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる。
【０４７４】
演出カウンタ２２３ｆは、変動パターンの選択や、各種演出の選択等に使用されるカウンタであって、０から９８の範囲で繰り返し更新される。なお、メイン処理が実行される毎に１ずつ加算されて更新される。
【０４７５】
従状態設定エリア２２３ｇは、主制御装置１１０から出力される状態コマンドに対応したデータが設定される。従状態設定エリア２２３ｇに設定されるデータにより、現在の遊技状態を音声ランプ制御装置１１３でも判別することができる。なお、状態設定コマンドは、電源投入時にも主制御装置１１０より出力されて、バックアップされた遊技状態が音声ランプ制御装置１１３により判別可能に構成されている。
【０４７６】
先読みカウンタ２２３ｈは、時短状態として設定される時短回数のうち、変動時間が先

読みされている特図保留数を計測するためのカウンタであって、時短状態が設定される場合に設定される時短回数に対応する値がセットされ、変動時間の先読みを実行した特図保留数に応じて減算されるものである。そして、後述する時短期間カウンタ２２３ｉの値が０となった場合において参照され、先読みカウンタ２２３ｈの値が０では無い場合は、時短状態中にも関わらず、特別図柄変動が実行されている状態となり、専用の演出（図１９（ａ）参照）を表示するための処理が実行される。

【０４７７】

時短期間カウンタ２２３ｉは、時短状態が終了するまでの特別図柄変動の時間（特図変動時間）を示すカウンタであって、時短状態の終了条件が成立する特別図柄変動が終了するまでの複数個の特図変動時間を累積した値が設定されるものである。この時短期間カウンタ２２３ｉの値は、音声ランプ制御処理１１３のメイン処理（図６０参照）にて１ミリ秒毎に実行される演出更新処理（図７２のＳ４１１１）において、参照、減算される（図７２のＳ５３０３，Ｓ５３０４参照）。

【０４７８】

時短期間カウンタ２２３ｉの示す値は、時短状態中に実行されるＶラッシュ演出にてＶラッシュの残期間を示すためタイマ８１２の表示態様を設定する際に用いられる（図１２（ｃ）参照））。本実施形態では、図２に示した通り、通常状態中、大当たり遊技中、時短状態中と同一の遊技方法（左打ち遊技）で遊技が行われるように構成しており、大当たり遊技終了後に設定される時短状態が開始されるタイミングでは特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値が上限（４）に到達し易くなるように構成している。

【０４７９】

よって、時短回数４回が設定される大当たり遊技のエンディング画面（図１２（ａ）参照）では、その時点で獲得している特別図柄保留情報（入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている特別図柄の入賞情報）に基づいて、時短状態が終了するまでの変動時間（特図変動４回分の変動時間の累計値）が表示される。

【０４８０】

なお、時短回数が特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの上限値（４）よりも多い値であったり、時短回数４回が設定された場合であっても、大当たり遊技終了時の特別図柄保留数（特図保留数）が４個に到達していない場合は、その時点で獲得されている特別図柄保留情報に応じて時短期間カウンタ２２３ｉの値を設定すると共に、先読みカウンタ２２３ｈの値から、時短期間カウンタ２２３ｉに加算された特別図柄保留の数が減算される。そして、新たな特別図柄保留情報を獲得した場合に、獲得した特別図柄保留情報に基づいて特別図柄変動時間が時短期間カウンタ２２３ｉに加算され、先読みカウンタ２２３ｈの値が減算される。

【０４８１】

未報知期間格納エリア２２３ｊは、時短期間カウンタ２２３ｉに変動時間を加算可能な状態、即ち、先読みカウンタ２２３ｈの値が１以上である場合において、入賞コマンドを受信したにも関わらず、その入賞コマンドに含まれる特別図柄保留情報に応じた特図変動時間の値を時短期間カウンタ２２３ｉに加算できない場合（例えば、大当たり遊技中、役物当たり遊技中）において、受信した入賞コマンドに含まれる特別図柄保留情報に応じた特図変動時間を一時的に格納するエリアである。

【０４８２】

この未報知期間格納エリア２２３ｊに格納された値（特図変動時間）は、時短期間を加算可能な状態となった場合に読み出され、時短期間カウンタ２２３ｉに加算する際に参照される。このように構成することで、時短期間を加算可能な状態か否かに関わらず、入賞コマンドを受信した際に、その入賞コマンドに含まれる特図変動時間を読み出す処理を実行するだけで良く、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減することができる。

【０４８３】

未報知保留数格納エリア２２３ｋは、上述した未報知期間格納エリア２２３ｊに特図変動時間が格納された入賞コマンドの数、即ち、特別図柄保留球の数を一時的に格納するた

めの記憶エリアであって、時短期間を加算可能な状態となった場合に読み出され、読み出した値に対応させて先読みカウンタ２２３ｈの値が減算される。

【０４８４】

中断フラグ２２３ｍは、時短期間カウンタ２２３ｈの値が減算されない状態であることを示すためのフラグであって、時短期間カウンタ２２３ｈの値が減算されない状態、即ち、役物当たり遊技、大当たり遊技が実行される場合にオンに設定されるものである。

【０４８５】

特殊当たりフラグ２２３ｎは、保留記憶されている特別図柄内に特殊当たり（「大当たりＢ」）を示す入賞情報が含まれている場合にオンに設定されるフラグである。この特殊当たりフラグ２２３ｎは、大当たり終了処理（図６９のＳ４９１４参照）において、保留記憶内に特殊当たりを示す入賞情報が含まれていると判別した場合にオンに設定される（図６９のＳ５０１３参照）。

【０４８６】

本実施形態では、大当たり遊技終了時点で獲得している特図保留内に特殊当たりが存在する場合には、その特殊当たりに対応する特別図柄変動が終了するまでの期間のみがＶラッシュ中の時短期間として表示されるように構成し、さらに、特図保留内に特殊当たりが存在していることを遊技者に報知するための演出（天国モード）が実行されるように構成している（図１７（ａ）参照）。

【０４８７】

このように構成することで、遊技者に対して、所定期間経過後（第３図柄表示装置８１の表示面に表示される時短期間の経過後）に、大当たり遊技（特図抽選で当選した大当たり遊技）が実行されることを事前に報知することができるため、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。さらに、本実施形態では、天国モードが設定された場合には、特殊当たりに対応する特別図柄変動の変動時間が終了するまでの期間が時短期間として報知されるように構成しているため、大当たり遊技（特殊当たり）時点における時短期間の残期間を０秒にすることができる。よって、何秒後に大当たり遊技が実行されるのかを遊技者に分かり易く報知することができるため、天国モードの時短期間中（特殊当たりの大当たり遊技が実行されるまでの期間中）に、Ｖ大当たり遊技を何回実行させることができるかを楽しませながら遊技を行わせることができる。

【０４８８】

さらに、天国モードが設定された場合には、特殊当たりに対応する特別図柄変動の変動時間が終了するまでの期間が時短期間として報知されるように構成しているため、特殊当たりに対応する特図保留よりも後に獲得した特図保留に対応する特図変動時間を遊技者が事前に判別できないようにすることができる。これにより、例えば、時短期間が残り１０秒の段階で特殊当たりに対応した大当たり遊技が実行された場合に、次に実行される特別図柄変動の変動時間が１０秒であることが事前に遊技者に把握されてしまい、遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【０４８９】

延長フラグ２２３ｐは、時短状態の終了条件が成立したタイミングで普図当たり遊技が実行されていることを示すためのフラグであって、時短状態の終了条件が成立したタイミングで普図当たり遊技が実行されている場合に、オンに設定される。本実施形態では、普図当たり遊技の動作シナリオとして、通常状態中の普図当たり遊技に対応する通常用普図当たりシナリオ２０２ｅ３１と、時短状態中の普図当たり遊技に対応する時短用普図当たりシナリオ２０２ｅ３２と、を有しており、普図当たり遊技の実行タイミングにおいて設定されている遊技状態に基づいて普図当たり遊技の遊技内容を可変設定するように構成している。

【０４９０】

よって、例えば、時短状態の終了間際に普図当たり遊技が実行された場合には、遊技状態が通常状態へと移行した後も、時短状態中の普図当たり遊技が実行される場合がある。そのような状態が発生した場合には、時短状態中の遊技モードを示すＶラッシュ演出の終

了タイミングを普図当たり遊技の終了タイミングまで延長させた演出を実行するように構成している（図１６（ｃ）参照）。これにより、遊技者に対してＶ入賞を狙うべき期間（Ｖラッシュ期間）を分かり易く報知することができる。

【０４９１】

Ｖラッシュフラグ２２３ｑは、Ｖラッシュ期間であることを示すためのフラグであって、通常状態中の特別図柄抽選（特図抽選）にて大当たり当選した場合にオンに設定され、時短状態の終了条件が成立した場合にオフに設定されるものである。このＶラッシュフラグ２２３ｑは、時短期間中（Ｖラッシュ中）に大当たり遊技が実行される場合も継続してオンが設定されるように構成している。これにより、Ｖラッシュ期間における各種累積情報（Ｖ大当たり遊技獲得数や、Ｖラッシュ期間中の獲得球数を示すための情報）の算出対象となる期間を容易に設定することができる。

【０４９２】

変動時間カウンタ２２３ｒは、特別図柄の変動時間を計測するためのカウンタであって、特別図柄の変動パターンコマンドを受信した場合に、受信した変動パターンコマンドに対応する変動時間が設定され、音声ランプ制御処理１１３のメイン処理（図６０参照）にて１ミリ秒毎に実行される演出更新処理（図７２のＳ４１１１）において、参照、減算される（図７２のＳ５３０３，Ｓ５３０４参照）。この変動時間カウンタ２２３ｈの値は、特別図柄変動が中断し得るタイミングにおける実行中の特別図柄変動の残期間を判別する際に参照され、その残期間に応じて異なる演出態様を設定するために用いられる。

【０４９３】

報知済保留数格納エリア２２３ｓは、既に時短期間カウンタ２２３ｉの値に加算した変動時間に対応する特図保留数を格納するためのエリアであって、未報知保留数格納エリア２２３ｋの値が更新された際に、更新された値が格納されると共に、特別図柄変動が終了した場合に値が減算されるものである。そして、新たな時短回数が設定される大当たり遊技の終了時において、先読みカウンタ２２３ｈに設定される値から報知済保留数格納エリア２２３ｓに格納される値を減算することで、新たな時短状態が設定された場合において、既に、時短状態の残期間として報知されている特別図柄保留球数を減算し、時短期間を新たに加算表示可能な特別図柄保留球数を先読みカウンタ２２３ｈの値に対応させるために用いられる。

【０４９４】

その他メモリエリア２２３ｚは上述したデータ以外のデータを格納する領域として設けられており、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が使用するその他カウンタ値などを一時的に記憶しておくための領域である。

【０４９５】

なお、本実施形態では、通常状態中において獲得している特図保留に対応した変動時間を遊技者に示唆する演出が実行されないように構成しているが、これに限ること無く、通常状態における特図保留内容に応じて演出態様を可変させるように構成しても良い。

【０４９６】

例えば、特別図柄の停止種別（大当たりを示す第３図柄の組合せ）を、獲得している特図保留に対応した変動時間に基づいて可変設定しても良く、特図保留の変動時間の合計が１００秒を越えている状態で大当たり当選した場合に、奇数の数字がぞろ目で停止表示される第３図柄の組合せを表示するように構成しても良い。

【０４９７】

また、通常状態中に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される保留図柄の表示態様を、特図抽選による大当たり当選の有無に加え、変動時間の長短に基づいて可変設定するように構成しても良い。

【０４９８】

なお、本実施形態では、Ｖラッシュに突入した場合に、獲得済の特図保留に基づく変動時間を全て報知するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、獲得済の特図保留に基づく変動時間の一部のみを遊技者に報知するように構成しても良いし、遊技者が

操作手段を操作することにより、Ｖラッシュの継続期間（時短状態が終了するまでの期間）を示すための特別図柄の変動時間が報知されない遊技性を選択可能に構成しても良い。

【０４９９】

また、本実施形態では、時短終了条件が成立するまでに実行される複数回の特図変動に対応する変動時間を合算して報知するように構成しているが、これに限ること無く、個々の特図保留に対応する変動時間を通技者が識別可能となるように構成しても良い。この場合、例えば、時短終了条件が成立するまでに実行される特図変動に対応する特図保留の表示態様を、キャラクタを模した表示態様で表示し、その表示されるキャラクタの種別に応じて当該特図保留に対応する特図変動の変動時間の長さを遊技者が大まかに把握できるように構成しても良い。

【０５００】

本実施形態では、大当たり遊技が実行された後に必ず遊技者に有利な遊技状態である時短状態が設定されるように構成しているため、大当たり遊技が実行されるとＶラッシュフラグを設定するための処理を実行するように構成しているが、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態と、通常状態とが特定の割合で設定されるように構成している場合には、大当たり遊技が実行されたとしても、その大当たり遊技の終了後に時短状態が設定されない虞がある。この場合は、大当たり遊技終了後（大当たり遊技のエンディング期間中）に、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されるか否かを設定されている大当たり種別に基づいて判別し、時短状態が設定されると判別した場合に、その時点で獲得している特図保留後に可変させることができる。

【０５０１】

次に、本実施形態のパチンコ機１０における普通図柄抽選を契機に実行される遊技内容について、図３１及び図３２を参照して説明をする。図３１は、通常状態において、普図当たり遊技が実行された場合の遊技の流れを示したタイミングチャートであって、図３２は、時短状態において、普図当たり遊技が実行された場合の遊技の流れを示したタイミングチャートである。

【０５０２】

ここで、図３１を参照して、通常状態において、普図当たり遊技が実行された場合の遊技の流れについて説明をする。本実施形態では、普通図柄の抽選で当たり当選したことを契機に、普図当たり遊技、役物当たり遊技、大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の順で進行し得る遊技（特電遊技）を実行可能に構成している。つまり、特別図柄の抽選を行うこと無く、大当たり遊技を実行させることができるように構成している。

【０５０３】

まず、通常状態において、普通図柄抽選で当たり当選した場合は、通常用普図当たりシナリオ２０２ｅ３１（図２７（ｃ）参照）に基づいた普図当たり遊技が実行され、普電入賞装置６４０が開放制御される。通常状態中に実行される普図当たり遊技では、図２７（ｃ）に示した通り、普図当たり遊技が開始されてから電動役物６４０ａが開放状態となるまでに４秒（ｔ１）を要し、その後０．１秒（ｔ２）の開放状態を経て、１秒（ｔ３）の閉鎖状態を経て、普図当たり遊技が終了する。そして、普図当たり遊技の開始タイミングから４秒（ｔ４）の間、第２可動弁６４３を球が特電作動口６４３へと入賞可能な状態となるように第２可動弁ソレノイド２０９ｅがオンに設定され、その後、球がアウト口６４４へと誘導される状態となるように第２可動弁ソレノイド２０９ｅがオフに設定される。

【０５０４】

よって、通常状態中に実行される普図当たり遊技では、球が普電入賞装置６４０内へ入賞し難く、且つ、入賞した場合であっても、その入賞球がアウト口６４４へと誘導されることになる。これにより、通常状態中に特電作動口６４３へと球が入賞し、役物当たり遊技が実行されることを確実に抑制することができる。このように構成することで、特別図柄の抽選により大当たり遊技の実行を狙う特図遊技が実行される通常状態中と、普通図柄の抽選により大当たり遊技の実行を狙う特電遊技が実行される時短状態中と、で同一の遊技方法を実行させるように構成したとしても、通常状態中に特電遊技によって大当たり遊

技が実行されることを抑制し、遊技者に過剰に大当たり遊技を提供してしまうことを抑制することができる。

【０５０５】

また、本実施形態では、時短状態中において特別図柄抽選が所定回数（４回、又は１５回）実行されることで時短状態が終了するように構成しているため、時短状態中に特別図柄抽選が実行されない事態を防止する必要がある。これに対して、本実施形態では、通常状態、大当たり遊技状態、時短状態と、同一の遊技方法を実行させるように構成しているため、時短状態中に普通図柄の抽選のみを実行させる遊技が行われることを抑制することができる。

【０５０６】

なお、本実施形態では、通常状態中に特電遊技が実行されることを禁止するように普図当たり遊技の動作内容を設定しているが、これに限ること無く、例えば、通常状態中に実行される普図当たり遊技の一部にて、時短状態中に実行される普図当たり遊技と同一の動作シナリオが選択されるように構成しても良い。これにより、遊技者に対して意外性のある遊技を行わせることができる。

【０５０７】

図３１に戻り説明を続ける。上述した通り、通常状態中に普図当たり遊技が実行された場合は、普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３へと入賞することが無いため、特電作動口６４３への球の入賞を契機に実行される役物当たり遊技が実行されることが無く、Ｖ入賞装置６５が開放動作される役物当たり遊技、及び、可変入賞装置６５０が開放動作される大当たり遊技が実行されず、普図当たり遊技が終了したことに基づいて新たな普通図柄変動（普図変動）が実行される。なお、第１可動弁６６ｂ（図３１（ｈ））は、パチンコ機１０に電源が投入されている期間、常時駆動する動作シナリオが設定されるため、役物当たり遊技の実行の有無に関わらず、第１可動弁動作シナリオ２０２ｅ４（図２７（ａ）参照）に基づいた動作パターンで駆動されている。

【０５０８】

次に、図３２を参照して、時短状態において、普図当たり遊技が実行された場合の遊技の流れのうち、大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行される場合における遊技の流れについて説明をする。

【０５０９】

まず、時短状態において、普通図柄抽選で当たり当選した場合は、時短用普図当たりシナリオ２０２ｅ３２（図２８参照）に基づいた普図当たり遊技が実行され、普電入賞装置６４０が開放制御される。時短状態中に実行される普図当たり遊技では、図２８に示した通り、普図当たり遊技が開始されてから電動役物６４０ａが開放状態となるまで０．１秒（ｔ１）を要し、その後３秒（ｔ２）の開放状態を経て、１秒（ｔ３）の閉鎖状態を経て、普図当たり遊技が終了する。そして、普図当たり遊技の開始タイミングから４秒（ｔ４）の間、第２可動弁６４３を球が特電作動口６４３へと入賞可能な状態となるように第２可動弁ソレノイド２０９ｅがオンに設定され、その後、球がアウト口６４４へと誘導される状態となるように第２可動弁ソレノイド２０９ｅがオフに設定される。

【０５１０】

よって、時短状態中に実行される普図当たり遊技では、球が普電入賞装置６４０内へ入賞し易く（通常状態中の普図当たり遊技よりも入賞し易く）、且つ、入賞球が特電作動口６４３へと入賞し易く（通常状態中の普図当たり遊技よりも入賞し易く）なるように構成している。これにより、時短状態中に実行される普図当たり遊技にて、特電作動口６４３へと球を入賞させ易くし役物当たり遊技を実行され易くすることができる。

【０５１１】

特電作動口６４３へと入賞した球、図示しない特電作動口入賞スイッチ（図３２（ｅ））により球の通過（入賞）が検知され、その検知結果を契機にＶ入賞装置６５を開放動作させる役物当たり遊技が実行される。役物当たり遊技が開始されると、０．１秒（ｔ５）の待機期間を経過した後に、Ｖ開閉扉６５ａを開放させるためにＶ入賞口ソレノイド２０

９ｂが１．５秒（ｔ６）オンに設定され、その後、１．４秒（ｔ７）の間Ｖ入賞口ソレノイド２０９ｂをオフに設定する役物当たり遊技が実行される。また、役物当たり遊技の開始を契機に、１．６秒（ｔ８）の間、貯留弁６６ａを貯留状態に位置させるために貯留ソレノイド２０９ｃがオンに設定される。つまり、役物当たり遊技によって球がＶ入賞装置６５へと入賞可能となる期間においては、貯留弁６６ａが貯留状態（図７参照）に維持されるため、１回の役物当たり遊技中に、Ｖ入賞口１６５に複数の球が到達し得ないようにすることができる。

【０５１２】

そして、期間ｔ８の経過後に貯留ソレノイド２０９ｃがオフに設定されると、貯留弁６６ａの貯留部に貯留されていた１個の球が第１可動弁６６ｂに向けて流下する。第１可動弁６６ｂは5秒（ｔ１０）の閉鎖状態と、０．５秒（ｔ９）の開放状態と、に交互に切り替わるように第１可動弁動作シナリオ２０２ｅ４に基づいて駆動されており、貯留弁６６ａにて貯留されていた球が第１可動弁６６ａに到達した場合に、第１可動弁６６ｂが閉鎖状態であれば球が第２アウト口１６３ｂに向けて流下し、第１可動弁６６ｂが開放状態であれば球がＶ入賞口１６５に向けて流下する。Ｖ入賞口１６５に球が入賞すると、図示しないＶ入賞スイッチ（図３２（ｉ））により、球の通過が検知され、その検知結果に基づいて、大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が開始される。

【０５１３】

以上、説明をした通り、本実施形態では、時短状態中に普図当たり遊技が実行される場合には、普電入賞装置６４０に球を入賞させ易く（通常状態中の普図当たり遊技よりも入賞させ易く）、且つ、入賞した球が特電作動口６４３へと入賞し易い普図当たり遊技を実行し、通常状態中に普図当たり遊技が実行される場合には、普電入賞装置６４０に球を入賞させ難く（時短状態中の普図当たり遊技よりも入賞させ難く）、且つ、球が普電入賞装置６４０に入賞した場合であっても、その入賞した球が特電作動口６４３へと入賞し難い普図当たり遊技を実行するように構成している。

【０５１４】

このように構成することで、時短状態中に特別図柄変動を継続的に実行させるために、特別図柄の抽選契機となる特別入球口６４を狙う遊技方法と、普通図柄の抽選契機となるスルーゲート６７を狙う遊技方法と、を同一にした場合であっても、遊技状態に応じて役物当たり遊技が実行される確率を大きく異ならせることができる。また、通常状態中の普図当たり遊技において、不正に球を普電入賞装置６４０へと入賞させる行為（例えば、電動役物６４０ａの近傍に球を磁石で止めておき、開放タイミングに合わせて球を入賞させる行為）が実行されたとしても、その入賞球が特電作動口６４３に入賞することを防止することができるため、遊技者に公平な遊技を提供することができる。

【０５１５】

また、本実施形態では、特別図柄の抽選契機、或いは、普通図柄の抽選契機を成立させるための遊技だけでは無く、普図当たり遊技、役物当たり遊技、大当たり遊技の何れも左打ち遊技で実行させることができるため、遊技者に対して遊技方法を変更させる煩わしさを感じさせること無く円滑に遊技を行うことができる。

【０５１６】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示（変動演出）や予告演出を制御するものである。この表示制御装置１１４の詳細については、詳細について後述する。

【０５１７】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１０参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流

２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【０５１８】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理（図５３参照）を正常に実行し完了することができる。

【０５１９】

ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１０参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置１１０は、パチンコ機１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置１１１に対して送信する。

【０５２０】

＜第１実施形態における表示制御装置の電気的構成について＞

次に、図３３～図３８を参照して、本第１制御例における表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図３３は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、ワークＲＡＭ２３３と、キャラクタＲＯＭ２３４と、常駐用ビデオＲＡＭ２３５と、通常用ビデオＲＡＭ２３６と、画像コントローラ２３７と、入力ポート２３８と、出力ポート２３９と、バスライン２４０，２４１とを有している。

【０５２１】

入力ポート２３８の入力側には音声ランプ制御装置１１３の出力側が接続され、入力ポート２３８の出力側には、ＭＰＵ２３１、ワークＲＡＭ２３３、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７がバスライン２４０を介して接続されている。画像コントローラ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が接続されると共に、バスライン２４１を介して出力ポート２３９が接続されている。また、出力ポート２３９の出力側には、第３図柄表示装置８１が接続されている。

【０５２２】

なお、パチンコ機１０は、特別図柄の大当たりとなる抽選確率や、１回の特別図柄の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第３図柄表示装置８１で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置１１４は共通部品化されコスト低減が図られている。

【０５２３】

以下では、先にＭＰＵ２３１、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６について説明し、次いで、ワークＲＡＭ２３３について説明する。

【０５２４】

まず、ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０の変動パターンコマンドに基づく音声ランプ

制御装置１１３から出力された表示用変動パターンコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示内容を制御するものである。ＭＰＵ２３１は、命令ポインタ２３１ａを内蔵しており、命令ポインタ２３１ａで示されるアドレスに格納された命令コードを読み出してフェッチし、その命令コードに従って各種処理を実行する。ＭＰＵ２３１には、電源投入（停電からの復電を含む。以下、同じ。）直後に、電源装置１１５からシステムリセットがかけられるようになっており、そのシステムリセットが解除されると、命令ポインタ２３１ａは、ＭＰＵ２３１のハードウェアによって自動的に「００００Ｈ」に設定される。そして、命令コードがフェッチされる度に、命令ポインタ２３１ａは、その値が１ずつ加算される。また、ＭＰＵ２３１が命令ポインタの設定命令を実行した場合は、その設定命令により指示されたポインタの値が命令ポインタ２３１ａにセットされる。

【０５２５】

なお、詳細については後述するが、本実施形態において、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムや、その制御プログラムで使用される各種の固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させるのではなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させている。

【０５２６】

詳細については後述するが、キャラクタＲＯＭ２３４は、小面積で大容量化を図ることが可能なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されている。これにより、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる。そして、キャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラム等を記憶させておけば、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムＲＯＭを設ける必要がない。よって、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【０５２７】

一方で、一般的にＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅くなるという問題点がある。例えば、複数のページに連続して並んだデータの読み出しを行う場合において、２ページ目以降のデータは高速読み出しが可能であるが、最初の１ページ目のデータの読み出しには、アドレスが指定されてからデータが出力されるまでに大きな時間を要する。また、連続していないデータを読み出す場合は、そのデータを読み出す度に大きな時間を要する。このように、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、その読み出しに係る速度が遅いため、ＭＰＵ２３１が直接キャラクタＲＯＭ２３４から制御プログラムを読み出して各種処理を実行するように構成すると、制御プログラムを構成する命令の読み出しに時間がかかる場合が発生し、ＭＰＵ２３１として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置１１４の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。

【０５２８】

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

【０５２９】

キャラクタＲＯＭ２３４は、ＭＰＵ２３１において実行される制御プログラムや、第３図柄表示装置８１に表示される画像のデータを記憶したメモリであり、ＭＰＵ２３１とバスライン２４０を介して接続されている。ＭＰＵ２３１は、バスライン２４０を介してシ

ステムリセット解除後にキャラクタＲＯＭ２３４に直接アクセスし、そのキャラクタＲＯＭ２３４の後述する第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶された制御プログラムを、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａへ転送する。また、バスライン２４０には画像コントローラ２３７も接続されており、画像コントローラ２３７はキャラクタＲＯＭ２３４の後述するキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に格納された画像データを、画像コントローラ２３７に接続されている常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する。

【０５３０】

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

【０５３１】

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

【０５３２】

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

【０５３３】

また、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、多くの画像データをキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に記憶させた状態で、更に、制御プログラムや固定値データも第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させることができる。このように、制御プログラムや固定値データを、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させることなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させることができるので、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【０５３４】

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

【０５３５】

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

【０５３６】

このＲＯＭコントローラ２３４ｂにより、エラービットを含むＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出されたデータに対して誤り訂正が行われるので、キャラクタＲＯ

Ｍ２３４としてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いたとしても、誤ったデータに基づいてＭＰＵ２３１が処理を行ったり、画像コントローラ２３７が各種画像を生成したりすることを抑制することができる。

【０５３７】

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

【０５３８】

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

【０５３９】

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

【０５４０】

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

【０５４１】

ブートプログラムは、第３図柄表示装置８１に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置１１４を起動するための制御プログラムであり、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１が先ずこのブートプログラムを実行する。これにより、表示制御装置１１４において各種制御が実行可能に状態とすることができる。第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１は、このブートプログラムのうち、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分（即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分）の容量の範囲で、システムリセット

解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令（例えば、１ページの容量が２キロバイトであれば、１０２４ワード（１ワード＝２バイト）分の命令）を格納する。なお、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に格納されるブートプログラムの命令数は、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分の容量以下に収まっていればよく、表示制御装置１１４の仕様に合わせて適宜設定されるものであってもよい。

【０５４２】

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

【０５４３】

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

【０５４４】

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

【０５４５】

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

【０５４６】

これに対し、ＮＯＲ型ＲＯＭは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるので、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納することによって、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセ

ットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「０００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「０００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができ、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。

【０５４７】

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

【０５４８】

ここで、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、上述したように、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分に相当する容量で構成されているので、内部バスのアドレスが「０００００Ｈ」に指定されたことを受けて第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムがバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされる場合、そのブートプログラムはバッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにのみセットされる。よって、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムをプログラム格納エリア２３３ａに転送する場合は、バッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにセットされた第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムを残したまま、他方のバンクを使用してその転送処理を実行することができる。従って、その転送処理後に、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムを再度バッファＲＡＭ２３４ｃにセットし直すといった処理が不要であるので、ブート処理に係る時間を短くすることができる。

【０５４９】

第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送すると、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａ内の第１の所定番地に設定するようにプログラミングされている。これにより、システムリセット解除後、ＭＰＵ２３１によって第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムが所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送されると、命令ポインタ２３１ａがプログラム格納エリア２３３ａの第１の所定番地に設定される。

【０５５０】

よって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうち所定量のプログラムがプログラム格納エリア２３３ａに格納されると、ＭＰＵ２３１は、そのプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを読み出して、各種処理を実行することができる。即ち、ＭＰＵ２３１は、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１を有するＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア２３３ａを有するワークＲＡＭ２３３に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行することになる。後述するように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッ

シュメモリ２３４ａに記憶させた場合であっても、ＭＰＵ２３１は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

【０５５１】

ここで、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムには、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれている。一方、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに所定量だけ第２プログラム記憶エリア２３４ａ１から転送される制御プログラムの中に、その残りのブートプログラムが含まれるようにプログラミングされていると共に、プログラム格納エリア２３３ａに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを第１の所定番地として命令ポインタ２３１ａを設定するようにプログラミングされている。

【０５５２】

これにより、ＭＰＵ２３１は、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムによって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送した後、その転送した制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムを実行する。

【０５５３】

この残りのブートプログラムでは、プログラム格納エリア２３３ａに転送されていない残りの制御プログラムやその制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を全て第２プログラム記憶エリア２３４ａ１から所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送する処理を実行する。また、ブートプログラムの最後で、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａ内の第２の所定番地に設定する。具体的には、この第２の所定番地として、プログラム格納エリア２３３ａに格納された、ブートプログラムによるブート処理（図７３のＳ６００１参照）の終了後に実行される初期設定処理（図７３のＳ６００２参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定する。

【０５５４】

ＭＰＵ２３１は、この残りのブートプログラムを実行することによって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムや固定値データが全てプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送される。そして、ブートプログラムがＭＰＵ２３１により最後まで実行されると、命令ポインタ２３１ａが第２の所定番地に設定され、以後、ＭＰＵ２３１は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを参照することなく、プログラム格納エリア２３３ａに転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。

【０５５５】

よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムをワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに転送することで、ＭＰＵ２３１は、読み出し速度が高速なＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭから制御プログラムを読み出して各種制御を行うことができる。従って、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【０５５６】

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

なるので、その短時間化に伴うキャラクタＲＯＭ２３４のコスト増加を抑制することができる。

【０５５７】

画像コントローラ２３７は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第３図柄表示装置８１に表示させるデジタル信号プロセッサ（ＤＳＰ）である。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１から送信される後述の描画リスト（図３８参照）に基づき１フレーム分の画像を描画して、後述する第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像情報を第３図柄表示装置８１へ出力することによって、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる。画像コントローラ２３７は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、２０ミリ秒）の中で並列処理する。

【０５５８】

画像コントローラ２３７は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１に対して垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と称す）を送信する。ＭＰＵ２３１は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理（図７５（ｂ）参照）を実行し、画像コントローラ２３７に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ２３７は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第３図柄表示装置８１に表示させる処理を実行する。

【０５５９】

このように、ＭＰＵ２３１は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、画像コントローラ２３７に対して描画指示を行うので、画像コントローラ２３７は、画像の描画処理および表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示をＭＰＵ２３１より受け取ることができる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【０５６０】

画像コントローラ２３７は、また、ＭＰＵ２３１からの転送指示や、描画リストに含まれる転送データ情報に基づいて、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する処理も実行する。

【０５６１】

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

【０５６２】

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

【０５６３】

これにより、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データの転送が終了した後は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しなが

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

【０５６４】

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

【０５６５】

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

【０５６６】

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

【０５６７】

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

【０５６８】

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

【０５６９】

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

【０５７０】

これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭ２３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭ２３７

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

【０５７１】

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

【０５７２】

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

【０５７３】

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

【０５７４】

ＭＰＵ２３１は、電源部２５１から電源供給が開始されたときに、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７へ転送指示を送信する（図７３のＳ６００３，Ｓ６００４参照）。

【０５７５】

ここで、図３４を参照して、電源投入時変動画像について説明する。図３４は、表示制御装置１１４が電源投入直後において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して格納すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から転送している間に、第３図柄表示装置８１にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。

【０５７６】

表示制御装置１１４は、電源投入直後に、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを、電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送すると、続いて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき残りの画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置１１４は、先に電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて、図３４（ａ）に示す電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させる。

【０５７７】

このとき、変動開始の指示コマンドである主制御装置１１０からの変動パターンコマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドを受信すると、表示制御装置１１４は、図３４（ｂ）に示すように、電源投入時主画像の表示画

面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時変動画像と、図３４（ｃ）に示すように、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時変動画像とを、変動期間中、交互に繰り返して表示する。そして、主制御装置１１０からの変動パターンコマンドや停止種別コマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドから、主制御装置１１０にて行われた抽選の結果を判断し、「特別図柄の大当たり」である場合は図３４（ｂ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させ、「特別図柄の外れ」である場合は図３４（ｃ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させる。

【０５７８】

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

【０５７９】

また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、更に、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【０５８０】

また、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、特図入球口６４に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された電源投入時変動画像に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像が描画され、図３４（ｂ）及び（ｃ）に示す画像が交互に第３図柄表示装置８１に表示されるように、ＭＰＵ２３１から画像コントローラ２３７に対して指示される。これにより、電源投入時変動画像を用いて簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【０５８１】

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

【０５８２】

図３３に戻って、説明を続ける。背面画像エリア２３５ｃは、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図３５を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。図３５は、４種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図３５（ａ）は、「街中ステージ」に対応する背面Ａに対して、図３５（ｂ）

は、「森ステージ」、「川ステージ」、および「空ステージ」に対応する背面Ｂ～Ｄに対してそれぞれ示したものである。また、図２８は、「島ステージ」に対応する背面Ｅに対して示したものである。

【０５８３】

各背面Ａ～Ｄに対応する背面画像は、図３５に示すように、いずれも第３図柄表示装置８１において表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクタＲＯＭ２３４に用意されている。画像コントローラ２３７は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、画像の描画をおこなう。

【０５８４】

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

【０５８５】

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

【０５８６】

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

【０５８７】

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

【０５８８】

次いで、各背面画像において、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである街中ステージに対応する背面Ａは、図３５（ａ）に示すように、その背面Ａの全範囲、即ち、位置ａから位置ｄに対応する画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。通常、初期ステージである「街中ステージ」を表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される「街中ステージ」に対応する背面Ａの画像データを全て背

面画像エリア２３５ｃに常駐させておくことで、キャラクタＲＯＭ２３４へのデータアクセス回数を減らすことができる。よって、表示制御装置１１４にかかる処理負荷を軽減することができる。

【０５８９】

一方、「森ステージ」に対応する背面Ｂ、「川ステージ」に対応する背面Ｃ、および「空ステージ」に対応する背面Ｄは、図３５（ｂ）に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データだけが常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。また、島ステージに対応する背面Ｅに対応する画像データが、電源投入後の立ち上げ処理の中で常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納され、常駐される。

【０５９０】

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

【０５９１】

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

【０５９２】

また、背面Ｂ～Ｄは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲を左から右に向けてスクロールさせている間に、位置ｂ’から位置ｄの画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ＲＡＭ２３６へ転送完了できるように、その位置ａから位置ｂの範囲が設定されている。これにより、位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせる間に位置ｂ’から位置ｄの画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、位置ｂ’から位置ｄの範囲をスクロールさせて第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【０５９３】

同様に、背面Ｅは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて画像を表示させている間に、残りの画像の画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ＲＡＭ２３６へ転送が完了できるように、画像データの範囲が設定されている。これにより、画像を表示させている間に残りの画像に対応する画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて画像を表示させた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、残りの画像を時間経過とともに、順次、第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【０５９４】

なお、背面Ｂ～Ｅにおいて、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データは、通

常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ（図３３参照）に設けられた背面画像専用のサブエリアに格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。

【０５９５】

また、背面Ｂ～Ｄにおいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される画像データと、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データとでは、位置ｂ’から位置ｂの間の画像に対応する画像データが重複して格納される。そして、ＭＰＵ２３１による画像コントローラ２３７の制御により、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ｂまでの画像を第３図柄表示装置８１に表示させ、次いで、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて位置ｂ’からの画像を第３図柄表示装置８１に表示させることで、第３図柄表示装置８１にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【０５９６】

更に、ＭＰＵ２３１は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像データを用いて、位置ｃから位置ｄの間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御すると、次いで、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃの画像データを用いて、位置ａから位置ａ’の間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。これにより、第３図柄表示装置８１には、位置ａ～位置ｃの間の画像が、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【０５９７】

図３３に戻って、説明を続ける。第３図柄エリア２３５ｄは、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出において使用される第３図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第３図柄エリア２３５ｄには、第３図柄である「０」から「９」の数字を付した上述の１０種類の主図柄に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く変動演出を開始することができる。よって、特図入球口６４、または第２入球口６４０への入球が発生してから、第１図柄表示装置３７では変動演出が開始されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

【０５９８】

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

【０５９９】

キャラクタ図柄エリア２３５ｅは、第３図柄表示装置８１に表示される各種演出で使用されるキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、「少年」や「老人」、「少女」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア２３５ｅに常駐されることにより、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のキャラ

クタ図柄エリア２３５ｅに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて所定の画像を描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。

【０６００】

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

【０６０１】

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

【０６０２】

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

【０６０３】

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

【０６０４】

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

【０６０５】

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

減することができる。

【０６０６】

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

【０６０７】

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

【０６０８】

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

【０６０９】

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

【０６１０】

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

【０６１１】

ワークＲＡＭ２３３は、キャラクタＲＯＭ２３４に記憶された制御プログラムや固定値データを格納したり、ＭＰＵ２３１による各種制御プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリであり、ＤＲＡＭによって構成される。このワークＲＡＭ２３３は、プログラム格納エリア２３３ａ、データテーブル格納エリア２３３ｂ、簡易画像表示フラグ２３３ｃ、表示データテーブルバッファ２３３ｄ、転送

データテーブルバッファ２３３ｅ、ポインタ２３３ｆ、描画リストエリア２３３ｇ、計時カウンタ２３３ｈ、格納画像データ判別フラグ２３３ｉ、描画対象バッファフラグ２３３ｊ、背面画像変更フラグ２３３ｗ、背面画像判別フラグ２３３ｘ、デモ表示フラグ２３３ｙ、確定表示フラグ２３３ｚを少なくとも有している。

【０６１２】

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

【０６１３】

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

【０６１４】

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

【０６１５】

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

【０６１６】

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

を認識でき、大当たり種別に応じて付与される遊技価値を容易に判断することができる。
【０６１７】
オープニング演出は、これからパチンコ機１０が特別遊技状態へ移行して、通常時には閉鎖されている大開放口が繰り返し開放されることを遊技者に報知するための演出であり、ラウンド演出は、これから開始されるラウンド数を遊技者に報知するための演出である。エンディング演出は、特別遊技状態の終了を遊技者に報知するための演出である。
【０６１８】
なお、デモ演出は、上述したように、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示される演出であり、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄が停止表示されると共に、背面画像のみが変化する。第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されていれば、遊技者やホール関係者が、当該パチンコ機１０において遊技が行われていないことを認識することができる。
【０６１９】
データテーブル格納エリア２３３ｂには、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出およびデモ演出に対応する表示データテーブルをそれぞれ１つずつ格納する。また、変動演出用の表示データテーブルである変動表示データテーブルは、設定される変動演出パターンが３２パターンあれば、１変動演出パターンに１テーブル、合計で３２テーブルが用意される。
【０６２０】
ここで、図３６を参照して、表示データテーブルの詳細について説明する。図３６は、表示データテーブルのうち、変動表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブルは、第３図柄表示装置８１において１フレーム分の画像が表示される時間（本実施形態では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。
【０６２１】
描画内容には、１フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。
【０６２２】
スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標は、そのスプライトを表示すべき第３図柄表示装置８１上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大率を指定するための情報で、その拡大率に従って表示されるスプライトの大きさが特定される。なお、拡大率が１００％より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも拡大されて表示され、拡大率が１００％未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさもよりも縮小されて表示される。
【０６２３】
回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される。αブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知のαブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報である。
【０６２４】
変動表示データテーブルでは、各アドレスに対応して規定される１フレーム分の描画内

容として、１つの背面画像、９個の第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、その画像において光の差し込みなどを表現するエフェクト、少年画像や文字などの各種演出に用いられるキャラクタといった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。なお、エフェクトやキャラクタに関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、１つ又は複数規定される。

【０６２５】

ここで、背面画像は、表示位置は第３図柄表示装置８１の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動表示データテーブルでは、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。この背面種別は、遊技者によって選択されているステージ（「街中ステージ」、「森ステージ」、「川ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」のいずれか）に対応する背面Ａ～Ｅのいずれかを表示させるか、背面Ａ～Ｅとは異なる背面画像を表示させるかを特定する情報が記載されている。また、背面種別は、背面Ａ～Ｅとは異なる背面画像を表示させることを特定する場合、どの背面画像を表示させるかを特定する情報も合わせて記載されている。

【０６２６】

ＭＰＵ２３１は、この背面種別によって、背面Ａ～Ｅのいずれかを表示させることが特定される場合は、背面Ａ～Ｅのうち抽選により決定されたステージに対応する背面画像を描画対象として特定し、また、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定する。一方、背面Ａ～Ｅとは異なる背面画像を表示させることが特定される場合は、背面種別から表示させるべき背面画像を特定する。

【０６２７】

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

【０６２８】

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

【０６２９】

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

【０６３０】

第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）は、表示すべき第３図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各第３図柄に付された数字の差分を表す情報である。第３図柄の種別を直接特定するのではな

く、オフセット情報を特定するのは、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【０６３１】

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

【０６３２】

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

【０６３３】

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

【０６３４】

表示データテーブルの先頭アドレスである「００００Ｈ」には、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、表示データテーブルの最終アドレス（図３７の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その表示データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。

【０６３５】

ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定し、その選定した表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納すると共に、ポインタ２３３ｆを初期化する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度にポインタ２３３ｆを１加算し、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図３３参照）を作成する。この描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｆの更新に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブルで規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【０６３６】

このように、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、ＭＰＵ２３１により実行すべきプログラムを変更するのではなく、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに適宜

置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができる。

【０６３７】

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

【０６３８】

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

【０６３９】

次いで、図３７を参照して、転送データテーブルの詳細について説明する。図３７は、転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブルは、演出毎に用意された表示データテーブルに対応して用意されるもので、上述したように、表示データテーブルで規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。

【０６４０】

なお、表示データテーブルに規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていれば、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルは用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア２３３ｂの容量増大を抑制することができる。

【０６４１】

転送データテーブルは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称す）の転送データ情報が記載されている（図３７のアドレス「０００１Ｈ」及び「００９７Ｈ」が該当）。ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブルでは、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。

【０６４２】

一方、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、そのアドレスに対応して転送を開始すべ

き転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図３７のアドレス「０００２Ｈ」が該当）。

【０６４３】

転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。

【０６４４】

なお、転送データテーブルの先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、転送データテーブルの最終アドレス（図３７の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「０００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その転送データテーブルで規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。

【０６４５】

ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定すると、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが存在する場合は、その転送データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納する。そして、ポインタ２３３ｆの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図３３参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【０６４６】

例えば、図３７の例では、ポインタ２３３ｆが「０００１Ｈ」や「００９７Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルの当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブルに基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。一方、ポインタ２３３ｆが「０００２Ｈ」である場合、転送データテーブルのアドレス「０００２Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。

【０６４７】

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

【０６４８】

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

スプライトの描画を行うことができる。
【０６４９】
これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。
【０６５０】
また、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定されるので、その表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。
【０６５１】
また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。
【０６５２】
また、転送データテーブルは、表示データテーブルと同様のデータ構造を有し、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されているので、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルに基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、確実にその画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６へ格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができるので、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、多種多様な演出画像を容易に第３図柄表示装置８１に表示させることができる。
【０６５３】
簡易画像表示フラグ２３３ｃは、第３図柄表示装置８１に、図３４（ａ）～（ｃ）に示す電源投入時画像（電源投入時主画像および電源投入時変動画像）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭの電源投入時主画像エリア２３５ａ又は電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された後に、ＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理（図７３参照）の中でオンに設定される（図７３のＳ６００５参照）。そして、画像転送処理の常駐画像転送処理によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された段階で、第３図柄表示装置８１に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図８５（ｂ）のＳ７６０５参照）。
【０６５４】
この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号を検出する毎にＭＰＵ２３１によって実行されるＶ割込処理の中で参照され（図７５（ｂ）のＳ６３０１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、電源投入時画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図７５（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図７５（ｂ）のＳ６３０９参照）が実行さ

れる。一方、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図７６～図８１参照）および表示設定処理（図８２～図８４参照）が実行される。

【０６５５】

また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、Ｖ割込処理の中でＭＰＵ２３１により実行される転送設定処理の中で参照され（図８５（ａ）のＳ７５０１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送する常駐画像転送設定処理（図８５（ｂ）参照）を実行し、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する通常画像転送設定処理（図８６参照）を実行する。

【０６５６】

表示データテーブルバッファ２３３ｄは、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に応じて第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様に対応する表示データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、その音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に基づいて、第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様を判断し、その演出態様に対応する表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから選定して、その選定された表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図３３参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【０６５７】

ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図３８参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【０６５８】

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

【０６５９】

そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（

即ち、Ｎｕｌｌデータが記載されていなければ）、１フレーム毎に生成される画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図３８参照）に、その転送データ情報を追加する。

【０６６０】

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

【０６６１】

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

【０６６２】

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

【０６６３】

ＭＰＵ２３１は、このようなポインタ２３３ｆの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図３８参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【０６６４】

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

【０６６５】

また、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルが格納されている場合は、その転送データテーブルに基づいて、対応する表示データテーブルによって所定のスプライトの描画が開始されるまでに、そのスプライトの描画で用いられる常

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

【０６６６】

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

【０６６７】

ここで、図３８を参照して、描画リストの詳細について説明する。図３８は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ２３７に対して、１フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図３８に示すように、１フレームの画像で使用する背面画像、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）といったスプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ２３７に対して所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

【０６６８】

各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）を示す情報と、そのアドレスとが記述されており、画像コントローラ２３７は、そのＲＡＭ種別およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれており、画像コントローラ２３７は、各種ビデオＲＡＭより読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、αブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ２３７によって、描画対象バッファフラグ２３３ｊで指定される第１フレームバッファ２３６ｂ又は第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかに展開される。

【０６６９】

ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆによって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、保留球数図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像など）とに基づき、１フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。

【０６７０】

ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト（表示物）のデータの格納ＲＡＭ種別とアドレスとは、表示データテーブルに規定されるスプライト種別や、その他の画像

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

【０６７１】

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

【０６７２】

また、ＭＰＵ２３１は、描画リストを生成するにあたり、１フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リストでは、最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。

【０６７３】

画像コントローラ２３７では、描画リストに記述された順番に従って、各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができるのである。

【０６７４】

また、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆによって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報（転送対象画像データが格納されたキャラクタＲＯＭ２３４における格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアの格納先先頭アドレス）を、描画リストの最後に追加する。画像コントローラ２３７は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクタＲＯＭ２３４の所定の領域（格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスによって示される領域）から画像データを読み出して、通常用ビデオＲＡＭ２３６ａに設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。

【０６７５】

計時カウンタ２３３ｈは、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにより第３図柄表示装置８１にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに一の表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに基づいて表示される演出の演出時間を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、２０ミリ秒）で割った値である。

【０６７６】

そして、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図７５（ｂ）参照）の表示設定処理が実行される度に、計時カウンタ２３３ｈが１ずつ減算される（図８２のＳ７２０７参照）。その結果、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにより表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に

合わせて行うべき種々の処理を実行する。

【０６７７】

格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されない全てのスプライトに対して、それぞれ、そのスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを表す格納状態を示すフラグである。

【０６７８】

この格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図７４のＳ６００２参照）によって生成される。ここで生成される格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア２３６ａに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。

【０６７９】

そして、格納画像データ判別フラグ２３３ｉの更新は、ＭＰＵ２３１により実行される通常画像転送設定処理（図８６参照）の中で、一のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された一のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、一のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。

【０６８０】

また、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する際に、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを判断する（図８６のＳ７７１３参照）。そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図８６のＳ７７１４参照）、画像コントローラ２３７に対して、その画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【０６８１】

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

【０６８２】

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

【０６８３】
描画対象バッファフラグ２３３ｊは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ２３７に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ２３３ｊの値を反転させることにより、即ち、その値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の描画処理（図７５（ｂ）のＳ６３０６参照）が実行される度に行われる。
【０６８４】
即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。
【０６８５】
そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。
【０６８６】
背面画像変更フラグ２３３ｗは、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像の種別を変更するか否かを判別するためのフラグである。この背面画像変更フラグ２３３ｗがオンであれば、背面画像の種別を変更することを意味し、オフであれば変更を行わないことを意味する。背面画像変更フラグ２３３ｗは、音声ランプ制御装置１１３から送信される背面画像変更コマンドを受信した場合にオンに設定される（図８１（ａ）のＳ７００１参照）。また、この背面画像変更フラグ２３３ｗは、通常画像転送設定処理において参照され（図８６のＳ７７０９参照）、背面画像の変更処理が実行される際にオフに設定される（図８６のＳ７７１０参照）。これにより、音声ランプ制御装置１１３から受信した背面画像変更コマンドや演出モード変更コマンドに対応した背面画像を表示することができる。
【０６８７】
背面画像判別フラグ２３３ｘは、設定されている背面画像種別を示すフラグである。このフラグは、例えば１バイトで構成されており、各ビットに対して各背面種別が対応付けられている。この背面画像判別フラグ２３３ｘのうち、いずれかのビットがオンであれば、そのオンのビットに対応する背面種別が現在の背面種別として設定されていることを意味する。例えば、背面画像判別フラグ２３３ｘの０ビット目がオンであれば、背面Ａが設定されていることを意味する。この背面画像判別フラグ２３３ｘは、音声ランプ制御装置１１３から送信される背面画像変更コマンドを受信した場合に、そのコマンドにより通知された背面画像に対応するビットがオンに設定される（図８１（ａ）のＳ７００２参照）

。この際、他のビットは全てオフに設定される。この背面画像判別フラグ２３３ｘにより、容易に現在設定されている背面種別を特定することができる。

【０６８８】

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

【０６８９】

確定表示フラグ２３３ｚは、確定表示演出の実行中であるか否かを示すフラグである。ここで、確定表示演出とは、変動パターン後に停止図柄を所定期間（例えば、１秒）停止表示（確定表示）する演出を示す。この確定表示フラグ２３３ｚがオンであれば、確定表示演出中であることを意味し、オフであれば、確定表示演出中でないことを意味する。確定表示フラグ２３３ｚは、表示設定処理（図８２参照）の中で、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定した場合にオンに設定され（図８２のＳ７２１４）、確定表示データテーブル以外の他の表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに対して設定された場合にオフに設定される（図８６（ａ）のＳ６５０５、図７８（ａ）のＳ６７０５、図７８（ｂ）のＳ６８０５、図７９のＳ６９０５参照）。この確定表示フラグ２３３ｚにより、現在が確定表示演出中であるか否かを容易に判別することができる。

【０６９０】

＜第１実施形態における主制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図３９から図５８のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。

【０６９１】

図３９は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【０６９２】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では３９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では９９９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【０６９３】

更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、第２当たり乱数カ

ウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ１０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、第２当たり乱数カウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施形態ではそれぞれ、３９９，９９，９９９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１，Ｃ２，Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【０６９４】

次に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（Ｓ１０４）。その後、特図入球口６４への球の入球（始動入賞）や普電入賞装置６４０への球の入球（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０５）。尚、特別図柄変動処理、始動入賞処理の詳細は、図４０～図４７を参照して後述する。

【０６９５】

始動入賞処理を実行した後は、第２図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０６）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０７）。尚、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理の詳細は、図４８および図４９を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、特電始動口入賞処理を実行し（Ｓ１０８）、次いで、Ｖ入口通過処理（Ｓ１０９）とＶ通過処理（Ｓ１１０）を実行する。尚、特電始動口入賞処理、Ｖ入口通過処理、およびＶ通過処理の詳細は、図５０から５２を参照して後述する。Ｖ通過処理を実行した後は、次いで、発射制御処理を実行し（Ｓ１１１）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１１２）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。

【０６９６】

次に、図４０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を説明する。図４０は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理（図４０、Ｓ１０４）は、特別図柄を、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定）や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第１図柄表示装置３７に変動表示を可能に制御したり、第３図柄表示装置８１にて第３図柄、第４図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理（図４０、Ｓ１０４）について説明する。

【０６９７】

特別図柄変動処理（図４０、Ｓ１０４）では、まず、大当たり遊技中（大当たり中）、或いは役物当たり遊技中（役物当たり中）であるかを判別する（Ｓ２０１）。ここでは、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に基づいて現在が大当たり遊技中（大当たり中）、或いは役物当たり遊技中（役物当たり中）であるかが判別される。

【０６９８】

Ｓ２０１の処理において、大当たり中又は役物当たり中であると判別した場合には（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、次に、特図仮停止フラグ２０３ｍがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２０２）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、仮停止されている特図に対応する第１図柄表示装置８３の表示を更新し（Ｓ２０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ２０２の処理において、特図仮停止フラグ２０３ｍがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ２０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０６９９】

ここで、特図仮停止フラグ２０３ｍは、役物当たり遊技が実行される場合オンに設定されるものである。本実施形態では、役物当たり遊技が実行されている間は、特別図柄の抽

選結果を示すための変動表示（特図変動表示）に設定されている変動時間が更新（減算）されないように構成しており、その期間は、第１図柄表示装置８３にて特別図柄の変動表示が仮停止されていることを示すための仮停止表示態様が表示されるように構成している。

【０７００】

このように構成することで、遊技者に対して、役物当たり遊技の開始に伴って実行中であった特別図柄の変動表示が仮停止していることを報知することができるため、実行中の特別図柄変動が消滅してしまったと遊技者に不信感を与えてしまうことを抑制することができる。なお、特別図柄の変動表示が仮停止中であることを示すための表示態様としては、例えば、通常の変動表示中であることを示すための表示態様（例えば、０．２秒間隔で点灯、消灯を繰り返す点滅表示態様）と同一の表示態様でも良いし、変動表示中であることを示すための表示態様よりも点滅間隔が遅い表示態様（例えば、０．５秒間隔で点灯、消灯を繰り替える点滅表示態様）を用いても良い。さらに、第１図柄表示装置８３の表示態様として複数色の表示態様を表示可能に構成している場合は、仮停止中である場合にのみ表示され得る専用色を用いた点滅表示態様を用いても良い。

【０７０１】

一方、Ｓ２０１の処理において、現在が大当たり中、或いは役物当たり中では無いと判別した場合には（Ｓ２０１：Ｎｏ）、特図変動時間カウンタ２０３ｎの値が０よりも大きいか、即ち、特別図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｓ２０４）。特別図柄の変動表示中である（特図変動時間カウンタ２０３ｎの値が０よりも大きい）と判別した場合には（Ｓ２０４：Ｙｅｓ）、特別図柄変動実行中処理を実行する（Ｓ２０６）。

【０７０２】

この特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０６）では、特別図柄が変動している期間中に第１図柄表示装置８３に表示されている特別図柄の変動表示態様を可変（更新）するための処理が実行される。この特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０６）については、図４４を参照して詳しく後述する。

【０７０３】

そして、Ｓ２０６の処理を終えると、次に、特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０６）にて更新された特図変動時間カウンタ２０３ｎの値が０であるかを判別し（Ｓ２０７）、Ｓ２０７の処理にて特図変動時間カウンタ２０３ｎが０であると判別した場合は（Ｓ２０７：Ｙｅｓ）、特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ２０８）、その後、本処理を終了する。

【０７０４】

特別図柄変動停止処理（Ｓ２０８）では、変動表示中の特別図柄に規定されている変動時間が経過した場合に、特別図柄の抽選結果を示す図柄で変動表示を停止する処理が実行される。この特別図柄変動停止処理（Ｓ２０８）の詳細については、図４５を参照して後述する。また、Ｓ２０７の処理にて特図変動時間カウンタ２０３ｎが０では無いと判別した場合は（Ｓ２０７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０７０５】

一方、Ｓ２０４の処理において特図変動時間カウンタ２０３ｎが０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ２０４：Ｎｏ）、即ち、現在が特図変動中では無いと判別した場合は、次に、特別図柄変動開始処理を実行する（Ｓ２０５）。この特別図柄変動開始処理（Ｓ２０５）では、特別図柄の新たな抽選（変動）を実行するための処理が行われるものであり、新たな抽選（変動）を実行可能な状態であるかの判別と、新たな抽選（変動）を実行可能な状態である場合には、新たな抽選（変動）を行う処理が実行される。この特別図柄変動開始処理（Ｓ２０５）については、図４１から図４３を参照して詳しく後述する。特別図柄変動開始処理（Ｓ２０５）を実行した後、本処理を終了する。

【０７０６】

以上、図４０を参照して説明をした通り、本実施形態では特別図柄の抽選（変動）を実行可能な構成において、１回の特別図柄変動処理内で特別図柄に関する変動処理（Ｓ２０４～Ｓ２０８）を実行するように構成している。よって、特別図柄に対して新たな抽選（

変動）の実行が可能となった場合に遅滞なく変動処理を実行することができ、円滑な遊技を提供することができる。

【０７０７】

次に、図４１を参照して、特別図柄変動処理（図４０、Ｓ１０４）の一処理である特別図柄変動開始処理（Ｓ２０５）について説明する。図４１は、この特別図柄変動開始処理（Ｓ２０５）を示すフローチャートである。

【０７０８】

特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５）では、まず、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ３０１）、取得した特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ１）が０より大きいかを判別する（Ｓ３０２）。特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ１）が０であると判別した場合には（Ｓ３０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ１）が０より大きいと判別した場合には（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ１）を１減算する（Ｓ３０３）。

【０７０９】

そして、減算後の保留球数を示した保留球数コマンドを設定し（Ｓ３０４）、特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留エリア１～保留エリア４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う（Ｓ３０５）。より具体的には、保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。

【０７１０】

次に、特別図柄大当たり判定処理を実行する（Ｓ３０６）。この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０６）の詳細については、図４２を参照して後述するが、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）にシフトされた第１当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行する。

【０７１１】

次に、特別図柄変動パターン選択処理が実行される（Ｓ３０７）。特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０７）は、詳しく後述するが、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納された変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいた当否判定の結果に基づいて、変動パターンを各カウンタ値に基づいて選択するための処理である。

【０７１２】

Ｓ３０７の処理を実行後、次いで、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きいかを判別する（Ｓ３０８）。時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合には（Ｓ３０８：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、次に、時短カウンタ２０３ｈの値が１であるか否かを判別する（Ｓ３０９）。時短カウンタ２０３ｈの値が１ではないと判別した場合には（Ｓ３０９：Ｎｏ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ３１０）、その後、本処理を終了する。一方、時短カウンタ２０３ｈの値が１であると判別した場合には（Ｓ３０９：Ｙｅｓ）、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ３１１）、その後、本処理を終了する。

【０７１３】

つまり、本実施形態では、時短状態中において、特別図柄の変動開始タイミングに時短回数を更新するための処理を実行し、今回の特別図柄変動が時短状態における最終変動である場合には、時間回数を更新すること無く、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定する処理を実行するように構成している。詳細は後述するが、この時短終了フラグ２０３ｊの設定状況は、特別図柄の変動停止時に参照され、特別図柄の変動停止時に時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されている場合には、時短カウンタ２０３ｈの値を０にセットし、時短状態を終了させるように構成している。そして、特別図柄の変動中に特電遊技によって役物当たり遊技が実行され、Ｖ大当たり遊技が開始されると、時短終了フラグ２０３ｊをオフに設定する処理を実行するように構成している。

【０７１４】
このように構成することで、例えば、時短状態における特別図柄の最終変動中にＶ大当たり遊技が実行されることに基づいて、特別図柄変動が中断した場合には、その大当たり遊技終了後において、中断していた特別図柄変動の残期間に対応する特別図柄変動が再開されるが、その再開後の特別図柄変動が停止表示された場合には、時短終了フラグ２０３ｊがオフに設定されているため、時短状態が終了することが無い。また、特別図柄変動の再開時には、特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５参照）が実行されないため、時短カウンタ２０３ｈの値が減算されることも無い。
【０７１５】
これにより、時短状態中に大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行された場合には、その大当たり遊技に対応する大当たり種別（大当たりＣ）に対応する時短回数（４回）に中断中の特別図柄変動の残期間を加算した期間が、時短状態が設定される時短期間として設定されることになる。よって、通常状態中に特図遊技を実行し、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される時短状態の継続期間よりも、時短状態中に特電遊技を実行し、Ｖ入賞口１６５へと球の入賞で大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を実行した場合のほうが、中断されている特別図柄変動の残期間が加算される分、遊技者に有利となる時短状態の継続期間を長くし易くすることができる。
【０７１６】
即ち、通常状態中の遊技に基づいて時短状態が設定される場合よりも、時短状態中の遊技に基づいて時短状態が再度設定される場合のほうが、設定される時短状態の継続期間を長くし易くすることができるため、遊技者に対して、より有利な遊技状態が設定されることを期待しながら意欲的に遊技を行わせることができる。
【０７１７】
さらに、特別図柄の変動開始タイミングに、時短回数を更新するための処理と、時短状態を終了させるための処理と、を実行する構成を用いた場合では、特別図柄変動の再開時には、特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５参照）が実行されないため、時短カウンタ２０３ｈの値が減算されることは無いが、時短状態における最後の特別図柄変動の変動期間中の遊技状態が通常状態となるため、時短状態中の遊技を遊技者に最大限提供することができないという問題があった。
【０７１８】
これに対して、本実施形態では、時短回数を更新するための処理と、時短状態を終了させるための処理と、を異なるタイミングで実行可能に構成している。具体的には、特別図柄の変動開始タイミングにて時短回数を更新するための処理を実行し、特別図柄の変動停止タイミングにて時短状態を終了させるための処理を実行するように構成している。このように構成することで、特別図柄変動の再開時に時短回数が更新されること無く、且つ、時短状態における最後の特別図柄変動の変動期間中の遊技状態として時短状態を設定することができるため、遊技者に対して時短状態中の遊技を最大限提供することができる。
【０７１９】
なお、本実施形態では、特別図柄の変動停止タイミングにて時短状態を終了させるための処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次の特別図柄変動の開始条件が成立した状態であって、次の特別図柄変動の抽選が実行されるまでの期間、例えば、特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５参照）においてＳ３０５の処理が実行され、Ｓ３０６の処理が実行される前のタイミングで時短状態を終了させるための処理を実行するように構成しても良い。
【０７２０】
また、詳細な説明は後述するが、本実施形態では、時短状態中における残時短回数の管理を音声ランプ制御装置１１３側で実行するように構成している。つまり、大当たり遊技終了時に設定される状態コマンドに含まれる遊技状態を示す情報（時短状態が設定されることを示す情報、時短回数を示す情報）を受信したことに基づいて、今回設定される時短状態の情報を記憶し、特別図柄変動が開始されることを示す特図変動パターンコマンドを

受信したことに基づいて、残時短回数を更新することで、音声ランプ制御装置１１３側で時短状態の遊技状況を管理するように構成している。

【０７２１】

このように構成することで、主制御装置１１０の制御処理において、残時短回数を示すためのコマンドや、時短状態の最終変動（時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されたこと）を示すためのコマンドを設定しなくても、音声ランプ制御装置１１３が時短状態の遊技状況を管理し、現在の遊技状況に対応した演出態様を設定することができる。よって、主制御装置１１０における制御処理を簡素化することができる。

【０７２２】

次に、図４２を参照して、特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５）の一処理である特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０６）について説明する。図４２は、この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０６）を示すフローチャートである。

【０７２３】

特別図柄大当たり判定処理（図４２のＳ３０６）では、まず、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に記憶されている各カウンタ値を取得する（Ｓ４０１）。そして、第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２３（ｂ）参照）に基づいて、Ｓ４０１の処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり判定値と一致するか否かを判定し、その抽選結果（判定結果）を取得する（Ｓ４０２）。

【０７２４】

Ｓ４０２の処理を終えると、次に、今回の抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｓ４０３）、大当たりであると判別した場合は（Ｓ４０３：Ｙｅｓ）、特別図柄の大当たり当選を示すように大当たりフラグ２０３ｉをオンに設定する（Ｓ４０４）。本実施形態では大当たりフラグ２０３ｉが、大当たり当選の有無を示す情報を記憶（設定）することが可能に構成されている。

【０７２５】

そして、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ４０５）、取得した当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ４０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ４０３の処理において今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ４０３：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ４０７）、本処理を終了する。

【０７２６】

次に、図４３を参照して、特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５）の一処理である特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０７）について説明する。図４３はこの特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０７）を示すフローチャートである。

【０７２７】

特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ３０７）では、まず、特別図柄大当たり判定処理（図４２のＳ３０６）において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ５０１）。ここで、大当たりであるか否かの判定は、特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｉがオンであるか否かで判別される。この大当たりフラグ２０３ｉは、上述した特別図柄大当たり判定処理（図４２参照）におけるＳ４０４の処理でオンに設定されるものである。

【０７２８】

Ｓ５０１の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、大当たり種別選択テーブル２０２ｃ（図２４参照）と、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（Ｓ５０２）。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し（Ｓ５０３）、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態、潜伏状態、確変状態）に対応した変動パターン選択テーブル２０２ｄを読み出す（Ｓ５０４）。

【０７２９】

そして、Ｓ５０３の処理で取得した変動種別カウンタＣＳ２の値と、Ｓ５０４の処理で読み出した変動パターン選択テーブル２０２ｄとに基づいて変動パターンを選択し（Ｓ５０５）、Ｓ５０５の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５０６）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理（図５５）の外部出力処理（図５５のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。

【０７３０】

次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（Ｓ５０７）、第１図柄表示装置３７で特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ５０８）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図変動時間カウンタ２０３ｎの値にセットし（Ｓ５０９）、本処理を終了する。Ｓ５０７の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理（図５５）の外部出力処理（図５５のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。

【０７３１】

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

【０７３２】

次に、図４４を参照して、特別図柄変動処理（図４０のＳ１０４）の一処理である特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０６）について説明をする。図４４は特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０６）を示すフローチャートである。この特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０６）では、実行中の特別図柄変動の変動時間を更新するための処理が実行される。

【０７３３】

特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０６）では、まず、特図仮停止フラグ２０３ｍがオンに設定されているかを判別する（Ｓ７０１）。

【０７３４】

Ｓ７０１の処理において、特図仮停止フラグ２０３ｍがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、特図変動再開コマンドを設定し（Ｓ７０２）、特図仮停止フラグ２０３ｍをオフに設定し（Ｓ７０３）、特図変動時間カウンタ２０３ｎの値を１減算し（Ｓ７０４）、第１図柄表示装置３７の特別図柄の表示を更新し（Ｓ７０５）、本処理を終了する。

【０７３５】

本実施形態では、２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理（図３９参照）にて実行される特別図柄変動処理（図４０のＳ１０４参照）内で、特別図柄変動実行中処理（図４４のＳ２０６参照）を実行するように構成しており、その特別図柄変動実行中処理（図４４のＳ２０５参照）内で特図変動時間カウンタ２０３ｎの値を更新（１減算）するように構成している。よって、例えば、特別図柄の変動時間として３０秒の変動時間が設定された場合には、特図変動時間カウンタ２０３ｎの値として「１５０００」が設定され、２ミリ秒毎に値が１減算されるように構成している。

【０７３６】

一方、Ｓ７０１の処理において特図仮停止フラグ２０３ｍがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ７０１：Ｎｏ）は、Ｓ７０２，Ｓ７０３の処理をスキップしてＳ７０４の処理へ移行する。

【０７３７】

次に、図４５を参照して、特別図柄変動処理（図４０のＳ１０４）の一処理である特別図柄変動停止処理（Ｓ２０８）について説明する。図４５はこの特別図柄変動停止処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。この特別図柄変動停止処理（Ｓ２０８）は、現在が特図変動時間カウンタ２０３ｎの値が「０」であると判別した場合、即ち、特別図柄

（特図）の変動時間が経過した場合に実行される処理である。

【０７３８】

特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２０８）を実行すると、まず大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されているかを判別する（Ｓ８０１）。大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、次に、今回の特別図柄変動で当選した大当たりシナリオを設定し（Ｓ８０６）、大当たりフラグ２０２ｉ、時短カウンタ２０３ｈの値をリセットし（Ｓ８０７）、遊技状態格納エリア２０３ｇに現在の遊技状態が大当たり中（大当たり遊技中）であることを示す情報を記憶し（Ｓ８０８）、Ｓ８０９の処理へ移行する。遊技状態格納エリア２０３ｇは、抽選遊技に関する遊技状態（通常状態、時短状態）と、当たり遊技に関する遊技状態を記憶することができるように構成しており、Ｓ８０８の処理を実行することにより、大当たり当選したタイミングにおける抽選遊技に関する遊技状態（通常状態、時短状態）と、大当たり中であることを示す遊技状態とが記憶される。

【０７３９】

このように構成することで、大当たり遊技終了時点で、大当たりに当選したタイミングで設定されていた遊技状態を判別することができる。

【０７４０】

一方、Ｓ８０１の処理において、大当たりフラグ２０３ｉがオフに設定されていると判別した場合、即ち、今回の特別図柄抽選の結果が外れであった場合には（Ｓ８０１：Ｎｏ）、次いで、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されているか否かを判別する（Ｓ８０２）。時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、即ち、今回変動停止された特別図柄変動が時短状態の最終変動であると判別した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値を０にリセットし（Ｓ８０３）、時短終了フラグ２０３ｊをオフに設定し（Ｓ８０４）、遊技状態格納エリア２０３ｇに現在の遊技状態が通常状態であることを示す情報を記憶し（Ｓ８０５）、Ｓ８０９の処理へ移行する。Ｓ８０２の処理において、時短終了フラグ２０３ｊがオフに設定されていると判別した場合には（Ｓ８０２：Ｎｏ）、Ｓ８０３～Ｓ８０５の処理をスキップし、Ｓ８０９の処理へ移行する。

【０７４１】

Ｓ８０９の処理では、特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置１１３に対して指示するための特図確定コマンドを設定し（Ｓ８０９）、第１図柄表示装置３７で変動表示している特別図柄の変動表示を停止する処理を実行し（Ｓ８１０）、本処理を終了する。

【０７４２】

このように、特別図柄変動停止処理（Ｓ２０８）では、特別図柄の抽選（抽選遊技）結果を示す図柄で変動表示を停止する処理（Ｓ８０９，Ｓ８１０）が実行される。

【０７４３】

なお、本実施形態では、特電作動口６４３に球が入賞し、役物当たり遊技が実行されると、実行中の特別図柄変動を中断させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特電作動口６４３に球が入賞した場合に実行される所定判別の結果に基づいて、実行中の特別図柄変動を中断させるのでは無く、破棄するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態の継続期間を示す特別図柄変動が中断する場合と、破棄される場合とを現出させることが可能となるため、時短状態の継続期間を急に減算（終了）させることが可能となり、遊技者に対して緊張感のある演出を実行することができる。

【０７４４】

次に、図４６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３９）の一処理である始動入賞処理（Ｓ１０５）を説明する。図４６は、この始動入賞処理（Ｓ１０５）を示すフローチャートである。始動入賞処理（図４６のＳ１０５）は、特図入球口６４に球が入球（始動入賞）したか判別して、始動入賞した場合には、保留上限個数（特図入球口６４に最大４個）まで、取得した各カウンタ値を特別図柄

保留球格納エリア２０３ａにそれぞれ格納する処理である。
【０７４５】
また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、特別図柄保留球格納エリア２０３ａにそれぞれ記憶されると、特別図柄保留球格納エリア２０３ａのそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理（所謂、先読み処理）が実行される。以下、始動入賞処理（図４６のＳ１０５）について説明する。
【０７４６】
始動入賞処理（図４６のＳ１０５）では、まず、球が始動口である特図入球口６４に入球（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ９０１）。ここでは、特図入球口６４内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。球が特図入球口６４に入球した（始動入賞があった）と判別した場合には（Ｓ９０１：Ｙｅｓ）、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ９０２）、その取得した値（Ｎ１）が４未満であるかを判別する（Ｓ９０３）。
【０７４７】
つまり、現時点で特図入球口６４に対する保留個数が上限値である４個よりも少ない状態であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ１）が４未満であると判別した場合には（Ｓ９０３：Ｙｅｓ）、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ１）を１加算し（９０４）、音声ランプ制御装置１１３に対して始動口の保留個数（特別図柄の抽選権利保留数）を通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ９０５）。
【０７４８】
そして、各種カウンタ値（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、ＲＡＭ２０３の特別図柄保留球実行エリアの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）する（Ｓ９０６）。
【０７４９】
次に、先読み処理を実行し（Ｓ９０７）、その後、本処理を終了する。この先読み処理（Ｓ９０７）については、図４７を参照して後述するが、新たに特別図柄保留球格納エリア２０３ａに記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。なお、本実施形態では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、特別図柄保留球格納エリア２０３ａに記憶（格納）されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しても良い。
【０７５０】
また、本実施形態では、特別図柄保留球格納エリア２０３ａに新たな情報（入賞情報）を格納する場合、即ち、特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別する構成としているが、これに限ること無く、例えば、球がスルーゲート６７を通過した場合や、普通図柄の抽選結果に応じて、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別するように構成しても良い。
【０７５１】
また、Ｓ９０１の処理で球が特図入球口６４に入球していないと判別した場合（Ｓ９０１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ９０３の処理で、現時点で特図入球口６４に対する保留個数が上限値であると判別した場合（Ｓ９０３：Ｎｏ）は、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ１）を加算する処理をスキップして、本処理を終了する。
【０７５２】
上述した通り、本実施形態では、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ１）を加算した場合に、加算された入賞に関する情報（入賞情報）に基づいた先読み処理（Ｓ９０

７）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｓ９０３の処理で特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ１）が上限数（４）であると判別した場合（Ｓ９０３：Ｎｏ）、即ち、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で特図入球口６４に球を入球させた場合に先読み処理（Ｓ９０７）を実行することができるように構成しても良い。これにより、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で特図入球口６４に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で特図入球口６４に球が入球した際に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【０７５３】

次に、図４７を参照して、始動入賞処理（図４６のＳ１０５）の一処理である先読み処理（Ｓ９０７）について説明する。図４７は、この先読み処理（Ｓ９０７）を示すフローチャートである。

【０７５４】

先読み処理（図４７のＳ９０７）では、まず、新たに特別図柄保留格納エリア２０３ａに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値を読み出す（Ｓ１００１）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する（Ｓ１００２）。

【０７５５】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（特別図柄保留格納エリア２０３ａに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。

【０７５６】

次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する（Ｓ１００３）。判別結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、大当たりに当選する条件（抽選時に設定される遊技状態）と、当選した場合の大当たり種別とを示す入賞コマンドを設定し（Ｓ１００４）、その後、本処理を終了する。

【０７５７】

一方、Ｓ１００３の処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ１００３：Ｎｏ）、外れを示す入賞コマンドを設定し（Ｓ１００５）、その後、本処理を終了する。

【０７５８】

ここで、Ｓ１００４、或いはＳ１００５の処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、Ｓ１００１の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）にて実行される外部出力処理（Ｓ１８０１）によって音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。

【０７５９】

音声ランプ制御装置１１３側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。

【０７６０】

なお、本実施形態では、特別図柄の確率状態が１つ（特別図柄の低確率状態）しかないため、入賞コマンドに設定する情報（当否判定結果）を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。

【０７６１】

このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。

【０７６２】

さらに、特別図柄保留格納エリア２０３ａに格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

【０７６３】

また、本実施形態では、特別図柄保留格納エリア２０３ａに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置１１０の先読み処理において、特別図柄保留格納エリア２０３ａに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。

【０７６４】

このように構成することで、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置１１０から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機１０にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無題に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。

【０７６５】

次に、図４８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である普通図柄変動処理（Ｓ１０６）について説明する。図４８は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理（Ｓ１０６）は、第２図柄（普通図柄）の変動表示や、電動役物６４０ａの開放時間などを制御するための処理である。

【０７６６】

この普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるかを判別する。（Ｓ１１０１）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされてから（当たり図柄が停止表示してから）電動役物６４０ａの開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技

が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第２図柄）の当たり中であると判別した場合には（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【０７６７】

一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でないと判別した場合には（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３の普通図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｓ１１０２）。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（Ｓ１１０２：Ｎｏ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）を取得し（Ｓ１１０３）、その値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ１１０４）。

【０７６８】

Ｓ１１０４の処理で普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）が０であると判別された場合には（Ｓ１１０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１１０４：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ１１０５）。つまり、Ｓ１１０４の処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件（普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること）が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を１減算する。

【０７６９】

次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ１１０６）。Ｓ１１０６の処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂの普通図柄保留１～普通図柄保留４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留１→実行エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ１１０７）。

【０７７０】

次に、時短カウンタ２０３ｈがオンであるか否か、即ち、現在が普通図柄の高確率状態であるか否かを判別し（Ｓ１１０８）、時短カウンタ２０３ｈがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１１０８：Ｙｅｓ）、高確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｂ（図２３（ｃ）参照）の当たり判定値に基づいて当否判定結果（抽選結果）を取得しＳ１１１１の処理へ移行する。一方、時短カウンタ２０３ｈがオフであると判別した場合は（Ｓ１１０８：Ｎｏ）、低確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｂ（図２３（ｃ）参照）の当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得され（Ｓ１１１０）、Ｓ１１１１の処理へ移行する。

【０７７１】

Ｓ１１１１の処理では、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりであるかを判別し（Ｓ１１１１）、当たりであると判別した場合は（Ｓ１１１１：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様である「○」の表示態様を設定し（Ｓ１１１２）、普図変動種別カウンタの値を用いて普図変動パターンに基づいて普通図柄の変動時間を決定する（Ｓ１１１４）。一方、Ｓ１１１１の処理で、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ１１１１：Ｎｏ）、外れ時の表示態様である「×」の表示態様を設定し（Ｓ１１１３）、上述したＳ１１１４の処理へ移行する。

【０７７２】

上述した通り、本実施形態では、設定されている遊技状態に関わらず、常に変動時間として３秒が設定されるように構成している。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、短い変動時間が設定され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。

【０７７３】
また、本実施形態では、時短状態中において普通図柄抽選を契機に大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を狙う特電遊技（Ｖラッシュ）が実行されるように構成しており、時短状態中（Ｖラッシュ中）は、第３図柄表示装置８１の表示面にも、普通図柄抽選に基づく演出が表示されるように構成している。このように、普通図柄抽選（変動）に基づく演出を実行する場合において、変動時間を統一させることで演出データの量を減らすことができる。
【０７７４】
さらに、本実施形態では、通常状態中に普図当たり遊技が実行され、普電入賞装置６４０へと球が入賞した場合であっても、役物当たり遊技の実行契機となる特電作動口６４３へと球が入賞させ難くなるように構成している。よって、同一の変動時間（３秒）のみが設定されるように構成したとしても、普図当たり遊技の実行タイミングを計って遊技を行うメリットを生じなくさせることができる。
【０７７５】
なお、普通図柄の変動時間の設定方法については、本実施形態の構成に限ること無く、遊技状態に応じて変動時間を異ならせたり、普図保留球数に応じて変動時間を異ならせたり、取得した所定値に応じて変動時間を異ならせたりしても良く、例えば、本実施形態では、普通図柄変動の変動時間を、設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）と、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（普図保留数）と、に基づいて可変設定するように構成しても良い。さらに、設定された普通図柄の変動時間によって、普電入賞装置６４０への球の入球のし易さが異なるように構成しても良い。
【０７７６】
このように、設定される普通図柄の変動時間の長さに応じて、普電入賞装置６４０への球の入球具合を可変させるように構成することで、普電入賞装置６４０への球の入球のし易さを遊技状態に応じて容易に可変することができるため、様々な遊技性を創り出すことができる。
【０７７７】
一方、Ｓ１１０２の処理において、普通図柄（第２図柄）が変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ１１０２：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し（Ｓ１１１５）、変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ１１１５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【０７７８】
一方、Ｓ１１１５の処理において変動時間が経過していると判別した場合は（Ｓ１１１５：Ｙｅｓ）、次に、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定する（Ｓ１１１６）。Ｓ１１１６の処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第２図柄表示装置８３には「○」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第２図柄表示装置８３には「×」図柄が停止表示（点灯表示）される。つまり、上述したＳ１１１２、或いはＳ１１１３の処理で設定された表示態様を停止表示させるための設定が行われる。
【０７７９】
Ｓ１１１６の処理により、停止表示を設定すると、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了し、Ｓ１１１２の処理、或いはＳ１１１３の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）される。
【０７８０】
次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する（Ｓ１１１７）。今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には（Ｓ１１１７：Ｙｅｓ）、電動役物６４０ａの開閉制御態様（開放パターン）を設定するための処理が実行される。一方、子泣きの普通図柄の抽選結果が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ１１１７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【０７８１】

次に、本実施形態における電動役物６４０ａの開閉制御態様（開放パターン）について説明をする。本実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の当否判定を行うタイミング（Ｓ１１０８～Ｓ１１１１の処理を行うタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミング（Ｓ１１１５の処理で変動時間が経過したと判別したタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。

【０７８２】

即ち、本実施形態では、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）と、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）とが独立して実行されるように構成されており、さらに、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果に基づいて普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）が可変するように構成している。よって、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）が実行されている期間中に並行して実行される特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果によっては、普通図柄の当否判定を行うタイミングでは普通図柄の高確率状態が設定され、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでは普通図柄の低確率状態が設定される場合が発生する。

【０７８３】

このような状況において、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定してしまうと、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、電動役物６４０ａがロング開放（普通図柄の高確率状態中が設定されている場合に実行される開放パターン）してしまうという問題があった。

【０７８４】

そこで、本実施形態では、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）を判別し、その判別結果に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。これにより、設定されている遊技状態に応じた開放パターンで電動役物６４０ａを開放させることができる。

【０７８５】

Ｓ１１１７の処理において、今回の普通図柄の抽選結果が当たりであると判別した場合は（Ｓ１１１７：Ｙｅｓ）、次に、現在の普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）を判別するために、時短カウンタ２０３ｈがオンであるかを判別し（Ｓ１１１８）、時短カウンタ２０３ｈがオンでは無い（オフである）、即ち、現在が普通図柄の低確率状態であると判別した場合は（Ｓ１１１８：Ｎｏ）、通常用普図当たりシナリオ動作を設定する（Ｓ１１１９）。

【０７８６】

一方、Ｓ１１１８の処理において、時短カウンタ２０３ｈがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１１１８：Ｙｅｓ）、時短用普図当たりシナリオ動作を設定する（Ｓ１１２０）。

【０７８７】

次いで、Ｓ１１１９、或いはＳ１１２０の処理において設定されたシナリオに基づいて電動役物６４０ａの開閉制御開始を設定し（Ｓ１１２１）、本処理を終了する。

【０７８８】

なお、本実施形態では、普通図柄の当否判定を行うタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて電動役物６４０ａの開放パターンを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されており、且つ普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開

放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでも普通図柄の高確率状態が設定されている場合にのみ、電動役物６４０ａがロング開放するように構成しても良いし、普通図柄の当否判定を行うタイミングで設定されている遊技状態に基づいて、電動役物６４０ａの開放パターンを設定するように構成しても良い。

【０７８９】

また、詳細な説明は省略しているが、普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）において決定された各種情報（普通図柄抽選の結果、普通図柄変動の変動時間、普図当たりシナリオ等）は、それぞれ各種情報の内容を示すコマンドが設定され、主制御装置１１０のメイン処理（図５５）の外部出力処理（図５５のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。

【０７９０】

次に、図４９を参照して、本第１実施形態にて実行されるスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）を実行する。本処理は、タイマ割込処理（図３９参照）の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第２当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し実行エリアに格納するための処理である。

【０７９１】

スルーゲート通過処理（図４９のＳ１０７）では、まず、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したか否かを判定する（Ｓ１２０１）。ここでは、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したと判定されると（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）を取得し（Ｓ１２０２）、次いで、その取得した普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）が１よりも大きくないか（普通図柄の保留球数が上限値に到達していないか）を判別する（Ｓ１２０３）。

【０７９２】

Ｓ１２０３の処理で、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）が１よりも大きい（上限値の１である）と判別した場合は（Ｓ１２０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）が１よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ１２０３：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）に１を加算し（Ｓ１２０４）、普図保留球数コマンド（普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）を示すためのコマンド）を設定し（Ｓ１２０５）、第２当たり乱数カウンタＣ４の値を普通図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納し（Ｓ１２０６）、本処理を終了する。

【０７９３】

次に、図５０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特電始動口入賞処理（Ｓ１０８）について説明する。図５０は、タイマ割込処理（図３９参照）の中で実行される特電始動口入賞処理（Ｓ１０８）を示すフローチャートである。本実施形態のパチンコ機１０は、図２に示した通り、普電入賞装置６４０内に特電作動口６４３を有しており、球を特電作動口６４３に入賞させることにより、Ｖ入賞装置６５を所定の可変パターンが開放させる役物当たり遊技を実行するように構成している。この特電始動口入賞処理（Ｓ１０８）では、特電作動口６４３に球が入賞した場合における各種処理が実行される。

【０７９４】

特電始動口入賞処理（Ｓ１０８）が実行されると、まず、特電始動入賞、即ち、特電作動口６４３に遊技球が入賞したかを判別する（Ｓ１３０１）。このＳ１３０１の処理では、特電作動口６４３に入賞した球を検知可能な検知スイッチ（図示せず）から球を検知したことを示す検知信号が出力されたか（されているか）が判別される。Ｓ１３０１の処理において、特電作動口６４３に遊技球が入賞していないと判別した場合は（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０７９５】

一方、特電作動口６４３に遊技球が入賞したと判別した場合は（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、次いで、現在が普通図柄の当たり遊技中であるかを判別する（Ｓ１３０２）。現在が普通図柄の当たり遊技中ではないと判別した場合は（Ｓ１３０２：Ｎｏ）、特電作動口６４３に球が入賞し得ない状態であるため、エラーコマンドを設定し（Ｓ１３０９）、その後、本処理を終了する。Ｓ１３０９の処理を行うことで、普図当たり遊技期間外に遊技球が特電作動口６４３に入賞した状態、即ち、不正に遊技球を特電作動口６４３に入賞させる遊技が行われた場合、或いは、特電作動口６４３に付設された部材（例えば、電動役物６４０ａ、第２可動弁６４２）の不具合が発生している場合を迅速に外部に報知することができる。

【０７９６】

Ｓ１３０２の処理において、現在が普通図柄の当たり遊技中であると判別した場合は（Ｓ１３０２：Ｙｅｓ）、次に、現在が特電作動中（役物当たり遊技中）であるかを判別し（Ｓ１３０３）、現在が特電作動中（役物当たり遊技中）であると判別した場合は（Ｓ１３０３：Ｙｅｓ）、新たな役物当たり遊技を実行することができない状態であるため、そのまま本処理を終了する。一方、現在が特電作動中（役物当たり遊技中）ではないと判別した場合は（Ｓ１３０３：Ｙｅｓ）、次いで、現在が特別図柄の変動中であるか否かを判別する（Ｓ１３０４）。現在が特別図柄の変動中であると判別した場合には（Ｓ１３０４：Ｙｅｓ）、特図仮停止フラグ２０３ｍをオンに設定し（Ｓ１３０５）、特図仮停止コマンドを設定し（Ｓ１３０６）、役物当たりフラグ２０３ｋをオンに設定し（Ｓ１３０７）、Ｓ１３０８の処理へ移行する。

【０７９７】

即ち、Ｓ１３０４の処理において、現在が特別図柄の変動中であると判別した場合には、実行中の特別図柄変動の変動時間の減算を中断させるためにＳ１３０５，Ｓ１３０６の処理を実行する。これにより、役物当たり遊技が実行される場合に実行中の特別図柄変動が中断する。また、Ｓ１３０７の処理において設定された仮停止コマンドは、主制御装置１１０のメイン処理（図５５）の外部出力処理（図５５のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。

【０７９８】

一方、Ｓ１３０４の処理において、現在が特別図柄の変動中ではないと判別した場合には（Ｓ１３０４：Ｎｏ）、Ｓ１３０５，Ｓ１３０６の処理をスキップし、Ｓ１３０７の処理へ移行する。Ｓ１３０８の処理では、特電作動コマンドを設定し（Ｓ１３０８）、その後、本処理を終了する。

【０７９９】

以上、説明をした通り、特電始動口入賞処理（Ｓ１０８）は、特電作動口６４３に球が入賞した場合において、その入賞が正常に入賞したものであるかの判別処理手段と、その入賞に基づいて新たな役物当たり遊技を実行可能であるかの判別処理手段と、特別図柄変動に対する処理（実行中の特別図柄変動を中断させる処理、役物当たり遊技中に新たな特別図柄変動が実行されないようにする処理）を実行する手段と、役物当たり遊技を実行する手段と、を有するものである。

【０８００】

次に、図５１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＶ入口通過処理（Ｓ１０９）について説明する。図５１は、タイマ割込処理（図３９参照）の中で実行されるＶ入口通過処理（Ｓ１０９）を示すフローチャートである。

【０８０１】

Ｖ入口通過処理（Ｓ１０９）では、まず貯留センサ６５ｓ（図６参照）がオンであるかを判定し（Ｓ１４０１）、貯留センサ６５ｓがオンでなければ（貯留センサ６５ｓ０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、貯留センサ６５ｓがオンであると判定した場合は（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、次に、Ｖ入賞口開放期間中、即ち、役物当たり遊技中であるかを判別する（Ｓ１４０２）。Ｓ１４０２の処理において、Ｖ入賞口開放期間中（役物当たり遊技中）であると判別された場合は（Ｓ１４０２：Ｙｅｓ）、Ｖ入口通過コマンド

を設定し（Ｓ１４０３）、本処理を終了する。Ｖ入賞口開放期間中ではない場合は（Ｓ１４０２：Ｎｏ）、役物当たり遊技中でないにも関わらず、Ｖ入賞装置６５へ遊技球が入球した場合であるので、エラーコマンドを設定し（Ｓ１４０４）、本処理を終了する。

【０８０２】

Ｓ１４０３の処理において設定されたＶ入口通過コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５５参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３では、Ｖ入口通過コマンドを受信すると、Ｖ入口を通過した遊技球をカウントすると共に、表示制御装置１１４へＶ入口通過に基づく演出を実行させるためのコマンドを送信する。これにより、Ｖ入賞装置６５への入球に基づく役物当たり遊技中の演出を実行することができる。

【０８０３】

次に、図５２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＶ通過処理（Ｓ１１０）について説明する。図５２は、タイマ割込処理（図３９参照）の中で実行されるＶ通過処理（Ｓ１１０）を示すフローチャートである。

【０８０４】

Ｖ通過処理（Ｓ１１０）が実行されると、まず、Ｖ通過ありか、即ち、Ｖ入賞口１６５に遊技球が入賞したかを判別し（Ｓ１５０１）、Ｖ入賞口１６５に遊技球が入賞していないと判別した場合は（Ｓ１５０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｖ入賞口１６５に遊技球が入賞したと判別した場合は（Ｓ１５０１：Ｙｅｓ）、次いで、現在がＶ有効期間中であるかを判別する（Ｓ１５０２）。Ｓ１５０２の処理では、役物当たり遊技に関する動作シナリオが設定されている期間をＶ有効期間中であると判別し、それ以外の場合に、Ｖ有効期間中では無いと判別する。

【０８０５】

Ｓ１５０２の処理において、Ｖ有効期間中であると判別した場合は（Ｓ１５０２：Ｙｅｓ）、次に、現在が役物当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ１５０３）、役物当たり遊技中であれば（Ｓ１５０３：Ｙｅｓ）、今回の役物当たり遊技に対応するＶ通過時大当たり種別値を取得し（Ｓ１５０４）、大当たり種別に対応したＶフラグをオンに設定し（Ｓ１５０５）、時短カウンタ２０３ｈの値を０に設定し（Ｓ１５０６）、Ｓ１５０７の処理へ移行する。

【０８０６】

つまり、Ｓ１５０４～Ｓ１５０６の処理では、役物当たり遊技中に遊技球がＶ入賞口１６５へ入賞したことに基づいて、大当たり遊技を実行するための処理が実行される。一方、Ｓ１５０３の処理において、役物当たり遊技中では無いと判別した場合は（Ｓ１５０３：Ｎｏ）、新たに大当たり遊技を実行するための処理を行う必要が無いため、Ｓ１５０４～Ｓ１５０６の処理をスキップして、Ｓ１５０７の処理へ移行する。

【０８０７】

Ｓ１５０７の処理では、Ｖ通過コマンドを設定し（Ｓ１５０７）、本処理を終了する。ここで設定されるＶ通過コマンドは、主制御装置１１０の制御処理で設定される他のコマンドと同様に音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３がＶ通過コマンドを受信した場合、例えば、役物当たり遊技中にＶ通過コマンドを受信した場合は、役物当たり遊技中に実行されるＶラッシュ中の演出に成功し、役物当たり遊技に続いて、大当たり遊技が実行されることを示すための演出を実行する。また、大当たり遊技中にＶ通過コマンドを受信した場合は、役物当たり遊技中にＶ通過コマンドを受信した場合と同様の演出を実行する。

【０８０８】

一方で、役物当たり遊技中の所定タイミングでＶ通過コマンドを受信しなかった場合は、Ｖチャレンジに失敗したことを示すための残念演出を実行し、大当たり遊技中の所定タイミングでＶ通過コマンドを受信しなかった場合は、残念演出からの復活演出を実行し、継続して大当たり遊技が実行されることを遊技者に報知する。

【０８０９】
なお、本実施形態では、Ｖ入賞口１６５に遊技球が入賞したことを示すためのコマンド（Ｖ通過コマンド）のみを設定する構成を示したが、Ｖ入賞口１６５に遊技球が入賞しなかったことを示すためのコマンド（例えば、Ｖ非通過コマンド）を設定するように構成しても良い。この場合、例えば、本実施形態ではＶ入賞口１６５に入球可能な遊技球は、貯留弁６６ａにより滞留されている遊技球（例えば、１個）だけであるため、貯留弁６６ａに貯留されている遊技球の有無（個数）を判別する個数判別手段と、痔亜２アウト高１６３ｂへの遊技球の通過を検知する検知手段と、を設け、個数判別手段により判別された個数分の遊技球が検知手段により検知された場合に、上述したＶ非通過コマンドを設定するように構成すれば良い。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて適切な演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。また、上述した構成を用いることで、Ｖ入賞装置６５内で遊技球が詰まったことを迅速に判別することができる。
【０８１０】
一方、Ｓ１５０２の処理において、現在がＶ有効期間中では無いと判別した場合は（Ｓ１５０２：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ１５０８）、本処理を終了する。Ｓ１５０８の処理を行うことで、Ｖ有効期間外に遊技球がＶ入賞口１６５に入賞した状態、即ち、不正に遊技球をＶ入賞口１６５に入賞させる遊技が行われた場合、或いは、Ｖ入賞口１６５に付設された部材（例えば、Ｖ開閉扉６５ａ、貯留弁６６ａ、第１可動弁６６ｂ）の不具合が発生している場合を迅速に外部に報知することができる。
【０８１１】
なお、本実施形態では、図２６（ｂ）に示した通り、役物当たり遊技において球がＶ入賞口１６５へと入賞し得るタイミングが役物当たり遊技のエンディング期間となるように動作シナリオを規定しているため、Ｓ１５０６～Ｓ１５０８の処理をＶ通過処理（Ｓ１１０）にて実行するように、即ち、球がＶ入賞口１６５へと入賞したタイミングで実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、役物当たり遊技中に常に球がＶ入賞口１６５へと入賞し得るように役物当たり遊技の動作シナリオが規定されている場合であれば、Ｖ通過処理（Ｓ１１０）では、Ｓ１５０５の処理のみを実行し、Ｓ１５０６～Ｓ１５０８の処理を、役物当たり制御処理（図５８のＳ１８０５参照）において、Ｖフラグがオンに設定されている場合に実行される処理として実行するように構成すると良い。これにより、役物当たり遊技中が実行された直後に球がＶ入賞口１６５に入賞したとしても、大当たり遊技が開始されるまでは時短状態を継続させることができるため、遊技者に違和感を与えること無く遊技を行わせることができる。
【０８１２】
次に、図５３を参照して、ＮＭＩ割込処理について説明をする。図５３は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ１６０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。
【０８１３】
なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出発射制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。
【０８１４】
次に、図５４を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１

０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図５４は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【０８１５】

この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理（図５４）では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１７０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では１秒）を実行する（Ｓ１７０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１７０３）。

【０８１６】

その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１０参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ１７０４）、オンされていれば（Ｓ１７０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ１７１２へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１７０５）、記憶されていなければ（Ｓ１７０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ１７１２へ移行する。

【０８１７】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１７０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１７０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１７１２へ移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【０８１８】

Ｓ１７１２の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ１７１２）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。

【０８１９】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。

【０８２０】

また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ１７１３）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ１７１４）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ１７１０の処理へ移行する。

【０８２１】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１７０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１７０８）。次に、サブ側の制御装

置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ１７０９）、Ｓ１７１０の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

【０８２２】

次に、音声ランプ制御装置１１３に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する（Ｓ１７１０）。その後、割込みを許可し（Ｓ１７１１）、第１可動弁動作シナリオに基づく動作を設定する（Ｓ１７１５）。そして、後述するメイン処理に移行する。

【０８２３】

次に、図５５を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図５５は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。

【０８２４】

メイン処理（図５５参照）においては、まず、タイマ割込処理（図３９参照）の中でＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１８０１）。具体的には、タイマ割込処理（図３９参照）におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図４０参照）や始動入賞処理（図４６参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理（図５５のＳ１８０１）により、主制御装置１１０の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し、第３図柄表示装置８１にて表示される各種演出（変動演出、装飾演出等）を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理（図５６参照）で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。

【０８２５】

次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１８０２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【０８２６】

変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１８０３）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置１１３にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、可変入賞装置６５０の特定入賞口（大開放口）６５０ａを開放動作するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１８０４）。

【０８２７】

大当たり制御処理（Ｓ１８０４）の詳細な内容については、図５６～図５７を参照して後述するが、この大当たり制御処理（Ｓ１８０４）では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口６５０ａ（以下、入賞口等と称す）を開放し、入賞口等（特定入賞口６５０ａ）の最大開放時間が経過したか、又は入賞口等（特定入賞口６５０ａ）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口等（特定入賞口６５０ａ）を閉鎖する。この入賞口等（特定入賞口６５０ａ）の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本実施形態では、大当たり制御処理（Ｓ１８０４）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。

【０８２８】

次いで、球が特電作動口６４３に入賞した場合に実行される役物当たり遊技に関する役物当たり制御処理を実行する（Ｓ１８０５）。この役物当たり制御処理（Ｓ１８０５）では、役物当たり遊技中に開放動作されるＶ入賞装置６５に対して、Ｖ開閉扉６５ａを開放する期間と、閉鎖する期間とを、予め定められたシナリオ（役物当たり動作シナリオ）に基づいて設定するための処理が実行される。なお。役物当たり制御処理（Ｓ１８０５）の詳細な内容については、図５８を参照して後述する。

【０８２９】

次に、普電入賞装置６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ１８０６）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図４８参照）のＳ１１２１の処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理におけるＳ１１１９の処理、Ｓ１１２０の処理、によって設定された期間が終了するまで継続される。

【０８３０】

次に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１８０７）。第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５）によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて開始する。本実施形態では、第１図柄表示装置３７Ａ，３７ＢのＬＥＤの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。

【０８３１】

なお、メイン処理は４ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが１００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４ｓ毎にＬＥＤの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。

【０８３２】

また、第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理（図４１参照）によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２０８参照）によって、特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ３０７参照）のＳ５０７で設定された表示態様で、停止図柄を第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂに停止表示（点灯表示）する。

【０８３３】

さらに、本実施形態では、一方の特別図柄が大当たりを示す表示態様（大当たり図柄）で停止表示された場合に、他方の特別図柄を、外れを示す表示態様（外れ図柄）で停止表示させるように構成しており、そのための停止表示も実行される。

【０８３４】

次に、第２図柄表示装置の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１８０８）。第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動開始処理（図４８参照）のＳ１１１４の処理によって第２図柄の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理（Ｓ１８０８）では、普通図柄変動処理（図４８参照）のＳ１１１６の処理によって第２図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動開始処理（図４８参照）のＳ１１１２の処理またはＳ１１１３の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置に停

止表示（点灯表示）する。
【０８３５】
その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１８０９）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１８０９：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ１８１０）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ１８１０：Ｙｅｓ）、処理をＳ１８０１へ移行し、上述したＳ１８０１以降の各処理を繰り返し実行する。
【０８３６】
一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ１８１０：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１８１１，Ｓ１８１２）。
【０８３７】
まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１８１１）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では４７９、２３２）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１８１１の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１８１２）。なお、このＳ１８１２の処理では、変動種別カウンタＣＳ１の値と同様に普図変動種別カウンタＣＳ２の値も更新される。
【０８３８】
ここで、Ｓ１８０１～Ｓ１８０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１、普図変動種別カウンタＣＳ２の値についてもランダムに更新することができる。よって、特別図柄や普通図柄の抽選に関する判定値を更新するための処理内容を把握され難くすることができ、当たりに対応する判定値が取得されるタイミングを狙った不正遊技が実行されることを抑制することができる。
【０８３９】
また、Ｓ１８０９の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１８０９：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図５３のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１８１３以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１８１３）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１８１４）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１８１５）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１８１６）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。
【０８４０】
なお、Ｓ１８０９の処理は、Ｓ１８０１～Ｓ１８０８で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ１８１１とＳ１８１２の処理の

１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１８０１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１８０１の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１７０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１８０１の処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走したりすることなく正確な制御を行うことができる。

【０８４１】

次に、図５６のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理（Ｓ１８０４）を説明する。図５６は、この大当たり制御処理（Ｓ１８０４）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１８０４）は、メイン処理（図５５参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出を実行するための情報（コマンド）の設定や、入賞口等（特定入賞口（大開放口）６５０ａ）を開放又は閉鎖するための処理である。

【０８４２】

大当たり制御処理（Ｓ１８０４）では、まず、特別図柄の大当たりが開始されるタイミングであるかを判別する（Ｓ１９０１）。具体的には、特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２０８参照）のＳ８０６の処理が実行され、特別図柄の大当たりの開始が設定されている場合、或いは、役物当たり制御処理（図５８のＳ１８０５参照）のＳ２０１０の処理が実行され、大当たりの開始が設定されている場合に、各種動作シナリオテーブル２０２ｅが有する大当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ１に対応させて動作カウンタがセットされる。そして、動作カウンタの値が大当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ１に規定されている大当たり開始タイミングと一致した場合に、大当たりが開始されると判別する。Ｓ１９０１の処理において、特別図柄の大当たり開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１９０１：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定して（Ｓ１９０２）、本処理を終了する。

【０８４３】

なお、オープニングコマンドは遊技状態や大当たり種別に応じて遅延（可変）して送信するように構成してもよい。具体的には、定期的（４ｍｓ毎）に更新されるオープニングカウンタを設ける。そして、特別図柄の大当たりまたは役物当たりが開始される場合に、オープニングカウンタを０に初期化して、その後、オープニングカウンタが所定値（例えば、大当たりＡ，Ｂの場合は２５００、大当たりＣの場合は５０００）となった場合に、オープニングコマンドを送信するようにすればよい。このようにすることで、例えば、左打ち遊技であって、特図抽選で大当たりとなった場合には、大当たりの開始（特定入賞口６５０ａが開放される）までの時間を短くし、左打ち遊技であって、特電遊技の結果、役物当たり遊技にて大当たりとなった場合には、大当たりの開始（特定入賞口６５０ａが開放される）までの時間を長くすることができる。このように構成することで、役物当たり遊技中の球流れ状況を注視していた遊技者に対して大当たり遊技への準備をさせる期間を確保することができる。

【０８４４】

一方、Ｓ１９０１の処理において、大当たり開始タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１９０１：Ｎｏ）、次に、現在が大当たり中であるかを判別する（Ｓ１９０３）。このＳ１９０３の処理では、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている当たり遊技に関する遊技情報を読み出して判別が行われる。

【０８４５】

大当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、大

当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。また、Ｖ入賞口１６５に球が入賞したことを示す表示がなされている最中も含まれる。Ｓ１９０３の処理において大当たり中では無いと判別した場合は（Ｓ１９０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、大当たり中であると判別した場合は（Ｓ１９０３：Ｙｅｓ）、次に、新たなラウンドの開始タイミングであるか判別する（Ｓ１９０４）。

【０８４６】

Ｓ１９０４の処理において新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合、即ち、取得した動作カウンタの値が大当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ１に規定されているラウンド遊技の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９０４：Ｙｅｓ）、特定入賞口ソレノイド２０９ａをオンに設定し（Ｓ１９０５）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し（Ｓ１９０６）、その後、本処理を終了する。

【０８４７】

一方、Ｓ１９０４の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１９０４：Ｎｏ）、ラウンドの終了タイミングであるか判別する（Ｓ１９０７）。ラウンドの終了タイミングであると判別した場合には、即ち、取得した動作カウンタの値が大当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ１に規定されているラウンド遊技の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９０７：Ｙｅｓ）、特定入賞口ソレノイド２０９ａをオフに設定し（Ｓ１９０８）、入賞個数カウンタ２０３ｅの値を０にクリアする（Ｓ１９０９）。その後、この処理を終了する。

【０８４８】

一方、Ｓ１９０７の処理において、ラウンドの終了タイミングでないと判別した場合には（Ｓ１９０７：Ｎｏ）、エンディング演出の開始タイミングであるか判別する（Ｓ１９１０）。エンディング演出の開始タイミングは、大当たり遊技における最終ラウンド（大当たりＡの場合であれば４ラウンド目）が終了して特定入賞口６５０ａが閉状態にされ、球はけ時間である待機時間（本実施形態では、３秒）が経過した場合に、エンディング演出の開始タイミングであると判別する。エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１９１０：Ｙｅｓ）、エンディングの開始を示すエンディングコマンドを設定して（Ｓ１９１１）、本処理を終了する。

【０８４９】

一方、Ｓ１９１０の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１９１０：Ｎｏ）、次に、大当たりの終了タイミングであるか否かを判別する（Ｓ１９１２）。なお、大当たりの終了タイミングとは、具体的には、取得した動作カウンタの値が大当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ１に規定されている大当たり遊技の終了タイミングである。Ｓ１９１２の処理において、大当たりの終了タイミング（エンディング演出の終了タイミング）であると判別した場合は（Ｓ１９１２：Ｙｅｓ）、次いで、大当たりの種別が大当たりＢであるか否かを判別する（Ｓ１９１３）。大当たりＢであると判別した場合は（Ｓ１９１３：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値に１５を設定し（Ｓ１９１４）、Ｓ１９１６の処理へ移行する。Ｓ１９１３の処理において、大当たりの種別が大当たりＢではない（大当たりＡ、又は大当たりＣである）と判別した場合には（Ｓ１９１３：Ｎｏ）、Ｓ１９１５の処理へ移行する。

【０８５０】

Ｓ１９１５の処理では、時短カウンタ２０３ｈの値に４を設定し（Ｓ１９１５）、次に、大当たり後の遊技状態に対応する状態コマンドを設定し（Ｓ１９１６）、大当たりの終了を設定するための大当たり終了を設定して（Ｓ１９１７）、本処理を終了する。

【０８５１】

一方、Ｓ１９１２の処理において、大当たり終了のタイミングではないと判別した場合には（Ｓ１９１２：Ｎｏ）、入賞処理を実行し（Ｓ１９１８）、その後、本処理を終了する。ここで、図５７を参照して、この入賞処理（Ｓ１９１８）について詳細に説明する。図５７は、この入賞処理（Ｓ１９１８）の内容を示したフローチャートである。

【０８５２】

入賞処理（図５７のＳ１９１８）では、まず、ラウンド有効期間であるか判別する（Ｓ２００１）。ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、特定入賞口６５０ａが開放している期間である。ラウンド有効期間外であると判別した場合には（Ｓ２００１：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、ラウンド有効期間内であると判別した場合には（Ｓ２００１：Ｙｅｓ）、次いで、特定入賞口６５０ａを球が通過したかを判別する（Ｓ２００２）。特定入賞口６５０ａを球が通過したと判別した場合には（Ｓ２００２：Ｙｅｓ）、入賞個数カウンタの値に１加算して更新し（Ｓ２００３）、加算後の入球数を示すコマンドを設定する（Ｓ２００４）。一方、特定入賞口６５０ａを球が通過していないと判別した場合には（Ｓ２００２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０８５３】

Ｓ２００４の処理を実行後、次いで、入賞個数カウンタの値が１０であるか判別する（Ｓ２００５）。入賞個数カウンタの値が１０であると判別した場合には（Ｓ２００５：Ｙｅｓ）、動作カウンタの値を現在のラウンド終了を示す値の１つ手前に更新し（Ｓ２００６）、その後、本処理を終了する。Ｓ２００５の処理において、入賞個数カウンタの値が１０ではないと判別した場合には（Ｓ２００５：Ｎｏ）、Ｓ２００６の処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。

【０８５４】

このように構成することで、ラウンド遊技の終了条件として、時間の経過（３０秒経過）を契機に成立する終了条件と、球の入賞（１０個入賞）を契機に成立する終了条件と、を設けた場合において、何れの終了条件が成立した場合であっても、同一の動作シナリオに基づいて大当たり遊技の動作制御を実行することができる。よって、主制御装置１１０の制御処理を簡素化することができる。

【０８５５】

次に、図５８のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される役物当たり制御処理（Ｓ１８０５）を説明する。図５８は、この役物当たり制御処理（Ｓ１８０５）を示すフローチャートである。この役物当たり制御処理（Ｓ１８０５）は、メイン処理（図５５参照）の中で実行されるものであり、特電始動口入賞処理（図５０のＳ１０８参照）にて役物当たりフラグ２０３ｋがオンに設定されたことを契機に設定される動作シナリオ（役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ２に規定されている動作シナリオ）の更新状況（取得した動作カウンタの値）に基づいて各種制御処理が実行される。

【０８５６】

役物当たり制御処理（Ｓ１８０５）では、まず、役物当たりが開始されるタイミングであるかを判別する（Ｓ２１０１）。ここでは、役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ（図２６（ｂ）参照）に対応する動作カウンタの値が１であるかを判別する。役物当たりの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、役物当たりオープニングコマンドを設定して（Ｓ２１０２）、本処理を終了する。

【０８５７】

一方、Ｓ２１０１の処理において、役物当たり開始タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ２１０１：Ｎｏ）、次に、現在が役物当たり中であるかを判別する（Ｓ２１０３）。役物当たり中では無いと判別した場合は（Ｓ２１０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、役物当たり中であると判別した場合は（Ｓ２１０３：Ｙｅｓ）、次に、開放動作のタイミングであるか判別する（Ｓ２１０４）。具体的には、役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅに対応する動作カウンタの値が２６であるかを判別する。開放動作のタイミングであると判別した場合には（Ｓ２１０４：Ｙｅｓ）、開放ソレノイド（Ｖ入賞口ソレノイド２０９ｂ）をオンに設定し（Ｓ２１０５）、その後、本処理を終了する。なお、図示は省略するが、Ｖ入賞装置６５の役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅに対応する動作カウンタの値に応じて、開放ソレノイド（Ｖ入賞口ソレノイド２０９ｂ）を閉鎖（オフに設定）する処理や、貯留ソレノイド２０９ｃをオンに設定する処理が実行される。

【０８５８】
一方、Ｓ２１０４の処理において、開放動作のタイミングではないと判別した場合には（Ｓ２１０４：Ｎｏ）、次に、役物当たり終了のタイミングであるか判別する（Ｓ２１０６）。具体的には、役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅに対応する動作カウンタの値が７５０であるかを判別する。役物当たり終了のタイミングであると判別した場合には（Ｓ２１０６：Ｙｅｓ）、役物当たりフラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ２１０７）、次に、Ｖフラグ２０３ｐがオンであるか否かを判別する（Ｓ２１０８）。Ｖフラグ２０３ｐがオフであると判別した場合には（Ｓ２１０８：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｖフラグ２０３ｐがオンであると判別した場合には（Ｓ２１０８：Ｙｅｓ）、大当たりの開始を設定し（Ｓ２１１０）、Ｖフラグ２０３ｐをオフに設定し（Ｓ２１１１）、その後、本処理を終了する。
【０８５９】
一方、Ｓ２１０６の処理において、役物当たり終了のタイミングではないと判別した場合には（Ｓ２１０６：Ｎｏ）、Ｖ通過検出処理を実行し（Ｓ２１１２）、その後、本処理を終了する。
【０８６０】
＜第１実施形態における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞
次に、図５９から図７２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。
【０８６１】
まず、図５９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図５９は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。
【０８６２】
立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ４００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ４１１７の電源断処理（図６０参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ４００２）。図６０を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断の発生情報を受信すると（図６０のＳ４１１４参照）、Ｓ４１１７の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ４１１７の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。
【０８６３】
電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ４００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１７の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ４００３）。
【０８６４】
ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ４００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、Ｓ４００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始す

る。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ４００３：Ｎｏ）、Ｓ４００８へ移行する。

【０８６５】

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

【０８６６】

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

【０８６７】

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

【０８６８】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ４００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ４００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ４００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ４００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【０８６９】

Ｓ４００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ４００８）。電源断フラグはＳ４１１７の電源断処理の実行時にオンされる（図６０のＳ４１１６参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ４１１７の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ４００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１７の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ４００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｓ４００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ４０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ４０１１）、メイン処理へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【０８７０】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ４００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ

処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ４００４からＳ４００６の処理を経由してＳ４００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ４００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ４００９をスキップして、処理をＳ４０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定する（Ｓ４０１０）。

【０８７１】

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

【０８７２】

次に、図６０を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図６０は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、該メイン処理が開始されてから、又は、前回Ｓ４１０１の処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ４１０１）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ４１０１：Ｎｏ）、Ｓ４１０２～Ｓ４１１１の処理を行わずにＳ４１１２の処理へ移行する。Ｓ４１０１の処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ４１０２～Ｓ４１１１が表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ミリ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ４１１２のコマンド判定処理やＳ４１１３の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ４１１２の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ４１１２の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動表示演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【０８７３】

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

【０８７４】

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

【０８７５】

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

マンドを設定する。
【０８７６】
枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ４１０８）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ４１０９）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。
【０８７７】
Ｓ４１０９の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ４１１０）、次に、演出更新処理を実行する（Ｓ４１１１）。この演出更新処理（Ｓ４１１１）の詳細については、図７２を参照して後述する。Ｓ４１１１の処理を実行後、Ｓ４１１２の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ４１０８のランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ４１０９の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。
【０８７８】
Ｓ４１１１の処理後、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理（Ｓ４１１２）が実行され、Ｓ４１１３の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ４１１２）の詳細については、図６１を参照して後述する。
【０８７９】
Ｓ４１１３の処理では、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である変動表示設定処理を実行する。この変動表示設定処理の詳細については、図７１を参照して後述する。
【０８８０】
Ｓ４１１３の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ４１１４）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ４１１４の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ４１１４：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ４１１６）、電源断処理を実行する（Ｓ４１１７）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ４１１８）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。
【０８８１】
一方、Ｓ４１１４の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ４１１４：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ４１１５）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ４１１５：Ｎｏ）、Ｓ４１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ４１１５：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。
【０８８２】

次に、図６１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ４１１２）について説明する。図６１は、このコマンド判定処理（Ｓ４１１２）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ４１１２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６０参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。以下、コマンド判定処理（Ｓ４１１２）の詳細を説明する。

【０８８３】

コマンド判定処理（Ｓ４１１２）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域２２３ａから、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１可動弁動作コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４２０１）。第１可動弁動作コマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、受信した第１可動弁動作コマンドに基づいて、動作シナリオの更新を設定し（Ｓ４２０２）、その後、本処理を終了する。

【０８８４】

つまり、本実施形態では、パチンコ機１０において電源投入時に実行される第１可動弁６６ｂへの動作制御に関するコマンド（第１可動弁動作コマンド）を受信した場合に、遅滞無く動作シナリオを更新させるために、コマンド判定処理の最優先判別順序に第１可動弁コマンドの受信を判別するための処理を設けている。このように構成することで、主制御装置１１０側の動作制御内容と、音声ランプ制御装置１１３側での状況把握内容とを容易に同期させることができる。

【０８８５】

なお、本実施形態では、パチンコ機１０において電源投入時に実行される第１可動弁６６ｂへの動作制御に関するコマンド（第１可動弁動作コマンド）を受信した場合にのみ動作シナリオ（第１可動弁６６ｂの動作状況を音声ランプ制御装置１１３側で把握するための動作シナリオ）を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、所定期間毎（１時間毎）に主制御装置１１０側から第１可動弁６６ｂの動作制御内容を示すコマンドを出力したり、大当たり遊技が実行される毎に第１可動弁６６ｂの動作制御内容を示すコマンドを出力したりするように構成しても良い。そして、受信したコマンドの内容と、更新している動作シナリオの内容と、を比較し、動作シナリオの更新内容を補正する処理を実行しても良い。これにより、音声ランプ制御装置１１３側による主制御装置１１０側の動作制御内容の把握精度をより高めることができる。さらに、主制御装置１１０側から出力されるコマンドを受信するまでに要するタイムラグを予め考慮して、音声ランプ制御装置１１３側の動作シナリオの更新処理を実行するように構成しても良い。

【０８８６】

一方、Ｓ４２０１の処理において、第１可動弁動作コマンドを受信していないと判別された場合には（Ｓ４２０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より特図変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４２０３）。ここで、特図変動パターンコマンドは、特別図柄の変動パターン（変動時間）を通知するためのコマンドである。Ｓ４２０３の処理において、特図変動パターンコマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ４２０３：Ｙｅｓ）、特図変動開始処理を実行し（Ｓ４２０４）、本処理を終了する。この特図変動開始処理（Ｓ４２０４）の詳細については、図６２を参照して後述する。

【０８８７】

一方、Ｓ４２０３の処理において、特図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２０３：Ｎｏ）、特図停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４２０５）。特図停止種別コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２０５：Ｙｅｓ）、停止種別選択フラグ２２３ｅをオンに設定し（Ｓ４２０６）、受信した特図停止種別コマンドから停止種別を抽出し（Ｓ４２０７）、その後、本処理を終了する。

【０８８８】

一方、Ｓ４２０５の処理において、特図停止種別コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０５：Ｎｏ）、次に、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信した

か判別する（Ｓ４２０８）。ここで、保留球数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０８：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドの図柄種別（特別図柄、普通図柄）を解析し、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた対応するカウンタの値を更新する（Ｓ４２０９）。具体的には、特別図柄の保留球数コマンドを受信した場合は、その保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（即ち、特別図柄の変動表示の保留球数）を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新する。

【０８８９】

また、普通図柄の保留球数コマンドを受信した場合は、その保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（即ち、普通図柄の変動表示の保留球数）を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた普通図柄保留球数カウンタの値を更新する。

【０８９０】

ここで、保留球数コマンドは、球が各種入球口（特図入球口６４、スルーゲート６７）に入球（始動入賞）し、各種保留球数カウンタの値が加算された場合、或いは、各種変動開始処理を実行する際に、各種保留球数カウンタの値が減算されたときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞時や変動表示設定時毎に、Ｓ４２０９の処理によって、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、普通図柄保留球数カウンタの値を、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値に合わせることができる。

【０８９１】

よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３が有する特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値が、主制御装置１１０の各種保留球数カウンタ２０３ｃ，２０３ｄの値とずれてしまっても、始動入賞時、変動表示設定時、即ち、各種保留球数変更されることに基づいて保留球数コマンドが通知されれば、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の各種保留球数カウンタ各種保留球数カウンタ２０３ｃ，２０３ｄの値に合わせることができる。

【０８９２】

また、Ｓ４２０８の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０８：Ｎｏ）、主制御装置１１０より入賞コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２１０）。Ｓ４２１０の処理において、入賞コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１０：Ｙｅｓ）、入賞コマンド処理を実行し（Ｓ４２１１）、本処理を終了する。この入賞コマンド処理（Ｓ４２１１）は、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対応する図柄種別（特別図柄、普通図柄）を解析し、その解析結果に対応する記憶領域（音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内の入賞情報格納エリア２２３ｂ）に格納（記憶）する処理と、受信した入賞情報に基づいた演出（先読み演出）を実行するための処理を行うものである。なお、詳細な内容については、図６３を参照して後述する。

【０８９３】

Ｓ４２１０の処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１０：Ｎｏ）、次に、主制御装置１１０より状態コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４２１２）。状態コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２１２：Ｙｅｓ）、状態コマンド受信処理を実行し（Ｓ４２１３）、本処理を終了する。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２１３）の詳細については、図６４を参照して後述するが、主制御装置１１０から出力される状態コマンドに基づいてパチンコ機１０の遊技状態（通常状態、時短状態）と、当たり遊技状態（大当たり中、役物当たり中）を従状態設定エリア２２３ｇに設定する処理が実行される。

【０８９４】

次に、Ｓ４２１２の処理において、状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１２：Ｎｏ）、主制御装置１１０より停止関連コマンドを受信したかを判別する（

Ｓ４２１４）。Ｓ４２１４の処理において停止関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１４：Ｙｅｓ）、停止関連処理を実行し（Ｓ４２１５）、本処理を終了する。この停止関連処理（Ｓ４２１５）の詳細な説明は図６５を参照して後述するが、主制御装置１１０から出力される各種停止コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に表示される第３図柄や第４図柄を用いた変動演出の表示態様を設定するための処理が実行される。

【０８９５】

本実施形態では、特別図柄の変動表示が実行される期間として、特別図柄変動を実行する際に変動パターン（変動時間）を予め設定するように構成しているが、予め設定された変動パターンに基づいて特別図柄変動を実行している最中でも、他の特別図柄変動の結果に応じて強制的に特別図柄変動を停止させる処理を実行する場合がある。そのため、音声ランプ制御装置１１３側で停止関連処理（Ｓ４２１５）を実行し、特別図柄変動が停止されたタイミングに対応させて第３図柄、第４図柄の変動表示（変動演出）を停止することができるように構成している。これにより、特別図柄の変動状況と第３図柄表示装置８１に表示される変動演出の状況とを同期させることができ、遊技者に分かり易い表示態様を提供することができる。

【０８９６】

一方、Ｓ４２１４の処理において、停止関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１４：Ｎｏ）、主制御装置１１０より普図関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１６）、普図関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１６：Ｙｅｓ）、普図関連処理を実行し（Ｓ４２１７）、本処理を終了する。普図関連処理（Ｓ４２１７）の詳細については、図６６を参照して後述する。

【０８９７】

Ｓ４２１６の処理において、普図関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２１６：Ｎｏ）、主制御装置１１０より当たり関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１８）、当たり関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１８：Ｙｅｓ）、当たり関連処理を実行し（Ｓ４２１９）、本処理を終了する。当たり関連処理（Ｓ４２１９）の詳細については、図６７を参照して後述するが、特別図柄の抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技又は小当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものである。

【０８９８】

Ｓ４２１８の処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２１８：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ４２２０）、本処理を終了する。Ｓ４２２０の処理では、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行うものである。

【０８９９】

以上、本実施形態の音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（図６１のＳ４１１２）について説明をしたが、コマンド判定処理（Ｓ４１１２）において、各種コマンドに対する受信の有無を判別する順序について、本実施形態に示した順序以外の順序を用いても良く、例えば、状態コマンドを受信したか否かを判別する処理を、特図変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する処理よりも先に実行するよう判別順序を規定しても良い。

【０９００】

このように構成することで、変動パターンコマンドと状態コマンドとが同時に主制御装置１１０から出力される場合、即ち、主制御装置１１０の特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５参照）の中で、特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ３０７参照）を実行し、特図変動パターンコマンドを設定し、その後に遊技状態が可変したことを示す状態コマンドを設定した場合であっても、音声ランプ制御装置１１３側で現在設定されている遊技状態を特図変動パターンコマンドよりも先に判定することができる。

【０９０１】
次に、図６２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図変動開始処理（Ｓ４２０４）について説明をする。図６２は、特図変動開始処理（Ｓ４２０４）を示したフローチャートである。この特図変動開始処理（Ｓ４２０４）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図６１参照）の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１に表示される特別図柄に対応する表示態様（主変動用変動パターン、従変動用変動パターン）を設定する処理が実行される。
【０９０２】
そして、表示制御装置１１４は、ここで設定された表示態様（表示用コマンド）と、後述する変動表示設定処理（図７１参照）にて設定された表示用変動パターンコマンドとに基づいて第３図柄表示装置８１の表示領域に表示される表示態様を設定する。以下、特図変動開始処理（Ｓ４２０４）の詳細を説明する。
【０９０３】
特図変動開始処理が設定されると、まず。特図変動開始フラグ２２３ｄをオンに設定し（Ｓ４３０１）、受信した特図変動パターンコマンドから変動パターンを抽出し（Ｓ４３０２）、変動パターン選択テーブル２２２ａを用いて詳細な表示態様を選択する（Ｓ４３０３）。
【０９０４】
次に、従状態設定エリア２２３ｇに設定（記憶）されている情報（現在の遊技状態を示す情報）を読み出して、現在の遊技状態が時短状態であるかを判別する（Ｓ４３０４）。Ｓ４３０４の処理で、現在が時短状態では無い（通常状態）であると判別した場合は（Ｓ４３０４：Ｎｏ）、通常状態中の表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０５）、本処理を終了する。Ｓ４３０５の処理において表示用コマンドが設定されると、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）のコマンド出力処理（図６０のＳ４１０２）において、表示制御装置１１４へと送信され、図１１（ｂ）に示したような主表示領域Ｄｍにて特別図柄抽選の結果を示すための演出態様が設定される。
【０９０５】
一方、Ｓ４３０４の処理で、現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合は（Ｓ４３０４：Ｙｅｓ）、時短状態中の表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０６）、報知済保留数格納エリア２２３ｓの値を１減算し（Ｓ４３０７）、今回受信した変動パターンに対応する値（変動時間）を、変動時間カウンタ２２３ｒにセットし（Ｓ４３０８）、本処理を終了する。
【０９０６】
次に、図６３を参照して音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される入賞コマンド処理（Ｓ４２１１）について説明をする。図６３は、入賞コマンド処理（Ｓ４２１１）を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理（Ｓ４２１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図６１参照）の中で実行されものであって、受信した入賞コマンドの種別（特別図柄、普通図柄）と、現在の遊技状態と、に応じて入賞コマンド受信時に実行する演出（所謂、先読み演出）を設定するための処理が実行される。
【０９０７】
入賞コマンド処理（Ｓ４２１１）を実行すると、まず、受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいてどの図柄種別に対応するものであるのかを解析し、対応する入賞情報記憶エリア２２３ｂに設定（格納）する（Ｓ４４０１）。そして、Ｖラッシュフラグ２２３ｑがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４４０２）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４４０２：Ｎｏ）、Ｓ４４１２の処理へ移行し、その後、本処理を終了する。一方、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４４０２：Ｙｅｓ）、受信した入賞コマンドに含まれる変動時間情報を抽出する（Ｓ４４０３）。
【０９０８】

そして、先読みカウンタ２２３ｈの値が１以上であるか否かを判別する（Ｓ４４０４）。先読みカウンタ２２３ｈの値が１より小さい（０である）と判別した場合は（Ｓ４４０４：Ｎｏ）、今回受信した入賞情報に含まれる変動時間（特別図柄の変動時間）を、Ｖラッシュの残期間として上乗せ報知することが出来ない状態であるため、抽出した変動時間を未報知期間格納エリア２２３ｊに格納し（Ｓ４４１０）、未報知保留数格納エリア２２３ｋの値を１加算し（Ｓ４４１１）、Ｓ４４１２の処理へ移行する。

【０９０９】

一方、Ｓ４４０４の処理において、先読みカウンタ２２３ｈの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ４４０４：Ｙｅｓ）、今回受信した入賞コマンドに含まれる変動時間（特別図柄の変動時間）を、Ｖラッシュの残期間として上乗せ報知することが可能な状態であるため、次いで、中断フラグ２２３ｍがオンであるか否かを判別する（Ｓ４４０５）。Ｓ４４４０５の処理では、現時点が上乗せ報知を実行可能なタイミングであるかを判別する。本実施形態では、Ｖラッシュ中において、役物当たり遊技期間中、及び大当たり遊技期間中は、Ｖラッシュの残期間を上乗せ報知しないように構成している。このように構成することで、遊技者に対して各種当たり遊技に集中させて遊技を行わせることができる。

【０９１０】

Ｓ４４０５の処理において、中断フラグ２２３ｍがオフであると判別した場合は（Ｓ４４０４：Ｎｏ）、次に、特殊当たりフラグ２２３ｎがオンであるか否かを判別する（Ｓ４４０６）。特殊当たりフラグ２２３ｎがオフであると判別した場合は（Ｓ４４０６：Ｎｏ）、現在が、上乗せ報知を実行可能な状態であるため、時短期間カウンタ２２３ｉの値にＳ４４０３の処理で抽出した変動時間に対応する値を加算し（Ｓ４４０７）、報知済保留数格納エリア２２３ｓの値を１加算し、Ｓ４４０９の処理へ移行する。

【０９１１】

図示は省略するが、Ｓ４４０７の処理において変動時間が加算された場合には、その加算値に対応する表示用コマンドが設定され第３図柄表示装置８１の表示面にて上乗せ報知演出（図１５（ａ）参照）が実行される。なお、本実施形態では、上乗せ報知演出として、Ｓ４４０７の処理で加算された全ての値を報知するように構成しているが、これに限ること無く、加算された値を上限に複数回に分けて上乗せ報知演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、何を契機にＶラッシュの残期間（残時短期間）が上乗せされているのかを遊技者に分かり難くすることができるため、遊技者が早期に飽きることの無い演出を実行することができる。

【０９１２】

また、それ以外にも、Ｓ４４０７の処理において加算された値が所定値に到達するまで、或いは、時短期間カウンタ２２３ｉの値が所定値まで減算するまでは、Ｓ４４０７の処理において加算された値を報知しないように構成し、複数の入賞コマンドに含まれる変動時間（特別図柄の変動時間）を合算して報知するように構成しても良い。これにより、１回の上乗せ報知演出にて上乗せされる残時短期間の長さに意外性を持たせることができる。また、この場合、例えば、特別図柄の大当たり当選時に設定される長さの変動時間（例えば、５０秒）と同一の変動時間分の時短期間カウンタ２２３ｉに加算された場合に、上乗せ報知演出にて５０秒の上乗せ報知演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄の大当たりに当選したのではと遊技者に思わせることができ、演出効果を高めることができる。

【０９１３】

一方、Ｓ４４０５の処理において、中断フラグ２２３ｍがオンであると判別した場合と（Ｓ４４０５：Ｙｅｓ）、Ｓ４４０６の処理において、特殊当たりフラグ２２３ｎがオンであると判別した場合は（Ｓ４４０６：Ｙｅｓ）、抽出した変動時間を未報知期間格納エリア２２３ｊに格納し（Ｓ４４１０）、上述したＳ４４１１の処理へ移行する。

【０９１４】

Ｓ４４１１の処理を終えると、先読みカウンタ２２３ｈの値を１減算し（Ｓ４４０９）、次いで、その他の処理を実行し（Ｓ４４１２）、その後、本処理を終了する。

【０９１５】
次に、図６４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される状態コマンド受信処理（Ｓ４２１２）について説明する。図６４は、この状態コマンド受信処理（Ｓ４２１２）を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２１２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図６１参照）の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。以下、状態コマンド受信処理（Ｓ４２１３）の詳細を説明する。
【０９１６】
状態コマンド受信処理（Ｓ４２１３）が実行されると、まず、現在設定されている遊技状態が変更されるか否かを判別する（Ｓ４５０１）。ここでは、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている遊技状態と、今回受信した状態コマンドが示す遊技状態とが、相違するか否かが判別される。Ｓ４５０１の処理において、遊技状態に変更がないと判別した場合は（Ｓ４５０１：Ｎｏ）、Ｓ４５０２～Ｓ４５０８の処理をスキップし、Ｓ４５０９の処理へ移行する。遊技状態に変更があると判別した場合は（Ｓ４５０１：Ｙｅｓ）、変更後の遊技状態が通常状態であるかを判別する（Ｓ４５０２）。
【０９１７】
Ｓ４５０２の処理において、変更後の遊技状態が通常状態であると判別した場合（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドである場合）は（Ｓ４５０２：Ｙｅｓ）、次いで、現在が、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ４５０３）。普通図柄の当たり中ではないと判別した場合は（Ｓ４５０３：Ｎｏ）、通常モードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４５０４）、今回受信した状態コマンドが示す情報を従状態設定エリア２２３ｇに記憶（設定）し（Ｓ４５０９）、本処理を終了する。
【０９１８】
ここで、Ｓ４５０４の処理で設定されたコマンドが表示制御装置１１４に通知されることにより通常状態中における変動演出表示が実行されることになる。このように、本実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて、主制御装置１１０から出力された状態コマンドに基づいて第３図柄表示装置８１の表示領域にて表示される各種表示態様の種別（モード、背景）を設定し、その種別を示すコマンドを表示制御装置１１４へと出力するように構成している。
【０９１９】
このように構成することで、例えば、音声ランプ制御装置１１３側で設定されている遊技状態に対してそれぞれ変動演出表示の表示態様を設定する必要を無くすことが可能となる。つまり、現在設定されている遊技状態に対応する各種表示態様の種別を示すコマンド（種別コマンド）と、特別図柄の変動表示に対応する変動パターンコマンド（共通コマンド）とを表示制御装置１１４に出力するだけで、表示制御装置１１４側で受信した種別コマンドと、共通コマンドとに基づいて、現在の遊技状態と受信した変動パターンとに対応した表示態様で第３図柄表示装置８１に表示させる表示データを設定することができる。よって、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減させることができる。
【０９２０】
なお、上述したように、音声ランプ制御装置１１３から受信した複数のコマンドを表示制御装置１１４側で組み合わせることにより第３図柄表示装置８１に表示させる表示データを設定するように構成した場合には、表示制御装置１１４側から音声ランプ制御装置１１３側へと設定後の表示データの内容を示す情報（確認情報）を出力するように構成し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した確認情報が適正であるかを判別する判別手段を設け、その判別結果が適正では無いと判別した場合に、適正な情報を示す簡易的な表示用変動パターンコマンドを設定し、既に設定されている表示データの内容を簡易的な表示データに書き換えるように構成すると良い。
【０９２１】
このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３が主制御装置１１０から受信し

た各種コマンドに対して適正な表示データが設定されなかった場合に、適正な情報を示す簡易的な表示データを設定することができ、その簡易的な表示データに基づく変動演出表示を表示することができる。よって、実際の遊技結果（特別図柄の抽選結果）とは異なる内容の変動演出表示が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、上述した簡易的な表示データにとしては、例えば、どの遊技状態にも対応しない特殊モード（例えば、黒背景のモード）を表示する表示データや、第４図柄の変動表示を実行する表示データといった、通常の変動演出表示にて用いる表示データよりもデータ量の少ない表示データを用いれば良い。

【０９２２】

なお、本実施形態では、上述した構成を用いているがこれに限ること無く、音声ランプ制御装置１１３側で、現在の遊技状態と、受信した変動パターンとに基づいた表示用変動パターンコマンドを設定するように構成しても良い。

【０９２３】

図６４に戻り説明を続ける。Ｓ４５０２の処理において、変更後の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドでは無い場合）は（Ｓ４５０２：Ｎｏ）、次いで、変更後の遊技状態が時短状態であるかを判別し（Ｓ４５０７）、遊技状態が時短状態である（今回受信した状態コマンドが時短状態を示すコマンドである）と判別した場合は（Ｓ４５０７：Ｙｅｓ）、Ｖラッシュモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４５０８）、上述したＳ４５０９の処理へ移行する。遊技状態が時短状態はないと判別した場合は（Ｓ４５０７：Ｎｏ）、Ｓ４５０８の処理をスキップし、本処理を終了する。

【０９２４】

一方、Ｓ４５０３の処理において、現在が普通図柄の当たり中であると判別した場合は（Ｓ４５０３：Ｙｅｓ）、延長モードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４５０５）、延長フラグ２２３ｐをオンに設定し（Ｓ４５０６）、上述したＳ４５０９の処理へ移行する。Ｓ４５０５の処理において表示用コマンドが設定されると、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）のコマンド出力処理（図６０のＳ４１０２）において、表示制御装置１１４へと送信され、図１６（ｂ）に示した延長画面を示す表示態様が設定される。

【０９２５】

次に、図６５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図６１参照）内の一処理である停止関連処理（Ｓ４２１５）について説明する。図６５は、停止関連処理（Ｓ４２１５）の内容を示したフローチャートである。この停止関連処理（Ｓ４２１５）は、主制御装置１１０から停止関連コマンド（他の特別図柄抽選の抽選結果に基づいて停止表示される場合に設定されるコマンド）を受信した場合の表示態様を設定するための処理が実行される。

【０９２６】

停止関連処理（Ｓ４２１５）が実行されると、まず、今回受信した停止関連コマンドが特図確定コマンドであるかを判別する（Ｓ４６０１）。特図確定コマンドであると判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｙｅｓ）、変動停止用の表示コマンドを設定し（Ｓ４６０２）、Ｓ４６０３の処理へ移行する。一方、特図確定コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、Ｓ４６０２の処理をスキップし、Ｓ４６０３の処理へ移行する。

【０９２７】

Ｓ４６０３の処理では、今回受信した停止関連コマンドが特図仮停止コマンドであるかを判別する（Ｓ４６０３）。特図仮停止コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４６０３：Ｙｅｓ）、中断フラグ２２３ｍをオンに設定し（Ｓ４６０４）、特別図柄の仮停止態様を示す表示コマンドを設定し（Ｓ４６０５）、Ｓ４６０６の処理へ移行する。一方、特図仮停止コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４６０３：Ｎｏ）、Ｓ４６０４，Ｓ４６０５の処理をスキップし、Ｓ４６０６の処理へ移行する。

【０９２８】
Ｓ４６０５の処理で特別図柄の仮停止態様を示す表示コマンドが設定されると、図１３（ｂ）に示したように、仮停止中であることを示す表示態様（「ＳＴＯＰ」の文字）が表示されると共に、特別図柄変動の残期間を示すためのタイマ８１２の減算表示が中断される。
【０９２９】
Ｓ４６０６の処理では、今回受信した停止関連コマンドが特図変動再開コマンドであるかを判別する（Ｓ４６０６）。この特図変動再開コマンドは、主制御装置１１０の特別図柄変動実行中処理（図４４のＳ２０６参照）において、特別図柄の変動が再開した場合に設定されるコマンドである（図４４のＳ７０２参照）。特図変動再開コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４６０６：Ｙｅｓ）、中断フラグ２２３ｍをオフに設定し（Ｓ４６０７）、特別図柄の変動再開を示す表示コマンドを設定し（Ｓ４６０８）する。
【０９３０】
そして、中断フラグ２２３ｍがオンに設定されていた期間中に、未報知情報の更新があったかを判別する（Ｓ４６０９）。この処理では、未報知期間格納エリア２２３ｊ、未報知保留数格納エリア２２３ｋに新たな変動時間を示す情報が格納されたかを判別する。Ｓ４６０９の処理において、更新が無いと判別した場合は（Ｓ４６０９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、更新があると判別した場合は（Ｓ４６０９：Ｙｅｓ）、更新内容に対応させて時短期間カウンタ２２３ｉの値を加算し（Ｓ４６１０）、未報知期間格納エリア２２３ｊ、未報知保留数格納エリア２２３ｋ、報知済保留数格納エリア２２３ｓの情報を更新し、本処理を終了する。一方、特図変動再開コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４６０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【０９３１】
なお、Ｓ４６１０の処理によって加算された値は、中断フラグ２２３がオフに設定されるタイミング、即ち、特図変動が再開され、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示されるタイマ８１２の数値が減算を開始するタイミングで纏めて上乗せ報知される。このように構成することで、特別図柄の変動時間の減算がストップしている状態では、各種当たり遊技に注視させると共に、各種当たり遊技の終了後に纏めて上乗せ報知演出が実行されるため、各種当たり遊技の終了後においても遊技者にＶラッシュの残期間が大量に上乗せされることに期待を持たせることができる。
【０９３２】
次に、図６６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される普図関連処理（Ｓ４２１７）について説明する。図６６は、この普図関連処理（Ｓ４２１７）を示したフローチャートである。この普図関連処理（Ｓ４２１７）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図６１参照）の中で実行されるものである。以下、普図関連処理（Ｓ４２１７）の詳細を説明する。
【０９３３】
普図関連処理（Ｓ４２１７）が実行されると、まず、今回受信した普図関連コマンドが普図変動パターンコマンドであるか否かを判別する（Ｓ４７０１）。受信したコマンドが普図変動パターンコマンドであると判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、表示用小当たり開始コマンドを設定し（Ｓ４７０２）、その後、本処理を終了する。
【０９３４】
Ｓ４７０１の処理において、受信したコマンドが普図変動パターンコマンドではないと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｎｏ）、次いで、今回受信した普図関連コマンドが普図当たり開始コマンドであるか否かを判別する（Ｓ４７０３）。受信したコマンドが普図当たり開始コマンドであると判別した場合は（Ｓ４７０３：Ｙｅｓ）、表示用小当たり入賞コマンドを設定し（Ｓ４７０４）、その後、本処理を終了する。
【０９３５】
Ｓ４７０３の処理において、受信したコマンドが普図当たり開始コマンドではないと判別した場合は（Ｓ４７０３：Ｎｏ）、次いで、今回受信した普図関連コマンドが特電作動

コマンドであるか否かを判別する（Ｓ４７０５）。受信したコマンドが特電作動コマンドであると判別した場合は（Ｓ４７０５：Ｙｅｓ）、表示用Ｖ当たり入賞コマンドを設定し（Ｓ４７０６）、次いで、延長フラグ２２３ｐがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４７０７）、オンに設定されていると判別した場合、即ち、時短状態の終了タイミングにおいて実行中の普図当たり遊技にて特電作動口６４３へと球が入賞したことにより実行された役物当たり遊技であると判別した場合は（Ｓ４７０７：Ｙｅｓ）、延長フラグ２２３ｐをオフに設定し（Ｓ４７０８）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ４７０７の処理において延長フラグ２２３ｐがオンでは無いと判別した場合は（Ｓ４７０７：Ｎｏ）、Ｓ４７０８の処理をスキップして本処理を終了する。

【０９３６】

Ｓ４７０５の処理において、受信したコマンドが特電作動コマンドではないと判別した場合は（Ｓ４７０５：Ｎｏ）、次いで、今回受信した普図関連コマンドが普図当たり終了コマンドであるか否かを判別する（Ｓ４７０９）。受信したコマンドが普図当たり終了コマンドではないと判別した場合は（Ｓ４７０９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。受信したコマンドが普図当たり終了コマンドであると判別した場合は（Ｓ４７０９：Ｙｅｓ）、次いで、延長フラグ２２３ｐがオンであるか否かを判別する（Ｓ４７１０）。延長フラグ２２３ｐがオンであると判別した場合は（Ｓ４７１０：Ｙｅｓ）、延長フラグ２２３ｐをオフに設定し（Ｓ４７１１）、Ｖラッシュ終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４７１２）、Ｖラッシュフラグ２２３ｑをオフに設定し（Ｓ４７１３）、その後、本処理を終了する。

【０９３７】

Ｓ４７１０の処理において、延長フラグ２２３ｐがオフであると判別は（Ｓ４７１０：Ｎｏ）、普図当たり終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４７１４）、その後、本処理を終了する。

【０９３８】

以上、説明をした通り、本実施形態では、時短状態における特別図柄の最終変動が停止した状態で普図当たり遊技が実行されている場合には、Ｖラッシュ演出を延長させるために延長フラグ２２３ｐがオンに設定される。そして、その普図当たり遊技に基づいて実行される特電遊技の進行状況に応じて、Ｖラッシュ演出の終了タイミングを異ならせている。具体的には、普図当たり遊技にて特電作動口６４３へと球が入賞しなかった場合は、その普図当たり遊技の終了タイミングでＶラッシュ演出を終了させ、特電作動口６４３へと球が入賞し、役物当たり遊技が実行された場合は、その役物当たり遊技の終了タイミングでＶラッシュ演出を終了させる。なお、役物当たり遊技にてＶ入賞口１６５へと球が入賞した場合は、大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）に基づく演出が優先して実行される。

【０９３９】

このように構成することで、遊技者に対して、Ｖ大当たり遊技を目指すことが可能な期間を遊技状態に問わず報知することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【０９４０】

次に、図６７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図６１参照）内の一処理である当たり関連処理（Ｓ４２１９）について説明する。図６７は、当たり関連処理（Ｓ４２１９）の内容を示したフローチャートである。この当たり関連処理（Ｓ４２１９）では、特別図柄の抽選の結果、大当たり又は役物当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技又は役物当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、大当たり又は役物当たりに当選した場合に主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。

【０９４１】

加えて、当たり遊技（大当たり遊技、役物当たり遊技）中に獲得した賞球の数を示すための賞球数コマンドを受信した場合に、その賞球数コマンドが示す賞球数を累積し、累積

結果に基づいた表示用賞球数コマンドを設定する処理が実行される。
【０９４２】
当たり関連処理（Ｓ４２１９）では、まず、コマンド判定処理（図６１参照）により受信したコマンドが、大当たり関連コマンドであるかを判別する（Ｓ４８０１）。受信したコマンドが大当たり関連コマンドであると判別した場合には（Ｓ４８０１：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｓ４８０２）、本処理を終了する。
【０９４３】
ここで、図６８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり関連処理（図６７のＳ４２１９）内の一処理である大当たり関連処理（Ｓ４８０２）について説明する。図６８は、大当たり関連処理（Ｓ４８０２）の内容を示したフローチャートである。大当たり関連処理では、大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、大当たりに当選した場合に、主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。
【０９４４】
大当たり関連処理（Ｓ４８０２）では、まず、当たり関連処理（図６７のＳ４８０１）により受信した当たり関連のコマンドが、大当たり開始コマンドであるかを判別する（Ｓ４９０１）。大当たり開始コマンドであると判別した場合には（Ｓ４９０１：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定する（Ｓ４９０２）。ここで設定される表示用大当たり開始コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６０参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用大当たり開始コマンドを受信すると、大当たりの開始を示唆する演出を第３図柄表示装置８１に表示する。
【０９４５】
次いで、Ｖラッシュフラグ２２３ｑがオンであるか否かを判別する（Ｓ４９０３）。Ｖラッシュフラグ２２３ｑがオンであると判別した場合は（Ｓ４９０３：Ｙｅｓ）、今回の大当たりが特殊当たり（大当たりＢ）であるかを判別し（Ｓ４９１１）、特殊当たり（大当たりＢ）であると判別した場合は（Ｓ４９１１：Ｙｅｓ）、特殊当たりフラグ２２３ｎをオフに設定し（Ｓ４９１２）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４９１１の処理で今回の大当たりが特殊当たり（大当たりＢ）では無いと判別した場合は（Ｓ４９１１：Ｎｏ）、Ｓ４９１２の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。
【０９４６】
Ｓ４９０３の処理において、Ｖラッシュフラグ２２３ｑがオフであると判別した場合は（Ｓ４９０３：Ｎｏ）、今回実行される大当たりで付与される時短回数を抽出し（Ｓ４９０４）、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている特図入賞情報を読み出し（Ｓ４９０５）、読み出した特図入賞情報から抽出した時短回数を上限に対象を選定し（Ｓ４９０６）、選定した特図入賞情報の数を未報知保留数格納エリア２２３ｋに格納し（Ｓ４９０７）、選定した特図入賞情報に含まれる変動時間を算出し（Ｓ４９０８）、算出した変動時間を未報知期間格納エリア２２３ｊに格納し（Ｓ４９０９）、Ｖラッシュフラグ２２３ｑをオンに設定し（Ｓ４９１０）、その後、本処理を終了する。
【０９４７】
一方、Ｓ４９０１の処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４９０１：Ｎｏ）、次に、ラウンド数コマンドを受信したか判別する（Ｓ４９１３）。ラウンド数コマンドを受信した場合には（Ｓ４９１３：Ｙｅｓ）、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ４９１４）、本処理を終了する。なお、本実施形態では主制御装置１１０からラウンド数コマンドとしてラウンド数を示す情報を送信しているため、受信したラウンド数コマンドに基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定しているが、例えば、主制御装置１１０から送信するコマンドデータの容量を軽減するために、主制御装置１１０から新たなラウンドが開始されたことを示すための情報を

ラウンド更新コマンドとして送信する構成する場合は、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３にラウンド更新コマンドを受信した場合に、受信したラウンド更新コマンドの数を蓄積するラウンド数蓄積カウンタを設け、そのラウンド数蓄積カウンタの値に基づいて音声ランプ制御装置１１３側で現在のラウンド数を算出し、表示用ラウンド数コマンドを設定するように構成しても良い。

【０９４８】

一方、Ｓ４９１３の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４９１３：Ｎｏ）、大当たり終了コマンドを受信したか判別する（Ｓ４９１５）。大当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４９１５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、大当たり終了コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４９１５：Ｙｅｓ）、大当たり終了処理を実行し（Ｓ４９１６）、本処理を終了する。

【０９４９】

ここで、図６９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される大当たり関連処理（図６８のＳ４８０２）内の一処理である大当たり終了処理（Ｓ４９１９）について説明する。図６９は、大当たり終了処理（Ｓ４９１９）の内容を示したフローチャートである。

【０９５０】

大当たり終了処理（Ｓ４９１９）では、今回実行される大当たりで付与される時短回数を先読みカウンタ２２３ｈにセットし（Ｓ５００１）、先読みカウンタ２２３ｈの値から、報知済保留数格納エリア２２３ｓの値を減算し（Ｓ５００２）、その後、未報知保留数格納エリア２２３ｋに格納されている値を読み出す（Ｓ５００３）。次いで、未報知保留数格納エリア２２３ｋの値が１以上であるか否かを判別し（Ｓ５００４）。未報知保留数格納エリア２２３ｋの値が１より小さい（０である）と判別した場合は（Ｓ５００４：Ｎｏ）、大当たり遊技のエンディング画面（図１５（ａ）参照）にて上乗せ報知演出を実行することが出来ない状態であるため（上乗せさせる変動時間情報が無いため）、表示用上乗せ無しコマンドを設定し（Ｓ５０１４）、その後、本処理を終了する。

【０９５１】

一方、Ｓ５００４の処理において、未報知保留数格納エリア２２３ｋの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ５００４：Ｙｅｓ）、即ち、上乗せ報知可能な変動時間を示す情報（上乗せ報知に用いられていない特別図柄の変動時間情報）がある場合は、読み出した値に対応させて先読みカウンタ２２３ｈの値を減算し（Ｓ５００５）、未報知保留数格納エリア２２３ｋに格納されている値のうち、Ｓ５００５の処理で減算された値に対応した値をクリアし（Ｓ５００６）、未報知期間格納エリア２２３ｊに格納されている変動時間を読み出す（Ｓ５００７）。

【０９５２】

その後、入賞情報格納エリア２２３ｂに含まれている入賞情報（特図保留情報）の中に特殊当たり（大当たりＢ）の当選を示す入賞情報が含まれているかを判別し（Ｓ５００８）、含まれていないと判別した場合は（Ｓ５００８：Ｎｏ）、読み出した変動時簡に対応する表示用上乗せコマンドを設定し（Ｓ５００９）、未報知期間格納エリア２２３ｊに格納されている変動時間のうち、今回今回の上乗せ演出に用いられた変動時間に対応する期間をクリアし（Ｓ５０１０）、本処理を終了する。

【０９５３】

一方、Ｓ５００８の処理において、入賞情報格納エリア２２３ｂ内に特殊当たり（大当たりＢ）の当選を示す入賞情報が含まれていると判別した場合は（Ｓ５００８：Ｙｅｓ）、特殊当たり変動が終了するまでの変動時間に対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ５０１１）。つまり、次々々回に実行される特別図柄変動が特殊当たり当選に対応する特別図柄変動である場合は、たとえ、上乗せ報知演出として特別図柄保留４個分の変動時間を合算して報知可能な状態であったとしても、次回の特別図柄変動の変動時間と、次々回の特別図柄変動の変動時間と、特殊当たり当選に対応する特別図柄変動（特殊当たり変動）

の変動時間とを合算した変動時間のみが上乗せ報知演出で用いられる。
【０９５４】
さらに、特殊モード（天国モード）を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５０１２）、特殊当たりフラグ２２３ｎをオンに設定し（Ｓ５０１３）、上述したＳ５０１０の処理へ移行する。
【０９５５】
これにより、大当たり遊技の終了時点で特別図柄の保留内に特殊当たり（大当たりＢ）の当選を示す入賞情報がある場合には、図１７（ａ）に示した通り、特殊モード（天国モード）への移行を報知する演出と、特殊当たり変動が終了するまでの変動時間「２２０秒」が表示されることになる。よって、特殊当たり遊技（大当たりＢが設定される大当たり遊技）が実行されるまでの期間を遊技者に分かり易く報知することができる。また、特殊当たり遊技の終了後は、再度時短状態が設定されるため、遊技者に安心して天国モード中の遊技を行わせることができる。さらに、特殊当たり変動より後に保留記憶されている特別図柄の変動時間を遊技者に報知することが無いため、大当たり遊技終了後に設定される時短状態（Ｖラッシュ）の期間を大当たり遊技が終了するまで遊技者に分かり難くすることができる。
【０９５６】
図６７に戻り、説明を続ける。Ｓ４８０１の処理において、受信したコマンドが大当たり関連コマンドではないと判別した場合には（Ｓ４８０１：Ｎｏ）、受信したコマンドが、役物当たり関連コマンドであるかを判別する（Ｓ４８０３）。受信したコマンドが役物当たり関連コマンドであると判別した場合には（Ｓ４８０３：Ｙｅｓ）、役物当たり関連処理（Ｓ４８０４）を実行し、本処理を終了する。
【０９５７】
ここで、図７０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり関連処理（図６７のＳ４２１９）内の一処理である役物当たり関連処理（Ｓ４８０４）について説明する。図７０は、役物当たり関連処理（Ｓ４８０４）の内容を示したフローチャートである。役物当たり関連処理では、役物当たりが実行された場合に実行される役物当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、役物当たりが実行された場合に、主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。
【０９５８】
役物当たり関連処理（Ｓ４８０４）では、まず、当たり関連処理（図６７のＳ４２１９）により受信した当たり関連のコマンドが、役物当たり開始コマンドであるかを判別する（Ｓ５１０１）。
【０９５９】
Ｓ５１０１の処理において、役物当たり開始コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、表示用役物当たり開始コマンドを設定し（Ｓ５１０２）、本処理を終了する。
【０９６０】
一方、Ｓ５１０１の処理において、受信したコマンドが役物当たり開始コマンドではないと判別した場合には（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、次に、受信したコマンドがＶ入口通過コマンドであるかを判別する（Ｓ５１０３）。
【０９６１】
Ｓ５１０３の処理において、Ｖ入口通過コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５１０３：Ｙｅｓ）、表示用役物当たり入賞コマンドを設定し（Ｓ５１０４）、本処理を終了する。
【０９６２】
一方、Ｓ５１０３の処理において、受信したコマンドがＶ入口通過コマンドではないと判別した場合には（Ｓ５１０３：Ｎｏ）、次に、受信したコマンドがＶ通過コマンドであるかを判別する（Ｓ５１０５）。

【０９６３】
Ｓ５１０５の処理において、Ｖ通過コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５１０５：Ｙｅｓ）、表示用Ｖ当たりコマンドを設定し（Ｓ５１０６）、本処理を終了する。
【０９６４】
一方、Ｓ５１０５の処理において、受信したコマンドがＶ通過コマンドではないと判別した場合には（Ｓ５１０５：Ｎｏ）、次に、受信したコマンドがエンディングコマンドであるかを判別する（Ｓ５１０７）。受信したコマンドがエンディングコマンドではないと判別した場合には（Ｓ５１０７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、受信したコマンドがエンディングコマンドであると判別した場合には（Ｓ５１０７：Ｙｅｓ）、表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５１０８）、本処理を終了する。
【０９６５】
図６７に戻り、説明を続ける。Ｓ４８０３の処理において、受信したコマンドが役物当たり関連コマンドではないと判別した場合には（Ｓ４８０３：Ｎｏ）、賞球コマンドを受信したかどうか判別する（Ｓ４８０５）。受信したコマンドが賞球コマンドではないと判別した場合には（Ｓ４８０５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、受信したコマンドが、賞球コマンドであると判別した場合には（Ｓ４８０５：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに対応する値を賞球数カウンタ（図示せず）の値に加算し（Ｓ４８０６）、加算した後の賞球数カウンタの値に対応した表示用賞球数コマンドを設定し（Ｓ４８０７）、本処理を終了する。
【０９６６】
なお、詳細な説明は省略するが、本実施形態のパチンコ機１０では、Ｖラッシュフラグ２２３ｑがオンに設定されている期間（有利継続期間）中に受信した賞球数コマンドに対応する賞球数を賞球数カウンタにて累積するように構成している。そして、当たり遊技（大当たり遊技、役物当たり遊技）中やＶラッシュ演出中に、賞球数カウンタの累積値に応じた賞球数を示す情報が表示されるように構成している（図１２（ｃ）の表示領域ＨＲ２参照）。
【０９６７】
このように構成することで、時短状態（Ｖラッシュ）が設定されてから、Ｖラッシュが終了するまでの期間（有利継続期間）中に獲得した球数の累計を遊技者に分かり易く報知することができる。
【０９６８】
本実施形態では、有利継続期間中に獲得した賞球数の累計値を有利継続期間中に表示するように構成しているが、有利継続期間中に獲得した賞球数を遊技者に報知可能な構成であれば良く、例えば、有利継続期間中のうち、大当たり遊技で獲得した賞球数と、役物当たり遊技で獲得した賞球数とを区分けして表示するように構成しても良い。この場合、賞球コマンドを受信した時点の当たり遊技状態（大当たり中、役物当たり中）を従状態設定エリア２２３ｇに設定されている情報に基づいて判別し、判別結果毎に賞球数を累積する手段を設けると良い。これにより、有利継続期間中に獲得した賞球数を容易に区分けすることができる。
【０９６９】
さらに、有利継続期間内における１回の遊技期間（大当たり遊技期間と、次の大当たり遊技が実行されるまでの潜確状態期間とを合わせた期間）において獲得した賞球数を累積して表示するように構成しても良い。この場合、１回の遊技期間内に獲得した賞球数の累積数を履歴情報として記憶する記憶手段を設け、その記憶手段に記憶されている情報を履歴表示するように構成すると良い。
【０９７０】
また、本実施形態では、Ｖラッシュ期間中において特電遊技に基づいて実行されたＶ大当たり遊技の回数を累積表示するように構成している（図１２（ｃ）の表示領域ＨＲ１参照）が、これに限ること無く、上述した通り、有利継続期間内に獲得した賞球数を累積表示する構成を用いる場合は、特別図柄の抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（大当た

り）となった回数を表示したり、特別図柄の抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（大当たり）となった抽選確率を表示したりするように構成しても良い。

【０９７１】

このように構成することで、有利継続期間中に実行された特別図柄の抽選結果と、有利継続期間中に獲得した賞球数と、を遊技者に分析させることが可能となり、意欲的に遊技を行わせることができる。

【０９７２】

次に、図７１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ４１１３）について説明する。図７１は、この変動表示設定処理（Ｓ４１１３）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（図７１のＳ４１１３）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６０参照）の一処理である。上述したように、変動表示設定処理（図７１のＳ４１１３）は、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて、特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信する処理を実行する。また、抽出した停止種別（大当たりＡ～大当たりＣ）に基づいて、その停止種別を表示制御装置１１４に通知するための表示用特図停止種別コマンドを設定する処理を実行する。

【０９７３】

変動表示設定処理（Ｓ４１１３）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図変動開始フラグ２２３ｄがオンに設定されているか判別する（Ｓ５２０１）。そして、特図変動開始フラグ２２３ｄはオフであると判別した場合には（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より特図変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ５２０５の処理へ移行する。一方、特図変動開始フラグ２２３ｄはオンであると判別した場合には（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、特図変動開始フラグ２２３ｄをオフに設定する（Ｓ５２０２）。

【０９７４】

そして、コマンド判定処理（図６１のＳ４１１２参照）にて実行される特図変動開始処理（図６２のＳ４２０４参照）のＳ４３０２の処理において、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドから抽出した変動演出に関する変動パターンに基づいて、特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５２０３）、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ５２０４）、Ｓ５２０５の処理へ移行する。

【０９７５】

Ｓ５２０３の処理で設定された表示用変動パターンコマンドは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）で実行されるコマンド出力処理（図６０のＳ４１０２）にて表示制御装置１１４へと出力される。表示制御装置１１４は受信した表示用変動パターンコマンドと、遊技状態を示すための各種表示用コマンドとに基づいて第３図柄表示装置８１の表示領域（表示画面）に表示する表示データを作成する。

【０９７６】

Ｓ５２０５の処理では、停止種別選択フラグ２２３ｅがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５２０５）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、停止種別選択フラグ２２３ｅをオフに設定し（Ｓ５２０６）、抽出した停止種別をそのまま設定し（Ｓ５２０７）、表示用特図停止種別コマンドを設定し（Ｓ５２０８）、本処理を終了する。

【０９７７】

次に、図７２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される演出更新処理（Ｓ４１１１）について説明する。図７２は、この演出更新処理（Ｓ４１１１）を示したフローチャートである。この演出更新処理（Ｓ４１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６０参照）の一処理であり、Ｖラッシュ期間中に設定された各種カウンタの値を更新すると共に、更新後のカウンタの値に基づいた演出態様を設定するための処理を実行するものである。

【０９７８】
演出更新処理（Ｓ４１１１）では、まず、中断フラグ２２３ｍがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５３００）、中断フラグ２２３ｍがオンに設定されている場合は（Ｓ５３００：Ｙｅｓ）、Ｓ５３０９の処理へ移行し、本処理を終了する。一方、中断フラグ２２３ｍがオンに設定されていない場合、即ち、特別図柄変動が中断されていない場合は（Ｓ５３００：Ｎｏ）、次に、変動時間カウンタ２２３ｒの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ５３０１）。変動時間カウンタ２２３ｒの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合は（Ｓ５３０１：Ｎｏ）、Ｓ５３０９の処理へ移行する。変動時間カウンタの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５３０１：Ｙｅｓ）、変動時間カウンタの値を更新し（Ｓ５３０２）、次いで、時短期間カウンタ２２３ｉの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ５３０３）。時短期間カウンタ２２３ｉの値が０であると判別した場合は（Ｓ５３０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０９７９】
一方、Ｓ５３０３の処理において、時短期間カウンタ２２３ｉの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、時短期間カウンタ２２３ｉの値を更新し（Ｓ５３０４）、次いで、更新後の時短期間カウンタ２２３ｉの値が０であるか否かを判別する（Ｓ５３０５）。更新後の時短期間カウンタ２２３ｉの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ５３０５：Ｎｏ）、時短期間カウンタ２２３ｉの値に対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ５３０６）。ここで設定された表示用コマンドは、他の表示用コマンドと同様に、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）のコマンド出力処理（図６０のＳ４１０２参照）にて表示制御装置１１４へと出力される。そして、表示制御装置１１４にて画像データが作成され、Ｖラッシュ中に第３図柄表示装置８１の表示面に表示されるタイマ８１２の表示態様として表示される（図１３（ａ）参照）。

【０９８０】
次いで、変動時間カウンタの値が残期間５秒を示す値であるか否かを判別する（Ｓ５３０７）。Ｓ５３０７の処理において、変動時間カウンタ２２３ｒの値が残期間５秒を示す値であると判別した場合は（Ｓ５３０７：Ｙｅｓ）、残変動時間が少ないことを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５３０８）、Ｓ５３０９の処理へ移行する。Ｓ５３０８の処理において表示用コマンドが設定されると、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）のコマンド出力処理（図６０のＳ４１０２）において、表示制御装置１１４へと送信され、遊技者に対して、実行中の特別図柄変動の残時間が少ないことを示すための演出態様（例えば、アンラッキー演出）が設定される。これにより、遊技者は、Ｖ大当たり遊技を実行させるための特電遊技を実行するか否かを選択しながら遊技を行うことが出来る。

【０９８１】
なお、本実施形態では、実行中の特別図柄変動の残期間が５秒となった場合に（Ｓ５３０７：Ｙｅｓ）、残変動時間が少ないことを示す表示用コマンドを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｓ５３０８の処理を実行する前に、残変動時間が少ないことを示す表示用コマンドを設定するか否かを決定するための抽選処理を実行し、その抽選処理の結果が表示用コマンドを設定すると決定した場合にのみ残変動時間が少ないことを示す表示用コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、実行中の特別図柄変動の残時間が少ないことを示すための演出態様（例えば、アンラッキー演出）が設定されていない（第３図柄表示装置８１にてアンラッキー演出が実行されていない）状態では、実行中の特別図柄変動の残期間が長いか短いかを遊技者が判別し難くすることができる。

【０９８２】
また、Ｓ５３０７の処理において、変動時間カウンタ２２３ｒの値が残期間５秒を示し値では無いと判別した場合は（Ｓ５３０７：Ｎｏ）、入賞情報格納エリア２２３ｂから次変動の変動時間（次に実行される特別図柄変動の変動時間）を読み出し（Ｓ５３１３）、変動時間カウンタ２２３ｒの値が示す秒数（実行中の特別図柄変動の残秒数）に１０秒を

加算した値のほうが、Ｓ５３１３の処理で読み出した次変動の変動時間を示す秒数よりも大きいか（長いか）を判別する（Ｓ５３１４）。

【０９８３】

Ｓ５３１４の処理で、変動時間カウンタ２２３ｒの値が示す秒数（実行中の特別図柄変動の残秒数）に１０秒を加算した値のほうが、Ｓ５３１３の処理で読み出した次変動の変動時間を示す秒数よりも大きい（長い）と判別した場合は（Ｓ５３１４：Ｙｅｓ）、現在の状況が遊技者に有利な状況、即ち、Ｖ大当たり遊技を実行した場合に、Ｖ大当たり遊技終了後に設定されるＶラッシュ期間が長くなり易い状況であることを遊技者に報知するためのラッキータイムを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５３１５）、Ｓ５３０９の処理へ移行する。一方、Ｓ５３１４の処理で、変動時間カウンタ２２３ｒの値が示す秒数（実行中の特別図柄変動の残秒数）に１０秒を加算した値のほうが、Ｓ５３１３の処理で読み出した次変動の変動時間を示す秒数よりも大きくない（短い）と判別した場合は（Ｓ５３１４：Ｎｏ）、Ｓ５３１５の処理をスキップしてＳ５３０９の処理へ移行する。

【０９８４】

Ｓ５３１５の処理において表示用コマンドが設定されると、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）のコマンド出力処理（図６０のＳ４１０２）において、表示制御装置１１４へと送信され、図１９（ｂ）に示したラッキータイム演出の表示態様が設定される。このように構成することで、Ｖラッシュ期間において遊技者により有利となる期間を遊技者が把握することができるため、Ｖラッシュ期間中の遊技が単調になることを抑制することができる。なお、本実施形態では、ラッキータイム演出の実行契機として、実行中の特別図柄変動の残期間が、次の特別図柄変動の変動時間よりも１０秒以上長い場合を設定しているが、これに限ること無く、特別図柄変動を中断させた場合に残変動時間が長くなる期間をラッキータイム演出にて遊技者に報知できれば良く、例えば、次の特別図柄変動の変動時間に関わらず、実行中の特別図柄変動の残期間が所定秒数（例えば、５０秒）以上であると判別したことをラッキータイム演出の実行契機としても良い。

【０９８５】

また、本実施形態では、Ｓ５３１４の処理において、変動時間カウンタ２２３ｒの値が示す秒数（実行中の特別図柄変動の残秒数）に１０秒を加算した値のほうが、Ｓ５３１３の処理で読み出した次変動の変動時間を示す秒数よりも大きい（長い）場合に、必ずＳ５３１５の処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｓ５３１５の処理を実行する前に、残変動時間が長いことを示す表示用コマンドを設定するか否かを決定するための抽選処理を実行し、その抽選処理の結果が表示用コマンドを設定すると決定した場合にのみ残変動時間が長いことを示す表示用コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、実行中の特別図柄変動の残時間が長いことを示すための演出態様（例えば、ラッキータイム演出）が設定されていない（第３図柄表示装置８１にてラッキータイム演出が実行されていない）状態では、実行中の特別図柄変動の残期間が長いか短いかを遊技者が判別し難くすることができる。

【０９８６】

一方、Ｓ５３０５の処理において、更新後の時短期間カウンタ２２３ｉの値が０であると判別した場合は（Ｓ５３０５：Ｙｅｓ）、先読みカウンタ２２３ｈの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ５３１０）。先読みカウンタ２２３ｈの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５３１０：Ｙｅｓ）、時短状態の終了条件が成立していないにも関わらず、特別図柄変動が実行されていない状態であるため、Ｖラッシュ継続の「？？？」を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５３１１）、Ｓ５３０９の処理へ移行する。Ｓ５３１１の処理にて設定された表示コマンドは、他の表示用コマンドと同様に、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）のコマンド出力処理（図６０のＳ４１０２参照）にて表示制御装置１１４へと出力される。そして、表示制御装置１１４にて画像データが作成され、Ｖラッシュ中にて、時短終了条件が更新されない期間であることを示す表示態様（図１９（ａ）参照）が表示される。

【０９８７】

一方、Ｓ５３１０の処理において、先読みカウンタ２２３ｈの値が０であると判別した場合は（Ｓ５３１０：Ｎｏ）、Ｖラッシュ終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５３１２）、Ｖラッシュフラグ２２３ｑをオフに設定し、Ｓ５３０９の処理へ移行する。Ｓ５３０９の処理では、その他の演出更新処理を実行し（Ｓ５３０９）、本処理を終了する。

【０９８８】

＜第１実施形態における表示制御装置の制御処理について＞

次に、図７３から図８７を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。かかるＭＰＵ２３１の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置１１３よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ２３７より１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に送信されるＶ割込信号をＭＰＵ２３１が検出した場合に実行されるＶ割込処理とがある。ＭＰＵ２３１は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やＶ割込処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込処理を実行させることができる。

【０９８９】

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

【０９９０】

このメイン処理の起動は、具体的には、以下の流れに従って行われる。電源装置１１５から表示制御装置１１４に対して電源が投入され、システムリセットが解除されると、ＭＰＵ２３１は、そのハードウェア構成によって、ＭＰＵ２３１内に設けられた命令ポインタ２３１ａを「０００００Ｈ」に設定すると共に、命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレス「０００００Ｈ」をバスライン２４０に対して指定する。キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０に指定されたアドレスが「０００００Ｈ」であることを検知すると、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。そして、ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から受け取った命令コードをフェッチし、そのフェッチした命令に応じた処理の実行を開始することで、メイン処理を起動する。

【０９９１】

ここで、仮にシステムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理されるブートプログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶させた場合、キャラクタＲＯＭ２３４は、バスライン２４０に指定されたアドレスが「０００００Ｈ」であることを検知すると、アドレス「０００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃにセットしなければならない。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ２３４ｃへのセットに多大な時間を要するので、ＭＰＵ２３１は、アドレス「０００００Ｈ」を指定してからアドレス「０００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費することとなる。よって、ＭＰＵ２３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。

【０９９２】

これに対し、本実施形態のように、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令がＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納されることにより、ＮＯＲ型ＲＯＭは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるため、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「０００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ

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

【０９９３】

以上のようにしてメイン処理が実行されると、まず、ブートプログラムによって実行されるブート処理を実行し（Ｓ６００１）、第３図柄表示装置８１に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置１１４を起動する。

【０９９４】

ここで、図７４を参照して、ブート処理（Ｓ６００１）について説明する。図７４は、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１において、メイン処理の中で実行されるブート処理（Ｓ６００１）を示すフローチャートである。

【０９９５】

上述したように、本実施形態では、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムや固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させるのではなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させている。そしてキャラクタＲＯＭ２３４は、小面積で大容量化を図ることが可能なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されているため、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる一方、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムＲＯＭを設ける必要がない。よって、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【０９９６】

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

【０９９７】

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

【０９９８】

そして、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの第１の所定番地、即ち、プログラム格納エリア２３３ａに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを設定する（Ｓ６１０２）。これにより、ＭＰＵ２３１は、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムの実行を開始する。

【０９９９】

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

【１０００】

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

【１００１】

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

【１００２】

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

【１００３】

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

【１００４】

一方、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させても、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記

憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア２３３ａに転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４は、極めて小容量のＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄを追加するだけで、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタＲＯＭ２３４のコスト増加を抑制することができる。

【１００５】

なお、図７４に示すブート処理では、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送される所定量の制御プログラムに、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが全て含まれるように構成されているが、必ずしもこれに限られるものではなく、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送される所定量の制御プログラムは、Ｓ６１０２の処理に続いて処理すべきブート処理を実行するブートプログラムの一部としてもよい。ここで転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムを全て含む制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、更に、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、プログラム格納エリア２３３ａに格納された残り全てのブートプログラムによって、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理を実行するようにしてもよい。

【１００６】

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

【１００７】

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

【１００８】

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

【１００９】

ここで、図７３の説明に戻る。ブート処理を終了すると、次いで、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに従って、初期設定処理を実行する（Ｓ６００２）。具体的には、スタックポインタの値をＭＰＵ２３１内

に設定すると共に、ＭＰＵ２３１内のレジスタ群や、Ｉ／Ｏ装置等に対する各種の設定などを行う。また、ワークＲＡＭ２３３、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６の記憶をクリアする処理などが行われる。更に、ワークＲＡＭ２３３に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「０」が設定される。

【１０１０】

更に、初期設定処理では、画像コントローラ２３７の初期設定を行った後、第３図柄表示装置８１に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ２３７に対して、画像の描画および表示処理の実行を指示する。これにより、電源投入直後において、第３図柄表示装置８１には、まず、特定の色の画像が画面全体に表示される。ここで、電源投入直後に第３図柄表示装置８１の画面全体に表示される画像の色が、パチンコ機の機種に応じて異なる色となるように設定されている。これにより、製造時の工場等における動作チェックにおいて、電源投入直後に、その機種に応じた色の画像が第３図柄表示装置８１に表示されるか否かを検査することで、パチンコ機１０が正常に起動開始できるか否かを簡易かつ即座に判断することができる。

【１０１１】

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

【１０１２】

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

【１０１３】

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

【１０１４】

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

【１０１５】

また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、この常駐画像転送設定処理による画像コントローラ２３７への転送指示に基づき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データのキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、Ｖ割込処理（図７５（ｂ）参照）において、電源投入時画像（電源投入時主画像や電源投入時変動画像）（図示せず）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図７５（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図７５（ｂ）のＳ６３０９参照）が実行される。

【１０１６】

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

【１０１７】

また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【１０１８】

また、パチンコ機１０の表示制御装置１１４では、電源投入後に電源投入時主画像とあわせて電源投入時変動画像もキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するので、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、特図入球口６４へ入球（始動入賞）があり、変動演出の開始指示が主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンドを受信した場合は、電源投入時変動画像をその変動演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【１０１９】

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

【１０２０】

Ｓ６００５の処理の後、割込許可を設定し（Ｓ６００６）、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、Ｓ６００６の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信およびＶ割込信号の検出に従って、コマンド割込処理およびＶ割込処理を実行する。

【１０２１】

次いで、図７５（ａ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるコマンド割込処理について説明する。図７５（ａ）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信すると、ＭＰＵ２３１によってコマンド割込処理が実行される。

【１０２２】

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

【１０２３】

次いで、図７５（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理について説明する。図７５（ｂ）は、そのＶ割込処理を示すフローチャートである。このＶ割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リストを作成し、その描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、画像コントローラ２３７に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。

【１０２４】

上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ２３７において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成され、ＭＰＵ２３１に対して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ２３７に対して描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【１０２５】

ここでは、まず、Ｖ割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このＶ割込処理では、図７５（ｂ）に示すように、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであるか否かを判別し（Ｓ６３０１）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ６３０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味す

るので、電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）を実行し、次いで、表示設定処理（Ｓ６３０３）を実行する。

【１０２６】

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

【１０２７】

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

【１０２８】

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

【１０２９】

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

【１０３０】

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

サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、転送設定処理の詳細については、図８５および図８６を参照して後述する。

【１０３１】

次いで、描画処理を実行する（Ｓ６３０６）。この描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された、１フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（Ｓ６３０５）により設定された転送指示とから、図３８に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ２３７に対して送信する。これにより、画像コントローラ２３７では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する（Ｓ６３０６）。なお、描画処理の詳細については、図８７を参照して後述する。

【１０３２】

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

【１０３３】

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

【１０３４】

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

【１０３５】

このコマンド判定処理では、図７６に示すように、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０１）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（Ｓ６３０３）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ６４０２）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ６４０３）。

【１０３６】

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

【１０３７】

ここで、図７７（ａ）を参照して、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）の詳細について説明する。図７７（ａ）は、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。

【１０３８】

変動パターンコマンド処理では、まず、表示用変動パターンコマンドによって示される

変動演出パターンに対応した変動表示データテーブルを決定し、その決定した変動表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６５０１）。

【１０３９】

ここで、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ６５０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。

【１０４０】

仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定してしまうと、実際には、設定した表示データテーブルよりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合に、設定された変動表示データテーブルに従った変動演出を第３図柄表示装置８１に表示させている最中に主制御装置１１０から次の表示用変動パターンコマンドを受信することとなり、別の変動表示が急に開始されてしまうので、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。

【１０４１】

これに対し、本実施形態のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定することで、実際には、設定した表示データテーブルよりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ２３３ｄに従った変動演出が終了したのち、主制御装置１１０から次の表示用パターンコマンドを受信するまでの間、デモ演出が表示されるように、表示設定処理によって、第３図柄表示装置８１の表示が制御されるので、遊技者は違和感なく第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動を見続けることができる。

【１０４２】

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

【１０４３】

この変動パターンコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、Ｓ６５０５の処理によって初期化されたポインタ２３３ｆを更新しながら、Ｓ６５０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、Ｓ６５０２の処理によって転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定された転送データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送されるように、画像コントローラ２３７を制御する。

【１０４４】
また、表示設定処理では、Ｓ６５０３の処理によって時間データが設定された計時カウンタ２３３ｈを用いて、変動表示データテーブルで規定された変動演出の時間を計時し、変動表示データテーブルにおける変動演出が終了すると判断された場合、主制御装置１１０からの表示用停止種別コマンドに応じた停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示するように、その停止表示の設定を制御する。
【１０４５】
ここで、図７６の説明に戻る。Ｓ６４０４の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると（Ｓ６４０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０６）、表示用停止種別コマンドがあれば（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ６４０７）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【１０４６】
ここで、図７７（ｂ）を参照して、停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）の詳細について説明する。図７７（ｂ）は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動種別コマンドに対応する処理を実行するものである。
【１０４７】
停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（大当たりＡ～Ｇ、小当たりＡ～Ｃ、リーチ外れ、完全外れ、のいずれか）に対応する停止種別テーブルを決定し（Ｓ６６０１）、その停止種別テーブルと、Ｖ割込処理（図７５（ｂ）参照）が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値とを比較して、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（Ｓ６６０２）。
【１０４８】
そして、各停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、Ｓ６６０２の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンに設定し（Ｓ６６０３）、コマンド判定処理に戻る。
【１０４９】
ここで、上述したように、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定する種別情報として、Ｓ６６０２の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報（図柄オフセット情報）が記載されている。上述のタスク処理（Ｓ６３０４）では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、Ｓ６６０３によって設定された停止図柄判別フラグからＳ６６０２の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。そして、この特定された第３図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。第３図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の第３図柄エリア２３５ｄに格納されている。
【１０５０】
なお、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用停止種別コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ６６０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が完全外れであると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、完全外れに対応する停止図

柄がＳ６６０２の処理によって設定される。
【１０５１】
仮に、「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、「特別図柄の外れ」であった場合であっても、第３図柄表示装置８１には「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が表示されることとなり、遊技者にパチンコ機１０が「特別図柄の大当たり」となったと勘違いさせてしまい、パチンコ機１０の信頼性を低下させるおそれがあった。これに対し、本実施形態のように、完全外れに対応する停止図柄が設定されることで、実際には、「特別図柄の大当たり」であれば、第３図柄表示装置８１に完全外れの停止図柄が表示されても、パチンコ機１０が「特別図柄の大当たり」になるので、遊技者を喜ばせることができる。
【１０５２】
図７６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０６の処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別されると（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０８）、表示用オープニングコマンドがあれば（Ｓ６４０８：Ｙｅｓ）、オープニングコマンド処理を実行して（Ｓ６４０９）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【１０５３】
ここで、図７８（ａ）を参照して、オープニングコマンド処理（Ｓ６４０９）の詳細について説明する。図７８（ａ）は、オープニングコマンド処理を示すフローチャートである。このオープニングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したオープニングコマンドに対応する処理を実行するものである。
【１０５４】
オープニングコマンド処理では、まず、オープニング表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６７０１）。その後、オープニング表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定し（Ｓ６７０２）、設定したオープニング表示データテーブルを基に、時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ６７０３）。その後、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６７０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６７０５）、オープニングコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。
【１０５５】
図７６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０８の処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別されると（Ｓ６４０８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用ラウンド数コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１０）、表示用ラウンド数コマンドがあれば（Ｓ６４１０：Ｙｅｓ）、ラウンド数コマンド処理を実行して（Ｓ６４１１）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【１０５６】
ここで、図７８（ｂ）を参照して、ラウンド数コマンド処理（Ｓ６４１１）の詳細について説明する。図７８（ｂ）は、ラウンド数コマンド処理を示すフローチャートである。このラウンド数コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用ラウンド数コマンドに対応する処理を実行するものである。
【１０５７】
ラウンド数コマンド処理では、まず、表示用ラウンド数コマンドによって示されるラウンド数に対応したラウンド数表示データテーブルを決定し、その決定したラウンド数表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６８０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６８０２）。
【１０５８】
そして、Ｓ６８０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたラウンド数表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２

３３ｈに設定し（Ｓ６８０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６８０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６８０５）、ラウンド数コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【１０５９】

図７６に戻って説明を続ける。Ｓ６４１０の処理において、表示用ラウンド数コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１０：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用エンディングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１２）、表示用エンディングコマンドがあれば（Ｓ６４１２：Ｙｅｓ）、エンディングコマンド処理を実行して（Ｓ６４１３）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【１０６０】

ここで、図７９を参照して、エンディングコマンド処理（Ｓ６４１３）の詳細について説明する。図７９は、エンディングコマンド処理を示すフローチャートである。このエンディングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用エンディングコマンドに対応する処理を実行するものである。

【１０６１】

エンディングコマンド処理では、まず、表示用エンディングコマンドによって示されるエンディング演出の表示態様に対応したエンディング表示データテーブルを決定し、その決定したエンディング表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９０２）。

【１０６２】

次いで、Ｓ６９０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたエンディング表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９０５）、エンディングコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【１０６３】

図７６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１２の処理において、表示用エンディングコマンドがないと判別されると（Ｓ６４１２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動停止コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１４）、表示用変動停止コマンドがあれば（Ｓ６４１４：Ｙｅｓ）、変動停止コマンド処理を実行して（Ｓ６４１５）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【１０６４】

ここで、図８０（ａ）を参照して、変動停止コマンド処理（Ｓ６４１５）の詳細について説明する。図８０（ａ）は、変動停止コマンド処理を示すフローチャートである。この変動停止コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動停止コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１０６５】

この表示用変動停止コマンドとは、音声ランプ制御装置１１３の変動表示設定処理（図７３のＳ４１１２参照）において設定された表示用変動パターンコマンドの終了タイミング、即ち、主制御装置１１０における各特別図柄の変動パターンを設定する処理にて設定された変動パターン（変動時間）の終了タイミング（主制御装置１１０が停止コマンドを設定するタイミング）にて、音声ランプ制御装置１１３から出力される表示用停止コマンド（正常停止コマンド）と、音声ランプ制御装置１１３のへ変動停止処理（図７０のＳ４２１７参照）にて設定された各種表示コマンドを示すものである。

【１０６６】

上述した通り、本実施形態のパチンコ機１０は、第１特別図柄の抽選（変動）と、第２特別図柄の抽選（変動）とを独立（並行）して実行可能に構成されており、さらに、一方の特別図柄が特定の抽選結果（例えば、大当たり）を示す図柄で停止（確定）表示された

場合に、変動中の他方の特別図柄を、予め定められた変動パターン（変動時間）の終了の有無に関わらず、強制的に外れを示す図柄で停止表示するように構成している。

【１０６７】

そして、音声ランプ制御装置１１３では主制御装置１１０から強制的に特別図柄の変動を停止させる際に設定されるコマンドを受信した場合に、変動停止処理（図７０のＳ４２１７参照）を実行することで、特別図柄変動に対応する第３図柄、或いは第４図柄の表示態様を可変表示（強制的に停止表示される特別図柄の表示態様に対応させるように可変表示）させるための表示用コマンド（強制停止コマンド）を設定するように構成している。

【１０６８】

なお、本実施形態では、上述した正常停止コマンドを既に受信している場合であっても、第３図柄表示装置８１に第３図柄、或いは第４図柄が停止表示されていない状態であれば、後で受信した強制停止コマンドに基づく停止表示が実行されるように構成している。即ち、強制停止コマンドが、正常停止コマンドよりも優先して処理されるように構成している。これにより、主制御装置１１０の制御内容に対応した表示態様で第３図柄、第４図柄を確実に表示することができる。

【１０６９】

加えて、表示用変動停止コマンドには、音声ランプ制御装置１１３の変動停止処理（図７０のＳ４２１７参照）において設定される仮停止を示す表示コマンドも含まれており、この仮停止を示す表示コマンド（表示用仮停止コマンド）を受信した場合には、変動停止表示データとして、停止表示される図柄が若干揺動する表示データが設定されるデータテーブルが決定されるように構成している。

【１０７０】

変動停止コマンド処理では、まず、表示用変動停止コマンドによって示される変動停止データテーブルを決定し、その決定した変動停止データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９３１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９３２）。

【１０７１】

次いで、Ｓ６９３１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動停止データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９３３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９３４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９３５）、変動停止コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【１０７２】

図７６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１２の処理において、変動停止コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用報知コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１６）、表示用報知コマンドがあれば（Ｓ６４１６：Ｙｅｓ）、表示用報知コマンド処理を実行して（Ｓ６４１７）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【１０７３】

ここで、図８０（ｂ）を参照して、追加演出コマンド処理（Ｓ６４１５）の詳細について説明する。図８０（ｂ）は、報知コマンド処理を示すフローチャートである。この報知コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した（表示用）報知コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１０７４】

この報知コマンドは、主制御装置１１０にて設定された各種異常状態を示すためのコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信した場合に設定される各種報知コマンドのうち、表示制御装置１１４に出力された表示用報知コマンドを表示制御装置１１４が受信した場合に実行される処理である。

【１０７５】

報知コマンド処理では、まず、報知コマンドによって示される報知態様に対応した表示（報知）データテーブルを決定し、その決定した表示（報知）データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９５１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９５２）。

【１０７６】

次いで、Ｓ６９５１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示（報知）データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９５３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９５４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９５５）、報知コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【１０７７】

なお、本実施形態では、音声ランプ制御装置１１３の設定した各種報知コマンドのうち、報知対象が第３図柄表示装置８１（表示装置）であることを示す表示用コマンドのみを表示制御装置１１４が判別するように構成しているが、これに限ること無く、表示用コマンド以外の発光用コマンドや、音声出力用コマンドや、役物駆動用コマンドといった関連コマンドも一旦受信し、表示制御装置１１４の処理にて設定されたデータ内容（表示態様）を示すための情報を追加した状態で、関連コマンドを対応する制御装置に出力するように構成しても良い。

【１０７８】

図７６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１６の処理において、表示用報知コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１８）、背面画像変更コマンドがあれば（Ｓ６４１８：Ｙｅｓ）、背面画像変更コマンド処理を実行して（Ｓ６４１９）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【１０７９】

ここで、図８１を参照して、背面画像変更コマンド処理（Ｓ６４１９）の詳細について説明する。図８１は、背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像変更コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した背面画像変更コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１０８０】

背面画像変更コマンド処理では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）に通知する背面画像変更フラグ２３３ｗをオンに設定する（Ｓ７００１）。そして、背面画像種別（背面Ａ，Ｂ）毎に設けられた背面画像判別フラグ２３３ｘの各ビットのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面画像種別に対応するビットをオンに設定すると共に、その他の背面画像種別に対応するビットをオフに設定して（Ｓ７００２）、この背面画像変更コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【１０８１】

通常画像転送設定処理では、Ｓ７００１の処理により設定される背面画像変更フラグ２３３ｗがオンされていることを検出すると、Ｓ７００２の処理によって設定される背面画像判別フラグ２３３ｘから、変更後の背面画像種別を特定する。

【１０８２】

また、タスク処理では、表示データテーブルに規定された背面画像の背面種別によって、背面Ａ，Ｂのいずれかを表示させることが規定されていた場合、Ｓ７００２によって設定された背面画像判別フラグ２３３ｘから、その時点において表示すべき背面画像種別を特定し、更に、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）と、そのＲＡＭのアドレスを特定する。

【１０８３】

なお、遊技者が枠ボタン２２を２０ミリ秒以下で連続して操作することはないので、２０ミリ秒以内に２以上の背面画像変更コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ７００２の処理では、２以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよい。また、任意の１の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機１０における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機１０の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。

【１０８４】

ここで、図７６の説明に戻る。Ｓ６４１８の処理において、背面画像変更コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４２０）、エラーコマンドがあれば（Ｓ６４２０：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ６４２１）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【１０８５】

ここで、図８１（ｂ）を参照して、エラーコマンド処理（Ｓ６４２１）の詳細について説明する。図８１（ｂ）は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

【１０８６】

エラーコマンド処理では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する（Ｓ７１０１）。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（Ｓ７１０２）、エラーコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【１０８７】

表示設定処理では、Ｓ７１０１の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、Ｓ７１０２の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。

【１０８８】

なお、２以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、Ｓ７１０２に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。

【１０８９】

ここで、図７６の説明に戻る。Ｓ６４１６の処理において、エラーコマンドがないと判別されると（Ｓ６４２０：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ６４２２）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【１０９０】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ６４０１の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、再びＳ６４０２～Ｓ６４２２の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ６４０１～Ｓ６４２２の処理が繰り返し実行され、Ｓ６４０１の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の

新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理を終了する。
【１０９１】
なお、Ｖ割込処理（図７５（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（Ｓ６３０８）も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、変動パターンコマンド処理（図７７（ａ）参照）および停止種別コマンド処理（図７７（ｂ）参照）を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。
【１０９２】
ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図７７（ａ）参照）では、Ｓ６５０１の処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像および電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されているので、Ｓ６５０２の処理では、転送データテーブルバッファ２３３ｅにはＮｕｌｌデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。
【１０９３】
次いで、図８２～図８４を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の表示設定処理（Ｓ６３０３）の詳細について説明する。図８２は、この表示設定処理を示すフローチャートである。
【１０９４】
この表示設定処理では、図８２に示すように、まず、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ７２０１）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ７２０１：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、Ｓ７２０２～Ｓ７２０４の処理をスキップし、Ｓ７２０５の処理へ移行する。一方、新規コマンドフラグがオンであれば（Ｓ７２０１：Ｙｅｓ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ７２０２）、Ｓ７２０３～Ｓ７２０４の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。
【１０９５】
Ｓ７２０３の処理では、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７２０３）。そして、エラー発生フラグがオンであれば（Ｓ７２０３：Ｙｅｓ）、警告画像設定処理を実行する（Ｓ７２０４）。
【１０９６】
ここで、図８３を参照して、警告画像設定処理の詳細について説明する。図８３は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる画像データを展開するための処理で、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる警告画像データを展開する（Ｓ７３０１）。
【１０９７】
タスク処理（Ｓ６３０４）では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。
【１０９８】
そして、警告画像設定処理では、Ｓ７３０１の処理の後、エラー発生フラグをオフに設定して（Ｓ７３０２）、表示設定処理に戻る。
【１０９９】

ここで、図８２の説明に戻る。警告画像設定処理（Ｓ７２０４）の後、又は、Ｓ７２０３の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別されると（Ｓ７２０３：Ｎｏ）、次いで、Ｓ７２０５の処理へ移行する。

【１１００】

Ｓ７２０５では、ポインタ更新処理を実行する（Ｓ７２０５）。ここで、図８４を参照して、ポインタ更新処理の詳細について説明する。図８４は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ２３３ｆの更新を行う処理である。

【１１０１】

このポインタ更新処理では、まず、ポインタ２３３ｆに１を加算する（Ｓ７４０１）。即ち、ポインタ２３３ｆは、原則、Ｖ割込処理が実行される度に１だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブルは、アドレス「００００Ｈ」には、Ｓｔａｒｔ情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「０００１Ｈ」以降に規定されているところ、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されるのに合わせてポインタ２３３ｆの値が０に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が１に更新されるので、アドレス「０００１Ｈ」から順に、それぞれのデータテーブルから実体的なデータを読み出すことができる。

【１１０２】

Ｓ７４０１の処理によって、ポインタ２３３ｆの値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報であるか否かを判別する（Ｓ７４０２）。その結果、Ｅｎｄ情報であれば（Ｓ７４０２：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ２３３ｆが更新されたことを意味する。

【１１０３】

そこで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルであるか否かを判別して（Ｓ７４０３）、デモ用表示データテーブルであれば（Ｓ７４０３：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されているデモ用表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７４０４）、ポインタ２３３ｆを１に設定して初期化し（Ｓ７４０５）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、デモ用表示データテーブルの先頭から順に描画内容を展開することができるので、第３図柄表示装置８１には、デモ演出を繰り返し表示させることができる。

【１１０４】

一方、Ｓ７４０３の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルでないと判別された場合は（Ｓ７４０３：Ｎｏ）、ポインタ２３３ｆの値を１だけ減算して（Ｓ７４０６）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ２３３ｄにデモ用表示データテーブル以外の表示データテーブル、例えば、変動表示データテーブルが設定されている場合は、Ｅｎｄ情報が記載された１つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第３図柄表示装置８１には、その表示データテーブルで規定される最後の画像を停止させた状態で表示させることができる。一方、Ｓ７４０２の処理において、更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報でなければ（Ｓ７４０２：Ｎｏ）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。

【１１０５】

ここで、図８２に戻り説明を続ける。ポインタ更新処理の後、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新

されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスの描画内容を取得する（Ｓ７２０６）。タスク処理（Ｓ６３０４）では、先に展開された警告画像などと共に、Ｓ７２０６の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【１１０６】

次いで、計時カウンタ２３３ｈの値を１だけ減算し（Ｓ７２０７）、減算後の計時カウンタ２３３ｈの値が０以下であるか否かを判別する（Ｓ７２０８）。そして、計時カウンタ２３３ｈの値が１以上である場合は（Ｓ７２０８：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下である場合は（Ｓ７２０８：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ２３３ｄに変動表示データテーブルが設定されている場合は、その変動表示を終了すると共に停止表示を行うタイミングであるので、確定表示フラグがオンであるか否かを確認する（Ｓ７２０９）。

【１１０７】

その結果、確定表示フラグがオフであれば（Ｓ７２０９：Ｎｏ）、まだ確定表示の演出を行っておらず、確定表示の演出を行うタイミングなので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定し（Ｓ７２１０）、次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７２１１）。そして、確定表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７２１２）、更に、ポインタ２３３ｆの値を０に初期化する（Ｓ７２１３）。そして、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオンに設定した後（Ｓ７２１４）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークＲＡＭ２３３に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（Ｓ７２１５）、Ｖ割込処理に戻る。

【１１０８】

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

【１１０９】

なお、Ｓ７２１５の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。タスク処理（Ｓ６３０４）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、Ｓ７２１５によって設定された前回停止図柄判別フラグから、１つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【１１１０】

一方、Ｓ７２０９の処理において、確定表示フラグがオンであれば（Ｓ７２０９：Ｙｅｓ）、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７２１６）。そして、デモ表示フラグがオフであれば（Ｓ７２１６：Ｎｏ）、確定表示演出の終了に伴って計時カウンタ２３３ｈの値が０以下になったことを意味するので、確定表示演出の終了から一定時間経過後に、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示させるための処理を行う。

【１１１１】

まず、デモ表示データテーブルを取得して表示データテーブルバッファ２３３ｄへ設定し（Ｓ７２１７）、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７２１８）。そして、デモ表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ７２１９）。そして、ポインタ２３３ｆを０に初期化し（Ｓ７２２０）、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して（Ｓ７２２１）、本処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。

【１１１２】

これにより、確定表示演出が終了した後に、次の変動演出開始を示す表示用変動パターンコマンドを受信しなかった場合には、自動的に、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。

【１１１３】

Ｓ７２１６の処理において、デモ表示フラグがオンであれば（Ｓ７２１６：Ｙｅｓ）、確定表示演出が終了した後にデモ演出が行われ、そのデモ演出が終了したことを意味するので、そのまま表示設定処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。そして、この場合、次回のＶ割込処理の中で実行されるポインタ更新処理によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置１１３より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１１１４】

なお、Ｖ割込処理（図７５（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）でも、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による変動演出の演出時間が終了した後、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像の一方の画像を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する処理が行われる。

【１１１５】

次いで、図８５及び図８６を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の転送設定処理（Ｓ６３０５）の詳細について説明する。まず、図８５（ａ）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。

【１１１６】

この転送設定処理では、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンか否かを判別する（Ｓ７５０１）。そして、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであれば、（Ｓ７５０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（Ｓ７５０２）、転送設定処理を終了し、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図８５（ｂ）を参照して後述する。

【１１１７】

一方、Ｓ７５０１の処理の結果、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば、（Ｓ７５０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（Ｓ７５０３）、転送設定処理を終了して、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は

、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図８６を参照して後述する。

【１１１８】

次いで、図８５（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ６３０５）の一処理である常駐画像転送設定処理（Ｓ７５０２）について説明する。図８５（ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ７５０２）を示すフローチャートである。

【１１１９】

この常駐画像転送設定処理では、まず、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（Ｓ７６０１）、転送指示を送信していれば（Ｓ７６０１：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ７６０２）。このＳ７６０２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ７６０２の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ７６０２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ７６０２：Ｙｅｓ）、Ｓ７６０３の処理へ移行する。また、Ｓ７６０１の処理の結果、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（Ｓ７６０１：Ｎｏ）、Ｓ７６０３の処理へ移行する。

【１１２０】

Ｓ７６０３の処理では、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し（Ｓ７６０３）、未転送の常駐対象画像データがあれば（Ｓ７６０３：Ｎｏ）、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように、画像コントローラ２３７に対する転送指示を設定し（Ｓ７６０４）、本処理を終了する。

【１１２１】

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

【１１２２】

Ｓ７６０３の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（Ｓ７６０３：Ｙｅｓ）、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオフに設定して（Ｓ７６０５）、本処理を終了する。これにより、Ｖ割込処理（図７５（ｂ）参照）において、簡易コマンド判定処理（図７５（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図７５（ｂ）のＳ６３０９参照）ではなく、コマンド判定処理（図７６～図８１参照）および表示設定処理（図８２～図８４参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第３図柄表示装置８１には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図８６参照）により、通常用ビデオＲ

ＡＭ２３６に対して行われる（図８５（ａ）のＳ７５０１：Ｎｏ参照）。
【１１２３】
ＭＰＵ２３１は、この常駐画像転送設定処理を実行することにより、既にメイン処理の中で転送されている電源投入時主画像および電源投入時変動画像を除く、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送することができる。そして、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐画像転送設定処理によって常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されることになる。
【１１２４】
よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された後、表示制御装置１１４は、この常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。
【１１２５】
特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、背面画像や、第３図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージといった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４などによって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。
【１１２６】
次いで、図８６を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ６３０５）の一処理である通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）について説明する。図８６は、この通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）を示すフローチャートである。
【１１２７】
この通常画像転送設定処理では、まず、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定されている転送データテーブルから、先に実行された表示設定処理（Ｓ６３０３）のポインタ更新処理（Ｓ７２０５）によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスに記載された情報を取得する（Ｓ７７０１）。そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（Ｓ７７０２）、転送データ情報であれば（Ｓ７７０２：Ｙｅｓ）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出して、ワークＲＡＭ２３３に設けられた転送データバッファに格納し（Ｓ７７０３）、更に、ワークＲＡＭ２３３に設けられ、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して（Ｓ７７０４）、Ｓ７７０５の処理へ移行する。
【１１２８】
また、Ｓ７７０２の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、Ｎｕｌｌデータであれば（Ｓ７７０２：Ｎｏ）、Ｓ７７０３及びＳ７７０４の処理をスキップして、Ｓ７７０５の処理へ移行する。Ｓ７７０５の処理では、画像コントローラ２３７に対して、前回行われた画像データの転送が終了した後に、新たに画像データの転送指示を設定したか否かを判別し（Ｓ７７０５）、転送指示を設定していれば（Ｓ７７０５：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送

が終了したか否かを判別する（Ｓ７７０６）。
【１１２９】
このＳ７７０６の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ７７０６の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ７７０６：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この通常画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ７７０６：Ｙｅｓ）、Ｓ７７０７の処理へ移行する。また、Ｓ７７０５の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定していない場合も（Ｓ７７０５：Ｎｏ）、Ｓ７７０７の処理へ移行する。
【１１３０】
Ｓ７７０７の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（Ｓ７７０７）、転送開始フラグがオンであれば（Ｓ７７０７：Ｙｅｓ）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（Ｓ７７０８）、Ｓ７７０３の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像データに設定した上で、Ｓ７７１３の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ７７０７：Ｎｏ）、次いで、背面画像変更フラグ２３３ｗはオンか否かを判別する（Ｓ７７０９）。そして、背面画像変更フラグ２３３ｗがオンではなく、オフであれば（Ｓ７７０９：Ｎｏ）、転送開始すべき画像データが存在していないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。
【１１３１】
一方、背面画像変更フラグ２３３ｗがオンであれば（Ｓ７７０９：Ｙｅｓ）、背面画像の変更を意味するので、背面画像変更フラグ２３３ｗをオフに設定した後（Ｓ７７１０）、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグ２３３ｘのうち、オン状態にある背面画像判別フラグ２３３ｘに対応する背面画像の画像データを特定し、その画像データを転送対象画像データに設定する（Ｓ７７１１）。更に、オン状態にある背面画像判別フラグ２３３ｘに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを取得し（Ｓ７７１２）、Ｓ７７１３の処理へ移行する。
【１１３２】
Ｓ７７１３の処理では、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に既に格納されているか否かを判別する（Ｓ７７１３）。このＳ７７１３の処理における判別では、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを参照することによって行われる。即ち、転送対象画像データとされたスプライトに対応する格納状態を格納画像データ判別フラグ２３３ｉより読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていないと判断する。
【１１３３】
そして、Ｓ７７１３の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていれば（Ｓ７７１３：Ｙｅｓ）、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。これにより、無駄に画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。
【１１３４】
一方、Ｓ７７１３の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格

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

【１１３５】

Ｓ７７１４の処理の後、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを更新し（Ｓ７７１５）、この通常用転送設定処理を終了する。格納画像データ判別フラグ２３３ｉの更新は、上述したように、転送対象画像データとなったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。

【１１３６】

このように、この通常用画像転送処理を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理の中で、表示用停止種別コマンドに対応する処理が実行され、その結果、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報が大当たりの停止種別であると判別された場合は、ファンファーレ演出において使用する画像データを遅滞なくキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送させることができる。また、先に実行されたコマンド判定処理の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送させることができる。

【１１３７】

また、本実施形態では、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定される。そして、ＭＰＵ２３１は、通常画像転送設定処理を実行することにより、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定された転送データテーブルのポインタ２３３ｆで示されるエリアに記載されている転送データ情報に従って、画像コントローラ２３７に対し転送対象画像データの転送指示を設定するので、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【１１３８】

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

描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。

【１１３９】

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

【１１４０】

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

【１１４１】

次いで、図８７を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の描画処理（Ｓ６３０６）の詳細について説明する。図８７は、この描画処理を示すフローチャートである。

【１１４２】

描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、転送設定処理（Ｓ６３０５）により設定された転送指示から、描画リスト（図３８）を生成する（Ｓ７８０１）。即ち、Ｓ７８０１の処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別から、各スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを特定し、その特定された格納ＲＡＭ種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、１フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。また、転送設定処理（Ｓ６３０５）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを追記する。

【１１４３】

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

【１１４４】

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ２３３ｊによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（Ｓ７８０２）。ここでは、描画対象バッファフラグ２３３ｊが０である場合は、描画対象バッファ

情報として第１フレームバッファ２３６ｂに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ２３３ｊが１である場合は、描画対象バッファ情報として第２フレームバッファ２３６ｃに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。

【１１４５】

画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。

【１１４６】

また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出し、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタＲＯＭ２３４から読み出してバッファＲＡＭ２３７ａに一時的に格納した後、通常用ビデオＲＡＭ２３６が未使用状態にあるときを見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納した画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６の転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データは、その後にＭＰＵ２３１より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。

【１１４７】

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

【１１４８】

描画処理は、Ｓ７８０２の処理の後、描画対象バッファフラグ２３３ｊを更新する（Ｓ７８０３）。そして、描画処理を終了して、Ｖ割込処理に戻る。描画対象バッファフラグ２３３ｊの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。

【１１４９】

ここで、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図７５（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。これにより、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。よって、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【１１５０】
そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。よって、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。
【１１５１】
＜第２実施形態＞
次に、図８８～図１０７を参照して本パチンコ機１０の第２実施形態について説明する。本第２実施形態では、第１実施形態に対して、遊技盤１３の構成の一部と、主制御装置１１０の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３の構成の一部と、が相違している。
【１１５２】
上述した第１実施形態では、図３に示した通り、普電入賞装置６４０に入賞した球が入球し得る入球口として特電作動口６４３と、アウト口６４４と、を設けるように構成していた。そして、特電作動口６４３に球が入賞した場合に役物当たり遊技が実行されるように構成していた。しかしながら、上述した第１実施形態では、役物当たり遊技を実行させるための作動口が１つしか無く、役物当たり遊技に対してバリエーションを持たせることができないため、遊技が単調となってしまい遊技に早期に飽きてしまうことに加え、毎回同一の動作パターンで役物当たり遊技が実行されることから、球をＶ入賞口１６５に入賞させ易いタイミングを図って役物遊技を実行させる（特電作動口６４３に球を入賞させる）遊技が実行され易くなるという問題があった。
【１１５３】
これに対して、本第２実施形態では、普電入賞装置６４０内に新たに第２特電作動口１６４３を設け、普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３、第２特電作動口１６４３、或いは、アウト口６４４の何れかに入賞し得るように構成している点で相違している。
【１１５４】
さらに、球が特電作動口６４３に入賞した場合と、第２特電作動口１６４３に入賞した場合とで異なる開放パターンの役物当たり遊技が実行されるように構成しており、特電作動口６４３に球が入賞した場合に実行される役物当たり遊技よりも、第２特電作動口１６４３に球が入賞した場合に実行される役物当たり遊技のほうが、役物当たり遊技中に球をＶ入賞口１６５（図６参照）に入賞させ易くするように構成している。
【１１５５】
このように構成することで、普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０に入賞した球の流下状況に対して遊技者により興味を持たせることができる。また、球が特電作動口６４３に入賞した場合と、第２特電作動口１６４３に入賞した場合とで、異なる動作パターンの役物当たり遊技が実行されるため、球をＶ入賞口１６５に入賞させ易いタイミングを図って役物遊技を実行させる（特電作動口６４３に球を入賞させる）遊技が実行され難くすることができる。
【１１５６】
さらに、本第２実施形態では、上述した第１実施形態にて実行される各種演出に対して、時短状態中に役物当たり遊技が実行される場合において実行中の普通図柄の残変動時間に基づいて実行される第１遊技方法示唆演出と、時短状態中に役物当たり遊技が実行される場合において中断されている特別図柄変動（特図変動）の残変動時間に基づいて実行される第２遊技方法示唆演出と、を新たに実行可能に構成している点で相違している。

【１１５７】
上述した第１実施形態では、図１２から図１９を参照して上述した通り、時短状態中の遊技（特電遊技）の遊技内容を示すための演出として、時短状態の残継続期間、普通図柄の抽選結果、普図当たり遊技の実行状況、役物当たり遊技の実行状況、を報知するための演出を第３図柄表示装置８１の表示面にて表示するように構成し、時短状態中の遊技を遊技者に分かり易く報知するものであった。
【１１５８】
しかしながら、上述した第１実施形態のパチンコ機１０にて実行される演出内容では、時短状態中（Ｖラッシュ中）の遊技状況を遊技者に分かり易く報知することは可能であるが、Ｖラッシュ中において、より良い遊技を遊技者に実行させるために遊技方法を遊技者に選択させることはできなかった。つまり、Ｖラッシュの残期間となる特別図柄変動の残変動時間（時短終了条件が成立する特別図柄変動が終了するまでの期間）の減算を中断させる役物当たり遊技が実行された場合に、現状が、Ｖ入賞装置６５に複数の球を入賞させることで、Ｖ入賞口１６５への球の入賞を狙いながらいち早く役物当たり遊技を終了させたほうが良い状態であるか、Ｖ入賞口１６５への球の入賞を諦め、なるべく長い期間役物当たり遊技を継続させたほうが良い状態であるかを、遊技者に示唆（報知）することができなかった。
【１１５９】
これに対して、本第２実施形態では、上述した第１遊技方法示唆演出と、第２遊技方法示唆演出と、を実行可能に構成しているため、遊技者に対して実行される各種示唆演出の演出内容に基づいて役物当たり遊技の遊技方法を選択させることが可能となる。よって、遊技者が任意に選択した遊技方法によってＶラッシュ中の遊技が実行され、遊技方法の選択結果に応じてＶラッシュ中の有利性を異ならせることができるため、実行される各種示唆演出に対して遊技者に興味を持たせることができる。また、自身の選択結果に応じてＶラッシュ中の有利度合いを異ならせることができるため、遊技者を積極的に遊技に参加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１１６０】
まず、図８８、及び図８９を参照して、本第２実施形態にて用いられる普電入賞装置６４０の構成について説明をする。図８８は、本第２実施形態のパチンコ機１０における普電入賞装置６４０の構成を模式的に示した模式図であって、図８９は、本第２実施形態のパチンコ機１０における普電入賞装置６４０に入賞した球が第２特電作動口１６４３へと流下し得る状態を示した模式図である。本第２実施形態のパチンコ機１０の遊技盤１３の構成は、上述した第１実施形態のパチンコ機１０に対して普電入賞装置６４０内の構成を異ならせた点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【１１６１】
図８８に示した通り、本第２実施形態の普電入賞装置６４０は、上述した第１実施形態の普電入賞装置６４０（図３参照）に対して、第２隔壁６４０ｋ２の下端側（第２可動弁６４２により区切られる位置よりも下方側）に切欠きを設け、その切欠き部により形成される開口部から球が流入し得る第４流路６４１ｄを形成するために、第２隔壁６４０ｋ２の下端側と連結される第４隔壁６４０ｋ４を設けている点で相違している。
【１１６２】
そして、第１流路６４１ａを流下した球が第４流路６４１ｄに流入すること無く、第２流路６４１ｂを特電作動口６４３に向けて流下させるために、第２流路６４１ｂと第４流路６４１ｄとを遮蔽する通常位置（図８８参照）と、第１流路６４１ａを流下した球が第２流路６４１ｂを流下し特電作動口６４３へと入球する流路を遮蔽し、第４流路６４１ｄへと誘導する作動位置（図８９参照）とに可変可能な第３可動弁１６４３を設けた点で相違している。
【１１６３】
詳細な説明は後述するが、この第３可動弁１６４３は、主制御装置１１０の入出力ポー

ト２０５に接続される第３可動弁ソレノイド２０９ｆの駆動によって可変動作されるように構成しており、主制御装置１１０による普図当たり遊技の動作制御が開始された場合に予め定められた可変パターンで上述した通常位置と、作動位置とに可変動作される。第３可動弁１６４３は、第３可動弁ソレノイド２０９がオンに設定される場合（通電される場合）に作動位置に位置し、第３可動弁ソレノイド２０９ｄがオフに設定される場合（通電されない場合）に通常位置に位置するように構成されている。よって、普図当たり遊技が実行されていない状態では通常位置に位置する。なお、本第２実施形態では、特電作動口６４３に球を入賞させた場合と、第２特電作動口１６４３に球を入賞させた場合と、で実行される役物当たり遊技の遊技内容（動作パターン）を異ならせており、第２特電作動口１６４３に球を入賞させた場合のほうが、役物当たり遊技中に球をＶ入賞口１６５へと入賞させ易くなるように構成している。よって、第３可動弁ソレノイド２０９ｄがオフに設定されている場合に、第３可動弁１６４２を第２特電作動口１６４３に球が入賞し得ない通常位置に位置させることにより、不正に球を第２特電作動口１６４３に入賞させる行為を抑制することができる。

【１１６４】

また、第３可動弁１６４３の可動範囲は、第２状態（第１流路６４１ａを流下した球が第３流路６４１ｃへと誘導される状態（図８８参照））に位置している第２可動弁６４２と接触しない範囲となるように設計されている。このように構成することで、第２可動弁６４２の可動状況を考慮すること無く第３可動弁１６４２を可動させることができる。

【１１６５】

そして、第２可動弁６４２が第１状態に位置し、第３可動弁１６４２が作動位置に位置した場合には、図８９に示した通り、普電入賞装置６４０に入賞した球が第３可動弁１６４２の上面で受け止められ、第２特電作動口１６４３へと誘導される。詳細な説明は後述するが、第３可動弁１６４２は、普図当たり遊技が開始されることを契機に予め定められた可変パターンで可変動作されるものであり、作動位置（図８９参照）を０．２秒維持し、通常位置（図８８参照）を１．５秒維持する可変動作を繰り返し実行するように構成している。つまり、第１状態に位置している第２可動弁６４２を通過した球の約８５％が特電作動口６４３へと入賞し、約１５％が第２特電作動口１６４３へと入賞するように構成している。よって、普図当たり遊技中において、特電作動口６４３のほうが第２特電作動口１６４３よりも球が入賞し易い作動口となる。

【１１６６】

さらに、特電作動口６４３に球が入賞した場合よりも、第２特電作動口１６４３に球が入賞した場合のほうが、実行される役物当たり遊技において球がＶ入賞口１６５へと入賞し易くなるように構成している。よって、本第２実施形態では、上述した第１実施形態とは異なり、普通図柄抽選を契機にＶ大当たり遊技を目指す特電遊技において、普図当たり遊技中の遊技結果（何れの作動口に球が入賞するか）に応じて、役物当たり遊技中のＶ入賞口１６５への球の入賞のし易さが異なるため、普図当たり遊技と、役物当たり遊技との両方に対して遊技者が注視することになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１６７】

なお、本実施形態では、時短状態中に実行される普図当たり遊技において、球が入賞する作動口が、特電作動口６４３になるか、第２特電作動口１６４３になるかが、第３可動弁１６４２の可変動作によって決定されるため、実行される普図当たり遊技によって球が入賞し易い作動口が可変することが無く、常に第２特電作動口１６４３へと球が入賞することを期待させながら遊技者に意欲的に普図当たり遊技を実行させることができるものであるが、これに限ること無く、例えば、普通図柄抽選で当たり当選した場合に設定される普図当たり種別として、第１状態に位置している第２可動弁６４２を通過した球の約８５％が特電作動口６４３へと入賞し、約１５％が第２特電作動口１６４３へと入賞する通常普図当たり遊技が実行される通常普図当たり種別と、その通常普図当たり遊技よりも第２特電作動口１６４３へと球が入賞する割合を高くした有利普図当たり遊技が実行される有利普図当たり種別と、を設定可能に構成しても良い。

【１１６８】
このように構成することで、特電遊技によってＶ大当たり遊技を狙う遊技者に対して、普通図柄の抽選結果（設定される普図当たり種別）、普図当たり遊技、役物当たり遊技の全てにおいて、遊技者を注視させることができ、特電遊技をより意欲的に遊技させることができる。
【１１６９】
＜第２実施形態において実行される演出内容について＞
次に、図９０、及び図９１を参照して、本第２実施形態のパチンコ機１０で実行される各種演出の特徴的な内容について説明をする。図９０（ａ）は、時短状態（Ｖラッシュ）中において普図ロング当たり遊技と、役物当たり遊技と、が重複して実行されている状態のうち、普図ロング当たり遊技の残期間が所定期間未満（１５秒未満）である場合に表示される表示内容の一例を示した模式図であって、図９０（ｂ）は、時短状態（Ｖラッシュ）中において普図ロング当たり遊技と、役物当たり遊技と、が重複して実行されている状態のうち、普図ロング当たり遊技の残時間が所定期間以上（１５秒以上）である場合に表示される表示内容の一例を示した模式図である。なお、上述した第１実施形態にて説明をした第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各表示態様と同一の表示態様については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【１１７０】
本実施形態では、上述した第１実施形態と同様に、時短状態の終了条件が成立する特別図柄変動が終了するまで時短状態が継続するように構成しており、その時短状態中（特別図柄変動中）に役物当たり遊技が実行されると、実行中の特別図柄変動が中断（特別図柄変動の変動時間を減算する処理が中断）するように構成している。つまり、役物当たり遊技が実行されている間は、時短状態の残期間が減算されない期間となる。よって、役物当たり遊技が実行されてから球をＶ入賞口１６５に入賞（Ｖ入賞）させるまでの間は、時短状態の残期間を気にすること無く遊技を行うことができる。
【１１７１】
本実施形態のパチンコ機１０では、時短状態中（Ｖラッシュ中）に、多くの大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を実行させるためには、時短状態中に実行される特別図柄変動として長い変動時間が設定されることにより、時短状態の期間（時短終了条件が成立するまでの期間）を長くする方法と、役物当たり遊技が実行させる間隔を短くすることで時短状態の残期間の減算をなるべく多く中断させる方法と、がある。前者の方法は特別図柄抽選の結果によるものであり遊技者の技量に関わらず設定されるため、時短状態中に実行される特別図柄変動として短い変動時間が設定された場合には遊技者の遊技意欲が低下してしまう虞があった。
【１１７２】
一方、本実施形態では、遊技者の技量によって時短状態の残期間が減算される期間の長さを可変させることを可能に構成しているため、上述した後者の方法に対して、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。
【１１７３】
ここで、役物当たり遊技が実行させる間隔を短くすることで時短状態の残期間の減算をなるべく多く中断させる方法について説明をする。本実施形態のパチンコ機１０における時短状態中の遊技は、上述した第１実施形態と同一であり、まず、普通図柄の抽選を実行し、普図当たり当選に基づいて普図当たり遊技を実行させる。そして、普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０内の特電作動口６４３、第２特電作動口１６４３に球を入賞させ、役物当たり遊技を実行させ、その役物当たり遊技中にＶ入賞装置６５内のＶ入賞口１６５へと球を入賞（Ｖ入賞）させ、大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を狙う遊技（特電遊技）が実行される。
【１１７４】
そして、特電遊技の開始契機となる普通図柄の抽選は、既に普通図柄の抽選が実行されている状態、或いは、普図当たり遊技中に新たに実行されないように構成している。つま

り、役物当たり遊技と普通図柄の抽選とは重複して実行可能に構成している。さらに、役物当たり遊技には、複数の終了条件が設定されており、役物当たり遊技中にＶ入賞装置６５に球が所定数（３個）入賞した場合、或いは、所定期間（役物当たり遊技の動作シナリオが役物当たり遊技の終了タイミングまで更新される期間）の経過によって役物当たり遊技が終了するように構成している。

【１１７５】

よって、普通図柄の抽選期間（変動期間）、即ち、普図当たり遊技が実行されていない期間と重複して実行される役物当たり遊技の実行期間を長くすることにより、普図当たり遊技が実行されていない期間における特別図柄変動の実行期間を短くすることができる。これにより、普通図柄の抽選期間中（変動期間中）に特別図柄変動が実行されることにより、役物当たり遊技の実行間隔が長くなることを抑制することができる。

【１１７６】

また、本実施形態では、普図当たり遊技として複数の開放動作パターンを実行可能に構成しており、普図当たり遊技中に球を普電入賞装置６４０へと入賞可能な開放状態（電動役物６４０ａが開放される状態）が比較的長く設定される有利普図当たり遊技と、その有利普図当たり遊技よりも開放状態が短く設定される不利普図当たり遊技と、を実行可能に構成している。さらに、不利普図当たり遊技では、球を普電入賞装置６４０へと入賞させることが可能な開放状態が設定された後に、球を普電入賞装置６４０へと入賞させ難い閉状態が長期間（１５秒間）設定されるように構成している。

【１１７７】

この不利普図当たり遊技における長期間の閉鎖状態においても、上述した普通図柄の変動期間中と同様に、新たな役物当たり遊技を実行させることが実質不可能な状態であるため、役物当たり遊技と、不利普図当たり遊技と、が重複して実行されている場合において、役物当たり遊技の実行期間を長くすることにより、新たな役物当たり遊技が実行されない期間における特別図柄変動の実行期間を短くすることができる。これにより、普図当たり遊技中における閉鎖期間中に特別図柄変動が実行されることにより、役物当たり遊技の実行間隔が長くなることを抑制することができる。

【１１７８】

上述した通り、Ｖラッシュ中において新たな役物当たり遊技が実行されない（され難い）不利期間（普図変動期間、普図当たり遊技の閉鎖期間）を判別し、その不利期間と、特図変動の減算が中断される役物当たり遊技期間と、が重複した場合に、実行中の役物当たり遊技の実行期間を長くさせることにより、不利期間中における特別図柄変動の実行期間を短くすることが可能であり、本実施形態では、不利期間と役物当たり遊技とが重複した場合において、遊技者にその旨を報知可能に構成している。

【１１７９】

つまり、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示される演出内容によって、役物当たり遊技中の普図当たり遊技の遊技状況を遊技者が視認可能に構成している。そして、役物当たり遊技中における普図当たり遊技の遊技状況に応じて演出態様を異ならせるように構成している。具体的には、図９０（ａ）に示した通り、役物当たり遊技の実行中（特図変動が中断されている状態）であって、不利普図当たり遊技における長時間（１５秒間）の閉鎖期間中である場合には、表示領域ＨＲ１０にて、不利普図当たり遊技の終了までの残期間（閉鎖期間が終了するまでの残期間）を示す情報として「普図当たり終了まで１０秒」のコメントが表示される。また、副表示領域Ｄｓには役物当たり遊技の遊技期間を長くすることの利点を遊技者に報知するための報知態様として「役物当たり非入賞でＳＴＯＰ継続」のコメントが表示される。それ以外の表示要素については、上述した第１実施形態の図１３（ｂ）と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１１８０】

このように、表示領域ＨＲ１０の表示態様、および副表示領域Ｄｓの表示態様を遊技者に把握させることにより、遊技者に実行中の役物当たり遊技に対して、Ｖ入賞装置６５へと球を入賞させることでＶ入賞を狙う遊技、即ち、球入賞に基づく役物当たり遊技の終了

条件が成立し易く、役物当たり遊技期間が短くなり易いが、Ｖ入賞により大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を狙える第１遊技を実行するか、Ｖ入賞による大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の実行を諦めると共に、時間経過に基づく役物当たり遊技の終了条件を成立させることで役物当たり遊技期間を長くする第２遊技（球を発射させない遊技）を実行するかを選択させることが可能となる。

【１１８１】

また、図９０（ｂ）に示した通り、役物当たり遊技と、普通図柄の長時間変動と、が重複している場合においても、図９０（ａ）と同様に、遊技者に遊技方法（第１遊技、第２遊技）を選択させるための情報が表示される。具体的には、役物当たり遊技の実行中（特図変動が中断されている状態）であって、実行中の普通図柄変動の残期間が所定期間（１５秒）以上である場合には、表示領域ＨＲ１１にて、普通図柄変動の残期間を示す情報として「普図変動終了まで１５秒」のコメントが表示される。また、副表示領域Ｄｓには役物当たり遊技の遊技期間を長くすることの利点を遊技者に報知するための報知態様として「役物当たり非入賞でＳＴＯＰ継続」のコメントが表示される。それ以外の表示要素については、上述した第１実施形態の図１３（ｂ）と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１１８２】

このように構成することで、遊技者に技量（実行する遊技内容）により、特別図柄変動を中断させる期間の長さを異ならせることが可能となるため、遊技者に対してＶラッシュ中（時短状態中）における遊技を積極的に実行させることができる。また、何れの遊技を遊技者が選択した場合であっても、異なる点で遊技者に有利となり得る遊技結果が発生し得るように構成しているため、遊技者が選択した遊技によって、その後の遊技結果を大きく異ならせることができ、より積極的に遊技方法を選択させることができる。

【１１８３】

また、本実施形態では、時短状態中に実行される普図当たり遊技の動作パターンとして、有利普図当たり遊技と不利普図当たり遊技とを少なくとも実行可能に構成し、時短状態中に実行される普通図柄の変動時間も長時間変動と、短時間変動と、を設定可能に構成している。そして、有利普図当たり遊技中に役物当たり遊技が実行される場合と、普通図柄の短時間変動中に役物当たり遊技が実行される場合には、役物当たり遊技中に球をＶ入賞装置６５へと入賞させる遊技（第１遊技）を実行した場合のほうが、遊技者に有利となるように構成している。

【１１８４】

このように、時短状態中（Ｖラッシュ中）における不利期間（新たな役物当たり遊技が実行され得ない期間）となるタイミング（不利期間の有無）を普通図柄の抽選結果に応じて可変させることにより、時短遊技中（Ｖラッシュ中）における遊技が単調になることを抑制することができる。

【１１８５】

さらに、本実施形態では、役物当たり遊技として、Ｖ入賞装置６５に入賞した球がＶ入賞口１６５へと入賞（Ｖ入賞）し易い有利役物当たり遊技と、その有利役物当たり遊技よりも不利な不利役物当たり遊技と、を実行可能に構成しており、有利役物当たり遊技が実行された場合は、その役物当たり遊技中の略１００％の割合で球をＶ入賞させることが可能で、不利役物当たり遊技が実行された場合は、Ｖ入賞する確率が約１／１１となるように構成している。

【１１８６】

そこで、上述した不利期間と重複して実行される役物当たり遊技が有利役物当たり遊技である場合には、図９０（ａ），（ｂ）にて示した演出が実行されないように構成している。このように構成することで、遊技者に対して容易にＶ大当たり遊技を獲得可能な状況が発生したにも関わらず、Ｖ大当たり遊技の実行を狙わない遊技（第２遊技）が実行されてしまい、遊技者に過剰に不利な遊技を実行させてしまうことを抑制することができる。

【１１８７】

次に、図９１（ａ），（ｂ）を参照して、役物当たり遊技において中断されている特別図柄変動の残期間（残変動時間）の長さに基づいて実行される演出について説明をする。図９１（ａ）は、中断されている特別図柄変動の残期間が所定期間（例えば、５秒）よりも短い場合における第３図柄表示装置８１の表示面の表示内容を模式的に示した模式図であって、図９１（ｂ）は、中断されている特別図柄変動の残期間が所定期間（例えば、５秒）よりも長い場合における第３図柄表示装置８１の表示面の表示内容を模式的に示した模式図である。

【１１８８】

本実施形態では、上述した第１実施形態と同様に、時短状態中（Ｖラッシュ中）に、大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行された場合には、大当たり遊技の終了後に設定される時短状態の期間として、実行される大当たり遊技の大当たり種別に対応して設定される時短回数（例えば、時短４回）に、中断中の特別図柄変動の残期間を加算した期間が設定されるように構成している。つまり、大当たり遊技の終了後に再開される特別図柄変動（大当たり遊技実行時に中断されていた特別図柄変動）の終了後に、時短回数の減算が開始されるように構成している。

【１１８９】

よって、同一の大当たり種別が設定される大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行される場合であっても、大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）時における特別図柄変動の残期間に応じて、大当たり遊技終了後に設定される新たな時短状態の期間が異なることになる。本実施形態のパチンコ機１０のように、時短状態中に特別図柄抽選とは異なる遊技によって、大当たりを目指す遊技性を有し、時短状態中の特別図柄抽選を、時短状態が終了させるための要素（時短状態の継続期間を設定するための要素）として用いるパチンコ機１０においては、特別図柄変動の残期間が長い状態で大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を実行させることが望ましい。しかし、上述した第１実施形態と同様に、時短状態の継続期間を示す残時短期間態様８０１（図１２（ａ）参照）は、個々の特別図柄変動の残期間を示すこと無く、時短状態の終了条件が成立する特別図柄変動が終了するまでの合計時間に対応する情報が表示され、タイマ８１２（図１２（ｂ）参照）では、時短状態の終了条件が成立する特別図柄変動が終了するまでの時間がカウントダウン表示されるように構成している。

【１１９０】

つまり、上述した第１実施形態にて説明をした演出態様では、遊技者に対して、役物当たり遊技が実行されることにより中断されている特別図柄変動の残期間を遊技者が把握出来ないものであった。これに対して、本実施形態では、上述した第１実施形態の演出態様に加え、中断中の特別図柄変動の残期間に応じた演出を実行可能に構成している。具体的には、図９１（ａ）に示した通り、役物当たり遊技中における中断中の特別図柄変動の残期間が０．１秒（図９１（ｃ）参照）である場合には、副表示領域Ｄｓにて「次の役物当たりでＶＧＥＴしたほうが大チャンス」のコメントを表示し、図９１（ｂ）に示した通り、役物当たり遊技中における中断中の特別図柄変動の残期間が２０．１秒（図９１（ｄ）参照）である場合には、副表示領域Ｄｓにて「今回の役物当たりでＶＧＥＴすると大チャンス」のコメントを表示するように構成している。

【１１９１】

即ち、本実施形態では、中断中の特別図柄変動の残期間を判別し、その判別結果が予め定められた所定期間（例えば、５秒）よりも短い場合には、今回の役物当たり遊技にてＶ入賞口１６５に球を入賞させ、Ｖ大当たり遊技を実行した場合に、そのＶ大当たり遊技の後に設定される時短状態の期間（Ｖラッシュ期間）が短くなり易い状態であることを示す演出が実行され、中断中の特別図柄変動の残期間が所定期間（例えば、５秒）よりも長い場合には、今回の役物当たり遊技にてＶ入賞口１６５に球を入賞させ、Ｖ大当たり遊技を実行した場合に、そのＶ大当たり遊技の後に設定される時短状態の期間（Ｖラッシュ期間）が長くなり易い状態であることを示す演出が実行されるように構成している。よって、Ｖ大当たり遊技中の遊技方法を実行される演出の内容に基づいて遊技者が選択（Ｖ入賞口

１６５へと球を入賞させるか、入賞させないかを選択）することが可能となり、遊技者が任意に選択した遊技方法に基づいてＶラッシュ期間中の遊技結果を大きく異ならせることが可能となる。

【１１９２】

なお、詳細な説明は省略するが、図９１（ａ）に示した演出を実行するには、その他にも演出実行条件を設けており、具体的には、獲得済の普図保留記憶（獲得済の普通図柄の入賞情報）内に当たり当選している入賞情報が含まれている場合に成立する第１条件と、中断中の特別図柄変動が時短終了条件を成立させることとなる特別図柄変動（時短最終変動）では無い場合に成立する第２条件と、を有している。このように演出実行条件を設定することにより、副表示領域Ｄｓにて表示されたコメントに従って、実行中の役物当たり遊技中に球をＶ入賞させない遊技を選択した後に、直ぐに時短状態が終了してしまう事態が発生してしまうことを抑制することができる。

【１１９３】

なお、上述した図９１（ａ），（ｂ）の演出の実行条件は本実施形態にて用いた実行条件を用いても良く、例えば、中断中の特別図柄変動の残期間と、次に実行される特別図柄変動の変動時間と、を比較する比較手段を設け、その比較結果が中断中の特別図柄変動の残期間のほうが長いと判別した場合には、今回の役物当たり遊技中のＶ入賞促す演出（図９１（ｂ）参照）を実行し、中断中の特別図柄変動の残期間のほうが短いと判別した場合には、今回の役物当たり遊技中にはＶ入賞を抑制する演出（図９１（（ａ）参照）を実行するように構成しても良い。これにより、実際に実行される特別図柄変動の期間（次に実行される特別図柄変動の期間）に対して、中断中の特別図柄変動の残期間を相対的に判別することが可能となるため、遊技者に精度の高い演出を実行（設定）することができ、演出効果を高めることができる。

【１１９４】

以上、図９０及び図９１で示したように、本実施形態では、Ｖラッシュ中の役物当たり遊技中（特別図柄変動の中断中）における普通図柄の変動状況、普図当たり遊技の遊技状況、及び、中断されている特別図柄変動の残期間に基づいて、遊技者に対して有利となり得る遊技方法を示唆する演出を実行するように構成することで、遊技者に対して遊技方法を選択させる楽しさを提供することができるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、役物当たり遊技中における普通図柄の変動状況、普図当たり遊技の遊技状況、及び、中断されている特別図柄変動の残期間のそれぞれを示唆する演出を実行する、即ち、Ｖラッシュ期間中における各種状況を示唆する状況示唆演出のみを実行するように構成しても良い。このように構成することで、状況示唆演出を把握した遊技者がＶラッシュ期間中の遊技状況を分析し、最も有利となる遊技方法を自ら予測して遊技方法を選択する楽しさを提供することができる。

【１１９５】

＜第２実施形態における時短状態中の遊技の流れについて＞

次に、図９２及び図９３を参照して、第２実施形態における時短状態中の遊技の流れについて説明をする。本第２実施形態では、時短状態中の普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技として、普図当たり遊技の期間が短い普図当たり遊技と、普図当たり遊技の期間が長い普図当たり遊技とを実行可能に構成している。そして、普図当たり遊技の期間が短い普図当たり遊技よりも、普図当たり遊技の期間が長い普図当たり遊技のほうが、普図当たり遊技全体の期間の長さに対する普電入賞装置６４０が開放状態となる期間の長さの割合が低くなるように構成している。つまり、普図当たり遊技の期間が短い普図当たり遊技は、普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０へと球を入賞させることができ、且つ、短い期間（約３．５秒）で普図当たり遊技が終了する有利普図当たり遊技となり、普図当たり遊技の期間が長い普図当たり遊技は、普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０へと球を入賞させることができるが、普図当たり遊技が終了するまでの期間が長い（約１７．５秒）不利普図当たり遊技となる。

【１１９６】

さらに、詳細な説明は後述するが、上述した不利普図当たり遊技は、有利普図当たり遊技と同一の可変動作で普電入賞装置６４０を開放動作させた後、普電入賞装置６４０が閉鎖状態となる期間が１５秒間設定される普図当たり遊技であり、その１５秒間は、特別図柄変動の残期間が無駄に減算される不利期間となる。

【１１９７】

そこで、上述した不利期間が設定されるタイミングと、役物当たり遊技の遊技内容について図９２を参照して説明をする。図９２は、不利普図当たり遊技（普図当たりＢ）が実行された場合における遊技の流れを示したタイミングチャートである。普通図柄抽選で当たり当選し、不利普図当たり遊技が実行されると、普電入賞装置６４０が１秒開放、０．５秒閉鎖、１秒開放、１５秒閉鎖、０．１秒開放する普図当たり遊技が実行される。そして、最初の１秒開放の期間中に普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３へと入賞すると、その入賞を契機に役物当たり遊技が実行される。

【１１９８】

そして、詳細は図９６（ｂ）を参照して後述するが、図９２（ａ）に示したように、特電作動（役物当たり遊技）中に球をＶ入賞装置６５へと入賞させること無く、時間経過で終了させた場合には、役物当たり遊技が開始されてから８．１秒後に役物当たり遊技が終了するため、８．１秒の間、特図変動（特別図柄変動）の変動時間の減算が中断される。よって、不利普図当たり遊技（普図当たりＢ）が実行される場合に設定される不利期間の一部を特別図柄変動の変動時間が減算されない状態と重複させることができるため、不利期間中に減算される特別図柄変動の変動時間を減少させることができる。

【１１９９】

一方、図９２（ｂ）に示した通り、特電作動（役物当たり遊技）中に球をＶ入賞装置６５へと規定個数（３個）入賞させ、球入賞に基づいて役物当たり遊技を終了させた場合には、図９２（ａ）に示した時間経過で役物当たり遊技を終了させた場合に比べて、役物当たり遊技の期間（特別図柄変動の変動時間の減算が中断されている期間）が短くなるため、不利期間中に減算される特別図柄変動の変動時間が長くなる。

【１２００】

このような状況において、本実施形態では、図９０（ａ）に示した通り、普図当たり遊技が終了するまでの期間を表示領域ＨＲ１０に表示し、さらに、副表示領域Ｄｓにて特別図柄変動の変動時間の減算を継続して中断させる遊技方法が案内表示されるため、遊技者に対して、役物当たり遊技中の遊技方法を選択させ易くすることができる。なお、役物当たり遊技中に球がＶ入賞口１６５へと入賞し、Ｖ大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技期間と、不利普図当たり遊技（普図当たりＢ）が実行される場合に設定される不利期間とが重複するため、不利期間が設定されることにより遊技者に不利となることが無い。

【１２０１】

よって、遊技者に対して、実行中の役物当たり遊技を時間経過で終了させ無駄に特別図柄変動の変動時間の減算が行われてしまうことを防ぐ遊技方法を選択するか、実行中の役物当たり遊技にてＶ入賞口１６５へと球を入賞させ（入賞確率は約１／１１）、Ｖ大当たり遊技を狙う遊技方法を選択するかを、選択させる楽しみを提供することができる。

【１２０２】

次に、図９３を参照して、時短状態中に実行される普通図柄変動の変動時間として、遊技者に不利となる長時間変動（１５秒）が選択された場合における遊技の流れについて説明をする。図９３は、時短状態中に実行される普通図柄変動の変動時間として、遊技者に不利となる長時間変動（１５秒）が選択された場合における遊技の流れを模式的に示したタイミングチャートである。

【１２０３】

詳細は後述するが、本実施形態では、時短状態中に実行される普通図柄変動の変動時間として、１秒の短変動と、１５秒の長変動と、が選択されるように構成している。ここで、時短状態中における普通図柄の変動期間中は、特別図柄変動の変動時間の減算が実行さ

れ、且つ、普図当たり遊技が実行されない期間であるため、遊技者に不利な不利期間となる。よって、図９２を参照して上述した普図当たり遊技中における閉鎖状態期間と同様に、役物当たり遊技の遊技期間、即ち、特別図柄変動の変動時間の減算が中断されている期間と、普通図柄変動の変動期間とを重複させ、不利期間中の無駄に特別図柄変動の変動時間が減算されないようにしたほうが、時短状態中の遊技を効率良く実行することができる。

【１２０４】

詳細は図９６（ｂ）を参照して後述するが、図９３（ａ）に示した通り、特電作動（役物当たり遊技）中に球をＶ入賞装置６５へと規定個数（３個）入賞させ、球入賞に基づいて役物当たり遊技を終了させた場合には、図９２（ａ）に示した時間経過で役物当たり遊技を終了させた場合に比べて、役物当たり遊技の期間（特別図柄変動の変動時間の減算が中断されている期間）が短くなるため、不利期間中に減算される特別図柄変動の変動時間が長くなる。

【１２０５】

一方、図９３（ｂ）に示したように、特電作動（役物当たり遊技）中に球をＶ入賞装置６５へと入賞させること無く、時間経過で終了させた場合には、役物当たり遊技が開始されてから８．１秒後に役物当たり遊技が終了するため、８．１秒の間、特図変動（特別図柄変動）の変動時間の減算が中断される。よって、長時間の普通図柄変動（１５秒）の変動期間を特別図柄変動の変動時間が減算されない状態と重複させることができるため、不利期間中に減算される特別図柄変動の変動時間を減少させることができる。

【１２０６】

このような状況において、本実施形態では、図９０（ｂ）に示した通り、普図当たり変動が終了するまでの期間を表示領域ＨＲ１１に表示し、さらに、副表示領域Ｄｓにて特別図柄変動の変動時間の減算を継続して中断させる遊技方法が案内表示されるため、遊技者に対して、役物当たり遊技中の遊技方法を選択させ易くすることができる。なお、役物当たり遊技中に球がＶ入賞口１６５へと入賞し、Ｖ大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技期間と、長時間の普通図柄変動（１５秒）の変動期間とが重複するため、不利期間が設定されることにより遊技者に不利となることが無い。

【１２０７】

よって、遊技者に対して、実行中の役物当たり遊技を時間経過で終了させ無駄に特別図柄変動の変動時間の減算が行われてしまうことを防ぐ遊技方法を選択するか、実行中の役物当たり遊技にてＶ入賞口１６５へと球を入賞させ（入賞確率は約１／１１）、Ｖ大当たり遊技を狙う遊技方法を選択するかを、選択させる楽しみを提供することができる。

【１２０８】

＜第２実施形態における電気的構成について＞

次に、図９４～図９９を参照して、本第２実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第２実施形態では、上述した第１実施形態に対して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭの構成の一部とが相違している。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１２０９】

ここで、図９４を参照して、本第２実施形態のパチンコ機１０おける電気的構成について説明をする。図９４は、本第２実施形態のパチンコ機１０における電気的構成を示すブロック図である。本第２実施形態では、上述した第１実施形態のパチンコ機１０における電気的構成（図２１参照）に対して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭの構成の一部と、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に接続されるソレノイド２０９に新たなソレノイドを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１２１０】

本第２実施形態では、図８８、及び図８９を参照して上述した通り、普電入賞装置６４０内に第３可動弁１６４２を設けており、その第３可動弁１６４２を駆動させるための第３可動弁ソレノイド２０９ｆを追加している点で相違している。詳細な説明は後述するが、この第３可動弁ソレノイド２０９ｆは、普図当たり遊技の実行を契機に所定間隔でオン状態とオフ状態とに切り替え制御される。これにより、普図当たり遊技中は第３可動弁１６４２が通常位置（図８８参照）と、作動位置（図８９参照）とに可変される。よって、普図当たり遊技中に第２可動弁６４２が作動し、普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３に向けて流下した場合には、第３可動弁１６４２の状況に応じて、球が特電作動口６４３に入賞するか、第２特電作動口１６４３に入賞するかが切り替わることになる。よって、遊技者に対して普電入賞装置６４０内に入賞した球の流下状況に興味を持たせることができる。

【１２１１】

次に、図９５（ａ）を参照して、本第２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図９５（ａ）は、本第２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。本第２実施形態では、上述した第１実施形態におけるＲＯＭ２０２（図２３参照）に対して、各種動作シナリオテーブル２０２ｅに替えて各種動作シナリオ２テーブル２０２ａａを設け、新たに普図当たり種別選択テーブル２０２ａｂ、普図変動パターン選択テーブル２０２ａｃを設けた点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素には同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１２１２】

まず、普図当たり種別選択テーブル２０２ａｂについて図９５（ｂ）を参照して説明をする。図９５（ｂ）は、普図当たり種別選択テーブル２０２ａｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。本第２実施形態は、上述した第１実施形態と異なり、時短状態中において実行される普図当たり遊技に複数の種別を設け、動作パターンを異ならせた普図当たり遊技を実行可能に構成している。具体的な説明は省略するが、普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）において、普図当たりに当選した普通図柄変動が停止した場合に（Ｓ１１１７：Ｙｅｓ）、スルーゲート６７を球が通過した際に取得した第２当たり種別カウンタＣ９（０～９９）の値と、設定されている遊技状態と、に基づいて普図当たり種別選択テーブル２０２ａｂを参照して、普図当たり種別が選択されるように構成している。

【１２１３】

普図当たり種別選択テーブル２０２ａｂに規定されている内容を具体的に説明すると、設定されている遊技状態が時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）であって、取得した第２当たり種別カウンタＣ９の値が「０～８９」の範囲には、普図当たり種別として「普図当たりＡ」が規定され、「９０～９９」の範囲には、普図当たり種別として「普図当たりＢ」が規定されている。具体的な普図当たり遊技の動作内容については後述するが、「普図当たりＡ」が選択された場合は（選択率９０％）、普図当たり遊技期間の全体に渡って複数回（２回）、電動役物６４０ａが開放状態となり、比較的、球を普電入賞装置６４０へと入賞させ易い普図当たり遊技が実行される。一方、「普図当たりＢ」が選択された場合は（選択率１０％）、「普図当たりＡ」と同様の普図当たり遊技が実行された後に（普図当たり遊技期間の後半に）、電動役物６４０ａが閉鎖状態となる期間が長期間（１５秒）設定される普図当たり遊技が実行される。

【１２１４】

上述した通り、普図当たり遊技は、特別図柄変動が中断されることなく実行されるため、「普図当たりＡ」は、普図当たり遊技中の全体に渡って球を特電作動口６４３、或いは第２特電作動口１６４３へと入賞させ、役物当たり遊技を狙う遊技を実行可能だが、「普図当たりＢ」は、普図当たり遊技の後半に球を普電入賞装置６４０へと入賞させることが困難な期間が長期間設定されるため、特別図柄変動の残期間が無駄に減算されてしまい、遊技者にとって不利となる不利普図当たり遊技となる。

【１２１５】
本実施形態では、このような遊技者に不利となる普図当たり遊技が実行される場合において、遊技者が役物当たり遊技を実行中であれば、その役物当たり遊技を長く継続させることで、不利普図当たり遊技の実行期間中に減算される特別図柄の残期間を減少させる遊技を遊技者に選択させることが可能な演出（図９０（ａ）参照）を実行するように構成している。これにより、遊技者の技量に基づいて時短状態が継続する期間を可変させることが可能となるため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。
【１２１６】
次に、図９５（ｃ）を参照して、普図変動パターン選択テーブル２０２ａｃの内容について説明をする。図９５（ｃ）は、普図変動パターン選択テーブル２０２ａｃに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この普図変動パターン選択テーブル２０２ａｃは、スルーゲート６７を球が通過したことを契機に実行される普通図柄の変動パターンを選択するためのデータテーブルであって、普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）において、普通図柄の変動時間を選択する際に参照される。
【１２１７】
上述した第１実施形態では、図４８に示した通り、普通図柄の変動時間が３秒に統一されていたため、普通図柄の変動パターンを選択する処理（図４８のＳ１１１４参照）では、３秒の変動時間（変動パターン）が設定されるだけであった。これに対して、本第２実施形態では、設定されている遊技状態と、普通図柄の変動種別を選択する際に参照される変動種別カウンタＣＳ２の値とに基づいて、異なる変動パターンを選択可能に構成している。
【１２１８】
具体的には、遊技状態が通常状態である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ２の全範囲（０～１９８）に対して変動時間３秒の通常変動が選択されるように構成している。つまり、通常状態においては、上述した第１実施形態と同一の３秒間の普通図柄変動が実行されるように構成している。一方、遊技状態が時短状態である場合には、変動種別カウンタＣＳ２の値が「０～１７９」の範囲に変動時間が１秒の変動パターンとして、短変動が規定されており。「１８０～１９７」の範囲に変動時間が１５秒の変動パターンとして、長変動が規定されている。
【１２１９】
このように、本実施形態では、時短状態中に選択される普図変動パターンによって、普通図柄が変動している期間の長さが大きく異なることになる。この時短状態中における普通図柄の変動期間中は、普図当たり遊技が実行されることの無い期間であり、さらに、特別図柄変動の残期間が減算処理される期間であるため、時短状態中において、遊技者に不利となる普図変動パターンとなる。
【１２２０】
本実施形態では、このような遊技者に不利となる不利普図変動パターンで普通図柄変動が実行される場合において、遊技者が役物当たり遊技を実行中であれば、その役物当たり遊技を長く継続させることで、不利普図変動の実行期間中に減算される特別図柄の残期間を減少させる遊技を遊技者に選択させることが可能な演出（図９０（ｃ）参照）を実行するように構成している。これにより、遊技者の技量に基づいて時短状態が継続する期間を可変させることが可能となるため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。
【１２２１】
次に、図９６（ａ）を参照して、各動作シナリオテーブル２０２ｅのうち、上述した第１実施形態とは異なる内容について説明をする。図９６（ａ）は、本第２実施形態における各動作シナリオテーブル２０２ｅの内容を模式的に示した模式図である。本第２実施形態では、上述した第１実施形態の各動作シナリオテーブル２０２ｅ（図２６参照）に対して、普図当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ３の一部を変更した点と、第２役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ５を追加した点で相違している。それ以外は、同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１２２２】
まず、図９６（ｂ）を参照して、第２役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ５の内容について説明をする。図９６（ｂ）は、第２役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ５に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第２役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ５は、普図当たり遊技において、第２特電作動口１６４３に球が入賞した場合に実行される役物当たり遊技の動作シナリオが規定されているデータテーブルである。
【１２２３】
具体的には、シナリオカウンタの値が「１」のタイミング、即ち、役物当たり遊技が実行された直後に貯留ソレノイド２０９ｃがオフに設定され、貯留ソレノイド２０９ｃがオフの状態が、役物当たり遊技が終了するまで継続するように規定されている。そして、シナリオカウンタの値が「２５」、即ち、役物当たり遊技が開始されてから０．１秒後までオープニング期間（Ｖ開閉扉６５ａが閉鎖状態の期間）が継続し、その後、シナリオカウンタの値が「２６」～「４００」までの範囲、即ち、１．５秒間の間、Ｖ入賞口ソレノイド２０９ｂがオンに設定（ラウンド期間が設定）される動作シナリオが規定されている。このＶ入賞口ソレノイド２０９ｂがオンに設定されると、Ｖ開閉扉６５ａが開放状態となり、球がＶ入賞装置６５へと入賞可能となる。このラウンド期間中にＶ入賞装置６５へと入賞した球は、球非貯留状態（退避状態）へと移動している貯留弁６６ａを通過し、第１可動弁６６ｂへと到達する。よって、１回の役物当たり遊技中に複数の球を第１可動弁６６ｂへと流入させることができるため、役物当たり遊技中のＶ入賞確率を高めることができる。
【１２２４】
そして、シナリオカウンタの値が「４００」に到達すると、Ｖ入賞口ソレノイド２０９ｂがオフに設定され、Ｖ開閉扉６５ａが閉鎖状態となる状態がシナリオカウンタの値が「１６５０」に到達するまで、即ち、５秒間継続するように動作シナリオが規定されている。その後、シナリオカウンタの値が「１６５０」に到達すると、「１６７５」までの間、即ち、０．１秒間、Ｖ入賞口ソレノイド２０９ｂがオンに設定された後に、シナリオカウンタの値が「２０２５」までの間Ｖ入賞口ソレノイド２０９ｂがオフに設定される。
【１２２５】
なお、本実施形態では、上述した役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ２に規定されている貯留弁６６ａに対する動作シナリオと、第２役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ５に規定されている貯留弁６６ａに対する動作シナリオとで、貯留弁６６ａの動作内容を異ならせているが、これに限ること無く、実行される役物当たり遊技において、貯留弁６６ａの動作内容を統一化しつつ、役物当たり遊技中におけるＶ入賞口１６５へと球の入賞割合を異ならせるように構成しても良い。
【１２２６】
具体的には、貯留ソレノイド２０９ｃの動作シナリオを、役物当たり遊技が開始されてから３秒間、貯留ソレノイド２０９ｃをオフに設定した後に、貯留ソレノイド２０９ｃを２秒間オンに設定し、その後、再度貯留ソレノイド２０９ｃをオフに設定するように規定し、第２特電作動口１６４３に球が入賞した場合には、オープニング期間（Ｖ開閉扉６５ａが閉鎖状態の期間）０．１秒、ラウンド期間（Ｖ開閉扉６５ａが開放状態の期間）１．５秒、エンディング期間（Ｖ開閉扉６５ａが閉鎖状態の期間）１．５秒となる役物当たり遊技が実行されるように動作シナリオを規定する。
【１２２７】
一方、特電作動口６４３に球が入賞した場合には、オープニング期間（Ｖ開閉扉６５ａが閉鎖状態の期間）３．１秒、ラウンド期間（Ｖ開閉扉６５ａが開放状態の期間）１．５秒、エンディング期間（Ｖ開閉扉６５ａが閉鎖状態の期間）１．５秒となる役物当たり遊技が実行されるように動作シナリオを規定すれば良い。このように構成することで、第２特電作動口１６４３に球が入賞したことに基づいて実行される役物当たり遊技では、Ｖ入賞装置６５へと球を入賞させることが可能な期間において貯留弁６６ａが球を貯留できな

い退避状態（球非貯留状態）となるため、Ｖ入賞装置６５へと入賞した複数の球が第１可動弁６６ｂへと流入することになり、Ｖ入賞口１６５へと入賞する確率を高めることができる。

【１２２８】

また、特電作動口６４３に球が入賞したことに基づいて実行される役物当たり遊技では、Ｖ入賞装置６５へと球を入賞させることが可能な期間において貯留弁６６ａが球を貯留可能な突出状態（球貯留状態）となるため、Ｖ入賞装置６５へと入賞した球のうち、貯留弁６６ａの貯留部に貯留された球のみが第１可動弁６６ｂへと流入することになり、Ｖ入賞口１６５へと入賞する確率を低くすることができる。

【１２２９】

このように構成することで、実行される役物当たり遊技の種別に応じて、役物当たり遊技中におけるＶ入賞口１６５へと球の入賞のし易さ（Ｖ入賞率）を可変させる場合において、Ｖ開閉扉６５ａの開放パターン、貯留弁６６ａの動作パターンのうち、最初にＶ開閉扉６５ａを開放させるまでの期間（オープニング期間）の長さのみを異ならせるだけで、Ｖ入賞率を可変させることができるため、役物当たり遊技における動作制御を簡素化することができる。つまり、役物当たり遊技が開始されてからオープニング期間が終了するまでの期間のみ、役物当たり遊技の種別毎に動作シナリオを設定し、それ以降は共通の動作シナリオに基づいて各種装置の動作制御を実行することができるため、動作制御を簡素化することができる。

【１２３０】

また、上述した例によれば、遊技者に有利となる役物当たり遊技（第２特電作動口１６４３に球が入賞した場合に実行される役物当たり遊技）のほうが、遊技者に不利となる役物当たり遊技（特電作動口６４３に球が入賞した場合に実行される役物当たり遊技）よりも、役物当たり遊技が開始されてから早い段階でＶ入賞装置６５へと球を入賞させることができるように構成している。これにより、遊技者に有利な遊技を効率良く実行させることができる。また、貯留弁６６ａの動作内容として、遊技者に有利な動作（貯留ソレノイド２０９ｃをオフにする動作）を、遊技者に不利となる役物当たり遊技によって、Ｖ入賞装置６５へと球を入賞させることが可能となるタイミングよりも前に設定しているため、遊技者に不利となる役物当たり遊技中にＶ入賞装置６５へと入賞した球が、Ｖ入賞装置６５内にて詰まり、或いは、意図的に滞留させたとしても、その後に、遊技者に有利な動作（貯留ソレノイド２０９ｃをオフにする動作）が実行されないため、不正に球をＶ入賞口１６５へと入賞させる行為を抑制することができる。

【１２３１】

なお、詳細な説明は省略するが、本実施形態では、役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ２に規定されている動作シナリオを、上述した第１実施形態に対して異ならせており、具体的には、図９６（ｂ）を参照して説明をした第２役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ５と同様に、役物当たり遊技の後半期間に１５秒間の閉鎖期間と、０．１秒間の開放期間とを規定している点で相違している。

【１２３２】

即ち、本実施形態では、役物当たり遊技が実行された場合に、球入賞に基づいて役物当たり遊技を終了させる場合と、時間経過に基づいて役物当たり遊技を終了させる場合と、で役物当たり遊技の遊技期間を大きく異ならせることができるように構成している。これにより、役物当たり遊技中における遊技方法の選択結果に応じて、時短状態中の遊技結果を大きく異ならせることが可能となり、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【１２３３】

次に、図９７（ａ）を参照して、本第２実施形態の普図当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ３のうち、上述した第１実施形態とは異なる点について説明をする。図９７（ａ）は、本第２実施形態の普図当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ３の内容を模式的に示した模式図である。本第２実施形態では、上述した第１実施形態に対して、時短状態中に実

行される普図当たり遊技の動作内容を異ならせた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。図９７（ａ）に示した通り、本第２実施形態では、時短状態中に実行される普図当たり遊技の動作シナリオを上述した第１実施形態と異ならせており、時短用普図当たり２シナリオ２０２ｅ３３と、時短用普図当たり３シナリオ２０２ｅ３３と、を有している。

【１２３４】

まず、図９７（ｂ）を参照して、時短用普図当たり２シナリオ２０２ｅ３３の内容について説明をする。図９７（ｂ）は、時短用普図当たり２シナリオ２０２ｅ３３に規定されている内容を模式的に示した模式である。この時短用普図当たり２シナリオ２０２ｅ３３は、普図当たり種別として「普図当たりＡ」が選択された場合に実行される普図当たり遊技の動作シナリオが規定されており、普図当たり遊技全体の長さが３．６秒であって、普図当たり遊技期間全体に占める電動役物６４０ａが開放状態となる期間の割合が、後述する時短用普図当たり３シナリオ２０２ｅ３４に規定されている動作シナリオよりも高い普図当たり遊技が実行される。

【１２３５】

具体的には、シナリオカウンタの値が「１」に対して、第２可動弁ソレノイド２０９ｅがオンに設定される動作シナリオが規定され、第３可動弁ソレノイド２０９ｆがオンに設定される動作シナリオが規定されている。なお、第２可動弁ソレノイド２０９ｅは、普図当たり遊技が終了する時点（シナリオカウンタの値が「９００」となる）までオン状態が設定される。つまり、「普図当たりＡ」に対応して実行される普図当たり遊技では、電動役物６４０ａに入賞した球が必ず特電作動口６４３、或いは、第２特電作動口１６４３へと入賞するように構成している。

【１２３６】

また、第３可動弁ソレノイド２０９ｆは、０．２秒のオン期間（第２特電作動口１６４３に球が入賞可能となる作動位置に第３可動弁１６４２を位置させる期間）と、１．５秒のオフ期間（特電作動口６４３に球が入賞可能となる通常位置に第３可動弁１６４２を位置させる期間）と、が繰り返し設定されるように構成している。つまり、第２可動弁６４２を通過した球が第２特電作動口１６４３へと入賞する割合が約１１％となり、第２可動弁６４２を通過した球が特電作動口６４３へと入賞する割合が約８９％となるように構成している。

【１２３７】

そして、シナリオカウンタの値が「２５」、即ち、普図当たり遊技が開始されてから０．１秒後までオープニング期間（電動役物６４０ａが閉鎖状態の期間）が継続し、その後、シナリオカウンタの値が「２６」～「２７４」までの範囲、即ち、１秒間の間、普電ソレノイドがオンに設定され（電動役物６４０ａが開放状態となり）、「２７５」～「４００」までの範囲、即ち、０．５秒の間、普電ソレノイドがオフに設定される（電動役物６４０ａが閉鎖状態となる）。そして、「４０１」～「６４９」までの範囲、即ち、１秒間の間、再度普電ソレノイドがオンに設定され、その後、「６５０」～「９００」までの範囲、即ち１秒間の間、普電ソレノイドがオフに設定される動作シナリオが規定されている。つまり、時短用普図当たり２シナリオ２０２ｅ３３に規定されている動作シナリオに基づく普図当たり遊技が実行されると、電動役物６４０ａが１秒間開放される開放動作が２回実行される普図当たり遊技が実行され、普図当たり遊技全体の期間（３．６秒）に対して、球が普電入賞装置６４０へと入賞可能となる電動役物６４０ａの開放状態期間の合計が２秒となるため、普図当たり遊技期間における約４０％が遊技者に有利な期間（特電遊技を進行させることが可能（特電作動口６４３、或いは、第２特電作動口１６４３へと球を入賞させることが可能）な期間）となる。

【１２３８】

次に、図９８を参照して、時短用普図当たり３シナリオ２０２ｅ３４の内容について説明をする。図９８は、時短用普図当たり３シナリオ２０２ｅ３４に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この時短用普図当たり３シナリオ２０２ｅ３４は、「普図

当たりＢ」が選択された場合に実行される普図当たり遊技の動作シナリオが規定されているものである。時短用普図当たり３シナリオ２０２ｅ３４に規定されている内容は、上述した時短用普図当たり２シナリオ２０２ｅ３３に対して、シナリオカウンタの値が「６５０」に到達するまでは同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１２３９】

シナリオカウンタの値が「６５０」～「３５００」の範囲、即ち、１５秒間の間、普電ソレノイドがオフに設定され、その後、シナリオカウンタの値が「３５０１」～「３５２４」の範囲、即ち、０．１秒の間、普電ソレノイドがオンに設定され、その後、シナリオカウンタの値が「３５２５」となる場合に、普電ソレノイドがオフに設定される。

【１２４０】

つまり、時短用普図当たり３シナリオ２０２ｅ３４に規定されている普図当たり遊技は、普図当たり遊技期間全体の長さが１７．７秒であって、普図当たり遊技中に球を普電入賞装置６４０へと入賞させることが可能な期間の合計が２．１秒となるように構成している。よって、普図当たり遊技全体の期間（１７．７秒）に対して、球が普電入賞装置６４０へと入賞可能となる電動役物６４０ａの開放状態期間の合計が２．１秒となるため、普図当たり遊技期間における約１２％が遊技者に有利な期間（特電遊技を進行させることが可能（特電作動口６４３、或いは、第２特電作動口１６４３へと球を入賞させることが可能）な期間）となる。さらに、２回目の電動役物６４０ａ開放動作を終えると、そこから１５秒間もの間、電動役物６４０ａが閉鎖状態となる。

【１２４１】

よって、時短状態中に時短用普図当たり３シナリオ２０２ｅ３４が設定された場合には、球が普電入賞装置６４０に入賞し得ない期間が長く設定されるため遊技者に不利となる普図当たり遊技となる。また、本実施形態では、上述した第１実施形態と同様に、時短状態中に実行される特別図柄抽選が所定回数（例えば、４回）に到達した場合に（４回目の特別図柄変動が終了した場合に）、時短状態が終了するように構成しており、普図当たり遊技中は、特別図柄変動の残期間が減算されるように構成している。つまり、１５秒間の閉鎖状態中も、特別図柄変動の残期間が減算されることになるため、遊技者により不利となる普図当たり遊技となる。

【１２４２】

次に、図９９を参照して、本第２実施形態におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の内容について説明をする。図９９は、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。図９９に示した通り、本第２実施形態では、上述した第１実施形態の音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に対して、普図変動時間カウンタ２２３ａａと、普図当たり時間カウンタ２２３ａｂと、発射禁止示唆フラグ２２３ａｃと、演出設定済フラグ２２３ａｄと、追加した点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１２４３】

普図変動時間カウンタ２２３ａａは、普通図柄の変動時間を計測するためのカウンタであって、普図変動パターンコマンドを受信した場合に、受信したコマンドに対応する変動時間が設定され、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）にて定期的（１ミリ秒毎）に実行される演出更新処理にて設定されているカウンタの値が減算されるように構成している。役物当たり遊技が実行される際に参照され、カウンタ値に基づいて様々な演出が実行されるように構成している。

【１２４４】

普図当たり時間カウンタ２２３ａｂは、普図当たり遊技が実行される遊技期間を計測するためのカウンタであって、普図当たり開始コマンドを受信した場合に、受信したコマンドに対応する普図当たり遊技期間がセットされ、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）にて定期的（１ミリ秒毎）に実行される演出更新処理にて設定されているカウンタの値が減算されるように構成している。

【１２４５】
発射禁止示唆フラグ２２３ａｃは、役物当たり遊技をパンクさせる（時間経過によって役物当たり遊技を終了させる）ためのパンク示唆演出を実効する際にオンに設定され、オンに設定されている状態で役物当たり遊技が終了した場合にオフに設定される。役物当たり遊技が終了した際に、フラグの設定状況と、成立した役物当たり遊技の終了条件（入賞終了、時間経過終了）とに基づいて役物当たり遊技のエンディング画面の表示態様を可変させる際に参照される。
【１２４６】
演出設定済フラグ２２３ａｄは、役物当たり遊技を時間経過に基づいて終了させることを示唆するパンク示唆演出や、役物当たり遊技中に球をＶ入賞装置６５へと入賞させることを示唆する演出が設定されたことを示すためのものであって、役物当たり遊技中に専用の演出が設定された場合にオンに設定される。
【１２４７】
＜第２実施形態における主制御装置により実行される制御処理について＞
本第２実施形態では、上述した第１実施形態に対して、普図当たり遊技中に球が入賞する作動口（特電作動口６４３、第２特電作動口１６４３）に応じて異なる役物当たり遊技を実行可能に構成した点で大きく相違している。また、詳細な図示は省略するが、普通図柄抽選において普通図柄の変動時間を遊技状態、及び、取得した変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいて、普図変動パターン選択テーブル２０２ａｃ（図９５（ｃ）参照）を参照して選択可能に構成した点と、時短状態中に実行される普図当たり遊技として異なる動作内容の普図当たり遊技を実行可能に構成している点で相違している。主制御装置１１０により実行される制御処理について上述した内容以外は同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【１２４８】
ここで、図１００を参照して、特電始動口入賞処理２（Ｓ１０８）の内容について説明をする。図１００は、特電始動口入賞処理２（Ｓ１０８）の内容を示したフローチャートである。この特電始動口入賞処理２（Ｓ１０８）は、上述した第１実施形態の特特電始動口入賞処理（図５０のＳ１０８参照）に対して、球が入賞した作動口（特電作動口６４３、第２特電作動口１６４３）に対応する当たり種別を設定可能に構成した点で相違し、それ以外は同一である。同一の制御内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。
【１２４９】
＜第２実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図１０１～図１０７を参照して、本第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理について、上述した第１実施形態における音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理との相違点を中心に説明を行う。本第２実施形態の音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理は、上述した第１実施形態の音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理に対して、コマンド判定処理（図６１のＳ４１１２参照）にて実行される普図関連処理（図６６のＳ４２１７参照）に替えて普図関連処理２（図１０１のＳ４２１７参照）を、当たり関連処理（図６７のＳ４２１９）にて実行される役物当たり関連処理（図７０のＳ４８０４）に替えて役物当たり関連処理２（図１０３のＳ４８５１参照）を、演出更新処理（図７２のＳ４１１１参照）に替えて演出更新処理２（図１０５のＳ４１５１参照）を、実行する点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。
【１２５０】
ここで、図１０１を参照して、普図関連処理２（Ｓ４２１７）の内容について説明をする。図１０１は、普図関連処理２（Ｓ４２１７）の内容を示したフローチャートである。この普図関連処理２（Ｓ４２１７）は、上述した第１実施形態の普図関連処理（図６６のＳ４２１７参照）に対して、普図変動パターンコマンドを受信した場合に実行される処理と、普図当たり開始コマンドを受信した場合に実行される処理と、を変更した点で相違し

、それ以外は同一である。
【１２５１】
普図関連処理２（Ｓ４２１７）が実行されると、まず、普図変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０１）、受信したと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、普図変動開始処理を実行し（Ｓ４７５１）、その後、本処理を終了する。なお、Ｓ４７５１の処理で実行される普図変動開始処理（Ｓ４７５１）については、詳細は図１０２を参照して後述するが、普通図柄変動の変動時間を計測するための処理が実行される。本実施形態では、普通図柄の変動パターンとして複数の変動時間を選択可能（図９５（ｃ）参照）に構成しており、選択される変動パターンに応じて時短状態中に実行される遊技の有利度合いを可変させるように構成している。
【１２５２】
Ｓ４７０１の処理において、普図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｎｏ）、普図当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０３）、受信したと判別した場合は（Ｓ４７０３：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに基づいて普図当たりの時間（対応する普図当たり遊技動作シナリオのＥＮＤ時間）を普図当たり時間カウンタにセットし（Ｓ４７５２）、表示用普図当たり開始コマンドをセットし（Ｓ４７０４）、本処理終了する。一方、Ｓ４７０３の処理で普図当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０３：Ｎｏ）、上述した第１実施形態の普図関連処理（図６６参照）と同一のＳ４７０５～Ｓ４７１４の処理を実行し、本処理を終了する。
【１２５３】
次に、図１０２を参照して普図変動開始処理（Ｓ４７５１）の内容について説明をする。図１０２は、普図変動開始処理（Ｓ４７５１）の内容を示したフローチャートである。普図変動開始処理（Ｓ４７５１）が実行されると、まず、現在が時短中（時短状態中）であるかを判別し（Ｓ４７７１）、時短中では無いと判別した場合は（Ｓ４７７１：Ｎｏ）、表示用普図変動コマンドを設定し（Ｓ４７７１）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７７１の処理において時短中では無いと判別した場合は（Ｓ４７７１：Ｙｅｓ）、受信した普図変動パターンコマンドから普図変動時間を抽出し（Ｓ４７７２）、抽出した値を普図変動時間カウンタ２２３ａａにセットし（Ｓ４７７３）、上述したＳ４７７４の処理を実行し、本処理を終了する。
【１２５４】
次に、図１０３を参照して、役物当たり関連処理２（Ｓ４８５１）の内容ついて説明をする。図１０３は、役物当たり関連処理２（Ｓ４８５１）の内容を示したフローチャートである。この役物当たり関連処理２（Ｓ４８５１）は、上述した役物当たり関連処理（Ｓ４８０４）に対して、役物当たり開始コマンドを受信した場合、エンディングコマンドを受信した場合に実行される処理の内容を変更した点で相違し、それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。
【１２５５】
役物当たり関連処理２（Ｓ４８５１）が実行されると、まず、役物当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５１０１）、受信したと判別した場合は（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、役物当たり開始処理を実行し（Ｓ５１５１）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１０１の処理において受信していないと判別した場合は（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、上述した役物当たり関連処理（Ｓ４８０４）と同一のＳ５１０３～Ｓ５１０７の処理を実行し、Ｓ５１０７の処理でエンディングコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ５１０７：Ｙｅｓ）、次いで、発射禁止示唆フラグ２２３ａｃがオンに設定されているかを判別する（Ｓ５１５２）。
【１２５６】
つまり、Ｓ５１５２の処理では、遊技者に球の発射を禁止させたほうが有利な状態であることを示唆するための演出を実行している状態であるかを判別している。Ｓ５１５２の処理で発射禁止示唆フラグ２２３ａｃがオンでは無いと判別した場合は（Ｓ５１５２：Ｎｏ）、上述した役物当たり関連処理（Ｓ４８０４）と同一のＳ５１０８～Ｓ５１０９の処

理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ５１５２の処理でオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５１５２：Ｙｅｓ）、発射禁止示唆フラグ２２３ａｃをオフに設定し（Ｓ５１５３）、今回の普図当たり遊技の終了条件が時間経過であるかを判別する（Ｓ５１５４）。

【１２５７】

時間経過に基づく普図当たり遊技の終了であると判別した場合は（Ｓ５１５４：Ｙｅｓ）、「成功」を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５１５５）、時間経過に基づく普図当たり遊技の終了では無い、即ち、球入賞に基づく普図当たり遊技の終了であると判別した場合は（Ｓ５１５４：Ｎｏ）、「残念」を示す表示用コマンドを設定する（Ｓ５１５６）。このように、時短状態中における普図当たり遊技の遊技内容に基づいて遊技者に球を発射させたほうが有利な状態か、不利な状態かを予測し、その予測結果に基づいて遊技者に遊技方法を示唆する演出を実行した場合に、その示唆内容に基づいて普図当たり遊技が終了したのかを判別し、その判別結果に基づいて普図当たり遊技の終了画面の表示態様を可変するように構成することで、遊技者に対して、今回の遊技方法が正しい選択であったのか否かを分かり易く報知することができる。

【１２５８】

なお、本実施形態とは異なり、例えば、時短状態中における普図当たり遊技の遊技内容に基づいて遊技者に球を発射させたほうが有利な状態か、不利な状態かを予測し、その予測結果に基づいて遊技者に遊技方法を示唆する演出を実行した場合において、遊技者に本当に有利な遊技方法を予測し選択させるために、実際の予測結果とは異なる遊技方法を示唆する演出（所謂、ガセ演出）も実行可能に構成した場合には、Ｓ５１５４の処理において、実際の予測結果に対応した遊技（時間経過、球入賞）で普図当たり遊技を終了させたかを判別し、その判別結果に基づいて終了画面の表示態様を可変させるように構成しても良い。これにより、遊技者に対して意外性のある演出を実行することができる。

【１２５９】

また、この場合、上述した遊技者に遊技方法を示唆する演出以外に、実際の遊技状況を遊技者に予測させるための状況報知演出（例えば、普図当たり遊技の種別を示唆する演出）を実行すると良い。これにより、遊技者に遊技方法を示唆する演出がガセ演出であるか否かを遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。さらに、本実施形態では、普図当たり遊技と役物当たり遊技とが重複して実行される場合において、遊技者に遊技方法を示唆する演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、遊技者が遊技方法を選択可能な状態であれば、遊技者に遊技方法を示唆する演出を同一の手法で実行するように構成しても良い。

【１２６０】

次に、図１０４を参照して、役物当たり開始処理（Ｓ５１５１）の内容について説明をする。図１０４は、役物当たり開始処理（Ｓ５１５１）の内容を示したフローチャートである。役物当たり開始処理（Ｓ５１５１）では、役物当たり遊技の開始タイミングにおける遊技状況に応じて、実行させる演出態様を可変させるための各種処理が実行される。

【１２６１】

役物当たり開始処理（Ｓ５１５１）が実行されると、まず、受信したコマンドに基づいて入賞した特電作動口の種別を抽出する（Ｓ５３０１）。そして、今回の役物当たり遊技が、特電作動口６４３（特電作動口１）に球が入賞した場合に実行される役物当たり遊技であるかを判別し（Ｓ５３０２）、特電作動口１への入賞に基づくものでは無いと判別した場合は（Ｓ５３０２：Ｎｏ）、有利役物当たりを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５３０３）、本処理を終了する。

【１２６２】

一方、Ｓ５３０１の処理において、特電作動口１への入賞に基づくものであると判別した場合は（Ｓ５３０１：Ｙｅｓ）、次に、普図変動時間カウンタの値を読み出し（Ｓ５３０４）、読み出した値が１０秒以上を示す値であるかを判別する（Ｓ５３０５）。１０秒以上を示す値であると判別した場合は（Ｓ５３０５：Ｙｅｓ）、役物当たり時間経過終了

を示唆するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５３０６）、発射禁止示唆フラグ２２３ａｃをオンに設定し（Ｓ５３０７）、Ｓ５３１０の処理へ移行する。Ｓ５３０６の処理で設定された表示用コマンドに基づいて、図９０（ａ）に示した表示画面のように、球の発射を抑制（禁止）させるための表示態様（副表示領域Ｄｓのコメントに相当）が表示される。

【１２６３】

また、Ｓ５３０５の処理において、１０秒以上を示す値では無いと判別した場合は（Ｓ５３０５：Ｎｏ）、次に、Ｓ５３０４の処理で読み出した値が５秒以下を示す値であるかを判別し（Ｓ５３０８）、５秒以下であると判別した場合は（Ｓ５３０８：Ｙｅｓ）、早く役物当たり遊技を終了させることで、次の普図当たり遊技によって、再度、役物当たり遊技を実行させることが可能な状態であるため、役物当たり入賞終了を示唆するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５３０９）、Ｓ５３１０の処理へ移行する。ここで、Ｓ５３０９の処理によって設定された表示用コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面には、球の発射を促す表示態様（例えば、「球を早く発射して、役物当たり遊技を終了させるとチャンス」）が表示される。

【１２６４】

Ｓ５３０８の処理で５秒以下を示す値では無い、即ち、５～１０秒を示す値であると判別した場合は、専用の表示用コマンドを設定すること無く、役物当たりを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５３１０）、演出設定済フラグ２２３ａｄをオンに設定し（Ｓ５３１１）、本処理を終了する。

【１２６５】

以上、説明をした通り、本第２実施形態では、上述した第１遊技方法示唆演出と、第２遊技方法示唆演出と、を実行可能に構成しているため、遊技者に対して実行される各種示唆演出の演出内容に基づいて役物当たり遊技の遊技方法を選択させることが可能となる。よって、遊技者が任意に選択した遊技方法によってＶラッシュ中の遊技が実行され、遊技方法の選択結果に応じてＶラッシュ中の有利性を異ならせることができるため、実行される各種示唆演出に対して遊技者に興味を持たせることができる。また、自身の選択結果に応じてＶラッシュ中の有利度合いを異ならせることができるため、遊技者を積極的に遊技に参加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１２６６】

なお、本第２実施形態では、役物当たり遊技中に実行される普通図柄変動や普図当たり遊技の状況に応じて、役物当たり遊技の遊技方法を遊技者が選択することができるように示唆演出を実行するように構成しているが、それ以外にも重複して複数の遊技が実行される場合において、同様の示唆演出を実行するように構成しても良く、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合において、その大当たり遊技の終了タイミングを、実行中の普通図柄変動の残期間の長さに基づいて遊技者に選択させることが可能な示唆演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合において、通常状態（普通図柄の低確率状態）中に実行された普通図柄変動が長時間実行されてしまい、時短状態中の普通図柄変動が実行されない期間が長くなり遊技意欲が低下してしまう事態を抑制することができる。

【１２６７】

＜第３実施形態＞

次に、図１０８～図１１３を参照して、第３実施形態について説明をする。上述した第１実施形態、及び第２実施形態では、特電作動口（特電作動口６４３、或いは第２特電作動口１６４３）に球が入賞したことに基づいて、役物当たり遊技を実行すると共に、実行中の特別図柄変動の減算を中断させるように構成していた。つまり、役物当たり遊技を実行させればさせるほど遊技者に有利となるように構成していた。よって、時短状態中（Ｖラッシュ中）における遊技方法が単調となり、遊技者が遊技に飽きてしまう虞があった。

【１２６８】

これに対して、本第３実施形態は、役物当たり遊技が実行される場合における実行中の

特別図柄変動に対する処理内容を異ならせている点で上述した第１実施形態、及び第２実施形態と相違しており、具体的には、実行される（設定される）役物当たり遊技種別に応じて、実行中の特別図柄変動を中断させる処理と、破棄する（残変動時間を破棄し、抽選結果に関わらず外れで強制停止させる）処理と、破棄に加え、時短状態を終了させる処理とのうち、何れかが実行されるように構成している。

【１２６９】

このように構成することで、役物当たり遊技の実行に基づいて、時短状態中の遊技状況を大きく可変させることができるため、遊技者に対して飽きのこない遊技を提供することができる。

【１２７０】

さらに、時短状態（Ｖラッシュ）中に実行される演出に基づいて、遊技者に役物当たり遊技を実行させるか否かを選択させることが可能な演出を実行するように構成している。これにより、例えば、時短状態が終了してしまう役物当たり遊技が実行された場合に、遊技者に対して、急に時短状態が終了してしまい不信感を与えてしまうことを抑制することができる。また、実行される演出の内容に基づいて、役物当たり遊技を実行するか否かを遊技者自身が選択することができるため、意欲的に遊技に参加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１２７１】

＜第３実施形態における演出内容について＞

まず、図１０８、図１０９を参照して、本第３実施形態において第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本実施形態で実行される演出は、上述した各実施形態に対して、時短状態の継続期間（Ｖラッシュの継続期間）がタイマ８１２に表示される値の計時的な減算表示以外に、役物当たり遊技が実行されることにより実行中の特別図柄変動が破棄された場合に大幅にタイマ８１２に表示されている値が減少してしまう減少表示や、役物当たり遊技が実行されることにより時短状態が終了してしまう消滅表示を実行可能に構成している点で大きく相違する。

【１２７２】

さらに、実行中の特別図柄変動が大当たり当選している場合（大当たり変動中）において、役物当たり遊技が実行されることにより、実行中の大当たり変動が破棄されてしまうことを示唆する示唆演出を実行するように構成している点で大きく相違する。それ以外の表示内容については、上述した相違点を表示するために、表示領域の大きさや位置が変化する程度で表示内容については同一である。同一の表示内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１２７３】

図１０８（ａ）は、特別図柄の大当たり変動の残期間が所定期間（１０秒）に到達した場合に実行される表示内容の一例を示した模式図であり、図１０８（ｃ）は、図１０８（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。図１０８（ａ）に示した通り、大当たり変動の残期間が１０秒に到達すると、「デンジャータイム突入」の表示態様が表示され、デンジャータイムが終了するまで（大当たり変動が停止表示するまで）の期間を示す期間表示態様８５１として「１０秒」が表示される。この期間表示態様８５１は、タイマ８１２に表示される値と同様に、音声ランプ制御装置１１３の演出更新処理によって定期的に減算表示（カウントダウン表示）される。

【１２７４】

さらに、Ｖラッシュ変動領域８１１では、Ｖラッシュ中における遊技の成功（Ｖ大当たり遊技の実行）に対応させた「Ｖ」を模した図柄に加え、遊技者に不利となる遊技結果を示す「ドクロ」を模した図柄が変動表示される。また、副表示領域Ｄｓには「デンジャータイム中の役物当たりは大ピンチ」の文字が表示される。

【１２７５】

つまり、デンジャータイムに突入すると、所定時間後（１０秒後）に、大当たり変動が停止（特図抽選に基づく大当たり遊技の実行）する可能性があることを遊技者に示唆する

ことになる。一方、詳細は後述するが、このデンジャータイムは、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部においても実行されるように構成している。

【１２７６】

よって、遊技者はデンジャータイムに突入した場合に、デンジャータイムが終了するまで、役物当たり遊技を狙う特電遊技を実行しない（球を発射しない）か、デンジャータイム中にも関わらず特電遊技を実行し、意欲的にＶ当たり遊技を狙いに行くのかを選択することになる。

【１２７７】

なお、本実施形態では、デンジャータイムの突入条件を実行中の特別変動の残期間が所定期間（１０秒）に到達した場合としているが、これに限ること無く、例えば、実行中の特別図柄変動の抽選結果が大当たりの場合と、外れの場合とで、デンジャータイムの突入条件を異ならせても良く、大当たり変動中は、残期間が「２７秒」、「１７秒」、「１０秒」、「７秒」となった場合にデンジャータイムに突入し得るように構成し、外れ変動中は残期間が「１０秒」の場合にのみデンジャータイムに突入し得るように構成しても良い。これにより、デンジャータイム突入時に表示されるデンジャータイムの残期間表示に基づいて、実行中の特別図柄変動の抽選結果を遊技者に予測させることが可能となる。

【１２７８】

また、上述した例では、大当たり変動中専用のデンジャータイム突入条件を設けた例を示したが、これに限ること無く、例えば、外れ変動中であることを遊技者に示唆するために、外れ変動の残期間が「１４秒」となった場合にデンジャータイムに突入し得るように構成しても良い。これにより、外れ変動中であることを理解した遊技者に対して、球を発射させること無く意欲的に遊技を行わせることが可能となる。

【１２７９】

次いで、図１０８（ｂ）を参照して、デンジャータイム中に役物当たり遊技が実行され、大当たり変動が破棄された場合の表示内容について説明をする。図１０８（ｂ）は、デンジャータイム中に役物当たり遊技が実行され、大当たり変動が破棄された場合の表示内容を示した模式図である。図１０８（ｂ）に示した通り、デンジャータイム中に役物当たりが実行されると、期間表示態様８５１には「終了」の文字が表示され、デンジャータイムが終了したことが報知される。そして、実行中であった大当たり変動が破棄されたことを示すためにＶラッシュ変動領域８１１には、「ドクロ」を模した図柄がぞろ目で停止表示される。さらに、副表示領域Ｄｓには「残念・・・引き戻せ」のコメントが表示される。

【１２８０】

一方、役物当たり遊技が実行されているため、役物遊技にてＶ入賞を狙うための表示態様が表示される。

【１２８１】

また、実行中の特別図柄変動が破棄されたので、時短状態（Ｖラッシュ）の残期間を示す表示領域ＨＲ４には、次変動の変動時間である「１０秒」のみが表示される。このような表示画面を表示することにより、大当たり変動が破棄されたことについて遊技者に分かり易く報知することができる。

【１２８２】

また、大当たり変動が中断する役物当たり遊技を、デンジャータイム中に実行させた場合は、図１０９に示した通り、デンジャータイムを継続させた上で、Ｖ大当たり遊技が実行されたことを報知する演出が実行される。

【１２８３】

＜第３実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成について＞

次に、図１１０を参照して、本第３実施形態における電気的構成について説明をする。本第３実施形態では、上述した第１実施形態に対して、特電作動口６４３に球が入賞した場合に、第１当たり種別カウンタＣ２の値を取得するように構成し、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、Ｖ入賞口１６５に入賞した場合に実行される大当たり

遊技（Ｖ大当たり遊技）の種別（大当たり種別）を選択可能に構成した点と、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成を一部変更した点と、で相違する。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１２８４】

まず、図１１０（ａ）を参照して、Ｖ大当たり種別選択３テーブル２０２ｃ３の内容について説明をする。図１１０（ａ）は、Ｖ大当たり種別選択３テーブル２０２ｃ３の内容を模式的に示した模式図である。図１１０（ａ）に示した通り、Ｖ大当たり種別選択３テーブル２０２ｃ３には３種類の大当たり種別が規定されており、選択された大当たり種別に応じて、実行されるＶ大当たり遊技の遊技内容、Ｖ大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（時短回数）、役物当たり遊技実行時における実行中の特別図柄への影響が異なるように構成している。

【１２８５】

具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～７９」の範囲には大当たりＣが規定され、「８０～９４」の範囲には大当たりＤが規定され、「９５～９９」の範囲には大当たりＥが規定されている。

【１２８６】

「大当たりＣ」（選択率８０％）は、上述した各実施形態にて実行されるＶ大当たり遊技と同一内容であり、１０ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技、時短回数４回、実行中の特別図柄を中断する内容が設定されている。「大当たりＤ」（選択率１５％）は、１０ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技、時短回数４回、実行中の特別図柄変動を破棄する内容が設定されている。「大当たりＥ」（選択率５％）は、１５ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技、時短回数１５回、実行中の特別図柄変動を破棄し、且つ、時短状態を終了させるように設定されている。

【１２８７】

上述した通り、実行中の特別図柄変動に対する影響が最も遊技者に不利となる「大当たりＥ」が設定された場合は、その役物当たり遊技中にＶ入賞した場合に、最も遊技者に有利な大当たり遊技、及び、大当たり遊技終了後の遊技状態（時短回数）が設定されることになるため、遊技者に対して最後のチャンスを付与することができる。また、例えば、時短状態の最終変動が外れであって、その外れ変動の終了間際であれば、即ち、何もしなくても後数秒で時短状態が終了してしまう状態であれば、この「大当たりＥ」が遊技者に最も有利な大当たり種別とすることができる。

【１２８８】

次に、図１１０（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図１１０（ｂ）は、本第３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した模式図である。図１１０（ｂ）に示した通り、本実施形態では、上述した第１実施形態に対してデンジャータイム選択テーブル２２２ｃａを追加した点で相違している。それ以外は同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１２８９】

デンジャータイム選択テーブル２２２ｃａは、デンジャータイム突入条件が成立した場合に、実際にデンジャータイム演出を実行するかを決定する際に参照されるデータテーブルであって、実行中の特別図柄変動の抽選結果に基づいて実行確率を異ならせるように構成している。

【１２９０】

ここで、図１１０（ｃ）を参照して、デンジャータイム選択テーブル２２２ｃａの内容について説明をする。図１１０（ｃ）は、デンジャータイム選択テーブル２２２ｃａの内容を模式的に示した模式図である。図１１０（ｃ）に示した通り、実行中の特別図柄変動が大当たり変動である場合のほうが、外れ変動である場合よりも、デンジャータイム演出が実行され易くなるように構成している。これにより、デンジャータイム演出が実行された場合に、大当たり変動中であることを期待させながら遊技を行うことができる。

【１２９１】
具体的には、特別図柄の抽選結果（特図判定結果）が大当たりである場合は取得した演出カウンタ２２３ｆの値に関わらず、デンジャータイムの実行有りが選択され、特別図柄の抽選結果（特図判定結果）が外れの場合は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲で、デンジャータイム演出を実行しないことが選択され、「９０～９９」の範囲で、デンジャータイム演出を実行することが選択されるように構成している。
【１２９２】
このように構成することで、実行中の特図抽選結果が外れの場合であってもデンジャータイム演出を実行することができるため、デンジャータイム中における遊技者の遊技に予測と選択に関するゲーム性を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。
【１２９３】
＜第３実施形態における制御処理内容について＞
次に、図１１１～図１１３を参照して、本第３実施形態における制御処理内容について説明をする。本実施形態では、主制御装置１１０にて実行される制御処理の内容と、音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理の内容と、を一部変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素に対しては、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【１２９４】
まず、図１１１を参照して、主制御装置１１０で実行される特電始動口入賞処理３（Ｓ１５８）について説明をする。図１１１は、特電始動口入賞処理３（Ｓ１５８）の内容を示したフローチャートである。この特電始動口入賞処理３（Ｓ１５８）は、上述した第１実施形態の特電始動入賞処理（図５０のＳ１０８参照）に対して、特電作動口６４３に球が入賞した場合に異なる大当たり種別を選択可能に構成し、その選択された大当たり種別に対応させた処理を実行させる点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【１２９５】
特電始動口入賞処理３（Ｓ１５８）が実行されると、上述した特電始動入賞処理（図５０のＳ１０８参照）と同一のＳ１３０１～Ｓ１３０３，Ｓ１３０５～Ｓ１３０９の処理を実行するように構成している。そして、Ｓ１３０３の処理において、特電作動中（役物当たり遊技中）であることを判別し、特電作動中であると判別した場合は、次いで、今回選択された大当たり種別が「大当たりＥ」であるかを判別し（Ｓ１３７１）、「大当たりＥ」であると判別した場合は（Ｓ１３７１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を０にセットし（Ｓ１３７３）、特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ１３７４）、Ｓ１３７５の処理へ移行する。なお、特別図柄変動停止処理（Ｓ１３７４）の内容は、上述した第１実施形態の特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２０８参照）と同一内容であるため、その詳細な説明を省略する。
【１２９６】
一方、Ｓ１３７１の処理において、「大当たりＥ」では無いと判別した場合は（Ｓ１３７１；Ｎｏ）、次いで、「大当たりＤ」であるかを判別し（Ｓ１３７２）、「大当たりＤ」であると判別した場合は（Ｓ１３７２：Ｙｅｓ）、Ｓ１３７４の処理を実行し、Ｓ１３７５の処理へ移行する。Ｓ１３７２の処理で「大当たりＤ」では無い、即ち、「大当たりＣ」であると判別した場合は（Ｓ１３７２：Ｎｏ）は、Ｓ１３０５，Ｓ１３０６の処理を実行し、Ｓ１３７５の処理へ移行する。
【１２９７】
Ｓ１３７５の処理では、役物当たりフラグをオンに設定し（Ｓ１３７５）、今回の当たり種別（「大当たりＣ」～「大当たりＥ」）に対応するコマンドを設定し（Ｓ１３７６）、特電作動コマンドを設定し（Ｓ１３０８）、本処理を終了する。
【１２９８】
次に、図１１２を参照して音声ランプ制御装置１１３で実行される演出更新処理３（Ｓ

４１７１）について説明をする。図１１２は、演出更新処理３（Ｓ４１７１）の内容を示したフローチャートである。この演出更新処理３（Ｓ４１７１）は、上述した第２実施形態の演出更新処理２（図１０５のＳ４１５１参照）に対して、デンジャータイム演出の設定に関するデンジャータイム設定処理（Ｓ５３７１）を、Ｓ５３０６の処理の後に実行するように構成した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１２９９】

ここで、図１１３を参照してデンジャータイム設定処理（Ｓ５３７１）の内容について説明をする。図１１３は、デンジャータイム設定処理（Ｓ５３７１）の内容を模式的に示した模式図である。このデンジャータイム設定処理（Ｓ５３７１）では、デンジャータイム演出の実行条件が成立した場合に、実際にデンジャータイムを実行するかを判別し、判別結果に基づいてデンジャータイム演出を設定するための処理が実行される。

【１３００】

デンジャータイム設定処理（Ｓ５３７１）が実行されると、まず、変動時間カウンタ２２３ｒの値が残期間１０秒を示す値であるかを判別し（Ｓ５６０１）、残期間１０秒を示す値では無いと判別した場合は（Ｓ５６０１：Ｎｏ）、デンジャータイムの実行条件が成立していない場合であるため、そのまま本処理を終了する。

【１３０１】

Ｓ５６０１の処理において、残期間１０秒を示す値であると判別した場合は（Ｓ５６０１：Ｙｅｓ）、実行中の特別図柄変動の抽選結果（特図抽選結果）と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに基づいてデンジャータイム選択テーブル２２２ｃａを参照してデンジャータイム演出の実行の有無を選択する（Ｓ５６０２）。

【１３０２】

Ｓ５６０３の処理では、Ｓ５６０２の処理結果（選択結果）に基づいて、デンジャータイム演出を実行するかを判別し（Ｓ５６０３）、実行すると判別した場合は（Ｓ５６０３：Ｙｅｓ）、デンジャータイム演出を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５６０４）、本処理を終了する。一方、Ｓ５６０３の処理において、デンジャータイム演出を実行しないと判別した場合は（Ｓ５６０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１３０３】

Ｓ５６０４の処理において設定された表示コマンドにより、図９０（ａ）に示したデンジャータイム演出が実行される。

【１３０４】

＜第４実施形態＞

次に、図１１４～図１３７を参照して本パチンコ機１０の第４実施形態について説明する。本第４実施形態では、第１実施形態に対して、遊技盤１３の構成と、主制御装置１１０の構成とが相違している。

【１３０５】

上述した第１実施形態では、図２に示した通り、通常遊技状態では、特図入球口６４に入球させる特図遊技を実行し、遊技状態が時短状態に移行すると、電動役物６４０ａが開放されやすくなるため、普電入賞装置６４０内の特電作動口６４３に遊技球を入球させ、Ｖ入賞装置６５内のＶ入賞口１６５に遊技球を入球させることを狙う特電遊技が遊技者に対し有利となる遊技方法となるよう構成していた。これに対し、本第４実施形態では、特電作動口６４３に代わって、第２特別図柄の抽選契機となる入球口（第２入球口１６４５）を設けている（図１１４参照）。これにより、Ｖ入賞装置６５に付随するＶ開閉扉６５ａの開放契機が、特電作動口６４３への入球による役物当たりではなく、第２入球口１６４５への入球を契機として実行される第２特別図柄の抽選により小当たりに当選した場合となる。

【１３０６】

更に、本第４実施形態では、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが同時に実行される（所謂、同時変動）よう構成している。そして、時短状態中は、第１特別図柄の抽

選よりも第２特別図柄の抽選のほうが、変動時間が短くなるように設定し、第２特別図柄の抽選が実行されやすくなるように構成している。

【１３０７】

加えて、時短状態を終了させるための時短終了条件として、第１特別図柄の抽選回数（変動回数）と、第２特別図柄の抽選回数（変動回数）と、の合計が１００回となった場合に成立する累積時短終了条件と、第１特別図柄の抽選回数（変動回数）が４回に到達した場合に成立する特図１時短終了条件と、が設定され、累積時短終了条件或いは特図１時短終了条件が成立した場合に時短状態が終了するように構成している。

【１３０８】

上述した構成を有する本第４実施形態では、時短状態中に設定される第１特別図柄の変動パターンが、上述した第１実施形態のパチンコ機１０において時短状態中に設定される特別図柄の変動パターンと同一内容となるように構成しており、時短状態中（Ｖラッシュ中）の遊技性が、上述した第１実施形態に対して、特電始動口６４３に球を入球させ、役物当たり遊技（Ｖ入賞装置６５を開放させる当たり遊技）を実行させる遊技に替えて第２入球口１６４５に球を入球させ、第２特別図柄の抽選で小当たり当選することにより小当たり遊技（Ｖ入賞装置６５を開放させる当たり遊技）を実行させる遊技を用いた点と、第１特別図柄の変動回数（抽選回数）が所定回数（例えば、４回）に到達する前に、累積時短終了条件が成立した場合にも時短状態が終了する遊技を用いた点と、で相違する。

【１３０９】

つまり、本第４実施形態では、上述した第１実施形態に対して、第２特別図柄の抽選結果を示すための期間（第２特別図柄の変動期間）を可変設定可能に構成しているため、例えば、第２特別図柄の変動期間として、短い変動期間（例えば、０．１秒の変動時間）と、長い変動期間（例えば、１０秒の変動時間）と、を設定可能に構成することで、時短状態中に実行される小当たり遊技の間隔を、設定される第２特別図柄の変動期間に応じて大きく異ならせることができる。よって、時短状態中における遊技のバリエーションをより富んだものにすることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【１３１０】

また、第２特別図柄の抽選が実行されることに基づいて累積時短終了条件が成立し得るため、時短状態中に実行される小当たり遊技の回数に上限を設定することが可能となる。よって、時短状態中に遊技者に対して過度に特典（Ｖ大当たり遊技）が付与されてしまうことを抑制することができる。さらに、時短状態中に設定される第２特別図柄の変動期間として短い変動期間（例えば、０．１秒）が設定され難く構成することで、時短状態中に小当たり遊技が頻繁に実行されることを抑制することができる。これにより、遊技者に対して短時間で過剰に特典（賞球）が付与されることを抑制することができる。

【１３１１】

以下、本第４実施形態の特徴的な構成や遊技性について主に説明をする。まず、本第４実施形態における時短回数の更新タイミングと、時短状態を終了させるための判別処理タイミングとについて説明をする。本第４実施形態と同様に第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選と、を並行して実行可能な同時変動タイプの遊技機では、時短状態中に実行される特別図柄の変動回数が規定回数（例えば、１００回）を越えないように、各特別図柄の変動開始タイミングにおいて、時短回数の更新処理と、時短状態を終了させるための判別処理と、を実行するように構成していた。これにより、規定回数目の特別図柄変動が実行されるタイミングで時短状態を終了させることができるため、規定回数（例えば、１００回）を越えた１０１回目の特別図柄変動を、通常状態で確実に実行することができ、遊技者に過剰に特典（時短状態での特別図柄変動）が付与されてしまうことを抑制していた。しかしながら、時短状態の最終変動（１００回目の特別図柄変動）が停止表示される前、具体的には、１００回目の特別図柄変動が開始された直後に、時短状態が終了してしまうため、各特別図柄の判別（変動）タイミングによっては、時短状態が設定される期間が短くなり遊技者に不快感を与えてしまうという問題があった。

【１３１２】

具体的には、例えば、第１特別図柄の判別（変動）として、１００回転目（時短回数の最終回）の特図変動が実行された直後に、第２特別図柄の判別（変動）、即ち、１０１回転目の特図変動が実行される場合は、１００回目の特図変動が実行されるタイミング（１０１回転目の特図変動が実行される直前）で時短状態が終了させることができるため、遊技者に不快感を与えることは無いが、１００回転目（時短回数の最終回）の特図変動が実行された状態で１０１回転目の特図変動が実行されない場合、例えば、１００回転目の特図変動が終了した後に、１０１回転目の特図変動が開始されるような場合では、１００回転目の特図変動が実行されるタイミングで時短状態が終了してしまうため、１００回転目の特図変動中の普通図柄の状態に対して遊技者に不快感を与えてしまうという問題があった。

【１３１３】

これに対して、本第４実施形態では、普通図柄の高確率状態を終了させるための時短終了条件として特図変動回数（例えば、１００回）が設定されている場合において、時短終了条件が成立する特図変動（例えば、１００回転目の特図変動）の終了タイミングと、時短終了条件が成立した以降において最初に実行される特図変動（例えば、１０１回転目の特図変動）の開始タイミングと、を判別可能にし、何れかタイミングのうち、先に実行されるタイミングに基づいて時短状態を終了させるように構成している。

【１３１４】

このように構成することで、規定回数目の特別図柄変動が停止表示するタイミング、或いは規定回数を超えた回数目の特別図柄変動が実行されるタイミングまで普通図柄の高確率状態（時短状態）を設定することができ、遊技者に対して最大限の期間、時短状態を提供することができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【１３１５】

また、本第４実施形態では、１０１回転目の特図変動が実行されるタイミングとして、１０１回転目の特図変動を実行可能な条件が成立したタイミングを判別可能に構成し、１０１回転目の特別図柄の判別が行われる前に時短状態が終了するように構成している。これにより、予め定められた時短回数を超えた範囲で時短状態を設定してしまい、その時短状態において特別図柄の抽選が実行されてしまうことを確実に防止することができる。

【１３１６】

なお、本実施形態では、時短終了条件が成立する特図変動の終了タイミングと、時短終了条件が成立する特図変動の次に特図変動が実行されるタイミングと、のうち、先に成立するタイミングに基づいて時短状態を終了させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短終了条件が成立する特図変動の次に特図変動が実行されるタイミングのみに基づいて時短状態を終了させるように構成しても良い。

【１３１７】

また、本実施形態では、第２特別図柄の抽選において小当たりに当選した場合には、第１特別図柄の変動（第１特別図柄の変動時間を減算する処理）を仮停止（中断）するよう構成している。そして、小当たり遊技中にＶ入賞（Ｖ入賞口１６５への球の入賞）が発生し、大当たりが付与された場合には、その大当たり遊技終了後に、仮停止していた特別図柄変動が再開されるように構成している。そして、本第４実施形態では、時短回数の減算の契機を、時短遊技中に変動が開始された特別図柄の変動が停止される場合に、減算するよう構成している。

【１３１８】

このように構成することで、仮停止していた特別図柄の変動は、大当たり遊技の前に開始された変動であるため、仮停止していた特別図柄の変動が再開し停止した場合には、時短回数は減算されない。つまり、本実施形態は、Ｖ入賞により大当たりが付与された場合には、大当たりにより付与された時短回数に加えて、その仮停止していた特別図柄の変動が停止されるまでの期間も、時短遊技状態として設定する。このように構成することで、遊技者にとって最も有利となる時短状態を可能な限り長く設定することが出来る。

【１３１９】

ここで、本第４実施形態は、上述した第１実施形態から第３実施形態において説明をしたパチンコ機１０の遊技性（特別図柄抽選と、特電作動口６４３への球の入賞と、により大当たり遊技を目指す遊技性）を別の手法で実現させるための一例として示したものであり、上述した第１実施形態から第３実施形態に記載した各技術思想や、実行される演出内容等は適宜転用しても良い。なお、上述した第１実施形態から第３実施形態と同一に用いられる各技術思想や演出内容については、その詳細な説明を省略する。

【１３２０】

＜第４実施形態におけるパチンコ機の遊技盤構成について＞

まず、図１１４を参照して、本第４実施形態のパチンコ機１０に用いられる遊技盤１３の構成について説明をする。本第４実施形態のパチンコ機１０の遊技盤１３は、上述した第１実施形態のパチンコ機１０の遊技盤１３に対して、普電入賞装置６４０に代わって、第２入球口ユニット１６４０を設けた点と、特電作動口６４３に替えて第２入球口１６４５を設けた点とで相違している。

【１３２１】

上述した第１実施形態では、図２に示した通り、左打ち遊技を実行することで特図入球口６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の抽選が実行され、スルーゲート６７を通過することで、普通図柄の抽選が実行され当選すると電動役物６４０ａが、遊技球が普電入賞装置６４０内に入球可能な開放状態となるよう構成していた。そして、特電作動口６４３に遊技球が入球すると役物当たりが実行され、Ｖ入賞装置６５に付随するＶ開閉扉６５ａが開放状態となるよう構成していた。

【１３２２】

これに対して、本第４実施形態では、上述した特電作動口６４３に代えて第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口１６４５を設けている点で大きく相違している。よって、本実施形態では、Ｖ開閉扉６５ａの開放契機が特電作動口６４３への入賞ではなく、第２入球口１６４５への入球に基づき、第２特別図柄の抽選により小当たりに当選することがＶ開閉扉６５ａの開放契機となる。

【１３２３】

遊技者は、遊技状態が通常状態である場合には、上述した第１実施形態と同様に遊技盤１３の左側領域に向けて遊技球を発射し、特図入球口６４に入球させ、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選することを所望しながら遊技を実行する。そして、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選すると、１００％の割合で、時短遊技状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）へと遊技状態が移行する。

【１３２４】

本実施形態では、上述した第１実施形態と同様に、遊技盤１３の左側領域を狙って遊技を実行していれば、スルーゲート６７に遊技球が１００％の割合で通過可能な状態であり、そのスルーゲート６７への遊技球の通過を契機として実行される普通図柄の抽選に当選した場合には、第２入球ユニット１６４０に付随する第２電動役物１６４０ａが開放状態（遊技球が第２入球ユニット１６４０に入球可能な状態）が設定される。

【１３２５】

第２入球ユニット１６４０内には、第２入球口１６４５が設けられており、遊技球が入球した場合には、第２特別図柄の抽選が実行される。そして、本実施形態では、第２特別図柄の抽選において小当たりに当選するよう構成している。小当たりに当選した場合には、Ｖ入賞装置６５内のＶ開閉扉６５ａが開放状態に設定され、遊技球がＶ入賞口１６５に入賞した場合に大当たりが付与される。

【１３２６】

なお、本実施形態では、詳しくは後述するが、第２特別図柄の抽選において小当たりに当選する確率が３９６／４００（約９／１０）となるように規定されている。第２入球口１６４５に遊技球が入球しやすい状態である時短状態が、Ｖ入賞が発生し易い状態となるため、遊技者にとって最も有利な状態となる。

【１３２７】

＜第４実施形態の電気的構成について＞

次に、図１１５から図１１８を参照して、本第４実施形態における電気的構成について説明をする。本第４実施形態では、上述した第１実施形態に対して、特別図柄抽選の方法が相違しており、上述した相違点に対応して主制御装置１１０のＲＯＭ２０２、ＲＡＭ２０３の一部構成を異ならせている。

【１３２８】

まず、図１１５を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図１１５は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【１３２９】

特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタ（図示せず）と、特別図柄の小当たり種別を選択するために使用する小当たり種別カウンタＣ５と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。

【１３３０】

また、普通図柄の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２と、普通図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。

【１３３１】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図３９参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図５５参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）とからなる特図入球口６４への入球に対応する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａと、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）とからなる第２入球口１６４５への入球に対応する第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂと、が設けられており、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａには、特図入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【１３３２】

そして、第１特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａの保留第１エリアに格納されている各種値を第１特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。

【１３３３】

同様に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂには、第２入球口１６４５への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣ５、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【１３３４】

そして、第２特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂの保留第１エリアに格納されている各種値を第２特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。

【１３３５】
以上、説明をした通り、本実施形態のパチンコ機１０は、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成されているため、各特別図柄保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂ）がそれぞれ実行エリアを有するように構成している。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。
【１３３６】
なお、本実施形態では、第２特別図柄のみ抽選結果として小当たりを有するように構成しているため、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａに対して小当たり種別カウンタＣ５の値を格納しないように構成しているが、例えば、第１特別図柄の抽選結果として小当たりを有するように構成し、小当たり種別カウンタＣ５の値を第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａに対して格納するように構成しても良い。
【１３３７】
また、本実施形態のように、抽選結果として小当たりを有さない特別図柄種別（第１特別図柄）に対応した保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａ）においても、小当たり種別カウンタＣ５の値を格納するように構成しても良い。このように、特別図柄の抽選の仕様（小当たりの有無）に関わらず、特別図柄の抽選契機となる始動口（特図入球口６４、第２入球口１６４５）への球の入球によって取得した各カウンタ値を全て格納するように構成し、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、取得した各カウンタ値のうち、必要となる値のみを用いて特別図柄の抽選を実行するように構成することで、特別図柄の抽選の仕様（小当たりの有無）が異なる複数の遊技機に対して、同一の構成を用いることができるため、部品、技術の共通化を図ることができ、コストの削減を図ることができる。
【１３３８】
さらに、本実施形態のＲＡＭ２０３には、上述した特別図柄と同様に４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなるスルーゲート６７への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃが設けられており、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃには、スルーゲート６７への入球タイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４、及び普図変動種別カウンタＣＳ２の各値がそれぞれ格納される。
【１３３９】
そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃの保留第１エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。
【１３４０】
なお、本実施形態では第２入球口１６４５への入球に基づいて取得した各カウンタ値を保留して格納する構成、および、スルーゲート６７を球が通過したことに基づいて取得した各カウンタ値を保留して格納する構成を有しているが、これに限ること無く、各図柄（特別図柄、普通図柄）に対して取得した各カウンタ値を格納する機能（保留記憶機能）を設けないように構成しても良い。
【１３４１】
このように構成することで、設定される遊技状態に応じて一の特別図柄種別の抽選として遊技者に有利となる抽選と、不利となる抽選とが切り替わる遊技機において、有利抽選を実行させるために一の特別図柄の保留記憶を多く獲得した状態で、異なる遊技状態が設定され、一の特別図柄にて不利抽選が実行されてしまう事態を抑制することができる。
【１３４２】
次に、図１１６を参照して、本第４実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。本第４実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、上述した第１実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２に対して、大当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図２４（ａ）参照

）に替えて大当たり種別選択４テーブル２０２ｄｂを、変動パターン選択テーブル２０２ｅに替えて変動パターン選択４テーブル２０２ｄｃを設けた点で相違し、また、新たに小当たり乱数テーブルｄａを設けた点で相違する。なお、それ以外は同一であるため、同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１３４３】

まず、図１１７（ａ）を参照して、本第４実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられる小当たり乱数テーブル２０２ｄａについて説明する。図１１７（ａ）は、小当たり乱数テーブル２０２ｄａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この小当たり乱数テーブル２０２ｄａは、第２特別図柄の抽選において、小当たりと判定される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。

【１３４４】

具体的には、小当たり乱数テーブル２０２ｄａには、小当たりと判定される判定値が特別図柄の種別（第１特別図柄、第２特別図柄）毎に規定されており、特別図柄の状態（低確率状態、高確率状態）に関わらず所定範囲の判定値が規定されている。図１１７（ａ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄の場合には、小当たりに対応する第１当たり乱数カウンタＣ１の値が規定されておらず、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選することが無いように規定されている。

【１３４５】

一方、図柄種別が第２特別図柄の場合には、小当たりに対応する第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「４～３９９」の範囲に規定されている。つまり、本実施形態では、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率が０（当選しない）で、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率が３９６／４００（約９／１０）となるように規定されている。

【１３４６】

さらに、本実施形態では上述した通り、大当たりに当選する第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、小当たりに当選する第１当たり乱数カウンタＣ１値とが異なるように構成されており、特別図柄の抽選を実行する１回の処理（当たりの有無を判別する処理）において、大当たりの当否判定と小当たりの当否判定とを連続して（同時に）実行するように構成している。

【１３４７】

このように構成することで、取得した１つのカウンタ値（第１当たり乱数カウンタＣ１値）に対して、予め規定されている確率で大当たり、或いは小当たりの抽選を実行することができる。

【１３４８】

そして、本実施形態では、小当たりに当選した場合には、Ｖ入賞装置６５に付随するＶ開閉扉６５ａが、一定期間開放（遊技球がＶ入賞装置６５内に入球可能となる状態）されるよう構成している。Ｖ開閉扉６５ａが開放されている期間内に、遊技球をＶ入賞装置６５内のＶ入賞口１６５に入賞させることで、大当たりが付与される。よって、遊技者は小当たりに多く当選することを所望しながら遊技を実行する。

【１３４９】

なお、本実施形態では、小当たりに当選した場合に定められた期間Ｖ開閉扉６５ａが開放されるよう構成したが、これに限ることなく、当選する小当たりに種別を設けて、当選した小当たり種別に基づいて、Ｖ開閉扉６５ａが開放される期間を異ならせるよう構成しても良い。このように構成する場合には、小当たり種別テーブルを設け、そのテーブルを参照し、小当たり種別を決定するとよい。このように構成することで、遊技者は、小当たりに当選することだけではなく、その当選する小当たり種別にも興味を持つことができ、より長い期間Ｖ開閉扉６５ａが開放される小当たりに当選することを所望しながら遊技を実行する。よって、遊技の興趣を向上することができる。

【１３５０】

なお、本実施形態では、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とで、小当たりに当選する確率を異ならせて規定している。このように構成することにより、第１特別図柄の

抽選と、第２特別図柄の抽選とで、遊技者に付与する特典を異ならせることができる。また、遊技者に対して、より有利となる特別図柄の抽選をより多く実行しようと意欲的に遊技を行わせることができる。上述した通り、本実施形態では、特定の遊技状態（時短状態）が設定されない限り、遊技者に有利となる第２特別図柄の抽選が頻繁に実行されないように構成しているため、遊技者に対して、特定の遊技状態が設定されるように意欲的に遊技を行わせることができる。

【１３５１】

また、本実施形態では、大当たり抽選を実行する際に参照されるテーブル（第１当たり乱数テーブル２０２ａ）と、小当たり抽選を実行する際に参照されるテーブル（小当たり乱数テーブル２０２ｄａ）と、を別々に構成しているが、これに限ること無く、１つのテーブルを用いて、大当たり抽選と、小当たり抽選とを実行するように構成しても良い。この場合、例えば、第１当たり乱数テーブル２０２ａに、小当たり当選するカウンタ値の範囲を特別図柄の種別毎に規定するように構成すれば良い。このように構成することで、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２が有するデータテーブルの数を削減することができる。

【１３５２】

以上、説明をしたとおり、本実施形態では、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、特別図柄の種別と、特別図柄の状態と、に応じて予め規定されている判定値に応じて大当たり当選、或いは小当たり当選の判定を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、所定条件が成立するまでの特定期間内における大当たり当選回数や小当たり当選回数に応じて、大当たり当選、或いは小当たり当選として規定されている第１当たり乱数カウンタＣ１値を可変させるように構成しても良いし、所定の異常条件が成立している状態において実行される大当たり抽選、小当たり抽選において参照される異常時用のデータテーブルとして、大当たりに対応する判定値や小当たりに対応する判定値が規定されていないデータテーブルを設けても良い。

【１３５３】

また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１特別図柄の抽選（変動）と第２特別図柄の抽選（変動）とを同時に（並行して）実行可能に構成し、且つ、両方の特別図柄が同時に（並行して）大当たりに当選しないように（大当たり遊技が実行されないように）制限を設けている。このような制限を有するパチンコ機１０において、例えば、一方の特別図柄の抽選で大当たりに当選し、その大当たり当選に対応する大当たり遊技が実行されるまでの期間中は、他方の特別図柄の抽選で大当たりに当選することが無いように、大当たりに対応する判定値を規定せず、小当たりに対応する判定値のみを規定させた専用のデータテーブルを参照して特別図柄の抽選を実行するように構成しても良い。

【１３５４】

次に、図１１８を参照して、本第４実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３の内容について説明をする。図１１８は本第４実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３の内容を模式的に示した模式図である。図１１８に示した通り、本第４実施形態のＲＡＭ２０３は、上述した第１実施形態のＲＡＭ２０３に対して、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅ、特図２変動停止フラグ２０３ｃｆ、小当たりフラグ２０３ｄｇ、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈ、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉ、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊ、特図１減算フラグ２０３ｄｋ、特図２減算フラグ２０３ｄｌ、時短終了待機フラグ２０３ｄｍを追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１３５５】

第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａは、上限個数（本実施形態では、４個）まで、特図入球口６４に球が入球（始動入賞）したことに基づいて取得された各種カウンタ値を記憶するための記憶エリアである。また、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂは

、上限個数（本実施形態では、４個）まで、遊技球が第２入球口１６４５に球が入球（始動入賞）したことに基づいて取得された各種カウンタ値を記憶するための記憶エリアである。

【１３５６】

第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、第１特別図柄を変動表示開始するための各種カウンタ値が格納される記憶エリアであり、第１特別図柄が変動表示停止した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａに各種カウンタ値が記憶されている場合に、その各種カウンタ値がシフトして記憶される記憶エリアである。第２特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、第２特別図柄を変動表示開始するための各種カウンタ値が格納される記憶エリアであり、詳細については第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）と同様である。

【１３５７】

第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂ、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）、第２特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ（図１１５参照）より取得した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣ５の各値がそれぞれ記憶される。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図３９参照）の中で、球が特図入球口６４へ球が入球（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ２，Ｃ５，ＣＳ１の値を取得し、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａにそれぞれ格納する。一方、球が第２入球口１６４５へ入球（始動入賞）したことを検出すると、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａと同様に、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ２，Ｃ５，ＣＳ１の値を取得し、各対応するエリア（図示せず）にそれぞれ同様に記憶される。

【１３５８】

ＭＰＵ２０１は、特別図柄変動（抽選）の実行開始タイミングであることを検出すると、大当たり抽選や、第１図柄表示装置３７または第３図柄表示装置８１の表示の設定等の処理を実行するために、上述した第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ２，Ｃ５，ＣＳ１の各値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この特別図柄保留球実行エリアへシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【１３５９】

普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃはスルーゲート６７への球の通過（始動入賞）検出に伴ってカウンタ用バッファ（図１１５参照）より取得した第２当たり乱数カウンタＣ４、普図変動種別カウンタＣＳ２の各値が記憶される記憶エリアである。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図３９参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから第２当たり乱数カウンタＣ４の値、普図変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃに格納する。普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃは、一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ４，ＣＳ２の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリアを有している。普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃには、スルーゲート６７へ通過（始動入賞）した順に保留球のデータが、データが空いている保留エリアの内、消化される順序の早い保留エリアから順に記憶される。

【１３６０】

また、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞に基づいて、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、各カウンタ値が格納され、普通図柄の当たり抽選や、第１図柄表示装置３７または第３図柄表示装置８１の表示（変動パターン）の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ４，ＣＳ２の値）を記憶するためのメモリである。

【１３６１】

なお、ＭＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、当たり抽選や、第２図柄表示装置８３の表示の設定等の処理を実行するために、上述した普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（第２当たり乱数カウンタＣ４の値、普図変動種別カウンタＣＳ２の値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この普通図柄保留球実行エリア（図示せず）へシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【１３６２】

第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図３９参照）の中で検出される特図入球口６４または第２入球口１６４５への入賞に基づいて、第１図柄表示装置３７で行われる変動表示演出（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）をそれぞれ最大４回まで計数するカウンタである。第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５４のＳ１７０１参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、それぞれ最大値４まで１加算される。一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅは、変動表示演出が実行される毎に１減算される。

【１３６３】

また、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（即ち、保留球数）は、特図入球口６４に球が入球（始動入賞）したことに基づいて、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａにカウンタ値が格納された場合に、主制御装置１１０から出力される第１特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。第１特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【１３６４】

また、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値（即ち、保留球数）は、第２入球口１６４５に球が入球（始動入賞）したことに基づいて、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂにカウンタ値が格納された場合に、主制御装置１１０から出力される第２特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。第２特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【１３６５】

ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）または第２特別図柄保留球実行エリア（図示せず）にカウンタ用バッファから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ２，Ｃ５，ＣＳ１の各値がそれぞれ記憶された場合には、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）または第２特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されたデータを、第１特別図柄変動開始処理（図１２３のＳ２５５参照）または第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０）において参照し、その参照データに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。第１図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示が行われる。

【１３６６】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、第１または特図２変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示演出が行われる。

【１３６７】
特図２変動停止フラグ２０３ｄｆは、第２特別図柄が変動表示中に、第１特別図柄の大当たりが実行されることを示すフラグであって、第２特別図柄の変動表示中に、第１特別図柄の大当たりが実行される場合にオンに設定されるものである。この特図２変動停止フラグ２０３ｄｆは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する第１特別図柄変動停止処理（図１２４のＳ２５７参照）のＳ８５２においてオンに設定される。また、第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０参照）のＳ９５２の処理において、オフに設定される。
【１３６８】
これにより、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選し、その大当たり図柄が停止表示された時点で、強制的に外れ図柄で停止表示させた第２特別図柄が再度抽選を実行することを防止することができる。
【１３６９】
なお、本実施形態のパチンコ機１０の主制御装置１１０では、１回の特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）内で、第１特別図柄に関する処理を実行した後に、第２特別図柄に関する処理を実行するように構成することで、各特別図柄に対する変動処理を遅滞なく実行するように構成している。
【１３７０】
そして、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）において、何れかの特別図柄が大当たりを示す表示態様で停止表示されると、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）にて大当たり制御処理（図５６のＳ１８０４）が実行されるように構成している。加えて、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）は、現在が大当たり状態または小当たり状態である場合（図１５１のＳ２５１：Ｙｅｓ）には、各特別図柄に対する変動処理（図１１９のＳ２５４～Ｓ２６３）をスキップするように構成している。
【１３７１】
つまり、本実施形態では、特別図柄の抽選結果に基づいて大当たり遊技、或いは、小当たり遊技が実行されている間は、新たな特別図柄変動（抽選）が実行されないように構成しているが、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）において先に実行される第１特別図柄に対する変動処理によって、抽選結果が大当たりであることを示すための表示態様で第１特別図柄が停止表示された場合に、その特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）内で第２特別図柄に対する新たな変動処理が行われるように構成している。
【１３７２】
このように構成された本実施形態において、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆを用いることで、抽選結果が大当たりであることを示すための表示態様で第１特別図柄が停止表示された場合に、その特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５４参照）内で第２特別図柄に対する新たな変動処理が実行されてしまうことを抑制することができる。
【１３７３】
小当たりフラグ２０３ｄｇは、第２特別図柄の当否判定結果が小当たりであることを示すフラグであって、小当たりに当選した場合にオンに設定されるものである。この小当たりフラグ２０３ｄｇは、第２特別図柄の当否判定結果が小当たりとなる場合にオンに設定され（図１２８のＳ１１５１参照）、当選結果が小当たりである特別図柄変動が停止表示された場合にオフに設定される（図１２８のＳ１６５５参照）。
【１３７４】
特図１仮停止フラグ２０３ｄｈは、特図１の変動時間の更新（減算）を停止する期間を示すフラグであって、オンに設定されている場合に変動時間の更新（減算）を停止し、オンに設定された状態からオフに設定された場合に、停止されていた変動時間の更新（減算）が再開されるものである。
【１３７５】
この特図１仮停止フラグ２０３ｄｈは、抽選結果が小当たりである第２特別図柄（特図２）の変動を停止する際にオンに設定され（図１３３のＳ１６５２）、特別図柄変動処理

４（図１１９参照）において参照される（図１１９のＳ２５２）。Ｓ２５２の処理においてオンに設定されている場合には、第１特別図柄（特図１）に対応する第１図柄表示装置３７の表示を変動中と同様に更新する処理が実行される（図１１９のＳ２５３）。つまり、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈがオンに設定されている間は、変動時間の更新（減算）は停止しているが、第１図柄表示装置は変動表示が継続して実行される状態となる。これにより、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈがオンに設定されたことにより、特図１の変動が強制停止されていないことを報知することができる。そして、第１特別図柄変動実行中処理（図１２３参照）においてオンに設定されていると判別された場合に（図１２３のＳ７５１：Ｙｅｓ）、オフに設定される（図１２３のＳ７５３）。

【１３７６】

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

【１３７７】

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

【１３７８】

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

【１３７９】

特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉは、第１特別図柄の変動時間を計測するためのカウンタであって、第１特別図柄変動パターン選択処理（図１２２のＳ３５７参照）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値がセットされる（図１２２のＳ５５９参照）。そして、第１特別図柄変動実行中処理（図１２３のＳ２５５参照）が実行される毎に値が更新（減算）され、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）にて値が０であるかが判別される（図１１９のＳ２５６参照）。ここで、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値が０であると判別されると（図１１９のＳ２５６：Ｙｅｓ）、変動中の第１特別図柄を停止させるための第１特別図柄変動停止処理（図１１９のＳ２５７参照）が実行される。

【１３８０】

さらに、この特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値は、第２特別図柄が大当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、その値が０にクリアされる（図１３２のＳ１５５５参照）。これにより、第２特別図柄の大当たり停止表示時に第１特別図柄を、外れを示す表示態様で強制的に停止表示した場合に、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値が残ってしまい、強制的に停止表示した後に、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊに残された値に基づいて再度第１特別図柄の変動が再開されてしまうことを抑制することができる。

【１３８１】

特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊは、第２特別図柄の変動時間を計測するためのカウンタであって、第２特別図柄変動パターン選択処理（図１２９のＳ９５６参照）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値がセットされる（図１２９のＳ１２６０

参照）。そして、第２特別図柄変動実行中処理（図１３１のＳ２６１参照）が実行される毎に値が更新（減算）され、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）にて値が０であるかが判別される（図１１９のＳ２６２参照）。ここで、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０であると判別されると（図１１９のＳ２６２：Ｙｅｓ）、変動中の第２特別図柄を停止させるための第２特別図柄変動停止処理（図１１９のＳ２６３参照）が実行される。

【１３８２】

さらに、この特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値は、第１特別図柄が大当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、その値が０にクリアされる（図１２４のＳ８５５参照）。これにより、第１特別図柄の大当たり停止表示時に第２特別図柄を、外れを示す表示態様で強制的に停止表示した場合に、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が残ってしまい、強制的に停止表示した後に、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊに残された値に基づいて再度第２特別図柄の変動が再開されてしまうことを抑制することができる。

【１３８３】

特図１減算フラグ２０３ｄｋは、第１特別図柄の変動において、変動停止時に時短カウンタ２０３ｈの値を減算するべき変動であるか否かを示すフラグである。この特図１減算フラグ２０３ｄｋは、第１特別図柄変動開始処理（図１２０のＳ２５８参照）において、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であると判別した場合に（図１２０のＳ３５８：Ｙｅｓ）、オンに設定され（図１２０のＳ３５９）、第１特別図柄変動停止処理（図１２４のＳ２５７参照）の時短更新処理（図１２５のＳ８６３参照）にて、特図１減算フラグ２０３ｄｋがオンであると判別した場合には（図１２５のＳ２１０１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を減算してから（Ｓ２１０２）、特図１減算フラグ２０３ｄｋをオフに設定する（Ｓ２１０３）。

【１３８４】

なお、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、第１特別図柄変動停止処理（図１２４のＳ２５７参照）において、オフに設定される。また同様に、第２特別図柄の抽選において、大当たりに当選した場合には、第２特別図柄変動停止処理（図１３２のＳＳ２６３参照）において、オフに設定される。また、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に特図１減算フラグ２０３ｄｋをオフに設定することで、大当たり遊技終了後、第１特別図柄の変動が仮停止している場合には、変動が再開されてからその変動停止時に、特図１減算フラグ２０３ｄｋがオフであるかどうかを判別し（図１２５のＳ２１０１）、特図１減算フラグ２０３ｄｋがオフであると判別した場合には（図１２５のＳ２１０１：Ｎｏ）、時短カウンタ２０３ｈの値を減算する処理（図１２５のＳ２１０２参照）をスキップし、その変動を停止する処理を実行する。

【１３８５】

このように構成することで、大当たり遊技が終了し、仮停止していた第１特別図柄の変動が再開し、その変動が停止する場合に残時短回数が更新（減算）されることはない。よって、本実施形態では、Ｖ入賞により付与された大当たり遊技の終了後の時短遊技は、その大当たりによって規定された特別図柄の抽選回数に加えて、仮停止していた第１特別図柄の残変動時間も時短遊技状態となる。このように構成することで、遊技者にとって有利な期間となる時短遊技状態をより長く設定することができる。

【１３８６】

特図２減算フラグ２０３ｄｌは、第２特別図柄の変動において、変動停止時に時短カウンタ２０３ｈの値を減算するべき変動であるか否かを示すためのフラグである、この特図２減算フラグ２０３ｄｌは、第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０参照）において、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であるかを判別し（図１２６のＳ９６０参照）、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値である（即ち、時短中である）と判別した場合に（Ｓ９６０：Ｙｅｓ）、オンに設定される（図１２６のＳ９６１参照）。そして、特図２外れ停止処理（Ｓ１５６４）の時短更新処理（Ｓ１６６１）にて参照され、オンである場合には、時短カウンタ２０３ｈの値を減算し、特図２減算フラグ２０３ｄ

ｌをオフに設定する。また、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、第１特別図柄変動停止処理（図１２４のＳ２５７参照）にてオフに設定され（図１２４のＳ８６０参照）、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、第２特別図柄変動停止処理（図１３２のＳ２６３参照）にてオフに設定される（図１３２のＳ１５６０参照）。

【１３８７】

なお、本実施形態では、第１特別図柄の抽選において、大当たりに当選した場合に、第２特別図柄が変動している場合には、その変動を外れで強制停止するよう構成している。上述したように、第１特別図柄の抽選において大当たりに当選した場合には、この特図２減算フラグ２０３ｄｌがオフに設定されるよう構成しているため、その外れで強制停止した変動の停止時には、時短カウンタ２０３ｈの値を更新する処理をスキップすることができる。よって、処理負荷を軽減することが出来る。

【１３８８】

時短終了待機フラグ２０３ｄｍは、時短状態の終了条件が成立する特図変動が開始されたことを示すフラグである。具体的に、本実施形態では、大当たり遊技の終了後に、時短状態の規定期間として、特別図柄の変動が４回、或いは、１５回の変動が実行され、時短状態が終了するよう構成したが、この時短の最終変動が開始され、時短状態が終了させる待機状態であることを示している。

【１３８９】

この時短終了待機フラグ２０３ｄｍは、第１特別図柄変動開始処理（図１２０のＳ２５８参照）において、時短カウンタ２０３ｈの値が１である（即ち、時短状態の規定回数の最終変動である）か判別し（Ｓ３６０）、時短カウンタ２０３ｈの値が１であると判別した場合に（Ｓ３６０：Ｙｅｓ）、オンに設定される（図１２０のＳ３６１参照）。また、第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０参照）においても、時短カウンタ２０３ｈの値が１である場合には（Ｓ９６２：Ｙｅｓ）、オンに設定される（図１２６のＳ９６３参照）。

【１３９０】

そして、特別図柄の変動停止タイミングである時短更新処理（図１２５のＳ８６２参照）が実行された場合、或いは、新たな特別図柄の判別を実行する場合（第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６参照））、第２特別図柄大当たり判定処理（図１２７のＳ９５５参照））において参照され、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されている場合に、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオフに設定される。

【１３９１】

このように構成することで、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されている状態（即ち、待機状態）である場合において、何れかの時短終了タイミングが到来した場合に、各タイミングに応じて確実に時短終了処理を実行させることができる。

【１３９２】

＜第４実施形態における主制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図１１９から図１３６のフローチャートを参照して、本第４実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。本第４実施形態は、上述した第１実施形態における主制御装置１１０の制御処理に対して、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選と、を重複して（並行して）実行可能に構成している点で相違しており、上述した相違点に対応する制御処理の内容が相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１３９３】

まず、図１１９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理４（Ｓ１５１）を説明する。図１１９は、この特別図柄変動処理４（Ｓ１５１）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１）は、第１特別図柄と第２特別図柄とを、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定）や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示

態様で、第１図柄表示装置３７に変動表示を可能に制御したり、第３図柄表示装置８１にて第３図柄、第４図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１）について説明する。

【１３９４】

特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１）では、まず、大当たり遊技中（大当たり中）、或いは小当たり遊技中（小当たり中）であるかを判別する（Ｓ２５１）。ここでは、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に基づいて現在が大当たり遊技中（大当たり中）、或いは小当たり遊技中（小当たり中）であるかが判別される。

【１３９５】

Ｓ２５１の処理において、大当たり中又は小当たり中であると判別した場合には（Ｓ２５１：Ｙｅｓ）、次に、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２５２）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ２５２：Ｙｅｓ）、仮停止されている特図（本実施形態では第１特別図柄（特図１））に対応する第１図柄表示装置８３の表示を更新し（Ｓ２５３）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５２の処理において、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ２５２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１３９６】

ここで、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈは、第２特別図柄が小当たり当選を示す表示態様で停止表示（確定表示）される場合にオンに設定されるものである。本実施形態では、小当たり遊技が実行されている間は、特別図柄の抽選結果を示すための変動表示（特図変動表示）に設定されている変動時間が更新（減算）されないように構成しており、その期間は、第１図柄表示装置８３にて第１特別図柄の変動表示が仮停止されていることを示すための仮停止表示態様が表示されるように構成している。

【１３９７】

このように構成することで、遊技者に対して、小当たり遊技の開始に伴って実行中であった第１特別図柄の変動表示が仮停止していることを報知することができるため、実行中の第１特別図柄変動が消滅してしまったと遊技者に不信感を与えてしまうことを抑制することができる。なお、第１特別図柄の変動表示が仮停止中であることを示すための表示態様としては、例えば、通常の変動表示中であることを示すための表示態様（例えば、０．２秒間隔で点灯、消灯を繰り返す点滅表示態様）と同一の表示態様でも良いし、変動表示中であることを示すための表示態様よりも点滅間隔が遅い表示態様（例えば、０．５秒間隔で点灯、消灯を繰り替える点滅表示態様）を用いても良い。さらに、第１図柄表示装置８３の表示態様として複数色の表示態様を表示可能に構成している場合は、仮停止中である場合にのみ表示され得る専用色を用いた点滅表示態様を用いても良い。

【１３９８】

一方、Ｓ２５１の処理において、現在が大当たり中、或いは小当たり中では無いと判別した場合には（Ｓ２５１：Ｎｏ）、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値が０よりも大きいか、即ち、第１特別図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｓ２５４）。第１特別図柄の変動表示中である（特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値が０よりも大きい）と判別した場合には（Ｓ２５４：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動実行中処理を実行する（Ｓ２５５）。

【１３９９】

この第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５５）では、第１特別図柄が変動している期間中に第１図柄表示装置８３に表示されている特別図柄の変動表示態様を可変（更新）するための処理が実行される。そして、Ｓ２５５の処理を終えると、次に、第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５５）にて更新された第１変動時間カウンタ２０３ａ２の値が０であるかを判別し（Ｓ２５６）、Ｓ２５６の処理にて特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉが０であると判別した場合は（Ｓ２５６：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ２５７）、後述するＳ２５９の処理へ移行する。

【１４００】
第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５７）では、変動表示中の第１特別図柄に規定されている変動時間が経過した場合に、第１特別図柄の抽選結果を示す図柄で変動表示を停止する処理が実行される。また、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５７）では、第１特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に、実行中の第２特別図柄を、強制的に外れを示す表示態様で停止表示させる処理が実行される。さらに、実行中の第２特別図柄が大当たりに当選している場合にはその大当たりに関する情報を消去するための処理が実行される。この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５７）の詳細については、図１２４を参照して後述する。また、Ｓ２５６の処理にて特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉが０では無いと判別した場合は（Ｓ２５６：Ｎｏ）、Ｓ２５７の処理をスキップしてＳ２５９の処理へ移行する。

【１４０１】
一方、Ｓ２５４の処理において特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉが０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ２５４：Ｎｏ）、即ち、現在が特図１変動中では無いと判別した場合は、次に、第１特別図柄変動開始処理を実行する（Ｓ２５８）。この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５８）では、第１特別図柄の新たな抽選（変動）を実行するための処理が行われるものであり、新たな抽選（変動）を実行可能な状態であるかの判別と、新たな抽選（変動）を実行可能な状態である場合には、新たな抽選（変動）を行う処理が実行される。この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５８）については、図１２０から図１２２を参照して詳しく後述する。

【１４０２】
第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５８）を実行した後、Ｓ２５６の処理で特図１の変動中であると判別（Ｓ２５６：Ｎｏ）した後、或いは、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５７）を実行した後には、次に、第２特別図柄に関する変動処理（Ｓ２５９～Ｓ２６３）を実行する。

【１４０３】
まず、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２５９）。即ち、現在が第２特別図柄（特図２）の変動表示中であるかを判別する。Ｓ２５９の処理において特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ２５９：Ｎｏ）、現在が特図２変動中では無い場合であるため、次に、第２特別図柄の新たな抽選（変動）を実行するための第２特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ２６０）、本処理を終了する。

【１４０４】
第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２６０）では、第２特別図柄保留球数格納エリア２０３ｂに保留データ（各種カウンタ値）が記憶されていれば、その保留データに基づいた大当たり判定や変動パターンの選択処理が実行される。また、第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２６０）では、抽選結果が大当たり（または小当たり）となる場合には、大当たりフラグ２０３ｉ（または小当たりフラグ２０３ｙ）をオンに設定する。

【１４０５】
一方で、Ｓ２５９の処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０よりも大きい、即ち、現在が特図２変動中であると判別した場合は（Ｓ２５９：Ｙｅｓ）、次に、第２特別図柄変動実行中処理を実行する（Ｓ２６１）。この第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２６１）の内容については、図１３１を参照して後述するが、上述した第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５５）と同様の内容の処理を、処理対象を第１特別図柄から第２特別図柄へと変更して実行するものである。

【１４０６】
そして、第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２６１）を終えると、現在の特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０であるかを判別し（Ｓ２６２）、０であると判別した場合は（Ｓ２６２：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ２６３）、その後本処理を終了する。一方、Ｓ２６２の処理において特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ２６２：Ｎｏ）、Ｓ２６３の処理をスキップして本処理を

終了する。
【１４０７】
第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２６３）については、図１３２を参照して後述するが、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５７）と同様に、変動表示中の第２特別図柄に規定されている変動時間が経過した場合に、第２特別図柄の抽選結果を示す図柄で変動表示を停止する処理が実行される。また、第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２６３）では、第２特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に、実行中の第１特別図柄変動を、強制的に外れを示す表示態様で停止表示させる処理が実行される。さらに、実行中の第２特別図柄が大当たりに当選している場合にはその大当たりに関する情報を消去するための処理が実行される。加えて、本実施形態では第２特別図柄の抽選で小当たりに当選し得るように構成していることから、第２特別図柄の抽選結果が大当たりでは無い場合に、小当たり或いは、外れに対応した処理が実行される。
【１４０８】
以上、図１１９を参照して説明をした通り、本実施形態では第１特別図柄の抽選（変動）と、第２特別図柄の抽選（変動）と、を同時に（並行して）実行可能な構成において、１回の特別図柄変動処理内で第１特別図柄に関する変動処理（Ｓ２５４～Ｓ２５８）と、第２特別図柄に関する変動処理（Ｓ２５９～Ｓ２６３）と、を実行するように構成している。よって、各特別図柄に対して新たな抽選（変動）の実行が可能となった場合に遅滞なく変動処理を実行することができ、円滑な遊技を提供することができる。
【１４０９】
また、本実施形態では、１回の特別図柄変動処理において、第１特別図柄に関する変動処理を第２特別図柄に関する変動処理よりも先に（優先して）実行するように構成している。このように、各特別図柄の処理順位を明確に設定することにより、たとえ、第１特別図柄の変動停止タイミングと第２特別図柄の変動停止タイミングとが同一となったとしても、優先して第１特別図柄の変動停止処理が実行されることになる。
【１４１０】
なお、本実施形態では、第１特別図柄に関する変動処理を、第２特別図柄に関する変動処理よりも優先して実行するように構成しているが、これに限ること無く、第２特別図柄に関する変動処理を、第１特別図柄に関する変動処理よりも優先して実行するように構成してもよい。
【１４１１】
また、設定されている遊技状態において遊技者に有利となる抽選が実行される特別図柄種別に対する変動処理を優先して実行するように構成しても良く、設定される遊技状態に応じて遊技者に有利となる抽選が実行される特別図柄種別が切り替わるパチンコ機１０であれば、変動処理を実行する特別図柄種別の順番を切り替える手段を設けると良い。このように構成することで、遊技者に有利となる抽選の抽選結果が、遊技者に不利となる抽選結果によって消滅（破棄）されてしまうことを抑制することができる。
【１４１２】
次に、図１２０を参照して、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５８）について説明する。図１２０は、この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５８）を示すフローチャートである。
【１４１３】
第１特別図柄変動開始処理（図１２０のＳ２５８）では、まず、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ３５１）、取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）が０より大きいかを判別する（Ｓ３５２）。第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）が０より大きいと判別した場合には（Ｓ３５２：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）を１減算する（Ｓ３５３）。
【１４１４】
そして、減算後の保留球数を示した保留球数コマンドを設定し（Ｓ３５４）、第１特別

図柄保留球数格納エリア２０３ａの保留エリア１～保留エリア４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う（Ｓ３５５）。より具体的には、保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。

【１４１５】

次に、第１特別図柄大当たり判定処理を実行する（Ｓ３５６）。第１特別図柄大当たり判定処理（図１２０のＳ３５６）については、詳しく後述するが、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）にシフトされた第１当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行する。

【１４１６】

次に、第１特別図柄変動パターン選択処理が実行される（Ｓ３５７）。第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３５７）は、詳しく後述するが、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納された変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいた当否判定の結果に基づいて、変動パターンを各カウンタ値に基づいて選択するための処理である。

【１４１７】

第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３５７）を実行し、次に、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であるか、即ち、現在の遊技状態が時短中であるかどうかを判別する（Ｓ３５８）。時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３５８：Ｙｅｓ）、特図１減算フラグ２０３ｄｋをオンに設定し（Ｓ３５９）、Ｓ３６０の処理に移行する。一方、Ｓ３５８の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ３５８：Ｎｏ）、遊技状態は通常状態であるため、そのまま本処理を終了する。このように、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値である場合、即ち、時短中である場合には、特図１減算フラグ２０３ｄｋをオンに設定することで、変動停止時に時短中に開始された変動であるかを判別することができ、変動停止時に時短の終了条件を更新（時短カウンタ２０３ｈの値を減算）することができる。

【１４１８】

上述したＳ３５９の処理を実行した後、時短カウンタ２０３ｈの値が１であるか判別する（Ｓ３６０）。即ち、時短状態の終了条件である最終変動であるか判別する。時短カウンタ２０３ｈの値が１であると判別した場合には（Ｓ３６０：Ｙｅｓ）、時短終了待機フラグ２０３ｄｍをオンに設定し（Ｓ３６１）、本処理を終了する。一方、Ｓ３６０の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が１ではないと判別した場合には、時短遊技状態の最終変動ではないため、そのまま本処理を終了する。

【１４１９】

次に、図１２１を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図１２０のＳ２５８）の一処理である第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３５６）について説明する。図１２１は、この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３５６）を示すフローチャートである。

【１４２０】

第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６）では、まず、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に記憶されている各カウンタ値を取得する（Ｓ４５１）。そして、時短の終了条件が成立し待機している状態であるか、即ち、第２特別図柄の抽選で時短の最終変動が実行されている状態であるか否かを判別するために、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されているかを判別する（Ｓ４５２）。時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンである（即ち、第２特別図柄が時短の最終変動中である）と判別した場合には（Ｓ４５２：Ｙｅｓ）、今回設定されている時短状態の期間は終了しているため、遊技状態格納エリア２０３ｇに通常状態を設定し（Ｓ４５３）、時短終了待機フラグ２０３ｄｍと特図２減算フラグ２０３ｄｌをオフに設定する（Ｓ４５４）。次に、時短カウンタ２０３ｈの値を０に設定し（Ｓ４５５）、遊技状態が通常状態に切り替わったことを示す状態コマンドを設定し（Ｓ４５６）、Ｓ４５７の処理に移行する。一方、Ｓ４５２の処理において、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンではないと判別した場合（Ｓ４５２：Ｎｏ

）、時短状態の最終変動が実行されている状態ではないため、Ｓ４５３～Ｓ４５６の処理をスキップし、Ｓ４５７の処理に移行する。

【１４２１】

このように、時短状態の終了を待機している状態（他方の特別図柄で時短状態の最終変動が開始されている状態）である場合には、特別図柄の抽選結果を取得する前に、遊技状態を通常状態に設定することで、時短遊技状態が終了しているにも関わらず、時短状態の最終変動が実行されている特別図柄の変動が終了するまで、他方の特別図柄で時短遊技状態に基づく遊技を実行してしまうという不具合をなくすことが出来る。よって、適正な遊技を遊技者に提供することができる。

【１４２２】

Ｓ４５２またはＳ４５３の処理を終えると、次に、第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２３（ｂ）参照）に基づいて、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり判定値と一致するか否を判定し、その抽選結果（判定結果）を取得する（Ｓ４５７）。そして、今回の抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｓ４５８）、大当たりであると判別した場合は（Ｓ４５８：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の大当たり当選を示すように大当たりフラグ２０３ｉをオンに設定する（Ｓ４５９）。本実施形態では大当たりフラグ２０３ｉが、大当たり当選の有無を示す情報に加え、大当たり当選した特別図柄の種別を示す情報も記憶（設定）することが可能に構成されており、具体的には、特別図柄種別毎に大当たりの有無を示す情報を設定可能に構成している。よって、Ｓ４５９の処理では、大当たりフラグ２０３ｉのうち、第１特別図柄に対応する領域に対して大当たりを示す情報が設定される。

【１４２３】

そして、第１特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ４６０）、取得した当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ４６１）、本処理を終了する。一方、Ｓ４５８の処理において今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ４５８：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に第１特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ４６２）、本処理を終了する。

【１４２４】

次に、図１２２を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図１２０のＳ２５８）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３５７）について説明する。図１２２はこの第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３５７）を示すフローチャートである。

【１４２５】

第１特別図柄変動パターン選択処理（図２３６のＳ３５７）では、まず、第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６）において、第１特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、第１特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ５５１）。ここで、大当たりであるか否かの判定は、第１特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｉがオンであるか否かで判別される。この大当たりフラグ２０３ｉは、上述した第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１参照）におけるＳ４５９の処理でオンに設定されるものである。

【１４２６】

Ｓ５５１の処理において、第１特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ５５１：Ｙｅｓ）、大当たり種別選択４テーブル２０２ｄｂと、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（Ｓ５５２）。次いで、第１特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し（Ｓ５５３）、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態、潜伏状態、確変状態）に対応した変動パターン選択４テーブル２０２ｄｃを読み出す（Ｓ５５４）。

【１４２７】

そして、Ｓ５５３の処理で取得した変動種別カウンタＣＳ２の値と、Ｓ５５４の処理で読み出した変動パターン選択４テーブル２０２ｄｃとに基づいて変動パターンを選択し（Ｓ５５５）、Ｓ５５５の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図１変動パターンコ

マンドを設定する（Ｓ５５６）。
【１４２８】
次に、第１特別図柄の停止図柄を示す特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ５５７）、第１図柄表示装置３７で第１特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ５５８）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値にセットし（Ｓ５５９）、本処理を終了する。
【１４２９】
一方、Ｓ５５１の処理において、第１特別図柄の抽選結果が外れである（即ち、第１特別図柄に対する大当たりフラグ２０３ｉがオフである）と判別した場合には（Ｓ５５１：Ｎｏ）、Ｓ５５２の処理をスキップしてＳ５５３の処理へ移行する。
【１４３０】
次に、図１２３を参照して、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１）の一処理である第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５５）について説明をする。図１２３は第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５５）を示すフローチャートである。この第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５５）では、実行中の特別図柄変動の変動時間を更新するための処理と、第２特別図柄の抽選にて小当たりに当選したことにより中断された特別図柄変動を再開するための処理が実行される。
【１４３１】
第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５５）では、まず、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈがオンに設定されているかを判別する。この特図１仮停止フラグ２０３ｄｈは第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合にオンに設定されるものである。本実施形態では、一方の特別図柄にて小当たりに当選した時点で、他方の特別図柄が変動表示中である場合には、その他方の特別図柄変動を所定期間（小当たり当選から小当たり遊技が終了するまでの期間）中断し、所定期間経過後（小当たり遊技終了後）に再度他方の特別図柄変動を再開させるように構成している。
【１４３２】
このように構成することで、一方の小当たり遊技中に他方の特別図柄変動が終了してしまい、遊技者に分かり難い遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。さらに、一方の特別図柄抽選で小当たり遊技に当選したことに基づいて、他方の特別図柄抽選の抽選結果が破棄されることが無いため、例えば、小当たりに当選したことによって、大当たり当選となる抽選結果（小当たり当選よりも遊技者に有利となる抽選結果）が破棄されてしまう事態が発生することを禁止（抑制）することができる。
【１４３３】
Ｓ７５１の処理において、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ７５１：Ｙｅｓ）、特図１変動再開コマンドを設定し（Ｓ７５２）、特図１仮停止フラグをオフに設定し（Ｓ７５３）、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値を１減算し（Ｓ７５４）、第１図柄表示装置３７の第１特別図柄の表示を更新し（Ｓ７５５）、本処理を終了する。
【１４３４】
本実施形態では、２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理（図３９参照）にて実行される特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）内で、第１特別図柄変動実行中処理（図１１９のＳ２５５参照）を実行するように構成しており、その第１特別図柄変動実行中処理（図１２３のＳ２５５参照）内で特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値を更新（１減算）するように構成している。よって、例えば、第１特別図柄の変動時間として３０秒の変動時間が設定された場合には、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値として「１５０００」が設定され、２ミリ秒毎に値が１減算されるように構成している。
【１４３５】
一方、Ｓ７５１の処理において特図１仮停止フラグ２０３ｄｈがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ７５１：Ｎｏ）、即ち、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選していないと判別した場合は、Ｓ７５２，Ｓ７５３の処理をスキップしてＳ７５４の処理へ移

行する。
【１４３６】
次に、図１２４を参照して、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１）の一処理である第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５７）について説明する。図１２４はこの第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５７）を示すフローチャートである。この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５７）は、現在が特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値が「０」であると判別した場合、即ち、第１特別図柄（特図１）の変動時間が経過した場合に実行される処理である。
【１４３７】
第１特別図柄変動停止処理（図１２４のＳ２５７）を実行すると、まず第１特別図柄（特図１）に対して大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されているかを判別する（Ｓ８５１）。第１特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ８５１：Ｙｅｓ）、次に、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆをオンに設定し（Ｓ８５２）、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆがオンになったことを示す特図２変動停止コマンドを設定する（Ｓ８５３）。
【１４３８】
次に、第１図柄表示装置３７の第２特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｓ８５４）、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値を０に設置する（Ｓ８５５）。これにより、第１特別図柄が大当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、実行中の第２特別図柄（特図２）の変動表示を、外れを示す表示態様（外れ図柄）で停止表示（確定表示）することができる。
【１４３９】
Ｓ８５５の処理を終えると、次に、第２特別図柄に対する大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されているかを判別し（Ｓ８５６）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８５６：Ｙｅｓ）、上述したＳ８５４の処理にて強制的に外れで停止表示された第２特別図柄に対して第２特別図柄の抽選結果を適応させるために、第２特別図柄に対する大当たりフラグ２０３ｉをオフに設定し（Ｓ８５７）、特図２大当たりに対する記憶情報を削除し（Ｓ８５８）、Ｓ８５９の処理へ移行する。一方で、Ｓ８５６の処理において、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選していないと判別した場合は、Ｓ８５７，８０８の処理をスキップして、Ｓ８５９の処理へ移行する。
【１４４０】
Ｓ８５９の処理では、まず、今回の特別図柄変動で当選した大当たりシナリオを設定し、（８０９参照）次いで、第１特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｉ、特図１減算フラグ２０３ｄｋ、特図２減算フラグ２０３ｄｌ、時短終了待機フラグ２０３ｄｍをオフに設定し、時短カウンタ２０３ｈの値をリセットする（Ｓ８６０）。そして、遊技状態格納エリア２０３ｇに現在の遊技状態が大当たり中（大当たり遊技中）であることを示す情報を記憶する（Ｓ８６１）。遊技状態格納エリア２０３ｇは、抽選遊技に関する遊技状態（通常状態、時短状態）と、当たり遊技に関する遊技状態（大当たり中、小当たり中）とを分けて記憶することができるように構成しており、Ｓ８６１の処理を実行することにより、大当たり当選したタイミングにおける抽選遊技に関する遊技状態（通常状態、時短状態）と、大当たり中であることを示す遊技状態とが記憶される。
【１４４１】
このように構成することで、大当たり遊技終了時点で、大当たりに当選したタイミングで設定されていた遊技状態を判別することができる。
【１４４２】
Ｓ８６１の処理を終えると、次に、第１特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置１１３に対して指示するための特図１確定コマンドを設定し（Ｓ８６３）、第１特別図柄表示装置３７で変動表示している第１特別図柄の変動表示を停止する処理を実行し（Ｓ８６４）、本処理を終了する。
【１４４３】

一方、Ｓ８５１の処理において、第１特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されていないと判別した場合には（Ｓ８５１：Ｎｏ）、時短更新処理（Ｓ８６２）を実行し、上述したＳ８６３の処理に移行する。時短更新処理（Ｓ８６２）の詳細な説明については、図１２５を参照し後述する。

【１４４４】

このように、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５７）では、第１特別図柄の抽選（第１抽選遊技）結果を示す図柄で変動表示を停止する処理（Ｓ８５９～Ｓ８６４）が実行される。また、今回の抽選結果が大当たりである場合には（Ｓ８５１：Ｙｅｓ）、変動中の第２特別図柄が、抽選結果が外れとなるように強制的に停止表示される（Ｓ８５４）。このように、一方の特別図柄を、大当たりを示す図柄で停止表示（確定表示）させる処理において、変動中の他方の特別図柄を強制的に停止させる処理を実行するように構成することで、同時に実行される複数の特別図柄変動に対して適正な処理を実行することができる。

【１４４５】

つまり、本実施形態のパチンコ機１０のように、第１特別図柄に関する変動処理と、第２特別図柄に関する変動処理とを順に実行する構成において、第１特別図柄の抽選結果に基づいて実行される第２特別図柄の変動処理（強制停止処理）を、第１特別図柄に関する変動処理内で実行することにより、第２特別図柄に関する変動処理が実行されていないタイミングで第２特別図柄を強制停止することができるため、第２特別図柄に関する処理が重複してしまうことを防ぐことができスムーズに処理を実行することができる。

【１４４６】

なお、本実施形態では一方の特別図柄が大当たりを示す図柄で停止表示したタイミングで他方の特別図柄を、外れを示す図柄で強制的に停止させる処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、一方の特別図柄が大当たりに当選したと判別した場合、即ち、第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６）において今回の抽選結果が大当たりであると判別した場合（図１２１のＳ４５８：Ｙｅｓ）に、他方の特別図柄の変動を強制的に外れ図柄で停止させるように構成しても良い。この場合、強制的に外れ停止された他方の特別図柄に対して、一方の特別図柄の大当たり変動が終了するまでの期間、大当たりに当選することのない特殊変動を実行させるように構成すると良い。このように構成することで、一方の特別図柄で大当たりに当選した際に強制的に他方の特別図柄変動を停止させたことを遊技者が気づき難くすることができる。よって、他方の特別図柄変動が強制的に停止表示されたことを判別し、大当たり当選の有無を遊技者が把握してしまうことを抑制することができる。

【１４４７】

また、本実施形態のパチンコ機１０では、一方の特別図柄が大当たりを示す図柄で停止表示した場合に、実行中の他方の特別図柄変動に対する抽選結果を破棄するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、一方の特別図柄に基づく大当たり遊技が終了するまでの間、他方の特別図柄変動を中断し、大当たり遊技終了後に中断中の特別図柄変動を再開させるように構成しても良い。これにより、遊技者が実行した抽選遊技の遊技結果が破棄されることにより遊技者がパチンコ機１０に不信感を持ってしまうことを抑制することができる。

【１４４８】

加えて、一方の特別図柄の抽選結果に基づいて、実行中の他方の特別図柄変動を制御する場合に、実行中の他方の特別図柄の抽選結果に応じて変動制御内容を異ならせるように構成しても良く、例えば、第１特別図柄が大当たり図柄で停止表示したタイミングで、第２特別図柄の抽選が外れであることを示すための変動（外れ変動）中である場合には、その抽選結果を破棄し、且つ、その外れ変動を強制停止させる強制停止処理を実行し、第２特別図柄の抽選結果が当たり（大当たり、小当たり）であることを示すための変動（当たり変動）中である場合には、第１特別図柄の大当たり遊技が終了した後に、第２特別図柄の変動が再開できるように中断処理を実行するように構成しても良い。

【１４４９】

この場合、第１特別図柄の大当たり遊技が終了した後に、新たな第２特別図柄変動が実行されるのか、中断中の第２特別図柄変動が再開されるのかについて遊技者に興味を持たせながら遊技を行わせることができる。さらに、このような構成を用いた場合は、第１特別図柄の大当たり遊技中における第２特別図柄の状況（中断中か否か）を遊技者に示唆するための示唆演出を実行するように構成すると良い。

【１４５０】

次に、図１２５を参照して、特別図柄の変動停止処理（第１特別図柄変動停止処理（図１１９のＳ１５１参照）、第２特別図柄変動停止処理（図１３２のＳ２６３参照））の一処理である時短更新処理（Ｓ８６２（Ｓ１６６１））について説明する。図１２５はこの時短更新処理（Ｓ８６２（Ｓ１６６１））の内容を示すフローチャートである。この時短更新処理（Ｓ８６２（Ｓ１６６１））では、遊技状態が時短状態である場合に、特別図柄の変動停止時に時短カウンタ２０３ｈの値を更新し、終了条件が満たされる場合には、遊技状態を通常状態へと移行する処理を実行する。なお、後述する説明では、第１特別図柄の変動が停止される場合の処理について説明するが、対象が第２特別図柄である場合にも同様の処理を実行する。

【１４５１】

時短更新処理（Ｓ８６４（Ｓ１６６１））が実行されると、まず、特図１減算フラグ２０３ｄｋがオンであるかどうか、即ち、今回実行されている特別図柄の変動が、時短遊技中に変動を開始したものであるかどうかを判別する（Ｓ２１０１）。特図１減算フラグ２０３ｄｋがオンではある、即ち、時短遊技中に変動を開始していると判別した場合には（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を減算する（Ｓ２１０２）。そして、特図１減算フラグ２０３ｄｋをオフに設定し（Ｓ２１０３）、Ｓ２１０４の処理に移行する。一方、Ｓ２１０１の処理において、特図１減算フラグ２０３ｄｋがオンではないと判別した場合には（Ｓ２１０１：Ｎｏ）、時短状態の更新の契機となる変動停止ではないため、Ｓ２１０２～Ｓ２１０６の処理をスキップし、Ｓ２１０７の処理へと移行する。

【１４５２】

上述したように、特別図柄の変動開始時に、遊技状態が時短状態である場合には、対応する図柄種別の減算フラグをオンに設定することで変動停止時に、時短カウンタ２０３ｈの値を減算することができる。よって、時短遊技状態の最終変動が停止するまで時短遊技状態を設定することが出来る。このように構成することで、遊技者にとって有利となる時短遊技状態を、最大限長い期間として提供することができる。

【１４５３】

また、上述したように、本実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、第１特別図柄の変動を仮停止し、小当たり遊技が終了するまでの期間は変動を再開しないよう構成している。そして、その小当たり遊技中にＶ入賞が発生し、大当たりが付与され、その大当たり遊技終了後に、仮停止していた第１特別図柄の変動が再開する。さらに、詳しくは図１３７を参照し後述するが、大当たり遊技が開始される前に特図１減算フラグ２０３ｄｋをオフに設定するため、仮停止していた変動が再開し停止する場合には、特図１減算フラグ２０３ｄｋがオフであるため、時短カウンタ２０３ｈの値が減算されない。即ち、Ｖ入賞による大当たり遊技終了後の仮停止していた特別図柄の変動停止時には残時短回数が減算されないように構成している。このように構成することで、大当たり種別により設定された時短の規定期間に加えて、仮停止していた特図の残変動時間も時短遊技が設定されるため、遊技者にとって有利な期間となる時短状態を最大限長い期間となるよう設定することができる。よって、遊技の興趣が向上する。

【１４５４】

Ｓ２１０４の処理では、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンであるか判別する（Ｓ２１０４）。時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンであると判別した場合（Ｓ２１０４：Ｙｅｓ）、即ち、今回の特別図柄の変動が時短の最終変動であり、また、第２特別図柄（他方の特別図柄）において、時短の最終変動から次の変動が開始されていない状態である場合には、遊技状態を通常状態へと移行するタイミングであるため、時短終了待機フラグ２

０３ｄｍをオフに設定し（Ｓ２１０５）、遊技状態格納エリア２０３ｇに通常状態を設定する（Ｓ２１０６）。そして、Ｓ２１０７の処理へ移行する。

【１４５５】

一方、Ｓ２１０４の処理において、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンではないと判別した場合には（Ｓ２１０４：Ｙｅｓ）、時短遊技の最終変動が実行されていない状態、即ち、時短状態が継続している状態であるため、上述したＳ２１０５～Ｓ２１０６の処理をスキップし、Ｓ２１０７の処理に移行する。このように、同時変動タイプの遊技機において、時短遊技の最終変動となる変動の停止時に、他方の特別図柄で時短遊技状態の規定回数を超えた変動（最終変動から次の変動）が実行されていないかを判別し、実行されていない場合には、遊技状態を移行させる。このように構成することで違和感のない遊技を遊技者に対し提供することができる。

【１４５６】

Ｓ２１０１、Ｓ２１０４、Ｓ２１０６のいずれかの処理が終了するとＳ２１０７の処理に移行する。Ｓ２１０７の処理では、時短カウンタ２０３ｈの値と遊技状態とを示すコマンドを設定し（Ｓ２１０７）、本処理を終了する。

【１４５７】

次に、図１２６を参照して、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１）の一処理である第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２６０）について説明する。図１２６はこの第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２６０）を示すフローチャートである。

【１４５８】

第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２６０）が実行されると、まず、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆがオンに設定されているかを判別する（Ｓ９５１）。即ち、本処理が実行される直前に（同一の特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）内で）実行された第１特別図柄の抽選（第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６参照））にて大当たりに当選したか否かを判別する。

【１４５９】

Ｓ９５１の処理において、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ９５１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の変動を開始するための各種処理をスキップし、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆをオフに設定し（Ｓ９５２）、本処理を終了する。つまり、本実施形態では、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆを用いることで、第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６参照）において、第１特別図柄を大当たり図柄で停止表示すると共に、第２特別図柄を外れ図柄で強制的に停止表示させた後に、新たな第２特別図柄変動が実行されることを禁止している。これにより、第１特別図柄に関する変動処理内で第２特別図柄を強制的に停止表示させたとしても不具合が生じること無く制御処理を実行することができる。

【１４６０】

本実施形態では、Ｓ９５１の処理において特図２変動停止フラグ２０３ｄｆがオンに設定されていると判別すると（Ｓ９５１：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆをオフに設定するように構成しているため、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆを設定することで、第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０）を１回だけスキップすることができるように構成している。

【１４６１】

これは、第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２６０）が実行される直前に（同一の特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）内で）実行された第１特別図柄の抽選（第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６参照））にて大当たりに当選した場合のみ、直後に実行される第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０）をスキップすれば、その後、第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６参照）にて設定された大当たり情報（大当たりシナリオ）に基づいて大当たり遊技が開始され、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）のＳ２５１の処理によって、大当たり遊技が終了するまで、第２特別図柄変動開始処理（図１１９のＳ２６０）が実行されないように構成されている

ためである。
【１４６２】
このように構成することで、一方の特別図柄の抽選結果に基づいて、他方の特別図柄の変動処理をスキップする処理を簡素化することができるため、主制御装置１１０にて実行される制御処理の処理負荷を軽減させることができる。
【１４６３】
なお、本実施形態では、一方の特別図柄の抽選結果が所定の抽選結果（大当たり当選）である場合に、他方の特別図柄を強制的に停止表示（外れ図柄で停止表示）させ、一方の特別図柄の抽選結果に基づく大当たり遊技が実行されるまで、他方の特別図柄の新たな変動（抽選）が実行されないようにするために特図２変動停止フラグ２０３ｄｆを設定し他方の特別図柄の変動処理を１回スキップさせる構成を用いているが、これ以外の構成を用いても良い。
【１４６４】
つまり、一方の特別図柄の抽選結果が所定の抽選結果（大当たり当選）である場合に、その大当たり当選に基づく大当たり遊技が終了するまで、他方の特別図柄抽選（変動）で大当たりに当選しないように構成すれば良く、例えば、後述する主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）にて大当たり遊技を実行するための大当たり制御処理（図５６のＳ１８０４参照）が実行される場合に、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆをオフに設定するように構成しても良い。
【１４６５】
このように構成することで、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆをオンにするタイミングを第１特別図柄が大当たり図柄で停止表示されるタイミングよりも前に設定したとしても、大当たり遊技が実行されるまで新たな第２特別図柄の変動（抽選）が実行されることを禁止することができる。
【１４６６】
また、本実施形態では、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆがオンに設定されている状態で第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０参照）が実行された場合に、第２特別図柄の変動処理をスキップする、即ち、新たな変動を開始しない（第２特別図柄を停止させたままにする）ように構成しているが、これに限ること無く、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆがオンに設定されている場合専用の第２特別図柄の変動表示を実行するように構成しても良い。
【１４６７】
この場合、大当たりに当選しない特殊抽選を用いて第２特別図柄の抽選を行い、その特殊抽選の結果に基づいて決定した変動パターンに対応する期間、第２特別図柄の変動表示を実行するように構成しても良いし、第２特別図柄の抽選を実行すること無く、第１特別図柄の大当たり当選に基づく大当たり遊技が実行されるまでの期間、大当たり遊技中の特定タイミングに到達するまでの期間、或いは、大当たり遊技が終了するまでの期間、第２特別図柄を変動表示するように構成しても良い。これにより、遊技者に対して、特別図柄変動を強制停止させたことを分かり難くすることができる。
【１４６８】
なお、上述した各特別図柄に関する変動処理の内容は、その内容を示すコマンドを設定することにより、適宜、音声ランプ制御装置１１３側へと出力されるように構成されており、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される第３図柄、第４図柄の変動表示を上述した第１図柄表示装置３７に表示される各特別図柄の表示態様と同期させることができるように構成しているが、第１図柄表示装置３７に表示される第２特別図柄を強制停止させている間、第２特別図柄が強制的に停止表示されたことを示すコマンドを音声ランプ制御装置１１３側で受信した場合に、第３図柄表示装置８１にて変動表示される第２特別図柄に対応する第３図柄、或いは、第４図柄を用いて、強制停止中の変動演出を実行するように構成しても良い。
【１４６９】

このように、遊技者が視認し易い第３図柄表示装置８１に特別図柄の変動表示と同期させて変動表示される各図柄（第３図柄、第４図柄）を用いて、実際の第２特別図柄が強制停止中に変動演出を実行するように構成した場合であっても、遊技者に対して、特別図柄変動を強制停止させたことを分かり難くすることができる。

【１４７０】

Ｓ９５１の処理において、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆがオンに設定されていない、即ち、第１特別図柄が大当たり図柄で停止表示されていないと判別した場合は（図１２６のＳ９５１：Ｎｏ）は、Ｓ９５３～Ｓ９５９の処理を実行し、後述するＳ９６０の処理へ移行する。このＳ９５３～Ｓ９５９の処理は、上記した第１特別図柄変動開始処理（図１２０のＳ２５８）のＳ３５１～Ｓ３５７までの各処理に対して、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄ、第１特別図柄保留球数カウンタの値（Ｎ１）、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａ、第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３５５）、第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３５６）を、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅ、第２特別図柄保留球数カウンタの値（Ｎ２）、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂ、第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ９５８）、第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ９５９）に変更した点を除いては同一であるので、その説明は省略する。

【１４７１】

さらに、第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ９０９）を実行した後、Ｓ９６０～Ｓ９６３の処理を実行し、本処理を終了する。このＳ９６０～Ｓ９６３の処理は、上述した第１特別図柄変動開始処理（図１２０のＳ２５８）のＳ３５８～Ｓ３６１までの各処理に対して、特図１減算フラグ２０３ｄｋを特図２減算フラグ２０３ｄｌに変更した点を除いては同一であるのでその説明は省略する。

【１４７２】

上述したように、本実施形態では、第１特別図柄の変動と第２特別図柄の変動が同時に実行される遊技機であるため、両方の特別図柄の変動開始時に、同一の処理を実行することで他方の特別図柄において、残時短回数が減算されないなどの不具合を防止することが出来る。

【１４７３】

次に、図１２７を参照して、第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０）の一処理である第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ９５５）について説明する。図１２７は、第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ９５５）を示すフローチャートである。この第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ９５５）は、上述した第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６）に対して、対象となる特別図柄の種別を第１特別図柄から第２特別図柄へと変更し、その他、一部処理を追加したものである。

【１４７４】

第２特別図柄大当たり判定処理（図１２７のＳ９５５）では、上記した第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６）に対して、次の点で相違する。即ち、Ｓ４５１の処理に対応するＳ１０５１の処理で、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）を、第２特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に変更した点と、Ｓ４５２～Ｓ４６１の処理に対応するＳ１０５２～Ｓ１０６１の処理で、対象を特図１（第１特別図柄）から特図２（第２特別図柄）に変更した点と、特別図柄の抽選結果が外れである場合に実行される処理を変更した点で相違する。その他の点は同一であるので、その説明は省略する。

【１４７５】

第２特別図柄大当たり判定処理（図１２７のＳ９５５）において、今回の抽選が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ１０５８：Ｎｏ）、特図２外れ変動処理を実行し（Ｓ１０６２）、本処理を終了する。

【１４７６】

この特図２外れ変動処理（Ｓ１０６２）は、第２特別図柄の抽選結果が大当たり以外、即ち、小当たり、或いは外れである場合に実行される処理である。詳細な説明は図１２８を参照して後述するが、抽選結果が外れである場合は、上述した第１特別図柄大当たり判

定処理（図１２１のＳ３５６）のＳ４６２の処理と同様の処理が実行され、抽選結果が小当たりである場合は、小当たり当選に対応する処理が実行される。

【１４７７】

ここで、図１２８を参照して、特図２外れ変動処理（Ｓ１０６２）の内容について説明をする。図１２８は、特図２外れ変動処理（Ｓ１０６２）を示したフローチャートである。

【１４７８】

特図２外れ変動処理（Ｓ１０６２）では、まず、今回の抽選結果（第２特別図柄大当たり判定処理（図１２７のＳ９５５参照）のＳ１０５７の処理で取得した抽選結果）が小当たりであるかを判別する（Ｓ１１５１）。

【１４７９】

Ｓ１１５１の処理で小当たりに当選していると判別した場合は（Ｓ１１５１：Ｙｅｓ）、小当たりフラグ２０３ｄｇをオンに設定し（Ｓ１１５２）、第２特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ１１５３）、次いで、第１図柄表示装置３７に表示する第２特別図柄の小当たり図柄をセットし（Ｓ１１５４）、本処理を終了する。

【１４８０】

一方、Ｓ１１５１の処理において、今回の抽選結果が小当たりでは無い、即ち、外れであると判別した場合は（Ｓ１１５１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に表示する第２特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ１１５５）、本処理を終了する。

【１４８１】

以上、説明をした通り、第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０参照）の一処理として実行される特図２外れ変動処理（図１２８のＳ１０６２）、即ち、特別図柄の変動（抽選）を開始するタイミングにて実行される処理で小当たりに当選したと判別した場合に小当たりフラグ２０３ｄｇをオンに設定することで、第２特別図柄の変動停止タイミングでその小当たりフラグ２０３ｄｇの設定状況に基づいて小当たり当選に対応する処理を容易に実行することができる。

【１４８２】

次に、図１２９を参照して、第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ９５９）について説明する。図１２９はこの第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ９５９）を示すフローチャートである。

【１４８３】

第２特別図柄変動パターン選択処理（図１２９のＳ９５９）では、上記した第１特別図柄変動パターン選択処理（図１２２のＳ３５７）に対して、次の点で相違する。Ｓ５５１の処理に対応するＳ１２５１の処理で、特図１抽選結果（第１特別図柄の抽選結果）が特図２抽選結果（第２特別図柄の抽選結果）に変更される点と、Ｓ５５２～Ｓ５５９までの各処理に対応するＳ１２５２～Ｓ１２５６、Ｓ１２５８～Ｓ１２６０の各処理で、特図１変動パターンコマンド（第１特別図柄の変動パターンコマンド）が特図２変動パターンコマンドに変更される点と、特図２外れ変動パターン選択処理（Ｓ１２５７）の処理を追加する点と、でそれぞれ相違する。その他の点は同一であるので、詳細な説明は省略する。

【１４８４】

次に、図１３０を参照して、第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ９５９）にて実行される特図２外れ変動パターン選択処理（図１３０のＳ１２５７）の内容について説明をする。

【１４８５】

第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０）が実行されると、まず、今回の抽選結果が小当たりであるかを判別する（Ｓ１３５１）。このＳ１３５１の処理では、第２特別図柄大当たり判定処理（図１２７のＳ９５９参照）のＳ１０５７の処理にて取得した抽選結果に基づいて判別を実行する。

【１４８６】

Ｓ１３５１の処理において、今回の抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ１

３５１：Ｙｅｓ）、次に、小当たり種別カウンタＣ５の値を取得し（Ｓ１３５２）、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に基づいて小当たり種別を選択する（Ｓ１３５３）。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別が１種類しかないため、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に基づいて異なる小当たり種別が設定されることがないが、例えば、複数の小当たり種別を設定可能に構成されたパチンコ機１０であれば、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値の範囲に対して異なる小当たり種別が規定される小当たり種別選択テーブルを設け、Ｓ１３５２及びＳ１３５３の処理によって異なる小当たり種別を選択するように構成すれば良い。

【１４８７】

本実施形態のように、小当たり種別が１種類しかないにも関わらず、Ｓ１３５２及びＳ１３５３の処理を用いるように構成しておくことで、例えば、パチンコ機１０の開発期間中に遊技の仕様が変更されたとしても、その変更に対して容易に対応をすることができる。

【１４８８】

Ｓ１３５３の処理を終えると、次いで、現在の遊技状態に応じた変動パターン選択テーブルを読み出し（Ｓ１３５４）、読み出した変動パターン選択テーブルと、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、に基づいて小当たり用の変動パターン（小当たり変動パターン）を選択する（Ｓ１３５５）。そして、Ｓ１３５５の処理で選択した小当たり変動パターンを示す特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３５６）、本処理を終了する。

【１４８９】

一方、Ｓ１３５１の処理で、今回の抽選結果が小当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ１３５１：Ｎｏ）、抽選結果が外れである場合の処理（Ｓ１３５７～Ｓ１３５９）を実行する。Ｓ１３５７の処理では、まず、遊技状態に応じた変動パターン選択テーブルを読み出し（Ｓ１３５７）、取得した変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいて変動パターンを選択し（Ｓ１３５８）、選択した変動パターンに基づいて特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３５９）、本処理を終了する。

【１４９０】

次に、図１３１を参照して、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１）の一処理である第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２６１）の内容について説明をする。図１３１は、第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２６１）を示したフローチャートである。本実施形態では、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選しないように構成しているため、この第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２６１）では、上述した第１特別図柄変動実行中処理（図１２３のＳ２５５参照）に対して、他方の特別図柄にて小当たりに当選（小当たり遊技を実行）した場合に設定されるフラグ（特図１仮停止フラグ２０３ｄｈ）がオンに設定されているかを判別する処理を省略している点で相違し、それ以外は、処理の対象を第１特別図柄から第２特別図柄へと変更した点以外が同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１４９１】

なお、第１特別図柄の抽選において小当たりに当選し得るように構成したパチンコ機１０であれば、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選したこと（小当たり遊技が実行されること）を示すためのフラグ（例えば、特図２仮停止フラグ）を設け、この第２特別図柄変動実行中処理にて、上述した第１特別図柄変動実行中処理（図１２３のＳ２５５参照）と同様の処理を実行すれば良い。

【１４９２】

次に、図１３２を参照して、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１）の一処理である第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２６３）について説明する。図１３２はこの第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２６３）を示すフローチャートである。第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２６３）では、上記した第１特別図柄変動停止処理（図１２４のＳ２５７参照）に対して、処理の対象を第１特別図柄から第２特別図柄に変更した点と、抽選結果が大当たり以外である場合に実行される処理の内容を変更した点と、他方の特別図柄の変動を停止させるためのフラグを設定する処理とを省略した点で相違する。

【１４９３】
即ち、第１特別図柄変動停止処理（図１２４のＳ２５７参照）におけるＳ８５２の処理を削除した点と、Ｓ８５１及びＳ８５３～Ｓ８６４の処理対象を第２特別図柄に変更した点（Ｓ１５５１及びＳ１５５３～Ｓ１５１３）と、今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合に（Ｓ１５５１：Ｎｏ）、特図２外れ停止処理（Ｓ１５５８）を実行する点とでそれぞれ相違する。その他の点は同一であるので、詳細な説明は省略する。
【１４９４】
次に、図１３３を参照して、第２特別図柄変動停止処理（図１３２参照）において実行される特図２外れ停止処理（Ｓ１５６４）の内容について説明をする。図１３３は特図２外れ停止処理（Ｓ１５６４）の内容を示したフローチャートである。この特図２外れ停止処理（Ｓ１５６４）は、第２特別図柄大当たり判定処理（図１２７のＳ９５５参照）にて取得した抽選結果が大当たり以外（小当たり、または外れ）である場合に対応した特別図柄変動の停止処理を実行するものである。
【１４９５】
特図２外れ停止処理（Ｓ１５６４）が実行されると、まず小当たりフラグ２０３ｄｇがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１６５１）、小当たりフラグ２０３ｄｇがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１６５１：Ｙｅｓ）、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈをオンに設定し（Ｓ１６５２）、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈがオンに設定されたことを示すための特図１仮停止コマンドを設定する（Ｓ１６５３）。ここで設定された特図１仮停止コマンドは、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）で実行される外部出力処理（Ｓ１８０１）によって音声ランプ制御装置１１３へと出力される。そして、音声ランプ制御装置１１３側で特図１仮停止コマンドを受信した場合には、第１特別図柄（特図１）が仮停止したこと（していること）を示すための仮停止態様を第３図柄表示装置８１に表示させるための表示用コマンドを設定し、表示制御装置１１４へと出力する。表示制御装置１１４は受信した表示用コマンドに基づいて第３図柄表示装置８１に特図１の仮停止態様表示を表示するための処理を実行する。このように構成することで、遊技者に対して、第１特別図柄が仮停止していることを容易に把握させることができる。
【１４９６】
図１３３に戻り説明を続ける。Ｓ１６５３の処理を終えると、次に、小当たり遊技に対応する小当たりシナリオ（小当たり用の開放動作シナリオ）を設定し（Ｓ１６５４）、小当たりフラグ２０３ｄｇをオフに設定し（Ｓ１６５５）、遊技状態格納エリア２０３ｇに小当たり遊技中（小当たり中）であることを示す当たり情報を記憶し（Ｓ１６５６）、第２特別図柄が小当たりを示す図柄（小当たり図柄）で停止表示（確定表示）されることを示すための特図２確定コマンドをセットし（Ｓ１６５７）、第１図柄表示装置３７の第２特別図柄を小当たり図柄で変動停止（確定表示）する（Ｓ１６５８）。そして、残時短回数の減算などの処理を行う時短更新処理（Ｓ１６６１（Ｓ８６３））を実行し、本処理を終了する。
【１４９７】
一方、Ｓ１６５１の処理で小当たりフラグ２０３ｄｇがオフに設定される場合は（Ｓ１６５１：Ｎｏ）、第２特別図柄が外れを示す図柄（外れ図柄）で停止表示（確定表示）されることを示すための特図２確定コマンドをセットし（Ｓ１６５９）、第１図柄表示装置３７の第２特別図柄を外れ図柄で変動停止（確定表示）する（Ｓ１６６０）。そして、時短更新処理を実行し（Ｓ１６６１（Ｓ８６３））、本処理を終了する。
【１４９８】
なお、時短更新処理（Ｓ１６６１（Ｓ８６３））については、図１２５を参照して上述した時短更新処理（Ｓ８６３（Ｓ１６６１））のＳ２１０１とＳ２１０４の処理において参照した特図１減算フラグ２０３ｄｋを、特図２減算フラグ２０３ｄｌに変更する点で相違するのみであるため、その詳細な説明を省略する。
【１４９９】
以上、説明をした通り、本実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄と第２特別図

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

【１５００】

また、第１特別図柄と第２特別図柄が同時に変動表示して抽選遊技が実行される構成であっても、第１または第２特別図柄の一方で大当たり遊技が発生した場合には、他方の特別図柄の変動表示が停止されるので、遊技者は、大当たり遊技に集中して遊技を行うことができる。

【１５０１】

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

【１５０２】

次に、図１３４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３９）の一処理である始動入賞処理４（Ｓ１５２）を説明する。図１３４は、この始動入賞処理４（Ｓ１５２）を示すフローチャートである。始動入賞処理４（図１３４のＳ１５２）は、特図入球口６４、第２入球口１６４５のいずれかに球が入球（始動入賞）したか判別して、始動入賞した場合には、保留上限個数（特図入球口６４、第２入球口１６４５にそれぞれに最大４個）まで、取得した各カウンタ値を第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂにそれぞれ格納する処理である。

【１５０３】

また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂにそれぞれ記憶されると、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂのそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理（所謂、先読み処理）が実行される。以下、始動入賞処理４（図１３４のＳ１５２）について説明する。

【１５０４】

始動入賞処理４（図１４７のＳ１５２）では、まず、球が第１始動口である特図入球口６４に入球（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ１７５１）。ここでは、特図入球口６４内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。球が特図入球口６４に入球した（始動入賞があった）と判別する（Ｓ１７５１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ１７５２）、その取得した値（Ｎ１）が４未満であるかを判別する（Ｓ１７５３）。

【１５０５】

つまり、現時点で特図入球口６４に対する保留個数が上限値である４個よりも少ない状態であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ１）が４未満であると判別した場合には（Ｓ１７５３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）を１加算し（Ｓ１７５４）、音声ランプ制御装置１１３に対して特図入球口６４の保留個数（第１特別図柄の抽選権利保留数）を通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ１７５５）。

【１５０６】

そして、各種カウンタ値（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２

、変動種別カウンタＣＳ１）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、ＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球実行エリア２０３ａの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）する（Ｓ１７５６）。

【１５０７】

次に、第１先読み処理を実行する（Ｓ１７５７）。この第１先読み処理（Ｓ１７５７）については、図１３５を参照して後述するが、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａに記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。なお、本実施形態では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａに記憶（格納）されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しても良い。

【１５０８】

また、本実施形態では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａに新たな情報（入賞情報）を格納する場合、即ち、第１特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、第１特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別する構成としているが、これに限ること無く、第１特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、第２特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別するように構成しても良い。

【１５０９】

そして、Ｓ１７５７の処理を実行すると、次にＳ１７５８の処理を実行する。また、Ｓ１７５１の処理で球が特図入球口６４に入球していないと判別した場合（Ｓ１７５１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ１７５３の処理で、現時点で特図入球口６４に対する保留個数が上限値であると判別した場合（Ｓ１７５３：Ｎｏ）は、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）を加算する処理をスキップして、Ｓ１７５８の処理へ移行する。

【１５１０】

上述した通り、本実施形態では、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）を加算した場合に、加算された入賞に関する情報（入賞情報）に基づいた第１先読み処理（Ｓ１７５７）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｓ１７５３の処理で第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）が上限数（４）であると判別した場合（Ｓ１７５３：Ｎｏ）、即ち、第１特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で特図入球口６４に球を入球させた場合に第１先読み処理（Ｓ１７５７）を実行することができるように構成しても良い。これにより、第１特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、第１特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で特図入球口６４に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、第１特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で特図入球口６４に球が入球した際に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【１５１１】

次に、Ｓ１７５８～Ｓ１７６４までの各処理については、Ｓ１７５１～Ｓ１７５７までの各処理で実行された第１始動口（特図入球口６４）への球の入賞に対して行われた処理と同様の処理が、第２入球口１６４５に対して実行される処理であることが相違するのみであるので、詳細な説明は省略する。なお、本実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選し得るように構成していることから、Ｓ１７６３の処理では、小当たり種別カウンタＣ５の値も取得される。

【１５１２】

次に、図１３５を参照して、始動入賞処理４（図１３４のＳ１５２）の一処理である第１先読み処理（Ｓ１７５７）について説明する。図１３６は、この第１先読み処理（Ｓ１７５７）を示すフローチャートである。

【１５１３】

第１先読み処理（図１３５のＳ１７５７）では、まず、新たに第１特別図柄保留格納エリア２０３ａに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値を読み出す（Ｓ１８２１）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する（Ｓ１８２２）。

【１５１４】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（第１特別図柄保留格納エリア２０３ａに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。

【１５１５】

具体的には、本実施形態のパチンコ機１０は、第１特別図柄の抽選（変動）と、第２特別図柄の抽選（変動）とが、同時に（並行して）実行されるように構成されており、且つ、各特別図柄の抽選結果に対応させて設定される変動時間が、特別図柄の抽選時における保留記憶数（保留図柄個数）によって可変されるように設定されるので、各特別図柄の変動（抽選）が開始するタイミングを事前に判別することが困難だからである。

【１５１６】

そして、Ｓ１８２３の処理における判別結果が大当たりである（低確率状態のみ大当たり、高確率状態のみ大当たり、低確率状態、高確率状態の何れも大当たり）と判別した場合は（Ｓ１８２３：Ｙｅｓ）、大当たりに当選する条件（抽選時に設定される遊技状態）と、当選した場合の大当たり種別とを示す第１入賞コマンドを設定し（Ｓ１８２４）、本処理を終了する。

【１５１７】

一方、Ｓ１８２３の処理における判別結果が大当たりでは無い（特別図柄が高確率状態でも、低確率状態でも外れである）と判別した場合は（Ｓ１８２３：Ｎｏ）、外れを示す第１入賞コマンドを設定し（Ｓ１８２５）、本処理を終了する。

【１５１８】

ここで、Ｓ１８２４、或いはＳ１８２５の処理で設定された第１入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、Ｓ１８２１の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置１１０のメイン処理（図５４参照）にて実行される外部出力処理（Ｓ２４０１）によって音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。

【１５１９】

音声ランプ制御装置１１３側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。

【１５２０】

なお、本実施形態では、先読み処理を実行する場合に、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。

【１５２１】

このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。

【１５２２】

さらに、第１特別図柄保留格納エリア２０３ａに格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

【１５２３】

また、本実施形態では、第１特別図柄保留格納エリア２０３ａに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置１１０の先読み処理において、第１特別図柄保留格納エリア２０３ａに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。

【１５２４】

このように構成することで、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置１１０から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機１０にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無題に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。

【１５２５】

次に、図１３６を参照して、始動入賞処理４（図１３４のＳ１５２）の一処理である第２先読み処理（Ｓ１７６４）について説明する。図１３６は、この第２先読み処理（Ｓ１７６４）を示すフローチャートである。第２先読み処理（図１３４のＳ１７６４）は、上記した第１先読み処理（図１３３のＳ１７５７）が第１始動口（特図入球口６４）に球が入球（始動入賞）したことに基づく保留データ（入賞情報）を事前に判別（先読み）して、各種判定を行う処理であるのに対して、判定を行う対象を第１始動口に始動入賞したことに基づく入賞情報から第２始動口（第２入球口１６４５）に始動入賞したことに基づく入賞情報へと変更した点でなるのみであり、その他は同一の処理が実行されるため、詳細な説明は省略する。

【１５２６】

次に、図１３７を参照して、本第４実施形態におけるＶ通過処理４（Ｓ１５３）の詳細について説明する。図１３７は、このＶ通過処理４（Ｓ１５３）の内容を示したフローチャートである。本第４実施形態におけるＶ通過処理４（Ｓ１５３）は、第１実施形態におけるＶ通過処理（図５２のＳ１５３参照）に対して、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選し、その小当たり遊技中にＶ入賞が発生した場合に、時短終了待機フラグ２０３ｄｍと特図１減算フラグ２０３ｄｋとをオフに設定する処理が追加される。その他の処理については同一であるため、同一の符号を付しその詳細な説明を省略する。

【１５２７】

Ｖ通過処理４（Ｓ１５３）では、まず、上述したＳ１５０１～Ｓ１５０２の処理を実行し、Ｖ有効期間中であると判別した場合には（Ｓ１５０２：Ｙｅｓ）、小当たり中である

か判別する（Ｓ１５７１）。小当たり中であると判別した場合には（Ｓ１５７１：Ｙｅｓ）、上述したＳ１５０４～Ｓ１５０６の処理を実行し、Ｓ１５７２の処理に移行する。一方、小当たり中ではないと判別した場合には（Ｓ１５７１：Ｎｏ）、Ｓ１５０４～Ｓ１５０６及びＳ１５７２～Ｓ１５７５の処理をスキップし、Ｓ１５０９の処理に移行する。

【１５２８】

Ｓ１５７２の処理では、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンであるか判別する（Ｓ１５７２）。時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンであると判別した場合には（Ｓ１５７２：Ｙｅｓ）、このＶ入賞より付与される大当たり遊技の終了後に、新たな時短状態の期間が設定されるため、時短終了待機フラグ２０３ｄｍをオフに設定する（Ｓ１５７３）。このように、時短遊技の最終変動で小当たりに当選し、Ｖ入賞が発生し大当たりが付与された場合には、新たな時短期間が付与される。よって、Ｖ入賞した場合に、時短終了待機フラグ２０３ｄｍをオフに設定することで新たな時短期間が設定されてから、すぐに通常遊技状態に移行してしまうという不具合を防止することができる。

【１５２９】

Ｓ１５７２、或いは、Ｓ１５７３の処理を実行した後、Ｓ１５７４の処理に移行する。Ｓ１５７４の処理では、特図１減算フラグ２０３ｄｋがオンであるか判別する（Ｓ１５７４）。即ち、今回の第２特別図柄の変動と並行して第１特別図柄の変動が実行されており、その第１特別図柄の変動がまだ停止しておらず仮停止されている状態かを判別する。特図１減算フラグ２０３ｄｋがオンであると判別した場合には（Ｓ１５７４：Ｙｅｓ）、特図１減算フラグ２０３ｄｋをオフに設定し（Ｓ１５７５）、Ｓ１５０９の処理に移行する。一方、特図１減算フラグ２０３ｄｋがオフであると判別した場合には（Ｓ１５７４：Ｙｅｓ）、Ｓ１５７５の処理をスキップし、Ｓ１５０９の処理へ移行する。

【１５３０】

本実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選するよう構成している。そして、小当たり当選時に第１特別図柄の抽選が実行されている場合には、第１特別図柄の変動を仮停止するよう構成している。そして、小当たり遊技終了後に仮停止していた特別図柄の変動が再開するよう構成しているが、本実施形態では、小当たり遊技中にＶ入賞し、大当たりが付与される場合がある。その大当たり遊技中も第１特別図柄の抽選を仮停止するよう構成している。そして、大当たり遊技終了後に仮停止していた特別図柄の変動が再開されるが、本実施形態では変動停止時に残時短回数が減算されてしまうため、この仮停止していた変動でも、残時短期間が減少してしまうという問題点があった。

【１５３１】

そこで、本実施形態では、小当たり中にＶ入賞が発生した場合には、特図１減算フラグ２０３ｄｋをオフに設定することで、仮停止していた変動の停止時では時短期間が減算されない。よって、遊技者には、時短の規定された期間に加えて、この仮停止していた図柄の残変動時間も時短期間として設定することができる。このように構成することで、遊技者にとって有利となる時短期間をより長く設定することが可能であり、より長い期間喜びを与えることができる。

【１５３２】

なお、本実施形態では、他方の特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、他方の特別図柄の変動を外れで強制停止（破棄）するよう構成している。さらに、小当たりに当選した場合には、他方の特別図柄の変動を仮停止するよう構成しているが、これに限るものではなく、小当たりに当選した場合には、他方の特別図柄の変動を破棄するよう構成してもよい。このように構成することで、Ｖ入賞により大当たり遊技が付与された後に、仮停止していた変動で大当たりに当選し、遊技者に対して過剰な特典を与えられることを防止することができる。

【１５３３】

また、一方の特別図柄で遊技者にとって不利となる大当たりに当選した場合には、もう一方の特別図柄で小当たりに当選することで不利な大当たり変動を破棄することができる。よって、より多様な遊技性を遊技者に対して提供することができる。

【１５３４】
以上、本第４実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄の変動が並行して行われる遊技機であり、小当たり当選した場合には、他方の図柄を仮停止するよう構成した。そして、その小当たり遊技中にＶ入賞が発生し、大当たりが付与された場合には、その大当たり遊技終了後に仮停止していた図柄が変動を再開する。また、本実施形態では、変動の開始時に、遊技状態が時短状態である場合には、変動開始時に時短カウンタの値を減算する予定であることを示すフラグをオンに設定することで、その変動停止時に時短カウンタ２０３ｈの値を更新する。
【１５３５】
よって、仮停止していた特別図柄の変動は、Ｖ入賞発生時に減算フラグをオフに設定することで、その変動が再開し、停止する際には、時短カウンタは減算されない。即ち、仮停止していた図柄が変動を再開し、停止する際には、時短期間は更新されないため、遊技者は、あらかじめ設定された時短期間に加えて、仮停止していた特別図柄の残変動期間も設定することができる。よって、遊技者にとって有利となる時短期間を最大限長く設定することができる。
【１５３６】
なお、本実施形態では、Ｖ入賞により付与される大当たりの種別を１つとするよう構成したが、これに限ることなく、複数設けるよう構成してもよい。このように構成する場合には遊技者にとって、有利となる大当たり種別と不利となる大当たり種別とを設けるよう構成するとよい。このように構成することで、遊技者は、Ｖ入賞が発生するかだけではなく、付与される大当たり種別にも関心を持ちながら遊技を実行することができる。
【１５３７】
また、本実施形態では、当選する小当たり種別を１つとするよう構成したが、これに限ることなく、複数の小当たり種別を設けても良い。さらに、第１特別図柄の抽選でも小当たりに当選するよう構成してもよい。このように、複数の小当たり種別を設けることで、遊技者は、よりＶ入賞を発生させやすい小当たりを期待しながら遊技を実行することができる。
【１５３８】
また、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄の変動が並行して行われるよう構成したが、これに限ることなく、入球口に入球した順に対応する特別図柄の変動が実行される（所謂、入賞順変動）よう構成しても良い。なお、このように構成した場合、第１特別図柄と第２特別図柄とで、当選する大当たり種別の有利度合いを異なるよう構成するとよい。このように構成することで、遊技者は、より有利となる特図の抽選が実行されている際に、大当たりに当選することを所望しながら遊技を実行することができるので、緊張感のある遊技を提供することができる。
【１５３９】
なお、本実施形態では、第２特別図柄の抽選において、小当たりに当選した場合に、第１特別図柄の変動を仮停止するよう構成したが、小当たり種別を複数設けることにより、第１特別図柄の変動を破棄する（外れで強制停止する）小当たりと、仮停止する小当たりとを分けて設定されるようにしてもよい。このように構成した場合には、他方の特別図柄の変動が、遊技者にとって不利となる大当たりに当選した場合に、それを破棄することを遊技者に促すような演出を実行するようにするとよい。このように構成することで、多様な遊技性を遊技者に対して提供することができる。
【１５４０】
本実施形態では、設定される遊技状態を２種類（通常状態、時短状態）としたが、３種類（通常状態、時短状態、確変状態）としてもよいし、４種類（通常状態、時短状態、確変状態、潜確状態）としてもよい。また、２種類以下としてもよい。
【１５４１】
さらに、本実施形態では、遊技状態に関わらず、遊技盤１３の左側領域を遊技球が流下するよう狙って遊技を実行するよう構成したが、これに限ることはなく、遊技盤１３の右

側領域を狙う遊技方法を実行させても良い。そして、その遊技方法の切替を遊技状態に基づいて設定するよう構成しても良い。さらに、このように構成した場合には、遊技者に現在の遊技方法を示すための案内表示態様を実行するとよい。遊技者は、この案内表示態様によって、遊技方法だけでなく現在の遊技状態も把握することができる。

【１５４２】

以上、説明をした通り、本第４実施形態では、時短状態の更新タイミング、即ち、時短回数を減算するタイミングと、時短状態の終了条件が成立しているかを判別するタイミングと、を異ならせるように構成として、時短状態を更新させた後に、時短状態の終了条件の成立を判別する構成を用いているが、これに限ること無く、例えば、時短状態の終了条件が成立しているかを先に判別し、終了条件が成立していない場合に、時短状態の更新処理を実行するように構成しても良い。また、特図抽選を実行した後に時短回数を減算する処理を行っているが、時短回数を減算した後に特図抽選を実行するように構成しても良い。

【１５４３】

また、本第４実施形態では、時短状態における特別図柄最終変動（時短終了条件が成立している状態で実行されている特別図柄変動）にて小当たり当選した場合であっても、特別図柄変動が停止表示したタイミングで時短状態を終了させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄最終変動にて小当たり当選した場合には、その小当たり遊技が終了するまで時短状態が終了しないように構成しても良い。即ち、時短終了条件が成立している状態で、時短終了条件の成立を判別するタイミングにおいて、切替条件（特別図柄抽選の結果が小当たり当選）が成立している場合には、時短終了条件の成立を判別するタイミングを切り替える（小当たり遊技終了時に遅延させる）ように構成すると良い。これにより、時短状態中における特別図柄抽選の結果に基づいて時短状態が継続する期間を可変させることができるため、遊技者に対して、最後まで期待感を持たせて遊技を行わせることができる。

【１５４４】

なお、上述した切替条件として上述した内容（小当たり当選）以外を用いても良く、例えば、時短終了条件が成立している状態で、時短終了条件の成立を判別するタイミングにおいて、普通図柄変動が実行していることや、普図当たり遊技が実行されていることを切替条件として設定しても良いし、時短終了条件の成立を判別するタイミングにおいて、保留記憶されている特別図柄保留や普通図柄保留に含まれる入賞情報に特定の情報（当たり情報）が含まれていることを切替条件として設定しても良い。このように複数の切替条件を設けることにより、遊技者に対して、時短状態が終了するタイミングを分かり難くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１５４５】

＜普電入賞装置６４０の組合せ変形例＞

次に、図１３８を参照して、変形例について説明をする。上述した第１実施形態では、普電入賞装置６４０内に特電作動口６４３を設け、普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３へと入賞した場合に役物当たり遊技を実行するように構成して。また、上述した第２実施形態では、第１実施形態のパチンコ機１０において生じ得る問題点、即ち、時短状態中における遊技の単調化により遊技意欲が低下してしまうという問題点を解決するために、普電入賞装置６４０内に複数の特電作動口（特電作動口６４３、第２特電作動口１６４３）を設け、球が入賞した特電作動口に応じて、Ｖ大当たり遊技が実行され易い役物当たり遊技と、Ｖ大当たり遊技が実行され難い役物当たり遊技を実行可能に構成していた。

【１５４６】

さらに、上述した第１実施形態、或いは第２実施形態では、役物当たり遊技の実行を契機に実行中の特別図柄変動を中断（特別図柄変動の変動時間を減算する処理を中断）させることで、時短状態の期間が長くするように構成していたため、時短状態中には役物当たり遊技を数多く実行したほうが遊技者に有利となり、時短状態中の遊技が単調になってし

まうという問題があった。これに対して、上述した第３実施形態では、特電作動口６４３へと球が入賞したことに基づいてＶ大当たり種別を選択するように構成し、選択されたＶ大当たり種別に応じて役物当たり遊技実行時に実行中の特別図柄変動を中断させるパターンと、破棄するパターンと、破棄した上で時短状態も終了させるパターンと、の何れかが実行されるように構成し、時短状態中において役物当たり遊技を実行させるか否かを遊技者に選択させる新たな遊技性を提供することで、時短状態中の遊技が単調になることを抑制するものであった。

【１５４７】

加えて、上述した第１実施形態から第３実施形態では、普電入賞装置６４０内に特電作動口６４３を設け、特電作動口６４３へと球が入賞した場合に役物当たり遊技を実行する構成であるのに対し、第４実施形態では、普電入賞装置６４０内に第２特別図柄抽選の実行契機となる第２入球口１６４５を設け、上述した第１実施形態から第３実施形態と同様の遊技性を、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを、並行して実行させる、所謂同時変動タイプの仕様で実現するように構成していた。

【１５４８】

これに対して、本変形例では、図１３８に示した通り、上述した第２実施形態のパチンコ機１０が有する普電入賞装置６４０の構成（図８８参照）をベースに、第２特電作動口１６４３に替えて、第２入球口１６４５を設け、普電入賞装置６４０内に入賞した球が特電作動口６４３、或いは、第２入球口１６４５に入球し得るように構成している点で他の実施形態と相違している。

【１５４９】

そして、第２入球口１６４５に球が入球したことに基づいて実行される第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技と、特電作動口６４３に球が入賞したことに基づいて実行される役物当たり遊技と、でＶ入賞装置６５が同一内容で開放動作されるように構成している。

【１５５０】

このように構成することで、小当たり遊技によってＶ入賞装置６５が開放動作される場合は、第２特別図柄抽選が実行されているため、上述した第４実施形態と同様に時短状態の終了条件である累積時短終了条件の成立要素が更新されるのに対し、役物当たり遊技にＶ入賞装置６５が開放動作される場合は、時短終了条件に関わる要素が更新されることが無い。よって、Ｖ入賞装置６５が開放動作された回数と、時短終了条件の成立要素が更新される回数と、が一致しなくなるため、遊技者に対して、時短状態が終了するまでの期間を把握させ難くすることができる。

【１５５１】

なお、本変形例では、時短状態の終了条件として、上述した第４実施形態と同一の終了条件を設定する例を示しているが、これに限ること無く、例えば、役物当たり遊技が実行された回数が特定回数（例えば、５０回）に到達した場合にも時短終了条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、第２特別図柄の抽選に基づいて時短終了条件が成立するのが先か、役物当たり遊技が実行されることに基づいて時短終了条件が成立するのが先かを、遊技者に予測させながら遊技を行わせることができる。

【１５５２】

また、この場合、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される演出として、第２特別図柄の抽選に基づいて成立する時短終了条件と、役物当たり遊技が実行されることに基づいて成立する時短終了条件とのうち、何れの時短終了条件が成立し易い状況であるかを遊技者に示唆するための示唆演出（例えば、各時短終了条件が成立するまでの回数を示唆する演出）を実行するように構成すると良い。このように構成することで、いずれかの時短終了条件が成立するまでの期間を遊技者に把握させることができるため、普電入賞装置６４０に入賞した球の流下先について一喜一憂させることができる。

【１５５３】

図１３８に示した通り、本変形例では、普電入賞装置６４０内に特電作動口６４３と、

第２入球口１６４５を設けているが、これに限ること無く、第２特電作動口１６４３も設け、普電入賞装置６４０に入賞した球が上述した３つのうち、何れかに入賞するように構成しても良い。

【１５５４】

さらに、本変形例の構成を用いた場合において、第２入球口１６４５に球が入球したことに基づいて小当たり遊技が実行される場合と、特電作動口６４３に球が入賞したことに基づいて役物当たり遊技が実行される場合と、で実行中の特別図柄変動に対する処理内容を異ならせても良く、例えば、小当たり遊技が実行された場合は、役物当たり遊技が実行された場合よりも、実行中の特別図柄変動を破棄し易くし、役物当たり遊技が実行された場合は、小当たり遊技が実行された場合よりも、実行中の特別図柄変動を中断させ易くするように構成すると良い。

【１５５５】

なお、本変形例では、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とが実行されている状態で、特電作動口６４３へと球が入賞する場合がある。この場合には、第１特別図柄変動も、第２特別図柄変動も中断させるように構成している。そして、役物当たり遊技が終了した後には、中断されている第１特別図柄変動と、第２特別図柄変動とを、再開させるように構成している。そして、再開後の第２特別図柄変動が小当たり当選している場合には、その小当たり当選に基づいて小当たり遊技が実行される場合に、実行中の第１特別図柄変動を中断、或いは、破棄するように構成している。

【１５５６】

このように、第１特別図柄変動（抽選）、第２特別図柄変動（抽選）、特電作動口６４３への球入賞と、３種類の遊技を同時に実行可能に構成した本変形例では、時短状態中において、第２特別図柄変動よりも長い変動時間が選択され易い第１特別図柄変動を、複数の契機で中断させることが可能となる。よって、時短状態中において第１特別図柄変動が中断されるタイミングや中断される期間について遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。

【１５５７】

また、本変形例では、普電入賞装置６４０内に入賞した球が特電作動口６４３、或いは、第２入球口１６４５に入賞し得るように構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が第２入球口１６４５、或いは特電作動口６４３を狙って遊技が行えるように遊技盤１３の構成を変更しても良く、具体的には、普電入賞装置６４０内に特電作動口６４３を設け、遊技盤１３の右側領域（図２参照）に第２入球口１６４５を設けるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して遊技方法を選択する楽しみを提供することができる。

【１５５８】

＜第５実施形態＞

次に、図１３９から図１４３を参照して、第５実施形態について説明をする。本第５実施形態は、上述した第１実施形態に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行された制御処理内容を音声ランプ制御装置１１３側へと出力するための各種コマンドの設定方法を異ならせた点、及び、音声ランプ制御装置１１３側にて主制御装置１１０から出力された各種コマンドを受信した場合に実行する制御処理の一部を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の制御内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１５５９】

上述した第１実施形態では、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）中における特別図柄変動に応じた演出（Ｖラッシュ）の演出態様を、時短状態の残期間（時短状態中に実行される特別図柄変動の残期間）に応じて可変設定するために、時短状態が設定された時点で主制御装置１１０から出力される情報（状態コマンド）に基づいて音声ランプ制御装置１１３側で時短状態が終了するまでの期間、即ち、時短状態の終了条件として設定される時短回数（特別図柄の変動回数）を記憶し、特別図柄の変動開始を示

す情報（変動パターンコマンド）を受信した場合に、時短回数を更新する処理を実行することにより、音声ランプ制御装置１１３側で時短状態の残期間を判別可能に構成していた。

【１５６０】

このように構成することで、時短回数を更新するタイミング（特別図柄変動開始時）と、時短条件が成立したかを判別するタイミング（特別図柄変動停止時）とを、異ならせた第１実施形態において、主制御装置１１０側で専用のコマンドを設定すること無く、即ち、遊技状態を変更した場合に設定する状態コマンドや、特別図柄の変動を開始する場合に設定する変動パターンコマンドといった特別図柄抽選を用いた遊技の内容を示すコマンドのみを用いて、時短状態の残期間を音声ランプ制御装置１１３側で把握することができ、時短状態中における期間の経過に応じた演出を設定することができるものであった。

【１５６１】

しかしながら、上述した第１実施形態で用いた制御内容では時短状態における遊技状態の更新状況を、バックアップ機能を有していない音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３にて管理（一時的に記憶）しているため、例えば、時短状態が設定されている期間中にパチンコ機１０に供給されている電源が遮断され（停電が発生し）、その後、電源の供給が再開された場合には、音声ランプ制御装置１１３側のＲＡＭ２２３に一時的に記憶されていた各種情報がクリア（初期化）されてしまい、音声ランプ制御装置１１３側で時短状態における遊技状態の更新状況を判別することができないという問題があった。

【１５６２】

これに対して、本第５実施形態では主制御装置１１０にて特別図柄変動を開始する処理（変動パターンコマンドを設定する処理）を実行する際に時短回数の更新結果を示すコマンド（時短回数コマンド）を設定可能に構成し、実行中の特別図柄変動を停止する処理（確定コマンドを設定する処理）を実行する際に時短状態の終了判別結果を示すためのコマンド（時短継続コマンド）を設定するように構成している。

【１５６３】

そして、変動パターンコマンドと時短回数コマンドとを同一タイミングで出力可能に構成し、確定コマンドと時短継続コマンドとを同一タイミングで出力可能に構成している。さらに、音声ランプ制御装置１１３側で変動パターンコマンドを受信した場合に、併せて時短回数コマンドを受信しているかを判別し、その判別結果に基づいて現在の時短状況を判別可能にし、さらに、確定コマンドを受信した場合に、併せて時短継続コマンドを受信しているかを判別し、その判別結果に基づいて現在の時短状況を判別可能に構成している。

【１５６４】

このように構成することで、主制御装置１１０にて設定され、音声ランプ制御装置１１３で受信した各コマンドの組合せによって時短状態の状況を音声ランプ制御装置１１３側で判別することが可能となり、特別図柄の変動表示中において停電が発生した場合であっても、主制御装置１１０から出力されるコマンドに基づいて時短状態の状況を音声ランプ制御装置１１３側で判別することが可能となる。

【１５６５】

また、同一タイミングで受信したコマンドの組合せによって、時短状態の状況を判別するように構成しているため、主制御装置１１０側にて時短状態の状況を示すために個々のコマンドを設定する場合よりも、主制御装置１１０にて設定するコマンドの種類を削減することができ、主制御装置１１０における制御処理の処理負荷を軽減させることができる。

【１５６６】

＜第５実施形態における主制御装置の制御処理内容について＞

次に、図１３９から図１４１を参照して本第５実施形態のパチンコ機１０における主制御装置１１０の制御処理内容のうち、上述した第１実施形態とは異なる点について説明をする。本第５実施形態では、上述した第１実施形態に対して、特別図柄変動開始処理（図

４１のＳ２０５参照）に替えて特別図柄開始処理５（図１３９のＳ２３５参照）を、特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２０８参照）に替えて特別図柄変動停止処理５（図１４０のＳ２３８参照）を、普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）に替えて普通図柄変動処理５（図１４１のＳ１３６参照）を設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１５６７】

上述した第１実施形態では、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合において、特別図柄の変動を開始する場合に時短回数（時短カウンタ２０３ｈの値）を更新（減算）するための処理（図１３９のＳ２０５参照）を実行し、特別図柄の変動を停止する場合に時短状態を終了させる条件が成立しているかを判別するための処理（図４５のＳ２０８参照）を実行するように構成していた。

【１５６８】

さらに、上述した第１実施形態では、音声ランプ制御装置１１３側で時短状態の状況を管理するために、主制御装置１１０から出力される状態コマンド（図５６のＳ１９１６の処理で設定される状態コマンド）と、変動パターンコマンド（図４３のＳ５０６にて設定される特図変動パターンコマンド）と、に基づいて、時短状態の残期間を判別可能に構成していた。

【１５６９】

これに対して、本第５実施形態では、特別図柄の変動開始時、或いは、特別図柄の変動停止時において、特別図柄変動の開始、停止を示すコマンドに加え、時短状態の状況（残時短回数等）を示すための各種コマンドを設定するように構成し、音声ランプ制御装置１１３側で記憶している時短状態の状況を管理するための情報が消去された場合（停電等により音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に記憶されている情報が消去された場合）であっても、主制御装置１１０側から出力される各種コマンドに基づいて音声ランプ制御装置１１３側で時短状態の状況（残時短回数）を把握することが可能となるように構成している。

【１５７０】

まず、図１３９を参照して、特別図柄変動開始処理５（Ｓ２３５）の内容について説明をする。図１３９は、特別図柄変動開始処理５（Ｓ２３５）の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動開始処理５（Ｓ２３５）では、上述した第１実施形態の特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５参照）に対して、特別図柄変動の開始時における時短状態を更新するための処理が相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１５７１】

上述した通り、上述した第１実施形態では、主制御装置１１０にて実行される時短状態を更新するための処理の処理内容（更新結果）を示すための情報を音声ランプ制御装置１１３へと出力する必要が無いため、今回の特別図柄変動が時短状態の最終変動であるか否かを一時的に記憶する（今回実行された特別図柄変動が停止表示されるまで記憶する）ための処理（時短カウンタ２０３ｈの値の更新処理、及び時短終了フラグ２０３ｊの設定処理）を実行するものであった。

【１５７２】

これに対して、本第５実施形態では、特別図柄の時短回数（残時短回数）を示すためのコマンドを設定し、音声ランプ制御装置１１３へと出力可能に構成している。

【１５７３】

特別図柄変動開始処理５（Ｓ２３５）の処理内容を、図１３９を参照して具体的に説明をすると、まず、上述した第１実施形態の特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５参照）と同一のＳ３０１からＳ３０８の処理を実行する。そして、Ｓ３０８の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい、即ち、現在が時短状態中であると判別した場合は（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、次に、時短カウンタ２０３ｈの値を減算し（Ｓ３７１）、減算後の時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別する（Ｓ３７２）。

【１５７４】
Ｓ３７２の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０では無い（１以上である）と判別した場合は、減算後の時短カウンタ２０３ｈの値、即ち、残時短回数を示す時短回数コマンドを設定し（Ｓ３７３）、本処理を終了する。Ｓ３７３の処理で設定された時短回数コマンドは、特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ３０７参照）にて設定される特図変動パターンコマンド（図４３のＳ５０６参照）と同一のタイミングで、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）にて実行される外部出力処理（図５５のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。
【１５７５】
詳細な説明は後述するが、本第５実施形態では、音声ランプ制御装置１１３の制御処理において、時短状態中に変動パターンコマンド（特図変動パターンコマンド）を受信した場合に併せて時短回数コマンドも受信しているかを判別し、その判別結果に基づいて、今回の特別図柄変動に対応する時短回数（残時短回数）を判別するように構成している。
【１５７６】
また、本第５実施形態では、図１３９のＳ３７２の処理において、更新後（減算後）の時短カウンタ２０３ｈの値が１以上であると判別した場合に（Ｓ３７２：Ｎｏ）のみ、時短回数コマンドを設定するように構成しているため、音声ランプ制御装置１１３の制御処理において、時短状態中に変動パターンコマンド（特図変動パターンコマンド）を受信した場合に併せて時短回数コマンドを受信していない場合は、時短状態における特別図柄の最終変動であると判別することができる。
【１５７７】
図１３９に戻り、説明を続ける。Ｓ３７２の処理において、更新後の時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合（Ｓ３７２：Ｙｅｓ）、即ち、今回実行される特別図柄変動が時短状態の最終変動である場合には、上述した第１実施形態と同様に時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ３１１）、本処理を終了する。
【１５７８】
なお、詳細な説明は後述するが、本実施形態では、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい（１以上である）場合に加え、時短カウンタ２０３ｈの値が０であっても、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されている間は、普通図柄の高確率状態が設定されるように構成している。よって、図１３９に示した通り、特別図柄の変動開始タイミングにおいて時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい場合には（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、必ず時短カウンタ２０３ｈの値を減算する処理が実行されるため制御処理の共通化を図ることができる。
【１５７９】
また、上述した通り、本第５実施形態では、減算後（更新後）の時短カウンタ２０３ｈ値が０よりも大きい（１以上）の場合に時短回数コマンドを設定し、減算後（更新後）の時短カウンタ２０３ｈ値が０である場合には時短回数コマンドを設定しないように構成している。加えて、特別図柄の変動パターンコマンド（特図変動パターンコマンド）を設定する処理（図４３のＳ５０６参照）と同一の処理内（特別図柄変動開始処理）にて時短回数コマンドが設定されるように構成し、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）にて実行される外部出力処理（図５５のＳ１８０１）において、同一タイミングで音声ランプ制御装置１１３へと出力されるように構成している。
【１５８０】
このように構成することにより、音声ランプ制御装置１１３側では、時短状態が設定されている状態で変動パターンコマンドを受信した場合に、併せて時短回数コマンドを受信したか否かの判別を実行することで、今回実行される特別図柄変動が時短状態の最終変動であるか否かの判別を行うことができる。また、併せて時短回数コマンドを受信した場合には、今回特別図柄変動が実行されることにより更新される時短状態の残期間（残時短回数）の判別を行うことができる。
【１５８１】

また、更新後の時短カウンタ２０３ｈの値が０になる場合、即ち、今回実行される特別図柄変動が時短状態の最終変動である場合は、時短回数コマンドを設定しないように構成しているため、音声ランプ制御装置１１３側では、時短状態が設定されている状態で変動パターンコマンドを受信した場合に、併せて時短回数コマンドを受信しなかった場合には、時短状態の最終変動であると判別し、時短状態の最終変動に対応する演出態様を設定することになる。このように、時短状態における特別図柄の最終変動（時短最終変動）が実行される場合に時短回数コマンドとして残時短回数０回を示す時短回数コマンドを設定するのでは無く、時短回数コマンドを設定しないように構成することで、主制御装置１１０にて設定された時短回数コマンドを受信することができなかった場合、例えば、ノイズ等により正常にコマンドを受信できなかった場合には、時短最終変動時の演出が実行されることになる。

【１５８２】

よって、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へと出力されたコマンドを正常に受信できなかった場合における専用の演出データを用いること無く、且つ、実際に設定されている残時短回数よりも少ない残時短回数０回に対応した演出を実行することができるため、パチンコ機１０の処理負荷を軽減しながら遊技者に違和感を与えることの無い演出を実行することができる。

【１５８３】

なお、本実施形態では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態中有に実行される特別図柄の変動回数が所定回数（例えば、４回）に到達した場合に成立する時短終了条件のみを設けているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の変動回数に基づいて成立する終了条件に加え、特別図柄の抽選結果に基づいて成立する終了条件（特別図柄の抽選で特定の抽選結果（例えば、小当たり）に所定回数（例えば、２回）当選した場合に成立する終了条件）を設けても良い。

【１５８４】

このように、時短状態を終了させるための終了条件を複数有するパチンコ機１０では、複数の終了条件のうち、何れの終了条件が成立するのかが遊技者の遊技内容に応じて可変するため、各終了条件に対して終了条件が成立するまでの更新状況を判別する必要がある。しかしながら、本実施形態のパチンコ機１０では、時短状態の最終変動が実行される場合において、時短回数コマンドを設定することが無い。よって、複数成立し得る時短終了条件のうち、何れの時短終了条件が成立したとしても、今回の特別図柄変動が時短状態の最終変動であることを音声ランプ制御装置１１３側で容易に判別することができる。

【１５８５】

次に、図１４０を参照して、特別図柄変動停止処理５（Ｓ２３８）の内容について説明をする。図１４０は、本第５実施形態における特別図柄変動停止処理５（Ｓ２３８）の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動停止処理５（Ｓ２３８）は、上述した第１実施形態における特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２０８参照）に対して、特別図柄変動の停止時における時短状態の更新内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１５８６】

特別図柄変動停止処理５（Ｓ２３８）が実行されると、まず、上述した第１実施形態における特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２０８参照）と同一のＳ８０１，Ｓ８０２の処理を実行し、Ｓ８０２の処理において時短終了フラグ２０３ｊがオンでは無いと判別した場合には（Ｓ８０２：Ｎｏ）、次に、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか（１以上か）を判別し（Ｓ８７１）、０よりも大きい、即ち、今回停止表示される特別図柄変動が時短最終変動では無いと判別した場合は（Ｓ８７１：Ｙｅｓ）、時短状態が継続することを示す時短継続コマンドを設定し（Ｓ８７２）、上述した第１実施形態における特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２０８参照）と同一のＳ８０９，Ｓ８１０の処理を実行し、本処理を終了する。

【１５８７】

一方、Ｓ８７１の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きくないと判別した場合（Ｓ８７１：Ｎｏ）、即ち、現在の遊技状態が通常状態である場合は、Ｓ８７２の処理をスキップしてＳ８０９の処理へ移行する。また、Ｓ８０２の処理において、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されていると判別した場合、即ち、今回停止表示される特別図柄変動が時短最終変動であると判別した場合は（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、上述した第１実施形態における特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２０８参照）と同一のＳ８０４，Ｓ８０５の処理を実行し、次いで、Ｓ８０９，Ｓ８１０の処理を実行し本処理を終了する。

【１５８８】

なお、Ｓ８０１の処理において、大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、Ｓ８０６～Ｓ８１０の処理を実行し、本処理を終了する。

【１５８９】

以上、説明をした通り、本第５実施形態では、特別図柄変動を停止表示（確定表示）させるための特別図柄変動停止処理５（図１４０のＳ２３８参照）にて、特図確定コマンドを設定すると共に、時短継続コマンドを設定するように構成している。そして、特別図柄変動停止処理５（図１４０のＳ２３８参照）にて設定された特図確定コマンド、及び、時短継続コマンドは、主制御装置１１０のメイン処理（図５５）にて実行される外部出力処理（図５５のＳ１８０１参照）にて同一のタイミングで音声ランプ制御装置１１３へと出力される。音声ランプ制御装置１１３は、時短状態が設定されている状態で特図確定コマンドを受信した場合に、併せて時短継続コマンドを受信したかを判別し、その判別結果に基づいて、今回停止表示される特別図柄変動が時短状態の最終変動（時短最終変動）であるかを把握し演出態様を設定することになる。

【１５９０】

具体的には、時短状態が設定されている状態において、音声ランプ制御装置１１３が特図確定コマンドと、時短継続コマンドと、を同一タイミングで受信した場合には、時短状態が継続することを示すための演出態様が設定され、特図確定コマンドのみを受信した場合には、時短状態が終了することを示すための演出態様が設定される。このように、同一タイミングで主制御装置１１０から出力される複数のコマンドの組合せによって、現在の時短状態の状況を音声ランプ制御装置１１３側で把握可能に構成することにより、主制御装置１１０にて時短状態の状況を示すために個々のコマンドを設定する場合よりも、主制御装置１１０にて設定されるコマンドの種類を削減することができる。

【１５９１】

なお、本実施形態では、特別図柄変動停止処理５（図１４０のＳ２３８参照）内で特図確定コマンドと、時短継続コマンドと、を設定するように構成しているが、主制御装置１１０のメイン処理（図５５）にて実行される外部出力処理（図５５のＳ１８０１参照）にて同一のタイミングで各コマンドが出力されるものであれば良く、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）にて外部出力処理（Ｓ１８０１）が実行される４ミリ秒の間隔内で特図確定コマンドと、時短継続コマンドと、をそれぞれ設定可能に構成すれば良い。

【１５９２】

また、本実施形態では、主制御装置１１０のメイン処理（図５５）にて実行される外部出力処理（図５５のＳ１８０１参照）を実行する場合に、前回の外部出力処理が実行されてからの間（４ミリ秒間）に設定された各種コマンドを、一度に音声ランプ制御装置１１３へと出力するように（シリアルデータとして出力するように）構成しているが、これに限ること無く、例えば、特図確定コマンドが設定された場合は、外部出力処理（Ｓ１８０１参照）が所定回数（例えば３回）実行されるまで特図確定コマンドの出力を待機させるように構成しても良い。このように構成することで、特図確定コマンドと、時短継続コマンドと、を同一処理内で設定させ無くても同一タイミングで音声ランプ制御装置１１３へと出力させることが可能となる。

【１５９３】

次に、図１４１を参照して、普通図柄変動処理５（Ｓ１３６）の内容について説明をする。図１４１は、普通図柄変動処理５（Ｓ１３６）の内容を示したフローチャートである。この普通図柄変動処理５（Ｓ１３６）は、上述した第１実施形態の普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）に対して、現在の遊技状態が普通図柄の高確率状態であるかを判別するための処理を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１５９４】

本第５実施形態では、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい状態（時短カウンタ２０３ｈの値が１以上の状態）と、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されている状態とが、普通図柄の高確率状態を示す情報として管理されるように構成しており、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい状態（時短カウンタ２０３ｈの値が１以上の状態）のみを普通図柄の高確率状態を示す情報として管理される第１実施形態と相違している。

【１５９５】

つまり、時短カウンタ２０３ｈの値が１である場合には時短カウンタ２０３ｈの値を減算する処理がスキップされる第１実施形態とは異なり、本第５実施形態では、特別図柄変動開始処理５（図１３９のＳ２３５）において、時短カウンタ２０３ｈの値が０になるまで減算されるように構成することで、時短カウンタ２０３ｈの更新処理の簡素化を図り、時短カウンタ２０３ｈの値が０に減算された場合であっても、その特別図柄変動が停止表示されるまでの期間、普通図柄の高確率状態を継続させるために時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定するように構成している点で相違している。

【１５９６】

よって、普通図柄変動処理５（図１４１のＳ１３６）が実行されると、まず、上述した第１実施形態の普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）と同一のＳ１１０１～Ｓ１１０８の処理を実行し、Ｓ１１０８の処理で時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きく無い（０である）と判別した場合は（Ｓ１１０８：Ｎｏ）、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されている、即ち、特別図柄の時短最終変動中であるかを判別し（Ｓ１１７１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１１７１：Ｙｅｓ）、普通図柄の高確率状態中であるため、上述した第１実施形態の普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）と同一のＳ１１０９の処理を実行し、その後Ｓ１１１１～Ｓ１１１４の処理を実行し、本処理を終了する。

【１５９７】

また、Ｓ１１７１の処理において、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ１１７１：Ｎｏ）、現在が普通図柄の低確率状態（通常状態）であるため、上述した第１実施形態の普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）と同一のＳ１１１０～Ｓ１１１４の処理を実行し、本処理を終了する。

【１５９８】

一方、Ｓ１１０２の処理において、普通図柄の変動中であると判別した場合は（Ｓ１１０２：Ｙｅｓ）、上述した第１実施形態の普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）と同一のＳ１１１５～Ｓ１１１８の処理を実行し、Ｓ１１１８の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい（１以上）であると判別した場合は（Ｓ１１１８：Ｙｅｓ）、時短用普図当たりシナリオ動作を設定し（Ｓ１１２０）、電動役物の開閉制御開始を設定し（Ｓ１１２１）、本処理を終了する。

【１５９９】

Ｓ１１１８の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ１１１８：Ｎｏ）、次に、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１１７２）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１１７２：Ｙｅｓ）、現在が普通図柄の高確率状態中であるため、上述した第１実施形態の普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）と同一のＳ１１２０，Ｓ１１２１の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ１１７２の処理において、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ１１７２：Ｎｏ）、現在が普通図柄の低確

率状態であるため、上述した第１実施形態の普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）と同一のＳ１１１９，Ｓ１１２１の処理を実行し、本処理を終了する。

【１６００】

つまり、本第５実施形態では、上述した第１実施形態と同様に、普通図柄の抽選結果を停止表示させるための期間（動的表示期間）の長さ（動的表示期間の長さ）、或いは、普通図柄の抽選（普図抽選）で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技の内容（電動役物６４０ａの開放パターン）を、普通図柄の確率状態に応じて異ならせて設定するように構成しており、普通図柄の確率状態を判別するために、時短カウンタ２０３ｈの値に加え、時短終了フラグ２０３ｊの設定状況を参照するように構成している。このように構成することで、普通図柄の確率状態を適切に判別することができる。

【１６０１】

＜第５制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１４２、及び図１４３を参照して、本第５実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について説明をする。本第５実施形態のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理は、上述した第１実施形態のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理に対して、特図変動開始処理（図６２のＳ４２０４参照）に替えて特図変動開始処理５（図１４２のＳ４２５４参照）を、停止関連処理（図６５のＳ４２１５参照）に替えて停止関連処理５（図１４３のＳ４２６５参照）を、実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、その詳細な説明を省略する。

【１６０２】

本第５実施形態では、上述した第１実施形態に対して、主制御装置１１０から出力されるコマンドの種類が追加されており、主制御装置１１０から出力される各種コマンドに基づいて、時短状態中の状況（残時短回数）を音声ランプ制御装置１１３側で判別可能に構成している。このように構成することで、時短状態中に停電等によりパチンコ機１０への電源供給が遮断されてしまい、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３にて一時的に記憶していたデータが消去された場合であっても、電源の供給が復帰した後に、実際の時短状態の状況（残時短回数）に応じた適切な演出態様を設定することができる。

【１６０３】

まず、図１４２を参照して、特図変動開始処理５（Ｓ４２５４）の内容について説明をする。図１４２は、特図変動開始処理５（Ｓ４２５４）の内容を示したフローチャートである。この特図変動開始処理５（Ｓ４２５４）は、コマンド判別処理（図６１のＳ４１１２参照）にて特図変動パターンコマンドを受信した場合に実行される処理であって、上述した第１実施形態の特図変動開始処理（図６２のＳ４２０４参照）に対して、時短状態中における処理内容を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１６０４】

特図変動開始処理５（Ｓ４２５４）が実行されると、上述した第１実施形態の特図変動開始処理（図６２のＳ４２０４参照）と同一のＳ４３０１～Ｓ４３０５の処理を実行し、本処理を終了する。なお、Ｓ４３０４の処理において、現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合、即ち、時短状態が設定されている状態で特図変動パターンコマンドを受信した場合は（Ｓ４３０４：Ｙｅｓ）、今回受信したコマンドの中に、時短回数コマンドが含まれているかを判別する（Ｓ４３５１）。

【１６０５】

本実施形態では、主制御装置１１０のメイン処理（図６０参照）にて実行される外部出力処理（図６０のＳ１８０１参照）にて、複数のコマンドを格納可能なシリアルデータを用いて音声ランプ制御装置１１３へとコマンドを出力するように構成している。よって、主制御装置１１０にて実行される特別図柄変動開始処理５（図１３９のＳ２３５参照）にて、特図変動パターンコマンドと、時短回数コマンドと、が同一処理内で設定された場合

には、同一のシリアルデータ内に少なくとも特図変動パターンコマンドと、時短回数コマンドとが格納され音声ランプ制御装置１１３へと出力されることになる。

【１６０６】

Ｓ４３５１の処理において、今回受信したコマンドに時短回数コマンドがあるか、即ち、特図変動パターンコマンドが格納されていたシリアルデータ内に、時短回数コマンドも含まれていたかを判別し（Ｓ４３５１）、時短回数コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４３５１：Ｙｅｓ）、時短状態が設定されている状態であって、今回受信した特図変動パターンコマンドに対応する特別図柄変動が時短状態の最終変動（時短最終変動）では無い場合であるため、時短状態中であることを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０６）、上述した第１実施形態の特図変動開始処理（図６２のＳ４２０４参照）と同一のＳ４３０６～Ｓ４３０８の処理を実行し、本処理を終了する。

【１６０７】

一方、Ｓ４３５１の処理にて、受信したコマンドに時短回数コマンドが無いと判別した場合は（Ｓ４３５１：Ｎｏ）、今回の特図変動パターンコマンドに対応する特別図柄変動が時短最終変動であるため、時短最終変動を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３５２）、上述したＳ４３０７の処理へ移行した後に、Ｓ４３０８の処理を実行し本処理を終了する。

【１６０８】

このように構成することで、時短状態中において特図変動パターンコマンドを受信した場合において、受信した特図変動パターンコマンドと同時に受信したコマンドの種別を判別することにより、時短状態の状況（残時短回数）を音声ランプ制御装置１１３側で容易に判別することが可能となる。

【１６０９】

次に、図１４３を参照して、停止関連処理５（Ｓ４２６５）の内容について説明をする。図１４３は、停止関連処理５（Ｓ４２６５）の内容を示したフローチャートである。この停止関連処理５（Ｓ４２６５）では、上述した第１実施形態の停止関連処理（図６５のＳ４２１５参照）に対して、特図確定コマンドを受信した場合に実行される処理内容を変更した点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１６１０】

停止関連処理５（Ｓ４２６５）が実行されると、まず、特図確定コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６０１）、特図確定コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、上述した第１実施形態の停止関連処理（図６５のＳ４２１５参照）と同一のＳ４６０２～Ｓ４６１１の処理を実行し本処理を終了する。

【１６１１】

一方、Ｓ４６０１の処理において、特図確定コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｙｅｓ）、次に、時短継続コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６３１）、時短継続コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４６３１：Ｙｅｓ）、時短継続を示す変動停止用の表示コマンドを設定し（Ｓ４６３２）、Ｓ４６０２の処理へ移行する。

【１６１２】

Ｓ４６３１の処理において、時短継続コマンドを受信していないと判別した場合は、次いで、時短終了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６３３）、時短終了コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４６３３：ｙｅｓ）、時短状態の終了を示す変動停止用の表示用コマンドを設定する。

【１６１３】

このように、特図確定コマンドを受信した場合において、時短継続コマンド、或いは、時短終了コマンドを同時に受信可能に構成しているため、停止関連処理５（図１４３のＳ４２６５参照）を実行することにより、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様（演出態様）を、時短継続コマンドを受信した場合、時短終了コマンドを受信した場合、何れのコマンドも受信しなかった場合とで、可変させて設定することができる。よっ

て、特図確定コマンドを受信した場合に実行する変動停止用の表示態様を設定するための処理と、時短状態の状況（残時短回数）を示すための表示態様を設定するための処理と、を同一の処理内で実行することができ、制御処理の処理負荷を軽減させることができる。

【１６１４】

＜第６実施形態＞

次に、図１４４から図１５５を参照して、第６実施形態について説明をする。上述した第１実施形態では、普通図柄の抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技を契機に役物当たり遊技を狙い（普図当たり遊技で開放される普電入賞装置６４０内に設けられた特電作動口６４３への球の入賞を狙い）、その役物当たり遊技中（Ｖ入賞装置６５が開放される期間内）に、Ｖ入賞装置６５内に設けられたＶ入賞口１６５へと球を入賞させることで大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行されることを目指す遊技（特電遊技）を遊技者に実行させるように構成していた。

【１６１５】

そして、特電遊技が実行される時短状態は、特別図柄抽選が所定回数（４回または１５回）実行されるまで（所定回数目の特別図柄変動が停止表示するまで）、或いは、所定回数に到達するよりも前に特別図柄抽選で大当たり当選するまで（抽選結果が大当たりであることを示すための特別図柄が停止表示するまで）継続するように構成しており、時短状態中における特別図柄の変動時間が長くなればなるほど、時短状態が設定される期間（時短期間）を長くすることができ、時短期間中に実行させる普通図柄抽選の回数を増加させることができるものであった。

【１６１６】

さらに、普図当たり遊技中に特電作動口６４３へと球が入賞したことを契機に役物当たり遊技が実行されると、実行中の特別図柄変動が中断され（特別図柄変動の変動時間を減算するための処理が中断され）るように構成しており、その中断させた特別図柄変動（特別図柄変動の変動時間を減算するための処理）を、役物当たり遊技の終了後や大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の終了後、即ち、新たな特別図柄変動を実行可能な条件が成立した場合に再開させるように構成している。

【１６１７】

このように構成されたパチンコ機１０では、特電遊技の実行期間（時短期間）の長さが、特別図柄変動の変動時間と、役物当たり遊技による中断期間によって可変することになるため、特電遊技中の遊技者に対して、特別図柄変動としてなるべく長い変動時間が選択させることを願いながら、且つ、役物当たり遊技を数多く実行させるように意欲的に遊技を行わせることができるものであった。

【１６１８】

しかしながら、特電遊技中において、例えば、普通図柄の変動期間中や、普図当たり遊技中において球を普電入賞装置６４０へと入賞させることが出来ない（入賞させ難い）期間（電動役物６４０ａの閉鎖期間）は、役物当たり遊技を実行させることが出来ず、且つ、特別図柄変動の変動時間が減算される期間となるため、電動役物６４０ａへと球を入賞させることが可能な普図当たり遊技中における電動役物６４０ａの開放期間、即ち、特別図柄変動の変動時間が減算される期間ではあるが、役物当たり遊技を実行させることが可能な期間よりも遊技者に不利な不利期間となる。

【１６１９】

また、特別図柄変動が中断される役物当たり遊技は、Ｖ入賞装置６５への球の入賞数が所定個数（３個）に到達した場合に成立する終了条件（入賞終了条件）、或いは、役物当たり遊技が開始されてから所定期間（１．６秒）が経過した場合に成立する終了条件（時間終了条件）のうち、何れかの終了条件が成立した場合に終了するように構成されており、役物当たり遊技中における遊技者による遊技内容（球の発射の有無）に応じて、いずれかの終了条件が成立した場合に役物当たり遊技が終了するものであった。

【１６２０】

つまり、上述した第１実施形態では、特電遊技中において普通図柄の変動状況や、普図

当たり遊技の遊技状況を鑑み、実行中の役物当たり遊技に対して何れの終了条件を成立させるかを選択させる遊技性を有するものであった。このように構成することにより、遊技者の技量によって、上述した特電遊技中における不利期間（普通図柄の変動期間、普図当たり遊技の電動役物６４０ａ閉鎖期間）と、役物当たり遊技の実行期間とが重複する期間の長さを可変することができ、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができるものであった。

【１６２１】

しかしながら、上述した第１実施形態のパチンコ機１０によれば、終了条件が複数設定されているため、例えば、入賞終了条件を成立させようと遊技を行ったにも関わらず、Ｖ入賞装置６５へと球が思うように入賞せず時間終了条件が成立してしまったり、時間終了条件を成立させようと遊技を行ったにも関わらず、事前に発射されていた球がＶ入賞装置６５へと入賞してしまい入賞終了条件が成立してしまったりする事態が発生し、遊技者が所望する終了条件を成立させることができないという問題があった。

【１６２２】

これに対して、本第６実施形態では、役物当たり遊技の終了条件として、入賞終了条件または時間終了条件の何れかを遊技者が選択可能に構成している。つまり、入賞終了条件を選択した場合には、時間終了条件が成立し得る期間が経過したとしても時間終了条件が成立することが無く、時間終了条件を選択した場合には、Ｖ入賞装置６５への入賞数が、入賞終了条件が成立し得る個数に到達した場合であっても入賞終了条件が成立しないように構成している。このように構成することで、遊技者が所望する終了条件が成立した場合に役物当たり遊技を終了させることができるため、特電遊技中の遊技をより積極的に遊技者に行わせることができる。

【１６２３】

なお、本第６実施形態では、入賞終了条件を選択した場合には、役物当たり遊技中の経過時間に基づいて役物当たり遊技が終了すること無く、時間終了条件を選択した場合には、役物当たり遊技中のＶ入賞装置６５への球の入賞数に基づいて役物当たり遊技が終了することが無いように構成しているが、これに限ること無く、例えば、入賞終了条件を選択した場合には、通常の時間終了条件として設定される経過時間（例えば、１．６秒）よりも長い時間（例えば、１０秒）が経過した場合に成立する強制時間終了条件や、時間終了条件を選択した場合には、通常の入賞終了条件として設定される入賞数（例えば、３個）よりも多い入賞数（例えば、１０個）に到達した場合に成立する強制入賞終了条件を設定するように構成しても良い。このように構成することで、役物当たり遊技が長時間実行されてしまうことを抑制することができる。

【１６２４】

まず、図１４４を参照して、本第６実施形態におけるパチンコ機１０の構成のうち、特徴的な構成について説明をする。図１４４は、本第６実施形態におけるパチンコ機１０の正面図である。本第６実施形態のパチンコ機１０では、上述した第１実施形態のパチンコ機１０（図２参照）に対して、遊技者が操作可能な操作手段（切替ボタン２２ｚａ、第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）を新たに設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１６２５】

図１４４に示した通り、本第６実施形態のパチンコ機１０では、貸球操作部４０に設けられた返却ボタン４３の右側（図１４４の正面視で右側）に、切替ボタン２２ｚａが設けられており、上皿１７の右側（図１４４の正面視で右側）に、第１選択ボタン２２ｚｂと、第２選択ボタン２２ｚｃとが設けられている。切替ボタン２２ｚａ、第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ（以下、終了条件切替ボタン群２２ｚとも称す）は、遊技者が押下操作した場合に、図示しない検知スイッチが押下を検知し、検知結果を主制御装置１１０の入出力ポート２０５（図２１参照）へと出力するように構成している。

【１６２６】

具体的には、切替ボタン２２ｚａを押下操作した場合には、切替ボタン用検知スイッチ

（図示せず）が切替ボタン２２ｚａの押下を検知し、第１選択ボタン２２ｚｂを押下操作した場合には、第１選択ボタン用検知スイッチ（図示せず）が第１選択ボタン２２ｚｂの押下を検知し、第２選択ボタン２２ｚｃを押下操作した場合には、第２選択ボタン用検知スイッチ（図示せず）が第２選択ボタン２２ｚｃの押下を検知するように構成し、各々の検知スイッチが検知結果をそれぞれ主制御装置１１０へと出力するように構成している。

【１６２７】

つまり、切替ボタン用検知スイッチ、第１選択ボタン用検知スイッチ、第２選択ボタン用検知スイッチは、図２１を参照して上述した各種スイッチ２０８に含まれるものである。

【１６２８】

また、本第６実施形態では、上述した終了条件切替ボタン群２２ｚを、枠ボタン２２と約１０センチ離間させて設けている。このように構成することにより、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される各種演出に対して遊技者に興味を持たせるために、枠ボタン２２を用いた操作演出を実行し、遊技者に対して枠ボタン２２を操作させる際に遊技者が誤って終了条件切替ボタン群２２ｚを操作してしまうことを抑制することができる。

【１６２９】

以上、説明をした通り、本実施形態では、パチンコ機１０に、演出用の操作手段（枠ボタン２２）と、遊技性能に影響を与えることとなる操作手段（終了条件切替ボタン群２２ｚ）と、を設けており、演出面においても遊技性能面においても遊技者が任意に内容を選択可能に構成している。よって、遊技者に対して意欲的に遊技への参加を促すことができる。

【１６３０】

＜第６実施形態における演出内容について＞

次に、図１４５及び図１４６を参照して、本第６実施形態のパチンコ機１０において第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される特徴的な演出内容について説明をする。本第６実施形態では、上述した第１実施形態に対して、終了条件切替ボタン群を遊技者に操作させるための選択演出と、終了条件切替ボタン群に対する遊技者の操作結果を示すための切替演出と、を実行可能に構成している。

【１６３１】

まず、図１４５（ａ）を参照して、大当たり遊技におけるエンディング画面の表示内容について説明をする。図１４５（ａ）は、本第６実施形態における大当たりエンディング画面にて表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。図１４５（ａ）に示した表示画面は、上述した第１実施形態における大当たりエンディング画面（図１２（ａ）参照）に対して、遊技者に切替ボタン２２ｚａへの操作を促すための表示態様を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の表示内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１６３２】

図１４５（ａ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓには、「大当たり終了後Ｖラッシュが始まるよ！！」という文字が表示され、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを示すＶラッシュモードに移行することを遊技者に分かりやすく示している。そして、主表示領域Ｄｍには、大当たり遊技の終了後に設定される時短状態が継続する期間を示すための残時短期間態様８０１が「４０秒」の「Ｖラッシュ期間４０秒ゲット」というコメントが表示される。なお、図１４５（ａ）の表示画面が表示される際に特別図柄の保留記憶状況（図１４５（ｃ）参照）は、上述した第１実施形態の図１２（ａ）の表示画面が表示される際の特別図柄の保留記憶状況（図１２（ｃ）参照）と、同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１６３３】

加えて、主表示領域Ｄｍの左下側（図１４５の正面視で左下側）には表示領域ＨＲ２０が形成され、切替ボタン２２ｚａを操作することを促すための表示態様として「ボタンＰＵＳＨで終了条件選択」のコメントと、切替ボタン２２ｚａを模したアイコンが表示され

る。
【１６３４】
本第６実施形態では、大当たり遊技のエンディング画面が表示されている期間中に遊技者が切替ボタン２２ｚａを操作（押下）することで、役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成している。つまり、本第６実施形態では、大当たり遊技が実行された場合に役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成し、大当たり遊技終了後に設定される時短状態（Ｖラッシュ）中は、役物当たり遊技の終了条件を切り替えることができないように構成している。
【１６３５】
このように構成することで、Ｖラッシュ中の遊技状況、即ち、特別図柄の変動状況と、普通図柄の変動状況と、に応じて役物当たり遊技の終了条件が頻繁に切り替え、遊技者に過剰に有利な遊技状況を提供してしまうことを抑制することができる。また、大当たり遊技において可変入賞装置６５０に球を入賞させる遊技が終了したタイミングであって、特電遊技が実行される前のタイミングにて役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しているため、球を発射させる遊技と、終了条件を選択する行為とが重複することなく、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。
【１６３６】
加えて、図１４５（ａ）に示した通り、大当たり遊技の終了後に設定される時短状態の期間（４０秒）が報知されている状態で役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しているため、大当たりエンディング画面に表示される残時短期間態様８０１を把握した状態で遊技者に役物当たり遊技の終了条件を選択させることができる。具体的には、残時短期間態様８０１の表示態様として時短状態の期間が短い（例えば、４０秒）ことを示す表示態様が表示された場合は、役物当たり遊技の終了条件として入賞終了条件を選択し、役物当たり遊技の遊技期間を任意に調整することで、特別図柄変動を中断させる期間を効率良く設定する特電遊技を目指し、残時短期間態様８０１の表示態様として時短状態の期間が長い（例えば、２００秒）ことを示す表示態様が表示された場合は、時間終了条件を選択し、１回の役物当たり遊技にてＶ入賞装置６５へと入賞させる球数を増加させることにより単位時間当たりにおける特典量（賞球数）が大きくなる特電遊技を目指すことができる。
【１６３７】
なお、本第６実施形態では、大当たり遊技のエンディング画面が表示されている期間中に役物当たり遊技の終了条件を遊技者が選択可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技中のどのタイミングであっても役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良い。
【１６３８】
また、時短状態中であって、特別図柄変動が実行されていない場合に表示される待機画面（デモ画面）が表示されている場合にも役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良いし、役物当たり遊技が実行されている期間中に役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良い。このような場合であっても、時短状態の残時間（時短期間）が減算されないタイミングで役物当たり遊技の終了条件を選択することができるため、遊技者に時間的余裕を持たせながら役物当たり遊技の終了条件を選択させることができる。
【１６３９】
一方、本第６実施形態の技術思想とは異ならせ、時短状態の残時間（時短期間）が減算される期間中にのみ役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良い。このように構成することで、時短状態の残時間（時短期間）が減算されている特電遊技中において、特電遊技のみに集中して遊技を行うか、役物当たり遊技の終了条件を選択する操作を実行するのかを遊技者に選択させることが可能となり、今後の遊技内容を予測させながら遊技者に遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１６４０】
図１４５（ａ）に示した画面が表示されている状態で、遊技者が切替ボタン２２ｚａを

押下すると、図１４５（ｂ）に示した表示画面が表示される。次に、図１４５（ｂ）を参照して、役物当たり遊技の終了条件を遊技者に選択させるための選択画面の表示内容について説明をする。図１４５（ｂ）は、終了条件選択画面として表示される表示内容の一例を示した模式図である。

【１６４１】

上述した通り、本実施形態では切替ボタン２２ｚａを押下したことを切替ボタン用検知スイッチ（図示せず）が検知した場合に、その検知結果が主制御装置１１０へと出力される。主制御装置１１０では切替ボタン２２ｚａが押下されたことを示すコマンド（切替中コマンド）を設定し、その設定したコマンド（切替中コマンド）がメイン処理（図５５参照）で実行される外部出力処理（図５５のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力されるように構成している。そして、音声ランプ制御装置１１３では切替中コマンドを受信したことに基づいて、図１４５（ｂ）に示した表示画面の表示態様を設定する。

【１６４２】

役物当たり遊技の終了条件を選択するための終了条件選択画面の表示内容について、図１４５（ｂ）を参照して具体的に説明をすると、主表示領域Ｄｍの上部には「役物当たりの終了条件を選んでね」のコメントが表示される。遊技者は、このコメントを視認することで、現在表示されている画面が役物当たり遊技の終了条件を選択するための画面であることを容易に把握することができる。

【１６４３】

主表示領域Ｄｍには、遊技者が選択可能な複数の終了条件に対応させた表示領域（ＨＲ２１，ＨＲ２２）が区画形成されており、複数の終了条件（入賞終了条件、時間終了条件）の内容（終了条件を成立させるための内容）が表示されている。具体的には、表示領域ＨＲ２１が役物当たり遊技の終了条件として入賞終了条件が対応付けて表示され、表示領域ＨＲ２２が役物当たり遊技の終了条件として時間終了条件が対応付けて表示されている。

【１６４４】

表示領域ＨＲ２１には、入賞終了条件を成立させるための要件として「Ｖアタッカーに球が３個入ると終わるよ」のコメントが表示されると共に、対象の終了条件を示すための「入賞終了」が表示領域ＨＲ２１ａに表示される。また、入賞終了条件を選択する場合に遊技者が操作すべき選択ボタンを案内するための案内表示態様８７１として、第１選択ボタン２２ｚｂを模したアイコン（数字の１が付された丸印）が表示されている。

【１６４５】

一方、表示領域ＨＲ２２には、時間終了条件を成立させるための要件として「役物当たり開始から１．６秒経過で終わるよ」のコメントが表示されると共に、対象の終了条件を示すための「時間終了」が表示領域ＨＲ２２ａに表示される。また、時間終了条件を選択する場合に遊技者が操作すべき選択ボタンを案内するための案内表示態様８７２として、第２選択ボタン２２ｚｃを模したアイコン（数字の２が付された丸印）が表示されている。

【１６４６】

さらに、主表示領域Ｄｍの右下側には、表示領域ＨＲ２３が形成されており、役物当たり遊技の終了条件として現在設定されている終了条件の種別を示すための「時間」の文字が表示されている。つまり、図１４５（ｂ）では、役物当たり遊技の終了条件として時間終了条件が設定されている状態を示している。なお、役物当たり遊技の終了条件として入賞終了条件が設定されている場合には、表示領域ＨＲ２３に「入賞」の文字が設定される。また、副表示領域Ｄｓには、役物当たり遊技の終了条件を選択するために遊技者が実行すべき操作を案内するための案内表示態様として「ボタンで選択してね」のコメントと、第１選択ボタン２２ｚｂ、或いは第２選択ボタン２２ｚｃを操作（押下）させることを示すアイコンが表示される。

【１６４７】

このような選択画面を表示することにより、遊技者に対して、役物当たり遊技の終了条件の内容を把握しながら、容易に選択することが可能となる。なお、図１４５（ｂ）に示した表示画面では、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な選択画面が表示されている場合に、大当たり遊技終了後に設定される時短状態の期間（時短期間）の長さを示唆する情報（例えば、図１４５（ａ）にて示した残時短期間態様８０１）が表示されないように構成しているが、これに限ること無く、選択画面が表示されている状態で残時短期間態様８０１が表示されるように構成しても良い。これにより、直後に設定される時短状態の期間の長さを参照しながら役物当たり遊技の終了条件を選択し易くすることができる。

【１６４８】

終了条件選択画面（図１４５（ｂ）参照）が表示されている状態で、第１選択ボタン２２ｚｂを操作（押下）すると、第１選択ボタン２２ｚｂが操作（押下）されたことを第１選択ボタン検知スイッチが検知し、その検知結果が主制御装置１１０の入出力ポート２０５へと出力される。そして、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理において、第１選択ボタン２２ｚｂが操作されたことに基づく処理（選択された終了条件を記憶するための処理）を実行するとともに、第１選択ボタン２２ｚｂが有効に操作されたことを示すためのコマンド（操作コマンド）を設定する。

【１６４９】

主制御装置１１０の制御処理にて操作コマンドが設定された場合には、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）で実行される外部出力処理（図５５のＳ１８０１参照）において音声ランプ制御装置１１３へと操作コマンドが出力され、音声ランプ制御装置１１３では、受信した操作コマンドに含まれる情報（操作された選択ボタンの種別を示す情報）に基づいて、終了条件選択後の表示態様が設定される。ここで、終了条件選択後に表示される表示画面の一例について、図１４６（ａ）を参照して説明する。図１４６（ａ）は、役物当たり遊技の終了条件として入賞終了条件を選択した後に表示される表示内容の一例を示した模式図である。

【１６５０】

図１４５（ｂ）に示した終了条件選択画面が表示されている状態で、入賞終了条件に対応する第１選択ボタン２２ｚｂが操作（押下）されると、図１４６（ａ）に示した通り、選択された終了条件（入賞終了条件）に対応する表示領域が主表示領域Ｄｍの全面に形成され、主表示領域Ｄｍの上部に終了条件の選択が完了したことを示す「決定」の文字が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには今回の選択結果が反映されるタイミングを遊技者に案内するための案内態様として「次の役物当たりから入賞終了になるよ」のコメントが表示されると共に、表示領域ＨＲ２３には、現在設定されている終了条件が入賞終了条件であることを示す「入賞」の文字が表示される。

【１６５１】

詳細な説明は省略するが、本実施形態では、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間内であれば、役物当たり遊技の終了条件を複数回選択することが可能に構成し、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間が経過した時点において選択されている終了条件が役物当たり遊技の終了条件として設定されるように構成している。よって、遊技者が間違って終了条件を選択した場合であっても、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間が経過するまでの間であれば、再度終了条件を選択することができる。

【１６５２】

加えて、本実施形態では、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な状態で、第１選択ボタン２２ｚｂ、或いは、第２選択ボタン２２ｚｃが操作された場合には、選択ボタンが操作された旨と、操作された選択ボタンの種別と、を示す操作コマンドを設定し、大当たり遊技のエンディング期間が終了した時点、即ち、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間が終了した時点で、最終的に選択された役物当たり遊技の終了条件を示すコマンド（終了条件コマンド）を設定するように構成している。

【１６５３】

つまり、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間中は、遊技者が終了条件を複数回

選択する場合があるため、各選択ボタンを操作した旨のみを音声ランプ制御装置１１３へと出力し、選択ボタンの操作に応じた表示態様が第３図柄表示装置８１の表示面に表示されるようにし、最終的に選択された終了条件のみが音声ランプ制御装置１１３へと出力されるように構成している。このように構成することで、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へと無用なコマンドが出力されてしまうことを抑制することができる。

【１６５４】

そして、大当たり遊技が終了し、時短状態が設定されると、図１４６（ｂ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の表示面にはＶラッシュが開始されたことを示す表示態様が標示される。図１４５（ｂ）は、Ｖラッシュ中に表示される表示内容の一例を示した模式図である。この図１４６（ｂ）に示した表示画面は、上述した第１実施形態の図１２（ｂ）に示した表示画面が表示される状況（図１２（ｃ）参照）と、同一の状況（図１４６（ｃ）参照）で表示される表示画面であって、上述した第１実施形態に対して、現在設定されている役物当たり遊技の終了条件を示すための表示領域ＨＲ２３が形成されている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１６５５】

図１４６（ｂ）に示した通り、Ｖラッシュ中の表示画面には役物当たり遊技の終了条件として入賞終了条件が設定されていることを示す「入賞」の文字が表示されている。このように構成することで、Ｖラッシュ中に実行される役物当たり遊技の終了条件を遊技者に分かり易く報知することができる。なお、図示は省略しているが、この表示領域ＨＲ２３は、Ｖラッシュ期間中は常に表示されるように構成しており、例えば、役物当たり遊技中も役物当たり遊技の終了条件を遊技者が容易に把握できるように構成している。なお、このように役物当たり遊技中に終了条件を表示する場合には、終了条件を成立させるための要素（入賞終了条件が設定されている場合にはＶアタッカー（Ｖ入賞装置６５）への球の入賞数、時間終了条件が設定されている場合には、役物当たり遊技が開始されてからの経過時間）の更新状況と、終了条件が成立する値と、を表示面に表示するように構成すると良い。このように構成することで、役物当たり遊技が急に終了してしまい、遊技者が困惑してしまう事態が発生してしまうことを抑制することができる。

【１６５６】

＜第６実施形態における主制御装置の電気的構成について＞

次に、図１４７を参照して、本第６実施形態における主制御装置１１０の電気的構成について説明をする。図１４７は、本第６実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の内容を模式的に示した模式図である。図１４７に示した通り、本第６実施形態のＲＡＭ２０３は、上述した第１実施形態のＲＡＭ２０３（図２９参照）に対して、終了条件格納エリア２０３ｅａ、切替可能フラグ２０３ｅｂ、切替中フラグ２０３ｅｃを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１６５７】

終了条件格納エリア２０３ｅａは、遊技者が選択した役物当たり遊技の終了条件を記憶するための記憶エリアであって、切替処理（図１５１のＳ１７１参照）において、選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）が操作されたと判別した場合に、操作内容に対応した終了条件が記憶される。そして、大当たり遊技が終了した場合に記憶されている終了条件が読み出され、読み出された終了条件に対応する終了条件コマンドを設定する際に参照される。また、役物当たり遊技を実行する場合に読み出され、読み出された終了条件に基づいた役物当たり遊技が実行される。

【１６５８】

本第６実施形態では、終了条件格納エリア２０３ｅａには、初期データとして入賞終了条件を示す情報が記憶されるように構成されている。具体的には、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図５４参照）において、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１０参照）が操作されていると判別した場合に（図５４のＳ１７０４：Ｙｅｓ）、Ｓ１７１４の処理の一環と

して終了条件格納エリア２０３ｅａに入賞終了条件を示すための情報が記憶される。
【１６５９】
このように、役物当たり遊技の終了条件として少なくとも何れかの終了条件が初期データとして終了条件格納エリア２０３ｅａに記憶されるように構成することで、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な機能を有しているパチンコ機１０において、役物当たり遊技の終了条件が何れも設定されていない状況を発生してしまうことを確実に防止することができる。なお、本実施形態では、役物当たり遊技の終了の終了条件の初期データとして、入賞終了条件に対応する情報が終了条件格納エリア２０３ｅａに記憶（格納）されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、役物当たり遊技の終了条件の初期データとして、少なくとも入賞終了条件と時間終了条件とが設定されるように構成しても良い。
【１６６０】
切替可能フラグ２０３ｅｂは、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間であることを示すためのフラグであって、大当たり遊技のエンディング期間を開始する場合にオンに設定され、大当たり遊技のエンディング期間が終了する場合にオフに設定されるものである。
【１６６１】
本第６実施形態では、切替可能フラグ２０３ｅｂがオンに設定されていない状態で切替ボタン２２ｚａが操作された場合には、その切替ボタン２２ｚａに対する操作が無効となるように構成している。このように構成することで、切替可能フラグ２０３ｅｂがオンに設定されていない状態で、遊技者が誤って第１選択ボタン２２ｚｂや第２選択ボタン２２ｚｃを操作したとしても、その操作に基づく処理が実行されてしまうことを抑制することができる。
【１６６２】
切替中フラグ２０３ｅｃは、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間（切替可能フラグ２０ｅｂがオンに設定されている期間）中に、切替ボタン２２ｚａが操作（押下）され、第１選択ボタン２２ｚｂ、或いは第２選択ボタン２２ｚｃを操作することで終了条件を選択することが可能な期間であることを示すためのフラグであって、第１選択ボタン２２ｚｂ、或いは第２選択ボタン２２ｚｃを操作することで終了条件を選択することが可能な期間が設定される場合にオンに設定される。
【１６６３】
この切替中フラグ２０３ｅｃは、切替処理（図１５１のＳ１７１参照）において、切替可能フラグ２０３ｅｂがオンに設定されている状態で（図１５１のＳ２２０１：Ｙｅｓ参照）、切替ボタン２２ｚａが操作された場合、即ち、大当たり遊技のエンディング期間中に切替ボタン２２ｚａを操作した場合（図１５１のＳ２２０３：Ｙｅｓ）にオンに設定される（図１５１のＳ２２０４参照）。
【１６６４】
そして、切替中フラグ２０３ｅｃの設定状況が、切替処理（図１５１のＳ１７１参照）にて、第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃに対する操作を有効に判別可能な期間であるかを判別する際に参照され（図１５１のＳ２２０２）、第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃへの操作に基づいて終了条件が選択された場合（図１５１のＳ２２０６参照）にオフに設定される（図１５１のＳ２２０９参照）。また、切替中フラグ２０３ｅｃがオンに設定されている状態で、遊技者による選択操作が実行されなかった場合は、大当たり遊技の終了タイミングにてオフに設定される（図１５３のＳ２３０３参照）。
【１６６５】
＜第６実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成について＞
次に、図１４８を参照して、本第６実施形態のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の内容について説明をする。図１４８は、本第６実施形態のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の

構成を模式的に示した模式図である。図１４８に示した通り、本第６実施形態では、上述した第１実施形態における第１実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３（図３０（ｂ）参照）に対して、終了格納エリア２２３ｅａを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１６６６】

終了格納エリア２２３ｅａは、選択された役物当たり遊技の終了条件を記憶するための記憶エリアであって、終了条件関連処理（図１５６のＳ４２７２参照）において、操作コマンドを受信した場合に、その操作コマンドに含まれる操作情報（第１選択ボタン２２ｚｂを操作したか、第２選択ボタン２２ｚｃを操作したかを示す情報）に基づいて、対応する終了条件が記憶される（図１５５のＳ５７０６，Ｓ５７０７参照）。そして、大当たり遊技の終了時に出力される終了条件コマンドを受信した場合に（図１５５のＳ５７０９：Ｙｅｓ）、受信した終了条件コマンドの内容（設定された終了条件の種別）と、終了格納エリア２２３ｅａに格納されている情報（操作コマンドに基づいて予め格納しておいた終了条件の種別）とが比較され（図１５５のＳ５７１０）、比較結果が相違している場合には、終了条件コマンドの内容に対応する終了条件が格納されるものである。

【１６６７】

つまり、この終了格納エリア２２３ｅａは、遊技者により選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）が操作されたことを示す操作コマンドを受信した場合に、その受信した操作コマンドに基づいた終了条件が記憶され、終了格納エリア２２３ｅａに記憶されている終了条件に基づいて第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される切替演出の表示態様を設定可能にしている。そして、最終的に選択された終了条件を示すための終了条件コマンドを受信した場合に、操作コマンドに基づいて音声ランプ制御装置１１３側で設定した終了条件と、実際に設定された終了条件と、を比較し、比較結果が同一では無い場合には、終了条件コマンドの内容に対応した終了条件が記憶される。

【１６６８】

このように構成することで、最終的に選択された終了条件を示すためのコマンド（終了条件コマンド）が大当たり遊技の終了時に設定される構成を用いたパチンコ機１０において、終了条件コマンドを受信するよりも前段階では操作コマンドに基づいて遊技者が選択した終了条件を予測し、その予測結果に基づいた演出態様を設定することができ、遊技者に違和感の無い演出を実行することができる。なお、本実施形態では、終了条件コマンドの設定タイミングを大当たり遊技の終了タイミングとしているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）を操作した場合に、操作コマンドに加え、終了条件コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成した場合には、受信した終了条件コマンドに基づいて、即ち、実際に設定された終了条件に基づいて第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される表示態様を選択することができる。

【１６６９】

＜第６実施形態における主制御装置の制御処理について＞

図１４９から図１５３を参照して、本第６実施形態のパチンコ機１０における主制御装置１１０の制御処理について説明をする。本第６実施形態では、上述した第１実施形態に対して、タイマ割込処理（図３９参照）に替えてタイマ割込処理６（図１４９参照）を、特電始動口入賞処理（図５０のＳ１０８参照）に替えて特電始動口入賞処理６（図１５０のＳ１７８参照）を、大当たり制御処理（図５６のＳ１８０４参照）に替えて大当たり制御処理６（図１５２のＳ１８５４参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１６７０】

まず、図１４９を参照してタイマ割込処理６の内容について説明をする。図１４９は、タイマ割込処理６の内容を示したフローチャートである。このタイマ割込処理６は、上述したタイマ割込処理（図３９参照）に対して、特電始動口入賞処理（図５０のＳ１０８参

照）に替えて特電始動口入賞処理６（図１５０のＳ１７８参照）を実行し、切替処理（Ｓ１７１参照）を追加した点で相違し、それ以外の処理（Ｓ１０１～Ｓ１０７，Ｓ１０９～Ｓ１１２）は、上述したタイマ割込処理（図３９参照）と同一であるためその詳細な説明は省略する。

【１６７１】

次に、図１５０を参照して、特電始動口入賞処理６（Ｓ１７８）の内容について説明をする。図１５０は、特電始動口入賞処理６（Ｓ１７８）の内容を示したフローチャートである。この特電始動口入賞処理６（Ｓ１７８）では、上述した特電始動口入賞処理（図５０のＳ１０８参照）に対して、役物当たり遊技の実行条件が成立した場合に実行される処理内容を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１６７２】

特電始動口入賞処理６（Ｓ１７８）が実行されると、まず、上述した第１実施形態の特電始動口入賞処理（図５０のＳ１０８参照）と同一のＳ１３０１～Ｓ１３０７の処理を実行し、その後、終了条件格納エリア２０３ｅａに格納されている終了条件を読み出し（Ｓ１３８１）、読み出した終了条件を設定（Ｓ１３８２）する。その後、特電作動コマンドを設定し（Ｓ１３０８）、本処理を終了する。また、Ｓ１３０２の処理において普図当たり中ではないと判別した場合は（Ｓ１３０２：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ１３０９）、本処理を終了する。

【１６７３】

以上、説明をした通り、本第６実施形態では、役物当たり遊技の実行条件が成立した場合に、終了条件格納エリア２０３ｅａに格納されている情報を読み出し、読み出した情報に対応した終了条件を設定することにより、役物当たり遊技の終了条件を可変させるように構成している。これにより、遊技者が選択した終了条件が成立した場合に役物当たり遊技を終了させることが可能となるため、特電遊技中に付与される特典の大小を遊技者が選択することができ、遊技意欲を高めることができる。なお、本実施形態では、役物当たり遊技の実行条件が成立する毎に、実行される役物当たり遊技の終了条件を設定するように構成しているが、本実施形態のように大当たり遊技中にのみ役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しているパチンコ機１０であれば、大当たり遊技が終了した時点、或いは、大当たり遊技が終了してから最初に役物当たり遊技の実行条件が成立した場合に、終了条件格納エリア２０３ｅａに格納されている終了条件を読み出し、その終了条件に対応する役物当たり動作シナリオを設定するように構成し、次に大当たり遊技が実行されるまでは設定された役物当たり動作シナリオに基づいた役物当たり遊技を実行するように構成しても良い。

【１６７４】

このように構成することで、役物当たり遊技の実行条件が成立する毎に終了条件格納エリア２０３ｅａから情報を読み出す処理を実行しなくても、遊技者が選択した終了条件に対応させた役物当たり遊技を実行することができる。

【１６７５】

また、本第６実施形態とは異なり、特電遊技中（時短状態中）において役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成したパチンコ機１０の場合であっても、例えば、役物当たり遊技の終了条件が切り替わったことを示すフラグ（終了条件切替フラグ）を設け、その終了条件切替フラグがオンに設定されている場合にのみ、終了条件格納エリア２０３ｅａに格納されている情報を読み出して、役物当たり遊技の終了条件を切り替えるように構成すると良い。これにより、前回の役物当たり遊技と同一の終了条件で新たな役物当たり遊技を実行する場合には、終了条件格納エリア２０３ｅａに格納されている情報を読み出す処理をスキップすることができるため、役物当たり遊技を実行する際の制御処理を簡素化することができる。

【１６７６】

次に、図１５１を参照して、切替処理（Ｓ１７１）の内容について説明をする。図１５

１は、切替処理（Ｓ１７１）の内容を示したフローチャートである。この切替処理（Ｓ１７１）は、タイマ割込処理６（図１４９参照）にて実行される制御処理であって、終了条件切替ボタン群２２ｚに対する遊技者の操作に基づく処理が実行される。

【１６７７】

切替処理（Ｓ１７１）が実行されると、まず、切替可能フラグ２０３ｅｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２２０１）、オンに設定されていないと判別した場合、即ち、現在が大当たり遊技のエンディング期間中では無いと判別した場合は（Ｓ２２０１：Ｎｏ）、終了条件切替ボタン群２２ｚへの操作が無効の期間であるため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２２０１の処理において切替可能フラグ２０３ｅｂがオンに設定されていると判別した場合、即ち、現在が大当たり遊技のエンディング期間中であると判別した場合は（Ｓ２２０１：Ｙｅｓ）、次に、切替中フラグ２０３ｅｃがオンに設定されているかを判別する（Ｓ２２０２）。

【１６７８】

Ｓ２２０２の処理において、切替中フラグ２０３ｅｃがオンに設定されていない場合、即ち、大当たり遊技のエンディング期間中であって、切替ボタン２２ｚａが操作されていない状態（図１４５（ａ）の表示画面が表示されている状態）である場合は（Ｓ２２０２：Ｎｏ）、切替ボタン２２ｚａへの操作があるかを判別し（Ｓ２２０３）、操作されていないと判別した場合は（Ｓ２２０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方で、切替ボタン２２ｚａへの操作があったと判別した場合は（Ｓ２２０３：Ｙｅｓ）、次に、切替中フラグ２０３ｅｃをオンに設定し（Ｓ２２０４）、切替中コマンドを設定し（Ｓ２２０５）、本処理を終了する。

【１６７９】

ここで、Ｓ２２０３の判別処理について説明をする。本実施形態では、切替ボタン２２ｚａを遊技者が操作（押下）した場合に、押下された切替ボタン２２ｚａを切替ボタン用検知スイッチが検知し、その検知結果を主制御装置１１０の入出力ポート２０５へと出力されるように構成している。そして、Ｓ２２０３の判別処理では、上述した切替ボタン用検知スイッチから検知信号が出力されているかを判別している。

【１６８０】

一方、Ｓ２２０２の処理において、切替中フラグ２０３ｅｃがオンに設定されている場合、即ち、大当たり遊技のエンディング期間中であって、既に切替ボタン２２ｚａが操作されている状態（図１４５（ｂ）の表示画面が表示されている状態）である場合は（Ｓ２２０２：Ｙｅｓ）、選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）の何れかが操作されているかを判別する（Ｓ２２０６）。このＳ２２０６の判別処理では、第１選択ボタン２２ｚｂが操作（押下）されている場合は、押下された第１選択ボタン２２ｚｂを第１選択ボタン用検知スイッチが検知し、その検知結果が主制御装置１１０の入出力ポート２０５へと出力されるため、第１選択ボタン用検知スイッチから検知信号が出力されているか否かが判別される。また、第２選択ボタン２２ｚｃが操作（押下）されている場合は、押下された第２選択ボタン２２ｚｃを第２選択ボタン用検知スイッチが検知し、その検知結果が主制御装置１１０の入出力ポート２０５へと出力されるため、第２選択ボタン用検知スイッチから検知信号が出力されているか否かが判別される。

【１６８１】

Ｓ２２０６の処理において、第１選択ボタン２２ｚｂ、或いは第２選択ボタン２２ｚｃの何れかが操作されていると判別した場合は（Ｓ２２０６：Ｙｅｓ）、選択ボタンが操作されたことを示す情報と、操作された選択ボタンの種別を示す情報と、を含む操作コマンドを設定し（Ｓ２２０７）、Ｓ２２０６の処理によって選択された終了条件を終了条件格納エリア２０３ｅａに格納し（Ｓ２２０８）、切替中フラグ２０３ｅｃをオフに設定し（Ｓ２２０９）、本処理を終了する。

【１６８２】

また、Ｓ２２０６の処理において、第１選択ボタン２２ｚｂ、或いは第２選択ボタン２２ｚｃの何れも操作されていないと判別した場合、即ち、第１選択ボタン用検知スイッチ

からも第２選択ボタン用検知スイッチからも検知信号が出力されていないと判別した場合は（Ｓ２２０６：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【１６８３】

以上、説明をした通り、切替処理（図１５１のＳ１７１参照）では、選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）への操作が有効に判別されるタイミングにおいて、何れかの選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）が操作された場合に、終了条件格納エリア２０３ｅａに選択された終了条件を示す情報が格納されるが、選択された終了条件を示すコマンドを設定すること無く、選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）が操作されたことを示す情報と、操作された選択ボタンの種別を示す情報が含まれる操作コマンドを設定するように構成している。また、Ｓ２２０９の処理において切替中フラグ２０３ｅｃをオフに設定するため、大当たり遊技のエンディング期間中であれば、終了条件切替ボタン群２２ｚを操作し、再度、終了条件を選択することが可能に構成している。

【１６８４】

つまり、大当たり遊技のエンディング期間が終了するまでは、終了条件が確定しないため、音声ランプ制御装置１１３に向けて選択された終了条件を示すためのコマンド（終了条件コマンド）を出力しないように構成している。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側では終了条件コマンドを受信した場合に、次の大当たり遊技が実行されるまで、受信した終了条件コマンドに含まれている情報（終了条件種別）に応じた演出を設定することができる。よって、遊技者が選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）を操作する毎に終了条件コマンドが設定される場合に比べて、音声ランプ制御装置１１３側の制御処理を簡素化することができる。

【１６８５】

また、切替中フラグ２０３ｅｃがオンに設定されている状態で選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）が操作されたことを示す操作コマンドを設定可能に構成しているため、大当たり遊技のエンディング期間中は、受信した操作コマンドに基づいた演出を実行することができる。よって、選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）を操作した遊技者に対して違和感を与えることの無い演出を実行することができる。

【１６８６】

次に、図１５２を参照して、大当たり制御処理６（Ｓ１８５４）の内容について説明をする。図１５２は、大当たり制御処理６（Ｓ１８５４）の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理６（Ｓ１８５４）では、上述した第１実施形態の大当たり制御処理（図５６のＳ１８０４参照）に対して、エンディング期間の開始タイミングにて実行される処理と、大当たり遊技の終了タイミングにて実行される処理と、が相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１６８７】

大当たり制御処理６（Ｓ１８５４）が実行されると、まず、上述した第１実施形態の大当たり制御処理（図５６のＳ１８０４参照）と同一のＳ１９０１～Ｓ１９１１の処理を実行し、Ｓ１９１１の処理を終えた後に、切替可能フラグ２０３ｅｂをオンに設定し（Ｓ１９５１）、本処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技において最後のラウンド遊技が終了した後に設定されるエンディング期間が設定された場合に、切替可能フラグ２０３ｅｂをオンに設定することで、切替ボタン２２ｚａに対する遊技者の操作を有効に判別するように構成している。

【１６８８】

一方、Ｓ１９１０の処理において、エンディング期間の開始タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１９１０：Ｎｏ）、次に、大当たり終了のタイミング、即ち、エンディング期間の終了タイミングであるかを判別し（Ｓ１９１２）、大当たり終了のタイミングであると判別した場合は（Ｓ１９１２：Ｙｅｓ）、上述した第１実施形態の大当たり制御処

理（図５６のＳ１８０４参照）と同一のＳ１９１３～Ｓ１９１７の処理を実行し、その後、終了条件設定処理を実行し（Ｓ１９５２）、本処理を終了する。また、Ｓ１９１２の処理において大当たり終了のタイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１９１２：Ｎｏ）、上述した第１実施形態の大当たり制御処理（図５６のＳ１８０４参照）と同一のＳ１９１８の処理を実行し、本処理を終了する。

【１６８９】

次に、図１５３を参照して、終了条件設定処理（Ｓ１９５２）の内容について説明をする。図１５３は、終了条件設定処理（Ｓ１９５２）の内容を示したフローチャートである。この終了条件設定処理（Ｓ１９５２）は、大当たり制御処理６（図１５２のＳ１８５４参照）にて実行されるものであり、大当たり遊技のエンディング期間中に実行された役物当たり遊技の終了条件選択の選択結果に基づいた処理を実行するものである。

【１６９０】

終了条件設定処理（Ｓ１９５２）が実行されると、まず、切替可能フラグ２０３ｅｂをオフに設定し（Ｓ２３０１）、次いで、切替中フラグ２０３ｅｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２３０２）、オンに設定されていると判別した場合、即ち、終了条件を選択する選択画面（図１４５（ｂ）参照）が表示された状態で大当たり終了タイミングとなった場合は（Ｓ２３０２：Ｙｅｓ）、切替中フラグ２０３ｅｃをオフに設定し（Ｓ２３０３）、終了条件格納エリア２０３ｅａに格納されている情報（最終的に選択した終了条件種別）を読み出し（Ｓ２３０４）、終了条件格納エリア２０３ｅａから読み出した情報に基づいて終了条件コマンドを設定し（Ｓ２３０５）、本処理を終了する。一方、Ｓ２３０２の処理で切替中フラグ２０３ｅｃがオンに設定されていないと判別した場合、即ち、大当たりエンディング画面（図１４５（ａ）参照）にて切替ボタン２２ｚａを操作しなかった場合、或いは、終了条件選択画面（図１４５（ｂ）参照）にて所望の選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）を操作（押下）した場合は（Ｓ２３０２：Ｎｏ）、Ｓ２３０３の処理をスキップしてＳ２３０４の処理へ移行する。

【１６９１】

以上、説明をした通り、本実施形態では、大当たり遊技の終了タイミングにおいて実行される終了条件設定処理（図１５３のＳ１９５２参照）にて、最終的に選択された終了条件のみを対象に終了条件コマンドを設定するように構成している。さらに、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間が大当たり遊技中のみとなるように構成している。このように構成することで、１回の大当たり遊技を契機に音声ランプ制御装置１１３側へと出力される終了条件コマンドの数を１つにすることができ、その終了条件コマンドに含まれる終了条件に対応した終了条件が、少なくとも次の大当たり遊技が実行されるまで適用されることになる。

【１６９２】

よって、音声ランプ制御装置１１３側では、受信した終了条件コマンドに基づいた演出を、少なくとも次の大当たり遊技が実行されるまでは継続して実行することができるため、役物当たり遊技の終了条件に応じて演出態様を可変させる場合において、演出態様を可変させるための処理が煩雑になることを抑制することができる。

【１６９３】

＜第６実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１５４、及び図１５５を参照して、本第６実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第６実施形態では、上述した第１実施形態に対して、コマンド判定処理（図６１のＳ４１０２）に替えてコマンド判定処理６（図１５４のＳ４１７２）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容に対しては同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１６９４】

まず、図１５４を参照して、コマンド判定処理６（Ｓ４１７２）の内容について説明をする。図１５４は、コマンド判定処理６（Ｓ４１７２）の内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理６（図１５４のＳ４１７２）は、上述した第１実施形態にお

けるコマンド判定処理（図６１のＳ４１０２）に対して、役物当たり遊技の終了条件に関するコマンドを受信したかの判別処理と、その判別処理の結果に基づいて実行される処理と、を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１６９５】

コマンド判定処理６（図１５４のＳ４１７２）が実行されると、まず、上述した第１実施形態のコマンド判定処理（図６１のＳ４１０２参照）と同一のＳ４２０１～Ｓ４２１９の処理を実行する。そして、Ｓ４２１８の処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１８：Ｎｏ）、次に、終了条件関連コマンドを受信したかを判別する（Ｓ４２７１）。ここで、終了条件関連コマンドとしては、主制御装置１１０の切替処理（図１５１のＳ１７１参照）にて設定される切替中コマンド、操作コマンドと、終了条件設定処理（図１５３のＳ１９５２参照）にて設定される終了条件コマンドと、が該当する。

【１６９６】

Ｓ４２７１の処理において、終了条件関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２７１：Ｙｅｓ）、次に、終了条件関連処理を実行し（Ｓ４２７２）、本処理を終了する。一方、Ｓ４２７１の処理において、終了条件関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２７１：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４２２０）、本処理を終了する。

【１６９７】

次に、図１５５を参照して、終了条件関連処理（Ｓ４２７２）の内容について説明をする。図１５５は、終了条件関連処理（Ｓ４２７２）の内容を示したフローチャートである。この終了条件関連処理（Ｓ４２７２）は、遊技者が役物当たり遊技の終了条件を選択する選択操作を実行した場合に、その選択操作に対応する演出態様を設定するための様々な処理が実行される。

【１６９８】

終了条件関連処理（Ｓ４２７２）が実行されると、まず、現在が大当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ５７０１）、大当たり遊技中では無いと判別した場合は（Ｓ５７０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技中にのみ役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しているため、大当たり遊技中以外に終了条件関連コマンドを受信した場合には、受信したコマンドに対応する演出を設定しないように構成している。よって、ノイズ等により誤ったコマンドを受信した場合に遊技者の意図しない演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

【１６９９】

Ｓ５７０１の処理において、現在が大当たり遊技中であると判別した場合は（Ｓ５７０１：Ｙｅｓ）、次に、切替中コマンドを受信したか、即ち、大当たりのエンディング期間中に遊技者が切替ボタン２２ｚａを操作（押下）したかを判別する（Ｓ５７０２）。Ｓ５７０２の処理において切替中コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５７０２：Ｙｅｓ）、選択画面を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５７０３）、本処理を終了する。

【１７００】

Ｓ５７０３の処理が実行されると、大当たりのエンディング画面（図１４５（ａ）参照）を、役物当たり遊技の終了条件を選択するための選択画面（図１４５（ｂ）参照）へと切り替えるための表示用コマンドが設定される。ここで設定された表示用コマンドは、その他の表示用コマンドと同様に、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）のコマンド出力処理（図６０のＳ４１０２参照）にて表示制御装置１１４へと出力される。そして、表示制御装置１１４がＳ５７０３の処理で設定された表示用コマンドを受信すると、終了条件の選択画面（図１４５（ｂ）参照）を表示するための画像データを作成し、第３図柄表示装置８１に選択画面が表示される。

【１７０１】

一方、Ｓ５７０２の処理において、切替中コマンドを受信していないと判別した場合は

（Ｓ５７０２：Ｎｏ）、次いで、操作コマンドを受信したかを判別する（Ｓ５７０４）。この操作コマンドは、遊技者が選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）を操作（押下）したことが有効に判別された場合に、即ち、大当たりのエンディング期間中に、切替ボタン２２ｚａを操作し、終了条件の選択画面を表示させた状態で選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）を操作した場合に、設定されるコマンドであって、遊技者が操作した選択ボタンの種別を示すための情報を含むコマンドである。

【１７０２】

Ｓ５７０４の処理において、操作コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５７０４：Ｙｅｓ）、今回受信した操作コマンドが第１選択ボタン２２ｚｂに対応する操作コマンドであるか、即ち、操作コマンドに含まれる情報に第１選択ボタン２２ｚｂを操作したことを示すための情報が含まれているかを判別し（Ｓ５７０５）、第１選択ボタン２２ｚｂであると判別した場合は（Ｓ５７０５：Ｙｅｓ）、第１選択ボタン２２ｚｂに対応する終了条件である入賞終了（条件）を示す表示用コマンドを設定する（Ｓ５７０６）。Ｓ５７０６の処理で表示用コマンドが設定されると、終了条件の選択画面（図１４５（ｂ）参照）から、遊技者が入賞終了条件を選択したことを示す終了条件決定画面（図１４６（ａ）参照）が表示される。その後、設定した終了条件（入賞終了条件）を終了格納エリア２２３ｅａに格納し、本処理を終了する。

【１７０３】

Ｓ５７０５の処理において、今回受信した操作コマンドが第１選択ボタン２２ｚｂを操作したものでは無いと判別した場合は（Ｓ５７０５：Ｎｏ）、今回受信した操作コマンドが第２選択ボタン２２ｚｃを操作したものであるため、時間終了（条件）を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５７０７）、本処理を終了する。Ｓ５７０７の処理で表示用コマンドが設定されると、終了条件の選択画面（図１４５（ｂ）参照）から、遊技者が時間終了条件を選択したことを示す終了条件決定画面が表示される。具体的には、図１４６（ａ）を参照して上述した表示画面に対して、表示領域ＨＲ２１に替えて表示領域ＨＲ２２（図１４５（ｂ）参照）が拡大表示され、表示領域ＨＲ２２ａに「時間終了」が表示され、表示領域ＨＲ２３に「時間」の文字が表示される。その後、設定した終了条件（時間終了条件）を終了格納エリア２２３ｅａに格納し、本処理を終了する。

【１７０４】

Ｓ５７０４の処理において、操作コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５７０４：Ｎｏ）、次に、終了条件コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５７０９）、終了条件コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５７０９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、終了条件コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５７０９：Ｙｅｓ）、終了格納エリア２２３ｅａに格納されている終了条件を示す情報と、今回受信した終了条件コマンドに含まれる情報と、を比較し、同一の終了条件を示しているかを判別する（Ｓ５７１０）。

【１７０５】

Ｓ５７１０の処理において、同一の終了条件であると判別した場合、即ち、受信した操作コマンドに基づいて設定した終了条件と、終了条件コマンドが示す終了条件とが、同一の終了条件を示している場合は（Ｓ５７１０：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。また、受信した操作コマンドに基づいて設定した終了条件と、終了条件コマンドが示す終了条件とが、同一の終了条件を示していない場合は（Ｓ５７１０：Ｎｏ）、実際に設定される終了条件と、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示した選択結果とが相違する場合であるため、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様を、終了条件コマンドが示す終了条件に対応する表示態様へと切り替えるための表示用コマンドを設定し（Ｓ５７１１）、本処理を終了する。

【１７０６】

Ｓ５７１１の処理において表示用コマンドが設定されると、主表示領域Ｄｍの中央部にて「終了条件切替中」のコメントを表示しながら、表示領域ＨＲ２３に終了条件コマンド

が示す終了条件に対応した表示態様が表示される。
【１７０７】
以上、説明をした通り、本第６実施形態では、役物当たり遊技の終了条件として、入賞終了条件または時間終了条件の何れかを遊技者が選択可能に構成している。つまり、入賞終了条件を選択した場合には、時間終了条件が成立し得る期間が経過したとしても時間終了条件が成立することが無く、時間終了条件を選択した場合には、Ｖ入賞装置６５への入賞数が、入賞終了条件が成立し得る個数に到達した場合であっても入賞終了条件が成立しないように構成している。このように構成することで、遊技者が所望する終了条件が成立した場合に役物当たり遊技を終了させることができるため、特電遊技中の遊技をより積極的に遊技者に行わせることができる。
【１７０８】
なお、本第６実施形態では、入賞終了条件を選択した場合には、役物当たり遊技中の経過時間に基づいて役物当たり遊技が終了すること無く、時間終了条件を選択した場合には、役物当たり遊技中のＶ入賞装置６５への球の入賞数に基づいて役物当たり遊技が終了することが無いように構成しているが、これに限ること無く、例えば、入賞終了条件を選択した場合には、通常の時間終了条件として設定される経過時間（例えば、１．６秒）よりも長い時間（例えば、１０秒）が経過した場合に成立する強制時間終了条件や、時間終了条件を選択した場合には、通常の入賞終了条件として設定される入賞数（例えば、３個）よりも多い入賞数（例えば、１０個）に到達した場合に成立する強制入賞終了条件を設定するように構成しても良い。このように構成することで、役物当たり遊技が長時間実行されてしまうことを抑制することができる。
【１７０９】
また、本第６実施形態では、大当たり遊技のエンディング画面が表示されている期間中に遊技者が切替ボタン２２ｚａを操作（押下）することで、役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成している。つまり、本第６実施形態では、大当たり遊技が実行された場合に役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成し、大当たり遊技終了後に設定される時短状態（Ｖラッシュ）中は、役物当たり遊技の終了条件を切り替えることができないように構成している。
【１７１０】
このように構成することで、Ｖラッシュ中の遊技状況、即ち、特別図柄の変動状況と、普通図柄の変動状況と、に応じて役物当たり遊技の終了条件が頻繁に切り替え、遊技者に過剰に有利な遊技状況を提供してしまうことを抑制することができる。また、大当たり遊技において可変入賞装置６５０に球を入賞させる遊技が終了したタイミングであって、特電遊技が実行される前のタイミングにて役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しているため、球を発射させる遊技と、終了条件を選択する行為とが重複することなく、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。
【１７１１】
さらに、大当たり遊技の終了後に設定される時短状態の期間（４０秒）が報知されている状態で役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しているため、大当たりエンディング画面に表示される残時短期間態様８０１を把握した状態で遊技者に役物当たり遊技の終了条件を選択させることができる。具体的には、残時短期間態様８０１の表示態様として時短状態の期間が短い（例えば、４０秒）ことを示す表示態様が表示された場合は、役物当たり遊技の終了条件として入賞終了条件を選択し、役物当たり遊技の遊技期間を任意に調整することで、特別図柄変動を中断させる期間を効率良く設定する特電遊技を目指し、残時短期間態様８０１の表示態様として時短状態の期間が長い（例えば、２００秒）ことを示す表示態様が表示された場合は、時間終了条件を選択し、１回の役物当たり遊技にてＶ入賞装置６５へと入賞させる球数を増加させることにより単位時間当たりにおける特典量（賞球数）が大きくなる特電遊技を目指すことができる。
【１７１２】
なお、本第６実施形態では、大当たり遊技のエンディング画面が表示されている期間中

に役物当たり遊技の終了条件を遊技者が選択可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技中のどのタイミングであっても役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良い。

【１７１３】

また、時短状態中であって、特別図柄変動が実行されていない場合に表示される待機画面（デモ画面）が表示されている場合にも役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良いし、役物当たり遊技が実行されている期間中に役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良い。このような場合であっても、時短状態の残時間（時短期間）が減算されないタイミングで役物当たり遊技の終了条件を選択することができるため、遊技者に時間的余裕を持たせながら役物当たり遊技の終了条件を選択させることができる。

【１７１４】

一方、本第６実施形態の技術思想とは異ならせ、時短状態の残時間（時短期間）が減算される期間中にのみ役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良い。このように構成することで、時短状態の残時間（時短期間）が減算されている特電遊技中において、特電遊技のみに集中して遊技を行うか、役物当たり遊技の終了条件を選択する操作を実行するのかを遊技者に選択させることが可能となり、今後の遊技内容を予測させながら遊技者に遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１７１５】

＜第２変形例＞

次に、図１５６を参照して、上述した各実施形態における第２変形例について説明をする。上述した各実施形態では、通常状態が設定されている場合、時短状態が設定されている場合、当たり遊技（役物当たり遊技、小当たり遊技、大当たり遊技）といった全ての遊技において、遊技盤１３上に形成される遊技領域のうち、左側領域（可変表示ユニット８０の左側）を球が流下するように球を発射させる遊技（左打ち遊技）を実行するように構成していた。

【１７１６】

これにより、遊技者に対して球を発射させる遊技領域を可変させることが無いため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるものであった。また、各実施形態では、上述した通り、遊技の途中（例えば、当たり遊技が実行される際）で、遊技方法を可変する必要が無いため、普図当たり遊技が実行される場合（図１３（ａ）参照）や、役物当たり遊技が実行される場合（図１８（ａ）参照）であっても、遊技方法を可変させるための案内報知（例えば、「右打ちしろ」のコメント表示）を実行せず、表示領域ＨＲ３にて、実行される当たり遊技中に開放状態となる装置（例えば、普電入賞装置６４０、Ｖ入賞装置６５等）を遊技者に報知するように構成していた。

【１７１７】

しかしながら、上述した各実施形態における表示領域ＨＲ３（図１３（ａ）参照）には、単に、実行される当たり遊技に対応する入賞装置（普電入賞装置６４０）を模式的に示した画像表示が表示されるだけであり、実行される当たり遊技の内容を理解している遊技者に対しては不必要な表示になるという問題があった。また、パチンコ機１０に設けられる第３図柄表示装置８１の表示面の領域には制限があるため、不必要な表示が表示領域ＨＲ３（図１３（ａ）参照）に表示されると、その他の演出表示を実行する領域が狭くなり、パチンコ機１０の演出効果が低下してしまうという問題があった。一方で、他の演出表示を実行する領域を広くし、演出効果を高めることを目的として第３図柄表示装置８１の表示面の各表示領域を設定してしまうと、表示領域ＨＲ３の表示領域が狭くなり、遊技者に分かり難い遊技が提供されてしまうという問題があった。

【１７１８】

これに対して、本第２変形例では、当たり遊技中において遊技者が狙うべき入賞装置（普電入賞装置６４０、Ｖ入賞装置６５、可変入賞装置６５０）を示す案内表示態様（表示領域ＨＲ３に表示される表示画像の表示態様）を様々な条件に基づいて可変設定可能に構成している点で上述した各実施形態と相違している。それ以外の内容は上述した各実施形

態と同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【１７１９】
ここで、本第２変形例のパチンコ機１０にて第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示画面の一例について図１５６を参照して説明をする。図１５６（ａ）は、Ｖラッシュ期間中に普図当たり遊技が実行された場合に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図であって、図１５６（ｂ）は、図１５６（ａ）に示した表示画面が表示されている状態で遊技者が操作手段（枠ボタン２２）に対して所定の操作を実行した場合に表示される表示画面の一例を模式的に示した模式図である。
【１７２０】
本第２変形例では、上述した各第１実施形態と同様に、普図当たり遊技が実行された場合に、普電入賞装置６４０へと球が入賞可能な状態となる。そして、普電入賞装置６４０の内部に特電作動口６４３が設けられており、特電作動口６４３へと球が入賞した場合に、Ｖ入賞装置６５へと球が入賞可能となる役物当たり遊技が実行されるように構成している。さらに、Ｖ入賞装置６５内にはＶ入賞口１６５が設けられており、そのＶ入賞口１６５へと球が入賞することで、可変入賞装置６５０へと球が入賞可能となる大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行されるように構成している。つまり、一の当たり遊技（普図当たり遊技）を基点に、複数可能の当たり遊技を実行し得るように構成している。
【１７２１】
このように構成されたパチンコ機１０では、例えば、普図当たり遊技中に球が特電作動口６４３へと入球することで、普図当たり遊技と継続して役物当たり遊技が実行されることになる。この場合、実行中の当たり遊技の種別に対応させて案内表示態様を表示してしまうと、普図当たり遊技から役物当たり遊技へと切り替わるタイミングに合わせて表示領域ＨＲ３に表示される案内表示態様が切り替わるため、役物当たり遊技に対応する入賞装置（Ｖ入賞装置６５）を遊技者に案内するための案内表示態様が表示されるタイミングが遅れてしまうという問題があった。また、案内表示態様が表示されるタイミングが遅れることを考慮し、例えば、普図当たり遊技から役物当たり遊技へと当たり遊技が切り替わる際に、具体的には、普図当たり遊技が終了してから（特電作動口６４３へと球が入賞してから）、役物当たり遊技が実行されるまでの間に待機期間（例えば、３秒）を設定することも考えられるが、待機期間を設定することにより、一連の流れで大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を目指す特電遊技のスピード感が低下してしまい、遊技の興趣を向上させることができないという問題があった。
【１７２２】
これに対して、本第２変形例では、図１５６（ａ）に示した通り、普図当たり遊技であって、表示領域ＨＲ３にて案内表示態様として普電入賞装置６４０を模した画像表示が実行されている状態において、次に実行され得る当たり遊技、即ち、実行中の普図当たり遊技にて球を特電作動口６４３へと入球させた場合に実行される当たり遊技（役物当たり遊技）にて遊技者が狙うべき入賞装置（Ｖ入賞装置６５）を、事前に遊技者に案内するための第２案内表示態様が表示領域ＨＲ３０に表示されるように構成している。
【１７２３】
このように構成することで、今回の普図当たり遊技の遊技結果が特定の遊技結果（特電作動口６４３へと球を入賞させた遊技結果）である場合に、次に実行される当たり遊技にて狙うべき入賞装置を遊技者に分かり易く報知することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。また、普図当たり遊技中に次に実行され得る役物当たり遊技の遊技内容を予め報知することで、普図当たり遊技が終了してから役物当たり遊技が実行されるまでの期間に、役物当たり遊技の遊技内容（狙うべき入賞装置）を遊技者に把握させるための待機期間を設ける必要を無くすことができる（待機期間の長さを短くすることができる）。よって、一連の流れで大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を目指す特電遊技を円滑に行わせることで遊技の興趣を向上させることができる。
【１７２４】
なお、上述した通り、実行中の普図当たり遊技の遊技結果が特定の遊技結果となった場

合に役物当たり遊技が実行されるように構成しているため、普図当たり遊技中に表示領域ＨＲ３０にて表示される第２案内表示態様には、「狙え」のコメントが表示されない。また、役物当たり遊技の実行が確定していない状態、即ち、普図当たり遊技中であって、球が特電作動口６４３へと入球していない状態では、Ｖ入賞装置６５を模した表示画像（例えば、図１８（ａ）の表示領域ＨＲ３に表示される画像）の一部のみが表示されるように構成している。このように構成することで、実行中の当たり遊技の遊技内容を示す第１案内表示態様と、次に実行され得る当たり遊技の遊技内容を示す第２案内表示態様と、を遊技者に分かり易く識別させることができるため、例えば、普図当たり遊技中にＶ入賞装置６５を狙う遊技が実行されることを抑制することができる。

【１７２５】

図１５６（ａ）を参照して示した例では、第１案内表示態様、及び第２案内表示態様として、対応する当たり遊技にて開放状態となる入賞装置を模した画像表示を用いているが、これに限ること無く、文字表示のみで第１案内表示態様、及び第２案内表示態様を設定しても良いし、文字と画像の両方を用いて設定しても良い。

【１７２６】

また、第１案内表示態様、及び第２案内表示態様として表示される入賞装置を模した画像表示として、実際にパチンコ機１０に設けられている各入賞装置を撮影した撮影データを用いても良い。これにより、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示される画像として実際に入賞装置を撮影した画像を用いることができるため、遊技者により分かり易い演出を実効することができる。

【１７２７】

反対に、当たり遊技に対応する入賞装置のうち、必要最低限の表示情報のみを表示する簡易表示を用いても良い。この場合、複数のパチンコ機１０にて簡易表示を流用することができるため、遊技機開発の費用を削減することができる。

【１７２８】

さらに、詳細な説明は省略するが、本第２変形例では、第１案内表示態様、及び第２案内表示態様が表示領域ＨＲ３に表示されている場合に、現在実行中の当たり遊技（例えば、大当たり遊技）の実行契機となった当たり遊技の種別を報知可能にするための過去履歴情報態様も表示するように構成している。

【１７２９】

このように構成することで、大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行された場合に、過去の遊技内容を見返すことが可能となるため、今回実行された大当たり遊技が特別図柄の抽選で大当たり当選したことに基づいて実行された大当たり遊技であるか、役物当たり遊技中にＶ入賞口１６５へと球が入賞したことに基づいて実行された大当たり遊技であるかを遊技者に分かり易く報知することができる。

【１７３０】

さらに、本第２実施形態では、普図当たり遊技中に表示される第２案内表示態様を、普図当たり遊技の進行状況に応じて、即ち、実行中の普図当たり遊技において特電作動口６４３に球が入賞する期待度の変化に応じて可変設定するように構成されている。具体的には、音声ランプ制御装置１１３にて、主制御装置１１０から普図当たり遊技の開始を示すコマンドを受信した場合に、第１案内表示態様として表示すべき第１画像データ（普電入賞装置６４０を模式的に示した画像データ）を示す表示用コマンドと、第２案内表示態様として表示すべき第２画像データ（Ｖ入賞装置６５を模式的に示した画像データ）を示す表示用コマンドと、を設定し、表示制御装置１１４へと送信する。

【１７３１】

表示制御装置１１４では、上述した表示用コマンドを受信したことに基づいて、図１５６（ａ）に示した第１案内表示態様の画像表示データと、第２案内表示態様の画像表示データを作成し、第３図柄表示装置８１の表示面に表示する。つまり、普図当たり遊技が開始された直後は、図１５６（ａ）に示した表示画面が表示される。そして、普図当たり遊技中に球が普電入賞装置６４０へと入賞したことを入賞センサ６４０ｓが検知したことを

示す入賞コマンドが主制御装置１１０から出力されると、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４へと普図当たり遊技の進展を示すコマンドを出力する。

【１７３２】

これにより、実行中の普図当たり遊技において特電作動口６４３に球が入賞する期待度が高くなったことを示すように第２案内表示態様として、Ｖ入賞装置６５を模した画像が図１５６（ａ）に示した表示態様よりも多く露出した画像表示データ（Ｖ入賞装置６５を模した画像の約３／４が表示される画像表示データ）が作成し、第３図柄表示装置８１の表示面に表示する。そして、同様に、球が特電作動口６４３へと入賞することが確定する状態、例えば、第２可動弁６４２を通過し、球が特電作動口６４３に向けて流下する状態を検知したことを示すコマンドが主制御装置１１０から出力されると、第３図柄表示装置８１の表示面に第２案内表示態様として、Ｖ入賞装置６５を模した画像全体が表示される。

【１７３３】

このように構成することで、実行中の当たり遊技の進行具合に応じて、次に実行され得る当たり遊技に対する案内表示の表示態様（第２案内表示態様）を可変させることができるため、即ち、実行中の普図当たり遊技において特電作動口６４３に球が入賞する期待度が高くなるほど、次に実行され得る当たり遊技を案内するための案内表示を明確に表示させることができる。

【１７３４】

なお、図１５６（ａ）を参照して示した例は、あくまでも一例であり、複数の当たり遊技を一連の流れで実行可能な遊技機において、一の当たり遊技が実行されている期間中に、次に実行され得る当たり遊技の遊技方法を案内可能であれば良く、例えば、実行される一の当たり遊技（例えば、普図当たり遊技）の種別に応じて、次の当たり遊技（例えば、役物当たり遊技）が実行される確率を異ならせる構成を用いた場合には、実行される普図当たり遊技の種別に応じて、普図当たり遊技中に表示される第１案内表示態様、或いは、第２案内表示態様を可変させても良い。具体的には、第１案内表示態様の表示色や大きさを、次の当たり遊技（例えば、役物当たり遊技）が実行される確率が高いほど遊技者に目立つ態様へと可変させるように構成すると良い。また、普図当たり遊技の開始時に表示される第２案内表示態様の表示態様を可変させても良く、例えば、次の当たり遊技（例えば、役物当たり遊技）が実行される確率が低い不利普図当たり遊技が実行される場合は、第２案内表示態様としてＶ入賞装置６５の画像の約半分が表示される表示態様とし、不利普図当たり遊技よりも役物当たり遊技が実行され易い有利普図当たり遊技が実行される馬合は、第２案内表示態様としてＶ入賞装置６５の画像の３／４が表示される表示態様を表示させるように構成すると良い。

【１７３５】

このように構成することで、第１案内表示態様や第２案内表示態様を視認することにより、実行される当たり遊技の遊技方法を分かり易く把握するだけでは無く、実行中の当たり遊技が遊技者に有利な当たり遊技であるか否かを遊技者に予測させることができるため、第１案内表示態様、及び第２案内表示態様の演出効果を高めることができる。また、上述した通り、遊技者に有利な遊技結果と期待度に応じて段階的に表示態様を可変させるように構成し、実行される当たり遊技（普図当たり遊技）の有利度合いに応じて、最初に設定される表示態様の段階を異ならせるように構成することで、即ち、期待度が高いことを示す表示態様を表示するタイミングを異ならせることで、共通の画像データを用いながらも実行される当たり遊技の有利度合いを遊技者に報知することができるため、画像データの容量を削減することができる。

【１７３６】

なお、上述した内容では、普図当たり遊技と役物当たり遊技とが一例の当たり遊技として実行される例を示したが、これに限ること無く、複数の当たり遊技が一連の当たり遊技として実行される全ての場合に当然用いても良い。

【１７３７】

次に、図１５６（ｂ）を参照して、普図当たり遊技中に遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作した場合における表示される表示内容について説明をする。図１５６（ａ）に示した表示画面が表示されている状態で遊技者が枠ボタン２２を１回操作すると（押下すると）、実行中の普図当たり遊技の遊技方法を案内する表示領域ＨＲ３が拡大表示される。これにより、実行中の当たり遊技の遊技方法を知りたい遊技者に対して分かり易い遊技を提供することができる。また、枠ボタン２２を２回操作すると、表示領域ＨＲ３が図１５６（ａ）に示した大きさよりも縮小表示され、枠ボタン２２を３回操作すると、表示画面から表示領域ＨＲ３が削除され、枠ボタン２２を４回操作すると、図１５６（ａ）に示した表示画面へと戻るように構成している。

【１７３８】

このように、実行中の当たり遊技の遊技方法を案内するための案内表示態様（第１案内表示態様）の大きさを遊技者の操作に基づいて可変させることにより、遊技者の所望する大きさで案内表示態様を表示させることができる。また、案内表示態様を縮小、或いは、削除した場合には、案内表示態様の表示タイミングと重複して表示画面に表示されるその他の演出表示（符号８１１、符号８１２等の演出表示）の表示領域が大きくなるように構成している。さらに、その他の演出表示の表示領域が大きくなった場合にのみ実行される演出表示を有している。これにより、遊技者に対して積極的に枠ボタン２２を操作させることができる。

【１７３９】

なお、これに限ること無く、例えば、第１案内表示態様を拡大表示することで、第１案内表示態様の詳細な表示箇所、例えば、普電入賞装置６４０内の第２可動弁６４２を模した表示態様が通常とは異なる特定表示態様であることを遊技者に視認可能に構成し、この特定表示態様は、遊技者に有利な当たり遊技が実行されている場合に表示され易くなるように構成すると良い。これにより、既に遊技方法を理解している遊技者に対しても、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様に興味を持たせることができる。

【１７４０】

以上、説明をした例では、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作することにより、案内表示態様を拡大または縮小可能に構成しているが、操作手段への操作に基づいて案内表示態様が可変されるものであれば良く、例えば、操作手段として、少なくとも左右方向、或いは上下方向を示す操作を実行可能な方向操作手段（十字スイッチ）を設けているパチンコ機１０であれば、方向操作手段を操作することで、案内表示態様の対象となる入賞装置以外の領域（パチンコ機１０の遊技盤１３にて対象となる入賞装置が配設されている領域の付近）が表示されるように案内表示態様を可変させても良いし、案内表示態様の対象となる入賞装置を回転（横回転、縦回転）させるように案内表示態様を可変させても良い。この場合、表示制御装置１１４に予め、遊技盤１３の遊技領域全体を示す画像データと、入賞装置の立体的な画像データ（３Ｄデータ）と、を記憶させておき、方向操作手段に対する操作内容を示す操作信号に対応するコマンドを受信した場合に、そのコマンドに対応する画像データを作成し表示すれば良い。さらに、この場合、方向操作手段を操作した場合にのみ、表示され得る領域に遊技者に有利となる情報が表示されるように構成すると良い。これにより、遊技者に対して操作手段を意欲的に操作させることができる。

【１７４１】

以上、説明をした本第２変形例では、上述した第１実施形態と同様に、全ての遊技を左打ち遊技で実行可能に構成しているが、例えば、複数の当たり遊技を一連の遊技として実行可能な遊技機であって、一の当たり遊技を左打ち遊技、次の当たり遊技を右打ち遊技で実行する場合には、第１案内表示態様が表示される表示領域ＨＲ３を、第３図柄表示装置８１の表示面の左側に形成し、第２案内表示態様が表示される表示領域ＨＲ３０を、第３図柄表示装置８１の表示面の右側に形成するように構成すると良い。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示面に形成される表示領域の位置によっても、遊技者に遊技方法を示唆することが可能となる。また、この場合、上述した方向操作手段を操作することで、表示領域ＨＲ３や表示領域ＨＲ３０が表示される位置を遊技者が操作可能に

構成しても良い。
【１７４２】
以上、説明をした本第２変形例では、複数の当たり遊技を一連の遊技として実行する場合について説明をしたが、特定の当たり遊技が単体で実行される場合においても、上述した内容の演出を適用することができる。例えば、特別図柄変動期間と大当たり遊技と、を一連の遊技として設定し、特別図柄変動期間中には第１案内表示態様として特図入球口６４を狙う画像を表示させ、第２案内表示態様として可変入賞装置６５０を示す画像を表示するように適用しても良い。この場合、遊技者に遊技方法を案内する必要性が少ない第１案内表示態様を削除し、第２案内表示態様のみを表示させるように構成しても良い。また、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に開放動作される可変入賞装置６５０を複数設けた遊技機であれば、第２案内表示態様として、いずれの可変入賞装置６５０が最終的に表示されるのかを遊技者に煽る演出を実行可能に構成しても良い。
【１７４３】
また、上述した第２変形例では、普図当たり遊技が実行されている場合の案内表示態様について説明をしたが、例えば、普通図柄の抽選にて当たり当選し、普図当たり遊技が実行されるまでの期間は、第１案内表示態様のみを表示するように構成すれば良い。また、そのタイミングにて、一例の遊技が全て成功した場合の遊技の流れ、即ち、普図当たり遊技、役物当たり遊技、大当たり遊技の流れを順に示すように案内表示態様を順に切り替えて表示するように構成しても良い。
【１７４４】
さらに、当たり遊技中に表示される案内表示態様の可変内容を適宜設定しても良く、例えば、拡大、縮小、回転以外にも、点滅や変色を用いて案内表示態様を可変させても良いし、案内表示態様の近傍にキャラクタを出現させることで案内表示態様を可変させても良い。また、実際の入賞装置を模した装飾用構造物と、第３図柄表示装置８１の表示面とを組み合わせて遊技方法を案内しても良い。
【１７４５】
さらに、上述した各第２変形例では、遊技者に分かり易く当たり遊技中の遊技方法を案内するために、実物を模した画像を用いた画像表示を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、対象となる入賞装置が遊技領域のどの位置に配設されているかと、入賞装置のうち球が入球可能となる箇所と、入賞装置内に球が通過し得る領域として遊技機に有利な領域と不利な領域とが設けられている場合には、有利な領域の箇所と、の少なくとも１つを遊技者に把握させることが可能な程度に簡素化した表示画像を用いても良い。このように構成することで、遊技者に最低限必要な情報を提供することが出来ると共に、異なるパチンコ機１０にも共通の画像データを用いることが可能となるため、パチンコ機１０の開発費用、製造コストを抑えることができる。
【１７４６】
上述した第１実施形態では、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合、或いは、役物当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ入賞口１６５）へと入球（入賞）した場合に、大当たり遊技を実行可能に構成し、その大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように構成している。加えて、時短状態の終了条件として、特別図柄の抽選で大当たり当選すること無く所定回数（例えば、４回）の特別図柄抽選が実行されたことに基づいて成立する時短終了条件（時短回数）が設定されるように構成している。さらに、特別図柄抽選が実行されてから抽選結果が停止表示されるまでの動的表示期間（特別図柄の変動期間）中に役物当たり遊技が実行されると、動的表示期間を減算するための処理を中断し、役物当たり遊技の終了、或いは、役物当たり遊技中に球が特定領域を通過（入球）したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了に基づいて、中断されていた動的表示期間を減算するための処理を再開するように構成している。
【１７４７】
さらに、第１実施形態では、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数を更新する処理（残時短回数を減算する処理）を、特別図柄抽選が実行されたことに基づいて実行し、

具体的には、特別図柄抽選が実行されてから特別図柄変動が実行されるまでの期間に実行し、特別図柄変動が停止表示した後に、時短終了条件が成立したかを判別するように構成している。

【１７４８】

このように構成することで、特別図柄変動の実行中に、役物当たり遊技が実行されたことに基づいて動的表示期間を減算するための処理が中断され、その後、中断されていた動的表示期間を減算するための処理を再開した場合において、その再開後の動的表示期間が経過し特別図柄が停止表示された場合に、時短回数が更新されないようにすることができる。よって、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合において、中断中の動的表示の残動的表示期間が極端に短く、大当たり遊技終了後に設定された時短回数が再開後の特別図柄変動の停止表示によって、即座に減算されてしまうことを抑制することができる。

【１７４９】

更に、本実施形態では、時短状態の終了条件が成立しているかの判別を実行するタイミングを、特別図柄の動的表示期間が経過したタイミングとしている。よって、時短状態の終了条件が成立することになる特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されるまで時短状態を継続させることができるため、遊技者に対して有利となる遊技状態を可能な限り長く継続させることができる。さらに、特別図柄の動的表示期間中に時短状態の終了条件が成立しているかの判別を実行しないため、特別図柄の動的表示期間中に遊技状態が時短状態から通常状態へと移行することが無い。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【１７５０】

なお、上述した内容を、第４実施形態のパチンコ機１０に用いても良い。上述した通り、第４実施形態のパチンコ機１０は、特別図柄を複数種類（第１特別図柄、第２特別図柄）設け、第１特別図柄の抽選（変動）と第２特別図柄の抽選（変動）とを重複して実行可能に構成している。そして、一方の特別図柄抽選の結果が所定の抽選結果（小当たり、大当たり）である場合には、その抽選結果が停止表示された場合に、実行中の他方の特別図柄変動（特別図柄の動的表示期間を減算するための処理）を中断、或いは破棄するように構成している。具体的には、一方の特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、実行中の他方の特別図柄変動を破棄し、小当たり当選した場合には、実行中の他方の特別図柄変動を中断するように構成している。

【１７５１】

そして、第４実施形態のパチンコ機１０では、時短状態が設定された場合に、第１特別図柄の抽選回数と第２特別図柄の抽選回数とを合算した累積抽選回数が所定回数（例えば、１００回）に到達した場合、或いは、第１特別図柄の抽選回数が特定回数（例えば、４回）に到達した場合に、時短終了条件が成立するように構成している。

【１７５２】

上述した第４実施形態のパチンコ機１０は、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数を更新する処理（残時短回数を減算する処理）を、特別図柄抽選が実行されたことに基づいて実行し、時短終了条件が成立したか否かの判別を、時短状態の終了条件が成立しているかの判別を実行するタイミングを、特別図柄の動的表示期間が経過したタイミング、或いは、一方の特別図柄変動時に実行された残時短回数を減算する処理の処理結果として、時短終了条件が成立し得る特別図柄変動（減算後の時短回数が０となる特別図柄変動）の実行中に、他方の特別図柄抽選の実行条件が成立した場合であって、その特別図柄抽選が実行される前のタイミングとしている。

【１７５３】

このように構成することで、第４実施形態のパチンコ機１０であっても、規定回数以上の特別図柄抽選（変動）が時短状態中に実行されること無く、且つ、遊技者に対して有利となる遊技状態（時短状態）を可能な限り長く継続させることができる。

【１７５４】

なお、上述した第１実施形態、及び第４実施形態では、時短状態の終了条件が成立しているかを判別する処理と、その処理結果に基づいて時短状態を終了させる（通常状態へと移行させる）処理とを、特別図柄が停止表示されるタイミング（特別図柄が停止表示されるタイミング）としているが、これ以外のタイミングでも良く、例えば、特別図柄の停止表示が所定期間（例えば１秒）経過したタイミング（確定表示されたタイミング）でも良いし、時短終了条件が成立する特別図柄変動（時短状態の最終変動）が当たり（小当たり、又は、大当たり）当選している場合には、その当たり遊技が実行されるタイミング、当たり遊技中の所定タイミング（例えば、当たり遊技が開始されてから１秒後）、当たり遊技の終了タイミングとしても良い。つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数を更新する処理（残時短回数を減算する処理）が実行され、その実行対象となった特別図柄変動が停止表示されてから次の特別図柄抽選が実行されるまでの期間であれば良い。

【１７５５】

さらに、上述した第１実施形態では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄の抽選回数が特定回数（例えば４回）に到達した場合に成立する時短終了条件を設けているが、これに限ること無く、特別図柄の抽選結果が特定の抽選結果（例えば、大当たり当選以外の抽選結果であって、外れ当選した場合の一部の抽選結果）となった回数が所定回数（例えば、５回）に到達した場合に成立する時短終了条件や、時短状態中の特定の終了領域を通過した球数が特定数（例えば、１０個）に到達した場合に成立する時短終了条件や、時短状態が設定されてからの経過時間が所定時間（例えば、２００秒）を超えた場合に成立する時短終了条件を設定可能に構成しても良い。また、上述した第４実施形態のように、大当たり遊技とは異なる当たり遊技（小当たり遊技）を実行可能に構成した遊技機であれば、その小当たり遊技が実行された回数が特定回数に到達した場合に成立する時短終了条件を設定可能に構成しても良い。

【１７５６】

また、様々な条件で成立する時短状態の終了条件を設定可能に構成する場合には、時短状態が設定される契機に応じて異なる時短終了条件を設定するように構成すると良い。具体的には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合には、大当たり当選した際の遊技状態や、大当たり当選時に設定される大当たり種別に基づいて時短終了条件を設定しても良いし、大当たり当選するまでに実行された特別図柄抽選の回数に基づいて時短終了条件を設定しても良い。さらに、遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が大当たり遊技を跨いで連続して設定されている回数に基づいて時短終了条件を設定しても良い。このように構成することで、遊技者に対して設定される時短終了条件を予測する楽しみを提供することができる。

【１７５７】

加えて、時短終了条件として設定可能な複数の時短終了条件のうち、今回の時短状態に対して設定される時短終了条件を遊技者が選択できるように構成しても良い。このように構成することで、どの時短終了条件を選択した場合に最も有利な遊技を実行することができるのかを遊技者に予測させながら遊技を行わせることができる。

【１７５８】

また、上述した各実施形態のパチンコ機１０では、時短状態中に特別図柄変動が中断した場合において、再開した特別図柄変動が停止表示された際に時短回数が減算されないように構成しているが、これに限ること無く、再開した特別図柄変動が停止表示された場合に時短回数が減算されるように構成しても良く、具体的には、特別図柄変動が停止表示されるタイミングにて時短回数の更新（減算）処理を実行するように構成しても良い。このような構成を用いた場合であっても、中断時における特別図柄変動の残変動期間の長さに応じて、再開後の時短期間の長さが異なることになるため、遊技者に対してどのタイミングで特別図柄変動が中断したのか（大当たり遊技が実行されたのか）、興味を持たせることができる。

【１７５９】

さらに、上述した各実施形態では、時短回数を更新（減算）する処理を、特別図柄抽選

が実行されてから特別図柄変動が開始されるまでの期間に実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄変動が開始されてから所定期間経過後（５秒後）に実行するように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄変動が中断されたタイミングによって、再開後の特別図柄変動に基づいて時短回数が更新（減算）される場合と、されない場合とを設けることができる。具体的には、特別図柄変動が開始されてから２秒後に特別図柄変動が中断された場合は、特別図柄変動が再開されてから３秒後に時短回数の更新処理が実行される。一方、特別図柄変動が開始されてから１０秒後に特別図柄変動が中断された場合は、特別図柄変動が再開されてから時短回数の更新処理が実行されることが無い。よって、特別図柄変動が開始された直後、即ち、残変動時間が長い状態で特別図柄変動を中断させた場合であっても、遊技者に不利な状態が発生する場合があるため、遊技者に対して、再開後の遊技（時短状態中の遊技）に対して興味を持たせることができる。加えて、特別図柄が変動している期間中に時短回数の更新（減算）処理を実行するように構成した場合には、選択された特別図柄の変動パターン（変動時間や大当たり抽選結果や停止種別）に応じて、時短回数の更新（減算）処理を実行するタイミングを異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に有利となる（再開後の特別図柄変動によって時短回数が更新されない。或いは、再開時に設定されている時短状態を長期間継続させることができる）特別図柄変動の中断タイミングを遊技者に分かり難くすることができるため、後に実行される遊技の内容を予測しながら遊技者に遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１７６０】

さらに、上述した各実施形態では、実行中の特別図柄変動の残期間の長さが所定条件を満たしている場合に、その旨を遊技者に報知するための演出を実行するように構成している。具体的には、特別図柄変動の残期間が所定時間（例えば、３０秒）よりも長い場合、或いは、次に実行される特別図柄変動の変動時間よりも、実行中の特別図柄変動の残期間が長い場合に、ラッキータイム演出を実行し得るように構成している。このように構成することで、ラッキータイム中にＶ当たり遊技を実行させた場合には、次回のＶラッシュ期間を長くすることができるため、遊技者に対して、意欲的に遊技を行わせることができる。

【１７６１】

また、実行中の特別図柄変動の残期間の長さを判別する際に、残期間が予め定められた長さ（例えば、３０秒）よりも長いか否かを判別する手法（絶対的判別）と、次に実行される特別図柄変動の変動時間よりも長いか否かを判別する手法（相対的判別）と、を実行可能に構成している。これにより、特別図柄変動を有利に中断させるタイミングを遊技者が把握することができる。

【１７６２】

なお、上述した各実施形態では、実行中の特別図柄変動の残期間の長さを遊技者に報知し得る演出を実行可能に構成しているが、遊技者に有利となる特別図柄変動の中断タイミングを遊技者が予測可能な演出であれば良く、特別図柄変動の残期間の長さ以外を実行条件として演出を実行するように構成しても良い。例えば、特別図柄変動の時短回数の更新処理を特別図柄変動中に実行する構成を用いたパチンコ機１０であれば、時短回数の更新処理が実行されたことを示す演出を実行するように構成しても良い。

【１７６３】

上述した各実施形態では、特別図柄変動の実行中に特定の当たり遊技（役物当たり遊技、小当たり遊技、大当たり遊技）が実行される場合に、実行中の特別図柄変動を中断、或いは破棄するように構成しているが、これに限ること無く、当たり遊技以外の条件が成立した場合に、実行中の特別図柄変動を中断、或いは破棄するように構成しても良い。

【１７６４】

上述した各実施形態では、普通図柄の抽選で当たり当選し、普図当たり遊技が実行された場合に球が入賞し易くなる普電入賞装置６４０を設け、その普電入賞装置６４０内に入賞した球が特定領域（特電作動口６４３、特電作動口１６４３、第２入球口１６４５）を

通過（入球）した場合に、遊技者に有利な遊技（役物当たり遊技、小当たり遊技）、即ち、その遊技結果によっては大当たり遊技が実行され得る遊技を実行可能に構成している。さらに、普電入賞装置６４０に入賞した球が、上述した特定領域を通過し易い遊技状態（時短状態）と、通過し難い遊技状態（通常状態）と、を設定可能に構成している。

【１７６５】

このように構成することで、通常状態中に実行される普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０へと球が入賞したとしても、特定領域に球が入球することを抑制することができるため、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。

【１７６６】

また、通常状態中に球が特定領域に入球することを抑制するために、通常状態中に実行される普図当たり遊技によって球が普電入賞装置６４０に入賞しないようにするための特殊な構成を遊技盤１３に設ける必要が無いため、遊技盤１３の設計自由度を高めることができる。なお、上述した各実施形態では、普電入賞装置６４０に入賞した球のうち、特定領域を通過（入球）しなかった球はアウト口へと入球するように構成し、遊技者に対して特典（賞球）が付与されないように構成しているが、これに限ること無く、特定領域を通過（入球）した場合に付与される第１特典（大当たり遊技の契機となり得る遊技の提供）とは異なる第２特典（賞球）を付与するように構成しても良い。

【１７６７】

このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて普電入賞装置６４０に入賞した球により遊技者に付与される特典の種類を異ならせることができるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができる。

【１７６８】

さらに、上述した第２実施形態では、普電入賞装置６４０に入賞した球が、上述した特定領域を通過し易い遊技状態（時短状態）と、通過し難い遊技状態（通常状態）と、を設定可能に構成したうえで、時短状態中に普電入賞装置６４０に入賞した球が入球する特定領域を、大当たり遊技の実行契機が成立し易い役物当たり遊技を実行させるための第１特定領域（第２特電作動口１６４３）と、その第１特定領域よりも大当たり遊技の実行契機が成立し難い役物当たり遊技を実行させるための第２特定領域（特電作動口６４３）との何れかに切り替える切替手段（第３可動弁１６４２）を設けている。

【１７６９】

このように構成することで、普電入賞装置６４０に入賞した球が特定領域を通過する割合（通過し易さ）を設定されている遊技状態によって異ならせた上で、特定領域を通過し易い遊技状態（時短状態）が設定されている状態で普電入賞装置６４０に入賞した球が遊技者に有利な第１特定領域、或いは、その第１特定領域よりも不利な第２特定領域の何れかを通過させることができる。よって、遊技者に対して、普電入賞装置６４０に入賞した球によって第１特典が付与されることが確定した状態（付与され易い状態）においても、何れの特定領域に球が入球（通過）するのかに対して興味を持たせることができる。よって、時短状態中に実行される普図当たり遊技に対して最後まで興味を持たせることができる。

【１７７０】

なお、上述した第２実施形態では、球が入球する特定領域（特電作動口）の種別に応じて、実行される役物当たり遊技におけるＶ入賞口１６５への球の入賞のし易さを異ならせている。即ち、役物当たり遊技経由で実行されるＶ大当たり遊技の実行確率を異ならせているが、これに限ること無く、例えば、Ｖ入賞口１６５へと球が入賞した場合に実行されるＶ大当たり遊技の内容（ラウンド数、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（時短回数））を、球が入球する特定領域（特電作動口）の種別に応じて異ならせるように構成しても良い。

【１７７１】

また、上述した第１実施形態及び第２実施形態のパチンコ機１０では、球が特電作動口

６４３に入賞した場合に、実行中の特別図柄変動を中断（変動時間の減算処理を中断）させるように構成しているが、上述した第３実施形態のように、球が特電作動口６４３に入賞した場合に成立する条件に応じて、実行中の特別図柄変動を破棄（特別図柄変動を強制的に外れで停止させる）させたり、破棄させた上で時短状態を終了させるように構成しても良い。

【１７７２】

さらに、上述した第４実施形態のように、複数種類の特別図柄の抽選（第１特別図柄の抽選、第２特別図柄の抽選）を重複して実行するように構成したパチンコ機１０に対して、上述した第２実施形態の技術思想を適用しても良い。上述した第４実施形態では、普電入賞装置６４０内に第２特別図柄の抽選の実行契機となる第２入球口１６４５を設け、通常状態中に普電入賞装置６４０内に球が入賞した場合よりも、時短状態中に普電入賞装置６４０内に球が入賞した場合のほうが、入賞した球が第２入球口１６４５へと入球し易くなるように構成しているが、これに加え、普電入賞装置６４０内に第１特別図柄の抽選契機となる右第１入球口を設け、時短状態中に普電入賞装置６４０に入賞した球が第２入球口１６４５、或いは、右第１入球口の何れかに入球するように切替手段を設けても良い。この場合、通常状態中も実行し得る第１特別図柄の抽選契機となる右第１入球口よりも、第２入球口１６４５に球が入球した場合のほうが、遊技者に有利な抽選が実行されるように構成すると良い。

【１７７３】

このように構成することで、時短状態中に実行される普図当たり遊技の結果を最後まで遊技者に楽しませることができる。また、時短状態の終了条件として第１特別図柄の抽選回数（変動回数）が規定される上述した各実施形態のような構成を用いた場合において、時短状態中に第１特別図柄の抽選（変動）が実行されない事態が発生することを抑制することができる。さらに、この場合、普電入賞装置６４０内に設けられた切替手段の動作を、第１特別図柄抽選の実行状況や、第１特別図柄の保留球数に基づいて可変可能に構成すると良く、例えば、時短状態が設定されている場合であって、第１特別図柄抽選が実行されていない状態、或いは、第１特別図柄の保留球数が少ない（例えば、１個）場合には、普電入賞装置６４０に入賞した球が右第１入球口へと入球し易くなるように切替手段を動作制御するように構成すると良い。このように構成することで、時短状態中に第１特別図柄抽選をより確実に実行させることができる。

【１７７４】

また、上述した各実施形態では、普電入賞装置６４０内に設けられた各可動弁の動作を、普図当たり遊技の開始を契機に実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普図当たり当選を示す普通図柄が停止表示されたタイミングや、停止表示期間が経過したタイミングに基づいて実行するように構成しても良いし、普図当たり遊技が開始されてから所定期間（例えば、０．５秒）が経過したタイミングで実行するように構成しても良く、予め定められた規則に従って動作するものであればどのタイミングで実行しても良い。

【１７７５】

上述した各実施形態では、時短状態が設定されている場合において、時短状態が終了するまでに（時短状態の終了条件が成立する特別図柄変動が終了するまでに）、特定遊技（役物当たり遊技、或いは小当たり遊技）を経由して大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を狙う遊技性を有するパチンコ機１０について説明をした。

【１７７６】

このような遊技性を有するパチンコ機１０では、時短状態中における特別図柄の変動時間が長くなればなるほど、時短状態が設定される期間（時短期間）を長くすることができ、時短期間中における特定遊技の実行回数を増加させることができるものであった。

【１７７７】

さらに、特定遊技が実行されると、実行中の特別図柄変動が中断され（特別図柄変動の変動時間を減算するための処理が中断され）るように構成しており、その中断させた特別

図柄変動（特別図柄変動の変動時間を減算するための処理）を、特定遊技の終了後や大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の終了後、即ち、新たな特別図柄変動を実行可能な条件が成立した場合に再開させるように構成している。

【１７７８】

このように構成されたパチンコ機１０では、時短期間の長さが、特別図柄変動の変動時間と、特定遊技による中断期間によって可変することになるため、遊技者に対して、特別図柄変動としてなるべく長い変動時間が選択させることを願いながら、且つ、特定遊技を数多く実行させるように意欲的に遊技を行わせることができるものであった。

【１７７９】

しかしながら、例えば、特定遊技を実行させるための遊技期間（普通図柄の変動期間中や、普図当たり遊技中において球を普電入賞装置６４０へと入賞させることが出来ない（入賞させ難い）期間（電動役物６４０ａの閉鎖期間））は、特定遊技を実行させることが出来ず、且つ、特別図柄変動の変動時間が減算される期間となるため、特定遊技を実行させることが可能な遊技期間（電動役物６４０ａへと球を入賞させることが可能な普図当たり遊技中における電動役物６４０ａの開放期間、即ち、特別図柄変動の変動時間が減算される期間ではあるが、役物当たり遊技を実行させることが可能な期間）よりも遊技者に不利な不利期間となる。

【１７８０】

また、特別図柄変動が中断される特定遊技は、特定遊技中に開放される可変入球手段（Ｖ入賞装置６５）への球の入賞数が所定個数（例えば、３個）に到達した場合に成立する終了条件（入賞終了条件）、或いは、役物当たり遊技が開始されてから所定期間（例えば、１．６秒）が経過した場合に成立する終了条件（時間終了条件）のうち、何れかの終了条件が成立した場合に終了するように構成されており、役物当たり遊技中における遊技者による遊技内容（球の発射の有無）に応じて、いずれかの終了条件が成立した場合に役物当たり遊技が終了するものであった。

【１７８１】

これに対して、上述した各実施形態では、特定遊技が実行されている状態と上述した不利期間とが重複した場合において、その不利期間の長さに基づいて特定遊技の演出態様を可変可能に構成している。これにより、特定遊技中における遊技の内容（成立させる終了条件）を遊技者に選択させることが可能となるため、意欲的に遊技を行わせることができる。

【１７８２】

上述した各実施形態では、図３、図８８、或いは図８９に示した通り、普電入賞装置６４０内に実行中の特別図柄変動を中断させる契機となる特電作動口６４３を設けている。また、上述した第４実施形態においても、図１１４に示した通り、普電入賞装置６４０内に実行中の特別図柄変動を中断させる契機となる第２入球口１６４５を設けている。このよう構成を遊技機において、普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口、或いは第２入球口へと入球するまでの期間（球の流下期間）をランダムにする（遅延させる）遅延手段を設けると良い。

【１７８３】

即ち、上述した各実施形態では、複数回の特別図柄変動が終了するまでの期間が時短期間となるように構成し、大当たり遊技が実行されることで新たに時短状態（時短回数）が設定された場合には、中断されていた特図変動の残期間が時短回数を減算させること無く追加されるように構成している。よって、残時短回数が残っている状態で、且つ、実行中の特図変動の残期間が短い場合よりも、それ以降であって、残時間回数が減った状態で、且つ、実行中の特図変動の残期間が長い場合で大当たり遊技が実行されたほうが（時短期間が短くなってから大当たり遊技が実行されたほうが）、遊技者に有利となる場合が生じるように構成している。

【１７８４】

これにより、普電入賞装置６４０内に遅延手段を設け、球が特電作動口、或いは第２入

球口へと入球するタイミングを遅らせることにより、遊技者に有利となる場合がある。これにより、普電入賞装置６４０に入賞した球がどのタイミングで特電作動口、或いは第２入球口に入球するのかを楽しませることができる。また、特図変動の残期間が長い状態で特電作動口、或いは第２入球口へと球を入球させる遊技が意図的に行われることを抑制することができる。

【１７８５】

なお、この場合、遅延手段として、球が転動可能なクルーン部材を設け、クルーン部材に複数の球が流入した場合に、クルーン部材の中央部に設けられた通過口へと球が流入し易くなるように構成し、その通過口を通過した球が特電作動口、或いは第２入球口へと流入するように構成しても良い。このように構成することで、遅延手段を設けながらも普図当たり遊技中の遊技内容（普電入賞装置６４０への球の入賞度合い）に応じて球が特電作動口、或いは第２入球口へと入球するタイミングを操作することが可能となる。よって、任意のタイミングで球が特電作動口、或いは第２入球口へと入球するように意欲的に遊技を行わせることができる。

【１７８６】

また、遅延手段（クルーン部材）に球が流入したことを契機に、遊技者に有利な期間（特図変動の残期間が長い期間）を遊技者に示唆する示唆演出を実行したり、球が特電作動口、或いは第２入球口に入球したタイミングが遊技者に有利なタイミング（特図変動の残期間が長い期間）であるかを報知する結果報知手段を設けても良い。さらに、上述した例では、遅延手段としてクルーン部材を用いた例を説明したが、普電入賞装置６４０に入球した球の流下期間を可変させることができるものであれば良く、例えば、普電入賞装置６４０に入球してから特電作動口、或いは第２入球口へと入球するまでの期間（流下期間）を異ならせた複数の流路を設け、複数の流路の何れかに球を振り分ける振分手段を設けても良い。

【１７８７】

＜第７実施形態＞

次に、図１５７から図１９２を参照して、第７実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第４実施形態にて用いたパチンコ機１０のように、第１特別図柄の抽選（特図１抽選）と、第２特別図柄の抽選（特図２抽選）と、を重複して実行可能に構成し（所謂、同時変動仕様）、設定されている遊技状態に応じて選択される第１特別図柄の変動時間の長さと第２特別図柄の変動時間の長さとを可変させることにより、重複して実行可能な２種類の特別図柄抽選のうち、抽選が実行され易い特別図柄種別を、遊技状態に応じて可変させるものがある。具体的には、一の遊技状態（例えば、通常状態）が設定されている場合は、第１特別図柄の変動時間として短い変動時間（例えば、５秒～６０秒）が選択され、第２特別図柄の変動時間として長い変動時間（例えば、１０分）が選択されるように構成し、通常状態とは異なる特定の遊技状態（例えば、潜確状態）が設定されている場合は、第１特別図柄の変動時間として長い変動時間（例えば、１０分）が選択され、第２特別図柄の変動時間として短い変動時間（例えば、０．５秒）が選択されるように構成し、通常状態中は第１特別図柄抽選が実行され易く、潜確状態中は第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成するものがある。

【１７８８】

さらに、上述した構成を有する遊技機において、第２特別図柄抽選にて高確率（例えば、約１／１）で小当たりに当選するように構成し、小当たり当選に基づいて実行される小当たり遊技が頻繁に実行される潜確状態を、遊技者に有利な遊技状態とするものがある。

【１７８９】

上述した遊技機では、小当たり遊技を頻発させる遊技（有利遊技）を特定の遊技状態（潜確状態）でのみ実行可能としているため、遊技者に対して、遊技状態が移行することを期待させながら遊技を行わせることができるものであった。しかしながら、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動の変動時間として固定された変動時間（０．５秒）が選択されるように構成しているため、潜確状態中における小当たり遊技実行頻度に大きな差を設

けることができない、つまり、上述した遊技機では、第２特別図柄抽選が実行されると殆ど小当たり当選することから第２特別図柄抽選の実行頻度によってのみ小当たり遊技実行頻度に差を設けるものであるため、潜確状態中における遊技が単調になってしまうという虞があった。

【１７９０】

これに対して、本第７実施形態では、第１特別図柄の保留球数に応じて第２特別図柄の変動時間として選択され得る範囲を可変させるように構成している。具体的には、第１特別図柄の保留球数が少ないほど、第２特別図柄変動の変動時間として短い変動時間が選択され易くなるように構成している。

【１７９１】

さらに、本第７実施形態では、潜確状態中の遊技（右打ち遊技）を実行することで、第１特別図柄の始動入賞（保留記憶）と、第２特別図柄の始動入賞と、を共に獲得可能にし、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別に応じて、実行中の第１特別図柄変動を中断させたり、外れを示す抽選結果で強制停止（破棄）させたりすることが可能に構成している。そして、実行中の第１特別図柄変動を強制停止させることにより、積極的に第１特別図柄の保留数を減少させることが可能に構成している。これにより、潜確状態中に主として実行される第２特別図柄の抽選結果に基づいて第１特別図柄の保留記憶数を減少させることができる。

【１７９２】

この第７実施形態におけるパチンコ機１０が、第４実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第４実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第４実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１７９３】

まず、本第７実施形態における遊技状態について簡単に説明する。本第７実施形態では、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）と、を設定可能に構成しており、詳細な説明は後述するが、潜確状態を最も遊技者に有利な遊技状態として構成し、通常状態を最も遊技者に不利な遊技状態として構成している。また、確変状態は、通常状態よりも有利度合いが高い遊技状態として構成している。以降の説明では、各遊技状態中に実行される演出モードの名称を用いて遊技状態を示す場合があり、例えば、通常状態を通常モード、確変状態を確変モード、潜確状態をラッシュモードと称す場合もある。

【１７９４】

次に、図１５７を参照して、本第７実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図１５７に示した通り、本第７実施形態における遊技盤１３の盤面構成は、上述した第４実施形態（および第１実施形態）における遊技盤１３の盤面構成（図２参照）に対して、Ｖ入賞装置６５、および電動役物６４０が削除され、代わりに右可変入賞装置１６５０、右電動役物１６４、および右第２入球口６４５が設けられている。また、可変入賞装置６５０、およびスルーゲート６７の配設位置を異ならせている点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１７９５】

図１５７に示した通り、本第７実施形態では、遊技盤１３に形成された遊技領域のうち可変表示ユニット８０の左側の領域（左側領域）と、右側の領域（右側領域）と、のそれぞれに球を入賞（入球）させることが可能な入賞口（入球口）を配設している。よって、上述した第１実施形態の遊技盤１３の盤面構成とは異なり、遊技者に対して左側領域に球を流下させる遊技（左打ち遊技）と、右側領域に球を流下させる遊技（右打ち遊技）と、を実行させることが可能に構成している。

【１７９６】

詳細な説明は後述するが、本第７実施形態では、設定されている遊技状態に応じて異なる遊技を遊技者に実行させるように構成しており、通常状態が設定されている場合には、第１入球口６４に球を入球させるために左打ち遊技を実行させ、確変状態が設定されている場合には、右電動役物１６４に球を入賞させるために右打ち遊技を実行させ、潜確状態が設定されている場合には、右第２入球口６４５に球を入球させるために右打ち遊技を実行させるように構成している。また、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が実行された場合にも、右打ち遊技を実行させるように構成している。

【１７９７】

つまり、遊技者に有利な遊技が実行される場合には、右打ち遊技を行わせるように構成している。よって、遊技者に対して現在が有利な状況であるか否かを遊技方法によって把握させることができるため、分かり易い遊技を提供することができる。なお、詳細は後述するが、右打ち遊技を実行させる遊技状態（確変状態、潜確状態、および各種当たり状態）中には、第３図柄表示装置８１の表示面に、遊技者に右打ち遊技を実行させるための案内表示態様が表示されるように構成している。これにより、より遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【１７９８】

図１５７に示した通り、第１入球口６４は、可変表示ユニット８０の下方に配設されているが、左打ち遊技によって左側領域を流下した球が第１入球口６４に入球する割合と、右打ち遊技によって右側領域を流下した球が第１入球口６４に入球する割合と、を遊技盤１３の盤面上に植設された釘や、各種構造物によって異ならせるように構成しており、具体的には、左打ち遊技によって左側領域を流下した球の約１５球に１球が第１入球口６４に入球するように構成し、右打ち遊技によって右側領域を流下した球の約２５０球に１球が第１入球口６４に入球するように構成している。よって、第１入球口６４に球を入球させることにより、第１特別図柄の抽選を実行させる通常状態では、左打ち遊技を行うことが遊技者に最も有利な遊技方法となる。

【１７９９】

また、図１５７に示した通り、遊技盤１３の右側領域（可変表示ユニット８０の右側の領域）には、右可変入賞装置１６５０と、右可変入賞装置１６５０の下流に設けられたスルーゲート６７と、そのスルーゲート６７の下流に設けられた右第１入球口１６４ｒと、その右第１入球口１６４ｒの上面を開放および閉鎖することが可能な開閉扉１６４ｒ１を有する右電動役物１６４と、開閉扉１６４ｒ１が閉鎖している状態で、その上面を流下（通過）した球が入球可能な右第２入球口６４５と、上述した各入球口の何れにも入球せずに右側領域を流下した球が到達する下流領域に可変入賞装置６５０と、が設けられている。

【１８００】

図１５７に示した通り、右第２入球口６４５へは、右電動役物１６４が閉鎖されている状態（開閉扉１６４ｒ１が閉鎖している状態）でスルーゲート６７を通過した遊技球のみが到達可能となるように、遊技球の流下経路が設定されている。つまり、右電動役物１６４が開放された状態となり易い普通図柄の高確率状態（確変状態）において右打ち遊技を行ったとしても、スルーゲート６７を通過したほぼ全ての遊技球が右第１入球口１６４ｒへと入球してしまうため、右第２入球口６４５へと遊技球を入球させることができない。このように構成することで、確変状態（確変モード）においても、右打ち遊技によって遊技を進行することが可能となるように構成できる。

【１８０１】
本第７実施形態では、右打ち遊技により右側領域を流下するほぼ全ての球が開放状態の右可変入賞装置１６５０に入賞し得るように、可変部材（開閉扉）１６５０ａが可変可能に構成されている。この右可変入賞装置１６５０は、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技にて開放される可変入賞装置（可変入球手段）である。
【１８０２】
右可変入賞装置１６５０が閉鎖している状態（小当たり遊技が実行されていない状態）において右側領域を流下した球の約１／２が、スルーゲート６７が配設されている領域（右可変入賞装置１６５０の左方に植設された釘によって区画形成された左右領域のうち、右側の領域（第１経路））を流下し、残りの約１／２が、左側の領域（第２経路）を流下する。この左側の領域（第２経路）を流下する球は、右電動役物１６４、および右第２入球口１６４５へと入球すること無く、可変入賞装置６５０に向けて流下する。
【１８０３】
一方、スルーゲート６７が配設されている右側の領域（第１経路）を流下した球は、その全てが右電動役物１６４の上流側（開閉扉１６４ｒ１の上流端側）に向けて流下し、開閉扉１６４ｒ１の上面を上流側から下流側へと流下する。そして、右電動役物１６４の上面から排出された球の約２／３が右第２入球口６４５へと入球し、残りの約１／３が右電動役物１６４と、右第２入球口６４５との間に形成された隙間を通過し、可変入賞装置６５０に向けて流下する。
【１８０４】
つまり、本第７実施形態では、右打ち遊技によって右側領域へと発射された球が可変入賞装置６５０へと到達する経路を複数設けており、球が流下するのに要する期間が異なるように各経路が形成されている。具体的には、右側の領域（第１経路）の球の流下期間が約２秒、左側の領域（第２経路）の球の流下期間が約１秒となるように構成している。このように構成することで、異なるタイミングで発射された球（右打ち遊技によって発射された球）、具体的には、０．６秒間隔で発射された複数の球を、同様のタイミングで可変入賞装置６５０へと到達させることが可能となる。よって、可変入賞装置６５０が開放状態となる期間（大当たり遊技中）において、複数の球を同時に可変入賞装置６５０へと入賞させ易くすることができるため、遊技者に対して、大当たり遊技中における流下球の挙動に興味を持たせることができる。
【１８０５】
右電動役物１６４は、スルーゲート６７を球が通過した場合に抽選条件が成立し得る普通図柄の抽選（普図抽選）において当たり当選した場合（普図当たり遊技が実行された場合）に開放動作される可変入球手段である。ここで、本第７実施形態における普通図柄抽選（普図抽選）、および、普図当たり遊技の内容について簡単に説明をする。
【１８０６】
本第７実施形態では、普通図柄の低確率状態が設定されている状態であっても、低確率ではあるが、右打ち遊技によって球が右電動役物１６４へと入球し得るように構成されており、例えば、通常状態中に右打ち遊技した場合には、約５０球に１球の割合で球が右電動役物１６４に入賞し得るように構成している。この入球割合は、通常状態中において左打ち遊技を行った場合に第１入球口６４へと入球する球の割合（約２０球に１球の割合）よりも低く設定されている。右電動役物１６４に入球した球は、必ず右第１入球口１６４ｒに入球するように構成されている。そして、右電動役物１６４に球を入球させた場合には、第１入球口６４に球を入球させた場合と同じく、第１特別図柄の抽選権利を獲得（抽選条件を成立させる）するように構成している。
【１８０７】
さらに、第１入球口６４に球を入球させた場合には、球を入球させた特典として、第１特別図柄の抽選権利に加え、賞球（４個）が付与される。一方、右電動役物１６４に球を入球させた場合には、球を入球させた特典として、第１特別図柄の抽選権利に加え、賞球（１個）が付与される。即ち、遊技状態として通常状態（普通図柄の低確率状態）が設定

されている場合には、右打ち遊技を実行するよりも、左打ち遊技が実行された場合のほうが、第１特別図柄の抽選権利を獲得し易く、且つ、第１特別図柄の抽選権利を獲得するために球を入球させる入球口に球を入球させた際に付与される賞球数が多くなるように構成している。よって、通常状態中は右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが遊技者に有利な遊技となる。

【１８０８】

また、通常状態中に右打ち遊技をした場合には、右側領域を流下する球の約１／３が右第２入球口６４５へと入球することになる。この右第２入球口６４５に球が入球すると、第２特別図柄の抽選を実行するための抽選権利が付与され、且つ、賞球が１球付与される。詳細な説明は後述するが、通常状態中に実行される第２特別図柄抽選では、その変動時間として長時間（１０分）の変動時間が設定されるように構成されている。また、本実施形態では、第２特別図柄の抽選権利が記憶（保留記憶）されないように構成している。よって、通常状態中に右打ち遊技を行ったとしても第２特別図柄抽選が円滑に行われることが無い。

【１８０９】

さらに、図１５７に示した通り、大当たり遊技が実行された場合には、右打ち遊技を行い、球を可変入賞装置６５０へと入賞させる遊技が実行されることになる。大当たり遊技の実行中は普通図柄の通常状態が設定されるため、大当たり遊技の期間中に、右電動役物１６４内の右第１入球口１６４ｒに球が入球し、その大当たり遊技の終了後には、第１特別図柄の保留記憶数（保留球数）が上限値となる。

【１８１０】

これにより、大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定された場合には、第１特別図柄の保留球数が上限の状態で遊技が開始されることになる。本実施形態では、潜確状態が設定されると、第２特別図柄の変動時間として短変動（０．５秒，１０秒）が選択され、第１特別図柄の変動時間として長時間（１０分）が選択されるように構成している。そして、第２特別図柄抽選で小当たり当選を頻発させながら多くの賞球を獲得する遊技（小当たりＲＵＳＨ）が実行されるように構成している。

【１８１１】

さらに、潜確状態中における第１特別図柄の保留球数が所定数（１個、或いは２個）になった場合に、所定数以外の場合（０個、３個、４個）よりも、第２特別図柄変動の変動時間として短時間の変動時間が選択され易くなるように構成している。つまり、潜確状態中に第１特別図柄の保留球数が所定数となる期間が、単位時間当たりで実行される小当たり遊技の回数が最も多くなり易い期間なり、遊技者に有利な遊技期間となる。

【１８１２】

本実施形態は、上述した通り、第２特別図柄の抽選権利を記憶する保留記憶機能を有していないため、潜確状態中には継続して右打ち遊技を実行する必要がある。そして、潜確状態中における第１特別図柄の変動時間が長時間（１０分）となるように構成している。よって、潜確状態中において、第１特別図柄の変動時間経過では第１特別図柄の保留球数を所定数（１個、或いは２個）へと到達させることが困難である。そこで、本実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たり当選した場合の一部で、実行中の第１特別図柄変動を外れで強制停止（破棄）するように構成している。これにより、潜確状態中において、第２特別図柄の抽選で小当たり当選を目指す遊技を行いながら、第１特別図柄の保留球数を減少させる遊技を遊技者に行わせることができる。

【１８１３】

また、本実施形態では、第１特別図柄の保留球数に基づいて潜確状態中における第２特別図柄抽選（変動）の有利期間を設定するように構成し、さらに、第２特別図柄抽選を実行させようとする遊技（右打ち遊技）を実行した場合に第１特別図柄の保留球数が増加し得るように構成している。よって、第２特別図柄抽選（変動）の有利期間が設定された場合において、その有利期間がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができる。

【１８１４】
なお、本実施形態のパチンコ機１０は、第２特別図柄の抽選権利を記憶する保留記憶機能を有していないため、第１特別図柄の保留記憶数に基づいて、第２特別図柄の変動時間を選択するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第１特別図柄の保留記憶数と、第２特別図柄の保留記憶数と、を合算した値に基づいて第２特別図柄の変動時間を選択するように構成しても良い。
【１８１５】
さらに、本実施形態では、潜確状態中に選択される第１特別図柄の変動時間について、必ず長時間の変動時間が選択されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、潜確状態中における第１特別図柄変動の変動時間として約１／１０の確率で短変動（例えば、２０秒）の変動時間が選択されるように構成しても良い。このように構成することで、潜確状態中に第１特別図柄の保留記憶を現象させる現実的な手法の中に、第１特別図柄の変動時間経過を含ませることができる。よって、潜確状態中における第１特別図柄の保留記憶数（保留球数）を減少させる契機を実質複数持たせることができる。
【１８１６】
また、詳細な説明は後述するが、本実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たり当選した場合の一部において破棄条件が成立した場合に、実行中の第１特別図柄変動を破棄するように構成していたが、第２特別図柄の抽選結果に関わらず成立し得る破棄条件を用いても良く、例えば、小当たり遊技の実行中に右可変入賞装置１６５０へと入球した球数が所定の入賞条件（例えば、１１個の入賞）を超えたことに基づいて成立する破棄条件を設けても良いし、遊技盤１３の遊技領域（右側領域）の何れかに配設された入球口に球が入球した場合に成立し得る破棄条件を設定しても良い。このように、様々な要因によって第１特別図柄への破棄状態が成立することで、遊技者に対して、どのタイミングで有利期間が設定されるのかを分かり難くすることができる。
【１８１７】
次に、図１５８、及び図１５９を参照して、右電動役物１６４の構成について詳細に説明をする。図１５８（ａ）は、右電動役物１６４の閉鎖状態（開閉扉１６４ｒ１が閉じている状態）を模式的に示した正面斜視図であり、図１５８（ｂ）は、右電動役物１６４の開放状態（開閉扉１６４ｒ１が開いている状態）を模式的に示した正面斜視図である。
【１８１８】
図１５８（ａ）に示した通り、開閉扉１６４ｒ１の上面には、遊技球の流下を妨げるために設けられている凸部１６４ｒ１ａ～１６４ｒ１ｃが設けられている。開閉扉１６４ｒ１の上面を流下する遊技球は、各凸部１６４ｒ１ａ～１６４ｒ１ｃによって流下を妨げられるので、各凸部１６４ｒ１ａ～１６４ｒ１ｃの外周に沿って開閉扉１６４ｒ１上を図示左側から右側へと流下する。つまり開閉扉１６４ｒ１上には、各凸部１６４ｒ１ａ～１６４ｒ１ｃによってつづら折り状の流路が形成されることになる。このため、各凸部１６４ｒ１ａ～１６４ｒ１ｃが設けられていない場合（即ち、遊技球が開閉扉１６４ｒ１上を正面視左方向から右方向へと直線的に流下する場合）と比較して、開閉扉１６４ｒ１の上面を流下しきるまでに要する期間を長くすることができる。これにより、一つの球が開閉扉１６４ｒ１の上面を流下している間に、複数の球（後続の球）を開閉扉１６４ｒ１の上面へと到達させ易くすることができる。よって、スルーゲート６７を通過した球が開閉扉１６４ｒ１の上面を流下している期間を長くすることができ、普図当たり遊技が実行された場合に球を右電動役物１６４へと入賞させ易くすることができる。
【１８１９】
詳細は、図１６０を参照して後述するが、本実施形態では、遊技状態として普通図柄の高確率状態（確変状態）が設定された場合には、スルーゲート６７を通過した球の殆どが右電動役物１６４に入球するように、普通図柄の変動時間と、普図当たり遊技の動作内容と、スルーゲート６７を通過した球の経路が設計されている。このように構成することで、確変状態は、特別図柄抽選で大当たり当選する確率を通常状態中よりも高め、且つ、右打ち遊技を実行することにより、通常状態中よりも第１特別図柄の抽選を実行させ易くす

ることができる。また、確変状態中は、第２特別図柄の抽選が実行され難くなるため、確変状態中の遊技を行っている遊技者に対して過剰に有利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。なお、本実施形態では、万が一、確変状態中に右第２入球口６４５に球が入球し、第２特別図柄の抽選が実行された場合には、通常状態よりも短い変動時間（６０秒）が選択されるように構成している。

【１８２０】

このように構成することで、長時間（例えば、１０分）の第２特別図柄変動が実行されている際中に確変状態から潜確状態へと移行してしまい、潜確状態に移行したにも関わらず、第２特別図柄の抽選を長時間実行することができない事態が発生することを抑制している。

【１８２１】

さらに、本実施形態では、遊技状態を確変状態から潜確状態へと移行させるための移行条件として、確変状態中に実行される特別図柄抽選（変動）の実行回数が所定回数（５０回）に到達した場合に成立する第１移行条件と、確変状態中に実行された第２特別図柄の抽選にて特定の小当たり（小当たりＣ）に当選した場合に成立する第２移行条件とを設定している。つまり、第２特別図柄の抽選が実行され難い確変状態において、第２特別図柄の抽選で特定の小当たり（小当たりＣ）に当選した場合（第２移行条件が成立した場合）には、確変状態中に実行される特別図柄抽選（変動）の実行回数が所定回数（５０回）に到達していなくても潜確状態へと移行させることができる。

【１８２２】

図１５８（ｂ）は、開閉扉１６４ｒ１が開放された状態を示した図である。図１５８（ｂ）に示した通り、開閉扉１６４ｒ１は、正面視手前側から正面視奥側に向けてスライド動作し、遊技盤１３に設けられている開口部を介して遊技盤１３の内側に収納される。これにより、右第１入球口１６４ｒが開放された状態となる。なお、詳細な説明は省略するが、この開閉扉１６４ｒ１は、主制御装置１１０からの指示に基づいてオン状態と、オフ状態とに切替可能なソレノイド（図示せず）と連結しており、このソレノイドに対して電流を流した場合に、ソレノイドがオン状態となり開閉扉１６４ｒ１が開放状態となるように構成している。つまり、普通図柄の抽選で当たり当選し、普図当たり遊技が実行された場合にのみソレノイドに対して電流が流れるように構成している。これにより、パチンコ機１０に電源が投入されている期間のうち、占める割合が大きい開閉扉１６４ｒ１が閉鎖状態となる期間では電力を要する必要が無いため、パチンコ機１０の消費電力を抑えることができる。

【１８２３】

第１入球口１６４ｒが開放されると（開閉扉１６４ｒ１が開放状態になると）、スルーゲート６７を通過した球が右電動役物１６４に入賞可能となる。また、開閉扉１６４ｒ１を収納するための開口部の高さ方向の間隔は、遊技球の直径に対して十分に低いので、開閉扉１６４ｒ１のスライド移動が開始される時点で開閉扉１６４ｒ１の上面を流下中であった遊技球が開閉扉１６４ｒ１と共に遊技盤１３の内部に収納されることが無く、開閉扉１６４ｒ１が遊技盤１３の内部へとスライド移動した場合に、開閉扉１６４ｒ１の上面に位置する球を第１入球口１６４ｒに向けて開閉扉１６４ｒ１上から落下させることができる。

【１８２４】

なお、本第７実施形態では、開閉扉１６４ｒ１の上面に３つの凸部１６４ｒ１ａ～１６４ｒ１ｃを設けることにより、凸部１６４ｒ１ａ～１６４ｒ１ｃを遊技球が迂回する構成とし、遊技球が開閉扉１６４ｒ１を通過する通過期間が長くなるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、凸部１６４ｒ１ａ～１６４ｒ１ｃを設けるのに代えて、または加えて、開閉扉１６４ｒ１の上面の材質を、他の部分（遊技盤１３の表面や可変入賞装置６５の内面等）よりも摩擦係数が大きい材質（例えば、弾性体等）で構成したり、遊技球が転動し難くなる加工を施したり（例えば、表面に凹凸を設ける等）してもよい。

【１８２５】
図１５９は、開閉扉１６４ｒ１を鉛直上面側から見た平面図である。図１５９に示した通り、開閉扉１６４ｒ１の上面のうち、球が転動可能（容易）なつづら折り状の経路に、球の通過を検出可能な通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆが埋め込まれている。これらの通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆは、開閉扉１６４ｒ１の上面に形成されている経路において、互いに少なくとも遊技球の直径を超える距離を離して配置されている。これらの通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆは、その上方に遊技球が配置されている場合に出力がＨ（ハイ）となり、上方を妨げるものが何もない場合に出力がＬ（ロー）となる公知の光学センサで構成されている。本第７実施形態では、これらの通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆの出力の組み合わせを音声ランプ制御装置１１３側で監視する構成としている。そして、通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆの出力の組み合わせによって、開閉扉１６４ｒ１上における球の通過状況を算出し、算出結果に基づいた球通過状況報知を実行可能に構成している。
【１８２６】
このように構成することで、確変状態中において右打ち遊技によって発射された球が右第２入球口６４５にどれくらい近づけたのかを遊技者が把握することが可能となる。よって、実行される球通過状況報知の内容に基づいて、確変状態中における右打ち遊技の実行タイミングをずらしたりすることで、確変状態中における遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第７実施形態では、図１５９に示した通り、通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆを開閉扉１６４ｒ１上にのみ配設しているが、これに限ること無く、例えば、球がスルーゲート６７を通過してから開閉扉１６４ｒ１上に到達するまでの領域や、開閉扉１６４ｒ１の上面を通過した後の領域に通過検出センサを設け、開閉扉１６４ｒ１に到達する球数や、開閉扉１６４ｒ１の上面を通過した球数を検出可能に構成しても良い。
【１８２７】
次に、図１６０を参照して、右打ち遊技によって発射された球が右側領域を流下する際の流下状況について説明をする。図１６０（ａ）は、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）であって、球が右第２入球口６４５に入球する場合における球の流下状況を模式的に示した模式図であり、図１６０（ｂ）は、潜確状態であって、小当たり遊技が実行されている場合における球の流下状況を模式的に示した模式図である。
【１８２８】
本第７実施形態は、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合に、右打ち遊技によって、右第２入球口６４５へと球を入球させる遊技が遊技者に最も有利な遊技となるように構成されている。潜確状態中に右打ち遊技を実行すると、図１６０（ａ）に示した通り、スルーゲート６７を通過した球が閉鎖状態である右電動役物１６４の開閉扉１６４ｒ１上面を流下し、右第２入球口６４５へと入球する。
【１８２９】
詳細な説明は後述するが、普通図柄の低確率状態である潜確状態では、スルーゲート６７を球が通過したことに基づいて実行される普通図柄抽選にて当たり当選する確率が１／２に設定されており、且つ、普通図柄抽選が実行されてから抽選結果が停止表示（確定）するまでの期間（変動時間）として３０秒が設定されるように構成している。つまり、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態（通常状態、潜確状態、大当たり遊技状態）中に右打ち遊技を行った場合は、２球に１球の割合でスルーゲート６７を球が通過するため、４球に１球の割合で普図当たりに当選し、６０秒に１回の割合で普図当たり遊技が実行されることになる。
【１８３０】
さらに、本第７実施形態では、図１５８を参照して上述した通り、普図当たり遊技として開放動作される右電動役物１６４の開閉扉１６４ｒ１上に蛇行状の球流路（通過期間１．３秒）を形成しているため、右打ち遊技を継続して実行することにより、高確率で複数の球を閉鎖状態である右電動役物１６４の開閉扉１６４ｒ１上に滞在させることが可能に構成している。

【１８３１】
よって、普通図柄の低確率状態が設定されている場合であっても、１分間に１～２個の球を右電動役物１６４へと入賞させることが可能となる。加えて、右電動役物１６４の開閉扉１６４ｒ１上に球を滞在させ易く構成しているため、普図当たり遊技の遊技期間を短期間（例えば、０．２秒開放）に設定したとしても、その普図当たり遊技中に球を右電動役物１６４へと入賞させ易くすることができる。
【１８３２】
このように普図当たり遊技の遊技期間を短く設定することにより、普通図柄の停止表示態様に基づいて普図当たり遊技が実行されることを判別した後に右打ち遊技を実行した場合に、その球が右電動役物１６４へと到達するまでに普図当たり遊技を終了させることが可能となる。よって、普通図柄の抽選結果が当たりであると判別してから右打ち遊技を実行し、効率良く球を右電動役物１６４へと入賞させる遊技が実行されることを抑制することができる。
【１８３３】
また、図１６０（ｂ）に示した通り、本第７実施形態では、スルーゲート６７よりも上方（上流）側に、小当たり遊技中に開放動作される右可変入賞装置（第２アタッカー）が設けられている。よって、普通図柄の低確率状態が設定される状態であっても、第２特別図柄抽選を円滑に実行可能な遊技状態（潜確状態）であれば、小当たり遊技が実行されることにより、球がスルーゲート６７、及び右電動役物１６４へと到達することを抑制することができる。
【１８３４】
このように構成することで、普通図柄の低確率状態が設定されている場合であっても、通常状態、或いは大当たり遊技中よりも潜確状態のほうが右電動役物１６４に球を入賞させ難くすることができる。よって、大当たり遊技中に実行する右打ち遊技では右電動役物１６４に球を入賞させることにより、第１特別図柄の保留球数（特図１保留球数）を上限まで獲得させることを可能としながら、潜確状態中に実行される右打ち遊技によって過剰に特図１保留球数が増加してしまうことを抑制することができる。
【１８３５】
＜第７実施形態における演出内容について＞
次に、図１６１から図１６５を参照して、本第７実施形態のパチンコ機１０が実行する各種演出内容のうち、特徴的な演出内容について説明をする。具体的には、遊技状態として確変状態が設定されてから潜確状態が設定されるまでの演出の流れ、及び、潜確状態中に実行される演出の流れについて説明をする。
【１８３６】
まず、図１６１及び図１６２を参照して、遊技状態として確変状態が設定されてから潜確状態が設定されるまでの演出の流れについて説明をする。本実施形態では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部で、その大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように構成している。そして、確変状態が設定されている状態で、所定の移行条件が成立した場合に、遊技状態を確変状態から潜確状態へと移行させるように構成している。具体的には、確変状態として、特別図柄の高確率状態が次回大当たり当選まで継続し、普通図柄の高確率状態が５０回の特別図柄抽選が実行されるまで継続するように構成している。つまり、確変状態が設定されてから大当たり当選すること無く、特別図柄抽選を５０回実行した場合に、遊技状態が確変状態から潜確状態へと移行するように構成している。そこで、本実施形態では、確変状態が設定された場合において、遊技者に最も有利となる潜確状態が設定されるまでの期間を示唆するための演出が実行される。これにより、遊技者に対して潜確状態が設定されるまでの条件を分かり易く報知することができる。
【１８３７】
図１６１（ａ）は、確変状態（確変モード）が設定されている状態において第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図であって、図１

６１（ｂ）は、確変モード中において、潜確状態への移行条件が成立した場合に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。

【１８３８】

上述した通り、本第７実施形態では、確変状態において時短回数を経過（加算）させることにより、直接、最も有利な潜確モード（潜確状態）へと移行する構成としている。このため、確変状態（確変モード）では、潜確状態を目指す演出が実行される。具体的には、例えば、図１６１（ａ）に示した通り、ウサギを模したキャラクタ８１１が岩山をよじ登っていく演出が実行される。また、岩山を登るキャラクタ８１１の上方に形成される表示領域ＨＲ１には、「頂上を目指せ！！」という文字が表示されると共に、キャラクタ８１１の右側に形成される表示領域ＨＲ２には、確変モードが終了する（時短回数が所定回数（例えば５０回）経過する）までの残りの変動回数（抽選回数）を示唆する表示内容が表示される。図１６１（ａ）の例では、表示領域ＨＲ２に対して「残り５０ｍ」という文字が表示されている場合を例示している。この頂上までの残りのメーター表示は、変動表示（第３図柄の変動表示）が１回実行される毎に１ｍずつ減算表示されるので、遊技者に対して、頂上までの残りのメーター（距離）が、潜確モードへと移行するまでの残りの変動回数であるということを容易に理解させることができる。

【１８３９】

なお、本実施形態では、上述した表示領域ＨＲ２に表示されるメーター表示の表示態様を、第３図柄の変動表示が実行される毎に可変（減算）され、可変（減算）後のメーター表示の表示態様が特定の移行表示態様（例えば、「残り０ｍ」）となった場合に、遊技状態が確変状態から潜確状態へと移行するように構成しているが、これにかぎること無く、例えば、第３図柄の変動表示が実行される毎に加算されるように構成し、メーター表示の表示態様（数値）が、特定の数値まで加算された場合に潜確モードが設定されるように構成しても良い。また、必ずしも第３図柄の変動表示が実行される毎にメーター表示の表示態様を可変させる必要は無く、例えば、第３図柄の変動表示が複数回実行された場合に、メーター表示の表示態様が可変されるように構成しても良い。このように構成することにより、メーター表示の表示態様が可変するタイミングを、第３図柄の変動表示タイミングに対して異ならせることができるため、遊技者に対して、潜確モード（潜確状態）が設定されるまでの大凡の期間を認識させながらも、一度にメーター表示の表示態様（数値）が大きく減少させる演出を実行することで意外性のある演出を提供することができる。

【１８４０】

さらに、本実施形態では、表示領域ＨＲ２に表示されるメーター表示の表示態様として、潜確モードが設定されるまでの期間が短くなっていることを（移行条件の成立タイミングが近づいていること）を遊技者に報知するために、メーター表示の表示態様（数値）を減算させる演出のみを実行するように構成しているが、潜確状態が設定される際に特定の移行表示態様（例えば、「残り０ｍ」）が表示されれば良く、例えば、確変状態が設定されている間に、メーター表示の表示態様（数値）を一時的に増加させる演出を実行しても良い。これにより、どのタイミングで潜確状態が設定されるのかを遊技者に予測させ難くすることができるため、潜確状態が設定されることを常に期待させながら遊技を行わせることができる。

【１８４１】

なお、この場合、確変状態から潜確状態へと移行するための移行条件として、少なくとも複数の移行条件、具体的には、確変状態が設定される契機となった大当たり種別や、大当たり当選時の遊技状態に応じて、時短状態を終了させるための時短終了条件として、成立し易い第１移行条件（例えば、時短回数２０回）と、その第１移行条件よりも成立し難い第２移行条件（例えば、時短回数５０回）とのうち、何れかの時短終了条件を設定するように構成し、確変状態が設定された際に、成立し易い第１移行条件が成立するまでの期間を示す表示態様（例えば、「残り２０ｍ」）を表示領域ＨＲ２に表示するように構成し、実際に設定されている時短終了条件が第１移行条件である場合は、そのままメーター表示の表示態様を減算させる演出を実行し、実際に設定されている時短終了条件が第２移行

条件である場合は、残時短回数に基づいてメーター表示の表示態様を増加させながら、第２移行条件が成立するタイミングで、特定の移行表示態様が表示されるように構成すれば良い。このように構成することにより、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合において、今回の確変状態に対して設定されている時短終了条件が何であるかを遊技者に分かり難くすることができる。

【１８４２】

さらに、本実施形態では、特定の大当たり遊技の実行後に設定される確変状態にて複数の時短終了条件が設定されるように構成している。より具体的には、確変状態中に実行される特別図柄変動（抽選）の実行回数が所定回数（例えば、５０回）に到達した場合に成立する第１時短終了条件と、確変状態中に実行される特別図柄変動（抽選）の結果が特定結果（例えば、小当たりＣ当選）である場合に成立する第２時短終了条件とが設定されるように構成している。そして、表示領域ＨＲ２には、予め時短終了条件が成立するタイミングを算出可能な第１時短終了条件に基づいたメーター表示が表示されるように構成している。つまり、確変状態中は、特別図柄変動が実行される毎にメーター表示が減算されていき、メーター表示が特定の移行表示態様（例えば、「残り０ｍ」）となった場合に潜確状態が設定されることを報知する演出が実行される。一方、上述した第１時短終了条件が成立するよりも前に（メーター表示の表示態様が特定の移行表示態様になる前に）、第２時短終了条件が成立した場合には、メーター表示の表示態様（数値）が急激に減少する短縮演出として、キャラクタ８１１が勢いよく山を登っていく演出の後にメーター表示が特定の移行表示態様（例えば、「残り０ｍ」）となる演出が実行される。

【１８４３】

このように、表示領域ＨＲ２に表示されるメーター表示が様々な態様で可変されるように構成することで、どのタイミングで潜確状態へと移行するのかを分かり難くすることができるため、確変状態を遊技している遊技者に対して潜確状態への移行を常に期待させながら遊技を行わせることができる。また、何れの時短終了条件が成立した場合であっても、メーター表示の表示態様として特定の移行表示態様が表示されることにより潜確状態への移行を遊技者に報知することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【１８４４】

次に、図１６１（ｂ）を参照して、確変状態中において時短終了条件が成立した場合に実行される演出内容について説明をする。図１６２（ａ）は、確変モード（確変状態）において時短回数を経過させた（時短終了条件を成立させた）場合における表示内容の一例を示した図である。図１６２（ａ）に示した通り、時短終了条件（例えば、所定回数の特別図柄変動）が成立すると、キャラクタ８１１が岩山の頂上に到達する演出が実行されると共に、表示領域ＨＲ１に対して、「頂上到達！！」という文字が表示される。また、表示領域ＨＲ２に対して、「残り０ｍ」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して潜確状態（潜確モード）へと移行したということを容易に理解させることができる。

【１８４５】

ここで、本実施形態では、潜確状態が設定されている場合に、右打ち遊技を実行することで、潜確状態以外の遊技状態が設定されている場合よりも、第２特別図柄の抽選が実行され易くなるように構成し、第２特別図柄の抽選では高確率（第１特別図柄の抽選よりも高確率）で小当たり当選するように構成している。そして、第２特別図柄抽選を頻繁に実行することで、小当たり遊技を頻繁に実行させ、遊技者に対して多くの特典（賞球）を獲得可能な遊技を実行させるように構成している。以下、潜確状態において第２特別図柄抽選によって小当たり遊技を頻繁に実行させる遊技を「ＲＵＳＨ」と称し、そのＲＵＳＨ遊技中に実行される演出を「ＲＵＳＨ演出」と称して説明をする。

【１８４６】

図１６２（ａ）は、潜確状態（潜確モード）へと移行してから、実際に賞球を獲得可能な状態となるまで（第２特別図柄の抽選で小当たりに当選するまで）の間の状態（準備状

態）における表示態様を示した図である。図１６２（ａ）に示した通り、準備状態では、小領域Ｄｍ３に「右打ち」という文字が表示されると共に、表示領域ＨＲ１に対して、「右打ちでＲＵＳＨを開始させるんだ！！」という文字が表示される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「ＲＵＳＨ準備中」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ち遊技を行うことで賞球を獲得可能なＲＵＳＨ状態に突入するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１８４７】

つまり、本実施形態では、確変状態にて時短終了条件が成立した場合に潜確状態が設定されるように構成しているが、潜確状態が設定された直後に第２特別図柄抽選を実行させることができない場合がある。具体的には、確変状態中に第２特別図柄変動が実行され、その第２特別図柄変動が実行されている間に、第１特別図柄変動の実行に基づいて時短終了条件が成立した場合には、第２特別図柄変動が実行されている間に遊技状態が確変状態から潜確状態へと移行することになる。この場合、実行中の第２特別図柄変動（確変状態中に変動が開始された第２特別図柄変動）が停止表示されるまで、潜確状態における第２特別図柄変動が実行されない事態が発生する。

【１８４８】

このように、潜確状態が設定された後に、第２特別図柄抽選を新たに実行することが出来ない期間が所定期間生じてしまう場合は、図１６２（ａ）に示した表示画面（ＲＵＳＨ準備画面）を表示することにより、遊技者に対して、後にＲＵＳＨ遊技が実行されることを報知することができるため、潜確状態が設定されたにも関わらずＲＵＳＨ遊技が実行されない期間に対して遊技者に不信感を与えてしまうことを抑制することができる。

【１８４９】

なお、本実施形態では、上述した通り、遊技状態が確変状態から潜確状態へと移行するタイミングにおいて、実行中の第２特別図柄変動の残変動時間が所定期間以上（例えば、１０秒以上）である場合に図１６２（ａ）に示したＲＵＳＨ準備期間表示を実行するように構成しているが、遊技者に有利となる有利遊技を実行可能な遊技状態が設定されてから、実際に有利遊技の実行条件が成立するまでの期間の長さが所定期間である場合に、後に有利遊技が実行されることを報知するように構成すれば良く、例えば、不利遊技（確変状態）中に遊技者に実行させる遊技方法（例えば、左打ち遊技）と、有利遊技（潜確状態）中に遊技者に実行させる遊技方法（例えば、右打ち遊技）と、を異ならせたパチンコ機１０においては、潜確状態が設定されてから実際に右打ち遊技によって第２特別図柄変動が実行されるまでの期間を用いて、図１６２（ａ）に示したＲＵＳＨ準備中表示を実行するように構成すると良い。

【１８５０】

さらに、例えば、遊技者に不利となる不利遊技状態のほうが、遊技者に有利となる有利遊技状態よりも普通図柄の抽選で外れに当選し易く、且つ、選択される変動時間の長さが長くなり易く構成されているパチンコ機１０であって、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技中に第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成しているパチンコ機１０であれば、有利遊技状態が設定された時点において、不利遊技状態中に実行された普通図柄変動が停止表示されるまでの期間中に、図１６２（ａ）に示したＲＵＳＨ準備期間表示を実行するように構成しても良い。この場合、図１６２（ａ）に示した表示画面に対して、案内表示領域Ｄｍ３に表示される「右打ち」の表示態様を非表示（見え難く表示）したり、表示領域ＨＲ１にて「準備中、暫くお待ち下さい」の文字を表示したりすると良い。即ち、潜確状態が設定されている状態ではあるが、右打ち遊技を実行しても第２特別図柄抽選を実行することが出来ない（実行し難い）状況であることを遊技者に報知するようにＲＵＳＨ準備期間表示を表示すると良い。これにより、右打ち遊技を実行したにも関わらずＲＵＳＨ遊技が実行されず、遊技者に不信感を与えてしまうことを抑制することができる。

【１８５１】

そして、潜確状態中に第２特別図柄変動（抽選）が実行されると、図１６２（ｂ）に示

した表示画面が表示され、ＲＵＳＨ演出が実行される。図１６２（ｂ）は、ＲＵＳＨ遊技が実行された場合に表示される表示内容の一例を示した模式図である。図１６２（ｂ）に示した通り、潜確状態中に球が右第２入球口６４５へと入球し、小当たり当選している第２特別図柄変動が実行されると、表示領域ＨＲ１に「ＲＵＳＨ開始」の文字が表示され、副表示領域Ｄｓにて「ＲＵＳＨ突入！！」の文字が表示される。さらに、主表示領域Ｄｍには宝箱を模したアイコン（宝箱８１２）が表示される。これにより、ＲＵＳＨ遊技中には、宝箱を模したアイコン（宝箱８１２）の用いた演出（ＲＵＳＨ演出）が実行されることを遊技者に分かり易く報知することができる。

【１８５２】

次に、図１６３を参照して、本第７実施形態におけるＲＵＳＨ遊技中に実行されるＲＵＳＨ演出の表示内容について説明をする。図１６３は、ＲＵＳＨ演出中に表示される表示内容の一例を示した模式図である。図１６３に示した通り、ＲＵＳＨ演出が実行されると、キャラクタ８１１が宝箱８１２を開けていく演出が実行される。そして、開いた宝箱８１２の中から、今回の第２特別図柄抽選の抽選結果を示す抽選結果表示態様が表示される演出が実行される。抽選結果表示態様としては、例えば、第２特別図柄抽選の抽選結果が小当たりである場合には「Ｖ」を模した表示態様が表示され、大当たりである場合には「当」の文字を模した表示態様が表示され、外れである場合には「バツ印」を模した表示態様が表示される。このように、常時表示されている宝箱８１２に対して、宝箱８１２を開放させる演出と、宝箱８１２の中身を表示させる演出を実行するだけで第２特別図柄の抽選結果を表示することができるため、宝箱８１２を表示する演出と、宝箱８１２を開放させる演出と、宝箱８１２の中身を表示させる演出と、を実行する場合に比べて、第２特別図柄の変動時間を短く設定した場合であっても、実行される演出数を減らすことが出来るため、遊技者に分かり易い演出を実行することができる。

【１８５３】

次に、図１６４、及び図１６５を参照して、ＲＵＳＨ遊技中において、他のＲＵＳＨ遊技中よりも、遊技者に有利となるスーパーＲＵＳＨ遊技中に実行される演出について説明をする。本実施形態では、潜確状態中に実行される第２特別図柄の変動時間が、保留記憶されている特図保留数（第１特別図柄の保留記憶数）に基づいて可変するように構成しており、具体的には、特図保留数が特定数（例えば、１）である場合に実行される第２特別図柄変動では、特図保留数が特定数以外である場合に実行される第２特別図柄変動よりも、短い変動時間が選択され易くなるように構成している。上述した通り、潜確状態が設定されている間は、第２特別図柄抽選の小当たり当選に基づく小当たり遊技を頻発させることで遊技者に特典（賞球）を付与する演出が実行される。

【１８５４】

よって、潜確状態中における第２特別図柄変動の変動時間が短ければ短いほど、単位期間に占める小当たり遊技期間の割合を大きくすることができるため、遊技者により遊技な遊技状態とすることができる。以下、ＲＵＳＨ遊技中において、特図保留数が特定数となり、第２特別図柄変動の変動時間が短くなる期間中のＲＵＳＨ遊技をスーパーＲＵＳＨ遊技と称し説明をする。

【１８５５】

まず、ＲＵＳＨ遊技がスーパーＲＵＳＨ遊技へと切り替わる際に実行される演出内容について説明をする。図１６４（ａ）は、ＲＵＳＨ遊技中において特図保留数が減算され易い状態において実行される演出内容の一例を示した模式図である。本実施形態では、潜確状態中に実行される第２特別図柄抽選にて特定の小当たり（例えば、小当たりＢ）に当選した場合に、実行中の第１特別図柄変動を強制的に外れで停止表示させるように構成している。また、潜確状態中に実行される第１特別図柄変動に対しては長時間の変動時間（例えば、１０分）が選択され易くなるように構成している。さらに、潜確状態中に実行される右打ち遊技によって、第１特別図柄の保留球（特図１保留球）を獲得可能に構成している。つまり、潜確状態中にＲＵＳＨ遊技を実行しながら、変動時間経過に基づいて特図１保留球を減少させ難くなるように構成している。

【１８５６】
よって、スーパーＲＵＳＨ遊技が実行される条件が成立するまで特図１保留球数を減少させるためには、第２特別図柄抽選にて特定の小当たりに当選させる必要がある。そして、特定の小当たりに当選した第２特別図柄変動が実行されると、図１６４（ａ）に示した通り、副表示領域Ｄｓに「さらなる頂きを目指せ」の文字が表示されると共に、主表示領域Ｄｍには、キャラクタ８１１がより高い位置を目指すための演出が実行される。
【１８５７】
具体的には、現在獲得している特図１保留球数と、スーパーＲＵＳＨ遊技が実行される条件となる特図１保留球数との差分に対応した段階を示す表示態様が表示されると共に、主表示領域Ｄｍの右側に形成される表示領域ＨＲ７１に、スーパーＲＵＳＨ遊技が実行されるまでの状況を遊技者に示唆する案内示唆表示が表示される。
【１８５８】
そして、ＲＵＳＨ遊技中に特定の小当たりに複数回当選し、特図１保留球数が特定数（２）になると、図１６４（ｂ）に示した表示態様が表示される。図１６４（ｂ）は、スーパーＲＵＳＨ遊技の実行条件が成立した場合において表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。スーパーＲＵＳＨ遊技の実行条件（例えば、特図１保留球数が２となる）が成立すると、キャラクタ８１１が最頂上に到達し、スーパーＲＵＳＨ遊技の実行条件が成立したことを報知する表示態様を手に取った演出が実行される。そして、表示領域ＨＲ７１には、現在の特図１保留球数が、スーパーＲＵＳＨ遊技の実行条件を持たしていることを示す表示態様「２」が表示される。
【１８５９】
なお、図１６４（ａ），（ｂ）が表示されている状態、即ち、後述する特図破棄設定処理（図１８６のＳ４６４３参照）にてスーパーＲＵＳＨ突入を示唆する演出態様を設定した後に、新たに特図１保留を獲得した場合には、実行中の第１特別図柄変動が破棄された場合に、スーパーＲＵＳＨ遊技が実行されない場合がある。よって、図１６４（ａ），（ｂ）が表示されている状態では、新たに特図１保留を獲得したか否かを判別する処理を実行し、獲得した場合には、演出態様を切り替えるための処理を実行するように構成している。例えば、特図１保留を新たに獲得した場合には、図１６４（ａ）に示した頂が新たに獲得した特図１保留の数に対応して遠ざかる演出が実行される。これにより、スーパーＲＵＳＨ突入を示唆する演出の実行中にスーパーＲＵＳＨ突入契機が消滅した場合であっても遊技者に違和感の与えることの無い演出を実行することができる。
【１８６０】
また、図１６４（ａ），（ｂ）では、特図１保留球数を減少させることでスーパーＲＵＳＨ遊技が実行される場合の演出内容について説明をしたが、これ以外にも、特図１保留球数を増加させることでスーパーＲＵＳＨ遊技が実行される場合にもスーパーＲＵＳＨ突入を示唆する演出が実行される。この場合、現在が、特図１保留数が１個増加することで有利期間（スーパーＲＵＳＨ遊技が実行される期間）が設定される状態（増加有利状態）であるかを判別する処理を実行し、増加有利状態であると判別した場合に、普図当たり遊技が実行されるか否かを判別する。この判別では、実行中の普通図柄変動の抽選結果、及び、普図保留されている情報に基づく先読み処理（上述した各実施形態にて実行される特別図柄に対する先読み処理と同一の処理を普通図柄に対して実行する処理に相当）にて普図当たり当選する情報が含まれているかの事前判別結果（先読み結果）に基づいて普図当たり遊技が実行されるか否かが判別される。そして、普図当たり遊技が実行されると判別した場合に、間もなく特図１保留が増加する機会が到来することを示唆するためのスーパーＲＵＳＨ突入演出を実行する。
【１８６１】
このスーパーＲＵＳＨ突入演出の演出態様としては、特図１保留数を増加させることで（右電動役物１６４に球を入賞させることで）、スーパーＲＵＳＨ遊技が実行されることを遊技者に報知する報知態様が設定される。これにより、遊技者に対してスーパーＲＵＳＨ遊技を実行させるための条件を成立させ易くすることができる。なお、本実施形態では

、スーパーＲＵＳＨ遊技を実行させるための条件を遊技者が把握可能、即ち、特図１保留球数を減少させることでスーパーＲＵＳＨ遊技が実行される場合と、特図１保留球数を増加させることでスーパーＲＵＳＨ遊技が実行される場合と、を遊技者が識別可能となる演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、スーパーＲＵＳＨ遊技を実行させる条件が成立し易い状態であることのみを遊技者に報知し、遊技者に対して特図１保留数を増加させる遊技を実行するか、減少させる遊技を実行するかを選択させるように構成しても良い。

【１８６２】

次に、図１６５を参照して、スーパーＲＵＳＨ中に実行される演出の内容について説明をする。図１６５は、スーパーＲＵＳＨ中の演出画面の一例を示した図である。スーパーＲＵＳＨ遊技が実行されると、通常のＲＵＳＨ遊技よりも短い変動時間の第２特別図柄変動が実行され易くなるため、結果として小当たり遊技の実行間隔が短くなり単位時間における小当たり遊技の実行回数を通常のＲＵＳＨ遊技よりも多くすることができる。よって、スーパーＲＵＳＨ遊技中は、通常のＲＵＳＨ遊技中よりも遊技者に有利な遊技期間となる。そして、スーパーＲＵＳＨ遊技中は、図１６５（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍに「スーパーＲＵＳＨ」の文字が表示されると共に、複数の宝箱８１２ａ～宝箱８１２ｃが表示される。そして、副表示領域Ｄｓには「スピードアップ」の文字が表示される。

【１８６３】

つまり、スーパーＲＵＳＨ遊技中は、第２特別図柄変動の変動時間が短時間（例えば、０．５秒）となり、１回の第２特別図柄変動の変動期間を用いて第２特別図柄抽選の抽選結果を示唆する演出（宝箱を表示する演出）と、抽選結果を報知する演出（宝箱を開放し中身を表示する演出）と、遊技者に分かり易く実行することが困難となるため、予め複数の宝箱８１２ａ～宝箱８１２ｃを表示しておき、適宜抽選結果に基づいて宝箱を開放させる演出が実行されるように構成している。

【１８６４】

具体的には、表示態様（例えば、色やデザイン）を異ならせた複数の宝箱を予め表示しておき、実行される第２特別図柄の抽選結果に応じた宝箱を開放させる演出を実行するように構成している。この場合、第２特別図柄の抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果として、例えば、大当たり遊技の終了後に再度潜確状態が設定される大当たりに当選している場合は、虹色や金色の豪華な宝箱を開放させ、遊技者に不利となる抽選結果として、例えば、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される大当たり、即ち、ＲＵＳＨ遊技が終了する大当たりに当選している場合は、ボロボロの宝箱を開放させる演出が実行される。

【１８６５】

このように、予め表示態様の異なる複数の宝箱を表示しておくことで、第２特別図柄抽選の結果に応じて表示されている宝箱の表示態様を可変させる演出を実行しなくとも、抽選結果を示唆する演出（開放する宝箱の表示態様を異ならせる演出）を実行し易くすることができる。

【１８６６】

さらに、本実施形態では、ＲＵＳＨ遊技（スーパーＲＵＳＨ遊技）中に主として実行される第２特別図柄に保留記憶機能を持たせていないため、例えば、保留記憶されている第２特別図柄の入賞情報を事前に判別し、その事前判別結果に基づいて、当該入賞情報に基づく第２特別図柄変動が実行される前の期間から抽選結果を示唆する演出（所謂、先読み演出）を実行することができないように構成している。よって、各第２特別図柄抽選の抽選結果を示唆する演出を実行する期間を長く設定し難いため、上述した予め表示態様の異なる複数の宝箱を表示しておくことの演出効果をより高めることができる。

【１８６７】

なお、本実施形態のように予め表示態様の異なる複数の宝箱を表示する構成を用いる場合には、同時に表示される宝箱の表示数や、表示態様をランダムに設定しても良いし、潜確状態中における遊技回数（特別図柄抽選の実行回数）に応じて表示態様を可変させるように構成しても良い。また、現在の特図保留球数（第１特別図柄の保留球数）を読み出し

、読み出した結果に基づいてスーパーＲＵＳＨ遊技が終了し易い状態か否かを判別し、その判別結果に基づいて宝箱の表示態様や表示数を可変させるように構成しても良い。このように構成することで、宝箱の表示態様や表示数を用いて第２特別図柄抽選の抽選結果だけでは無く、スーパーＲＵＳＨ遊技の遊技状況も遊技者に把握させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【１８６８】

次に、図１６５（ｂ）を参照して、スーパーＲＵＳＨ遊技中において、スーパーＲＵＳＨ遊技の終了を示唆する演出の演出内容について説明をする。図１６５（ｂ）は、スーパーＲＵＳＨ遊技の終了を示唆する終了示唆演出にて表示される表示画面の一例を示した図である。上述した通り、本実施形態では特図保留球数（第１特別図柄の保留球数）が特定数（１個又は２個）である場合に、スーパーＲＵＳＨ遊技が実行されるように構成しており、スーパーＲＵＳＨ遊技中に実行される遊技（右打ち遊技）によって、第１特別図柄の保留球数（特図１保留球数）が増加し得るように遊技盤１３の右側領域が構成されている（図１５７参照）。

【１８６９】

よって、スーパーＲＵＳＨ遊技中において特図１保留球数が増加、即ち、特図１保留球数が２個から３個に増加してしまうことでスーパーＲＵＳＨ遊技が終了する場合がある。そのような場合に、図１６５（ｂ）に示したような終了示唆演出が実行される。図１６５（ｂ）に示した状態は、特図１保留球数が２個であって、スーパーＲＵＳＨ遊技中において普通図柄の当たりに当選（当選確率１／３０）し、右電動役物１６４が開放される際に実行される終了示唆演出であり、主表示領域Ｄｍには、キャラクタ８１１がしゃがみ込んでしまい、スーパーＲＵＳＨ遊技が終了することを示唆する表示態様が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、「終了のピンチ」の文字が表示される。

【１８７０】

このように終了示唆演出を実行することにより、スーパーＲＵＳＨ遊技中に右電動役物１６４に球を入賞させ、特図１保留球数が増加したことによりスーパーＲＵＳＨ遊技が通常のＲＵＳＨ遊技へと移行した場合に遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。なお、図１６５（ｂ）に示した例では、スーパーＲＵＳＨ遊技が終了する要因、即ち、特図１保留球数が増加することによりスーパーＲＵＳＨ遊技が終了する状態において、特図１保留球数が増加し易い状態（普図当たり遊技が実行される状態）であることを遊技者に報知しないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、「右打ちを中断してウサギを休憩させろ」のコメントを表示し、普図当たり遊技中に球が右電動役物１６４へと入賞させ難くする案内報知を実行しても良い。これにより、特図１保留球数の増加に基づいてスーパーＲＵＳＨ遊技が終了してしまうことを抑制することができると共に、遊技者に対してスーパーＲＵＳＨ遊技中に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示内容を注視させることができるため、演出効果を高めることができる。

【１８７１】

また、図１６５（ｂ）に示した終了示唆演出の実行タイミングとしては、普図当たり遊技の開始タイミングでも良いし、普図当たり当選している普通図柄変動（変動時間１０秒～３０秒）の開始タイミングや、当該普通図柄変動の残変動時間が所定時間（例えば５秒）となったタイミングや、普通図柄保留球に含まれる情報を事前に判別し、その事前判別結果に基づいて設定した所定タイミング（例えば、普図当たり遊技が実行される３０秒前）でも良い。

【１８７２】

さらに、上述した案内報知（右打ち遊技を中断させることで普図当たり遊技中に球が右電動役物１６４へと入賞させ難くする案内報知）を実行する場合には、その案内報知の報知内容を把握してから右打ち遊技を中断させた場合に、中断前に実行していた右打ち遊技によって発射された球が右電動役物１６４へと入賞し得ない程度の期間を確保して案内報知を実行すると良く、例えば、普図当たり遊技が実行される１０秒前に案内報知を実行するように構成すると良い。これにより、案内報知を把握した遊技者に対して特図１保留球

数を増加させない遊技を確実に実行させることができる。また、実際に普図当たり遊技が実行されない場合や、例えば、普通図柄保留球に含まれる情報を事前に判別し、６０秒後に普図当たり遊技が実行されると事前判別した場合、即ち、右打ち遊技を中断しなくても特図１保留球数が増加し得ないタイミングにて上述した終了示唆演出（所謂、ガセ演出）を実行するように構成しても良い。

【１８７３】

上述した図１６５（ｂ）では、特図１保留球数が増加することにより特図１保留球数が特定数（１個又は２個）では無くなり、スーパーＲＵＳＨ遊技が終了し得る場合に実行される終了示唆演出を説明したが、逆に、特図１保留球数が減少することにより特図１特図１保留球数が特定数（１個又は２個）では無くなり、スーパーＲＵＳＨ遊技が終了し得る場合もある。

【１８７４】

ここで、図１６６を参照して、特図１保留球数が減少することでスーパーＲＵＳＨ遊技が終了する場合に実行される終了示唆演出について説明をする。図１６６は、特図１保留球数が減少することでスーパーＲＵＳＨ遊技が終了する場合に実行される終了示唆演出の演出画面の一例を示した図である。図１６６に示した状態は、特図１保留球数が１個の状態であって、実行中の第１特別図柄変動の残変動時間が１．５秒の状態である。図１６６に示した通り、第３図柄表示装置８１の表示面の主表示領域Ｄｍには、上述した図１６５（ｂ）に示した表示態様と同様の表示態様で終了示唆演出が実行されている。

【１８７５】

この場合、１．５秒後に第１特別図柄変動が停止表示し、次の第１特別図柄変動が開始されることで特図１保留球数が０個になりスーパーＲＵＳＨ遊技が終了することになる。よって、副表示領域Ｄｓには、「終了のピンチ！！保留を貯めろ」の文字が表示される。このように終了示唆演出を実行することにより、遊技者に対して、特図１保留球数を増加させなければスーパーＲＵＳＨ遊技が終了してしまうことを分かり易く報知することができる。

【１８７６】

本実施形態では、特図１保留球数を減少させる契機を複数設けており、図１６６に示した通り、実行中の第１特別図柄変動が変動時間経過で停止表示する場合に加え、第２特別図柄抽選にて特定の小当たり（小当たりＢ）に当選し、実行中の第１特別図柄変動を強制停止（破棄）する場合がある。何れの契機が成立する（成立し得る）状態においても、図１６６に示した終了示唆演出を実行することで、遊技者に対して、スーパーＲＵＳＨ遊技が通常のＲＵＳＨ遊技へと移行した場合に遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。

【１８７７】

なお、図１６６に示した終了示唆演出を実行するタイミングとしては、実行中の第１特別図柄変動の残変動時間や、小当たりＢ当選している第２特別図柄変動の残変動時間を判別し、その判別結果に基づいて特図１保留球数が０個になるまでの残期間を算出し、その算出結果が所定期間（例えば、１０秒）となるタイミングで実行するように構成しても良いし、特図１保留球数が２個から１個になったタイミングから所定間隔（例えば、３０秒間隔）で実行するように構成しても良い。即ち、特図１保留球数が１個の状態は、特図１保留球数が１個増加してもスーパーＲＵＳＨ遊技が継続する状態であるため、特図１保留球数が０個になり得るタイミングを判別すること無く、特図１保留球数を２個にさせるために終了示唆演出を実行するように構成しても良い。

【１８７８】

上述した通り、本実施形態では、特図１保留球数が増加した場合も、減少した場合も、スーパーＲＵＳＨ遊技が終了し得るように構成しているため、スーパーＲＵＳＨ遊技中の遊技者に対して、特図１保留球数を増加させることでスーパーＲＵＳＨ遊技を継続させる遊技と、特図１保留数を増加させないことでスーパーＲＵＳＨ遊技を継続させる遊技と、を実行させることができるという今までに無い斬新な遊技性を提供することができる。

【１８７９】
なお、本実施形態の演出内容とは異ならせ、例えば、特図１保留球数が増加することでスーパーＲＵＳＨ遊技を終了させる終了条件が成立し易い状態にて実行される終了示唆演出（図１６５（ｂ）参照）と、特図１保留球数が減少することでスーパーＲＵＳＨ遊技を終了させる終了条件が成立し易い状態にて実行される終了示唆演出（図１６６参照）の演出態様を同一にし、副表示領域Ｄｓにて右打ち遊技を継続するか否かを遊技者に選択させる演出を実行するように構成しても良い。これにより、遊技者が選択した遊技方法、即ち、特図１保留球数を増加させるために右打ち遊技を実行することでスーパーＲＵＳＨ遊技を継続させる遊技方法と、特図１保留球数を増加させないようにするために右打ち遊技を中断することでスーパーＲＵＳＨ遊技を継続させる遊技方法とによって、スーパーＲＵＳＨ遊技の継続期間を異ならせることができるため、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。また、遊技者が誤った遊技方法を選択した場合には、その遊技方法がスーパーＲＵＳＨ遊技の終了条件を成立させ易くする遊技方法となるため、遊技者の選択した遊技方法が後の遊技結果に与える影響をより大きくすることができる。
【１８８０】
以上、説明をした通り、本実施形態ではスーパーＲＵＳＨ遊技が実行される期間を特図１保留球数が連続する特定範囲（１個、２個）となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、非連続の範囲にスーパーＲＵＳＨ遊技が実行される特図１保留球数を設定するように構成しても良く、例えば、特図１保留球数が１個と３個の場合にスーパーＲＵＳＨ遊技が実行されるように構成しても良い。この場合、終了示唆演出として、特図１保留球数が１個から０個になり得る場合と、３個から４個になり得る場合には、上述した図１６５（ｂ）、及び図１６６と同様の終了示唆演出を実行し、特図１保留球数が１個から２個、又は３個から２個になり得る場合には、スーパーＲＵＳＨの終了を示唆するのでは無く、スーパーＲＵＳＨ遊技の待機状態へと移行することを示唆する演出として待機演出を実行するように構成すると良い。つまり、上述した例によれば、特図１保留球数が２個の場合は、特図１保留球数が減少しても、増加してもスーパーＲＵＳＨ遊技が実行されることになるため、特図１保留球数が０個の場合や、４個の場合に比べて、スーパーＲＵＳＨ遊技が実行され易い状態（待機状態）となるため、待機演出を実行することによりその旨を遊技者に分かり易く報知することができる。また、この場合、特図１保留球数が２個の場合に実行される第１特別図柄変動（今回の第１特別図柄抽選で用いた特図１保留球を差し引いた状態で特図１保留球数が２個となる場合の第１特別図柄変動）にて選択される変動時間を特図１保留球数が０個の場合や、４個の場合に比べて、短くなるように構成しても良い。これにより、待機状態からスーパーＲＵＳＨ遊技へと移行させ易くすることができ、待機状態に移行した遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。
【１８８１】
次に、図１６７を参照して、本第７実施形態のパチンコ機１０における遊技の流れについて説明をする。図１６７は、本第７実施形態のパチンコ機１０における遊技状態の遷移内容を模式的に示した遷移図である。図１６７に示した通り、本実施形態では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定可能に構成している。そして、設定される遊技状態に応じて、遊技を行う遊技者に対して付与される特典の量が異なるように構成している。具体的には、潜確状態が設定されている場合が遊技者に最も多くの特典が付与され、次いで、確変状態、通常状態の順で遊技者に付与される特典の量が少なくなるように構成している。
【１８８２】
本第７実施形態のパチンコ機１０では、パチンコ機１０の初期状態（ＲＡＭクリアスイッチ１２２を操作しながら電源を投入した状態）として通常状態が設定されるように構成されている。そして、通常状態中は、右打ち遊技を実行するよりも左打ち遊技を実行した場合のほうが特別図柄抽選を実行させ易いため、第１入球口６４への球の入球を狙う左打ち遊技が実行される。通常状態中に第１入球口６４に球が入球すると、１／２００の確率

で大当たりに当選する第１特別図柄抽選が実行される。第１特別図柄抽選で大当たりに当選した場合には、３５％の割合で大当たり遊技終了後に再度通常状態が設定される大当たり種別（大当たりＡ７）が設定され、４５％の割合で大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり種別（大当たりＢ７）が設定され、２０％の割合で大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される大当たり種別（大当たりＣ７）が設定される。

【１８８３】

つまり、本第７実施形態では、通常状態中における特別図柄抽選において大当たりに当選した場合に、確変状態へと最も移行し易く、次いで、通常状態に移行し易く、潜確状態へは最も移行し難くなるように構成している。このように構成することで、複数の遊技状態を経由することで遊技者に最も有利となる潜確状態が設定される遊技性を提供することができる。

【１８８４】

次に、確変状態が設定された場合は、普通図柄の高確率状態となるため、右電動役物１６４が普通図柄の低確率状態よりも開放動作し易くなり、左打ち遊技により第１入球口６４に球を入球させるよりも、右打ち遊技により右第１入球口１６４ｒへと球を入球させ易くなるため、右打ち遊技によって第１特別図柄抽選を実行させる遊技が実行される。さらに、確変状態中は特別図柄の高確率状態となり、１／６０の確率で大当たり当選する第１特別図柄抽選が実行される。確変状態中に実行された第１特別図柄抽選で大当たりに当選すると、３５％の割合で大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別（大当たりＡ７）が設定され、４５％の割合で大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される大当たり種別（大当たりＢ７）が設定され、２０％の割合で大当たり遊技終了後に再度確変状態が設定される大当たり種別（大当たりＣ７）が設定される。

【１８８５】

つまり、本第７実施形態では、初期状態である通常状態よりも、確変状態のほうが、大当たり当選した際に、潜確状態へと移行し易くなるように構成している。これにより、通常状態中に大当たり当選し、確変状態へと移行した場合に、その確変状態を、通常状態よりも潜確状態へと移行し易い状態とすることができるため、遊技者に対して継続して遊技を行わせ易くすることができる。

【１８８６】

また、確変状態が設定されている状態で大当たりに当選すること無く、５０回の特別図柄変動が実行されると、普通図柄の高確率状態を終了させるための条件（時短終了条件）が成立し、潜確状態へと移行するように構成している。つまり、確変状態が設定された場合は、大当たり当選（当選確率１／６０）すること無く特別図柄抽選を５０回実行した場合に成立する第１移行条件（成立確率は約３５％）と、確変状態中に大当たり当選し、且つ、大当たりＢ７が設定された場合に成立する第２移行条件（成立確率は約３０％）のうち、何れかの移行条件が成立した場合に潜確状態が設定されることになる。また、上述した第１移行条件は、確変状態の残期間に応じて成立確率が可変するものであり、例えば、確変状態中に特別図柄変動が４９回実行されている状態では、次に実行される５０回目の特別図柄変動にて外れ当選（当選確率５９／６０）した場合に第１移行条件が成立する（成立確率は約９０％）。

【１８８７】

このように、確変状態から潜確状態へと遊技状態を移行させるための移行条件を複数設けた場合において、特別図柄変動の実行回数に応じて成立確率が可変する移行条件（第１移行条件）と、特別図柄変動の実行回数に応じて成立確率が可変することの無い移行条件（第２移行条件）と、を設けることにより、確変状態中の遊技を行っている遊技者に対して、遊技の経過に応じて所望する遊技結果を可変させることができる。よって、確変状態が設定された直後、即ち、第１移行条件の成立に基づいて潜確状態が設定される確率よりも、第２移行条件の成立に基づいて潜確状態が設定される確率のほうが高くなる期間では、遊技者に対して第２移行条件が成立するか否かを煽る演出を実行し、確変状態が設定されてから所定期間が経過した場合、即ち、第１移行条件の成立に基づいて潜確情報が設定

される確率のほうが、第２移行条件の成立に基づいて潜確状態が設定される確率よりも高くなる期間では、遊技者に対して第１移行条件が成立するか否かを煽る演出を実行することが可能となる。

【１８８８】

次に、潜確状態中の遊技の流れについて説明をする。潜確状態が設定されると、上述した通り、特図保留数（特図１保留球数）に応じたＲＵＳＨ遊技が実行される。具体的には、特図保留数（特図１保留球数）が０，３，４個の場合は、潜確状態中の第２特別図柄変動の変動時間として通常の長さが選択され易いＲＵＳＨ遊技が実行され、特図保留数（特図１保留球数）が１，２個の場合は、潜確状態中の第２特別図柄変動の変動時間として通常よりも短い長さが選択され易いスーパーＲＵＳＨ遊技が実行されるように構成している。このように、第２特別図柄変動の変動時間を、遊技状況（特図１保留球数）に応じて可変させることにより、単位時間当たりにおける第２特別図柄抽選の実行回数、ひいては、小当たり遊技の実行回数を、可変させることが可能となるため、遊技者に対してより有利なＲＵＳＨ遊技が実行されることを期待させながら潜確状態中の遊技を行わせることができる。

【１８８９】

上述したＲＵＳＨ遊技、及び、スーパーＲＵＳＨ遊技は共に、潜確状態中に実行される遊技であって、特別図柄の当たり確率（第２特別図柄で当たり当選）は共通（１／６０）に設定されている。また、本実施形態では、第２特別図柄の抽選にて小当たりに当選する確率が高確率（５９／６０）となるように設定されている。そして、潜確状態中に大当たり当選した場合は、３５％の割合で大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別（大当たりＤ７）が設定され、６５％の割合で大当たり遊技終了後に潜確状態が再度設定される。一方、潜確状態中に小当たり当選した場合は、遊技状態が可変することが無い。つまり、一度潜確状態が設定されると、大当たりＤ７（大当たり当選の３５％）が設定されるまで、ＲＵＳＨ遊技（潜確状態中の遊技）を継続することができる。

【１８９０】

＜第７実施形態における電気的構成について＞

次に、図１６８から図１７４を参照して、本第７実施形態のパチンコ機１０における電気的構成について説明をする。本第７実施形態のパチンコ機１０は、上述した第４実施形態のパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の一部、ＲＡＭ２０３の一部、及び、音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１８９１】

まず、図１６８から図１７２を参照して、本第７実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の構成について説明をする。最初に、図１６８（ａ）を参照して本第７実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図１６８（ａ）は、本第７実施形態のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１６８に示した通り、本実施形態のＲＯＭ２０２は、上述した第４実施形態におけるＲＯＭ２０２（図１１６参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａに代えて第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａを、小当たり乱数テーブル２０２ｄｅに代えて小当たり乱数７テーブルを、第２当たり乱数テーブル２０２ｂに代えて第２当たり乱数７テーブル２０２ｆｃを、大当たり種別選択４テーブル２０２ｄｂに代えて大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｄを、変動パターン選択４テーブル２０２ｄｃに代えて変動パターン選択７テーブル２０２ｆｅを設けた点、及び、新たに、小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆと、普図変動パターン選択７テーブル２０２ｆｇと、を設けた点で相違している。さらに、図示は省略するが、本第７実施形態では、上述した第４実施形態に対して、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が更新し得る範囲を「０～３９９」から「０～５９９」に、第２当たり乱数カウンタＣ２の値が更新し得る範囲を「０～９９９」から「０～２９９」に変更している点で相違してい

る。それ以外の構成については、同一であるため同一の符号を付して詳細な説明を省略する。

【１８９２】

まず、図１６８（ｂ）を参照して、第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａについて説明をする。図１６８（ｂ）は、第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａは、上述した第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２３（ｂ）参照）に対して、特別図柄の図柄種別、及び、特別図柄の確率状態に応じて当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値を規定している点で相違している。

【１８９３】

具体的には、特別図柄抽選が実行された特別図柄の種別（第１特別図柄、第２特別図柄）に関わらず、特別図柄の低確率状態が設定されている場合は、大当たり判定値（特別図柄の抽選で大当たりと判定される値）として第１当たり乱数カウンタＣ１の値「０～２」の範囲が規定され、特別図柄の高確率状態が設定されている場合は、大当たり判定値として第１当たり乱数カウンタＣ１の値「０～９」の範囲が規定されている。即ち、本第７実施形態では、特別図柄の低確率状態が設定されている状態で何れの種別の特別図柄抽選が実行されたとしても約１／２００の確率で大当たりに当選し、特別図柄の高確率状態が設定されている常態で何れの種別の特別図柄抽選が実行されたとしても約１／６０の確率で大当たりに当選するように構成している。なお、本実施形態では各特別図柄種別に対して大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値を共通に規定しているが、これに限ること無く、各特別図柄種別に対して異なる第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり判定値となるように規定しても良いし、各特別図柄種別に対して大当たり判定値となる第１当たり乱数カウンタＣ１の値の数を異ならせても良い。

【１８９４】

以上、説明をした通り、本実施形態では、特別図柄の低確率状態が設定されている場合に大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値（「０～２」）が、特別図柄の高確率状態が設定されている場合にも大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値となるように構成している。このように構成することにより、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される始動入賞処理４（図１３４のＳ１５２参照）にて実行される第１先読み処理（図１３５のＳ１７５７参照）や、第２先読み処理（図１３６のＳ１７６４参照）において、例えば、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値を取得した場合に、当該入賞情報に対応する特別図柄抽選が実行される時点における遊技状態を判別（予測）する処理を実行すること無く、当該入賞情報に大当たり当選する情報が含まれていることを事前に予測することができる。なお、これに限ること無く、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値の少なくとも一部、或いは全部が、特別図柄の高確率状態において大当たりと判定されないように第１当たり乱数テーブル２０２ｆａの内容を規定しても良い。このように構成することで、同一の第１当たり乱数カウンタＣ１の値を取得した場合において、当該取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値を用いた大当たり判定が実行される際に設定されている遊技状態に応じて判定結果を異ならせることができる。よって、特定の第１当たり乱数カウンタＣ１の値を取得する不正行為を行われ難くすることができる。

【１８９５】

次に、図１６８（ｃ）を参照して、小当たり乱数７テーブル２０２ｆｂの内容について説明をする。図１６８（ｃ）は、小当たり乱数７テーブル２０２ｆｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この小当たり乱数７テーブル２０２ｆｂは、上述した第４実施形態における小当たり乱数テーブル２０２ｄａ（図１１７参照）に対して、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る値の範囲を変更した点に伴い、図柄種別が第２特別図柄における小当たり判定値の範囲を「１０～５９９」へと変更した点で相違しているだけであり、それ以外は同一であるため、その詳細な説明を省略する。つまり、本第７実施形態は、第１特別図柄の抽選で小当たり当選すること無く、第２特別図柄の抽選では高確率

（５９０／６００）で小当たりに当選するように構成している。
【１８９６】
次に、図１６８（ｄ）を参照して、第２当たり乱数７テーブル２０２ｆｃの内容について説明をする。図１６８（ｄ）は、第２当たり乱数７テーブル２０２ｆｃに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第２当たり乱数７テーブル２０２ｆｃは、図１６８（ｄ）に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０」の値に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～２９９」の範囲に普図当たりが規定されている。
【１８９７】
つまり、本実施形態では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／２９９）が低確率に設定されている。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態、潜確状態と、普通図柄の高確率状態である確変状態と、で普図当たり遊技の実行確率を異ならせることができる。
【１８９８】
上述した通り、本実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定される確変状態と、普通図柄の低確率状態が設定される潜確状態とで同一の遊技方法（右打ち遊技）が実行されるように構成している。そして、潜確状態中に実行される右打ち遊技では右第２入球口６４５（図１５７参照）に球を入球させることで第２特別図柄抽選を実行させる遊技が行われ、確変状態中に実行される右打ち遊技では右電動役物１６４に球を入球させることで第１特別図柄抽選を実行させる遊技が行われるように構成している。
【１８９９】
次に、図１６９を参照して、本第７実施形態における大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｄの詳細について説明する。図１６９は、大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｄの規定内容を示した図である。この大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｄは、第１実施形態における大当たり種別選択テーブル２０２ｄと同様に、大当たり種別を決定するための判定値が特別図柄の種別毎に記憶されているデータテーブルである。
【１９００】
図１６９に示した通り、本第７実施形態における大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｄには、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別として、「大当たりＡ７」～「大当たりＣ７」の３個の大当たり種別が規定されている。一方、第２特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＤ７」～「大当たりＥ７」の２個の大当たり種別が規定されている。
【１９０１】
図１６９に示した通り、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ７」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後が特別図柄の通常状態に設定される種別の大当たり（８ラウンド（Ｒ）通常大当たり）である。なお、大当たり当選時の遊技状態に応じて、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定されるか否かが可変する。より具体的には、通常状態、確変状態、および潜確状態において「大当たりＡ７」に当選した場合、普通図柄の時短状態は設定されない（時短カウンタ２０３ｆの値に０が設定される）。即ち、通常状態、確変状態、および潜確状態において「大当たりＡ７」に当選すると、最も不利な通常状態が再度設定される。
【１９０２】
第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ７」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。
【１９０３】
また、図１６９に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３５～７９」の範

囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ７」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態において「大当たりＢ７」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に５０が設定される一方で、確変状態、および潜確状態において「大当たりＢ７」に当選した場合、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。

【１９０４】

即ち、通常状態において「大当たりＢ７」に当選すると、比較的有利な確変状態（５０回）へと移行する。これに対し、確変状態或いは潜確状態において「大当たりＢ７」に当選した場合は、時短回数が０に設定されるので、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態となる。よって、「大当たりＢ７」は、通常状態において当選した場合、遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別となる。一方、通常状態以外の遊技状態において当選した場合、遊技状態の面で最も有利な大当たり種別となる。

【１９０５】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が４５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ７」が決定される割合は４５％（４５／１００）である。

【１９０６】

また、図１６９に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ７」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。なお、確変において「大当たりＣ７」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に５０が設定される一方で、通常状態、および潜確状態において「大当たりＣ７」に当選した場合、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。

【１９０７】

即ち、通常状態中においては、「大当たりＢ７」に当選するよりも「大当たりＣ７」に当選したほうが遊技者に有利となり、確変状態中においては、「大当たりＣ７」に当選するよりも「大当たりＢ７」に当選したほうが遊技者に有利となる。また、潜確状態中においては、「大当たりＢ７」に当選した場合と「大当たりＣ７」に当選した場合とで、有利度合いが変わることが無い。

【１９０８】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が２０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ１１」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【１９０９】

以上、説明をした通り、本実施形態では、第１特別図柄抽選で大当たりに当選した際の遊技状態に応じて、遊技者に最も有利となる遊技状態（潜確状態）へと移行する割合が異なるように構成しており、通常状態中は２０％、確変状態中は４５％、潜確状態中は６５％の割合で、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定されるように構成している。このように構成することで、遊技状態が移行した場合に、例えば、通常状態中に大当たり当選し、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合に、通常状態よりも潜確状態へと移行し易い有利状態を提供することができるため、潜確状態が設定されなかった遊技者に対して意欲的に遊技を継続させることができる。

【１９１０】

また、図１６９に示した通り、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＤ７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ７」は、上述した「大当たり

Ａ７」と同一内容が規定されている大当たり種別であり、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後が特別図柄の通常状態に設定される種別の大当たり（８ラウンド（Ｒ）通常大当たり）である。なお、大当たり当選時の遊技状態に応じて、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定されるか否かが可変する。より具体的には、通常状態、確変状態、および潜確状態において「大当たりＤ７」に当選した場合、普通図柄の時短状態は設定されない（時短カウンタ２０３ｆの値に０が設定される）。即ち、通常状態、確変状態、および潜確状態において「大当たりＤ７」に当選すると、最も不利な通常状態が再度設定される。

【１９１１】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＤ７」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。なお、本実施形態では、遊技者に最も有利な遊技状態（潜確状態）が設定されている場合において第２特別図柄抽選が実行され易く構成しているため、この「大当たりＤ７」は、遊技者に最も有利な遊技状態（潜確状態）を終了させる終了契機となる。

【１９１２】

また、図１６９に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３５～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＥ７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ７」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態において「大当たりＥ７」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定される一方で、確変状態、および潜確状態において「大当たりＥ７」に当選した場合、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。

【１９１３】

即ち、通常状態において「大当たりＥ７」に当選すると、比較的有利な確変状態（１００回）へと移行する。これに対し、確変状態或いは潜確状態において「大当たりＥ７」に当選した場合は、時短回数が０に設定されるので、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態となる。よって、「大当たりＥ７」は、通常状態において当選した場合、遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別となる。一方、通常状態以外の遊技状態において当選した場合、遊技状態の面で最も有利な大当たり種別となる。

【１９１４】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が６５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＥ７」が決定される割合は６５％（６５／１００）である。

【１９１５】

以上、説明をした通り、本第７実施形態では、遊技者に最も有利な遊技状態（潜確状態）において、主として実行される第２特別図柄抽選（特図２抽選）にて大当たり当選した場合は、６５％の割合で潜確状態がループし、３５％の割合で潜確状態が終了（通常状態が設定）されるように構成している。よって、遊技者は、潜確状態が設定されている状態では高確率（５９／６０）で実行される小当たり遊技によって賞球を獲得しながら、「大当たりＥ７」に当選しないことを願う遊技が実行されることになる。

【１９１６】

次に、図１７０及び図１７１を参照して、本第７実施形態における変動パターン選択テーブル２０２ｆｅの詳細について説明する。この変動パターン選択テーブル２０２ｆｅは、第１実施形態における変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図２５参照）と同様に、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、変動表示の変動パターン（変動時間）を決定するためのデータテーブルである。本第７実施形態では、変動パターン選択テーブル２０２ｆｅとして、上述した第１実施形態に対して、遊技状態が通常状態である場合に参照さ

れるデータテーブルの内容を一部変更した点と、遊技状態が確変状態である場合に参照される確変用７テーブル２０２ｆｅ２と、潜確状態である場合に参照される潜確用７テーブル２０２ｆｅ３を追加した点で相違している。

【１９１７】

まず、遊技状態が通常状態である場合に参照される通常用７テーブル２０２ｆｅ１の内容について、図１７０を参照して説明をする。図１７０は、通常用７テーブル２０２ｆｅ１に規定されている内容を示した図である。この通常用７テーブル２０２ｆｅ１は、上述した第１実施形態の通常用テーブル２０２ｄ１（図２５参照）に対して、図柄種別として第１特別図柄（特図１）に対応する変動パターンと、第２特別図柄（特図２）に対応する変動パターンとがそれぞれ規定されている点で大きく相違している。

【１９１８】

具体的には、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に決定される変動パターンとしては、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に当たりノーマル変動（１０００００ミリ秒（１０秒））が対応付けられ、「１００～１７９」の範囲に当たりスーパー変動（１５０００ミリ秒（１５秒））が対応付けられ、「１８０～１９８」の範囲に当たりスペシャル変動（２００００ミリ秒（２０秒））が対応付けられている。

【１９１９】

なお、図１７０では、各種変動パターンに対して規定される変動時間の長さをミリ秒単位（１／１０００秒単位）で示しているが、説明の便宜上、以下の説明では変動時間の長さを、秒単位を用いて説明する。

【１９２０】

第１特別図柄の抽選で外れとなった場合に決定される変動パターンとしては、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～１８０」の範囲に外れショート変動（１秒）の変動パターンが対応付けられ、「１８１～１９７」の範囲に外れミドル変動（１０秒）が対応付けられ、「１９７，１９８」の値に外れスーパー変動（１５秒）が対応付けられている。

【１９２１】

一方、第２特別図柄の抽選では、抽選結果に関わらず、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲「０～１９８」に対して、ロング変動（当たりロング変動、外れロング変動）（６００秒）が対応付けられている。

【１９２２】

本実施形態では、特別図柄変動の変動パターンを選択する際には、全特別図柄の保留記憶数の合算値を参照して変動パターンを選択するように構成している。なお、本実施形態では、第１特別図柄のみ保留記憶機能を有するように構成しているため、実質、第１特別図柄の保留記憶数（保留球数）に基づいて第１特別図柄の変動パターン、及び第２特別図柄の変動パターンが選択されることになる。ここで、第１特別図柄の変動パターンを選択する処理（図１３９のＳ３０７参照）は、第１特別図柄の保留球を減算する処理（図１３９のＳ３０３参照）よりも後段で実行される。よって、図１７０に示した通り、特図保留球数が４個の状態で変動パターンが選択されることはない。一方、第２特別図柄の変動パターンを選択する処理（図１７９のＳ１２７７参照）は、上述した第４実施形態と同様に、第１特別図柄抽選とは独立して実行されるため、特図保留球数（特図１保留球数）が４個の状態で変動パターンが選択される場合がある。

【１９２３】

次いで、図１７１（ａ）を参照して、確変状態中の特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照される確変用７テーブル２０２ｆｅ２の内容について説明をする。図１７１（ａ）は、確変用７テーブル２０２ｆｅ２に規定されている内容を示した図である。本実施形態では、上述した通り、確変状態が設定されている状態では、右打ち遊技によって右電動役物１６４に球を入賞させ、第１特別図柄抽選を通常状態よりも効率良く実行させる遊技が行われる。そして、確変状態中における第１特別図柄変動に対しては、上述した通常用７テーブル２０２ｆｅ１と同一内容の変動パターンが規定されている。一方、第２特別図柄変動に対しては、通常用７テーブル２０２ｆｅ１に規定されている変動パターンよ

りも短い変動時間（６０秒）が設定される変動パターンが規定されている。それ以外の要素については、上述した通常用７テーブル２０２ｆｅ１と同一であるため詳細な説明を省略する。

【１９２４】

つまり、本実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定される確変状態では高確率で右電動役物１６４が開放動作されることにより右第２入球口６４５へと球が入球し難くなるように構成している。即ち、通常状態において右打ち遊技を実行する場合よりも、確変状態において右打ち遊技を実行する場合のほうが、右第２入球口６４５へと球を入球させ難くなるように構成している。さらに、通常状態が設定されている場合は左打ち遊技によって第１入球口６４へと球を入球させる遊技が適正な遊技方法となり、確変状態が設定されている場合は右打ち遊技によって右電動役物１６４に球を入球させる遊技が適正な遊技方法となるように構成している。

【１９２５】

このように構成されたパチンコ機１０では、通常状態中に右打ち遊技を実行した場合には、容易に右第２入球口６４５へと球を容易に入球させることができるため、通常状態中に実行される第２特別図柄変動の変動パターンとして長時間の変動時間（１０分）が規定されている変動パターンを設定することで通常状態中において右打ち遊技を実行し、第２特別図柄抽選を実行させる行為を抑制するようにしている。

【１９２６】

一方、確変状態中において、適正な遊技方法である右打ち遊技を実行した場合には、図１５７から図１６０を参照して上述した通り、右打ち遊技によって発射された殆どの球が右電動役物１６４へと入球するが、右側領域を流下する球が不規則な挙動、例えば、右側領域を流下する球同士が衝突し、開放状態の開閉扉１６４ｒ１を飛び越えた場合に、右第２入球口６４５へと入球する場合がある。

【１９２７】

本実施形態では、このように適正な遊技方法を実行している場合において、予測し得ない挙動で球が流下し、右第２入球口６４５へと球が入球した場合、即ち、確変状態中に右第２入球口６４５に球が入球し、第２特別図柄抽選が実行された場合に、通常状態中に第２特別図柄抽選が実行された場合に比べて短い変動時間（６０秒）が設定されるように構成している。さらに、詳細は後述するが、第２特別図柄抽選にて特定の小当たり（小当たりＣ）に当選すると、確変状態中に実行された特別図柄変動の回数に関わらず、確変状態を潜確状態へと移行させることができるように構成している。

【１９２８】

これにより、確変状態中の遊技を実行している遊技者に対して、右側領域を流下する球の挙動に注視させ、第２特別図柄抽選が実行されることを期待させながら意欲的に遊技を行わせることができる。

【１９２９】

次に、図１７１（ｂ）を参照し、潜確状態中の特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照される潜確用７テーブル２０２ｆｅ３の内容について説明をする。図１７１（ｂ）は、潜確用７テーブル２０２ｆｅ３に規定されている内容を示した図である。本実施形態では、上述した通り、潜確状態が設定されている状態では、右打ち遊技によって第２入球口６４５に球を入球させ、第２特別図柄抽選を通常状態よりも効率良く実行させる遊技が行われる。そして、潜確状態中に実行される第１特別図柄変動に対してはロング変動（１０分）を実行させることで、潜確状態中における特別図柄（第１特別図柄）の保留記憶数（特図１保留球数）が上限数となるように構成している。さらに、本実施形態では、特別図柄（第１特別図柄）の保留記憶数（特図１保留球数）に応じて潜確状態中に設定される第２特別図柄の変動パターンを異ならせるように構成している。

【１９３０】

具体的には、図１７１（ｂ）に示した通り、第１特別図柄抽選に対応して決定される変動パターンとしては、第１特別図柄抽選の抽選結果や取得した変動種別カウンタＣＳ１の

値に関わらず変動時間が６００秒の変動パターン（当たり超ロング変動、外れ超ロング変動）が対応付けられている。つまり、潜確状態中に実行される第１特別図柄変動には必ず６００秒の変動時間が設定されるように構成している。

【１９３１】

一方、第２特別図柄の抽選で当たり（大当たり）となった場合に決定される変動パターンとしては、特図保留数（特図１保留数）が「０～３」の場合には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲「０～１９８」の範囲に当たりロング変動（１０秒）が対応付けられ、特図保留数（特図１保留数）が「４」の場合には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲「０～１９８」の範囲に当たりショート変動（１秒）が対応付けられている。

【１９３２】

また、第２特別図柄の抽選で外れ（小当たりＡ，Ｃ含む）となった場合に決定される変動パターンとしては、特図保留数（特図１保留数）が「１，２」の場合には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲「０～１９８」に外れショート変動（０．５秒）が対応付けられ、特図保留数（特図１保留数）が「０，３，４」の場合には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲「０～１９８」に外れミドル変動（１０秒）が対応付けられている。

【１９３３】

さらに、第２特別図柄の抽選で小当たりＢとなった場合に決定される変動パターンとしては、特図保留数（特図１保留数）が「０，１，２」の場合には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲「０～１９８」に小当たりミドル変動（１０秒）が対応付けられ、特図保留数（特図１保留数）が「３，４」の場合には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲「０～１９８」に小当たりショート変動（０．５秒）が対応付けられている。

【１９３４】

つまり、本実施形態では、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動に対して設定される変動パターン（変動時間）として、第２特別図柄抽選にて小当たり当選した場合に設定される変動パターンとして、０．５秒の短変動と、１０秒の長変動とが設定されるように構成しており、小当たり当選時の約９５％で設定される小当たりＡ，Ｂに当選した場合は、特図保留数が特定数（１，２）であれば、短変動（０．５秒）が設定される遊技（スーパーＲＵＳＨ遊技）が実行され、特定数以外（０，３，４）であれば、長変動（１０秒）が設定される遊技（ＲＵＳＨ遊技）が実行される。

【１９３５】

このように構成することで、潜確状態中における特図保留数（特図１保留球数）に応じて、単位時間当たりにおける小当たり遊技回数を異ならせることができるため、結果として、単位時間に遊技者が獲得可能な特典量（賞球数）を異ならせることができる。よって、潜確状態中にＲＵＳＨ遊技を実行している遊技者に対して、より遊技者に有利となるスーパーＲＵＳＨ遊技を目指して意欲的に遊技を行わせることができる。

【１９３６】

一方、小当たりＢに当選した場合、即ち、実行中の第１特別図柄変動を破棄（強制停止）させる処理が実行される小当たり種別に当選した場合は、特図保留数（特図１保留球数）が特定数（１，２）よりも多い場合（３，４）に短変動（０．５秒）が設定され、特図保留数（特図１保留球数）が特定数（１，２）以下である場合（０，１，２）に長変動（１０秒）が設定されるように構成している。つまり、特図１保留球数を減少させることが可能な小当たりに当選した場合は、特図１保留球数（特図保留数）が特定数よりも多い場合は、特図１保留球数（特図保留数）が特定数よりも少ない場合よりも短い変動時間が決定されるように構成している。

【１９３７】

このように構成することで、特図１保留球数（特図保留数）が特定数よりも多い状態で小当たりＢに当選した場合に実行中の第１特別図柄変動を早急に破棄することができるため、特図１保留球数（特図保留数）を特定数にし易くすることができる。一方で、特図１保留球数（特図保留数）が特定数よりも少ない状態で小当たりＢに当選した場合は、その小当たり変動として長時間の変動時間が設定されるため、実行中の第１特別図柄変動を破

棄するまでに要する期間を長くすることができる、よって、特図１保留球数（特図保留数）が特定数よりも減少してしまうことを抑制することができる。

【１９３８】

さらに、本実施形態では、特図保留球数が下限値である「０」の場合のほうが、特図保留球数が下限値以外である場合よりも、第２特別図柄変動の変動パターン（変動時間）として長時間変動（１０秒変動）が設定され易くなるように構成している。具体的には、図１７１（ｂ）に示した通り、特図保留球数が下限値である「０」の場合は、何れの小当たりに当選した場合であっても長時間変動（１０秒変動）が設定されるように構成している。

【１９３９】

このように、特図保留球数が下限値である「０」の場合に長時間変動が実行され易くなるというペナルティを課すことにより、潜確状態が設定された後に、特図１保留球数（特図保留数）が「０」になるまで遊技を中断、具体的には、１０分の変動時間が設定される潜確状態中の第１特別図柄変動が４回実行されるまで遊技を中断してから、潜確状態中の遊技を実行する行為を抑制することができる。

【１９４０】

なお、本実施形態では、特図保留数に応じて潜確状態中の有利度合いを２段階に分けた構成を用いているが、これに限ること無く、特図保留数に応じて潜確状態中の有利度合いを３段階以上に分けて構成しても良い。この場合、例えば、特図保留球数が下限値である「０」の場合において設定される第２特別図柄の変動パターンとして、上述した長時間変動（１０秒変動）よりも長い変動時間（例えば、３０秒）を設定可能に構成し、特図保留球数が下限値である「０」の場合に長時間変動が実行され易くなるというペナルティをより大きなものにしても良いし、特図保留数が特定数（１，２）のうち、一方（例えば、１）の特図保留数のほうが他方（例えば、２）の特図保留数よりも短い変動時間（例えば、０．１秒）を設定可能に構成し、より遊技者に有利となる有利遊技を実行可能にしても良い。

【１９４１】

加えて、潜確状態が設定される契機、即ち、大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定される大当たりに当選した場合と、確変状態を経由して潜確状態が設定される場合とで、異なる変動パターンテーブルを参照するように構成し、一方の契機（例えば、大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定される契機）が成立したことにより潜確状態が設定されたほうが、他方の契機（例えば、確変状態を経由して潜確状態が設定される契機）が成立したことにより潜確状態が設定されるよりも潜確状態中に遊技者に有利となる有利遊技（第２特別図柄変動の変動パターンとして短い変動時間が選択され易い遊技）が実行され易くなるように構成しても良い。

【１９４２】

さらに、本実施形態では、潜確状態中に実行された特別図柄変動の実行回数に関わらず、同一の規定内容で特別図柄の変動パターンを選択（決定）するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、潜確状態が設定されてからの第１期間（前半期間）と、その第１期間経過後の第２期間（後半期間）と、で選択される変動パターンの規定内容を変更させるように構成しても良く、この場合、例えば、図１７１（ｂ）に示した潜確用７テーブル２０２ｆｅ３に対して、潜確状態が設定されてからの特図変動回数（第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とを合算した回数）に応じて異なる変動パターンを規定し、第１期間よりも第２期間のほうが、遊技者に有利となる有利遊技（第２特別図柄変動の変動パターンとして短い変動時間が選択され易い遊技）が実行され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、潜確状態を長時間継続させることにより、即ち、潜確状態中に大当たり当選しない期間（所謂、ハマリ期間）が長くなるほど遊技者に有利な状態とすることができるという斬新な遊技性を提供することができる。

【１９４３】

また、確変状態が設定されている場合に、第２特別図柄の抽選が実行され、小当たりＣ

に当選したことに基づいて、規定回数（５０回）の特別図柄変動を実行すること無く潜確状態へと移行した場合に、遊技者に最も有利となる有利遊技（第２特別図柄変動の変動パターンとして短い変動時間が選択され易い遊技）が実行されるように構成しても良い。この場合、例えば、大当たり遊技の終了後に確変状態が設定された場合に参照される確変用７テーブル２０２ｆｅ２に対して、確変状態中に参照される変動パターンデータを特別図柄変動が規定回数（５０回）実行されるまでの期間対応させて規定すると共に、その規定回数内に潜確状態へと移行した場合に参照される特殊変動パターンデータを対応させて規定させておけば良い。即ち、特別図柄変動の回数が規定回数（５０回）の範囲に対して変動パターンデータが規定されている確変用７テーブル２０２ｆｅ２に、その規定回数内において確変状態中に実行される特別図柄変動用の変動パターンデータと、潜確状態中に実行される特別図柄変動用の変動パターンデータと、を予め規定しておけば良い。

【１９４４】

このように構成することで、確変状態中に第２特別図柄変動（抽選）が実行されることをより期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。なお、この場合、大当たり遊技終了後に実行された特別図柄変動の実行回数が規定回数（５０回）に到達した以降は、図１７１（ｂ）に示した潜確用７テーブル２０２ｆｅ３を参照して変動パターンを設定するように構成しても良いし、大当たり遊技終了後に実行された特別図柄変動の実行回数が規定回数（５０回）に到達した以降も、その規定回数内に潜確状態へと移行した場合に参照される特殊変動パターンデータを継続して設定可能に構成しても良い。

【１９４５】

以上、図１７０、及び図１７１を参照して各遊技状態に対応して設定される変動パターン（変動時間）について説明をしたが、本実施形態で説明した例に限定されるものでは無く、設定されている遊技状態、特別図柄の図柄種別、及び当否判定結果に基づいて、設定される各変動パターンの変動時間が、本実施形態の技術思想を逸脱しない範囲（他の変動パターンと比して相対的に技術思想を逸脱しない範囲）となるように規定されていれば良い。また、本実施形態では、説明を簡略化するために、様々な特定条件下において特定の変動パターン（変動時間）が決定される例を示しているが、各特定条件下において、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて異なる変動パターン（変動時間）を選択可能に構成しても良い。この場合、潜確し得る各変動パターンの選択割合、及び、各変動パターンの変動時間に基づいて算出される平均値が、本実施形態の技術思想を逸脱しない範囲となるように規定していれば良く、例えば、潜確用７テーブル２０２ｆｅ３に規定される特図１用の変動パターンとして、僅かな確率（例えば、変動種別カウンタＣＳ１の値「１」の場合）で、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動に設定され得る変動パターン（変動時間）よりも、短い変動時間（例えば、１秒）が設定されるように構成しても良い。

【１９４６】

このように構成することで、潜確状態中に実行される主な遊技の流れを可変させること無く、且つ、遊技者に対して意外性のある遊技を稀に提供することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。尚、上述した例は、潜確状態に選択される変動パターンを例に挙げているが、同様の技術思想の基、他の遊技状態が設定されている場合に選択される変動パターンに対して同様の技術思想を適用しても勿論良い。

【１９４７】

次に、図１７２（ａ）を参照して、小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆの内容について説明をする。この小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆは、特別図柄抽選で小当たり当選した後、小当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルであって、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に対応させて「小当たりＡ７」、「小当たりＢ７」、「小当たりＣ７」の３種類の小当たり種別が選択されるよう規定されている。

【１９４８】

特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、選択された小当たり種別に応じて、小当たり動作内容、図柄確定時間（特別図柄の停止表示を確定させるために要する期間）、実行中の特別図柄変動に対する処理内容を異ならせることができるように構成している。なお

、本実施形態では、小当たり乱数７テーブル２０２ｆｂ（図１６８（ｃ）参照）を用いて説明をした通り、第２特別図柄の抽選によってのみ小当たり当選するように構成しているため、主制御装置１１０にて実行される特図２外れ変動パターン選択処理７（図１７９のＳ１２７７参照）において、小当たり当選したと判別した場合に小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆが参照される。

【１９４９】

小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆに規定されている内容について具体的に説明をすると、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～７４」の範囲には、「小当たりＡ」が対応付けられており、「７５～７９」の範囲には「小当たりＢ７」が対応付けられており、「８０～９９」の範囲には「小当たりＣ」が対応付けられている。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る値の範囲は「０～９９」の１００個であることから、小当たり当選時において「小当たりＡ」が選択される割合は７５％（７５／１００）、「小当たりＢ」が選択される割合は５％（５／１００）、「小当たりＣ」が選択される割合は２０％（２０／１００）となるように構成している。

【１９５０】

「小当たりＡ」が選択された場合は、右可変入賞装置（第２アタッカ）６５０を１．５秒間開放させる小当たり遊技が実行される。また、特別図柄の図柄確定時間として「０．２秒」が選択され、実行中の第１特別図柄（特図１）を中断させる処理が実行される。ここで、実行中の第１特別図柄（特図１）を中断させる処理が実行されると、実行中の第１特別図柄変動の変動時間経過を計測するための処理を中断させるための処理が実行される。具体的には、小当たり遊技が実行される場合に、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈをオンに設定し、特図１仮停止フラグ２０３ｄがオンに設定されている間、第１特別図柄（特図１）の変動時間（残変動時間）を示す特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値を更新する処理をスキップさせる処理を実行する。そして、小当たり遊技の終了を契機に再開条件を成立させ（特図１仮停止フラグ２０３ｄｈをオフに設定し）、中断されていた特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値を更新する処理を再開させる。このように構成することで、小当たり遊技が実行されている間（中断条件が成立している間）、実行中の第１特別図柄変動の残変動時間が減少することを禁止することができるため、小当たり遊技が実行されている間に、例えば、当たり当選している第１特別図柄変動が停止表示されてしまい重複して当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が実行されてしまうことを禁止することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【１９５１】

また、実行中の特別図柄変動の変動時間経過を計測する処理を中断（スキップ）させているだけであるため、再開条件が成立した後に、小当たり遊技前に実行していた第１特別図柄変動を再開させることができる。よって、既に実行された特別図柄抽選の結果を遊技者に確実に報知することができる。なお、本実施形態では、小当たり当選したことを契機に中断条件が成立した場合に、実行中の特別図柄変動を中断させる処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、実行中の特別図柄変動は継続して実行し、特別図柄変動の変動時間が経過した状態で第１特別図柄変動の停止表示を中断させるように構成しても良い。つまり、中断条件が成立した場合であっても、特別図柄変動の変動時間を更新する更新処理は継続して実行し、予め設定された変動時間が経過するまで更新処理を実行した場合に、中断条件が成立しているか否かを判別し、中断条件が成立していると判別した場合に、再開条件が成立するまで特別図柄変動の停止表示を実行しないように構成しても良い。これにより、特別図柄変動の変動時間を更新する更新処理を途中で中断させる必要が無くなるため、処理負荷を軽減させることができる。

【１９５２】

なお、詳細な説明は省略するが、中断条件が成立し、特別図柄変動を中断させている状態、即ち、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値を更新する処理をスキップしている状態では、第３図柄表示装置８１の表示面にて、特別図柄変動（第１特別図柄変動）の変動表示を中断させた中断演出と、現在の遊技状況として第１特別図柄変動が中断中であるこ

とを遊技者に報知するための報知表示と、所定期間経過後（小当たり遊技終了後）に中断中の特別図柄変動が再開されることを示すための案内表示と、を表示可能に構成している。これにより、特別図柄変動が中断された場合において、遊技者にその旨を分かり易く報知することができる。

【１９５３】

また、上述した中断演出としては、例えば、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行されている変動表示演出（第１特別図柄に対応する第３図柄を用いた変動表示演出）の演出態様に応じて異なる中断演出を実行可能に構成すると良く、例えば、中断条件が成立し、特別図柄変動を中断させた時点において、第３図柄表示装置８１の表示面にて第３図柄が高速変動、即ち、変動中の第３図柄を遊技者が視認困難な速度で第３図柄が変動している場合は、中断演出として、第３図柄の高速変動を再開条件が成立するまで継続させる演出を実行するように構成し、第３図柄表示装置８１の表示面にて第３図柄が低速変動、即ち、変動中の第３図柄を遊技者が視認可能な速度で第３図柄が変動している場合は、中断演出として、第３図柄の低速変動を再開条件が成立するまで継続させる演出を実行するように構成すると良い。このように、中断条件が成立した時点における第３図柄の変動演出態様に応じて、中断条件が成立している期間の変動演出態様（中断演出態様）を異ならせることで、遊技者に対して違和感を与えること無く中断演出を実行することができる。

【１９５４】

さらに、第３図柄の変動停止直前において中断条件が成立した場合、例えば、複数の図柄のうち、一の図柄を除く他の図柄が大当たり当選を示す組合せ（同一数字を示す図柄の組合せ）で停止表示されており、残りの一の図柄が大当たり当選を示す組合せで停止するか否か（全ての図柄が同一の数字で停止するか否か）を煽る変動演出（所謂リーチ演出）中に中断条件が成立した場合には、上述した残りの一の図柄に対して変動表示を継続させる中断演出を実行しても良いし、変動表示中の一の図柄を、中断条件が成立したことを示す表示態様（例えば、「一旦休憩！！」）で停止表示させ、リーチ演出を終了させても良い。そして、再開条件が成立した後に、「休憩終了！！」の文字を表示させ、リーチ演出を実行すること無く、中断前に実行されていたリーチ演出の結果を停止表示させるように構成しても良い。これにより、中断条件が成立したタイミングに応じて様々な演出を実行することができるため、中断条件が成立したことに基づいて実行される演出を多様化することが可能となり、演出効果を高めることができる。

【１９５５】

図１７２（ａ）に戻り説明を続ける。「小当たりＢ」が選択された場合は、右可変入賞装置（第２アタッカ）６５０を１．５秒間開放させる小当たり遊技が実行される。また、特別図柄の図柄確定時間として「０．５秒」が選択され、実行中の第１特別図柄（特図１）を破棄させる処理が実行される。ここで、実行中の第１特別図柄（特図１）を破棄させる処理が実行されると、実行中の第１特別図柄変動の抽選結果、及び残変動時間に関わらず、第１特別図柄変動の抽選結果が外れであることを示す表示態様で停止表示させるための処理が実行される。具体的には、小当たり遊技が実行される場合に、第１特別図柄（特図１）の変動時間（残変動時間）を示す特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値を０にクリアする処理を実行し、第１特別図柄変動を停止表示させたことを示す強制停止コマンドを設定する。さらに、強制停止の対象となる第１特別図柄変動が大当たり当選している場合には、その第１特別図柄変動の開始タイミングで設定されている大当たり当選を示す情報をクリア（特図１大当たりフラグ２０３ｉをオフに設定）する。

【１９５６】

強制停止コマンドが設定され音声ランプ制御装置１１３側で強制停止コマンドを受信すると（強制停止表示条件が成立すると）、実行中の第３図柄変動（第１特別図柄変動に対応させて第３図柄表示装置８１の表示面に表示している第３図柄変動）の変動表示態様を切り替えるための強制停止演出が実行される。

【１９５７】

なお、詳細な説明は省略するが、「小当たりＢ」に当選したことに基づいて強制停止条

件が成立し、特別図柄変動を強制停止させた状態、第３図柄表示装置８１の表示面にて、特別図柄変動（第１特別図柄変動）が、抽選結果が外れで強制停止されたことを示す表示態様で停止表示される。また、強制停止条件が成立したタイミングに応じて、実行中の第３図柄変動を強制停止表示させるための強制停止演出の演出態様を異ならせるように構成している。

【１９５８】

具体的には、第３図柄表示装置８１の表示面にて第３図柄が高速変動、即ち、変動中の第３図柄を遊技者が視認困難な速度で第３図柄が変動している状態で強制停止表示条件が成立した場合は、強制停止演出として、高速変動中の第３図柄変動表示に対して短期間（第１期間）で強制停止表示が実行される演出を実行し、第３図柄表示装置８１の表示面にて第３図柄が低速変動、即ち、変動中の第３図柄を遊技者が視認可能な速度で第３図柄が変動している場合は、強制停止演出として、低速変動中の第３図柄変動表示に対して上述した第１期間よりも長い第２期間を用いて強制停止表示が実行される演出を実行するように構成している。

【１９５９】

つまり、第３図柄の高速変動中は、変動表示されている第３図柄を遊技者が識別困難な状態であるため、急に外れを示す表示態様で第３図柄が停止表示されても、遊技者に違和感を与えてしまうことが無いため、強制停止条件が成立したことを遊技者に即座に報知することを目的として、短い期間（第１期間）で第３図柄を強制停止表示させるように構成し、一方、第３図柄の高速変動中は、変動表示されている第３図柄を遊技者が識別可能な状態であるため、その状態で急に強制停止演出を実行してしまうと、実行中の第３図柄変動の演出態様が急に切り替わったと遊技者に違和感を与えることになる。また、強制停止演出は最終的に特別図柄抽選の結果が外れであることを示す表示態様で第３図柄を停止表示させるものであるため、実行中の第３図柄変動の演出態様が急に切り替わった後に第３図柄を外れ表示させることになり、遊技者の遊技意欲を低下させてしまうという不具合があった。

【１９６０】

これに対して、第３図柄表示装置８１の表示面にて第３図柄が低速変動、即ち、変動中の第３図柄を遊技者が視認可能な速度で第３図柄が変動している場合は、強制停止演出として、低速変動中の第３図柄変動表示に対して上述した第１期間よりも長い第２期間を用いて強制停止表示が実行される演出を実行するように構成し、実行中の第３図柄変動表示の内容に応じて第２期間中に実行する強制停止演出の演出態様を設定し、最終的に外れ表示を実行するように構成している。よって、強制停止条件が成立した時点における第３図柄の変動演出態様に応じて、強制停止条件が成立してから第３図柄表示装置８１の表示面にて第３図柄が停止表示されるまでの演出態様、及び演出期間を異ならせることで、遊技者に対して違和感を与えること無く強制停止演出を実行することができる。

【１９６１】

「小当たりＣ」が選択された場合は、右可変入賞装置（第２アタッカ）６５０を１．５秒間開放させる小当たり遊技が実行される。また、特別図柄の図柄確定時間として「１．５秒」が選択され、上述した「小当たりＡ」と同様に実行中の第１特別図柄（特図１）を破棄させる処理が実行される。さらに、普通図柄の高確率状態（確変状態）中に「小当たりＣ」が選択された場合には、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる処理が実行される。即ち、「小当たりＣ」は、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる時短終了条件として設定されている。

【１９６２】

以上、説明をした通り、本実施形態では、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に選択された小当たり種別に応じて、実行中の第１特別図柄変動に対して実行する処理を異ならせている。このように構成することで、小当たり当選した場合にどの小当たり種別が選択されるかに対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、第１特別図柄変動に対して実行される処理（中断、破棄）の内容に応じて、後に実行される遊技の有利度合

いを異ならせることができる。
【１９６３】
さらに、上述した通り、本実施形態では、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に選択された小当たり種別に応じて特別図柄の確定時間を異ならせるように構成している。これにより、小当たり当選を示すための特別図柄が停止表示されてから小当たり遊技が実行されるまでの期間を、選択された小当たり種別に応じて異ならせることができる。よって、小当たり遊技が実行されるタイミングを予測し球を発射させる遊技を実行させ難くすることができる。
【１９６４】
なお、本実施形態では、どの小当たり種別が選択された場合にも、同一の開放内容で小当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、選択された小当たり種別に応じて、小当たり遊技にて開放動作させるアタッカの種別を異ならせても良いし、開放動作内容（開放時間、開放回数）を異ならせても良い。
【１９６５】
次に、図１７２（ｂ）を参照して、普図変動パターン選択テーブル２０２ｆｇの内容について説明をする。図１７２（ｂ）は、普図変動パターン選択テーブル２０２ｆｇに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この普図変動パターン選択テーブル２０２ｆｇは、普通図柄抽選の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルであって、取得した第２変動種別カウンタＣＳ３の値と、設定されている遊技状態とに応じて異なる変動パターン（変動時間）が選択されるように各データが規定されている。
【１９６６】
具体的には、遊技状態が通常状態である場合は、第２変動種別カウンタＣＳ３の値が「０～１９８」の範囲に対して、変動時間が１０秒～３０秒の範囲で設定されている各変動パターン（ロング変動）が規定されている。より具体的には、「０～９９」の範囲に「１０秒」の変動パターン、「１００～１４９」の範囲に「２０秒」の変動パターン、「１５０～１９８」の範囲に「３０秒」の変動パターンが対応付けられている。このように、同一の遊技状態が設定されている場合において取得した第２変動種別カウンタＣＳ３の値に応じて異なる変動時間の変動パターンを選択可能に構成することにより、遊技者に対して、普通図柄変動の停止表示タイミング、ひいては、普通図柄変動が普図当たりを示す表示態様で停止表示され、普図当たり遊技が実行されるタイミングを予測させ難くすることができる。
【１９６７】
また、確変状態中は、取得した第２変動種別カウンタＣＳ３の値が「０～１９８」の全範囲に対して「０．８秒」の変動パターン（ショート変動）が対応付けられている。このように構成することで、確変状態中に実行される右打ち遊技にて普通図柄抽選の実行契機となるスルーゲート６７を通過した球を高確率で右電動役物１６４へと入球させることができる。
【１９６８】
一方、潜確状態が設定されている場合は、取得した第２変動種別カウンタＣＳ３の値が「０～１６９」の範囲に「０．１秒」の変動パターンが対応付けられ、「１７０～１９８」の範囲に「１０秒」の変動パターンが対応付けられている。このように構成することで、確変状態中よりも、潜確状態中のほうが右電動役物１６４に球が入球し難くすることができると共に、潜確状態中において適度に球を右電動役物１６４へと入球させることができる。
【１９６９】
次に、図１７３を参照して、本第７実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に規定されている内容について説明をする。図１７３は、本第７実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に規定されている内容を模式的に示した模式図である。本第７実施形態のＲＡＭ２０３は、上述した第４実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成に対して、特別図柄の高確率状態を記憶するための確変フラグ２０３ｆａを追加した点で相違し、

それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。なお、上述した通り、本第７実施形態では、上述した第４実施形態に対して、設定可能な遊技状態の種類、数を異ならせているため、例えば、遊技状態格納エリア２０３ｇに格納し得る情報の種類や数が異なっているが、遊技状態格納エリア２０３ｇの役割や、格納されている情報を更新するための処理内容は同一であるためその詳細な説明を省略する。

【１９７０】

確変フラグ２０３ｆａは、遊技状態が確変状態となったことを示すためのフラグであって、確変状態が設定されると判別した場合にオンに設定される。そして、確変状態の終了条件が成立した場合にオフに設定される。

【１９７１】

次に、図１７４を用いて、本第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図１７４は、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に規定されている内容を模式的に示した模式図である。本実施形態では、上述した第５実施形態に対して、特図２変動開始フラグ２２３ｆａ、特図２停止種別選択フラグ２２３ｆｂ、変動回数カウンタ２２３ｆｃ、準備状態中フラグ２２３ｆｄ、特図１変動時間カウンタ２２３ｆｅ、特図２変動時間カウンタ２０３ｆｆ、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇ、天井演出実行中フラグ２２３ｆｈ、スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉを追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１９７２】

まず、特図２変動開始フラグ２２３ｆａ、特図２停止種別選択フラグ２２３ｆｂについて説明をする。この特図２変動開始フラグ２２３ｆａ、特図２停止種別選択フラグ２２３ｆｂは、上述した特図変動開始フラグ２２３ｄ、停止種別選択フラグ２２３ｅに対して、その対象を第２特別図柄に変更した点で相違している。よって、特図２変動開始フラグ２２３ｆａ、特図２停止種別選択フラグ２２３ｆｂでは、当該フラグをオンに設定するか否かを判別する処理や、当該フラグの設定状況を判別する処理が、第１特別図柄変動に基づいて実行されていたのに対して、特図２変動開始フラグ２２３ｆａ、特図２停止種別選択フラグ２２３ｆｂは、第２特別図柄変動に基づいて実行される処理において当該フラグをオンに設定するか否かを判別する処理や、当該フラグの設定状況を判別する処理が実行される。それ以外の要素については同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１９７３】

変動回数カウンタ２２３ｆｃは、特別図柄変動の変動回数を計測するためのカウンタであって、特別図柄変動が実行されたことに基づいてそのカウンタ値が更新されるものである。

【１９７４】

準備状態中フラグ２２３ｆｄは、準備状態であるか否かを示すためのフラグであり、オンであれば準備状態（図１６２（ａ）参照）であることを意味し、オフであれば準備状態ではないことを意味する。潜確状態においては、この準備状態中フラグ２２３ｆｄが参照されて、既に準備状態が終了されている（ＲＵＳＨ中の表示に切り替わっている）か否かが判別され、準備状態の演出を実行するか、ＲＵＳＨ状態の演出を実行するかを決定する。

【１９７５】

ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇは、ＲＵＳＨ遊技中（連荘モード）であるか否かを示すためのフラグであり、オンであればＲＵＳＨ遊技中（連荘モード）であることを意味し、オフであればＲＵＳＨ遊技中（連荘モード）ではないことを意味する。潜確状態中においては、準備状態中フラグ２２３ｆｄと、このＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇとが参照されて、いずれの状態用の演出態様を設定するかが判別される。

【１９７６】

天井演出実行中フラグ２２３ｆｈは、確変回数、または時短回数が残り１の状態におい

て実行される、岩山の頂上へとキャラクタ８１１が到達する演出態様の演出（頂上到達演出）の実行中であるか否かを示すフラグである。この天井演出実行中フラグ２２３ｆｈがオンであれば、頂上到達演出（図１６１（ｂ）参照）の実行中であることを意味し、オフであれば、頂上到達演出の実行中ではないことを意味する。この天井演出実行中フラグ２２３ｆｈがオンの状態で図柄停止タイミングになることで、連荘モードへと移行して準備状態となる。なお、本実施形態では、確変状態における確変回数（時短回数）の残回数が１では無い場合であっても、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（小当たりＣ）である場合に時短終了条件が成立するように構成しており、天井演出実行中フラグ２２３ｆｈがオンに設定される。この場合、確変回数の減算状況に応じて演出態様を徐々に可変させていき、頂上到達演出を実行する場合に比べて、急に頂上到達演出が実行されることになるため、例えば、小当たりＣに当選したことを示す情報と、天井演出実行中フラグ２２３ｆｈの設定状況とに基づいて、専用の頂上到達演出として、ワープ演出を実行するように構成すると良い。これにより、第３図柄表示装置８１にて実行される演出を違和感無く実行することが出来ると共に、遊技者に対して、予定よりも早いタイミングで頂上に到達した（潜確状態が設定された）ことを分かり易く報知することができる。

【１９７７】

スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉは、ＲＵＳＨ遊技が実行されている状態で特図保留球数が特定数となり、遊技者に有利なＲＵＳＨ遊技が実行されていることを示すためのフラグであり、オンであればスーパーＲＵＳＨ遊技中であることを意味し、オフであればスーパーＲＵＳＨ遊技中ではないことを意味する。このスーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉがオンに設定されることにより、スーパーＲＵＳＨ演出（図１６５参照）が実行される。

【１９７８】

＜第７実施形態における主制御処理について＞

次に、図１７５から図１８２を参照して、本第７実施形態における主制御装置１１０にて実行される制御処理内容について説明をする。本第７実施形態のパチンコ機１０は、上述した第４実施形態と同様に、第１特別図柄（特図１）の抽選（特図１抽選）と第２特別図柄（特図２）の抽選（特図２抽選）とを重複して実行可能に構成しており、上述した第４実施形態に対して、第２特別図柄の抽選権利を一時的に記憶する機能（保留記憶機能）を削除した点と、特別図柄の高確率状態を設定可能に構成している点と、特図２抽選で小当たり当選した場合において、設定される小当たり種別の種類を増やし、設定される小当たり種別に応じて実行中の第１特別図柄変動（特図１変動）に対して実行する処理を異ならせるように構成した点と、設定される小当たり種別が特定の小当たり種別である場合に遊技状態を移行させる（普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる）ように構成した点と、で相違している。また、図１６８から図１７２を参照して上述した通り、主制御装置１１０にて実行される制御処理において参照される各種データテーブルに規定されている内容を異ならせている点で相違している。それ以外は上述した第４実施形態と同一であり、同一の内容については同一の符号を付して、詳細な説明を省略する。

【１９７９】

まず、図１７５を参照して、第１特別図柄変動停止処理７（図１７５のＳ２７８参照）の内容について説明をする。この第１特別図柄変動停止処理７（図１７５のＳ２７８参照）は、上述した第４実施形態の第１特別図柄変動停止処理（図１２４のＳ２５８参照）に対して、特図１大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ５８１：Ｎｏ）、即ち、今回変動停止される第１特別図柄変動が外れ変動である場合に実行される時短更新処理（図１２４のＳ８６２参照）を、時短更新処理７（図１７５のＳ８８２参照）に変更した点と、特図１大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されている判別した場合（Ｓ５８１：Ｙｅｓ）、即ち、今回変動停止される第１特別図柄変動が大当たり変動である場合に実行される各処理のうち、大当たり変動の停止（大当たり遊技の開始）に基づいて各種フラグ、及び各種カウンタをクリアする処理（図１２４のＳ８６０）に、確変フラグ２０３ｆａを追加した処理（図１７５のＳ８７０）を実行する点で相違し、それ

以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して詳細な説明を省略する。

【１９８０】

次に、第１特別図柄変動停止処理７（図１７５のＳ２７８参照）にて実行される時短更新処理７（図１７６のＳ８８２参照）の内容について、図１７６を参照して説明をする。図１７６は、時短更新処理７（図１７６のＳ８８２参照）の内容を示したフローチャートである。この時短更新処理７（図１７６のＳ８８２参照）は、上述した第４実施形態における時短更新処理（図１２５のＳ８６２参照）に対して、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されていると判別した場合（図１２５のＳ２１０４：Ｙｅｓ）において設定される遊技状態を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１９８１】

本第７実施形態では、図１６７を参照して上述した通り、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）と、の３種類の遊技状態を設定可能に構成している。そして、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定された場合には、普通図柄の高確率状態が低確率状態へと移行するように構成している。確変モードが設定されている状態から潜確モード（ＲＵＳＨ遊技）が実行される状態へと移行する。

【１９８２】

次に、図１７７を参照して、第２特別図柄変動開始処理７（図１７７のＳ２８０参照）の内容について説明をする。図１７７は、第２特別図柄変動開始処理７（図１７７のＳ２８０参照）の内容を示したフローチャートである。本第７実施形態では、上述した第４実施形態に対して、第２特別図柄の保留記憶機能を有していない点で相違しているため、第２特別図柄の変動を開始する（第２特別図柄変動を開始する開始条件が成立しているかを判別する）場合に参照する情報の内容を変更している。

【１９８３】

具体的には、図１７７に示した通り、第２特別図柄変動開始処理７（図１７７のＳ２８０参照）が実行されると、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆがオンに設定されているかを判別し（Ｓ９５１）、オンに設定されていると判別した場合には（Ｓ９５１：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆをオフに設定し（Ｓ９５２）、本処理を終了する。一方、Ｓ９５１の処理で特図２変動停止フラグ２０３ｄｆがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ９５１：Ｙｅｓ）、次いで、球が第２入球口（右第２入球口６４５）に入球したかを判別する（Ｓ９７４）。本実施形態では、第２特別図柄が保留記憶機能を有していないため（第２特別図柄保留球数カウンタ、及び第２特別図柄保留球格納エリアを有していないため）、第２特別図柄変動開始処理７（Ｓ２８０）が実行される状態において、球が右第２入球口６４５に入球し、第２特別図柄抽選の実行権利を獲得したかを判別する。

【１９８４】

詳細な説明は省略するが、球が右第２入球口６４５に入球したことを図示しない検知スイッチが検知した場合には、主制御装置１１０の制御処理において第２特別図柄変動開始処理７（Ｓ２８０）が複数回実行される期間の長さであって、第２特別図柄変動に設定される最短の変動時間より短い長さの期間、検知信号が出力されるように構成しており、主制御装置１１０にて実行される各種制御処理の処理タイミングによって球が右第２入球口６４５に入球したことを示す検知信号を取りこぼしてしまうことが無いように構成している。ここで、Ｓ９７４の処理において、一度球の入賞を検知した場合には、第２特別図柄変動を開始させるための処理が実行され、所定の変動時間で第２特別図柄変動が実行される。よって、主制御装置１１０の制御処理において第２特別図柄変動開始処理７（Ｓ２８０）が複数回実行される期間の長さ分、検知信号が出力されるように構成したとしても、１回の検知信号の出力に基づいて、第２特別図柄変動が複数回実行されてしまうことを抑制することができる。なお、これに限らず、検知信号を受信したことに基づいて第２特別図柄変動を開始させるための処理を実行した場合に、現在出力されている検知信号が無効

となるようにフラグを設定する処理を追加しても良い。このように構成することで、１回の検知信号の出力に基づいて、第２特別図柄変動が複数回実行されてしまうことをより確実に抑制することができる。

【１９８５】

Ｓ９７４の処理において、球が第２入球口（右第２入球口６４５）へ入球したと判別した場合は（Ｓ９７４：Ｙｅｓ）、次に、第２特別図柄大当たり判定処理７を実行し（Ｓ９７８）、その後、上述した第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０参照）と同一のＳ９５９～Ｓ９６３の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ９７４の処理において、球が第２入球口（右第２入球口６４５）へ入球していないと判別した場合は（Ｓ９７４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１９８６】

次に、図１７８を参照して、第２特別図柄変動開始処理７（図１７７のＳ２８０参照）にて実行される第２特別図柄大当たり判定処理７（図１７８のＳ９７８参照）の内容について説明をする。図１７８は、第２特別図柄大当たり判定処理７（図１７８のＳ９７８参照）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄大当たり判定処理７（図１７８のＳ９７８参照）は、上述した第４実施形態の第２特別図柄大当たり判定処理（図１２７のＳ９５５参照）に対して、設定されている特別図柄の確率状態に対応した大当たり判定を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１９８７】

図１７８に示した通り、第２特別図柄大当たり判定処理７（図１７８のＳ９７８参照）が実行されると、上述した第２特別図柄大当たり判定処理（図１２７のＳ９５５参照）と同一のＳ１０５１，Ｓ１０５２の処理を実行し、Ｓ１０５２の処理において時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１０５２：Ｙｅｓ）、Ｓ１０５３～Ｓ１０５６の処理を実行し、Ｓ１０７１の処理へ移行する。一方、Ｓ１０５２の処理において時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ１０５２：Ｎｏ）、そのままＳ１０７１の処理へ移行する。

【１９８８】

Ｓ１０７１の処理では、確変フラグ２０３ｆａがオンに設定されているか、即ち、現在が特別図柄の高確率状態であるかを判別し（Ｓ１０７１）、確変フラグ２０３ｆａがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１０７１：Ｙｅｓ）、第１当たり乱数テーブル（第１当たり乱数７テーブル）２０２ｆａ（図１６８（ｂ）参照）の高確率状態に規定されているデータを参照して抽選結果（当否判定結果）を取得する。一方、Ｓ１０７１の処理において、確変フラグ２０３ｆａがオンに設定されていない、即ち、特別図柄の低確率状態であると判別した場合は（Ｓ１０７１：Ｎｏ）、第１当たり乱数テーブル（第１当たり乱数７テーブル）２０２ｆａ（図１６８（ｂ）参照）の低確率状態に規定されているデータを参照して抽選結果（当否判定結果）を取得する。

【１９８９】

そして、Ｓ１０７３の処理、或いは、Ｓ１０７２の処理にて抽選結果を取得した後は、上述した第２特別図柄大当たり判定処理（図１２７のＳ９５５参照）と同一のＳ１０５８～Ｓ１０６２の処理を実行し、本処理を終了する。

【１９９０】

次に、図１７９を参照して、特図２外れ変動パターン選択処理７（Ｓ１２７７）について説明をする。この特図２外れ変動パターン選択処理７（Ｓ１２７７）は、第２特別図柄変動の変動パターンを選択するための第２特別図柄変動パターン選択処理（図１２９のＳ９５６参照）にて実行されるものであり、対象となる第２特別図柄抽選の結果が大当たりでは無い（小当たりを含む外れである）場合の変動パターンを選択する際に実行される処理である。

【１９９１】

図１７９は、特図２外れ変動パターン選択処理７（Ｓ１２７７）の内容を示したフロー

チャートであり、図１７９に示した通り、上述した特図２外れ変動パターン選択処理（図１３０のＳ１２５７参照）に対して、変動パターンを選択する際に、今回当選した小当たりに対して小当たり種別を選択（決定）する際の処理内容を異ならせた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１９９２】

特図２外れ変動パターン選択処理７（Ｓ１２７７）が実行されると、まず、特図２外れ変動パターン選択処理（図１３０のＳ１２５７参照）と同一のＳ１３７１の処理を実行し、今回の第２特別図柄の抽選結果（特図２抽選結果）が小当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ１３７１：Ｎｏ）、特図２外れ変動パターン選択処理（図１３０のＳ１２５７参照）と同一のＳ１３７７～Ｓ１３７９の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ１３７１の処理において小当たりであると判別した場合は（Ｓ１３７１：Ｙｅｓ）、小当たり種別カウンタＣ５の値を取得し（Ｓ１３７２）、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に基づいて小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆを参照して小当たり種別を選択する（Ｓ１３９１）。次いで、特図２外れ変動パターン選択処理（図１３０のＳ１２５７参照）と同一のＳ１３７４～Ｓ１３７６の処理を実行し、本処理を終了する。

【１９９３】

なお、本実施形態では、第２特別図柄の変動パターンを選択する処理において、小当たり種別を選択する処理を実行しているが、これに限ること無く、例えば、第２特別図柄の抽選結果を判定する処理（第２特別図柄大当たり判定処理７（図１７８のＳ９７８参照））にて今回の抽選結果が小当たりであると判別した場合に、合わせて小当たり種別を選択する処理を実行しても良いし、各小当たり種別に対して異なる小当たり判定値を規定しておき、小当たり当選と判定された際に用いた小当たり判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）に対応させて小当たり種別が決定されるように構成しても良い。これにより、カウンタの種類を減少させることができ、製造コストを削減することができる。

【１９９４】

次に、図１８０を参照して、第２特別図柄変動停止処理７（Ｓ２８３）の内容について説明をする。図１８０は、第２特別図柄変動停止処理７（Ｓ２８３）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄変動停止処理７（Ｓ２８３）は、第２特別図柄変動の変動時間が経過し、変動中の第２特別図柄変動を停止させる場合に実行される処理であり、上述した第２特別図柄変動停止処理（図１３２のＳ２６３参照）に対して、処理対象となる第２特別図柄変動が大当たり変動である場合に実行される処理の一部内容を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１９９５】

第２特別図柄変動停止処理７（Ｓ２８３）が実行されると、まず、上述した第２特別図柄変動停止処理（図１３２のＳ２６３参照）と同一のＳ１５５１～Ｓ１５５９の処理を実行し、次いで、特図２大当たりフラグ（大当たりフラグ２０３ｉのうち第２特別図柄抽選に対応するフラグ）、特図１減算フラグ２０３ｄｋ、特図２減算フラグ２０３ｄｌ、時短終了待機フラグ２０３ｄｍ、確変フラグ２０３ｆａをオフに設定し、時短カウンタ２０３ｈの値の値を０にリセットする（Ｓ１５８０）。

【１９９６】

つまり、一方の特別図柄変動が大当たり当選を示す表示態様で停止表示される場合は、実行中の他方の特別図柄変動に対する抽選結果、残変動時間を完全に破棄したうえで停止表示させると共に、設定されている遊技状態に関する情報（確変フラグ２０３ｆａ、時短カウンタ２０３ｈ、時短終了待機フラグ２０３ｄｍ）も全てリセットされる。よって、大当たり遊技中は通常状態が設定されることになるため、大当たり遊技によって開放される可変入球手段（第１アタッカ１６５０）に球を入賞させることにより得る特典（賞球）以外の特典を遊技者が獲得し難くすることができ、遊技者に過剰に特典が付与されてしまう事態を抑制することができる。

【１９９７】
さらに、同時変動仕様のパチンコ機１０において、大当たり遊技終了後に大当たり遊技前に実行されていた特別図柄変動が再開されたり、大当たり遊技前に実行されていた特別図柄変動に基づく情報により時短回数が減算されたりすることが無いため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。Ｓ１５８０の処理を終えると、次いで、上述した第２特別図柄変動停止処理（図１３２のＳ２６３参照）と同一のＳ１５６１～Ｓ１５６３の処理を実行し、本処理を終了する。
【１９９８】
次に、特図２外れ停止処理７（Ｓ１５８４）の内容について、図１８１を参照して説明をする。図１８１は、特図２外れ停止処理７（Ｓ１５８４）の内容を示したフローチャートである。この特図２外れ停止処理７（Ｓ１５８４）は、上述した特図２外れ停止処理（図１３３のＳ１５６４参照）に対して、小当たりフラグ２０３ｄｇがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ１６５１：Ｙｅｓ）に、小当たり処理（Ｓ１６７１）を実行する点で相違する。それ以外の処理内容は同一であるため、詳細な説明を省略する。ここで、特図２外れ停止処理７（Ｓ１５８４）にて実行される小当たり処理（Ｓ１６７１）の内容について、図１８２を参照して説明をする。
【１９９９】
図１８２は、小当たり処理（Ｓ１６７１）の内容を示したフローチャートである。この小当たり処理（Ｓ１６７１）は、小当たり当選している第２特別図柄を停止表示させる際に実行するものであって、選択されている小当たり種別に応じた処理（中断処理、強制停止（破棄）処理）を、実行中の第１特別図柄変動に対して実行するためのものである。
【２０００】
小当たり処理（Ｓ１６７１）が実行されると、まず、今回の第２特別図柄変動に対して設定されている小当たり種別（特図２外れ変動パターン選択処理７（図１７９のＳ１２７７参照）にて選択した小当たり種別）を読み出し（Ｓ１６８２）、読み出した小当たり種別が「小当たりＡ」であるかを判別する（Ｓ１６８３）。「小当たりＡ」であると判別した場合は（Ｓ１６８３：Ｙｅｓ）、現在が特図１変動中（第１特別図柄変動中）であるかを判別し（Ｓ１６８４）、特図１変動中であると判別した場合は（Ｓ１６８４：Ｙｅｓ）、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈをオンに設定し（Ｓ１６８５）、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈのオンを示す特図１仮停止コマンドを設定し（Ｓ１６８６）、本処理を終了する。Ｓ１６８４の処理において、特図１変動中では無いと判別した場合は（Ｓ１６８４：Ｎｏ）、Ｓ１６８５，Ｓ１６８６の処理をスキップして本処理を終了する。
【２００１】
一方、Ｓ１６８３の処理において、「小当たりＡ」では無いと判別した場合は（Ｓ１６８３：Ｎｏ）、次に、読み出した小当たり種別が「小当たりＣ」であるかを判別し（Ｓ１６８７）、「小当たりＣ」であると判別した場合は（Ｓ１６８７：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか、即ち、現在が確変状態中（普通図柄の高確率状態中）であるかを判別する（Ｓ１６８８）。現在が確変状態中であると判別した場合（Ｓ１６８８：Ｙｅｓ）、即ち、確変状態中に実行された第２特別図柄抽選にて「小当たりＢ」に当選した第２特別図柄変動が今回の処理対象である場合は、次に、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１６８９）、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンでは無いと判別した場合（Ｓ１６８９：Ｎｏ）、即ち、確変状態の最終変動では無いと判別した場合は、時短終了待機フラグ２０３ｄｍをオンに設定し（Ｓ１６９０）、上述したＳ１６８４に移行する。また、Ｓ１６８８の処理にて時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きく無い、即ち、現在が確変状態中では無いと判別した場合（Ｓ１６８８：Ｎｏ）、或いは、Ｓ１６８９の処理において時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されている、即ち、確変状態の最終変動であると判別した場合は（Ｓ１６８９：Ｙｅｓ）、Ｓ１６９０の処理をスキップして、上述したＳ１６８４の処理へ移行する。
【２００２】
つまり、確変状態中において「小当たりＣ」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈ

の値が０まで減算されなくても、強制的に時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されるため、確変状態中の特別図柄変動（抽選）を所定回数（５０回）実行する前に、遊技状態を確変状態から潜確状態へと移行させることが可能となる。よって、「小当たりＣ」当選は、確変状態（普通図柄の高確率状態）を終了させるための終了条件として設定されている。本実施形態では、確変状態よりも潜確状態のほうが遊技者に有利な遊技状態となるため、確変状態中に実行される特別図柄抽選の回数が少ない状態、即ち、確変状態中に大当たり当選し、潜確状態に移行すること無く通常状態へと移行してしまう可能性が低い状態で潜確状態へと移行させることが出来る分、時短カウンタ２０３ｈの値を０にすることで潜確状態へと移行する終了条件よりも、「小当たりＣ」当選により成立する終了条件のほうが、遊技者に有利となる終了条件となる。なお、時短カウンタ２０３ｈの値が０である場合（普通図柄の低確率状態である場合）、即ち、通常状態、或いは潜確状態である場合は、時短状態を終了させるための処理が実行されないため、「小当たりＣ」当選した場合と、「小当たりＡ」当選した場合とで同一の処理が実行される。

【２００３】

Ｓ１６８７の処理において、「小当たりＣ」では無いと判別した場合、即ち、読み出した小当たり種別が「小当たりＢ」であると判別した場合は（Ｓ１６８７：Ｎｏ）、現在が特図１変動中（第１特別図柄変動中）であるかを判別し（Ｓ１６９１）、特図１変動中であると判別した場合は（Ｓ１６９１：Ｙｅｓ）、特図１変動の停止を示す特図１変動停止コマンドを設定し（Ｓ１６９２）、第１図柄表示装置の第１特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｓ１６９３）、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値を０にセット（Ｓ１６９４）する。

【２００４】

そして、特図１大当たりフラグ（大当たりフラグ２０３ｉのうち第１特別図柄に対応するフラグ）がオンに設定されているか、即ち、実行中の第１特別図柄変動が大当たり変動であるかを判別し（Ｓ１６９５）、特図１大当たりフラグ（大当たりフラグ２０３ｉのうち第１特別図柄に対応するフラグ）がオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１６９５：Ｙｅｓ）、特図１大当たりフラグ（大当たりフラグ２０３ｉのうち第１特別図柄に対応するフラグ）をオフに設定し（Ｓ１６９６）、特図１大当たりに対する記憶情報を削除し（Ｓ１６９７）、本処理を終了する。Ｓ１６９１の処理において、特図１変動中では無いと判別した場合は（Ｓ１６９１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。また、Ｓ１６９５の処理において、特図１大当たりフラグ（大当たりフラグ２０３ｉのうち第１特別図柄に対応するフラグ）がオンに設定されていない、即ち、実行中の第１特別図柄変動が外れ変動であると判別した場合は（Ｓ１６９５：Ｎｏ）、Ｓ１６９６，Ｓ１６９７の処理をスキップして本処理を終了する。

【２００５】

＜第７実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１８３から図１９２を参照して、第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理内容について説明をする。まず、図１８３を参照してコマンド判定処理７（Ｓ４１９２）の内容について説明をする。図１８３は、コマンド判定処理７（Ｓ４１９２）の内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理７（Ｓ４１９２）は、コマンド判定処理（図６１のＳ４１１２）に代えて実行される制御処理であって、上述したコマンド判定処理７（Ｓ４１９２）と同様に主制御装置１１０から受信した様々なコマンドに対応した処理を実行するものである。

【２００６】

コマンド判定処理７（Ｓ４１９２）が実行されるとまず、状態コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２３１）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２３１：Ｙｅｓ）、状態コマンド受信処理を実行し（Ｓ４２３２）、本処理を終了する。この受信コマンド処理（Ｓ４２３２）は、上述したコマンド判定処理（図６１のＳ４１１２）にて実行される受信コマンド処理（図６４のＳ４２１３参照）と同様の処理を実行するものである。詳細な説明は省略するが、現在の遊技状態を示す状態コマンドを受信し、その遊技状態に応じたモード演

出態様を設定し、第３図柄表示装置８１の表示面にて対応する演出態様（例えば、背面画像）を表示するための表示用コマンドが設定される。例えば、確変状態を示す状態コマンドを受信した場合は、図１６１に示したキャラクタ８１１が山を登る演出態様に対応する表示用コマンドが設定され、潜確状態を示す状態コマンドを受信した場合は、図１６２に示す準備状態、或いは、図１６３に示すＲＵＳＨ遊技状態を示すための演出態様に対応する表示用コマンドが設定される。なお、潜確状態中における演出態様の切替制御の詳細については後述する。

【２００７】

コマンド判定処理７（Ｓ４１９２）では、上述したコマンド判定処理（図６１のＳ４１１２）に対して、状態コマンドの受信の有無を判別する順序を異ならせている。具体的には、特図変動パターンコマンドを受信したかの判別よりも先に状態コマンドを受信したかの判別を実行するように構成している。このように構成することで、現在の遊技状態を判定した上で、特図変動パターンコマンドに基づく処理を確実に実行することができる。なお、これに限ること無く、上述したコマンド判定処理（図６１のＳ４１１２）と同一の順序で各種コマンド判定を実行しても良い。

【２００８】

Ｓ４２３１の処理において状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２３１：Ｎｏ）、次に、特図変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０３）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２０３：Ｙｅｓ）、受信した特図変動パターンコマンドに対応する変動開始フラグ（特図変動開始フラグ２２３ｄ、特図２変動開始フラグ２２３ｆａ）をオンに設定し（Ｓ４２３３）、受信したコマンドから変動パターンコマンドを抽出する（Ｓ４２３４）。そして、本処理を終了する。

【２００９】

Ｓ４２０３の処理において特図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０３：Ｎｏ）、次に、特図停止種別コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０５）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２０５：Ｙｅｓ）、受信した特図停止種別コマンドに対応する停止種別選択フラグ（停止種別選択フラグ２２３ｅ、特図２停止種別選択フラグ２２３ｆｂ）をオンに設定し（Ｓ４２３５）、受信したコマンドから停止種別を抽出する（Ｓ４２３６）。そして、本処理を終了する。

【２０１０】

Ｓ４２０５の処理において特図停止種別コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０５：Ｎｏ）、上述したコマンド判定処理（図６１のＳ４１１２）と同一のＳ４２０８～Ｓ４２１４の処理を実行し、Ｓ４２１４の処理において、停止関連コマンドを受信したと判別した場合は、停止関連処理７を実行し（Ｓ４２３６）、本処理を終了する。この停止関連処理７（Ｓ４２３６）の詳細な内容については、図１８４を参照して後述する。

【２０１１】

Ｓ４２１４の処理において、停止関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１４：Ｎｏ）、次いで、上述したコマンド判定処理（図６１のＳ４１１２）と同一のＳ４２１６～Ｓ４２１８の処理を実行し、Ｓ４２１４の処理において、停止関連コマンドを受信したと判別した場合は、当たり関連処理７を実行し（Ｓ４２３７）、本処理を終了する。この当たり関連処理７（Ｓ４２３７）の詳細な説明は省略するが、上述した当たり関連処理（図６７のＳ４２１９参照）に対して、役物当たり関連コマンドに代えて小当たり関連コマンドの受信に基づく処理が実行される。この小当たり関連コマンドは、上述した役物当たり関連コマンドと同様に、小当たり遊技の開始を示す小当たり開始コマンド、小当たり遊技中に動作対象となる入賞装置が開放するラウンド遊技の開始を示すラウンドコマンド、小当たり遊技の終了を示すエンディングコマンドが少なくとも含まれており、受信した各コマンドに対応する表示用コマンドを設定する処理が実行される。これにより、主制御装置１１０にて実行される小当たり遊技に対応させた演出態様を第３図柄表示装置８１の表示面にて実行されることができる。

【２０１２】
そして、Ｓ４２１８の処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２２０：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【２０１３】
次に、コマンド判定処理７（図１８３のＳ４１９２参照）にて実行される停止関連処理７（Ｓ４２３６）の内容について、図１８４を参照して説明をする。図１８４は、停止関連処理７（Ｓ４２３６）の内容を示したフローチャートである。この停止関連処理７（Ｓ４２３６）は、上述した停止関連処理（図６５のＳ４２１５参照）に対して、特図確定コマンドを受信した場合（Ｓ４６０１：Ｙｅｓ）に、準備状態設定処理（図１８４のＳ４６４１参照）を実行する処理を追加した点と、特図破棄コマンドを受信したかを判別する処理を実行し（Ｓ４６４２）、Ｓ４６４２の処理において特図破棄コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４６４２：Ｙｅｓ）、特図破棄設定処理を実行する（Ｓ４６４３）処理を追加した点で相違しており、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号付してその詳細な説明を省略する。
【２０１４】
ここで、準備状態設定処理（Ｓ４６４１）の内容について図１８５を参照して説明をする。図１８５は準備状態設定処理（Ｓ４６４１）の内容を示したフローチャートである。この準備状態設定処理（Ｓ４６４１）は、上述した通り、準備状態（図１６２（ａ）参照）を設定するための処理である。この準備状態設定処理（Ｓ４６４１）では、まず、天井演出実行中フラグ２２３ｆｈがオンであるか否かを判別し（Ｓ８００１）、オフであると判別した場合は（Ｓ８００１：Ｎｏ）、準備状態に移行させる可能性が無いため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ８００１の処理において、天井演出実行中フラグ２２３ｆｈがオンであると判別した場合は（Ｓ８００１：Ｙｅｓ）、天井演出実行中フラグ２２３ｆｈをオフに設定し（Ｓ８００２）、ＲＵＳＨ準備中の表示態様（図１６２（ａ）参照）を設定する（Ｓ８００３）。次いで、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇ、および準備状態中フラグ２２３ｆｄをいずれもオンに設定して（Ｓ８００４）、本処理を終了する。
【２０１５】
この準備状態設定処理（図１８５参照）を実行することにより、連荘モード（ＲＵＳＨ遊技）へと移行した時点から、準備状態の表示態様を設定することができる。
【２０１６】
以上説明した通り、本第７実施形態におけるパチンコ機１０では、潜確状態を、第２特別図柄の抽選が実行され易く、小当たり遊技が頻繁に実行される有利な遊技状態（連荘モード）として構成し、通常状態を最も不利な通常モードとして構成した。そして、確変状態において確変回数（５０回）を終了させることにより、最も有利な連荘モードへと移行する構成とした。つまり、確変状態から、大当たりを介さずに直接最も有利な遊技状態へと移行可能に構成した。このように構成することで、確変状態において、確変回数を経過させることを一つの目標として遊技を行わせることができる。
【２０１７】
ここで、従来より、潜確状態を最も有利な遊技状態に設定し、大当たり当選を経て潜確状態を設定可能にする遊技機が知られている。しかしながら、係る従来型の遊技機では、大当たり当選しない限り潜確状態が設定されることが無いため、通常状態に滞在している間（即ち、大当たりに当選するまでの間）は、持ち球が減り易い不利な状態を形成するものであったため、遊技者に対して満足感を抱かせるには至らず、遊技者の興趣を向上させ難いという問題点があった。
【２０１８】
これに対して本第７実施形態では、潜確状態よりも不利な確変状態において確変回数を終了（経過）させることにより、大当たり当選を介すること無く直接、最も有利な連荘モード（潜確状態）へと移行する構成とした。つまり、大当たりに当選しなくても、右打ち遊技を継続するだけで容易に賞球を断続的に獲得し続けることができる有利な状態に移行する構成としている。このように構成することで、確変回数を終了させることができた場

合に、遊技者に対してより大きな満足感や達成感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０１９】

さらに、本実施形態では、確変状態が設定されている状態において、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（小当たりＣ）である場合に、確変回数を経過させること無く最も有利な連荘モード（潜確状態）へと移行する構成とした。これにより、確変状態中における大当たり当選以外の抽選結果に対しても遊技者に期待感を持たせることができる。

【２０２０】

加えて、上述した抽選結果（小当たりＣ）は、確変状態中に実行され難い特別図柄（第２特別図柄）の抽選でのみ当選し得るように構成している。よって、確変状態において右打ち遊技により発射された遊技球が不規則な挙動で右第２入球口６４５へと入球し、第２特別図柄抽選が実行された場合に、遊技者に期待感を持たせることができる。

【２０２１】

さらに、本実施形態では、第２特別図柄の保留記憶を有していないため、確変状態中に球を第２入球口６４５へと入球させない限り、小当たりＣに当選し得ないように構成している。よって、遊技者に対して確変状態中の球の挙動を注視させることができる。なお、上述した本実施形態の構成の一部のみを採用しても良く、例えば、第２特別図柄の保留記憶機能を持たせ、例えば、確変状態が設定される大当たり遊技中に獲得した第２特別図柄の保留記憶に基づく第２特別図柄抽選を確変状態中に実行させるように構成しても良い。このように構成することで、確変状態が設定された直後に複数回の第２特別図柄変動を実行させることが可能となる。この場合、第２特別図柄変動が実行される期間中の演出として、例えば、図１６１（ａ）に示したキャラクタ８１１が頂上を目指す演出態様の前段階として、ヘリコプターに乗り込むか否かを煽る演出（ワープ煽り演出）を実行し、第２特別図柄の抽選結果が「小当たりＣ」である場合に、キャラクタ８１１がヘリコプターに乗り込み、図１６１（ｂ）に示した頂上に到達する演出を実行すると良い。

【２０２２】

これにより、確変状態が設定された直後に、潜確状態へと移行し易い期間が設定されていることを遊技者に分かり易く報知することができる。さらにこの場合、確変状態中に実行される第２特別図柄変動の変動パターンとして、確変状態が設定されてから実行される特別図柄変動回数が所定回数未満（例えば、１０回未満）である場合は、ショート変動（変動時間が５秒）が選択され易くなるように構成すると良い。これにより、大当たり遊技中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を円滑に実行することができる。

【２０２３】

また、本実施形態では、確変状態中に右電動役物１６４を頻繁に開放させることで、右打ち遊技によって発射された球が右第２入球口６４５へと入球し難く構成しているが、例えば、普通図柄の変動パターンとして僅かな確率（例えば、１／１００の確率）で長時間の変動時間（例えば、１０秒）の変動パターンが選択されるように構成し、一時的に右第２入球口６４５へと球が入球し易い状態を形成し得るように構成しても良い。これにより、確変状態中において一時的に第２特別図柄抽選を実行し易くすることができる。よって、確変状態が設定されている状態において、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（小当たりＣ）となり、潜確状態へと移行する機会を増加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、本実施形態では、確変状態から潜確状態へと移行する契機となる「小当たりＣ」を第２特別図柄抽選でのみ当選可能に構成しているが、これに限ること無く、第１特別図柄抽選においても、第２特別図柄抽選よりも低い僅かな確率（例えば、１／２００）で当選し得るように構成しても良い。

【２０２４】

本第７実施形態におけるパチンコ機１０では、連荘モード（潜確状態）へと移行してから、第２特別図柄の抽選で最初に小当たりに当選するまでの間を準備状態として報知する構成とし、実際に賞球を獲得し得る状況となった場合（即ち、小当たり変動が開始された場合）に、有利な状態（ＲＵＳＨ状態）となったことを報知する構成としている。このよ

うに構成することで、ＲＵＳＨ状態が報知されたにもかかわらず賞球が獲得できない状況が長く続いてしまい、遊技者に不満感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

【２０２５】

なお、本第７実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たりとなる確率を約１／１（５９／６０）に設定していたが、これに限られるものではなく、小当たり確率は任意に定めてもよい。例えば、小当たり確率を低くしても良い。

【２０２６】

次に、図１８６を参照して、特図破棄設定処理（Ｓ４６４３）の内容について説明をする。図１８６は特図破棄設定処理（Ｓ４６４３）の内容を示したフローチャートである。この特図破棄設定処理（Ｓ４６４３）は、停止関連処理７（図１８４のＳ４２３６参照）において、特図破棄コマンドを受信した場合に実行されるものである。本実施形態では、潜確状態中において右打ち遊技を実行することで、第１特別図柄の保留球（特図１保留球）を確保しながら、主として第２特別図柄の抽選を実行し、頻繁に小当たり遊技を実行させるＲＵＳＨ遊技が実行されるように構成している。

【２０２７】

そして、潜確状態中は、第１特別図柄変動として設定される変動時間が長時間（６００秒）となり易くなるように構成している。さらに、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動の変動時間を、特図１保留球数に応じて異ならせるように構成しており、具体的には、特図１保留球数が少ないほど（特図１保留球数が１、或いは２の場合）、第２特別図柄変動の変動時間として短い変動時間が選択されるように構成している。加えて、第２特別図柄抽選で特定の抽選結果（「小当たりＢ」）に当選した場合は、実行中の第１特別図柄変動を破棄（強制停止）させるように構成している。

【２０２８】

つまり、本実施形態では、潜確状態中において、第２特別図柄抽選で小当たり遊技を頻繁に実行させながら、且つ、特定の小当たり当選によって第１特別図柄の保留球数を減少させ、より効率の良い遊技（単位時間内に実行される小当たり遊技回数を増加させる遊技）を目指す遊技が実行されることになる。

【２０２９】

そこで、本実施形態では、潜確状態中に実行されるＲＵＳＨ遊技を、通常のＲＵＳＨ遊技と、通常のＲＵＳＨ遊技よりも単位時間内に実行される小当たり遊技回数が増加するスーパーＲＵＳＨ遊技と、を遊技者に報知する演出を実行可能にし、第２特別図柄抽選で特定の抽選結果（「小当たりＢ」）に当選した場合に、スーパーＲＵＳＨ遊技への移行を示唆する示唆演出（図１６４参照）を実行可能に構成している。これにより、潜確状態中の遊技を実行している遊技者に対して、より有利な状態（スーパーＲＵＳＨ遊技）が存在すること、及び、スーパーＲＵＳＨ遊技が実行されるまでの状況を分かりやすく報知することができ、遊技者の遊技意欲をより高めることができる。

【２０３０】

特図破棄設定処理（Ｓ４６４３）が実行されると、まず、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇがオンに設定されているかを判別し（Ｓ８１０１）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ８１０１：Ｎｏ）、現在が潜確状態（ＲＵＳＨ遊技）では無いため、後述するＳ８１０２～Ｓ８１０７の処理をスキップして、Ｓ８１０８の処理へ移行する。

【２０３１】

一方、Ｓ８１０１の処理において、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８１０１：Ｙｅｓ）、特図保留球数カウンタ（第１特別図柄保留球数カウンタ）２０３ｄｄの値を読み出し、現在の特図保留球数が３であるかを判別する。即ち、第１特別図柄の保留球数が３個で強制停止された状態であるかを判別する（Ｓ８１０３）。ここで、特図保留球数が３であると判別した場合は（Ｓ８１０３：Ｙｅｓ）、スーパーＲＵＳＨ突入を示す演出態様（図１６４（ｂ）参照）を決定し、スーパーＲＵＳＨ中フラグをオンに設定し（Ｓ８１０５）、第１特別図柄の強制停止態様を決定し（Ｓ８１０８）、決定した各種態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ８１０９）、本処

理を終了する。
【２０３２】
ここで、Ｓ８１０８の処理について説明をする。本実施形態では、第１特別図柄抽選と、第２特別図柄抽選とが並行して（重複して）実行されるように構成しているため、第２特別図柄抽選で特定の小当たり（小当たりＢ７）に当選した第２特別図柄変動が停止表示されるタイミングは、第１特別図柄変動の変動タイミングとは無関係で決定される。よって、第１特別図柄変動が開始された直後で強制停止（破棄）される場合もあれば、第１特別図柄変動の停止表示直前のタイミングで強制停止（破棄）される場合もある。そして、第１特別図柄変動に対応して変動表示される第３図柄（第３図柄表示装置８１の表示面にて変動表示される装飾用図柄）の変動態様が変動時間の経過に基づいて可変されるパチンコ機１０であれば、例えば、変動開始直後は遊技者が第３図柄を識別困難な程度の高速変動表示を実行し、変動時間の終了間際（変動停止直前）になると、第３図柄を遊技者が識別可能な程度に変動速度を落とした低速変動表示を実行するものが一般的である。
【２０３３】
このように構成されたパチンコ機１０において、第１特別図柄変動を強制停止させたことに基づいて、実行中の第３図柄変動を、強制停止を示すコマンドを受信したタイミングで第３図柄表示装置８１の表示面に表示している表示態様のまま停止表示させてしまうと、例えば、第３図柄が低速変動表示している場合には、大当たりを示す表示態様で第３図柄を停止表示させてしまう虞があった。
【２０３４】
これに対して、本実施形態では、Ｓ８１０８の処理において特図（第１特別図柄）の強制停止態様として実行中の第１特別図柄変動の残期間に基づいて、高速変動時停止態様と、低速変動時停止態様との何れかを決定する。そして、Ｓ８１０９の処理にて設定される表示用コマンドにて表示制御装置１１４へと出力する。表示制御装置１１４側では、受信した表示用コマンドに含まれている強制停止態様の種別に基づいて、第３図柄表示装置８１にて変動表示されている第３図柄の強制停止表示態様を決定し、決定した強制停止表示態様に基づいた表示制御を実行する。
【２０３５】
具体的には、高速変動時停止態様を示す表示用コマンドを受信した場合は、高速変動表示を実行するために準備された画像データに強制停止を示す表示態様の画像データを割り込ませ、高速変動表示が急に強制停止を示す表示態様に切り替わるように表示制御を実行する。このように構成することで、第１特別図柄が強制停止されたことを遅滞無く遊技者に報知することができる。また、高速変動中は変動している第３図柄を遊技者が識別困難な状況であるため、強制停止を示す表示態様が急に停止表示されたとしても、画像が差し替わったことに対して遊技者に違和感を与えることが無い。
【２０３６】
一方、低速変動時停止態様を示す表示用コマンドを受信した場合は、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されている（される）画像を読み出し、リーチ状態（大当たり当選を示す組み合わせで第３図柄を停止表示可能な状態）であるか否かを判別する。そして、現在がリーチ状態では無いと判別した場合は、低速変動表示用に用いられる表示データのうち、各第３図柄が所定位置（成立ライン）に表示される表示データに対応する画像を強制停止画像に決定し、その強制停止画像が表示されるまで低速変動を継続させた後に変動表示を強制停止させる。また、リーチ状態である場合には、変動中の残りの第３図柄列に含まれる一の図柄を、強制停止を示す強制停止図柄に差し替えた画像データを作成し、強制停止図柄が停止表示されるように強制停止用変動表示データを生成し、その強制停止用変動表示データに基づいた表示制御を実行する。
【２０３７】
このように、第１特別図柄を強制停止させる場合において、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行されている第３図柄の変動表示態様に応じて、第３図柄を強制停止させるための処理を異ならせることにより、第１特別図柄変動がどのタイミングで強制停止された

としても遊技者に違和感を与えること無く第３図柄を停止表示されることができる。
【２０３８】
また、上述した表示制御を実行した場合は、第１特別図柄変動が強制停止されてから第３図柄変動表示が停止表示されるまでの期間が、実行中の第３図柄変動の変動表示態様に応じて異なるが、この場合、例えば、第１特別図柄変動を強制停止する場合において、第１特別図柄変動を強制停止表示してから強制停止を確定するまでの期間、或いは、第１特別図柄変動を強制停止させるための強制停止条件が成立する第２特別図柄変動における小当たりＢ当選を示す特別図柄が停止表示されてから確定するまでの図柄確定期間を所定期間（例えば、１秒）に規定し、その所定期間内において、第３図柄変動を停止表示させる各種強制停止表示制御を実行すれば良い。そして、確定期間が経過したことを示すコマンド（確定コマンド）が主制御装置１１０から出力されたことに基づいて強制停止確定用の第３図柄表示態様（例えば、「１２３」）を表示させれば良い。このように構成することで、第３図柄変動表示を強制停止させる際に、実行中の第３図柄変動の変動表示態様に応じて第３図柄変動表示を強制停止させるまでの期間を異ならせたとしても確定期間内で第３図柄変動表示を強制停止させることができ、さらに、確定期間経過時に同一の表示態様で第３図柄を強制停止確定用の表示態様で表示させることができる。
【２０３９】
図１８６に戻り説明を続ける。Ｓ８１０３の処理において、特図保留球数が３では無いと判別した場合は（Ｓ８１０３：Ｎｏ）、次に、特図保留球数が４であるかを判別し（Ｓ８１０６）、４であると判別した場合は（Ｓ８１０６：Ｙｅｓ）、最頂上を目指す演出態様（例えば、図１６４（ａ）に示した演出画面からキャラクタ８１１が一段上に上る演出態様）を決定し（Ｓ８１０７）、Ｓ８１０８の処理へ移行する。また、Ｓ８１０６の処理において４では無いと判別した場合は、Ｓ８１０７の処理をスキップしてＳ８１０８の処理へ移行する。
【２０４０】
次に、図１８７を参照して、変動表示設定処理７（Ｓ４１５３）の内容について説明をする。図１８７は変動表示設定処理７（Ｓ４１５３）の内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理７（Ｓ４１５３）は、第７実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。
【２０４１】
変動表示設定処理７（Ｓ４１５３）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図変動開始フラグ２２３ｄがオンかを判別する（Ｓ５２０１）。そして、特図変動開始フラグ２２３ｄがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ５２３４の処理へ移行する。一方、特図変動開始フラグ２２３ｄがオンであると判別した場合（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、変動回数カウンタ２２３ｆｃの値に１を加算し（Ｓ５２３１）、特図変動開始フラグ２２３ｄをオフに設定し（Ｓ５２０２）、次いで、表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを取得した変動パターン種別に基づいて生成するための演出態様設定処理を実行し（Ｓ５２３２）、入賞情報格納エリア２２３ｂのデータをシフトし（Ｓ５２３３）、Ｓ５２３４の処理へ移行する。
【２０４２】
Ｓ５２３４の処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｆａがオンかを判別する（Ｓ５２３４）。そして、特図２変動開始フラグ２２３ｆａがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ５２３４：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ５２３８の処理へ移行する。一方、特図２変動開始フラグ２２３ｆａがオンであると判別した場合（Ｓ５２３４：Ｙｅｓ）、変動回数カウンタ２２３ｆｃの値を１加算し（Ｓ５２３５）、特図２変動開始フラグ２２３ｆａをオフに設定し（Ｓ５２３６）、次いで、特図２用変動表示設定処理７を実

行する（Ｓ５２３７）。この特図２用変動表示設定処理７（Ｓ５２３７）の詳細については図１９０を参照して後述する。Ｓ５２３７の処理を終えると、Ｓ５２３８の処理へ移行する。

【２０４３】

Ｓ５２３８の処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた停止種別選択フラグ２２３ｅまたは特図２停止種別選択フラグ２２３ｆｂがオンかを判別する（Ｓ５２３８）。そして、特図変動開始フラグ２２３ｅまたは特図２変動開始フラグ２２３ｆｂがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ５２３８：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、そのまま本処理を終了する。一方、特図変動開始フラグ２２３ｅまたは特図２変動開始フラグ２２３ｆｂがオンであると判別した場合（Ｓ５２３８：Ｙｅｓ）、特図変動開始フラグ２２３ｅまたは特図２変動開始フラグ２２３ｆｂをオフに設定し（Ｓ５２３９）、次いで、コマンドから抽出した停止種別に基づいて表示用特図１または特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ５２４０）、その後、本処理を終了する。

【２０４４】

次いで、上述した演出態様設定処理（Ｓ５２３２）の詳細について説明する。この演出態様設定処理（Ｓ５２３２）は、上述した通り、変動パターンコマンドにより通知された第１特別図柄の変動種別に応じた演出態様を設定するための処理である。この演出態様設定処理（Ｓ５２３２）では、まず、現在が通常状態であるかを判別し（Ｓ８２０１）、通常状態ではないと判別した場合は（Ｓ８２０１：Ｎｏ）、次いで、確変状態であるかを判別する（Ｓ８２０２）。Ｓ８２０２の処理において、確変状態ではないと判別した場合は（Ｓ８２０２：Ｎｏ）、潜確状態（連荘モード）であることを意味し、天井演出設定処理を実行し（Ｓ８２０３）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ８２０８）、本処理を終了する。

【２０４５】

一方、Ｓ８２０２の処理において、確変状態であると判別した場合は（Ｓ８２０２：Ｙｅｓ）、今回の第１特別図柄が確変状態の最終変動であるかを判別するために、変動回数カウンタ２２３ｆｃの値が１であるかを判別する（Ｓ８２０４）。Ｓ８２０４の処理において、変動回数カウンタ２２３ｆｃの値が１であると判別した場合は（Ｓ８２０４：Ｙｅｓ）、ＲＵＳＨ遊技へと移行する前の最後の変動表示演出の演出態様を選択するための天井演出設定処理を実行して（Ｓ８２０６）、処理をＳ８２０８へと移行する。一方で、Ｓ８２０４の処理において、残時短回数が１ではないと判別した場合（Ｓ８２０４：Ｎｏ）、即ち、潜確状態（連荘モード）へと移行する可能性が無いため、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応する演出態様を決定して（Ｓ８２０５）、処理をＳ８２０８へと移行する。これに対し、Ｓ８２０１の処理において、現在の遊技状態が通常状態であると判別した場合は（Ｓ８２０１：Ｙｅｓ）、次いで、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応する通常モード用の演出態様を決定して（Ｓ８２０７）、処理をＳ８２０８へと移行する。

【２０４６】

次に、図１８８のフローチャートを参照して、上述した天井演出設定処理（Ｓ８２０２，Ｓ８２０６）の詳細について説明する。図１８８に示した通り、天井演出設定処理（Ｓ８２０３（Ｓ８２０６））では、まず、入賞情報格納エリア２２３ｂのうち、第１特別図柄に対応する実行エリアのデータを読み出して（Ｓ８３０１）、読み出した実行エリアのデータが大当たりに対応するデータであるか否かを判別し（Ｓ８３０２）、大当たりであると判別した場合（Ｓ８３０２：Ｙｅｓ）、即ち、今回の特図１変動が大当たり変動であると判別した場合、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応する演出態様（大当たりを報知するための演出態様を決定して（Ｓ８３０３）、本処理を終了する。即ち、第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合は、潜確状態へと移行すること無く大当たり遊技が実行されるため、頂上到達を報知する演出（図１６１（ｂ）参照）の演出態様を決定すること無く、大当たりを報知するための演出態様（例えば、崖を登っている際中に大当たり

当選を示す表示態様を表示させる演出態様）が決定される。このように構成することで、頂上到達演出が実行されたにも関わらず、大当たり遊技が実行され、その後、潜確状態以外の遊技状態が設定されてしまい、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【２０４７】

なお、本実施形態では、Ｓ８３０２の処理にて大当たり当選した特別図柄変動であると判別した場合は、選択された大当たり種別に関わらず、頂上到達演出を実行しないように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される大当たりに当選している場合は、頂上到達演出を実行した上でさらに、頂上に大当たり当選を示す表示態様を表示させる演出を実行するように構成しても良い。また、本実施形態では、確変状態の最終変動にて頂上到達演出を実行するか否かを判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、確変状態中に大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される大当たりに当選している場合（大当たり変動中）に、頂上到達演出を実行した上でさらに、頂上に大当たり当選を示す表示態様を表示させる演出を実行するように構成しても良い。これにより、確変状態中に実行される演出（キャラクタ８１１が頂上を目指す演出）の演出態様を、確変状態の残期間と、第１特別図柄抽選の抽選結果とに基づいて可変させることができ、且つ、頂上到達演出が実行された場合に、潜確状態が確実に設定されるように構成することができ、演出効果を高めることができる。

【２０４８】

これに対し、Ｓ８３０２の処理において、実行エリアから読み出したデータが大当たりを示すデータではないと判別した場合は（Ｓ８３０２：Ｎｏ）、岩山の頂上にキャラクタ８１１が到達する演出態様（図１６９（ｂ）参照）を決定し（Ｓ８３０４）、天井演出実行中フラグ２２３ｆｈをオンに設定して（Ｓ８３０５）、本処理を終了する。

【２０４９】

この天井演出設定処理（図１８９参照）を実行することにより、潜確状態へと移行した時点における第１特別図柄の抽選結果の先読み結果に応じて、頂上到達演出（図１６９（ｂ）参照）の実行可否を好適に設定することができる。

【２０５０】

次に、図１９０のフローチャートを参照して、上述した変動表示設定処理７（図１８７のＳ４１５３参照）にて実行される特図２用変動表示設定処理７（Ｓ５２３７）の詳細について説明する。この特図２用変動表示設定処理７（Ｓ５２３７）は、第２特別図柄変動の変動パターンに対応した変動演出を設定するための処理である。この特図２用変動表示設定処理７（Ｓ５２３７）が実行されると、まず、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇがオンであるか否かを判別し（Ｓ８４０１）、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇがオフであると判別した場合（Ｓ８４０１：Ｎｏ）、即ち、現在の遊技状態が通常状態、或いは潜確状態であると判別した場合は、次いで、確変状態が設定されているかを判別する（Ｓ８４０２）。

【２０５１】

Ｓ８４０２の処理において、確変状態が設定されていないと判別した場合、即ち、現在の遊技状態が通常状態であると判別した場合は（Ｓ８４０２：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応する第２特別図柄の変動表示態様を決定し（Ｓ８４０３）、本処理を終了する。

【２０５２】

一方、Ｓ８４０２の処理において、現在の遊技状態が確変状態であると判別した場合は（Ｓ８４０２：Ｙｅｓ）、確変状態中における第２特別図柄変動の変動表示態様を設定するための確変中設定処理（Ｓ８４０４）を実行し、本処理を終了する。この確変中設定処理（Ｓ８４０４）の詳細な内容については、図１９１を参照して後述する。

【２０５３】

Ｓ８４０１の処理において、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇがオンであると判別した場合は（Ｓ８４０１：Ｙｅｓ）、次に、準備状態中フラグ２２３ｆｄがオンであるか否かを判別し（Ｓ８４０５）、準備状態中フラグ２２３ｆｄがオフであると判別した場合は（Ｓ８

４０５：Ｎｏ）、ＲＵＳＨ遊技中（準備状態が終了している状態）であることを意味するため、潜確状態（ＲＵＳＨ遊技）中における第２特別図柄変動の変動表示態様を設定するためのＲＵＳＨ中設定処理（Ｓ８４１０）を実行し、本処理を終了する。このＲＵＳＨ中設定処理（Ｓ８４１０）の詳細な内容については、図１９２を参照して後述する。

【２０５４】

一方、Ｓ８４０５の処理において、準備状態中フラグ２２３ｆｄがオンである（即ち、準備状態中である）と判別した場合は（Ｓ８４０５：Ｙｅｓ）、次いで、変動パターンコマンドにより小当たりの変動種別が通知されたか否かを判別し（Ｓ８４０６）、小当たりの変動種別が通知されたと判別した場合は（Ｓ８４０６：Ｙｅｓ）、準備状態中フラグ２２３ｆｄをオフに設定し（Ｓ８４０７）、今回の変動表示演出の演出態様として、ＲＵＳＨ突入を報知するＲＵＳＨ突入演出の演出態様（図１６２（ｂ）参照）を決定して（Ｓ８４０８）、本処理を終了する。

【２０５５】

次に、図１９１を参照して確変中設定処理（Ｓ８４０４）の処理内容について説明をする。図１９１は、確変中設定処理（Ｓ８４０４）の内容を示したフローチャートである。この確変中設定処理（Ｓ８４０４）では、確変状態中に第２特別図柄変動が実行された際の演出態様を設定するためのものであり、確変状態中に小当たりＣに当選し、確変回数（５０回）を経過すること無く、潜確状態が設定される際の演出態様（ショートカット演出態様）を設定するための処理が実行される。上述した通り、本実施形態では確変状態中において右打ち遊技を実行した場合には、右側領域を流下する殆どの球が右電動役物１６４に入賞し、第１特別図柄変動が実行されるように構成している。しかしながら、右側領域を流下する球同士が衝突する等により、不規則な挙動をとった場合において稀に右第２入球口６４５へと球が入球し、第２特別図柄抽選が実行される場合がある。そして、確変状態中に実行された第２特別図柄抽選により小当たりＣに当選した場合は、確変状態の終了条件である確変回数（５０回）分の特別図柄変動の実行を行わずして確変状態を潜確状態へと移行させることができるように構成している。よって、確変状態中に第２特別図柄抽選（変動）が実行された場合には、遊技者に対して潜確状態へと移行するチャンスが訪れたことを示すために特別な演出が実行される。

【２０５６】

確変中設定処理（Ｓ８４０４）が実行されるとまず、今回の第２特別図柄変動が小当たりＣに当選している変動であるかを判別する（Ｓ８５０１）。小当たりＣであると判別した場合は（Ｓ８５０１：Ｙｅｓ）、次に変動回数カウンタ２２３ｆｃの値を読み出し（Ｓ８５０２）、Ｓ８５０２の処理で読み出した変動回数カウンタ２２３ｆｃの値に基づいて確変残回数が５回以下であるかを判別し（Ｓ８５０３）、５回以下であると判別した場合は（Ｓ８５０３：Ｙｅｓ）、小当たりＲＵＳＨ（ＲＵＳＨ遊技）突入を示す演出態様を決定し、後述するＳ８５０６の処理へ移行する。

【２０５７】

一方で、Ｓ８５０３の処理において、確変算回数が５回以下では無い（６回以上である）と判別した場合は（Ｓ８５０３：Ｎｏ）、小当たりＲＵＳＨ（ＲＵＳＨ遊技）にショートカット突入することを示す演出態様（例えば、ワープ演出）を決定し（Ｓ８５０４）、Ｓ８５０６の処理へ移行する。また、Ｓ８５０１の処理において、今回の変動が小当たりＣに当選していないと判別した場合は（Ｓ８５０１：Ｎｏ）、そのままＳ８５０６の処理へ移行する。

【２０５８】

Ｓ８５０６の処理では、確変中に特２変動（第２特別図柄変動）が実行されたことを示す演出態様（例えば、図１６１（ａ）に示した表示態様からキャラクタ８１１が炎を身に纏い（キャラクタ８１１の表示態様を可変させ）、山を勢いよく登り出す演出態様）を決定し（Ｓ８５０６）、決定された各種演出態様を示す表示用パターンコマンドを設定し（Ｓ８５０７）、本処理を終了する。

【２０５９】

次に、図１９２を参照して、ＲＵＳＨ中設定処理（Ｓ８４１０）の内容について説明をする。図１９２は、ＲＵＳＨ中設定処理（Ｓ８４１０）の内容を示したフローチャートである。このＲＵＳＨ中設定処理（Ｓ８４１０）では、ＲＵＳＨ遊技中に実行される第２特別図柄変動に対して各種演出を設定するための処理が実行される。

【２０６０】

ＲＵＳＨ中設定処理（Ｓ８４１０）が実行されると、スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉがオンに設定されているかを判別し（Ｓ８６０１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８６０１：Ｙｅｓ）、次に、今回の変動が小当たりＢ当選しているかを判別する（Ｓ８６０２）。小当たりＢ当選していると判別した場合は（Ｓ８６０２：Ｙｅｓ）、変動停止時に実行中の第１特別図柄変動が強制停止されるため、スーパーＲＵＳＨ終了のピンチを示す終了示唆演出の演出態様を設定し（Ｓ８６０３）、その他、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応するＲＵＳＨ用の演出態様を決定し（Ｓ８６０４）、本処理を終了する。

【２０６１】

一方、Ｓ８６０２の処理において、今回の変動が小当たりＢ当選していない場合（Ｓ８６０２：Ｎｏ）、或いは、Ｓ８６０１の処理においてスーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ８６０１：Ｎｏ）は、そのままＳ８６０４の処理へ移行し、その後本処理を終了する。

【２０６２】

＜第７実施形態の遊技盤構成を用いた別例について＞

上述した第７実施形態では、図１５７に示した通り、遊技盤１３の右側領域にスルーゲート６７を通過した球が流下し得る流路を形成し、その流路内に右電動役物１６４を配設するように構成し、さらに、右電動役物１６４が閉状態（球が右電動役物１６４内に入賞困難となる状態）の間は、右電動役物１６４の開閉蓋１６４ｒ１上を球が流下するように流路（図１５８参照）を形成し、開閉蓋１６４ｒ１上を流下した球が入球可能となる位置に右第２入球口６４５を配設するように構成していた。そして、右電動役物１６４の開放パターン（普図当たり遊技の開放動作パターン）に応じて、右側領域を流下する球、ひいては、スルーゲート６７を通過した球が流下可能な流路（以下、特定流路と称す）を流下する球が、右電動役物１６４へと入賞する割合（右電動役物１６４内に設けられた右第１入球口１６４ｒ（第１特別図柄抽選の抽選契機となる始動口）へと入球する割合）と、右第２入球口６４５へと入球する割合（第２特別図柄抽選の抽選契機となる始動口へと入球する割合）と、を可変させることができるように構成していた。

【２０６３】

具体的には、遊技状態として確変状態が設定されている場合は、特定流路を流下する球の殆どが右電動役物１６４へと入賞するように、普通図柄変動の変動時間と、右電動役物１６４の開放パターンと、を規定し、潜確状態が設定されている場合は、確変状態が設定されている場合よりも、特定流路を流下した球が右電動役物１６４へと入賞する割合を低くするように普通図柄変動の変動時間と、右電動－役物１６４の開放パターンと、を規定している。加えて、通常状態が設定されている場合は、潜確状態が設定されている場合よりもさらに、右電動役物１６４へと入賞する割合を低くするように普通図柄変動の変動時間を規定している。なお、潜確状態と通常状態とでは、共に普通図柄の低確率状態が設定されており、普図当たり遊技に実行される開放動作パターン（右電動役物１６４のの開放パターン）は同一であるが、普通図柄の変動時間を可変させることにより、普図当たり遊技が実行される間隔を異ならせ、結果として特定流路を流下した球が右電動役物１６４へと入賞する割合を異ならせるように構成していた。

【２０６４】

上述した第７実施形態の構成によれば、設定されている遊技状態に応じて、球が入球し易い始動口（右第１入球口１６４ｒ、右第２入球口６４５）を異ならせることにより、右打ち遊技を実行することにより主として特別図柄抽選が実行される特別図柄の種別を容易に異ならせることができるため、遊技者に対して異なる遊技状態が設定された場合に、異

なる遊技性の遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるものであった。

【２０６５】

しかしながら上述した第７実施形態では、設定されている遊技状態（例えば、確変状態）に対して、主として特別図柄抽選が実行される特別図柄種別が規定されており、具体的には、確変状態中は第１特別図柄抽選が、潜確状態中は第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成していた。よって、設定されている遊技状態が可変設定されない限り、主として実行される特別図柄抽選に対応する特別図柄種別を異ならせることができず、同一の遊技状態で長期間遊技を行っている遊技者が早期に遊技に飽きてしまうという問題があった。

【２０６６】

上述した問題を解決するためには、第７実施形態の構成に代えて以下の各構成、或いは各構成を組み合わせて用いると良い。

【２０６７】

＜構成例１：普図変動パターン選択テーブルの構成＞

上述した第７実施形態では、図１７２（ｂ）に示した通り、設定されている遊技状態と、第２変動種別カウンタＣＳ３の値に対応させて変動パターンが規定されており、変動パターンを選択する処理が実行される場合に、取得している第２変動種別カウンタＣＳ３の値に対応した変動パターンを選択するように構成していた。つまり、上述した第７実施形態では、同一の遊技状態が設定されている場合には、当該遊技状態中に実行された特別図柄変動の回数に関わらず、同一内容の変動パターンが規定されているデータテーブルから取得した第２変動種別カウンタＣＳ３の値に基づいて変動パターンを選択するように構成していた。これに対して、本構成例１では、特定の遊技状態（確変状態）が設定されている状態で実行される特別図柄変動回数（確変大当たり遊技終了後に実行された特別図柄抽選回数）に応じて、選択される変動時間の選択割合や、選択される変動時間の長さを異ならせることができるよう普図変動パターン選択テーブルが構成されている。

【２０６８】

つまり、上述した第７実施形態の普図変動パターン選択テーブル２０２ｆｇ（図１７２（ｂ）参照）の構成に対して、遊技状態が設定されてからの特別図柄変動回数に対応させて異なる変動パターンが規定されている点で相違している。具体的には、確変状態が設定されてからの特別図柄変動回数が１～２回の範囲では、変動時間が２秒の変動パターンが規定されており、３～５０回の範囲では、上述した第７実施形態の普図変動パターン選択テーブル２０２ｆｇと同様に変動時間が０．８秒の変動パターンが規定されている。

【２０６９】

このように構成することで、確変状態が設定されてから特別図柄変動が２回実行されるまでの間、普通図柄変動として変動時間が２秒の変動パターンが選択されることになる。よって、確変状態が設定されてからの所定期間（特別図柄変動が２回実行されるまでの期間）は、当該所定期間外（特別図柄変動が２回実行された以降の期間）よりも、右第２入球口６４５へと球を入球させ易くすることができる。これにより、確変状態中の一部期間のみ第２特別図柄抽選を実行させ易くすることができる。よって、確変状態中の一部期間のみ第２特別図柄抽選にて特定の小当たり（小当たりＣ）に当選し、予め定められた所定期間（確変回数５０回）の経過を待たずして確変状態から、その確変状態よりも遊技者に有利となる潜確状態へと移行させ易くすることが可能となる。

【２０７０】

なお、上述した構成例１では、確変状態が設定されてからの所定期間を、その所定期間以外の期間よりも遊技者に有利とするように選択され得る普通図柄の変動パターンを規定しているが、これに限ること無く、例えば、確変状態が設定されてから特定期間経過した場合に、遊技者に有利となる普通図柄の変動パターンが選択され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、確変状態を終了させること無く特定期間を経過させた場合に、特定期間内よりも遊技者に有利な遊技を実行させることができる。よって、遊

技状態が可変されること無く長時間の遊技を実行している遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【２０７１】

また、上述した構成例１では、確変状態が設定されてからの特別図柄変動回数に応じて異なる変動時間（変動パターン）を選択するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄変動回数に関わらず、変動時間が２秒の変動パターンと、変動時間が０．８秒の変動パターンとを選択可能に構成し、各変動パターンが選択される確率を、特別図柄変動回数に応じて異ならせるように構成し、具体的には、確変状態が設定されてからの特別図柄変動回数が所定条件を満たしている場合（例えば、確変状態が設定されてから実行された特別図柄変動回数が２回以内の場合で、或いは、確変状態が設定されてからの特別図柄変動回数が偶数の場合）のほうが、所定条件を満たしていない場合よりも遊技者に有利となる変動パターン（２秒の変動パターン）が選択され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、各変動パターンの選択割合を特別図柄の変動回数に応じて可変設定するだけで遊技者に有利な遊技が実行される期間を容易に設定することができる。

【２０７２】

上述した構成例１では、確変状態が設定された場合に参照する普図変動パターン選択テーブルを１種類としているが、これに限ること無く、確変状態が設定される契機となる大当たり種別に応じて、異なるデータテーブルを参照して普通図柄の変動パターンを選択するように構成しても良く、この場合、大当たり遊技の終了後に同一の確変状態が設定される大当たり種別であっても、当選した大当たり種別に応じて、異なるデータテーブル（普図変動パターンテーブル）を参照して普通図柄変動の変動パターン（変動時間）を選択させることができる。この場合、大当たり種別に応じて、有利期間（他の期間よりも遊技者に有利な遊技（例えば、第２特別図柄抽選）が実行され易い期間）の長さや、有利期間が設定されるタイミングを異ならせるように構成すると良い。また、特定の有利大当たり種別が設定された場合は、確変状態の全期間が有利期間となるようにし、特定の不利大当たり種別が設定された場合は、確変状態の全期間に対して有利期間が設定されないように構成しても良い。

【２０７３】

なお、上述したように特定の遊技状態（確変状態）が設定されている期間のうち、一部の期間において、他の期間よりも遊技者に有利な遊技を実行可能に構成した場合には、遊技者に対して、現在の遊技状態に加え、現在が有利期間（他の期間よりも遊技者に有利な遊技（例えば、第２特別図柄抽選）が実行され易い期間）であるかを遊技者に示唆（報知）するための期間示唆演出を実行するように構成すると良く、例えば、上述した第７実施形態において確変状態中に実行される山登り演出（図１６１（ａ）参照）中に、ウサギを模したキャラクタ８１１をパワーアップさせた表示態様に変更させ、主表示領域Ｄｍに「パワフルゾーン突入」の文字を表示し、頂上に到達するまでの期間が短縮し得る演出を実行するように構成すると良い。

【２０７４】

このように構成することで、遊技者に対して、現在が有利期間であることを分かり易く報知することができる。よって、例えば、確変状態中に参照される普図変動パターンテーブルとして有利期間が異なる複数の普図変動パターンテーブルを複数用意しておき、確変大当たり当選時に設定された大当たり種別に基づいて、一の普図変動パターンテーブルを選択可能に構成した場合であっても、遊技者に対して有利期間を分かり易く報知することができる。なお、上述した期間示唆演出は、有利期間中のほうが有利期間外よりも実行され易くなるように構成されている全ての演出を対象とするものであり、遊技者に対して現在が有利期間であることを直接的に説明する演出以外の演出であっても、その演出が実行された時点で、現在が有利期間の可能性のほうが、有利期間外である可能性よりも高くなるため期間示唆演出に含まれる。よって、期間示唆演出は、その実行頻度が有利期間よりも低くなれば良く、有利期間外の期間（不利期間）にて実行されても良い。

【２０７５】
また、上述した期間示唆演出、即ち、現在が有利期間である可能性が高いことを遊技者に示唆するための演出に加え、今回の確変状態にて参照される普図変動パターンテーブルが、確変状態中に参照可能な複数の普図変動パターンテーブルのうち、有利期間が設定され易い普図変動パターンテーブルであることを示唆する状態示唆演出を実行するように構成しても良い。
【２０７６】
さらに、確変状態が設定されている場合において、右第２入球口６４５へと球が入球した場合に、球が右第２入球口６４５へと入球したことを報知するための報知演出の演出態様を、現在が有利期間であるか否かの判別結果に基づいて異ならせるように構成しても良く、例えば、有利期間中に右第２入球口６４５へと球が入球した場合には、入球頻度が高い状態（有利期間中）における球の入球であるため、遊技者を過剰に祝福する演出態様を設定すること無く報知演出を実行し、入球頻度が低い状態（不利期間中）で球が右第２入球口６４５へと入球した場合には、有利期間中に球が右第２入球口６４５へと入球した場合に設定され得る報知演出の演出態様よりも、遊技者を祝福する演出態様が設定されるように構成すると良い。このように特定の入球口に対する入球のさせ易さを異ならせた複数の期間を設定可能に構成した場合に、設定されている期間に応じて報知演出の演出態様を可変させることにより、入球し難い期間中に球を特定の入球口に入球させることができた場合に特別な演出態様の報知演出を実行することができる。
【２０７７】
上述した構成例１では、所定条件（大当たり種別、遊技状態、特別図柄変動回数、変動種別カウンタＣＳ３の値）に応じて普通図柄の変動時間を可変させることにより、特定流路（スルーゲート６７を通過した球が流下する流路）を流下した球が右第２入球口６４５へと到達する割合を可変させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄抽選で当たり当選した場合に、その当たり当選した普通図柄変動が停止表示されてから普図当たり遊技が実行されるまでの期間（普図確定期間）の長さを、当選した普図当たり種別、或いは、選択された普図変動パターンの種別に応じて異ならせても良い。即ち、普通図柄変動が開始されてから普図当たり遊技が実行されるまでの期間を、所定条件（大当たり種別、遊技状態、特別図柄変動回数、変動種別カウンタＣＳ３の値、普図抽選結果等）に応じて可変させることができるように構成しても良い。
【２０７８】
＜構成例２：右電動役物の開放動作構成＞
上述した第７実施形態では、確変状態中に実行される普図当たり遊技における右電動役物１６４の開放動作パターンが１種類の例を示しているが、これに限ること無く、例えば、確変状態中に実行される普図当たり遊技における右電動役物１６４の開放動作パターンを複数種類設定可能に構成し、設定された開放動作パターンに応じて、普図当たり遊技中における右電動役物１６４が閉鎖状態（球が開閉蓋１６４ｒ１を流下して右第２入球口６４５に）となる期間の長さを異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、確変状態中に実行される普図当たり遊技の当たり種別に応じて特定流路（スルーゲート６７を通過した球が流下する流路）を流下した球が右第２入球口６４５へと到達する割合を可変させることができる。
【２０７９】
さらに、例えば、普図当たり遊技の開放動作パターンとして、第１開放状態（球を右電動役物１６４へと入賞し易い状態）が２秒間、第１閉鎖状態（球を右電動役物１６４へと入賞し難い状態）が５秒間、第２開放状態が０．５秒間設定される開放動作パターンを設定し、普図当たり遊技中に球が右電動役物１６４へと１個入賞した場合に普図当たり遊技が終了するように構成しても良い。
【２０８０】
このように構成することで、例えば、第１開放状態中に球を右電動役物１６４に入賞させてしまうと、その時点で普図当たり遊技が終了してしまうが、第１開放状態中に球を右

電動役物１６４へと入賞させないように遊技を実行することで、普図当たり遊技中に球を右第２入球口６４５へと到達させ易くすることができる。また、この場合、第１開放状態の期間が経過した時点で普図当たり遊技が終了する開放動作パターンも設定可能に構成すると良い。これにより、遊技者に対して普図当たり遊技中に球を発射させるか（右打ち遊技を実行するか）否かを選択させる楽しみを提供することができる。

【２０８１】

以上、説明をした第７実施形態、及び第７実施形態の別構成例では、上述した第７実施形態では、図１５７に示した通り、遊技盤１３の右側領域にスルーゲート６７を通過した球が流下し得る流路を形成し、その流路内に右電動役物１６４を配設するように構成し、さらに、右電動役物１６４が閉状態（球が右電動役物１６４内に入賞困難となる状態）の間は、右電動役物１６４の開閉蓋１６４ｒ１上を球が流下するように流路（図１５８参照）を形成し、開閉蓋１６４ｒ１上を流下した球が入球可能となる位置に右第２入球口６４５を配設するように構成していた。そして、右電動役物１６４の開放パターン（普図当たり遊技の開放動作パターン）に応じて、右側領域を流下する球、ひいては、スルーゲート６７を通過した球が流下可能な流路（以下、特定流路と称す）を流下する球が、右電動役物１６４へと入賞する割合（右電動役物１６４内に設けられた右第１入球口１６４ｒ（第１特別図柄抽選の抽選契機となる始動口）へと入球する割合）と、右第２入球口６４５へと入球する割合（第２特別図柄抽選の抽選契機となる始動口へと入球する割合）と、を可変させることができるように構成し、確変状態中においては、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選のほうが遊技者に有利となるように構成していた。つまり、特定流路の上流側に設けられた始動口のほうが下流側に設けられた始動口よりも遊技者に不利な抽選が実行されるように構成し、上流側に設けられた始動口への球の入賞割合を可変させることにより遊技者に有利となる抽選が実行される下流側の始動口への球の入賞割合を可変させるように構成していたが、これに限ること無く、例えば、特定領域の上流側に設けられた始動口に球が入球したほうが、下流側に設けられた始動口に球が入球するよりも遊技者に有利な抽選が実行されるように構成しても良い。

【２０８２】

また、上述した第７実施形態では、遊技者に最も有利となる潜確状態がどの契機で設定されたとしても、具体的には、大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定される大当たりに当選し、大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定された場合、或いは、確変状態中に所定の移行条件（例えば、確変回数５０回）が成立し潜確状態が設定された場合でも、潜確状態が設定される時点において、第１特別図柄の保留記憶（特図１保留）が所定個数（例えば４個）確保されている状態となり易くするために、大当たり遊技中、或いは確変状態中に実行される右打ち遊技において特図１保留を獲得することができるように構成していた。具体的には、確変状態中は第１特別図柄変動が実行され、大当たり遊技中は第１特別図柄変動が実行されないため、潜確大当たりに当選したことを契機に潜確状態が設定される場合のほうが、確変状態を経由して潜確状態が設定される場合よりも、特図１保留数が上限値（４）の状態で潜確状態が実行され易くなる。

【２０８３】

また、潜確状態が設定されると、特図１保留の数に応じて有利度合いの異なる（変動時間の異なる）遊技（第２特別図柄抽選）を実行するように構成し、特図１保留数が少ない方が、特図１保留数が多い場合よりも遊技者に有利な遊技が実行されるように構成していた。

【２０８４】

つまり、確変状態中に確変回数（確変状態中に実行される特別図柄変動回数）が５０回に到達した場合には、確変回数５０回に到達するまでに実行された右打ち遊技によって、特図１保留数が高確率で上限（４個）となるよう構成していた。さらに、上述した第７実施形態では、確変状態中に第２特別図柄抽選で小当たりＣに当選した場合には、確変回数が５０回に到達するよりも前に確変状態を潜確状態へと移行させることができるように構成していた。よって、例えば、確変状態が設定された直後に小当たりＣに当選し、潜確状

態に移行した場合は、他の移行条件の成立に基づいて潜確状態が設定された場合に比べて、潜確状態が設定される前における右打ち遊技の実行期間が短くなることから、潜確状態が設定された時点における特図１保留数を少なくし易くすることができる。よって、上述した他の移行条件（確変回数５０回到達時に成立する移行条件）よりも遊技者に有利な移行条件とすることができる。

【２０８５】

このように、特定の遊技状態（例えば、潜確状態）を設定するために複数の移行条件（大当たり、確変回数５０回、小当たりＣ当選）を予め設定しておき、成立した移行条件の種別に応じて特定の遊技状態が設定されてからの有利度合いを可変可能に構成することにより、遊技者に対して設定される遊技状態だけでは無く、成立する移行条件に対しても興味を持たせることができる。さらに、同一の遊技状態（例えば、確変状態）が設定している状態で特定の遊技状態（例えば、潜確状態）を設定するために複数の移行条件（確変回数５０回、小当たりＣ当選）として大当たりを介すること無く成立し得る移行条件を予め設定しておき、成立した移行条件の種別に応じて特定の遊技状態が設定されてからの有利度合いを可変可能に構成しているため、遊技者に対して大当たり当選することを目指す遊技と、有利な移行条件を成立させることを目指す遊技と、を並行して行わせることができる。さらに、予め設定されている特定の移行条件（小当たりＣ当選）は、成立するタイミングに応じて潜確状態設定後の有利度合いが可変され易くなるように構成しているため、具体的には、特図１保留数が少ない状態で移行条件が成立した場合は、潜確状態設定後に有利な遊技（スーパーＲＵＳＨ）が実行され易くなるように構成しているため、遊技者に対してどのタイミングで移行条件が成立するのかを期待を持たせながら遊技を行わせることができる。また、特定の移行条件（小当たりＣ当選）は、特図１保留数に関わらず成立し得るものであるため、遊技者に対して常に特定の移行条件が成立することを期待させることができる。

【２０８６】

上述した第７実施形態では、潜確状態へと移行させる複数の移行条件のうち、小当たりＣ当選により成立する移行条件が遊技者に最も有利となり得るように構成しているが、これに限ること無く、確変回数５０回に到達した場合のほうが、遊技者に有利となるように構成しても良い。この場合、例えば、確変状態のほうが潜確状態よりも遊技者に有利となるように構成したり、特図１保留球数が多い状態で潜確状態が設定されたほうが、少ない状態で潜確状態が設定されるよりも遊技者に有利な遊技が実行されるように構成したりすれば良い。

【２０８７】

また、図１６１（ａ）及び（ｂ）を参照して示した確変状態中に実行される演出（山登り演出）として、移行条件が成立した場合に実行される演出の演出態様を、その時点における特図１保留球数に応じて可変させても良く、例えば、潜確状態設定後に有利な遊技を実行させるための実行条件が成立している場合（例えば、特図１保留球数が１個の状態で移行条件が成立している場合）は、成立していない場合よりも豪華な頂上（例えば、頂上が花畑になっている演出態様）に到達する演出を実行し、遊技者に対して有利な状態で移行条件が成立したことを報知するように構成しても良い。また、小当たりＣに当選した時点（小当たりＣ当選した第２特別図柄変動が開始された時点）や、確変回数５０回に到達することが確定した時点（特図１保留を先読みし、確変回数５０回に到達するまでに大当たり当選しないことが確定した時点）で、右打ち遊技を中断させることを促す演出を実行しても良い。これにより、無駄に特図１保留が増加してしまうことを抑制することができる。

【２０８８】

さらに、上述した第７実施形態では、潜確状態が設定された状態で、長時間変動の第１特別図柄変動（１０分変動）が複数回実行されるまで遊技を中断することで、強制的に有利な遊技状態で遊技を行うことが可能なものであったが、これに対して、潜確状態中に長時間の間遊技を中断することで遊技者に最も不利な遊技が実行されるようにペナルティを

設けると良い。具体的には、普通図柄の保留記憶数（普図保留数）に応じて、選択される普図変動パターンを異ならせるように構成し、普通図柄の保留記憶数が０の場合に選択される普図変動パターンが、普通図柄の保留記憶数が０よりも多い場合（例えば、３）の場合に選択される普図変動パターンよりも遊技者に不利となるように構成すると良い。より具体的には、長時間の変動時間が設定される普図変動パターンが選択され易くなるように構成すれば良い。

【２０８９】

このように構成することで、潜確状態中に長時間遊技を中断させたことにより、普図保留数を０にした場合には、特図１保留が０から増加させ難い不利状況で遊技者に遊技を行わせることができる。また、これに限ること無く、例えば、普図保留数と特図１保留球数とに基づいて普図変動パターンを選択可能に構成しても良く、例えば、普図保留数が０で、特図保留数が１個或いは２個の場合は、普通図柄の変動時間として特図１保留球数が３個以上になり易くなるように短い変動時間が設定され易くし、普図保留数が０で、特図保留数が０個の場合は、新たに特図１保留を獲得し難くするために、長い変動時間が設定されるように構成すると良い。

【２０９０】

さらに、普通図柄の保留記憶数に応じて、普図変動パターンを異ならせる構成を、以下の構成を有するパチンコ機１０に適用しても良い。具体的には、パチンコ機１０の遊技盤１３の構成として、図１５７に示した第７実施形態のパチンコ機１０の遊技盤１３に対して、左側領域にもスルーゲート６７を設け、左打ち遊技（左側領域に球を流下させる遊技）と、右打ち遊技（右側領域に球を流下させる遊技）との何れの遊技を行ったとしても球を入賞させることができる位置（例えば、第１入球口６４の下方位置）に大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置６５０を配設する点で異ならせた遊技盤１３の構成とし、大当たり遊技中に左打ち遊技と、右打ち遊技とを遊技者に選択させることができるように構成する。そして、右打ち遊技を行った場合と、左打ち遊技を行った場合とで、発射した球がスルーゲート６７を通過する割合を異ならせる。これにより、大当たり遊技中に何れの遊技を行うかによって、大当たり遊技終了時に獲得している普通図柄の保留記憶数（普図保留数）を異ならせることができる。そして、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として、普図保留数が多いほうが少ない場合よりも有利となる第１遊技状態と、普図保留数が多い方が少ない場合よりも不利となる第２遊技状態と、を設定可能に構成する。

【２０９１】

このように構成することで、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予測しながら大当たり遊技中の遊技方法を選択させる楽しみを提供することができる。

【２０９２】

＜第７実施形態の変形例＞

次に、図１９３から図２００を参照して、上述した第７実施形態の変形例について説明をする。上述した第７実施形態では、第１特別図柄の抽選（特図１抽選）と、第２特別図柄の抽選（特図２抽選）と、を重複して実行可能な遊技機（所謂、同時変動仕様）において、特定の遊技状態（例えば、潜確状態）が設定された場合に、第１特別図柄変動の変動時間として長時間（例えば、１０分）の変動パターンが、第２特別図柄変動の変動時間として短時間（例えば、１秒）の変動パターンが設定されるように構成し、更に、特図２抽選にて小当たり当選し得るように構成していた。

【２０９３】

このように構成することで、潜確状態中は特図１抽選の実行回数よりも特図２抽選の実行回数を多くすることが可能となり、特図２抽選の抽選結果に基づいて実行される小当たり遊技を頻発させることで遊技者に有利な遊技を提供可能とするものであった。

【２０９４】

これに対して本第７実施形態の変形例では、上述した第７実施形態と同様に第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選と、を重複して実行可能な遊技機（所謂、同時変動仕様

）において、特定の遊技状態（例えば、確変状態）が設定された場合に、一方の特別図柄（例えば、第１特別図柄）の変動時間が長くなる（例えば、１０分）ように構成し、他方の特別図柄（例えば、第２特別図柄）の変動時間が短くなる（例えば、１秒）ように構成することで、他方の特別図柄抽選を優先的に実行されるものがある。

【２０９５】

そして、他方の特別図柄抽選（例えば、第２特別図柄）の抽選が、一方の特別図柄抽選（例えば、第１特別図柄）の抽選よりも有利となるように（例えば、第２特別図柄抽選のほうが第１特別図柄抽選よりも小当たり当選し易くなる、或いは、大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の内容）構成し、特定の遊技状態（例えば、確変状態）中に遊技者に有利な遊技が行われ易くするものがある。

【２０９６】

上述した遊技機では、少なくとも、確変状態が設定されている期間中は第１特別図柄抽選が遊技者に不利となる不利抽選となり、第２特別図柄抽選が遊技者に有利となる有利抽選となる。さらに、上述した遊技機では、特定の遊技状態（例えば、確変状態）を終了させるための終了条件の少なくとも１つに、一方の特別図柄抽選（例えば、第１特別図柄抽選）の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、外れ当選又は大当たり当選）となった場合に成立する終了条件を設定し、不利特別図柄抽選により終了条件が成立するまでに、有利特別図柄抽選を数多く実行させる遊技性を提供することで、遊技の興趣を向上させるものがある。

【２０９７】

しかしながら、上述した遊技機では、遊技者に有利な有利遊技状態となる特定の遊技状態（例えば、確変状態）が設定された場合において、その有利遊技状態が継続する期間が、第１特別図柄抽選の結果によってのみ設定されてしまうため、遊技者に対して有利遊技状態が長く継続することを期待しながら意欲的に遊技を行わせることが出来ないという問題があった。具体的には、第１特別図柄抽選の結果が有利遊技状態を終了させる抽選結果（例えば、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される大当たり当選）である場合は、その抽選結果を示すための特別図柄が停止表示されるまでの期間（抽選結果に基づく大当たり遊技が開始されるまでの期間）が、有利遊技状態が継続する期間となり、有利遊技状態が継続する期間が一旦設定されてしまうと、その期間を可変（破棄）することが出来ないという問題があった。

【２０９８】

これに対して、本第７実施形態では、有利遊技状態中において主として実行される有利特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）にて小当たり当選した場合に、実行中の不利特別図柄変動（第１特別図柄変動）を破棄し得るように構成している。即ち、実行中の不利特別図柄変動の結果が、有利遊技状態を終了させる結果（例えば、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される大当たり当選を示す結果）である場合には、その抽選結果を破棄することで、有利遊技状態を延長（継続）させることが可能に構成している。また、実行中の不利特別図柄変動（第１特別図柄変動）を破棄した場合には、その破棄された不利特別図柄変動によって不利特別図柄変動の回数が更新（加算）されないように構成しているため、有利遊技状態を終了させるための終了条件として、有利遊技状態中における不利特別図柄変動の回数が所定回数（例えば、２回）に到達した場合に成立する変動回数終了条件を設定している場合においても、有利遊技状態を延長（継続）させることが可能に構成している。

【２０９９】

このように構成することで、有利遊技状態が継続する期間を、有利特別図柄（第２特別図柄）の抽選結果に基づいて可変させることができるため、有利遊技状態中の遊技を行う遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【２１００】

さらに、本変形例では、有利遊技状態（確変状態）にて有利特別図柄抽選で小当たり当選した場合に、上述した実行中の不利特別図柄変動（第１特別図柄変動）を破棄する小当

たり種別（小当たりＢ）と、実行中の不利特別図柄変動（第１特別図柄変動）を破棄した上で、有利遊技状態を終了させる小当たり種別（小当たりＣ）と、を少なくとも設定可能に構成している。

【２１０１】

つまり、本第変形例では、有利遊技状態を終了させるための終了条件として、有利特別図柄（第２当別図柄）の抽選結果に基づいて成立する終了条件を設定するように構成している。このように有利遊技状態を終了させるための終了条件を複数設けることにより、遊技者に対して有利遊技状態が継続する期間の長さを予測させ難くすることができる。

【２１０２】

また、有利遊技状態中における有利特別図柄（第２特別図柄）の抽選結果に基づいて成立し得る終了条件を設定しているため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。加えて、上述した通り、有利特別図柄抽選にて小当たり当選した場合に、設定される小当たり種別によって、有利遊技状態が継続する期間を、短くしたり、長くしたりすることができるため、有利特別図柄（第２特別図柄）の抽選で小当たり当選した場合に、その後の遊技内容を遊技者に注視させることができる。

【２１０３】

さらに、本変形例では、上述した第７実施形態と同様に、不利特別図柄（第１特別図柄）の保留球数（特別図柄の保留球数、有利特別図柄の保留球数との合算数）に応じて、有利特別図柄（第２特別図柄）変動の変動時間を可変設定可能に構成しており、具体的には、不利特別図柄（第１特別図柄）の保留球数（不利特別図柄の保留球数、有利特別図柄の保留球数との合算数）が少ないほど、有利遊技状態（確変状態中）中に実行される第２特別図柄変動の変動時間として短時間の変動時間が設定され易くなるように構成している。

【２１０４】

これにより、有利特別図柄（第２特別図柄）の抽選で小当たり当選し、実行中の不利特別図柄変動を破棄させることで、有利遊技状態における第２特別図柄の抽選回数を増加させることができる。

【２１０５】

さらに、上述した第７実施形態では、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定された場合には、次に特別図柄抽選によって大当たり当選するまでの間、特別図柄の高確率状態が継続するように構成し、普通図柄の確率状態は、所定の移行条件（特定の小当たり当選、或いは、所定回数の特別図柄抽選の実行）が成立した場合に高確率状態から低確率状態へと移行するように構成していた。このように構成されたパチンコ機１０では、特別図柄の高確率状態が一度設定されると、次の大当たり当選まで特別図柄抽選における大当たり当選確率を高めることができるため遊技者に安心して遊技を行わせることができるものであったが、一方で、特別図柄の高確率状態が設定されてしまうと、大当たり当選するまで特別図柄の高確率状態が終了することが無いため、特別図柄の高確率状態中において遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【２１０６】

これに対して、本変形例では、特別図柄の高確率状態が低確率状態へと移行する条件を追加し、特別図柄抽選で大当たり当選しない場合であっても、特別図柄の高確率状態が低確率状態へと移行し得るように構成している。これにより、特別図柄の高確率状態が設定された場合であっても、大当たり当選すること無く特別図柄の高確率状態が終了する場合があるため、特別図柄の高確率状態中を遊技している遊技者に対して緊張感を持たせた遊技を行わせることができる。

【２１０７】

加えて、本変形例では、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定された場合に、第１移行条件が成立すると特別図柄の低確率状態が設定され、第２移行条件が成立すると普通図柄の低確率状態が設定されるように構成し、第１移行条件が第２移行条件よりも先に成立した場合は、確変状態から時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）へと移行し、第２移行条件が第１移行条件よりも先に成立した場

合は、確変状態から潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）へと移行するように構成している。そして、両方の移行条件が成立した場合に通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されるように構成している。

【２１０８】

つまり、確変状態中に成立し得る第１移行条件と、第２移行条件と、の成立順序によって異なる過程を経て、最終的に通常状態へと移行するように構成している。このように構成することで、確変状態中を遊技している遊技者に対して、確変状態がいつ終了するのかだけでは無く、確変状態からどの遊技状態へと移行するのかについても興味を持たせることができる。

【２１０９】

さらに、上述した第７実施形態のパチンコ機１０は、潜確状態が設定されている間は、第１特別図柄変動の変動時間として長時間（例えば１０分）の変動パターンが設定され、通常状態が設定されている間は、第２特別図柄変動の変動時間として長時間（例えば、１０分）の変動パターンが設定されるように構成しており、本変形例のように特別図柄抽選で大当たり当選しない場合であっても成立し得る第１移行条件（例えば、特別図柄抽選の実行回数が５０回）を設定した場合には、第１移行条件が成立したことに基づいて設定される通常状態中に、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とが共に長時間（例えば、１０分）変動してしまう虞があり、遊技者に対して円滑に遊技を行わせることが出来ないという問題があった。

【２１１０】

これに対して、本変形例では、一方の特別図柄変動（例えば、第１特別図柄変動）の変動パターンとして長時間変動が設定される遊技状態（例えば、確変状態）から、他方の特別図柄変動（例えば、第２特別図柄変動）の変動パターンとして長時間変動が設定される遊技状態（例えば、通常状態）へと、特別図柄の大当たり当選を介さずに直接移行することが無いように構成し、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とが共に長時間（例えば、１０分）変動してしまう事態が発生し難くなるように構成している。これにより、遊技者に対して円滑に遊技を行わせることができる。

【２１１１】

まず、図１９３に基づいて、本変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明をする。図１９３は第７実施形態の変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を模式的に示した正面図である。本変形例のパチンコ機１０は、上述した第７実施形態のパチンコ機１０（図１５７参照）に対して、遊技盤１３に形成される遊技領域のうち、右側領域（可変表示ユニット８０の右側に形成される領域）の構成の一部が相違し、それ以外の構成は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２１１２】

図１９３に示した通り、本変形例では、右側領域の上流側に振分部材７００を設け、右打ち遊技によって発射された球が振分部材７００の左側に形成される左側流路７０１と、右側流路７０２とに交互に振り分けられるように構成している。

【２１１３】

左側流路７０１の上流側には、左側流路７０１の流下面を形成する可動蓋１５００が設けられており、パチンコ機１０に電源が投入されると、図示しない可動制御手段によって一定の開閉動作が実行されるように構成されており、可動蓋１５００の下方に配設された右側第１入球口６４ｂに球が入球可能な開放状態と、入球困難（不可能）な閉鎖状態とに、位置するように開閉動作が実行されるように構成している。

【２１１４】

具体的には、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）にて４ミリ秒毎に実行される処理として、可動蓋開閉処理を設け、可動蓋開閉処理によって、０．１秒の開放期間と、平均０．８秒の閉鎖期間とを予め定められたシナリオに沿って繰り返す開閉動作が実行される。このように開閉制御される右側第１入球口６４ｂは、第１入球口６４よりも球が

入球し難くなるように構成されている。
【２１１５】
そして、左側流路７０１を流下し、可動蓋１５００上を流下した球（閉鎖状態に位置する可動蓋１５００上に形成された流路を流下した球）は、左側流路７０１の屈曲部を流下し、左側流路７０１の流下端部が臨む位置に植設された釘により電動役物６４０ａに向けて流下する。
【２１１６】
一方、振分装置７００により右側流路７０２には屈曲部が形成されており、その屈曲部の流下面の一部となるように、小当たり用アタッカ（可変入球手段）３６５０が配設されている。この小当たり用アタッカ３６５０は、第２特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中に開閉制御される開閉蓋３６５０ａと、開閉蓋３６５０ａが開放状態である場合に流入した球が流下する流路と、その流路を流下した球が入球する小当たり用入賞口３６５３とから構成されている。なお、小当たり遊技中における開閉蓋３６５０ａの開閉制御内容については、上述した第１実施形態におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）にて実行される役物当たり制御処理の内容と同一であるため、その詳細な説明を省略する。
【２１１７】
ここで、常時可動部材１５００の動作について詳細に説明をする。この常時可動弁１５００は、パチンコ機１０に電源が投入されたことに基づいて、予め定められたタイミングで開放位置（開放状態）と閉鎖位置（閉鎖状態）とに可変されるように構成されている。具体的には、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）において４ミリ秒毎に実行される可動部材駆動処理（図示せず）において、ＲＯＭ２０３に格納されている可動シナリオに基づいて動作制御されている。この可動シナリオは、常時可動部材１５００を０．１秒間開放させ、その後０．８秒間閉鎖させる動作を繰り返し実行するものである。
【２１１８】
つまり、本変形例の遊技盤１３では、右打ち遊技にて発射された球が、１．２秒間隔で第１流路７０１に流入し、常時可動部材１５００が配設されている転動面を転動しながら下流方向へと流下していく。この球が第１流路７０１に流入し、常時可動部材１５００上を転動（または、常時可動部材上に落下）するタイミングと、常時可動弁１５００が開放状態となるタイミングとが合致した場合に球が開放状態の常時可動部材１５００を通過して、右第１入球口６４ｂに入球することになる。
【２１１９】
常時可動部材１５００上を転動（または、常時可動部材上に落下）するタイミングは、１．２秒間隔であり、常時可動弁１５００が開放状態となるタイミングとは、０．９秒中の０．１秒であるため、両者が合致するタイミングは約１５．６秒に一回となる。即ち、右打ち遊技を連続して実行した場合には、１分間に約４発の球が右第１入球口６４ｂに入球することになる。
【２１２０】
つまり、大当たり遊技中や時短遊技中といった、右打ち遊技が継続的に実行される遊技状態においては、定期的に右第１入球口６４ｂに球が入球することになるため、大当たり遊技が終了して確変状態が設定された場合に、第１特別図柄の保留（特図１保留）が無い状態が発生することを防止することができる。また、常時可動弁１５００が１回に開放する期間として、遊技者が狙い打ちすることが困難な期間（０．１秒）が設定されているため、遊技状態が通常状態において、第１入球口６４を狙う左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に不利とすることができる。
【２１２１】
具体的に説明をすると、遊技状態が通常状態の場合において、左打ち遊技を行うと、発射された２５０発の球のうち、第１入球口６４に約１５発が入球するように設計されており、球が入球した場合は５発の賞球が払い出される。また、一般入球口６３に約５発が入球するように設計されており、球が入球した場合５個の賞球が払い出される。よって、左

打ち遊技では、２５０発の球を発射した場合に、払い出される賞球を再度発射させることも考慮すると、約２０個の球を第１入球口６４に入球させることが可能となる。

【２１２２】

一方、遊技状態が通常状態の場合において、右打ち遊技を行った場合は、発射された２５０個の球のうち、右第１入球口６４ｂに約９発が入球するように設計されており、球入球した場合は２発の賞球が払い出される。また、右側領域には一般入球口６３が設けられていない。よって右打ち遊技では、２５０発の球を発射した場合に、払い出される賞球を再度発射されることを考慮したとしても、約１０個の球を右第１入球口６４ｂに入球させることしかできない。従って、遊技状態が通常状態の場合において、遊技者が右打ち遊技を行うことを抑制することができる。

【２１２３】

なお、本実施形態では、右打ち遊技によって発射された球が通過する遊技領域（右側領域）に一般入賞口６３を設けていないが、遊技状態が通常状態において、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利とならない程度の設計思想の基、一般入賞口６３を配設してもよい。これにより、時短状態中や大当たり状態中の右打ち遊技において、賞球として払い出される球数を増加させることができる。

【２１２４】

さらに、右打ち遊技によって発射された球が可動蓋１５００に到達するまでの経路に、球の流下を遅らせる遅延手段として振分部材７００を設けているため、右打ち遊技によって発射された球が可動蓋１５００に到達するタイミングを予測させ難くすることができる。なお、本変形例では、球の流下を遅らせる（球の流下挙動を異ならせる）ための目的と、右打ち遊技によって発射された球を複数の流路へと振り分けるための目的と、を兼ねて振分部材７００を設けているが、これに限ること無く、個々の目的に対してそれぞれ別の構成を用いても良いし、振分部材７００によって第１流路７０１へと振り分けられた球に対して、その球の流下期間（可動蓋１５００へと到達するまでの流下期間）を異ならせるための遅延手段（例えば、流下面の摩擦係数を他の流下面と異ならせた流路や、球の流下方向が途中で分岐し、何れに分岐された場合であっても最終的に可動蓋１５００へと到達する流路）を設けても良い。

【２１２５】

次に、第１流路７０１、及び第２流路７０２を流下した球が到達する電動役物６４０ａについて説明をする。図１９３に示した通り、電動役物６４０ａは第１流路７０１を流下した球、及び、第２流路７０２を流下した球の何れもが到達し得る領域に設けられ、普通図柄抽選にて当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技によって、電動役物６４０ａに到達した球を第２入球口６４０に向けて流下させることが可能な誘導状態（突出状態）と、電動役物６４０ａに到達した球を受け入れることができない解除状態（埋設状態）と、に可変される。

【２１２６】

さらに、上述した普図当たり遊技として実行される電動役物６４０ａの可変態様（開閉制御内容）は、設定されている普通図柄の確率状態に応じて異ならせており、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（確変状態、時短状態）では、電動役物６４０ａに到達した球が第２入球口６４０へと到達するのに十分な時間（例えば、３秒）、電動役物６４０ａが誘導状態となるように開閉制御され、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態、潜確状態）では、電動役物６４０ａに到達した球が第２入球口６４０へと到達し得ない時間（例えば、０．１秒）、電動役物６４０ａが誘導状態となるように開閉制御される。

【２１２７】

このように構成することにより、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態（例えば、通常状態、潜確状態）中は、右打ち遊技よりも左打ち遊技が有利者に有利な有利遊技とし、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態（例えば、確変状態、時短状態）中は、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利な有利遊技とすることができる。

【２１２８】
最後に、電動役物６４０ａを通過した球（第１流路７０１を流下した球、及び第２流路７０２を流下した球）は、Ｖ入賞装置２６５０へと到達する。このＶ入賞装置２６５０は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技によって開閉制御されるものであり、大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０へと入賞した球が特定ゲートをくぐることによって、その大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定することができるように構成している。
【２１２９】
次に、Ｖ入賞装置２６５０の内部構造について、図１９４～図１９６を参照して説明をする。まず、図１９４を参照してＶ入賞装置２６５０の構造について詳細に説明をする。図１９４は、このＶ入賞装置２６５０の分解斜視図である。
【２１３０】
Ｖ入賞装置２６５０は、図１９４に示すように、遊技盤１３の前面側に突出して配置される開口部形成部材２６５０ｂ、その開口部形成部材２６５０ｂの背面側に組み合わされて、Ｖ入賞装置２６５０を遊技盤１３にビス留めするためのベース部材２６５０ｃと、そのベース部材２６５０ｃの背面側に配置されてベース部材２６５０ｃの背面側よりパチンコ機１０の前面側に対してＬＥＤを点灯させるためのＬＥＤが複数配置されたＬＥＤ基板２６５０ｄと、そのＬＥＤ基板２６５０ｄをベース部材２６５０ｃと狭持する裏カバー体２６５０ｅと、開口部形成部材２６５０ｂに形成されている大当たり用入賞口（大当たり入賞口）２６５０ａを開閉するための開閉扉２６５０ｆ１を有した開閉ユニット２６５０ｆと、裏カバー体２６５０ｅの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体２６５０ｇと、裏カバー体２６５０ｅと流路カバー体２６５０ｇとで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材２６５０ｈと、その切替部材２６５０ｈと係止されるリンク部材２６５０ｉと、流路カバー体２６５０ｇの背面側に配置される背面カバー体２６５０ｊと、その背面カバー体２６５０ｊの背面側に固定されて、リンク部材２６５０ｉを作動させる流路ソレノイド２６５０ｋと、その流路ソレノイド２６５０ｋを背面側から覆って背面カバー体２６５０ｊにビスにより固定するための固定用カバー体２６５０ｍとで構成されている。
【２１３１】
図１９５は、Ｖ入賞装置２６５０の断面図である。図１９５（ｃ）はＶ入賞装置２６５０の上面図であり、図１９５（ｂ）は、Ｖ入賞装置２６５０のＬｂ－Ｌｂ断面図である。図１９５（ｂ）に示すように、Ｖ入賞装置２６５０には、遊技球が入球可能な開口部である大当たり用入賞口（大当たり入賞口）２６５０ａが形成されている。大当たり用入賞口（大当たり入賞口）２６５０ａは、パチンコ機１０の上方を略長方形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図１９５（ｂ）の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサ（球検知スイッチ）２６５０ｃ１で構成された検出口２６５０ａ１が配置されている。この検出口２６５０ａ１を通過した遊技球は、図１９５（ｂ）で示す裏カバー体２６５０ｅの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。
【２１３２】
なお、図１９５（ｂ）に示すように大当たり用入賞口（大当たり入賞口）２６５０ａの開口は、遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉２６５０ｆ１により球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉２６５０ｆ１によって覆われ、開閉扉の上部を球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉２６５０ｆ１は、ベース部材２６５０ｃの内側（遊技盤１３の内部）に退避されることにより大当たり用入賞口（大当たり入賞口）２６５０ａ内から退避されるように構成されている。
【２１３３】
また、開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面をＶ入賞装置２６５０の開口として構成することができるので、より多くの遊技球を効率よく大当たり用入賞口

（大当たり入賞口）２６５０ａ内に入賞させることができる。よって、大当たり遊技中に球を確実のＶ入賞装置２６５０に入賞させることができ、遊技の効率化を図ることができる。

【２１３４】

図１９５（ａ）は、図１９５（ｂ）に示すＬａ－Ｌａ断面図である。図１９５（ａ）に示すように検出口２６５０ａ１を有する磁気センサ２６５０ｃ１は、裏カバー体２６５０ｅの振り分け流路側へと検出口２６５０ａ１が傾くようにベース部材２６５０ｃに固定されている。

【２１３５】

次に、図１９６を参照して、裏カバー体２６５０ｅの振り分け流路に誘導された球が後述する通常排出流路２６５０ｅ１と特別排出流路２６５０ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。

【２１３６】

図１９６（ａ）は、球が特別排流路２６５０ｅ２に振り分けられるように切替部材２６５０ｈが作動された状態を示す裏カバー体２６５０ｅの背面図である。図１９６（ａ）に示すように、切替部材２６５０ｈは、リンク部材２６５０ｉの突部が挿入される係止穴２６５０ｈ１と球を誘導する誘導片２６５０ｈ２とを有しており、流路カバー体２６５０ｇに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体２６５０ｇには、この誘導片２６５０ｈ２を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体２６５０ｇの背面側より振り分け流路内に誘導片２６５０ｈを回動可能に配置することが可能に構成されている。

【２１３７】

図１９６（ａ）に示すように、検出口２６５０ａ１より振り分け流路内に誘導された球は、左斜め下方に配置された誘導片２６５０ｈ２の上面に誘導されて特別排出流路（特定ゲート）２６５０ｅ２に誘導される。特別排出流路（特定ゲート）２６５０ｅ２は、流入した球が特定領域（検知スイッチ）２６５０ｅ３を通過するＶルートを有するように構成されており、特別排出流路（特定ゲート）２６５０ｅ２に流入した球の通過を検出可能な検知スイッチ２６５０ｅ３に検出され、その後、アウト球としてパチンコ機１０外へ排出される。

【２１３８】

ここで、詳細については後述するが、本実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に上記した検知スイッチ２６５０ｅ３が球を検知した場合、即ち、Ｖルートを球が通過することにより、特別図柄の高確率状態が設定されるように構成されている。つまり、特定領域（検知スイッチ）２６５０ｅ３は、特別図柄の高確率状態を設定させるためのトリガとして構成されている。また、切替部材２６５０ｈは、大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０に入賞した球の流路として、特定領域（検知スイッチ）２６５０ｅ３を通過可能な流路（特別排出流路（特定ゲート）２６５０ｅ２）、或いは特定領域（検知スイッチ）２６５０ｅ３を通過不可能（困難）な流路（通常排出流路２６５０ｅ１）の何れかの流路を設定するためのものであって、流路ソレノイド２６５０ｋをオンに設定することでＶ入賞装置２６５０に入賞した球が特別排出流路２６５０ｅ２を流下するように流路を切り替える（図１９６（ａ）参照）ように構成している。

【２１３９】

次に、図１９８を参照して、本変形例における遊技状態の移行内容について説明をする。図１９８は、第７実施形態の変形例における遊技状態の移行内容を模式的に示した遷移図である。本変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が１／２００に設定されており、通常状態が設定されている状態では、左打ち遊技によって第１入球口６４に球を入球させることにより第１特別図柄の抽選を実行させる遊技が行われる。第１特別図柄抽選（特図１抽選）で大当たり当選した場合は、大当たり種別として４０％の割合で大当たりＡが設定され、６０％の割合で大当たりＢが設定されるように構成している。そして、第２特別図柄抽選（特図２抽選）で大当たり当選した場合は、大当たり種別として１００

％の割合で大当たりＣが設定されるように構成している。
【２１４０】
大当たり種別として大当たりＡが設定された場合は、上述した第７実施形態の大当たりＡ７（図１６９参照）と同一の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される。大当たりＢが設定された場合は、上述した第７実施形態の大当たりＢ７（図１６９参照）と同一の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に確変状態が設定される。本変形例では、確変状態が設定される場合に、特別図柄の高確率状態（特図高確率）の終了条件（第１移行条件）として、特別図柄の高確率状態中に実行された特別図柄抽選回数（ＳＴ回数）５０回が設定され、普通図柄の高確率状態（普図高確率）の終了条件（第２移行条件）として、普通図柄の高確率状態中に実行された特別図柄抽選回数（時短回数）７０回（第２移行条件Ａ）、或いは、特図１抽選回数２回（第２移行条件Ｂ）が設定されるように構成している。
【２１４１】
大当たり遊技が実行されると、右打ち遊技が行われる。図１９３を参照して上述した通り、大当たり遊技中に右打ち遊技を実行することにより、大当たり遊技終了後には、第１特別図柄の保留球数（特図１保留球数）が上限（４）に到達し易くすることができる。確変状態中は、右打ち遊技により特図２抽選を実行させる遊技が行われる。本変形例では、遊技者に最も有利となる遊技状態が確変状態となるように、特図１抽選よりも特図２抽選が遊技者に有利な抽選を実行するように構成し、且つ、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に特図２抽選が実行され易くなるように構成している点で上述した第７実施形態と相違している。
【２１４２】
具体的には、特図１抽選よりも特図２抽選のほうが小当たり当選し易く構成しており、特図２抽選で小当たり当選する確率が１／２０に設定している。さらに、特図１抽選で大当たり当選する場合よりも、特図２抽選で大当たり当選する場合のほうが、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態（確変状態）が設定され易くなるように構成している。また、上述した第７実施形態において潜確状態中の変動パターンを選択する際に参照された潜確用７テーブル２０３ｆｅ３を、普通図柄の高確率状態中の変動パターンを選択する際に参照し、第７実施形態において普通図柄の高確率状態中の変動パターンを選択する際に参照された確変用７テーブル２０２ｆｅ２を、潜確状態中の変動パターンを選択する際に参照するように構成している。
【２１４３】
このように構成された本実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定される確変状態、及び時短状態において特図２抽選が主に実行される右打ち遊技が行われ、普通図柄の低確率状態が設定される通常状態、及び潜確状態において特図１抽選が主に実行される左打ち遊技が行われる。
【２１４４】
次に、確変状態中における遊技結果と、遊技状態の移行内容との関係について説明をする。上述した通り、本変形例では、成立した場合に確変状態から時短状態へと移行する第１移行条件と、成立した場合に確変状態から潜確状態へと移行する第２移行条件と、が設定されている。具体的には、第１移行条件として、特別図柄の高確率状態中に実行された特別図柄抽選回数（ＳＴ回数）５０回が設定され、第２移行条件として、普通図柄の高確率状態中に実行された特別図柄抽選回数（時短回数）７０回（第２移行条件Ａ）、或いは、特図１抽選回数２回（第２移行条件Ｂ）が設定されるように構成している。
【２１４５】
つまり、確変状態が設定されてから、大当たり当選すること無く、特別図柄抽選が５０回実行されると、時短状態へと移行し、その後、時短状態中の特別図柄抽選が２０回実行されると、通常状態へと移行するように構成している。ここで、本変形例では、確変状態中において、第１特別図柄の保留球数（特図１保留球数）に応じて、第２特別図柄の変動時間として異なる変動時間が設定されるように構成している。具体的には、上述した第７

実施形態における潜確用７テーブル２０３ｆｅ３と同様に、特図１保留球数が所定数以下の場合（例えば１，２）に、所定数以上の場合（例えば、４）よりも短い変動時間が選択され易くなるように構成している。

【２１４６】

このように構成することで、設定期間（ＳＴ回数５０回）が規定されている確変状態において、遊技者に有利な抽選が実行され易い特図２抽選の実行回数を増加させるために、特図２抽選で小当たりＢに当選し、特図１変動を破棄することで特図１保留球数を減少させるという斬新な遊技を遊技者に行わせることができる。

【２１４７】

さらに、本変形例では、第２移行条件Ｂを設定しているため、例えば、大当たり遊技が終了後に確変状態が設定された場合に、遊技を中断し、特図１変動を複数回実行させることで特図１保留球数を減少させる行為を実行した場合には、第２移行条件Ｂが成立し、確変状態から潜確状態へと移行するように構成している。よって、長時間の変動時間が選択され易い確変状態中の特図１変動が実行されている期間、遊技を中断することにより遊技の稼働が低下してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【２１４８】

次に、遊技状態が移行する場合における各特別図柄の変動状況について説明をする。まず、確変状態が設定されている状態で第２移行条件Ｂが成立し、潜確状態が設定される際の流れについて説明をする。上述した通り、第２移行条件Ｂは、特図１変動が停止表示された際に成立し得るものであるため、潜確状態が設定された直後に新たな特図１変動が実行される。この新たに実行される特図１変動は、潜確状態中に参照される変動パターンテーブルを用いて変動パターン（変動時間）が選択されるため、特図１変動の変動パターンとして通常状態中に選択され得る変動パターンが選択されることになる。よって、長時間の特図１変動の実行中に、長時間の特図２変動が実行されてしまうことを抑制することができる。

【２１４９】

一方、確変状態中に第１移行条件が成立し、時短状態が設定される場合について説明をする。上述した通り、第１移行条件は、特図１変動が停止表示された場合、或いは、特図２変動が停止表示された場合の何れにおいても成立し得るものであるため、時短状態が設定されたタイミングにおいて、長時間の特図１変動が実行されている場合がある。しかしながら、時短状態は、特図抽選が２０回、或いは、特図抽選で大当たり当選するまで継続するように構成しており、時短状態中に実行される特図２変動２０回分の変動時間の合算値が少なくとも潜確状態中に設定される特図１変動の変動時間よりも長くなるように構成している。そして、時短状態中に実行される特図１変動は、潜確状態中に実行される特図１変動よりも短い変動時間が選択され易くなるように変動パターンテーブルの内容が規定されている。

【２１５０】

このように構成することで、確変状態から時短状態へと移行し、その後、通常状態へと移行する場合において、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とが共に長時間（例えば、１０分）変動してしまう事態が発生することを抑制することができる。なお、時短状態中や潜確状態中において、特図抽選で大当たり当選した場合は、実行中の特図変動が破棄されるため、大当たり遊技終了後には、大当たり遊技終了後に設定された遊技状態に応じた新たな特図抽選が実行される。よって、大当たり当選を契機に新たな遊技状態が設定される場合において、大当たり当選前から実行していた長時間の特図変動が大当たり遊技終了後も継続して実行されることにより、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とが共に長時間（例えば、１０分）変動してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【２１５１】

以上、説明をした通り、本変形例では、第１特別図柄抽選と、第２特別図柄抽選とを重複して実行可能に構成し、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも第２特別図柄抽選で大当たり当選したほうが大当たり遊技終了後に確変状態が設定され易くなるように

構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の点において、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な抽選（遊技）となる。

【２１５２】

なお、本変形例と同一の技術思想を本変形例とは異なる遊技性を有するパチンコ機１０に適用しても良く、例えば、上述した第１実施形態から第３実施形態を用いてパチンコ機１０のように、特別図柄抽選で大当たり当選しなくても、所定の実行条件（例えば、特電始動口への球の入球や、特別図柄抽選で小当たりに当選）が成立した場合に所定遊技（役物当たり遊技、小当たり遊技）を実行可能にし、その所定遊技中に開放動作される可変入球手段へと入球した球が特定領域（例えば、Ｖ入賞口）へと入球したことを契機に大当たり遊技が実行されるパチンコ機１０に適用しても良い。

【２１５３】

この場合、図１９７（ａ），（ｂ）に示した通り、小当たり用アタッカ３６５０の内部構造を変更し、小当たり用アタッカ３６５０に入賞した球が普通入賞口３６５２或いはＶ入賞口３６５３の何れかに入賞するように可動弁３６５１が可動するように構成し、球がＶ入賞口３６５３へと入賞した場合（図１９７（ｂ）参照）に大当たり遊技が実行されるように構成すれば良い。また、小当たり用アタッカ３６５０に入賞した球が普通入賞口３６５２に入賞した場合（図１９７（ａ）参照）であっても、Ｖ入賞口３６５３に入賞した場合と同一の賞球を付与するように構成すると良い。

【２１５４】

次に、図１９９及び図２００を参照して、本変形例において実行される演出内容について説明をする。上述した通り、本実施形態では確変状態を終了させるための様々な移行条件が設定されており、成立した移行条件に応じて確変状態を異なる遊技状態へと移行させるように構成している。そのうち、確変状態中に特図１変動が所定回数（２回）実行された場合に成立する第２移行条件Ｂに関する演出内容について説明をする。

【２１５５】

本変形例では、特図２抽選で小当たり当選した場合に、上述した第７実施形態と同様に、実行中の特図１変動を中断させる小当たり種別（小当たりＡ、小当たりＣ）と、実行中の特図１変動を破棄させる小当たり種別（小当たりＢ）と、を設定可能に構成している。そして、特図１変動が破棄されること無く停止表示された場合に、特図１変動回数が更新されるように構成している。

【２１５６】

つまり、特図２抽選で小当たり当選した場合に小当たりＢが設定されると、実行中の特図１変動が破棄され、特図１変動回数が更新されること無く、新たな特図１変動が実行されるように構成している。よって、確変状態中において、実行中の特図１変動を破棄し続けた場合には、上述した第２移行条件Ｂが成立し難くなるように構成している。一方、確変状態中の特図１変動の変動パターンとして、長時間（例えば、１０分）の変動時間が設定される長特図１変動と、短時間（例えば、１分）の変動時間が設定される短特図１変動と、を選択可能に構成した場合、長特図１変動の実行中であって、その残変動時間が例えば８分である場合には、小当たりＢに当選し、長特図１変動を破棄するよりも、小当たりＡに当選し、長特図１変動を中断させたほうが遊技者に有利となる。即ち、第２移行条件Ｂが成立し難くすることができる場合があった。

【２１５７】

具体的には、実行中の長特図１変動を破棄した後に新たに実行される特図１変動が短特図１変動である場合には、長特図１変動を破棄しない場合よりも、その短特図１変動の変動時間が経過することにより特図１変動回数が更新されてしまう可能性が高くなる場合があった。

【２１５８】

そこで、本変形例では、確変状態が設定されている状態において、実行中の特図１変動の状況（残変動時間の長さ）と、次に実行される特図１変動に対して設定される変動パタ

ーン（変動時間）と、主として実行される特図２抽選の抽選結果と、に基づいて、現在の遊技状態が遊技者に有利であるか否か（確変状態を継続させ易い状態であるか否か）を示唆する演出を実行するように構成している。これにより、確変状態中における遊技内容を遊技者に分かり易く報知することができる。

【２１５９】

図１９９（ａ）は、確変状態（ＲＵＳＨ）中において、特図２抽選で小当たり当選した場合に実行されるＲＵＳＨ期間可変演出が実行された場合の表示内容の一例を模式的に示した模式図であり、図１９９（ｂ）は、ＲＵＳＨ期間可変演出の演出結果としてＲＵＳＨ期間が延長したことを示す延長表示の一例を模式的に示した模式図である。また、図２００（ａ）は、ＲＵＳＨ期間可変演出の演出結果としてＲＵＳＨ期間が短縮したことを示す延長表示の一例を模式的に示した模式図であって、図２００（ｂ）は、ＲＵＳＨ期間可変演出の演出結果としてＲＵＳＨ期間が延長したことを示す延長表示の一例を模式的に示した模式図である。なお、本変形例において第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種表示態様のうち、上述した第７実施形態と同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２１６０】

図１９９（ａ）に示した通り、ＲＵＳＨ期間中において、特図２抽選の結果が所定の抽選結果（大当たり、小当たり、外れの一部）である場合には、主表示領域Ｄｍにてウサギを模したキャラクタ８１１がおまけの袋８１２ｈが取り付けられた宝箱８１２を発見する演出（期間可変演出）が実行される。そして、副表示領域Ｄｓには「おまけの中身は何だろう」の文字が表示される。宝箱８１２は主として実行される特図２抽選の抽選結果を示すための表示態様であり、袋８１２ｈは、特図２抽選の抽選結果に基づいてＲＵＳＨ期間（確変状態期間）がどのように可変するのかを遊技者に報知するための表示態様である。

【２１６１】

図１９９（ａ）に示した期間可変演出が開始された後、特図２変動が停止表示されると、図１９９（ｂ）に示した通り、開いた宝箱８１２の中から、今回の第２特別図柄抽選（特図２抽選）の抽選結果を示す結果表示態様８１２ａが表示される演出が実行される。図１９９（ｂ）に示した例では、結果表示態様８１２ａとして、特図２抽選で小当たり当選したことを示す「Ｖ」の表示態様が表示されている。なお、結果表示態様８１２ａとしては、第２特別図柄抽選の抽選結果が小当たりである場合には「Ｖ」を模した表示態様が表示され、大当たりである場合には「当」の文字を模した表示態様が表示され、外れである場合には「バツ印」を模した表示態様が表示される。

【２１６２】

そして、開いた袋８１２ｈの中から、今回の特図２抽選の抽選結果に基づいてＲＵＳＨ期間（確変状態期間）が可変するか（可変し易い状態へと移行したか）を示す状況表示態様８１２ｊが表示される演出が実行される。図１９９（ｂ）に示した例では、状況表示態様８１２ｊとして、ＲＵＳＨ期間が延長したことを示す「延長」の表示態様が表示されている。なお、状況表示態様８１２ｊとしては、ＲＵＳＨ期間が延長したことを示す「延長」の表示態様以外に、ＲＵＳＨ期間が短縮したことを示す「残念」、小当たりＣが設定されＲＵＳＨ期間が終了することを示す「終了」、期間可変演出の対象となる特図２抽選の抽選結果が外れであって、ＲＵＳＨ期間に影響を与えない「？」、期間可変演出の対象となる特図２抽選の抽選結果が大当たりであることを祝福する「祝」といった表示態様が表示される。

【２１６３】

ここで、期間可変演出が実行された場合に表示される各種表示態様の設定方法について、上述した第７実施形態の音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理（図１８３～図１９２参照）を用いて説明をする。まず、コマンド判定処理７（図１８３のＳ４１９２）にて実行される状態コマンド受信処理（図１８３のＳ４２３２参照）にて、現在の遊技状態が確変状態であるかを判別し、確変状態中であると判別した場合に、図１９９（ａ）に示した「ＲＵＳＨ中」を第３図柄表示装置８１の表示面にて表示させるための表示用

コマンドを設定する処理を実行する。
【２１６４】
次に、変動表示設定処理７（図１８７のＳ４１５３参照）にて実行される特図２用変動表示設定処理７（図１９０のＳ５２３７参照）に代えて、今回の特図２変動が大当たり変動、小当たり変動、外れ変動であるかを判別し、判別結果に基づいて期間可変演出を実行するかを選択する選択処理を実行する。この選択処理では専用のデータテーブル（期間可変演出選択テーブル）に規定されている内容に基づいて期間可変演出を実行するか否かが選択される。具体的には、今回の特図２変動が大当たり変動である場合は約２０％の割合で、小当たり変動である場合は１００％の割合で、外れ変動である場合は１０％の割合で期間可変演出の実行が選択されるように期間可変演出選択テーブルの内容が規定されている。
【２１６５】
ここで、大当たり変動において期間可変演出を実行すると選択した場合は、特図２変動の停止タイミングに合わせて、結果表示態様８１２ａとして「当」の表示態様を、状況表示態様８１２ｊとして「祝」の表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示させるための表示用コマンドが設定される。また、外れ変動おいて期間可変演出を実行すると選択した場合は、特図２変動の停止タイミングに合わせて、結果表示態様８１２ａとして「バツ印」の表示態様を、状況表示態様８１２ｊとして「？」の表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示させるための表示用コマンドが設定される。
【２１６６】
一方、小当たり変動において期間可変演出を実行すると選択した場合は、次いで、今回の小当たり変動にて設定される小当たり種別を読み出し、特図２変動の停止タイミングにて実行中の特図１変動を中断させる小当たり種別であるか、破棄させる小当たり種別であるかを判定する種別判定処理を実行する。次に、現在実行中の特図１変動の残時間を、特図１変動時間カウンタ２２３ｆｅの値に基づいて算出し、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている入賞情報より、次に実行される特図１変動（保留第１エリアに格納されている入賞情報に含まれている変動パターンコマンド）の変動時間を予測する。
【２１６７】
そして、種別判定処理の結果、特図１変動を中断させる小当たり種別であると判定した場合は、中断時における特図１変動の残時間が、次に実行される特図１変動の変動時間よりも長い場合には状況表示態様８１２ｊとして「延長」の表示態様を、中断時における特図１変動の残時間が、次に実行される特図１変動の変動時間よりも短い場合には「残念」の表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示させるための表示用コマンドが設定される。また、種別判定処理の結果、特図１変動を破棄させる小当たり種別であると判定した場合は、破棄時における特図１変動の残時間が、次に実行される特図１変動の変動時間よりも長い場合には状況表示態様８１２ｊとして「残念」の表示態様を、破棄時における特図１変動の残時間が、次に実行される特図１変動の変動時間よりも短い場合には「延長」の表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示させるための表示用コマンドが設定される。さらに、今回設定される小当たり種別が小当たりＣである場合には、特図２変動の停止タイミングにおいて普通図柄の高確率状態が低確率状態へと移行するため状況表示態様８１２ｊとして「終了」の表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示させるための表示用コマンドが設定される。
【２１６８】
以上、説明をした通り、本変形例では、同一の小当たり種別が設定される場合であっても、その小当たり変動が停止表示されるタイミングや、次回実行される特図１変動に対して設定される変動パターンに応じて、期間可変演出の演出結果が可変するように構成している。つまり、期間可変演出の演出結果として、今回の小当たり変動が停止表示されるタイミングにおいて、特図２変動の停止タイミングにて実行中の特図１変動を中断させる小当たり種別である場合と、破棄させる小当たり種別である場合とで何れのほうが遊技者に有利であるかを相対的に判別し、その判別結果に基づいて期間可変演出の演出態様（表示

態様）を設定するように構成している。よって、どのタイミングで小当たり変動した場合であっても、その時点において遊技者に有利な小当たり種別が設定されたか否かを遊技者に分かり易く報知することができる。

【２１６９】

なお、本変形例では、上述した通り、期間可変演出の演出態様を相対的に設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特図１変動が中断される際の残変動時間が特定時間（例えば、１分）よりも長いか否かで期間可変演出の演出態様を決定しても良いし、特図１変動が破棄される際の残変動時間が特定時間（例えば、３０秒）よりも長いか否かで期間可変演出の演出態様を決定しても良い。

【２１７０】

また、上述した第７実施形態の技術思想と第７実施形態の変形例の技術思想とを組合せても良く、例えば、第７実施形態の潜確状態中において、大当たり当選以外の終了条件を設け、その終了条件が成立した場合にも潜確状態が終了するように構成しても良い。

【２１７１】

具体的には、第１特別図柄の抽選回数と、第２特別図柄の抽選回数との合計が１００回に到達した場合に成立し得る第１終了条件と、第１特別図柄の抽選回数が５回に到達した場合に成立し得る第２終了条件と、第２特別図柄の抽選結果が特定の小当たり（小当たりＣ）である場合に成立し得る第３終了条件と、を設定可能に構成すれば良い。

【２１７２】

このように構成することにより、上述した第７実施形態のパチンコ機１０に対して、遊技者に有利となる潜確状態が設定された場合に、いつまで潜確状態が継続するのかを遊技者に分かり難くすることができる。つまり、上述した第７実施形態では、一度潜確状態が設定されてしまうと、少なくとも次の大当たり遊技が実行されるまで（大当たり当選するまで）は潜確状態が継続するため、潜確状態中の遊技が単調になってしまうという問題があったが、本変形例では、潜確状態が長く継続する、或いは、大当たり当選するまで継続することを期待しながら遊技者に遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【２１７３】

さらに、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に、実行中の第１特別図柄変動を中断させる小当たり種別（小当たりＡ）と、実行中の第２特別図柄変動を破棄（外れで強制停止）させる小当たり種別（小当たりＢ）と、を少なくとも含む複数の小当たり種別を設定可能に構成している。そして、小当たり種別として小当たりＢが設定され、第１特別図柄変動が破棄された場合には、その破棄された第１特別図柄変動によって潜確状態中における第１特別図柄の抽選回数が更新されないように構成している。このように構成することで、潜確状態中において上述した第２終了条件の成立のし易さを、第２特別図柄の抽選結果に基づいて可変させることができる。また、第１特別図柄の実行状況に応じて、第２特別図柄の抽選結果の有利度合いを異ならせることができる。

【２１７４】

例えば、潜確状態中の第１特別図柄の変動時間として変動時間Ａ（２分）と、変動時間Ｂ（１０分）と、を少なくとも設定可能に構成した遊技機において、変動時間Ｂ（１０分）が設定された第１特別図柄変動が実行された場合において、実行中の第１特別図柄変動の残時間が２分よりも長い状態では、実行中の第１特別図柄が破棄されるよりも、中断されたほうが遊技者に有利となり、実行中の第１特別図柄変動の残時間が２分よりも短い状態では、実行中の第１特別図柄が中断されるよりも破棄されたほうが遊技者に有利となる。

【２１７５】

よって、遊技者に対して特別図柄の抽選結果と、第１特別図柄の変動状況と、の両方に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、複数の事象（特別図柄抽選、第１特別図柄の変動状況）の組合せによって、遊技者への有利度合いを異ならせることができるため、遊技者に予測され難い遊技を提供することができる。

【２１７６】
さらに、上述した技術思想を、第３実施形態の構成を用いた遊技機に用いても良い。この場合、特電作動口に入賞した場合に取得した当たり種別に応じて、実行中の特図変動に対する処理を異ならせれば良い。
【２１７７】
また、第７実施形態は、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選と、を重複して実行可能な遊技機（所謂、同時変動仕様）において、第２特別図柄の抽選結果に応じて、実行中の第１特別図柄変動を破棄、或いは中断させることにより、有利遊技状態が設定される期間の長さを可変させるように構成していた。つまり、第１特別図柄変動を破棄させることにより、第１特別図柄抽選の実行回数に基づいて成立し得る終了条件を成立し難くすることで、長期間の有利遊技状態を目指すものであったが、これに代えて、第２特別図柄の抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技にて開放される小当たり用アタッカ内に特定領域を設け、球が特定領域を通過した場合にも大当たり遊技が実行されるように構成しても良い。
【２１７８】
上述した第７実施形態では、第１特別図柄のみ保留記憶機能を有している構成を用いているが、これに限ること無く、第１特別図柄と第２特別図柄との何れにも保留記憶機能を設けても良い。この場合、遊技者に有利となる遊技状態（潜確状態）において、実行される第２特別図柄の変動時間を選択する際に参照される保留球数として、第１特別図柄の保留球数のみを参照するように構成しても良いし、第１特別図柄の保留球数と第２特別図柄の保留球数とを合算した累計保留球数を参照するように構成しても良い。さらに、第１特別図柄の保留球数と第２特別図柄の保留球数との差分に基づいて第２特別図柄の変動時間を選択するように構成しても良く、この場合、例えば、第２特別図柄の保留球数から第１特別図柄の保留球数を差し引いた値が多いほど、第２特別図柄の変動パターンとして遊技者に有利な変動パターン（変動時間が短い変動パターン）が選択され易くなるように構成すると良い。
【２１７９】
このように構成することで、遊技者は、第２特別図柄の保留球を獲得しながら第１特別図柄の保留球数を減少させる必要があるため、遊技を中断して第１特別図柄の保留球数を減少させる行為を抑制することができる。これに加え、第１特別図柄の保留球数と第２特別図柄の保留球数とを合算した累計保留球数と、第１特別図柄の保留球数と第２特別図柄の保留球数との差分との両方に基づいて第２特別図柄の変動時間を選択するように構成し、累計保留球数が特定数（例えば、５個）以上であって、且つ、差分が３個以上である場合において、第２特別図柄の変動パターンとして遊技者に有利な変動パターン（変動時間が短い変動パターン）が選択され易くなるように構成すると良い。これにより、遊技者に積極的に遊技を行わせることができるため、遊技の稼働を向上させることができる。
【２１８０】
上述した第７実施形態では、遊技者に有利な遊技状態（潜確状態）が設定されている場合において、第１特別図柄の保留球数が特定数（１個又は２個）である場合に、特定数以外の場合よりも第２特別図柄変動として遊技者に有利な変動パターン（短時間の変動パターン）が選択されるように構成し、特定数として、第１特別図柄の保留球数が少ない値を設定しているがこれに限ること無く、例えば、特定数を第１特別図柄の保留球数の上限数（４）を含む複数の値（例えば、３個又は４個）としても良いし、離れた値（例えば、１個又は３個）としても良い。この場合、第２特別図柄抽選で小当たり当選し、実行中の第１特別図柄変動を破棄させる小当たり種別が設定された場合に、その小当たり当選が遊技者に有利となるか不利となるかを第１特別図柄の保留球数に応じて可変させることができる。換言すれば、第１特別図柄の保留球数に応じて、第１特別図柄変動を破棄したほうが遊技者に有利となる場合と、破棄しない（中断させる）ほうが遊技者に有利となる場合とを設けることができる。このように構成することで、遊技者に対して、第２特別図柄の抽選結果と、第１特別図柄の保留球数との関係性についてより興味を持たせることができる

。
【２１８１】
また、上述した第７実施形態では、遊技者に有利な遊技状態（潜確状態）が設定されている場合において第２特別図柄の変動パターンを選択する際に参照される変動パターンテーブルを１種類しか設けていないが、これに限ること無く、例えば、大当たり終了後に確変状態や潜確状態が設定される大当たり種別を多数設け、設定された大当たり種別に基づいて、潜確状態中に参照される変動パターンテーブルを異ならせることができるように、潜確状態中に参照される変動パターンテーブルを複数設けるように構成しても良く、この場合、参照される変動パターンテーブルに応じて、第２特別図柄変動として遊技者に有利な変動パターン（短時間の変動パターン）が選択され易い第１特別図柄の保留球数を異ならせると良い。このように構成することで、潜確状態中に遊技者が目指す第１特別図柄の保留球数を可変させることができるため、遊技者に予測され難い遊技を提供することができる。さらに、潜確状態中に参照される変動パターンテーブルを複数設けるように構成した場合には、その一部において、第１特別図柄の保留球数に関わらず、第２特別図柄変動として遊技者に有利な変動パターン（短時間の変動パターン）が選択され易い（必ず選択される）有利変動パターンテーブルと、第１特別図柄の保留球数に関わらず、第２特別図柄変動として遊技者に有利な変動パターン（短時間の変動パターン）が選択され難い（選択されることが無い）不利変動パターンテーブルと、の両方、或いは一方を設けると良い。
【２１８２】
また、上述した第７実施形態の変形例では、実行中の第１特別図柄変動が破棄された場合、時短回数が減算されないように構成していたが、これに限ること無く、第１特別図柄変動が破棄された場合に時短回数が減算されるように構成しても良い。このように構成した場合は、遊技者に有利な遊技状態（確変状態）が設定されている場合において、第２特別図柄変動の変動パターンとして短時間（例えば、５秒）の変動時間が設定される変動パターンが選択され易くなるように構成し、第１特別図柄変動の変動パターンとして長時間（例えば１０分）の変動時間が設定される変動パターンが選択され易くなるように構成する。そして、第１特別図柄変動に対して効率良く実行される第２特別図柄変動にて、実行中の第１特別図柄変動を破棄する小当たりに所定回数（例えば、２回）当選するまで確変状態中の遊技を実行することができるという斬新な遊技性を遊技者に提供することができる。
【２１８３】
上述した第７実施形態では、潜確状態中に第１特別図柄の保留記憶数が１個、或いは２個となった場合に、第２特別図柄変動の変動時間が短くなるように構成していた。さらに、第２特別図柄抽選で特定の小当たり（小当たりＢ）に当選し、実行中の第１特別図柄変動を破棄（強制停止）することにより第１特別図柄の保留記憶数を減少させるように構成していた。また、パチンコ機１０の遊技盤１３の構成として、潜確状態中に実行する遊技（右打ち遊技）において、第１特別図柄の保留記憶を獲得可能に構成していた。加えて、潜確状態中に実行される第１特別図柄変動の変動時間が長時間（例えば、１０分）となるように構成していた。このように構成することで、潜確状態中の遊技として、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な抽選が実行される第２特別図柄抽選にて、遊技者に有利な大当たりや小当たりに当選することで多くの賞球を獲得する遊技と、第１特別図柄の保留記憶を減少させ、第２特別図柄抽選の実行頻度を高める遊技と、を同時に実行させるという今までに無い遊技を遊技者に提供することができるものであった。
【２１８４】
これに対して、第１特別図柄の保留記憶数が４個（上限）の場合に、第２特別図柄抽選の実行頻度を高めるように構成しても良い。この場合、上述した第７実施形態の構成に対して、潜確状態中の遊技（右打ち遊技）中に第１特別図柄の保留記憶を獲得させ難く構成しても良い。この場合、上述した各実施形態とは異なり、第２特別図柄抽選で特定の小当たり（小当たりＢ）に当選することが遊技者に不利となる。

【２１８５】
このように構成した場合であっても、遊技者に不利な特別図柄（第１特別図柄）の保留記憶数に応じて、遊技者に有利な特別図柄（第２特別図柄）の抽選のし易さを異ならせることできる。また、この場合、例えば、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される大当たり遊技中に第１特別図柄の保留記憶数を上限値まで獲得しておくことで、第２特別図柄抽選が有利に実行される状態を設定し易くすることができる。よって、大当たり遊技中に第１特別図柄の保留記憶数を上限値まで獲得するために意欲的に遊技を行わせることができる。
【２１８６】
また、大当たり遊技中に第１特別図柄の保留記憶数を上限値まで獲得したとしても、潜確状態の設定後に、第１特別図柄変動を開始させる処理のほうが、第２特別図柄変動を開始させる処理よりも先に実行されるため、潜確状態設定後に第２特別図柄変動が有利な状態で実行されることを抑制することができる。なお、主制御装置１１０の制御処理として、第２特別図柄変動を開始させる処理が第１特別図柄変動を開始させる処理よりも先に実行するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される場合において、第１特別図柄の保留記憶数を、大当たり遊技中に獲得した保留記憶数から可変させる（減少させる）こと無く、第２特別図柄変動を実行させることができる。
【２１８７】
以上、説明をした通り、第７実施形態では、特別図柄の保留記憶数（特図保留球数）が特定数（例えば、１個）である場合に、遊技者に有利な遊技（例えば、第２特別図柄変動）が実行され易くなるように構成し、さらに、特別図柄の保留記憶数（特図保留球数）を特定数にし易くする第１遊技（例えば、特別図柄変動を強制停止させる遊技）と、特定数にし難くする第２遊技（例えば、特別図柄変動を変動時間経過で停止させる遊技）と、を実行可能に構成している。また、遊技者に有利な遊技が実行され易い特図保留球の特定数（例えば、１個）が、特図保留球数の上限数（例えば、４個）よりも少ない数となるように設計し、現状の特図保留球数が特定数よりも多い場合には、特定数よりも少ない場合より第１遊技が実行され易くなるように構成している。また、現状の特図保留球数が特定数である場合、或いは、特定数よりも少ない場合には、特定数よりも多い場合より第１遊技が実行され難くなるように構成している。
【２１８８】
このように構成することにより、遊技者に対して第１遊技が実行されることを目指して遊技を行わせるだけで、特図保留球数を特定数へと近づけることができ、遊技者に分かり易い遊技を行わせることができる。
【２１８９】
なお、上述した第７実施形態では、遊技者に有利な遊技を実行させ易い特図保留球数を特図保留球の上限数より少ない数に設定しているが、これに限ること無く、例えば、特図保留球の上限数を遊技者に有利な遊技を実行させ易い特図保留球数（特定数）として設定しても良い。この場合、特別図柄変動を強制停止させる遊技が実行されると、特図保留球数が減少し易くなるため、遊技者に不利な遊技となる。つまり、特別図柄変動が強制停止される遊技が実行されないことを目指して遊技を行わせるという斬新な遊技性を遊技者に提供することができる。
【２１９０】
＜第８実施形態＞
次に、図２０１から図２１５を参照して、第８実施形態について説明をする。上述した第７実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別に応じて、実行中の第１特別図柄変動に対する処理内容を異ならせるように構成していた。具体的には、小当たり種別として小当たりＡ或いは小当たりＣが設定された場合は、実行中の特別図柄変動を中断させ、小当たりＢが設定された場合は、実行中の特別図柄変動を破棄させるように構成していた。

【２１９１】
このような構成を用いたパチンコ機１０では、実行中の第１特別図柄変動の抽選結果が何であっても、設定された小当たり種別に応じた処理が実行されるため、例えば、小当たり当選よりも遊技者に有利な抽選結果である大当たり変動中であっても、小当たり当選に基づいて大当たり変動が破棄されてしまうという問題があった。また、このような構成を用いた場合、実行中の第１特別図柄変動が大当たりである期待度が高い高期待度演出を、第２特別図柄が停止表示されるよりも前に実行してしまうと、遊技者に大当たり変動が破棄された（大当たり当選が無効になった）ことが気付かれてしまうため、高期待度演出を実行し難いという問題があった。
【２１９２】
加えて、上述した第７実施形態では、遊技者に有利な遊技状態（潜確状態）が設定されている場合において、第１特別図柄の変動時間よりも第２特別図柄の変動時間が短く、且つ、第２特別図柄が保留記憶されないように構成しているため、例えば、大当たり当選した第１特別図柄が停止表示されるよりも前のタイミングで小当たり当選した第２特別図柄が停止表示されるか否かを事前に判別する手段を設けたとしても、停止表示されないと判別されるタイミングが、大当たり変動が停止表示される直前となってしまうため、高期待度演出を長時間（大当たり変動の変動時間に対応させた時間）実行し難いという問題があった。
【２１９３】
これに対して、本第８実施形態では、小当たり遊技が実行される場合に（実行中の特別図柄変動に対して特殊処理を実行する場合に）、実行中の特別図柄変動の内容に応じて処理内容を決定するように構成した点で上述した第７実施形態と大きく相違している。より具体的には、一方の特別図柄抽選に基づいて小当たり遊技が実行される時点（小当たり当選を示す特別図柄が停止表示される時点）において、実行中の他方の特別図柄変動の変動パターンを判別し、その判別結果が特定の変動パターン（例えば、３０秒以上の変動時間が設定されている変動パターン）である場合には、実行中の他方の特別図柄変動を破棄し、特定の変動パターン以外である場合には、実行中の他方の特別図柄変動を中断させることができるように構成している。
【２１９４】
さらに、本第８実施形態では、大当たり当選した特別図柄変動（大当たり変動）の変動パターンとして、遊技者に有利な大当たり遊技（例えば、確変大当たり）が実行される有利大当たり種別と、遊技者に不利な大当たり遊技（例えば、通常大当たり）が実行される不利大当たり種別と、で異なる変動パターンが選択されるように構成しており、さらに、特別図柄の保留球数に応じて選択される変動パターンを異ならせるように構成している。
【２１９５】
より具体的には、特別図柄の保留球数が多い場合には、特別図柄の保留球数が少ない場合よりも、有利大当たり種別に対応する変動パターンとして３０秒未満の変動時間が設定される変動パターンが選択され易く構成し、不利大当たり種別に対応する変動パターンとして３０秒以上の変動時間が設定される変動パターンが選択され易く構成している。
【２１９６】
このように構成することで、特別図柄の保留球数が多い場合には、特別図柄の保留球数が少ない場合よりも、遊技者に有利な大当たり遊技（例えば、確変大当たり）が実行され易く（小当たり当選により破棄され難く）、且つ、遊技者に不利な大当たり遊技（例えば、通常大当たり）が実行され難く（小当たり当選により破棄され易く）することができる。つまり、特別図柄の保留球数に応じて、大当たり当選時における確変大当たりが占める割合を異ならせることができる。よって、遊技者に対して、有利な大当たり遊技が実行されることを期待しながら意欲的に特別図柄の保留球数を貯めさせることができ、結果として遊技の稼働を向上させることができる。
【２１９７】
また、本第８実施形態では、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選との何れの抽選にお

いても小当たり当選し得るように構成している点で上述した第７実施形態と相違している。このように構成することで、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選との何れか一方で大当たり当選した場合であっても、他方の小当たり当選によって大当たり当選を破棄することができるため、特別図柄の保留球数に応じて、大当たり当選時における確変大当たりが占める割合を確実に異ならせることができる。

【２１９８】

まず、図２０１を参照して、本第８実施形態で用いられるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明をする。図２０１は、第８実施形態で用いられるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成を模式的に示した正面図である。図２０１に示した通り、本実施形態における遊技盤１３の構成は、上述した第７実施形態の変形例（図１９３参照）に対して、右側領域の構成の一部と、下側領域（可変表示ユニット８０の下側の領域）の一部の構成を異ならせている点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【２１９９】

図２０１に示した通り、本第８実施形態で用いられるパチンコ機１０の遊技盤１３は、上述した第７実施形態の変形例のパチンコ機１０の遊技盤１３の構成（図１９３参照）に対して、振分部材７００により振り分けられた球が流下し得る第１流路７０１と第２流路７０２とが右側領域の下方側まで延伸して設けられている点と、スルーゲート６７、電動役物６４０ａの構成及び配設位置を変更した点と、小当たり用アタッカ３６５０に代えて小当たり遊技にて開放動作される小当たり遊技の一部において開放動作される小当たり用アタッカ（第２アタッカ）５６５０を遊技盤１３の中央下方位置に配設した点で相違している。それ以外は同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２２００】

まず、遊技盤１３の右側領域の構成について、上述した第７実施形態の変形例のパチンコ機１０の遊技盤１３の構成（図１９３参照）との相違点を中心に説明をする。振分部材７００によって、第１流路７０１へと振り分けられた球は、屈曲路７０１ａを通過し、スルーゲート６７を通過して右側領域下方へと流出する。また、第２流路７０２へと振り分けられた球は、その下流側に設けられた第３流路７０３ａを流下し、流入口７０４ａに流入して第１流路７０１の裏面側（図２０１の視点で奥側）に設けられた第５流路７０４ｂを流下し、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａを通過して流出口より遊技盤１３上の右側領域下方へと流出する。そして振分部材７００によって２つの流路（第１流路７０１、第２流路７０２）に振り分けられた球は右側領域下方で合流し、可変入賞装置（第１アタッカ）２６５０上を流下しアウト口６６へと流入する。

【２２０１】

次に、遊技盤１３の右側領域に配設された構成のうち、スルーゲート６７と第２入球口６４０について説明する。本実施形態では、屈曲路７０１ａを有する第１流路７０１の下流部にスルーゲート６７を配設し、第２流路７０２の下流部（第５流路７０４ｂの下端部）に第２入球口６４０を配設している。このように構成することで、１．２秒間隔で第２流路７０２に流入する球の流下速度を低下させることなく第２入球口６４０に向けて流下させることができる。よって、第２流路７０２を流下する球の流下間隔を一定にすることができるため、第２流路７０２内で球が連なってしまい複数の球が同時に第２入球口６４０に入球されてしまうことを抑制することができる。また、電動役物６４０ａが開放動作されたことに気付かず、第３図柄表示装置８１にて電動役物６４０ａが開放していることが報知された場合に、いち早く球を第２入球口６４０へ入球させることができる。

【２２０２】

また、普通図柄の抽選の実行契機となるスルーゲート６７と、普通図柄の当たり当選によって動作制御される電動役物６４０ａと、を振分部材７００によって振り分けられる異なる流路（第１流路７０１、第２流路７０２）に配設したため、振分部材７００を何れか一方の流路にのみ球を流下させるように破壊された場合（振り分け機能を無効にした場合

）に、第２入球口６４０に球を入球させ難くすることができる。つまり、振分部材７００によって振り分けられる一方の流路にスルーゲート６７と、電動役物６４０ａを配設した場合、振分部材７００を破壊し、一方の流路にのみ球を流下させる状態を作り出すことで第２入球口６４０に球を入球させやすい状態を作り出すことが可能となってしまうが、本変形例の構成を用いることで、不正に第２入球口６４０に球を入球させやすい状態を作り出すことを抑制することができる。

【２２０３】

次に、球が第２流路７０２を流下する場合の説明をする。第２流路７０２は、上述した第１流路７０１と比べて球が流下する期間が短くなるように構成されている。具体的には、第２流路７０２に流入した球が流出口から流出されるまでに要する時間が約１．５秒となるように構成されている。このように構成することで、１分間に１００個の球を右側領域に向けて発射した場合に、第１流路７０１に流入した球と、その球の次に発射され、第２流路７０２に流入した球とがほぼ同時（約０．１秒差）に遊技盤１３の右下領域（第１可変入賞装置２６５０が配設される領域）を流下することとなる。よって、第１可変入賞装置２６５０が開放される遊技状態（大当たり状態または小当たり状態）において、一度に複数の球を入賞させ易くすることができる。

【２２０４】

また、第２流路７０２の一部（第５流路７０４ｂ）を、第１流路７０１の裏側に設け、正面視で複数の流路が重複するように構成している。このように、遊技盤１３の奥行き方向を利用して複数の球流路を形成することで、球流路を形成するスペース（遊技盤１３を球流路が占有する領域）を小さくすることができる。

【２２０５】

さらに、第２流路７０２の球出口が、第１流路７０１の流出口（第２入球口６４０の下流側）よりも下方に位置し、且つ、遊技盤１３の右下領域において第１流路７０１から流出した球よりも下流側に球が流出するように構成されている。これにより、流出口７０４ｃから勢いよく流出した球（第１流路７０１を流下した球よりも高速で流出した球）が、第１流路７０１から流出した球に直接衝突してしまい不規則な球流れが発生してしまう事態を抑制することができる。

【２２０６】

なお、本実施形態では、振分部材７００によって右打ち遊技によって発射された球を交互に２つの流路に振り分ける構成を用いているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、２つの流路に対して交互（１：１）ではなく、異なる割合で球を振り分けるように構成してもよいし、３つ以上の流路に対して球を振り分ける構成にしてもよい。さらに、球の自重や、流下タイミングに応じてランダムに複数の流路へと球を振り分けるように構成しても良い。また、本実施形態では、通過した球の自重によって次に通過する球の振り分け先が変化する振分部材７００を用いているが、例えば、予め定められた規則に沿って電気的に駆動する振分部材を用いてもよい。

【２２０７】

次に、小当たり用アタッカ５６５０が配設されている遊技盤１３の下方領域について説明をする。この小当たり用アタッカ５６５０は、第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技にて開放動作される可変入球手段である。図２０１に示した通り、小当たり用アタッカ５６５０は、第１入球口６４の下方位置に配設され、遊技盤１３に植設された釘によって、遊技盤１３上を流下する球が到達し難くなるように構成している。よって、第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、遊技者が賞球を獲得し難い小当たり遊技が実行されることになる。

【２２０８】

本実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄で小当たり当選した場合に、実行中の他方の特別図柄変動を中断、或いは強制停止させる制御を実行可能に構成しており、さらに、実行中の他方の特別図柄変動の変動内容に基づいて実行させる制御内容を切り替えるように構成している。つまり、第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、遊技者が

賞球を獲得し難いが、実行中の第２特別図柄変動に対して所定の制御（中断、或いは強制停止）を実行させるための実行契機となるものである。

【２２０９】

＜第８実施形態における電気的構成について＞

次に、図２０２から図２０８を参照して、本第８実施形態における電気的構成について説明をする。本第８実施形態は、上述した第７実施形態に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の一部構成と、ＲＡＭ２０３の一部構成と、を異ならせた点で相違しており、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２２１０】

まず、図２０２を参照して、本第８実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に規定されている内容について説明をする。図２０２は、本第８実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２０２に示した通り、本第８実施形態のＲＯＭ２０２は、上述した第７実施形態のＲＯＭ２０２（図１６８（ａ）参照）に対して、小当たり乱数７テーブル２０２ｆｂに代えて小当たり乱数８テーブル２０２ｇｂを、大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｄに代えて大当たり種別選択８テーブル２０２ｇｄを、変動パターン選択７テーブル２０２ｆｅに代えて変動パターン選択８テーブル２０２ｇｅを、小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆに代えて小当たり種別選択８テーブル２０２ｇｆを設けた点で相違し、それ以外は同一である。

【２２１１】

ここで、図２０３を参照して、小当たり乱数８テーブル２０２ｇｂの内容について説明をする。図２０３は、小当たり乱数８テーブル２０２ｇｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２０３に示した通り、小当たり乱数８テーブル２０２ｇｂには、第１特別図柄に対しても小当たり判定値が規定されている。具体的には、図柄種別が第１特別図柄に対して、特別図柄の確率状態に関わらず、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３００～５９９」の範囲に小当たり判定値が規定され、図柄種別が第２特別図柄に対して、特別図柄の確率状態に関わらず、第１当たり乱数カウンタＣ１の１の値が「５５０～５９９」の範囲に小当たり判定値が規定されている。

【２２１２】

つまり、本実施形態では、第１特別図柄抽選が実行された場合の約１／２の確率で小当たり当選し、第２特別図柄抽選が実行された場合の約１／１２の確率で小当たり当選するように構成している。なお、本実施形態では、第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、その小当たり遊技中に球が入賞し得ない（し難い）小当たり用アタッカ５６５０が開放動作される小当たり遊技が実行され、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置６５が開放動作される小当たり遊技が実行されるように構成している。よって、第１特別図柄抽選にて高確率で小当たり当選するように設定したとしても、遊技者に対して過剰に特定（賞球）が付与されてしまうことを抑制することができる。また、第２特別図柄抽選では、第１特別図柄抽選の小当たり確率よりも低い確率で小当たり当選するように設定されており、右打ち遊技によって遊技が実行される確変状態や潜確状態において、遊技者の持ち球を減少させ難くすることができる。

【２２１３】

次に、図２０４を参照して、大当たり種別選択８テーブル２０２ｇｄの内容について説明をする。図２０４は、大当たり種別選択８テーブル２０２ｇｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２０４に示した通り、この大当たり種別選択８テーブル２０２ｇｄは、上述した大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｄ（図１６９参照）に対して、大当たり動作が実行される入賞装置（開放対象となる入賞装置）を異ならせた点と、大当たり終了後に設定される時短カウンタ２０３ｈの値を異ならせた点とで相違し、それ以外は同一である。なお、上述した第７実施形態にて用いた各大当たり種別と、本第８実施形態にて用いた各大当たり種別とで説明の便宜上、その名称の一部を異ならせている（

例えば、大当たりＡ７と大当たりＡ８）が、相違点について説明の無い要素については同一である。同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。

【２２１４】

図２０４に示した通り、本第８実施形態では、第１特別図柄抽選、或いは、第２特別図柄抽選で通常大当たり（大当たりＡ８、大当たりＤ８）に当選した場合には、大当たり当選時に設定されている遊技状態に関わらず、時短カウンタ２０３ｈの値が０に設定される、即ち、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定されないように規定されている。また、第１特別図柄抽選において大当たり当選した場合のうち２０％の割合で設定される大当たりＣ８に当選した場合は、大当たり当選時に設定されている遊技状態に関わらず、時短カウンタ２０３ｈの値が１００００に設定される。即ち、実質、次回大当たりに当選するまで確変状態が設定されるように構成している。

【２２１５】

上述した通り、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別には、遊技者にとって有利度合いが異なる大当たり種別が規定されており、遊技者にとって最も不利な順に「大当たりＡ８」、「大当たりＢ８」、「大当たりＣ８」が規定されている。言い換えれば、「大当たりＣ８」が遊技者に最も有利な大当たり種別となるように規定している。

【２２１６】

一方、第２特別図柄抽選で確変大当たりに当選した場合（「大当たりＥ８」に当選した場合）は、大当たり当選時に設定されている遊技状態に関わらず、時短カウンタ２０３ｈの値が１００に設定される。即ち、「大当たりＥ８」に当選した場合は、大当たり遊技終了後に１００回（特別図柄変動が１００回）の確変状態が設定される。

【２２１７】

つまり、本実施形態では、確変状態中に右打ち遊技を実行し、第１特別図柄抽選と第２特別図柄を並行して（重複して）実行する際において、最も有利な大当たり種別である「大当たりＣ８」に当選することを目指しながら、確変状態が終了してしまう大当たり種別「大当たりＡ８」、「大当たりＤ８」に当選しないことを目指す遊技が実行される。

【２２１８】

次に、図２０５及び図２０６を参照して、本第８実施形態における変動パターン選択テーブルのうち、確変状態中に参照される確変用８テーブル２０２ｇｅと、潜確用８テーブル２０２ｇｅとについて説明をする。図２０５は、確変用８テーブル２０２ｇｅに規定されている内容を模式的に示した図であり、図２０６は、潜確用８テーブル２０２ｇｅに規定されている内容を模式的に示した図である。

【２２１９】

本実施形態では、確変状態、及び潜確状態が設定されている状態で右打ち遊技が実行され、第１特別図柄と第２特別図柄とを重複して実行させる遊技が行われる。そして、大当たり当選した場合に設定される変動パターンを、選択された大当たり種別に応じて異ならせるように構成している。さらに、第１特別図柄の保留球数（特図１保留球数）と、第２特別図柄の保留球数（特図２保留球数）とを合算した合算特図保留数に基づいて、異なる変動パターンを選択し得るように構成している。

【２２２０】

具体的には、合算特図保留数が多い方が、合算特図保留数が短い場合よりも遊技者に有利な大当たりに当選している場合に選択される変動時間が短くなるように構成し、合算特図保留数が多い方が、合算特図保留数が短い場合よりも遊技者に不利な大当たりに当選している場合に選択される変動時間が長くなるように構成している。

【２２２１】

さらに、本実施形態では、一方の特別図柄抽選において小当たり当選した場合において、実行中の他方の特別図柄変動の変動パターンに応じて、その実行中の他方の特別図柄変動に対して実行する制御内容を異ならせるように構成しており、具体的には、実行中の他方の特別図柄変動が３０秒以上の変動パターンである場合には、その特別図柄変動を破棄

するための処理を実行し、３０秒未満の変動パターンである場合には、その特別図柄変動を中断させるための処理を実行するように構成している。

【２２２２】

このように構成することで、合算特図保留数が多い場合は、合算特図保留数が少ない場合よりも、遊技者に不利となる大当たり種別が設定された場合に、その特別図柄変動を破棄し易くし、遊技者に有利となる大当たり種別が設定された場合には、その特別図柄変動を破棄し難く（中断させ易く）することができる。よって、遊技者に対して、合算特図保留数が多い状態を継続させるように意欲的に遊技を行わせることができる。

【２２２３】

図２０５に示した通り、確変用８テーブル２０２ｇ２では、特別図柄種別と、当否判定結果（選択された種別の結果）と、特図保留数（合算特図保留数）と、に基づいて異なる変動パターンが規定されている。

【２２２４】

より具体的には、特別図柄の図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＡ」で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～３」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２８秒のショート変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「４～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３０秒のロング変動が対応付けられて規定されている。

【２２２５】

また、特別図柄の図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＢ」で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～３」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３０秒のロング変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「４～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２８秒のショート変動が対応付けられて規定されている。

【２２２６】

特別図柄の図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＣ」で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～３」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が６０秒の超ロング変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「４～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が１０秒の超ショート変動が対応付けられて規定されている。

【２２２７】

また、特別図柄の図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、当否判定結果が外れ（小当たり含む）で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～３」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３５秒のロング変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「４～６」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２５秒のミドル変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が１５秒のショート変動が対応付けられて規定されている。

【２２２８】

また、特別図柄の図柄種別が第２特別図柄（特図２）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＤ」で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～３」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２０秒のショート変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「４～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３５秒のロング変動が対応付けられて規定されている。

【２２２９】
特別図柄の図柄種別が第２特別図柄（特図２）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＥ」で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～３」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３５秒のロング変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「４～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２０秒のショート変動が対応付けられて規定されている。
【２２３０】
また、特別図柄の図柄種別が第２特別図柄（特図２）であって、当否判定結果が外れ（小当たり含む）で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～７」の範囲、即ち、全範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が１５秒のショート変動が対応付けられ規定されている。
【２２３１】
一方で、図２０６に示した通り、潜確用８テーブル２０２ｇ２では、特別図柄種別と、当否判定結果（選択された種別の結果）と、特図保留数（合算特図保留数）と、に基づいて異なる変動パターンが規定されている。
【２２３２】
より具体的には、特別図柄の図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＡ」で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～４」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２８秒のショート変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「５～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３０秒のロング変動が対応付けられて規定されている。
【２２３３】
また、特別図柄の図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＢ」で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～４」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２８秒のショート変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「５～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３０秒のロング変動が対応付けられて規定されている。
【２２３４】
特別図柄の図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＣ」で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～４」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３０秒のロング変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「５～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２８秒のショート変動が対応付けられて規定されている。
【２２３５】
また、特別図柄の図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、当否判定結果が外れ（小当たり含む）で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～６」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３５秒のロング変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２５秒のミドル変動が対応付けられて規定されている。
【２２３６】
また、特別図柄の図柄種別が第２特別図柄（特図２）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＤ」で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～４」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２８秒のショート変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が

「５～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３０秒のロング変動が対応付けられて規定されている。

【２２３７】

特別図柄の図柄種別が第２特別図柄（特図２）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＥ」で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～４」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３０秒のロング変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「５～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２８秒のショート変動が対応付けられて規定されている。

【２２３８】

また、特別図柄の図柄種別が第２特別図柄（特図２）であって、当否判定結果が外れ（小当たり含む）で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～３」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３５秒のロング変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「４～６」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３２５のミドル変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「７」の範囲、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が１５秒のショート変動が対応付けられて規定されている。以上、説明をした通り、本実施形態では、実行中の特別図柄変動に対して特定制御（例えば、中断或いは破棄）を実行する実行条件が成立した場合（例えば、小当たり遊技実行時）において実行する特定制御の内容を、実行中の特別図柄変動の内容に応じて切り替えるように構成している。そして、実行中の特別図柄変動の変動表示態様（特別図柄変動の実行時に設定された変動表示態様）を、特定制御の内容に応じた変動表示態様へと切り替えるように構成している。これにより、実行中の特別図柄変動の内容に応じて変動表示態様の切替内容を異ならせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。また、図２０５及び図２０６に示した通り、設定されている遊技状態に応じて、実行中の特別図柄変動の変動表示態様を特定変動表示態様（強制停止させる変動表示態様）へと切り替える切替条件の成立のし易さを異ならせている。さらに、実行中の特別図柄の種別や、設定されている大当たり種別に応じて切替条件の成立のし易さを異ならせている（選択される変動時間の長さを異ならせている）。これにより、遊技者に対して、実行条件が成立した場合に変動表示態様がどのように切り替わるのかを予測させる楽しみを提供することができる。加えて、本実施形態では、実行条件の成立のし易さが特別図柄種別に応じて異なる様に構成しており、具体的には、特別図柄抽選にて実行条件が成立し得る抽選結果（小当たり当選）となる確率を特別図柄種別に応じて異ならせ、さらに、小当たり当選した場合に設定される特別図柄変動の変動時間の長さを異ならせている。これにより、どの特別図柄種別がどのタイミングでどの抽選結果を示す変動を実行するかに応じて遊技結果を大きく異ならせることができる。なお、本実施形態では、図２０５、及び図２０６に示した通り、各条件に対応させて特定の変動時間が選択されるように構成しているが、これに限ること無く、各条件に対応させて選択され得る変動時間を複数規定しておき、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて異なる変動時間の変動パターンが選択されるように構成しても良い。また、本実施形態では、実行される特定制御の内容を切り替える条件として変動時間３０秒を閾値に設定しているが、これに限ること無く、複数の閾値を設定しても良い。また、本実施形態では、実行される特定制御の内容を切り替える条件として設定される閾値に近似する変動時間（例えば、２８秒、３０秒）が選択されるように構成している。これにより、選択された変動パターンに対応する変動演出が第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される場合には、同一の演出態様の変動演出を実行することができる。なお、変動時間の差分（２秒分）については、変動演出の開始タイミングを特別図柄変動の開始タイミングより遅らせたり、変動演出の終了タイミングを特別図柄変動の終了タイミングより早めたりすることで対応すればよく、その差分期間については、静止画像（例えば、変動演出開始時に表示される画像や変動演出終了時に表示される画像）を表示するように構成すれば良い。

【２２３９】
次に、図２０７を参照して、本第８実施形態における小当たり種別選択８テーブル２０２ｇｆの内容について説明をする。図２０７は、小当たり種別選択８テーブル２０２ｇｆに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この小当たり種別選択８テーブル２０２ｇｆは、上述した小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆ（図１７２（ａ）参照）に対して、第１特別図柄に対しても小当たり種別を規定した点と、小当たり遊技にて開放動作される開放対象を変更した点と、図柄確定時間を変更した点と、実行中の特別図柄変動に対して行う制御内容を変更した点とで相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【２２４０】
小当たり種別選択８テーブル２０２ｇｆに規定されている内容について具体的に説明をすると、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～８９」の範囲には、「小当たりＡ８」が対応付けられており、「９０～９９」の範囲には「小当たりＢ８」が対応付けられている。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る値の範囲は「０～９９」の１００個であることから、小当たり当選時において「小当たりＡ８」が選択される割合は９０％（９０／１００）、「小当たりＢ８」が選択される割合は１０％（１０／１００）となるように構成している。
【２２４１】
「小当たりＡ」が選択された場合は、小当たり用アタッカ（第２アタッカ）５６５０を０．１秒間開放させる小当たり遊技が実行される。また、特別図柄の図柄確定時間として「０．１秒」が選択され、実行中の第２特別図柄（特図２）を中断させる処理が実行される。ここで、実行中の第２特別図柄（特図２）を中断させる処理が実行されると、実行中の第２特別図柄変動の変動時間経過を計測するための処理を中断させるための処理が実行される。具体的には、小当たり遊技が実行される場合に、特図２仮停止フラグをオンに設定し、特図２仮停止フラグがオンに設定されている間、第２特別図柄（特図２）の変動時間（残変動時間）を示す特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値を更新する処理をスキップさせる処理を実行する。そして、小当たり遊技の終了を契機に再開条件を成立させ（特図２仮停止フラグをオフに設定し）、中断されていた特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値を更新する処理を再開させる。このように構成することで、小当たり遊技が実行されている間（中断条件が成立している間）、実行中の第２特別図柄変動の残変動時間が減少することを禁止することができるため、小当たり遊技が実行されている間に、例えば、当たり当選している第２特別図柄変動が停止表示されてしまい重複して当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が実行されてしまうことを禁止することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。
【２２４２】
また、実行中の特別図柄変動の変動時間経過を計測する処理を中断（スキップ）させているだけであるため、再開条件が成立した後に、小当たり遊技前に実行していた第１特別図柄変動を再開させることができる。よって、既に実行された特別図柄抽選の結果を遊技者に確実に報知することができる。なお、本実施形態では、小当たり当選したことを契機に中断条件が成立した場合に、実行中の特別図柄変動を中断させる処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、実行中の特別図柄変動は継続して実行し、特別図柄変動の変動時間が経過した状態で第１特別図柄変動の停止表示を中断させるように構成しても良い。つまり、中断条件が成立した場合であっても、特別図柄変動の変動時間を更新する更新処理は継続して実行し、予め設定された変動時間が経過するまで更新処理を実行した場合に、中断条件が成立しているか否かを判別し、中断条件が成立していると判別した場合に、再開条件が成立するまで特別図柄変動の停止表示を実行しないように構成しても良い。これにより、特別図柄変動の変動時間を更新する更新処理を途中で中断させる必要が無くなるため、処理負荷を軽減させることができる。
【２２４３】
さらに、「小当たりＡ」が選択された場合は、小当たり遊技の開放対象が小当たりアタ

ッカ（第２アタッカ）５６５０となり、小当たり遊技中に賞球を獲得し難い小当たり遊技が実行される。

【２２４４】

「小当たりＢ」が選択された場合は、上述した「小当たりＡ」と同一の動作内容で小当たり遊技が実行される。さらに、実行中の第２特別図柄の変動状況に応じて、実行中の特図２変動を中断させる処理、或いは、強制停止（破棄）させる処理の何れかが実行される。上述した通り、本実施形態では一方の特別図柄抽選で小当たり当選した場合の一部において、実行中の他方の特別図柄変動に対して実行する制御の内容を、他方の特別図柄変動の状況（変動状況、設定状況）に基づいて切替可能に構成している。具体的には、実行中の他方の特別図柄変動に対して設定されている変動パターンが３０秒以上の変動時間を有する変動パターンである場合には、その特別図柄変動を強制停止（破棄）し、３０秒未満の変動時間を有する変動パターンである場合には、その特別図柄変動を中断させるように制御内容を切替可能に構成している。このように構成することで、実行中の特別図柄変動の変動状況に応じて、実行中の特別図柄抽選の抽選結果を破棄するか否かが決定されるため、小当たりＢ８に当選するタイミングがどのタイミングであるかに遊技者を注視させることができる。

【２２４５】

また、本実施形態では、変動パターンの内容、即ち、変動時間の長さが実行中の特別図柄変動に対する制御内容を切り替える条件として設定しているため、例えば、遊技者に不利な抽選結果に対応する変動パターンの変動時間が長くなるように変動パターンテーブルを規定しておくだけで遊技者に不利な抽選結果に対応する特別図柄変動を強制停止（破棄）させ易くすることができる。なお、制御内容を決定する際に用いる条件はこれに限ること無く、例えば、実行中の特別図柄変動の残変動時間や、抽選結果が特定条件を満たしているか否かを判別し、その判別結果に基づいて制御内容の結果を決定しても良い。さらに、実行中の第１特別図柄変動と、小当たり当選した第２特別図柄の抽選結果との組合せに基づいて実行中の第１特別図柄変動に対して実行する制御内容を決定しても良い。

【２２４６】

次に、小当たり種別選択８テーブル２０２ｇｆのうち、図柄種別として第２特別図柄（特図２）に対応している小当たり種別の内容について説明をする。小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～７９」の範囲には、「小当たりＣ８」が対応付けられており、「８０～８９」の範囲には「小当たりＤ８」が対応付けられており、「９０～９９」の範囲には「小当たりＥ８」が対応付けられている。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る値の範囲は「０～９９」の１００個であることから、小当たり当選時において「小当たりＣ８」が選択される割合は８０％（８０／１００）、「小当たりＤ８」が選択される割合は１０％（１０／１００）、「小当たりＥ８」が選択される割合は１０％（１０／１００）となるように構成している。

【２２４７】

「小当たりＣ８」が選択された場合は、大当たり用アタッカ（第１アタッカ）２６５０を１．５秒間開放させる小当たり遊技が実行される。また、特別図柄の図柄確定時間として「０．５秒」が選択される。また、「小当たりＤ８」が選択された場合も、上述した「小当たりＣ８」と同一の小当たり遊技が実行され、さらに、実行中の第１特別図柄の変動状況に応じて、実行中の特図１変動を中断させる処理、或いは、強制停止（破棄）させる処理の何れかが実行される。なお、「小当たりＤ８」に基づいて第１特別図柄変動を中断、或いは強制停止させる際の制御処理の内容は、「小当たりＢ８」に基づいて実行される制御処理の対象を第２特別図柄から第１特別図柄へと切り替えただけであるため、その詳細な説明を省略する。

【２２４８】

次に、図２０８を参照して、本第８実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図２０８は、本第８実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した模式図である。図２０８に示した通り、本実施形態で

は、上述した第７実施形態のＲＡＭ２０３に対して、特殊変動フラグ２０３ｇａを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２２４９】

特殊変動フラグ２０３ｇａは、実行される特別図柄変動が３０秒以上の変動時間が設定されている変動パターンであるかを示すためのものであり、３０秒以上の変動時間が設定されている場合にオンに設定される。本実施形態では、特定の小当たり種別に当選した小当たり変動が停止表示した場合に、実行中の他方の特別図柄変動に設定されている変動パターンに応じて、他方の特別図柄変動を中断させる処理を実行するか、破棄（強制停止）する処理を実行するかを切替可能に構成している。つまり、一方の特別図柄抽選にて、他方の特別図柄変動に対して、実行中の変動態様を、他方の特別図柄変動を実行する際に設定した変動態様とは異なる変動態様へと切り替える処理条件が成立した場合に、実行中の変動態様に応じて切り替え後の変動態様を異ならせるように構成している。

【２２５０】

このように構成することで、上述した処理条件が成立した場合に、どのような変動態様へと切り替えられるのかが他方の特別図柄変動に基づいて決定されるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができる。

【２２５１】

＜第８実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図２０９から図２１５を参照して、本第８実施形態における主制御装置１１０の制御処理内容について説明をする。本第８実施形態では、上述した第７実施形態に対して、第１特別図柄抽選にて小当たり当選し得るように構成した点と、変動パターンを選択した際に、３０秒以上の変動時間が設定される変動パターンが選択されたかを判別する処理を追加した点と、小当たり当選している特別図柄変動が停止表示される場合に、実行中の他方の特別図柄変動に対して実行する処理内容を決定する処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明は省略する。

【２２５２】

なお、本第８実施形態では、第１特別図柄を対象に実行する各種制御処理を用いて、本第８実施形態の特徴的な処理内容を図示しながら説明をするが、同一の処理内容は、対応する第２特別図柄の制御処理においても実行されるが、説明が重複するため図示を用いた詳細な説明を省略する。

【２２５３】

まず、図２０９を参照して、第１特別図柄大当たり判定処理８（Ｓ３８６）の内容について説明をする。図２０９は、第１特別図柄大当たり判定処理８（Ｓ３８６）の内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄大当たり判定処理８（Ｓ３８６）は、上述した第７実施形態（第４実施形態）の第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６参照）に対して、今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合（図１２１のＳ４５７参照）に、特図１外れ変動処理８（Ｓ４８１）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明は省略する。

【２２５４】

次に、第１特別図柄大当たり判定処理８（図２０９のＳ３８６参照）にて実行される特図１外れ変動処理８（Ｓ４８１）の内容について、図２１０を参照して説明をする。図２１０は、特図１外れ変動処理８（Ｓ４８１）の内容を示したフローチャートである。この特図１外れ変動処理８では、第１特別図柄抽選にて大当たり当選していない場合（外れ当選している場合）において、小当たり当選の有無を判定するための処理が実行される。なお、詳細な内容については、上述した特図２外れ変動処理（図１２８のＳ１０５９参照）に対して、処理対象を第２特別図柄から第１特別図柄へと切り替えた点で相違し、それ以外は同一である。

【２２５５】

特図１外れ変動処理８（Ｓ４８１）では、まず、今回の抽選結果（第１特別図柄大当たり判定処理（図２０９のＳ３８６参照）のＳ４５７の処理で取得した抽選結果）が小当たりであるかを判別する（Ｓ４８５）。

【２２５６】

Ｓ４８５の処理で小当たりに当選していると判別した場合は（Ｓ４８５：Ｙｅｓ）、小当たりフラグ２０３ｉをオンに設定し（Ｓ４８６）、第１特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ４８７）、次いで、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の小当たり図柄をセットし（Ｓ４８８）、本処理を終了する。

【２２５７】

一方、Ｓ４８５の処理において、今回の抽選結果が小当たりでは無い、即ち、外れであると判別した場合は（Ｓ４８５：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ４８５）、本処理を終了する。

【２２５８】

以上、説明をした通り、第１特別図柄変動開始処理（図１２０のＳ２５８参照）の一処理として実行される特図１外れ変動処理（図２１０のＳ４８１）、即ち、特別図柄の変動（抽選）を開始するタイミングにて実行される処理で小当たりに当選したと判別した場合に小当たりフラグ２０３ｉをオンに設定することで、第１特別図柄の変動停止タイミングでその小当たりフラグ２０３ｉの設定状況に基づいて小当たり当選に対応する処理を容易に実行することができる。

【２２５９】

なお、本実施形態で用いられる小当たりフラグ２０３ｉは、第１特別図柄抽選で小当たり当選したことを示す特図１領域と、第２特別図柄抽選で小当たり当選したことを示す特図２領域と、を有するように構成しており、第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、特図１領域のフラグをオンに設定し、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、特図２領域のフラグをオンに設定するように構成している。これにより、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とで重複して小当たり当選した場合であっても、その状態を容易に記憶させておくことができる。

【２２６０】

次に、図２１１を参照して、第１特別図柄変動パターン選択処理８（Ｓ３８７）の内容について説明をする。図２１１は、第１特別図柄変動パターン選択処理８（Ｓ３８７）の内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動パターン選択処理８（Ｓ３８７）は、上述した第７実施形態（第４実施形態）にて実行される第１特別図柄変動パターン選択処理（図１２２のＳ３５７参照）に対して、変動パターンを選択した後に、特殊変動フラグをオンに設定するための判別処理を追加した点と、大当たり当選以外の変動パターンを選択するための処理を追加して点とで相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２２６１】

第１特別図柄変動パターン選択処理８（Ｓ３８７）が実行されると、第１特別図柄変動パターン選択処理（図１２２のＳ３５７参照）と同一のＳ５５１～Ｓ５５５の処理を実行し、その後、今回選択した変動パターンが、変動時間が３０秒以上に変動パターンであるかを判別する（Ｓ５８２）。そして、変動時間が３０秒以上であると判別した場合は（Ｓ５８２：Ｙｅｓ）、特殊変動フラグ２０３ｇａをオンに設定し（Ｓ５８３）、第１特別図柄変動パターン選択処理（図１２２のＳ３５７参照）と同一のＳ５５６～Ｓ５５９の処理を実行し、本処理を終了する。また、変動時間が３０秒以上では無いと判別した場合は（Ｓ５８２：Ｎｏ）、Ｓ５８３の処理をスキップして、第１特別図柄変動パターン選択処理（図１２２のＳ３５７参照）と同一のＳ５５６～Ｓ５５９の処理を実行し、本処理を終了する。

【２２６２】

一方、Ｓ５５１の処理において今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ５５１：Ｎｏ）、特図１外れ変動パターン選択処理を実行し（Ｓ５８１）、その後、Ｓ

５５３の処理へ移行する。特図１外れ変動パターン選択処理（Ｓ５８１）の内容については、図２１２を参照して後述する。

【２２６３】

ここで、図２１２を参照して、特図１外れ変動パターン選択処理８（Ｓ５８１）の内容について説明をする。図２１２は、特図１外れ変動パターン選択処理８（Ｓ５８１）の内容を示したフローチャートである。特図１外れ変動パターン選択処理８（Ｓ５８１）では、上述した第７実施形態の特図２外れ変動パターン選択処理７（図１７９のＳ１２７７参照）と同一の処理内容を、対象を第２特別図柄から第１特別図柄へと切り替えた処理が実行される。

【２２６４】

特図１外れ変動パターン選択処理８（Ｓ５８１）が実行されると、今回の第１特別図柄の抽選結果（特図１抽選結果）が小当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ５９１：Ｎｏ）、特図２外れ変動パターン選択処理７（図１７９のＳ１２７７参照）のＳ１３７７～Ｓ１３７９と同一内容の処理を、処理対象を第１特別図柄に変更して実行し（Ｓ５９７～Ｓ５９９）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ５９１の処理において小当たりであると判別した場合は（Ｓ５９１：Ｙｅｓ）、小当たり種別カウンタＣ５の値を取得し（Ｓ５９２）、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に基づいて小当たり種別選択８テーブル２０２ｇｆを参照して小当たり種別を選択する（Ｓ５９３）。次いで、特図２外れ変動パターン選択処理（図１７９のＳ１２７７参照）のＳ１３７４～Ｓ１３７６の処理と同一内容の処理を、処理対象を第１特別図柄に変更して実行し（Ｓ５９４～Ｓ５９６）、本処理を終了する。

【２２６５】

次に、図２１３を参照して、第１特別図柄変動停止処理８（Ｓ２８８）の内容について説明をする。図２１３は、第１特別図柄変動停止処理８（Ｓ２８８）の内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動停止処理８（Ｓ２８８）は、上述した第１特別図柄変動停止処理７（図１７５のＳ２７８参照）に対して、特図１大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されていないと判別した場合に（Ｓ８５１；Ｎｏ）、即ち、今回変動停止される第１特別図柄変動が外れ変動である場合に実行される時短更新処理７（図１７５のＳ８８２参照）を、特図１外れ停止処理８（Ｓ８９２）に変更した点と、特図１大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されている判別した場合（Ｓ５８１：Ｙｅｓ）に、第２特別図柄変動が実行されているかを判別する処理を実行し（Ｓ８９１）、第２特別図柄変動が実行されていない場合に、Ｓ８５３～Ｓ８５５の処理をスキップするように構成した点と、大当たり変動の停止（大当たり遊技の開始）に基づいて各種フラグ、及び各種カウンタをクリアする処理（図１７５のＳ８７０）に、特殊変動フラグ２０３ｇａを追加した処理（図２１３のＳ８９３）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して詳細な説明を省略する。

【２２６６】

次に、図２１４を参照して、特図１外れ停止処理８（Ｓ８９２）の内容について説明をする。図２１４は、特図１外れ停止処理８（Ｓ８９２）の内容を示したフローチャートである。この特図１外れ停止処理８（Ｓ８９２）では、上述した第７実施形態の特図２外れ停止処理７（図１８１のＳ１５８４参照）と同様の処理を、処理対象を第２特別図柄から第１特別図柄へと切り替えて実行し、且つ、小当たり処理（図１８１のＳ１６７１参照）に代えて小当たり処理８（Ｓ１９７２）を実行する点で相違し、それ以外は同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【２２６７】

ここで、特図１外れ停止処理８（図２１４のＳ８９２参照）にて実行される小当たり処理８（Ｓ１９７２）について、図２１５を参照して説明をする。図２１５は、小当たり処理８（Ｓ１９７２）の内容を示したフローチャートである。この小当たり処理８（Ｓ１９７２）は、上述した第７実施形態の小当たり処理（図１８２のＳ１６７１参照）に対して、当選した小当たり種別に応じて実行される制御処理の内容を異ならせた点で相違してい

る。具体的には、特定の小当たり種別（小当たりＢ，Ｄ，Ｅ）に当選した場合に、実行中の特別図柄変動の変動パターンに応じた処理（中断処理、強制停止（破棄）処理）を実行するように構成している点で相違している。

【２２６８】

小当たり処理８（Ｓ１９７２）が実行されると、まず、今回の第１特別図柄変動に対して設定されている小当たり種別を読み出し（Ｓ１６８２）、読み出した小当たり種別が「小当たりＡ又は小当たりＣ」であるかを判別する（Ｓ１９８１）。「小当たりＡ」又は「小当たりＣ」であると判別した場合は（Ｓ１９８１：Ｙｅｓ）、現在が特図２変動中（第２特別図柄変動中）であるかを判別し（Ｓ１６８４）、特図２変動中であると判別した場合は（Ｓ１６８４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動が中断（仮停止）することを示す特図２仮停止フラグをオンに設定し（Ｓ１６８５）、特図２仮停止フラグのオンを示す特図２仮停止コマンドを設定し（Ｓ１６８６）、本処理を終了する。Ｓ１６８４の処理において、特図２変動中では無いと判別した場合は（Ｓ１６８４：Ｎｏ）、Ｓ１６８５，Ｓ１６８６の処理をスキップして本処理を終了する。

【２２６９】

一方、Ｓ１９８１の処理において、「小当たりＡ」又は「小当たりＣ」では無いと判別した場合は（Ｓ１９８１：Ｎｏ）、次に、読み出した小当たり種別が「小当たりＥ８」であるかを判別し（Ｓ１９８２）、「小当たりＥ８」であると判別した場合は（Ｓ１９８２：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか、即ち、現在が確変状態中（普通図柄の高確率状態中）であるかを判別する（Ｓ１６８８）。現在が確変状態中であると判別した場合（Ｓ１６８８：Ｙｅｓ）は、次に、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１６８９）、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンでは無いと判別した場合（Ｓ１６８９：Ｎｏ）、即ち、確変状態の最終変動では無いと判別した場合は、時短終了待機フラグ２０３ｄｍをオンに設定する（Ｓ１６９０）。

【２２７０】

次に、特殊変動フラグ２０３ｇａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１９８３）、オンに設定されていないと判別した場合、即ち、実行中の第２特別図柄変動に設定されている変動パターンが３０秒以上の変動時間の変動パターンでは無い、或いは、第２特別図柄変動が実行されていない場合は（Ｓ１９８３：Ｎｏ）、上述したＳ１６８４に移行する。また、Ｓ１６８８の処理にて時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きく無い、即ち、現在が確変状態中では無いと判別した場合（Ｓ１６８８：Ｎｏ）、或いは、Ｓ１６８９の処理において時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されている、即ち、確変状態の最終変動であると判別した場合は（Ｓ１６８９：Ｙｅｓ）、Ｓ１６９０の処理をスキップして、上述したＳ１６８４の処理へ移行する。一方で、Ｓ１９８３の処理において特殊変動フラグ２０３ｇａがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１９８３：Ｙｅｓ）、Ｓ１６９２の処理へ移行する。また、Ｓ１９８２の処理で、「小当たりＥ８」では無いと判別した場合、即ち、「小当たりＢ８」又は「小当たりＤ８」であると判別した場合は（Ｓ１９８２：Ｎｏ）、Ｓ１６８８～Ｓ１６９０の処理をスキップしてＳ１９８３の処理へ移行する。

【２２７１】

Ｓ１６９２～Ｓ１６９７の処理では、上述した第７実施形態の小当たり処理（図１８２のＳ１６７１参照）と同様の処理を、処理対象を第２特別図柄から第１特別図柄へと切り替えて実行し、その後、特殊変動フラグ２０３ｇａをオフに設定し（Ｓ１１８４）、本処理を終了する。

【２２７２】

以上、説明をした通り、本第８実施形態では、小当たり遊技が実行される場合に（実行中の特別図柄変動に対して特殊処理を実行する場合に）、実行中の特別図柄変動の内容に応じて処理内容を決定するように構成している。より具体的には、一方の特別図柄抽選に基づいて小当たり遊技が実行される時点（小当たり当選を示す特別図柄が停止表示される時点）において、実行中の他方の特別図柄変動の変動パターンを判別し、その判別結果が

特定の変動パターン（例えば、３０秒以上の変動時間が設定されている変動パターン）である場合には、実行中の他方の特別図柄変動を破棄し、特定の変動パターン以外である場合には、実行中の他方の特別図柄変動を中断させることができるように構成している。つまり、実行中の特別図柄変動に対して特殊処理を実行する特定条件が成立した場合に、実行中の特別図柄の変動パターン（変動時間）を参照して特殊処理の処理内容を決定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、設定されている遊技状態に応じて特定条件が成立した場合に決定される特殊処理の内容を異ならせても良い。具体的には、通常状態が設定されている場合は、特定条件が成立したとしても、特殊処理として「中断」のみが決定され、確変状態が設定されている場合には、上述した第８実施形態と同様に、「中断」或いは「破棄」が設定されるように構成しても良い。このように設定されている遊技状態に応じて特殊処理の決定内容を異ならせることにより、各遊技状態における遊技性に多様性を持たせることができる。

【２２７３】

また、特定条件が成立した特別図柄の種別に応じて、決定される特殊処理の内容を異ならせても良く、例えば、第１特別図柄にて特定条件が成立した場合よりも、第２特別図柄にて特定条件が成立した場合のほうが、「破棄」が決定され易くなるように構成しても良い。具体的には、第１特別図柄抽選のほうが第２特別図柄抽選よりも特定条件が成立し難くなるように（小当たり当選し難くなるように）構成しても良いし、特定条件が成立した場合において、「破棄」が決定される条件（第８実施形態では、実行中の変動パターンが３０秒以上）を、第１特別図柄にて特定条件が成立した場合のほうが第２特別図柄にて特定条件が成立した場合よりも成立し難い条件（例えば、実行中の変動パターンが３２秒以上）となるように構成しても良い。これにより、何れの特別図柄種別で特定条件が成立したかによって、特殊処理の内容を異ならせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【２２７４】

本実施形態では、実行中の特別図柄変動に対して特殊処理を実行する特定条件が成立した場合に、実行中の特別図柄の変動パターン（変動時間）を参照して特殊処理の処理内容を決定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、実行中の特別図柄変動の抽選結果が特定の抽選結果である場合は、実行中の特別図柄変動が「破棄」されないように構成しても良いし、実行中の特別図柄変動の抽選結果が大当たりの場合、小当たりの場合、外れの場合で、「破棄」が決定される条件（第８実施形態では、実行中の変動パターンが３０秒以上）を異ならせても良い。このように構成することで、特別図柄抽選の抽選結果に応じて、「破棄」のし易さを異ならせることができるため、設計思想に適した遊技を容易に実行させることができる。

【２２７５】

さらに、本第８実施形態では、大当たり当選した特別図柄変動（大当たり変動）の変動パターンとして、遊技者に有利な大当たり遊技（例えば、確変大当たり）が実行される有利大当たり種別と、遊技者に不利な大当たり遊技（例えば、通常大当たり）が実行される不利大当たり種別と、で異なる変動パターンが選択されるように構成しており、さらに、特別図柄の保留球数に応じて選択される変動パターンを異ならせるように構成している。

【２２７６】

より具体的には、特別図柄の保留球数が多い場合には、特別図柄の保留球数が少ない場合よりも、有利大当たり種別に対応する変動パターンとして３０秒未満の変動時間が設定される変動パターンが選択され易く構成し、不利大当たり種別に対応する変動パターンとして３０秒以上の変動時間が設定される変動パターンが選択され易く構成している。

【２２７７】

このように構成することで、特別図柄の保留球数が多い場合には、特別図柄の保留球数が少ない場合よりも、遊技者に有利な大当たり遊技（例えば、確変大当たり）が実行され易く（小当たり当選により破棄され難く）、且つ、遊技者に不利な大当たり遊技（例えば、通常大当たり）が実行され難く（小当たり当選により破棄され易く）することができる

。つまり、特別図柄の保留球数に応じて、大当たり当選時における確変大当たりが占める割合を異ならせることができる。よって、遊技者に対して、有利な大当たり遊技が実行されることを期待しながら意欲的に特別図柄の保留球数を貯めさせることができ、結果として遊技の稼働を向上させることができる。

【２２７８】

また、本第８実施形態では、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選との何れの抽選においても小当たり当選し得るように構成している点で上述した第７実施形態と相違している。このように構成することで、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選との何れか一方で大当たり当選した場合であっても、他方の小当たり当選によって大当たり当選を破棄することができるため、特別図柄の保留球数に応じて、大当たり当選時における確変大当たりが占める割合を確実に異ならせることができる。

【２２７９】

上述した第８実施形態では、一方の特別図柄変動（例えば、第１特別図柄変動）に対して特殊処理（中断、或いは破棄）を実行する契機となる条件（特定条件）として、他方の特別図柄変動（例えば、第２特別図柄変動）にて特定の小当たりに当選した場合に成立する条件を示しているが、これ以外に特定条件を成立させる契機を設けても良く、例えば、球が特定の入球口に入球した場合に特定条件が成立するように構成しても良いし、パチンコ機１０に対して供給させる電力が正常では無い状態（例えば、ノイズが発生し、一時的に電源が断される状態）であると判別した場合に特定条件が成立するように構成しても良い。また、遊技者が実行する遊技方法が不正な遊技方法（例えば、磁力を検出する磁気センサを設け、その磁気センサが磁力を検出した場合における遊技方法や、パチンコ機１０に対する衝撃を検出する衝撃検知センサを設け、その衝撃検知センサが所定量の衝撃を検知した場合における遊技方法）を検知した場合に特定条件が成立するように構成しても良い。

【２２８０】

また、上述した各実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定される場合（確変状態、時短状態が設定されている場合）において実行される特別図柄変動が破棄（強制停止）された場合に、破棄された特別図柄変動に応じて時短回数（確変回数）が加算されないように構成している。具体的には、確変状態が設定されている状態で特別図柄変動の回数が所定回数（例えば、５０回）に到達した場合に、潜確状態が設定されるように構成された遊技機において、確変状態中に実行された特別図柄変動が破棄（強制停止）された場合には、時短回数（確変回数）が加算されないように構成している。このような構成を用いたパチンコ機１０では、例えば、第３図柄表示装置８１の表示面にて確変状態が終了するまでの時短回数（確変回数）を示すための表示態様（例えば、図１６１（ａ）の表示領域ＨＲ２に表示される値）も、時短回数に同期して表示態様が更新されないように構成している。よって、遊技者に対して、時短回数を更新させること無く特別図柄変動が破棄されたことを分かり易く報知することができる。なお、この場合において、例えば、第３図柄表示装置８１の表示面に表示された時短回数（確変回数）を示すための表示態様を特別図柄変動の開始タイミングで更新するように構成しているパチンコ機１０であれば、特別図柄変動が破棄されたことに基づいて、表示態様を復元（例えば、残時短回数を表示している場合であれば加算、経過した時短回数を表示している場合であれば減算）させる演出を実行すれば良い。

【２２８１】

また、確変状態から潜確状態へと移行させるための移行条件（普通図柄の高確率状態を終了させるための終了条件（時短終了条件））として、複数の時短終了条件（例えば、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動との合算回数が１００回に到達した場合に成立する第１時短終了条件と、第２特別図柄変動が５回実行された場合に成立する第２時短終了条件）を設定しているパチンコ機１０であって、第３図柄表示装置８１の表示面には、複数の時短終了条件のうち、最も成立し易い終了条件（例えば、第２特別図柄変動５回に対応する「５」）のみを表示することで、遊技者に遊技内容を分かり易く報知するように構成さ

れたパチンコ機１０であれば、確変状態が設定された直後に第１特別図柄変動が実行されたとしても、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示される「５」の表示態様が更新されないように構成している。そして、確変状態が設定されてから第１特別図柄変動を９５回実行した状態で、更に第１特別図柄変動を実行させた場合（９６回目の第１特別図柄変動を実行させた場合）には、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示される「５」の表示を「４」へと更新する表示制御を実行するように構成している。このように、確変（時短）状態中に特別図柄変動が実行される特別図柄種別に応じて、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される時短回数表示を更新するか否かを決定することで、確変状態が終了するまでの期間を遊技者に分かり易く報知することができる。

【２２８２】

＜第９実施形態＞

次に、図２１６から図２２３を参照して、第９実施形態について説明をする。本第９実施形態は、上述した第７実施形態に対して、第２特別図柄に対しても保留記憶機能を設けた点と、潜確状態中（ＲＵＳＨ遊技中）に実行される演出（ＲＵＳＨ中演出）の演出態様を変更した点と、大当たり種別、小当たり種別、及び普通図柄の変動パターンを異ならせた点で大きく相違している。

【２２８３】

上述した第７実施形態では、第３図柄表示装置８１の表示面に特別図柄の保留記憶数を示すための特図保留数を表示するように構成していた（図１６１のｄｍ１ａ参照）。また、近年の遊技機においては、特図保留数を遊技者に分かり易く示すために、特図保留数に対応した数の保留図柄を第３図柄表示装置８１の表示面に表示するものがある。さらに、保留記憶されている特別図柄の入賞情報に対して先読み処理（事前判別処理）を実行し、その先読み結果（事前判別結果）を、対応する保留図柄の表示態様を可変（例えば、保留図柄の色やエフェクトを変更、又は保留図柄のデザインを変更）させることで遊技者に報知する保留変化演出を実行するものがある。

【２２８４】

しかしながら、上述した保留変化演出は、獲得している特図保留球の数に応じて保留変化演出の対象となる保留図柄数が決定されるため、特図保留球数が少ない場合には、特図保留球数が多い場合よりも保留変化演出が実行され難くなる。つまり、獲得している特図保留球数に応じて第３図柄表示装置８１の表示面に表示される保留図柄を用いた演出を実行する以上、獲得している特図保留球の数に応じて先読み結果（事前判別結果）を遊技者に報知する先読み演出（保留変化演出）の演出効果が可変されてしまうため、例えば、特図保留球を多く獲得することが出来ない遊技者に対しては、特図保留球を多く獲得出来ないことに対する不満感と、先読み演出の演出効果が低下するという不満感とを与えることになり遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【２２８５】

これに対して、本実施形態では、保留記憶されている特別図柄の入賞情報に対して実行された先読み処理（事前判別処理）の結果に応じて、獲得している特図保留球の数に関わらず、特定図柄（第３図柄表示装置８１の表示面に表示される専用アイコン）の数を可変させる先読み演出（アイコン演出）を実行するように構成している。これにより、獲得している特図保留球数が少ない場合であっても、先読み結果に応じて、獲得している特図保留球数が上限である場合と同様の先読み演出を実行することが可能となる。よって、特図保留球を多く獲得することが出来ない遊技者に対しても、演出効果の高い先読み演出を提供することができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【２２８６】

さらに、本実施形態では、上述したアイコン演出において表示される特定図柄の数の上限値が、保留記憶可能な特図保留球数（潜確状態中に主として実行される第２特別図柄の保留記憶数）の上限値（４）となるように構成し、獲得している特図保留球数を示すための保留図柄を第３図柄表示装置８１の表示面に表示しない（遊技者が判別し難いように表

示する）ように構成している。このように構成することで、遊技者に対してアイコン演出にて表示される特定図柄が、あたかも特図保留球数（潜確状態中に主として実行される第２特別図柄の保留記憶数）を示すための保留図柄であると思わせることができる。特図保留球を多く獲得することが出来ない遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【２２８７】

加えて、本実施形態では先読み結果が特定の結果（例えば、潜確状態が設定される大当たり）である場合に、アイコン演出にて表示される特定図柄の数が保留記憶可能な特図保留球数（潜確状態中に主として実行される第２特別図柄の保留記憶数）の上限値（４）よりも多くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対してアイコン演出にて表示される特定図柄が、保留図柄であると錯覚していた遊技者に対して意外性のある演出を提供することができる。

【２２８８】

また、本実施形態では、保留記憶されている特別図柄の入賞情報に対して実行された先読み処理（事前判別処理）の結果として、小当たり遊技にて開放動作されるアタッカの開放回数を判別し、その判別結果に基づいて特定図柄の表示数を決定するように構成している。そして、当選した小当たりの種別に応じて１回の小当たり遊技におけるアタッカの開放回数を異ならせるように構成している。さらに、大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の一部として、小当たり遊技と同一のアタッカ開放動作が実行されるように構成している。

【２２８９】

このように構成することにより、アイコン演出として表示される特定図柄の数に基づいて、遊技者に対して今後実行される小当たり遊技の回数を予測させることができる。また、本実施形態では、特定図柄が表示されている期間が、潜確状態（ＲＵＳＨ遊技）が終了しない期間であることを遊技者に報知するように構成している。即ち、大当たり遊技の終了時に特定図柄が１つでも残っている場合は、その大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定されることを事前に報知することになる。よって、特定図柄の数が可変される度に遊技者がアイコン演出に注視することになるため演出効果を高めることができる。

【２２９０】

＜第９実施形態における演出内容について＞

次に、図２１６から図２１９を参照して、本第９実施形態のパチンコ機１０にて実行される演出内容のうち、特徴的な演出内容について説明をする。具体的には、潜確状態中（ＲＵＳＨ遊技中）に実行される特定図柄を可変表示させるアイコン演出の内容について説明をする。このアイコン演出は、獲得済みの第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）に対する先読み結果に基づいて、特定図柄（アイコン）の数を可変表示させる演出である。

【２２９１】

まず、図２１６（ａ）を参照して、直後に潜確状態（ＲＵＳＨ遊技）が設定される大当たり遊技のエンディング画面の表示内容について説明をする。図２１６（ａ）は、ＲＵＳＨ遊技突入前の大当たり遊技におけるエンディング期間中に表示されるエンディング画面の一例を示した模式図である。本第９実施形態では、上述した第１実施形態と同様に、潜確状態が設定されていない状態で潜確大当たり（大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される大当たり）に当選した場合、即ち、ＲＵＳＨ遊技に突入する初当たり時と、潜確状態が設定されている状態で潜確大当たりに当選した場合とで、そのエンディング期間中に表示される演出態様を異ならせるように構成している。

【２２９２】

ＲＵＳＨ遊技に突入する初当たり時のエンディング期間中には、図２１６（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの左側に表示領域７１が形成され、中央部に表示領域ＨＲ７０が形成される。そして、表示領域ＨＲ７０には、人参を模したアイコン８７１と獲得数情報８７２（図２１６（ａ）では４）とが表示される。そして、副表示領域Ｄｓには「アイコンがあるうちは、ＲＵＳＨが続くよ」の文字が表示される。

【２２９３】
本実施形態では、ＲＵＳＨ遊技が実行されると、アイコン８７１が第３図柄表示装置８１の表示面に表示され、そのアイコン８７１の表示数及び、表示態様に基づいてＲＵＳＨ遊技中に実行される遊技の内容を遊技者に示唆するように構成している。このアイコン８７１は、ＲＵＳＨ遊技中に主として実行される第２特別図柄に関する情報（抽選情報、先読み情報）に基づいて、表示数や表示態様が可変設定されるように構成している。
【２２９４】
上述した通り、ＲＵＳＨ遊技中にアイコン演出が実行されるように構成された本実施形態では、ＲＵＳＨ遊技に突入する契機となる大当たり遊技のエンディング期間中に図２１６（ａ）に示したアイコン演出初期表示画面が表示され、その時点における第２特別図柄の保留球数、及び、先読み結果に関わらず、アイコン８７１が４個表示されるように構成している。これにより、どのような状態でＲＵＳＨ遊技が実行されたとしても、ＲＵＳＨ遊技突入時におけるアイコン演出の演出態様を同一にすることができるため、ＲＵＳＨ遊技が開始される時点におけるアイコン演出の演出態様によって遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。
【２２９５】
なお、本実施形態では、アイコン演出の開始時に、アイコン８７１を４個表示させるように構成しているが、これに限ること無く、アイコン演出の開始時に特定開始条件が成立している場合、例えば、第２特別図柄の保留球に対する先読み結果に遊技者に有利な大当たり（潜確状態が再度設定される潜確大当たり）が存在する場合に、アイコン演出の開始時において表示されるアイコン８７１の数が４個以外となるように構成しても良く、この場合、４個よりも少ない数のアイコン８７１を表示させるように構成すると良い。
【２２９６】
ＲＵＳＨ遊技が開始されると、表示領域ＨＲ７０に表示されたアイコン８７１が、表示領域ＨＲ７１に保留アイコン８７３として表示され、その保留アイコン８７３と、ウサギを模したキャラクタ８１１とを用いた演出が主表示領域Ｄｍにて実行される。図２１６（ｂ）に示した通り、本実施形態では、保留アイコン８７３の上限表示数を、ＲＵＳＨ遊技中に主として抽選が実行される第２特別図柄の保留上限数と同一に構成している。よって、表示領域ＨＲ７１には、最大で４個の保留アイコン８７３ａ～８７３ｄが表示される。
【２２９７】
保留アイコン８７３ａ～８７３ｄは、表示領域ＨＲの上から順に第１保留アイコン８７３ａ、第２保留アイコン８７３ｂ、第３保留アイコン８７３ｃ、第４保留アイコン８７３ｄが表示され、第１保留アイコン８７３ａから順に演出に用いられる。そして、演出に用いるために第１保留アイコン８７３ａが表示領域ＨＲ７１から削除されると、残った第２保留アイコン８７３ｂ～第４保留アイコン８７３ｄがそれぞれ一つ前の順番の保留アイコンへとシフト表示される。また、新たな保留アイコンを獲得した場合には、既に表示されている保留アイコンの後の順番に追加表示される。
【２２９８】
本実施形態では、ＲＵＳＨ遊技中において実行される小当たり遊技、より具体的には、第２アタッカ１６５０の開放回数を先読みし、その先読み結果に基づいて保留アイコンの数を決定するように構成している。そして、当選した小当たり種別に応じて小当たり遊技にて第２アタッカ１６５０の開放回数を異ならせており、さらに、大当たり当選した場合にも、当選した大当たりの大当たり種別の一部にて第２アタッカ１６５０を所定回数開放させる大当たり遊技が実行されるように構成している。
【２２９９】
つまり、例えば、獲得済みの特図２保留球数が２個である場合でも、その２個の特図２保留球に対する先読み（事前判別）結果として第２アタッカ１６５０の開放回数が４回である場合には、保留アイコンの表示数として４個を設定することができるように構成している。このように構成することで、実際に獲得している特図２保留球数に関わらず、保留アイコンの表示数を決定することができるため、特図２保留球を多く獲得出来ていない状

態であっても、興趣に富んだアイコン演出を実行することができる。
【２３００】
次に、図２１７（ａ）を参照してＲＵＳＨ遊技中におけるアイコン演出のうち、保留アイコンを消費する演出内容について説明をする。図２１７（ａ）は、ＲＵＳＨ遊技中に小当たり遊技が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図２１７（ａ）に示した通り、小当たり遊技が実行されると、キャラクタ８１１が保留アイコン８７３ａを食べる消化演出が実行されると共に、小当たり遊技にて獲得した賞球を示す賞球表示態様８７４が表示される。図２１７（ａ）に示した例では、第２アタッカ１６５０に球が１個入賞し、１５球の賞球があったことを示す「＋１５」の表示態様で賞球表示態様８７４が表示されている。また、副表示領域Ｄｓには「いただきます」の文字が表示され、キャラクタ８１１が保留アイコン８７３ａを食べる演出が実行されることを遊技者に分かり易く報知している。
【２３０１】
なお、図２１７（ａ）では、第２アタッカ１６５０の開放回数が１回の小当たり遊技が実行される場合を例に消化演出中に表示される表示画面の説明をしたため、キャラクタ８１１が手に取る保留アイコン８７３ａの数が１つであるが、例えば、第２アタッカ１６５０の開放回数が２回の小当たり遊技が実行される場合には、キャラクタ８１１が２つの保留アイコンを食べる消化演出が実行される。詳細な説明は後述するが、本実施形態では、一部の小当たり遊技、或いは、一部の大当たり遊技において、第２アタッカ１６５０を複数回開放させる当たり遊技が実行されるように構成しており、小当たり遊技よりも大当たり遊技のほうが第２アタッカ１６５０が開放される回数が多くなるように構成している。
【２３０２】
つまり、図２１７（ａ）に示した演出として、キャラクタ８１１が複数個の保留アイコンを食べる演出が実行されたほうが、大当たり当選に対する期待度を高めることができる。このように構成することで、ＲＵＳＨ遊技中に実行されるアイコン演出のうち、保留アイコンを消費（保留アイコン数を減少）させる演出の内容についても遊技者に興味を持たせることができる。
【２３０３】
なお、本実施形態では、小当たり遊技において開放動作される第２アタッカ１６５０の開放動作態様と、大当たり遊技において開放動作される第２アタッカ１６５０の開放動作態様と、が同一となるように構成している。よって、当たり遊技中に実行される第２アタッカ１６５０の開放動作内容を把握することで、今回の当たり遊技の種別（小当たり遊技、大当たり遊技）が遊技者に判別されてしまうことを抑制することができる。
【２３０４】
なお、本実施形態では、１回の消化演出にてキャラクタ８１１が食べる数、即ち、実行中の小当たり遊技における第２アタッカ１６５０の開放回数に対応した数の保留アイコン８７３を表示しているが、これに限ること無く、例えば、消化演出の終了タイミングにて消化演出に用いた保留アイコンが残る演出、即ち、小当たり遊技にて第２アタッカ１６５０が開放される開放回数よりも多い数の保留アイコンを用いた消化演出を実行しても良い。このように構成することで、消化演出の開始時点において表示される保留アイコン数を多くすることができるため、遊技者に対して大当たり当選への期待感を高めさせることができる。
【２３０５】
また、消化演出の実行期間中に、消化演出で用いられる保留アイコンの数を可変させるように構成しても良い。これにより、どのタイミングで保留アイコンの数を増加させることができるため、大当たり期待度の低いアイコン演出が実行された場合であっても、その消化演出期間中の演出に用いられる保留アイコンの数が消化演出期間中に増加することを期待させながら遊技を行わせることができる。
【２３０６】
次に、図２１７（ｂ）を参照して、ＲＵＳＨ遊技中に実行されるアイコン演出として、

複数の保留アイコンを獲得したことを示す獲得演出の演出内容について説明をする。図２１７（ｂ）は、ＲＵＳＨ遊技中に実行されるアイコン演出として、複数の保留アイコンを獲得したことを示す獲得演出にて表示される表示画面の一例を示した図である。本実施形態では、上述した第７実施形態のＲＵＳＨ遊技中に実行される演出（図１６２（ｂ）参照）と同様に、キャラクタ８１１が宝箱８１２を開放する演出が実行される。そして、その宝箱の中から保留アイコンが所定個数（１～３個）表示される獲得演出を実行するように構成している。

【２３０７】

図２１７（ｂ）に示した通り、ＲＵＳＨ遊技中に表示される宝箱８１２が開き、表示領域ＨＲ７０には、人参を模したアイコン８７１と獲得数情報８７２（図２１７（ｂ）では３）とが表示される。そして、副表示領域Ｄｓには「人参ゲット」の文字が表示され、保留アイコンの表示数が増加したことを遊技者に報知する演出が実行される。

【２３０８】

上述した通り、本実施形態のアイコン演出では、ＲＵＳＨ遊技が継続する間、保留アイコンが０にならないように保留アイコンの表示数を制御しており、様々なタイミングで保留アイコンを増加させるための獲得演出を実行可能に構成している。そして、１回の獲得演出にて獲得するアイコン８７１の数が多いほど、遊技者に有利な遊技が実行されることを示唆するように構成している。また、本実施形態では、特図２保留球数の増加タイミングとは異なるタイミングで保留アイコンの表示数を増加させることができるように構成している。

【２３０９】

次に、図２１８（ａ）を参照して、アイコン演出中に実行される連続演出の内容について説明をする。図２１８（ａ）は、アイコン演出中に実行される連続演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。本実施形態では、第２特別図柄の変動開始時に所定条件を満たしている場合において、連続演出を実行可能に構成している。この連続演出は、１回の第２特別図柄変動の変動期間に対して実行されるパターンと、複数の第２特別図柄変動に跨がって実行されるパターンとがあり、表示されている保留アイコンを全て用いた演出が実行される。

【２３１０】

具体的には、本実施形態では、保留アイコンが４個（上限数）表示されている場合に連続演出が実行され得るように構成しており、連続演出が実行されると、図２１８（ａ）に示した通り、表示領域ＨＲ７１に表示されていた４個の保留アイコン（８７３ａ～８７３ｄ）が主表示領域Ｄｍの中央部に一列に表示され、キャラクタ８１１が第１保留アイコン８７３ａから順に食べる演出が実行される。そして、最後の保留アイコン８７３ｄの後ろには大当たり当選（遊技者に有利な大当たり種別の大当たり当選）を示すＶアイコン８７３ｙが表示される。さらに、副表示領域Ｄｓには、連続演出の演出内容を遊技者に示すための「人参を食べ切れ！！中からお宝がでるかも」の文字が表示される。

【２３１１】

つまり、連続演出が実行された場合は、保留アイコンを全て消化し大当たり当選するか、保留アイコンを消化しきれず、ＲＵＳＨ遊技が継続するかを示唆することになる。さらに、図２１８（ｂ）に示した通り、連続演出実行中であって、最後の保留アイコンを消化するまでの状態で消化中の保留アイコンの中からＶアイコン８７３ｚが表示される場合もある。

【２３１２】

ここで、図２１８（ｂ）を参照して、連続演出中にＶアイコン８７３ｚが表示される場合の演出内容について説明をする。図２１８（ｂ）は、連続演出中に保留アイコンを全て消化すること無く、Ｖアイコン８７３ｚを獲得した場合の表示画面の一例を示した図である。図２１８（ｂ）に示した通り、第３保留アイコン８７３ｃを消化している際中（食べている際中）に、第３保留アイコン８７３ｃの中からＶアイコン８７３ｚを発見する演出が実行される。この場合、第４保留アイコン８７３ｄが消化されていないため、表示領域

ＨＲ７１に第４保留アイコン８７３ｄが表示される。この状態で大当たり遊技が開始されると、保留アイコンが表示されたまま大当たり遊技が実行されることになるため、この時点で大当たり遊技終了後に再度潜確状態（ＲＵＳＨ遊技）が実行されることを遊技者に報知することになる。

【２３１３】

次に、図２１９を参照して、アイコン演出中において通常の保留アイコンとは異なる特殊アイコンが表示される演出の内容について説明をする。図２１９は、アイコン演出中に特殊アイコンが表示される場合の表示画面の一例を示した模式図である。詳細は後述するが、本実施形態では、特図２保留球数と、先読みして算出した第２アタッカ１６５０の開放回数と、に基づいて表示可能な保留アイコン数を算出するように構成している。

【２３１４】

そして、表示可能な保留アイコン数が所定数以上（例えば、４個以上）、即ち、表示上限数を超えた場合に、特殊アイコンを表示するように構成している。そして、実行中の第２特別図柄変動や第２特別図柄の先読み結果に遊技者に有利な大当たり当選が含まれている場合に、表示可能な保留アイコン数が所定数を超え易くなるように構成している。

【２３１５】

図２１９に示した通り、表示可能な保留アイコン数が所定数以上と算出された場合には、獲得演出にて豪華な人参を模した特殊アイコン８７３ｘが宝箱８１２の中から現れる特殊アイコン演出が実行され、副表示領域Ｄｓにて、今回獲得したアイコンが特殊アイコンであることを遊技者に示すための「ラッキー、ＳＰ人参ゲット」の文字が表示される。なお、本実施形態では、表示領域ＨＲ７１に同時に表示可能なアイコン数が、第２特別図柄の保留球数の上限数である４個に規定しているため、表示可能な保留アイコンの数が４個を超えた場合に、特殊アイコンを表示することで表示領域ＨＲ７１に同時に表示されるアイコン数の上限を維持した状態で遊技者に対して大当たりへの期待度を高めた演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、表示可能な保留アイコンの数が４個を超えた場合（特殊条件が成立した場合）に、表示領域ＨＲ７１に同時に表示可能な保留アイコンの上限数を第２特別図柄の保留球数の上限数よりも多くするように構成しても良い。このように構成することで、保留アイコンが第２特別図柄の保留球数を示していると認識していた遊技者に対して、第２特別図柄の保留球数の上限数を超える数の保留アイコンが表示されることで意外性のある演出を実行することができる。さらに、第２特別図柄の保留球数の上限数を超える数の保留アイコンが表示された場合に大当たり当選の期待度を高めることができるため、大当たり期待度の高い演出を遊技者に対して意外性のある演出を用いて実行することができる。

【２３１６】

以上、図２１６～図２１９を用いて、本第９実施形態にて実行される特徴的な演出（アイコン演出）中に実行される様々な演出画面について説明をしたが、これに限ること無く、例えば、ＲＵＳＨ遊技が実行されている状態で、特図２保留数が０個になった場合には、保留アイコンを１個以上表示させておき、特別図柄抽選の結果に関わることの無い、保留アイコンを用いた疑似変動演出を実行するように構成しても良いし、保留アイコンを非表示にするように構成しても良い。

【２３１７】

また、本実施形態では、保留アイコンの表示態様として、通常の人参を模した表示態様（図２１７（ａ）の保留アイコン８７３ａ参照）と、豪華な人参を模した表示態様（図２１９の特殊アイコン８７３ｘ参照）と、を設定可能に構成しているが、これ以外の表示態様を設定可能に構成しても良く、例えば、小当たり、大当たりの何れかに対応する第１表示態様と、大当たりに対応する第２表示態様と、特定の大当たりに対応する第３表示態様と、を設定可能に構成しても良い。また、一度に大量の保留アイコンを追加表示させるために、大量の保留アイコンを一度に消化させる減少演出を実行するように構成しても良い。

【２３１８】

＜第９実施形態における電気的構成について＞

次に、図２２０～図２２３を参照して、本第９実施形態における電気的構成について説明をする。本第９実施形態では、上述した第７実施形態に対して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の一部構成と、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の一部構成と、ＲＡＭ２２３の一部構成とが相違している。それ以外は同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２３１９】

まず、図２２０を参照して、本第９実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２が有する大当たり種別選択９テーブル２０２ｈｄの内容について説明をする。図２２０は、大当たり種別選択９テーブル２０２ｈｄの内容を模式的に示した模式図である。この大当たり種別選択９テーブル２０２ｈｄは、上述した第７実施形態における大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｄ（図１６９参照）に対して、第１特別図柄（特図１）に対応付けられている大当たり種別（大当たりＡ～Ｃ）に対して規定されている大当たり動作の開放対象と、大当たり遊技終了後に設定される時短カウンタ２０３ｈの値とを異ならせ、第２特別図柄（特図２）に対応付けられている大当たり種別の種類を増加させた点で相違しており、それ以外は同一である。

【２３２０】

具体的には、図２２０に示した通り、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ９」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ９」は、上述した第７実施形態の「大当たりＡ７」と同一の大当たり種別であるため、その詳細な内容の説明を省略する。また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３５～７９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ９」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ９」は、上述した第７実施形態の「大当たりＢ７」に対して、大当たり遊技終了後に設定される時短カウンタ２０３ｈの値を変更した点で相違し、それ以外は同一である。

【２３２１】

具体的には、通常状態において「大当たりＢ９」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定され、確変状態において「大当たりＢ９」に当選した場合には、時短カウンタ２０３ｈの値に５０が設定される。一方、潜確状態において「大当たり９」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。

【２３２２】

即ち、通常状態、或いは確変状態において「大当たりＢ９」に当選すると、比較的有利な確変状態へと移行する。これに対し、潜確状態において「大当たりＢ９」に当選した場合は、時短回数が０に設定されるので、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態となる。また、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される場合であっても、通常状態で「大当たりＢ９」に当選した場合よりも、確変状態で「大当たりＢ９」に当選した場合のほうが遊技者に有利な確変状態が設定されるように、通常状態で当選した場合よりも確変状態で当選した場合のほうが、確変回数が少なくなるように構成している。

【２３２３】

このように構成することで、初期の遊技状態である通常状態から異なる遊技状態へと移行することで遊技者に最も有利な遊技状態へと移行し易くさせることができるため、遊技者に対して最も有利な遊技状態を目指して意欲的に遊技を行わせることができる。

【２３２４】

また、図２２０に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ９」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ９」は、上述した第７実施形態の「大当たりＣ７」に対して、大当たり遊技終了後に設定される時短カウンタ２０３ｈの値を変更した点で相違し、それ以外は同一である。

【２３２５】

具体的には、通常状態、確変状態および潜確状態において「大当たりＣ９」に当選した

場合、即ち、「大当たりＣ９」に当選した場合は、設定されている遊技状態に関わらず、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。即ち、「大当たりＣ９」に当選した場合には、その大当たり遊技終了後に遊技者に最も有利な遊技状態（潜確状態）が必ず設定される遊技者に最も有利な大当たり種別となる。なお、潜確状態が設定されている状態では、「大当たりＢ９」と「大当たりＣ９」との価値が同一となる。

【２３２６】

以上、説明をした通り、本実施形態では、第１特別図柄抽選で大当たりに当選した時点の遊技状態に応じて、遊技者に最も有利となる遊技状態（潜確状態）へと移行する割合を、通常状態、及び確変状態が設定されている場合と、潜確状態が設定されている場合とで異なるように構成し、通常状態、確変状態中は２０％、潜確状態中は６５％の割合で、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定されるように構成している。

【２３２７】

また、上述した通り、潜確状態への移行割合が２０％に設定される通常状態、及び確変状態は、共に４５％の割合で確変状態へと移行するように構成しているが、確変状態へと移行した場合における潜確状態への移行期待度が異なるように構成している。このように構成することで、大当たり当選時に設定されている遊技状態として複数の遊技状態に対して大当たり遊技の終了後に遊技者に最も有利な遊技状態（潜確状態）へと移行する移行割合を同一に設定したとしても、大当たり当選時に設定されている遊技状態毎に潜確状態への移行期待度を異ならせることができる。

【２３２８】

次に、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に選択される大当たり種別について説明をする。図２２０に示した通り、本第９実施形態では、第２特別図柄（特図２）に対応付けた大当たり種別が４種類（大当たりＤ９～Ｇ９）規定されており、選択される大当たり種別に応じて大当たり遊技の開放動作内容を異ならせている。

【２３２９】

具体的には、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＤ９」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ９」は、上述した第７実施形態の「大当たりＤ７」と同一内容が規定されている大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３５～６９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＥ９」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ９」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態、確変状態、および潜確状態において「大当たりＥ９」に当選した場合、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。

【２３３０】

即ち、「大当たりＣ９」に当選した場合は、設定されている遊技状態に関わらず、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。即ち、「大当たりＣ９」に当選した場合には、その大当たり遊技終了後に遊技者に最も有利な遊技状態（潜確状態）が必ず設定される遊技者に最も有利な大当たり種別となる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ９」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＥ９」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。

【２３３１】

第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～８９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＦ９」が対応付けて規定されている。この「大当たりＦ９」は、大当たりのラウンド数が９ラウンドであり、１ラウンド（Ｒ）目は、第２アタッカ１６５０が１．５秒開放し、２ラウンド（Ｒ）目から９ラウンド（Ｒ）目まで、第１アタッカ６５０が３０秒間開放する大当たり遊技が実行され、その大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される種別の大当たり（９ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態、確変状態、および潜確状態において「大当たりＦ９」に当選した場合、時短カウンタ２０３ｈの値に

０が設定される。
【２３３２】
上述した通り、「大当たりＦ９」に当選した場合は、最初の１ラウンド目として小当たり遊技と同一の開放動作が実行される。つまり、第２特別図柄の先読みにおいて、大当たり当選に加え、第２アタッカ１６５０の開放回数１回が算出されることになる。これにより、第２アタッカ１６５０の開放回数（小当たり遊技の開放回数）に基づいて保留アイコンの表示数を決定するアイコン演出において、小当たり当選を示唆するパターンと、大当たり当選を示唆するパターンとを遊技者に分かり難くすることができ、演出効果を高めることができる。また、「大当たりＦ９」では、第１アタッカ６５０の開放回数が上述した「大当たりＥ９」と同一となるように、９ラウンドの大当たり遊技が規定されている。このように構成することで、第１アタッカ６５０の開放動作回数に基づいて選択された大当たり種別が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。
【２３３３】
なお、本実施形態では、１ラウンド（Ｒ）目に小当たり遊技と同一の開放動作を実行し、２ラウンド（Ｒ）目以降に実際の大当たり遊技を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、「大当たりＦ９」に当選した場合も、８ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技が実行されるようにし、１ラウンド（Ｒ）目に第２アタッカ１６５０を１．５秒開放させる開放動作と、第１アタッカ６５０を２８．５秒開放させる開放動作と、を実行するように構成しても良い。このように構成することで、実行される大当たり遊技のラウンド数を統一することができるため、例えば、第１図柄表示装置３７に実行中の大当たり遊技のラウンド数を報知する報知手段（例えば、ＬＥＤランプの点灯によりラウンド数を報知する手段）を設けた場合に、報知手段により報知するラウンド数の種類を減らすことができ、パチンコ機１０の製造コストを削減することができる。また、報知手段の報知内容に基づいて遊技者に大当たり種別を把握されてしまうことを抑制することができる。
【２３３４】
第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＧ９」が対応付けて規定されている。この「大当たりＧ９」は、大当たりのラウンド数が１１ラウンドであり、１～３ラウンド（Ｒ）目は、第２アタッカ１６５０が１．５秒開放し、４ラウンド（Ｒ）目から１１ラウンド（Ｒ）目まで、第１アタッカ６５０が３０秒間開放する大当たり遊技が実行され、その大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される種別の大当たり（１１ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態、確変状態、および潜確状態において「大当たりＧ９」に当選した場合、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。
【２３３５】
上述した通り、「大当たりＧ９」に当選した場合は、１～３ラウンド目として小当たり遊技と同一の開放動作が実行される。つまり、第２特別図柄の先読みにおいて、大当たり当選に加え、第２アタッカ１６５０の開放回数３回が算出されることになる。これにより、第２アタッカ１６５０の開放回数（小当たり遊技の開放回数）に基づいて保留アイコンの表示数を決定するアイコン演出において、小当たり当選を示唆するパターンと、大当たり当選を示唆するパターンとを遊技者に分かり難くすることができ、演出効果を高めることができる。加えて、第２特別図柄抽選１回の抽選結果として第２アタッカ１６５０の開放回数３回が算出されるため、特図２保留球数が少ない場合であっても、第２アタッカ１６５０の開放回数を多く算出することができ、アイコン演出の演出態様を多様化させることができる。また、「大当たりＧ９」では、第１アタッカ６５０の開放回数が上述した「大当たりＥ９」と同一となるように、１１ラウンドの大当たり遊技が規定されている。このように構成することで、第１アタッカ６５０の開放動作回数に基づいて選択された大当たり種別が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。
【２３３６】
なお、本実施形態では、１ラウンド（Ｒ）目～３ラウンド（Ｒ）目に小当たり遊技と同一の開放動作を実行し、４ラウンド（Ｒ）目以降に実際の大当たり遊技を実行するように

構成しているが、これに限ること無く、例えば、「大当たりＧ９」に当選した場合も、８ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技が実行されるようにし、１ラウンド（Ｒ）目に第２アタッカ１６５０を１．５秒開放させる開放動作を３回実行し、その後、第１アタッカ６５０を２５．５秒開放させる開放動作を実行するように構成しても良い。このように構成することで、実行される大当たり遊技のラウンド数を統一することができるため、例えば、第１図柄表示装置３７に実行中の大当たり遊技のラウンド数を報知する報知手段（例えば、ＬＥＤランプの点灯によりラウンド数を報知する手段）を設けた場合に、報知手段により報知するラウンド数の種類を減らすことができ、パチンコ機１０の製造コストを削減することができる。また、報知手段の報知内容に基づいて遊技者に大当たり種別を把握されてしまうことを抑制することができる。

【２３３７】

次に、図２２１（ａ）を参照して、小当たり種別選択９テーブル２０２ｈｆの内容について説明をする。図２２１（ａ）は、小当たり種別選択９テーブル２０２ｈｆの内容を示した模式図である。図２２１（ａ）に示した通り、小当たり種別選択９テーブル２０２ｈｆは、上述した第７実施形態の小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆに対して、小当たり種別の種類を増加させた点と、各小当たり種別に対して規定されている小当たり動作内容（小当たり遊技の開放動作内容）、及び、小当たり遊技が実行される場合に実行される第１特別図柄変動への処理内容を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

【２３３８】

この小当たり種別選択９テーブル２０２ｈｆは、上述した小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆと同じく特別図柄抽選で小当たり当選した後、小当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルであって、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に対応させて「小当たりＡ９」～「小当たりＤ９」の４種類の小当たり種別が選択されるよう規定されている。

【２３３９】

特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、選択された小当たり種別に応じて、小当たり動作内容、実行中の特別図柄変動に対する処理内容を異ならせることができるように構成している。なお、本実施形態では、何れの小当たり種別が選択された場合も、実行中の特別図柄変動に対して中断処理を実行するように構成している。この中断処理は、実行中の特別図柄変動の変動時間を減算する処理を一時的に（例えば、小当たり遊技が終了するまで）中断させる処理である。この中断処理については、上述した第７実施形態と同一内容であるためその詳細な説明を省略する。

【２３４０】

小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆに規定されている内容について具体的に説明をすると、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～５９」の範囲には、「小当たりＡ９」が対応付けられており、「６０～７９」の範囲には「小当たりＢ９」が対応付けられており、「８０～８９」の範囲には「小当たりＣ９」が対応付けられており、「９０～９９」の範囲には「小当たりＤ９」が対応付けられている。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る値の範囲は「０～９９」の１００個であることから、小当たり当選時において「小当たりＡ９」が選択される割合は６０％（６０／１００）、「小当たりＢ９」が選択される割合は２０％（２０／１００）、「小当たりＣ９」が選択される割合は１０％（１０／１００）、「小当たりＤ９」が選択される割合は１０％（１０／１００）となるように構成している。

【２３４１】

「小当たりＡ９」が選択された場合は、可変入賞装置（第１アタッカ６５０）を１．５秒間開放させる小当たり遊技が実行され、「小当たりＢ９」が選択された場合は、右可変入賞装置（第２アタッカ）２６５０を０．５秒間開放させる小当たり遊技が実行され、「小当たりＣ９」が選択された場合は、右可変入賞装置（第２アタッカ）２６５０の０．５秒開放を２回実行させる小当たり遊技が実行され、「小当たりＣ９」が選択された場合は

、右可変入賞装置（第２アタッカ）２６５０の０．５秒開放を３回実行させる小当たり遊技が実行されるように規定している。

【２３４２】

つまり、本実施形態では、小当たり当選した場合に選択される小当たり種別に応じて、主として大当たり遊技中に開放動作される第１アタッカ６５０を開放させる小当たり遊技と、主として小当たり遊技中に開放動作される第２アタッカ２６５０を開放させる小当たり遊技と、を実行可能に構成している。このように構成することで、小当たり遊技が実行された直後に、大当たり遊技が実行されたのでは？と遊技者に思わせることができる。なお、上述した通り、本実施形態では、潜確状態中において保留アイコンが表示されている状態で大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技の終了後に再度潜確状態が設定されるようにアイコン演出が実行される。よって、保留アイコンが表示されている状態で「小当たりＡ」に当選すると、第１アタッカ６５０が開放された時点で有利な大当たり遊技が実行されたのではと遊技者に一喜一憂させることができる。

【２３４３】

また、「小当たりＢ９」～「小当たりＤ９」が選択された場合には、第２アタッカ１６５０が開放動作される小当たり遊技が実行されるが、選択される小当たり種別毎に第２アタッカ１６５０の開放回数を異ならせている。つまり、１回の特別図柄抽選に対して算出される第２アタッカ１６５０の開放回数を異ならせることができるように構成している。これにより、アイコン演出にて保留アイコンの表示数を算出する際において、第２アタッカ１６５０の開放回数を、特図２保留球数、ひいては小当たり当選数に対して、大きく乖離させることが可能となる。よって、第２アタッカ１６５０の開放回数に基づいて決定される保留アイコンの表示数を、特図２保留球数と同期させること無く表示させ易くすることができる。

【２３４４】

なお、本実施形態では、選択された小当たり種別に応じて、第１アタッカ６５０、或いは、第２アタッカ１６５０のうち何れかを開放動作させる小当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、１回の小当たり遊技にて、第１アタッカ６５０と、第２アタッカ１６５０と、を順に開放させる開放動作を設定しても良い。これにより、１回の小当たり遊技として実行される開放動作を、複数回の小当たり遊技が連続して実行されていると遊技者に思わせることができる。よって、１回の特別図柄抽選と第２アタッカ１６５０の開放回数との関係性をより分かり難くすることができる。

【２３４５】

次に、図２２１（ｂ）を参照して、普図変動パターン選択９テーブル２０２ｈｇの内容について説明をする。図２２１（ｂ）は、普図変動パターン選択９テーブル２０２ｈｇの内容を模式的に示した模式図である。図２２１（ｂ）に示した通り、普図変動パターン選択９テーブル２０２ｈｇは、上述した第７実施形態の普図変動パターン選択テーブル２０２ｆｇに対して、潜確状態中に選択される普通図柄の変動パターンを、通常状態中と同一にした点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については詳細な説明を省略する。

【２３４６】

普図変動パターン選択９テーブル２０２ｈｇに示した通り、本実施形態では、確変状態中は、第７実施形態同様に右打ち遊技によって発射された球が右電動役物１６４に入球するように構成している。一方、潜確状態中に右打ち遊技によって発射された球は上述した第７実施形態に比べて右電動役物１６４に入球難くなるように構成している。つまり、上述した第７実施形態では、潜確状態中であっても右電動役物１６４に球を入球させ第１特別図柄の保留球数を増加させ易くする遊技性であるのに対し、本第９実施形態では、そのような遊技性を有していないため、通常状態と同一の変動パターンが選択される。

【２３４７】

次に、図２２２（ａ）を参照して、本第９実施形態の音声ランプ制御装置１１３が有するＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図２２２（ａ）は、第９実施形態におけるＲ

ＯＭ２２２の内容を模式的に示した模式図である。図２２２（ａ）に示した通り、本第９実施形態では、上述した第７実施形態の音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に対して、アイコン表示数選択テーブル２２２ｈａと、連続演出選択テーブル２２２ｈｂと、を設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２３４８】

アイコン表示数選択テーブル２２２ｈａは、図２１６及び図２１７を参照して上述したアイコン演出において表示される保留アイコンの表示数を選択する際に参照されるデータテーブルであって、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている主制御装置１１０から受信した入賞情報コマンドに基づいて算出された第２アタッカ１６５０の開放回数に関する情報と、獲得している特図２保留数とに基づいて保留アイコンの表示数が規定されている。

【２３４９】

ここで、図２２３（ａ）を参照して、アイコン表示数選択テーブル２２２ｈａの内容について説明をする。図２２３（ａ）は、アイコン表示数選択テーブル２２２ｈａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２２３（ａ）に示した通り、選択され得るアイコン表示数（保留アイコン表示数）が、特図２保留数（特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃのうち、第２特別図柄の保留球数のカウント値）と、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値とに基づいてアイコン表示数が規定されている。

【２３５０】

具体的には、特図２保留数が「１」であって、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「０～２」の場合は、アイコン表示数として「１」が規定されており、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「３～５」の場合は、アイコン表示数として「５（特）」が規定されている。一方、特図２保留数が「１」の場合は、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「６」以上になることが無いため対応する値が規定されていない。

【２３５１】

また、特図２保留数が「２」であって、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「０～２」の場合は、アイコン表示数として「１～２」が規定されており、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「３～５」の場合は、アイコン表示数として「１～４」が規定されており、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「６～」の場合は、アイコン表示数として「５（特）」が規定されている。

【２３５２】

特図２保留数が「３」であって、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「０～２」の場合は、アイコン表示数として「１～３」が規定されており、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「３～５」の場合は、アイコン表示数として「２～４」が規定されており、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「６～」の場合は、アイコン表示数として「４」が規定されている。

【２３５３】

そして、特図２保留数が「４」であって、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「０～２」の場合は、アイコン表示数として「１～４」が規定されており、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「３～５」の場合は、アイコン表示数として「３～４」が規定されており、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「６～」の場合は、アイコン表示数として「４」が規定されている。

【２３５４】

ここで、アイコン表示数が「５（特）」が選択された場合は、特図２保留球数の上限数である「４」よりも大きなアイコン表示数が選択される状態であり、本実施形態では、保留アイコンの上限表示数が「４」であるため、選択されたアイコン表示数が特図２保留球数の上限数である「４」を超えたことを示すための特殊アイコン（図２１９の特殊アイコン８７３ｘ参照）が表示される。

【２３５５】
以上、説明をした通り、本実施形態では、特図２保留球数と、表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値との差が大きいほど、即ち、１つの特図２保留の先読み結果として第２アタッカ１６５０の開放回数が複数回算出されるほど、特殊アイコンが表示され易くなるように構成している。このように構成することで、例え、特図２保留球数が少ない状況であったとしても、遊技者に期待感を与える演出を実行することができる。
【２３５６】
一方で、特図２保留球数が多い場合（例えば、３個、４個）は、先読み対象となる特図２保留球数が多くなることから、特図２保留球数が少ない場合に実行される先読み結果よりも、１つの特図２保留の先読み結果として第２アタッカ１６５０の開放回数が複数回算出される可能性が高くなるが、特図２保留球数が多い場合（例えば、３個、４個）は、アイコン表示数として「５（特）」が設定されずに、「４」が設定され易くなるように構成している。そして、アイコン表示数が「４」である場合に、後述する連続演出を実行させ易くするように構成している。このように構成することで、特図２保留球数が多い状態において、特殊アイコンが頻繁に表示される事態を抑制することができる。
【２３５７】
また、特図２保留球数が少ない（例えば、２）場合であっても、先読み結果として第２アタッカ１６５０の開放回数が多い場合、即ち、小当たりＣ９や小当たりＤ９（図２２１（ａ）参照）に当選している場合、又は、大当たりＧ９（図２２０参照）に当選している場合には、特図２保留球数よりも多いアイコン表示数が選択されるように構成されている。
【２３５８】
一方、特図２保留球数が多い場合であっても、先読み結果として第２アタッカ１６５０の開放回数が少ない場合、即ち、第２特別図柄の抽選結果が外れの場合、或いは、小当たりＡ９（図２２１（ａ）参照）に当選している場合、又は、大当たりＤ９、大当たりＥ９（図２２０参照）に当選している場合には、特図２保留球数よりも少ないアイコン表示数が選択されるように構成されている。
【２３５９】
このように構成することで、アイコン演出に用いられる保留アイコンの表示数を、実際の特図２保留球数に関わらず決定することができるため、特図２保留球数に関わらず興趣に富んだ先読み演出を実行することができる。
【２３６０】
本実施形態では、第３図柄表示装置８１の表示面に第２特別図柄の保留球数（特図２保留球数）を表示しないように構成しているため、遊技者に対して保留アイコンが特図２保留球数を示すための保留図柄と思わせ実際の特図２保留球数に関わらず興趣に富んだ先読み演出を実行することができるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、アイコン演出に用いられる保留アイコンと、実際の特図２保留球数を示す保留図柄とを第３図柄表示装置８１の表示面に表示するように構成しても良い。この場合、遊技者に実際の特図２保留球数と、保留アイコンの表示数とを把握させることができるため、例えば、特図２保留球数が少ない状態で保留アイコンが多く表示されると大当たり当選したのではと思わせることができる。
【２３６１】
また、本実施形態では、第２アタッカ１６５０の開放回数が算出される大当たり種別（大当たりＦ９或いは大当たりＧ９）に当選した場合には、その大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定されるように構成しているため、保留アイコンの表示数に基づいて予測可能な大当たりは全て潜確状態が設定される大当たりとなる。よって、アイコン演出の演出態様（保留アイコン表示）に基づく予測が遊技者に有利な大当たり当選の予測となるため、遊技者に不利な大当たり当選も含む予測よりも遊技者に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【２３６２】

加えて、本実施形態では、第２アタッカ１６５０の開放回数が算出されない大当たり当選、即ち、大当たり遊技中に第２アタッカ１６５０が開放されない大当たり（大当たりＤ９、大当たりＥ９）が実行された場合に、その大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定される割合が５０％となるように構成している。よって、アイコン演出の演出態様が大当たり当選を予測し得ない演出態様である場合（例えば、保留アイコンの表示数が少ない状態）で大当たり当選した場合であっても、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される可能性を残すことができる。なお、この場合は、大当たり遊技の実行前に保留アイコンを完全に消化されるか否かを煽る演出が実行され、大当たり遊技が実行される歳に保留アイコンが１つでも表示されていれば大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される（ＲＵＳＨ遊技が継続する）ことを報知するように構成している。

【２３６３】

このように、アイコン演出にて表示される保留アイコンを様々な用途で用いることで、より多彩な演出を実行することができ演出効果を高めることができる。

【２３６４】

図２２２に戻り説明を続ける。連続演出選択テーブル２２２ｈｂは、図２１８を参照して上述した連続演出を実行するか否かを選択する際に参照されるデータテーブルであって、アイコン演出において保留アイコンの表示数が４個である状態で第２特別図柄変動が開始される場合に参照される。この連続演出選択テーブル２２２ｈｂは、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている第２特別図柄に関する入賞情報（特図２入賞情報）に基づいて連続演出の実行の有無が規定されている。

【２３６５】

ここで、連続演出選択テーブル２２２ｈｂに規定されている内容について図２２３（ｂ）を参照して具体的に説明をする。図２２３（ｂ）は、連続演出選択テーブル２２２ｈｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２２３（ｂ）に示した通り、連続演出選択テーブル２２２ｈｂには、特図２入賞情報のうち、実行エリアの入賞情報（今回の第２特別図柄抽選にて用いられる入賞情報）と、保留内（保留エリア）の入賞情報と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値に基づいて実行の有無が規定されており、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値が４の場合、即ち、第３図柄表示装置８１の表示面に保留アイコン８７３が４個表示されている状態でのみ連続演出が選択され得るように規定されている。

【２３６６】

具体的には、実行エリアに含まれる入賞情報が大当たり、即ち、今回実行される第２特別図柄変動が大当たり変動である場合は、その大当たり種別が「大当たりＦ９、大当たりＧ９」である場合には、連続演出Ａの実行（実行Ａ）が規定されており、それ以外の大当たり種別「大当たりＤ９、大当たりＥ９」である場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの範囲が「０～８９」の範囲に連続演出の非実行が対応付けられ、「９０～９９」の範囲に連続演出Ｂの実行（実行Ｂ）が対応付けられて規定されている。なお、実行エリアに大当たり当選に関する入賞情報が含まれている場合は、今回の第２特別図柄変動の後に大当たり遊技が実行されるため、保留エリアに格納されている入賞情報を考慮することなく連続演出の実行の有無が規定されている。

【２３６７】

ここで、最終的に大当たり当選するパターンの連続演出では、連続演出の演出結果として、保留アイコンを全て消化してＶアイコン８７３ｙをゲットする第１結果と、保留アイコンを全て消化せずにＶアイコン８７３ｚをゲットする第２結果とのうち、何れの演出結果とするかの判別が実行される。より具体的には、今回の連続演出の実行対象となる大当たりが確変大当たり（大当たりＥ９～Ｇ９）であるかを判別し、確変大当たりでは無い（大当たりＤ９）であると判別した場合（実行Ｂの場合）は、全ての保留アイコンを消化する第１結果を設定し、確変大当たりであると判別した場合は、第１結果を設定するか第２結果を設定するかを決定するための抽選（結果選択抽選）を実行し、その結果選択抽選の結果に基づいて演出結果の種別を設定するように構成している。このように構成すること

で、保留アイコンが残った状態で大当たり遊技が実行されたにも関わらず、その大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定されない事態が発生することを確実に抑制することができる。

【２３６８】

また、確変大当たりに当選している場合（実行Ａ）であっても、連続演出の演出結果として第１結果が設定され得るように構成しているため、例え、Ｖアイコン８７３ｙをゲットする連続演出が実行されたとしても遊技者に最後まで期待を持たせながら遊技を行わせることができる。なお、保留アイコンを全て消化した状態で確変大当たりに対応する大当たり遊技が実行された場合は、その大当たり遊技中に所定の発生条件が成立したことを契機に大当たり遊技が終了するまでに保留アイコンを表示させる演出を実行するように構成すると良く、例えば、大当たり遊技中に遊技者に対して枠ボタン２２を操作させる操作演出を実行し、その操作演出の演出結果が所定の演出結果である場合に発生条件が成立するように構成すると良い。

【２３６９】

このように構成することで、大当たり遊技中の遊技者に対して、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態をいち早く把握させるために意欲的に遊技を行わせることができる。また、発生条件を成立させる手法はこれに限ること無く、例えば、大当たり遊技中に開放動作される可変入球手段（第１アタッカ６５０、或いは、第２アタッカ１６５０）に所定数の球を入賞させた場合に成立する発生条件や、大当たり遊技中に開放動作される可変入球手段とは異なる入球手段に球を所定個数入球させた場合に成立する発生条件を設定しても良い。

【２３７０】

図２２３（ｂ）に戻り説明を続ける。特図２入賞情報の実行エリアに小当たり当選を示す入賞情報が含まれており、その入賞情報が「小当たりＢ９」～「小当たりＤ９」である場合は、保留内に「大当たりＥ」、「大当たりＦ」、「大当たりＧ」の何れかの大当たり種別を示す入賞情報がある場合に、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲に連続演出Ｂの実行（実行Ｂ）が対応付けられ、「７０～９９」の範囲に連続演出の非実行が対応付けられて規定されている。また、保留内に「大当たりＥ」、「大当たりＦ」、「大当たりＧ」の何れかの大当たり種別を示す入賞情報が無い場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲に連続演出の非実行が対応付けられ、「７０～９９」の範囲に連続演出Ｃの実行（実行Ｃ）が対応付けられて規定されている。また、特図２入賞情報の実行エリアに小当たり当選を示す入賞情報が含まれており、その入賞情報が「小当たりＡ９」である場合は、保留エリアに格納されている入賞情報に関わらず、連続演出の非実行が規定されている。

【２３７１】

特図２入賞情報の実行エリアに外れ当選を示す入賞情報が含まれている場合は、保留内に「大当たりＥ」、「大当たりＦ」、「大当たりＧ」の何れかの大当たり種別を示す入賞情報がある場合に対応付けて連続演出の実行が規定され、保留内に「大当たりＥ」、「大当たりＦ」、「大当たりＧ」の何れかの大当たり種別を示す入賞情報が無い場合に対応付けて連続演出の非実行が規定されている。

【２３７２】

上述した通り、連続演出の実行の有無を選択する際において、今回実行される第２特別図柄の抽選結果、及び、保留記憶されている第２特別図柄の先読み結果（保留エリアに格納されている入賞情報）を参照しているため、大当たり期待度を高めた連続演出を実行することができる。よって、連続演出が実行された時点で大当たりに当選することを把握した上で、連続演出の演出結果が第１結果となるか第２結果となるかを注視させながら連続演出を見させることができるため、演出効果を高めることができる。

【２３７３】

また、本実施形態では保留アイコンが４個表示されている場合にのみ連続演出を実行するように構成している。そして、図２２３（ａ）に示した通り、実際の特図２保留球数が

多いほど、４個の保留アイコンが表示され易くなるように構成している。よって、遊技者に対して４個の保留アイコンが表示されるように意欲的に遊技を行わせることができ、遊技の稼働を高めることができる。加えて、特図２保留球数が上限に到達している状態であっても保留アイコンが上限数（４個）表示されない場合があるため、特図２保留球数が上限に到達している状態においても遊技者に対して４個の保留アイコンが表示されるように意欲的に遊技を行わせることができ、遊技の稼働をより高めることができる。

【２３７４】

なお、本実施形態では４個の保留アイコンが表示されている場合にのみ連続演出を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、保留アイコンが２個以上表示されている場合に連続演出を実行し得るように構成しても良い。この場合、例えば、実際の特図２保留球数と、先読み結果とに基づいて連続演出の実行の有無を決定するように構成し、例えば、遊技者に有利となる大当たり（大当たりＥ９）に当選することを示す入賞情報がある場合にのみ、保留アイコンが少ない状態で連続演出を実行するように構成すると良い。これにより、連続演出が実行された時点における保留アイコンの表示数に応じて、連続演出の期待度、即ち、遊技者に有利となる大当たり当選の期待度を異ならせることができるため、遊技者に対して、連続演出が実行されるタイミングに対しても興味を持たせることができる。

【２３７５】

さらに、実際の特図２保留球数と、先読み結果とに基づいて連続演出の実行の有無を決定するように構成し、例えば、遊技者に有利となる大当たり（大当たりＥ９）に当選することを示す入賞情報がある場合に、連続演出を実行させるための準備演出として、保留アイコンの表示数が上限となるように強制増加表示を実行した後に、連続演出を実行するように構成しても良い。

【２３７６】

なお、図２２３（ｂ）を参照して連続演出選択テーブル２２２ｈｂに規定されている内容を説明した際に、連続演出の種別として、連続演出Ａ（実行Ａ）、連続演出Ｂ（実行Ｂ）、連続演出Ｃ（実行Ｃ）を設け、実行Ａでは、主として連続演出の途中でＶアイコン８７３ｚを獲得する連続演出（図２１８（ｂ）参照）を、実行Ｂでは、主として連続演出の最後にＶアイコンを獲得する演出（図２１８（ａ）のＶアイコン８７３ｙを獲得する演出）を、実行Ｃでは、連続演出中に人参を模した保留アイコン８７３ａ～８７３ｄを消化し切れず（食べきれず）、Ｖアイコンを獲得出来ない演出が実行されることを説明したが、主として上述した内容の演出が実行されればよく、例えば、低確率で実行Ａにて実行Ｂの演出が実行されるように、即ち、演出結果が実際の遊技結果よりも不利となる演出であれば、別の連続演出を実行可能に構成しても良い。

【２３７７】

次に、図２２２（ｂ）を参照して、本第９実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図２２２（ｂ）は、第９実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の内容を模式的に示した模式図である。図２２２（ｂ）に示した通り、本第９実施形態の音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、上述した第７実施形態の音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３（図１７４参照）に対して、未表示情報格納エリア２２３ｈａ、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂ、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃ、連続演出中フラグ２２３ｈｄを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２３７８】

未表示情報格納エリア２２３ｈｂは、主制御装置１１０から受信した入賞情報コマンド（入賞コマンド）に基づいて算出された第２アタッカ１６５０の開放回数を一時的に記憶するためのデータ領域であって、後述する入賞コマンド処理９（図２２４のＳ４２８１参照）において、抽出した第２アタッカ１６５０の開放回数が格納される（図２２４のＳ４４８６）。そして、格納された情報に基づいてアイコン表示数を決定する際に参照され、

その後、参照された情報が破棄される。また、潜確状態が設定される前に既に獲得済の入賞情報については、大当たり遊技の終了タイミングにて入賞情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている全ての入賞情報に対して第２アタッカ１６５０の開放回数が抽出され、その結果が格納される。

【２３７９】

このように未表示情報格納エリア２２３ｈｂを設けることにより、特別図柄の入賞情報を受信したタイミングと、演出態様を決定するタイミングとを、容易に異ならせることができる。

【２３８０】

未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂは、現在表示可能な保留アイコン数のうち、まだ表示されていない保留アイコンの数を示すためのカウンタであって、新たな保留アイコンを表示した場合にカウンタの値が減算される。なお、本実施形態では、保留アイコンを増減させる演出として、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値を増減させる真アイコン演出と、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値を増減させること無く、見た目の保留アイコン数のみを増減させる疑似演出（最終的には同一の値となる演出）と、を実行可能に構成している。

【２３８１】

表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃは、現在表示されている保留アイコン数を計測するためのカウンタであって、新たな保留アイコンが表示される場合に加算され、保留アイコンが減少する場合に減算されるカウンタである。新たな保留アイコンを表示する際には、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値と、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値とを参照して、表示させる保留アイコンの総数を決定し、その決定した総数と表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値との差分に基づいて表示数が決定される。

【２３８２】

連続演出中フラグ２２３ｈｄは、連続演出が実行されていることを示すためのフラグであって、連続演出が実行されている間にオンに設定される。連続演出中フラグ２２３ｈｄがオンに設定されている間は、アイコン演出にて保留アイコン数が増減する演出が実行されないように構成している。

【２３８３】

＜第９実施形態の音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２２４から図２２７を参照して、本第９実施形態の制御内容のうち、音声ランプ制御装置にて実行される制御処理について説明をする。本第９実施形態における音声ランプ制御装置の制御内容は、上述した第７実施形態に対して入賞コマンド処理（図１８３のＳ４２１１参照）に代えて入賞コマンド処理９（図２２４のＳ４２８１参照）を、大当たり終了処理に代えて大当たり終了処理９（図２２５のＳ４９５４参照）を、準備状態設定処理（図１８５のＳ４６４１参照）に代えて準備状態設定処理９（図２２６のＳ４６９１参照）を、ＲＵＳＨ中設定処理（図１９２のＳ８４１０参照）に代えてＲＵＳＨ中設定処理９（図２２７のＳ８４５０参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については詳細な説明を省略する。

【２３８４】

まず、図２２４を参照して、入賞コマンド処理９（図２２４のＳ４２８１参照）の内容を説明する。図２２４は、入賞コマンド処理９（Ｓ４２８１）の内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理９（Ｓ４２８１）では、ＲＵＳＨ遊技中に実行されるアイコン演出に関わる情報の更新、及び、アイコン演出で表示される保留アイコン８７３（図２１７参照）の表示数を決定する処理が実行される。

【２３８５】

入賞コマンド処理９（Ｓ４２８１）が実行されると、まず、受信した入賞コマンドの情報を対応する入賞情報記憶エリア２２３ｂに設定し（Ｓ４４８１）、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４４８２）、オンに設定されている場合

は（Ｓ４４８２：Ｙｅｓ）、受信した入賞コマンドに含まれる当たり情報（大当たり情報、小当たり情報）を抽出する（Ｓ４４８４）。即ち、今回受信した入賞コマンドが当たり当選する入賞コマンドであるかを判別する。

【２３８６】

Ｓ４４８４の処理で当たり情報があると判別した場合は（Ｓ４４８４：Ｙｅｓ）、当たり情報が示す当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に基づいて第２アタッカ１６５０の開放回数を抽出し（Ｓ４４８５）、抽出した回数に対応する値を未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納する（Ｓ４４８６）。そして、特図２保留球数と未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている情報に基づいてアイコン表示数選択テーブル２２２ｈａを参照してアイコン表示数を選択する（Ｓ４４８７）。その後、選択したアイコン表示数と表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃとの差分を未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値に加算し（Ｓ４４８８）、その他の処理を実行し（Ｓ４４１２）、本処理を終了する。

【２３８７】

上述した通り、本実施形態では、入賞コマンドとして当たり入賞コマンドを受信した場合には、アイコン演出に用いる情報の更新を実行するのみで、保留アイコンの表示数を可変させる制御を実行しない。これにより、保留アイコンの表示数が可変するタイミングと、当たり入賞コマンドを受信したタイミングとを異ならせることができるため、保留アイコンの表示数がいつどのように可変するのかを遊技者に分かり難くさせることができる。なお、本実施形態では、入賞コマンドとして当たり入賞コマンドを受信した場合には、アイコン演出に用いる情報の更新を実行するのみで、保留アイコンの表示数を可変させる制御を実行しないように構成しているが、これに限ること無く、保留アイコンの表示数を可変させるための制御を実行しても良いし、所定の抽選を実行し当選した場合に保留アイコンの表示数を可変させるための制御を実行するように構成しても良い。

【２３８８】

また、Ｓ４４８４の処理において、当たり情報が無いと判別した場合は（Ｓ４４８４：Ｎｏ）、次に、連続演出中フラグ２２３ｈｄがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４４８９）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４４８９：Ｎｏ）、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ４４９０）。０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ４４９０：Ｙｅｓ）、アイコン数を増減させる疑似演出の演出態様を設定し（Ｓ４４９１）、疑似演出の実行タイミングを設定し（Ｓ４４９２）、疑似演出の態様に合わせて各種カウンタ（未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂ、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃ）の値を更新し（Ｓ４４９３）、設定した演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４４９４）、Ｓ４４１２の処理へ移行する。

【２３８９】

Ｓ４４８９の処理において連続演出中フラグ２２３ｈｄがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ４４８９：Ｙｅｓ）、即ち、現在が連続演出中である場合、或いは、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値が０の場合（Ｓ４４０４：Ｎｏ）、即ち、保留アイコンの表示数を増加させることができない状態である場合は、疑似演出の設定を行うこと無く、Ｓ４４１２の処理へ移行する。

【２３９０】

次に、図２２５を参照して、大当たり終了処理９（Ｓ４９５４）の内容について説明をする。図２２５は、大当たり終了処理９（Ｓ４９５４）の内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理９（Ｓ４９５４）は、大当たり終了後にＲＵＳＨ遊技が実行され得る場合、即ち、潜確状態が設定される場合、確変状態が設定される場合に、既に獲得している入賞情報に基づいてアイコン演出に関する情報を設定するための処理が実行される点で上述した大当たり終了処理と大きく処理内容が相違している。

【２３９１】

大当たり終了処理９（Ｓ４９５４）が実行されると、まず、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５０５１）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５０５１：Ｎｏ）、次いで、今回の大当たりが確変大当たりであるかを判別

する（Ｓ５０５２）。確変大当たりであると判別した場合（Ｓ５０５２：Ｙｅｓ）、即ち、ＲＵＳＨ遊技中以外のタイミングで実行された大当たりにて確変状態が設定された場合は、入賞情報記憶エリア２２３ｂに格納されている全ての入賞情報を読み出し（Ｓ５０５３）、入賞情報に含まれている当たり情報（大当たり情報、小当たり情報）を抽出し（Ｓ５０５４）、抽出した当たり情報に基づいて第２アタッカ１６５０の開放回数を算出する（Ｓ５０５５）。そして、算出した第２アタッカの合計回数（合計開放回数）を未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納する（Ｓ５０５６）。

【２３９２】

次に、今回の大当たりが潜確大当たりであるかを判別し（Ｓ５０５７）、潜確大当たりである場合は（Ｓ５０５７：Ｙｅｓ）、対応する潜確モード（準備モード、ＲＵＳＨモード）を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５０５８）、アイコン表示数を４に設定し（Ｓ５０５９）、表示済アイコン数カウンタの値を４に設定し（Ｓ５０６０）、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている情報から表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値に対応する情報を削除し（Ｓ５０６１）、大当たり終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５０６２）、本処理を終了する。

【２３９３】

一方、Ｓ５０５７の処理において潜確大当たりでは無い（確変大当たりである）と判別した場合は（Ｓ５０５７：Ｎｏ）、確変モードを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５０６３）、Ｓ５０６２の処理へ移行する。

【２３９４】

Ｓ５０５１の処理においてＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇがオンに設定されていると判別した場合、即ち、ＲＵＳＨ遊技中に当選した大当たりである場合は（Ｓ５０５１：Ｙｅｓ）、今回の大当たりが通常大当たりであるかを判別し（Ｓ５０６４）、通常大当たりである場合は（Ｓ５０６４：Ｙｅｓ）、ＲＵＳＨ遊技が終了するため、ＲＵＳＨ遊技中に関わる各種フラグ、カウンタをリセット（初期状態に設定）し（Ｓ５０６５）、今回の大当たりに対応するＲＵＳＨ用表示コマンドを設定し（Ｓ５０６６）、Ｓ５０６２の処理へ移行する。この場合、Ｓ５０６６の処理では、ＲＵＳＨ遊技終了を示す表示コマンドが設定される。また、Ｓ５０６５の処理において通常大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ５０６４：Ｎｏ）、Ｓ５０６５の処理をスキップしてＳ５０６６の処理を実行する。この場合、ＲＵＳＨ遊技が継続することを示す表示コマンドが設定される。

【２３９５】

次に、図２２６を参照して、準備状態設定処理９（Ｓ４６９１）の内容について説明をする。図２２６は、準備状態設定処理９（Ｓ４６９１）の内容を示したフローチャートである。この準備状態設定処理９（Ｓ４６９１）では、上述した第７実施形態の準備状態設定処理（図２２６のＳ４６４１参照）に対して、確変状態から潜確状態へと移行するタイミングで保留アイコンを表示するための処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して詳細な説明を省略する。

【２３９６】

準備状態設定処理９（Ｓ４６９１）が実行されると、まず、準備状態設定処理（図２２６のＳ４６４１参照）と同一のＳ８００１～Ｓ８００４の処理を実行し、その後、対応する潜確モード（ＲＵＳＨモード）を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ８０５１）、アイコン表示数を４に設定し（Ｓ８０５２）、表示済アイコン数カウンタの値を４に設定し（Ｓ８０５３）、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている情報から表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値に対応する情報を削除し（Ｓ８０５４）、本処理を終了する。

【２３９７】

即ち、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される場合における大当たり終了時に実行される処理と同一の処理が実行される。これにより、何れの契機で潜確状態が設定された場合もアイコン演出の初期表示（特図２保留球数に関わらず、保留アイコンが４個表示される状態）を統一させることができる。よって、潜確状態への移行契機に応じてアイコン

演出の演出態様を可変させるための制御処理を統一することができるため制御処理の負荷を軽減することができる。

【２３９８】

次に、図２２７を参照して、ＲＵＳＨ中設定処理９（Ｓ８４５０）の内容について説明をする。図２２７は、ＲＵＳＨ中設定処理９（Ｓ８４５０）の内容を示したフローチャートである。このＲＵＳＨ中設定処理９（Ｓ８４５０）では、ＲＵＳＨ遊技中に実行される第２特別図柄変動に応じて実行させるアイコン演出の演出態様を設定するための処理が実行される。

【２３９９】

ＲＵＳＨ中設定処理９（Ｓ８４５０）が実行されると、まず、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値が４であるかを判別し（Ｓ８６５１）、４である場合は（Ｓ８６５１：Ｙｅｓ）、連続演出選択テーブル２２２ｈｂを参照して連続演出を選択し（Ｓ８６５２）、連続演出を実行するかを判別する（Ｓ４４５３）。連続演出を実行すると判別した場合は（Ｓ４４５３：Ｙｅｓ）、選択した連続演出の演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４４５４）、本処理を終了する。なお、Ｓ４４５４の処理では、選択した連続演出にて用いる（消費する）保留アイコン数に対応させて、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値も更新される。Ｓ４４５３の処理において連続演出を実行しないと判別した場合は（Ｓ８６５３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２４００】

一方、Ｓ８６５１の処理において、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値が４では無いと判別した場合は（Ｓ８６５１：Ｎｏ）、次に、連続演出中フラグ２２３ｈｄがオンに設定されているかを判別し（Ｓ８６５５）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ８６５５：Ｎｏ）、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ８６５６）。０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ８６５６：Ｙｅｓ）、アイコン数を増減させる疑似演出の演出態様を設定し（Ｓ８６５７）、疑似演出の実行タイミングを設定し（Ｓ８６５８）、疑似演出の態様に合わせて各種カウンタ（未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂ、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃ）の値を更新し（Ｓ８６５９）、設定した演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ８６６０）、本処理を終了する。

【２４０１】

Ｓ８６５５の処理において連続演出中フラグ２２３ｈｄがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ８６５５：Ｙｅｓ）、即ち、現在が連続演出中である場合、或いは、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値が０の場合、即ち、保留アイコンの表示数を増加させることができない状態である場合は、疑似演出の設定を行うこと無く、本処理を終了する。

【２４０２】

＜第９実施形態の変形例について＞

次に、上述した第９実施形態の変形例について説明をする。上述した第９実施形態にて実行されるアイコン演出では、先読み結果に基づいて連続演出を実行可能にするものであった。そして、その連続演出の演出態様を、連続演出を設定する際に決定していた。具体的には、連続演出の演出結果として、保留アイコンを残存させるように実行する演出態様や、保留アイコンを全て消化するように実行する演出態様といった、演出態様の種別を予め決定しておき、その種別に応じた演出が実行されるように構成していた。このように構成することで、連続演出の演出結果と、実際の遊技結果とが相違すること無く、且つ、連続演出中の処理負荷を軽減させることができるものであるが、連続演出の演出パターンに多様性を持たせることが出来ないという問題があった。

【２４０３】

これに対して本変形例では、連続演出の対象となる大当たり遊技が開始時に、当選した大当たり種別と、残存する保留アイコン数とに基づいて、連続演出の演出態様を可変させ

るように構成している。このように構成することで、連続演出の演出態様を、例えば、大当たり遊技が開始されるまでの前半期間と、大当たり遊技が開始されてからの後半期間とに分けて演出態様を設定することができるため、連続演出の演出パターンを多様化させ易くすることができる。

【２４０４】

また、本変形例では、大当たり遊技が開始されてから保留アイコンの表示数を増加させる処理を実行可能に構成しているため、連続演出の前半期間において保留アイコンを全て消化した演出態様が設定されたとしても、当選した大当たり種別が潜確大当たりである場合には大当たり遊技中に保留アイコンの表示数を増加させることができる。よって、連続演出の演出パターンの前半期間の演出態様を決定する際の禁則条件を緩くすることができ、演出パターンを多様化させ易くすることができる。

【２４０５】

さらに、本変形例では、大当たり遊技中に実行される第２アタッカ１６５０の開放動作に合わせて連続演出が進展するように構成している。これにより、大当たり遊技にて第２アタッカ１６５０が開放されているにも関わらず、遊技者に対して小当たり遊技が実行されていると思わせることができる。

【２４０６】

＜第９実施形態の変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

ここで、図２２８を参照して、本変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について説明をする。本変形例では、上述した第９実施形態に対して、大当たり遊技の開始タイミングで実行される大当たり関連処理９（Ｓ４８０２）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。図２２８は大当たり関連処理９（Ｓ４８０２）の内容を示したフローチャートである。

【２４０７】

大当たり関連処理９（Ｓ４８０２）が実行されると、大当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４９０１）、受信したと判別した場合は（Ｓ４９０１：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ４９０２）、その後、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４９５１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４９５１：Ｙｅｓ）、次に、連続演出中フラグ２２３ｈｄがオンに設定されているかを判別する（Ｓ４９５２）。即ち、今回の大当たりが連続演出の対象となる大当たりであるかを判別する。

【２４０８】

Ｓ４９５２の処理において、連続演出中フラグ２２３ｈｄがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４９５２：Ｙｅｓ）、連続演出中フラグ２２３ｈｄをオフに設定し（Ｓ４９５３）、今回の大当たりが潜確大当たり（大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される大当たり）であるかを判別し（Ｓ４９５４）、潜確大当たりであると判別した場合は（Ｓ４９５４：Ｙｅｓ）、大当たり中の第２アタッカ１６５０の開放数に対応させて未表示情報格納エリア２２３ｈｂの情報、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値を更新、即ち、今回実行される大当たり遊技にて実行される第２アタッカ１６５０の開放に対応させて保留アイコンの表示数を消化させるために、各値を更新する（Ｓ４９５５）。

【２４０９】

その後、更新した内容に対応した表示用コマンドを設定し（Ｓ４９５６）、更新後に表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値が０であるかを判別し（Ｓ４９５７）、０であると判別した場合、即ち、潜確大当たりでＲＵＳＨが継続するにも関わらず、第２アタッカ１６５０の開放に合わせて連続演出を進展させた場合に、保留アイコンの表示数が０になる場合は（Ｓ４９５７）、連続演出の実行後に保留アイコンを１個表示させるための追加演出（態様）を設定し（Ｓ４９５８）、本処理を終了する。ここで設定される追加演出態様としては、大当たり遊技中において、空から人参が降ってくる演出等がある。また、詳細な説明は省略するが、ＲＵＳＨ中に実行される大当たり遊技中であって、保留アイコンが表示されていない場合、即ち、今回の大当たり遊技によって、ＲＵＳＨ遊技が終了する

可能性がある場合には、上述した追加演出が実行されるか否かの疑似追加演出が実行されるように構成している。この疑似追加演出は追加演出と同様に空から何かが降ってくることを煽る第１演出と、空から人参以外のものが降ってくる第２演出とから形成されている。これにより、遊技者に対して最後まで期待を持たせながら遊技を行わせることができる。

【２４１０】

一方、Ｓ４９５４の処理において今回の大当たりが潜確大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ４９５４：Ｎｏ）、即ち、今回の大当たりでＲＵＳＨ遊技が終了する場合は、表示されている保留アイコンを全て消費する演出態様を決定し（Ｓ４９５９）、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値をクリアし（Ｓ４９６０）、本処理を終了する。また、Ｓ４９５１の処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４９５１：Ｎｏ）、上述した大当たり関連処理（図６８のＳ４８０２参照）と同一のＳ４９１３～Ｓ４９１６の処理を実行し、本処理を終了する。

【２４１１】

なお、本変形例で用いた技術思想、即ち、大当たり遊技が開始されるタイミングで保留アイコンの表示数を可変させる演出を実行する技術思想を、連続演出の中で実行する以外の用途で用いても良い。

【２４１２】

本変形例では、大当たり遊技が開始されてから保留アイコンの表示数を増加させる処理を実行可能に構成しているため、連続演出の前半期間において保留アイコンを全て消化した演出態様が設定されたとしても、当選した大当たり種別が潜確大当たりである場合には大当たり遊技中に保留アイコンの表示数を増加させることができる。よって、連続演出の演出パターンの前半期間の演出態様を決定する際の禁則条件を緩くすることができ、演出パターンを多様化させ易くすることができる。

【２４１３】

さらに、本変形例では、大当たり遊技中に実行される第２アタッカ１６５０の開放動作に合わせて連続演出が進展するように構成している。これにより、大当たり遊技にて第２アタッカ１６５０が開放されているにも関わらず、遊技者に対して小当たり遊技が実行されていると思わせることができる。

【２４１４】

以上、説明をした通り、上述した第９実施形態では、保留記憶されている特別図柄の入賞情報に対して実行された先読み処理（事前判別処理）の結果に応じて、獲得している特図保留球の数に関わらず、特定図柄（第３図柄表示装置８１の表示面に表示される専用アイコン）の数を可変させる先読み演出（アイコン演出）を実行するように構成している。これにより、獲得している特図保留球数が少ない場合であっても、先読み結果に応じて、獲得している特図保留球数が上限である場合と同様の先読み演出を実行することが可能となる。よって、特図保留球を多く獲得することが出来ない遊技者に対しても、演出効果の高い先読み演出を提供することができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【２４１５】

さらに、本実施形態では、上述したアイコン演出において表示される特定図柄の数の上限値が、保留記憶可能な特図保留球数（潜確状態中に主として実行される第２特別図柄の保留記憶数）の上限値（４）となるように構成し、獲得している特図保留球数を示すための保留図柄を第３図柄表示装置８１の表示面に表示しない（遊技者が判別し難いように表示する）ように構成している。このように構成することで、遊技者に対してアイコン演出にて表示される特定図柄が、あたかも特図保留球数（潜確状態中に主として実行される第２特別図柄の保留記憶数）を示すための保留図柄であると思わせることができる。特図保留球を多く獲得することが出来ない遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【２４１６】

加えて、本実施形態では先読み結果が特定の結果（例えば、潜確状態が設定される大当たり）である場合に、アイコン演出にて表示される特定図柄の数が保留記憶可能な特図保留球数（潜確状態中に主として実行される第２特別図柄の保留記憶数）の上限値（４）よりも多くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対してアイコン演出にて表示される特定図柄が、保留図柄であると錯覚していた遊技者に対して意外性のある演出を提供することができる。

【２４１７】

また、本実施形態では、保留記憶されている特別図柄の入賞情報に対して実行された先読み処理（事前判別処理）の結果として、小当たり遊技にて開放動作されるアタッカの開放回数を判別し、その判別結果に基づいて特定図柄の表示数を決定するように構成している。そして、当選した小当たりの種別に応じて１回の小当たり遊技におけるアタッカの開放回数を異ならせるように構成している。さらに、大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の一部として、小当たり遊技と同一のアタッカ開放動作が実行されるように構成している。

【２４１８】

このように構成することにより、アイコン演出として表示される特定図柄の数に基づいて、遊技者に対して今後実行される小当たり遊技の回数を予測させることができる。また、本実施形態では、特定図柄が表示されている期間が、潜確状態（ＲＵＳＨ遊技）が終了しない期間であることを遊技者に報知するように構成している。即ち、大当たり遊技の終了時に特定図柄が１つでも残っている場合は、その大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定されることを事前に報知することになる。よって、特定図柄の数が可変される度に遊技者がアイコン演出に注視することになるため演出効果を高めることができる。

【２４１９】

なお、上述した第９実施形態では、特別図柄の入賞情報を示す入賞情報コマンドを受信した場合に実行される入賞コマンド処理９（図２２４のＳ４２８１）にて、表示可能なアイコン数（保留アイコン数）を決定しておき、様々なタイミングで表示されている保留アイコンの数を増減させる演出を実行するように構成しているが、表示可能なアイコン数（保留アイコン数）を決定する処理（表示可能アイコン数決定処理）を、特別図柄の入賞情報を示す入賞情報コマンドを受信した場合に実行される入賞コマンド処理９（図２２４のＳ４２８１）が実行される毎に実行するのでは無く、入賞コマンド処理９（図２２４のＳ４２８１）が実行された場合に所定条件が成立している場合のみ実行するように構成しても良い。具体的には、前回の表示可能アイコン数決定処理が実行されてから所定期間（例えば、３０秒の経過時間を示す期間、或いは、入賞情報コマンド（入賞コマンド）の追加受信数が３個となるまでの期間）が経過した場合に表示可能アイコン数決定処理を実行するように構成しても良い。これにより、実際に入賞情報コマンド（入賞コマンド）を受信したタイミングと、そのコマンドに含まれる情報に基づいて表示可能アイコン数を決定するタイミングと、を異ならせることができるため、どの入賞情報（特図保留記憶）に対して保留アイコン数が決定されたのかを分かり難くすることができる。このように、表示可能なアイコン数の決定タイミングを異ならせることで、表示可能なアイコン数の範囲内で表示されている保留アイコン数を増減させる演出の演出態様を、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対して乖離させ易くすることができるため、遊技者に対して意外性のある演出を提供し易くすることができる。

【２４２０】

さらに、入賞コマンド処理９（図２２４のＳ４２８１）以外に、例えば、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２）に対して所定の操作を行った場合に、表示可能アイコン数決定処理を実行するように構成しても良い。この場合、第３図柄表示装置８１の表示面にて遊技者に操作手段を所定内容で操作させるための操作演出を実行すると良い。これにより、実行される操作演出に対して正しく操作手段を操作した遊技者に対して、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に基づいたアイコン演出を実行させ易くすることができるため、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【２４２１】
また、それ以外に、遊技盤１３に設けられた一般入賞口６３やスルーゲート６７に球が入球したことを検知し、その検知結果に基づいて（入球した場合の所定確率で）、表示可能アイコン数決定処理を実行するように構成しても良い。このように構成することで特別図柄抽選とは関係の無い遊技によって、表示可能な保留アイコン数が決定されるため、遊技者に対して、実際に入賞情報コマンド（入賞コマンド）を受信したタイミングと、そのコマンドに含まれる情報に基づいて表示可能アイコン数を決定するタイミングと、を異ならせることができるため、どの入賞情報（特図保留記憶）に対して保留アイコン数が決定されたのかを分かり難くすることができる。
【２４２２】
なお、本実施形態では、保留アイコンを増減させる演出として、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値を増減させる真アイコン演出と、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値を増減させること無く、見た目の保留アイコン数のみを増減させる疑似演出（最終的には同一の値となる演出）と、を実行可能に構成し、何れの演出の演出態様も音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理にて設定するように構成しているが、これに限ること無く、音声ランプ制御装置１１３にて疑似演出の実行の有無を判別し、疑似演出を実行すると判別した場合に、疑似演出にて増減させる保留アイコン数の範囲と疑似演出を実行することを示す表示用コマンドを設定し、表示制御装置１１４へと出力し、表示制御装置１１４にて疑似演出を実行することを示す表示用コマンドを受信した場合に、受信した表示用コマンドに含まれる情報に基づいた演出態様を決定するように構成しても良い。
【２４２３】
このように構成することで、特別図柄の入賞情報に基づいて設定されるアイコン演出（真のアイコン演出）のみ音声ランプ制御装置１１３にて演出態様を制御すれば良くなるため、音声ランプ制御装置１１３の制御処理の処理負荷を軽減させることができる。また、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値を増減させること無く見た目上の保留アイコン数のみを増減させる（可変させる）疑似演出を実行することで、アイコン演出において保留アイコン数の可変パターンを多様化することができる。加えて、疑似演出は最終的な保留アイコンの増加分と減少分とが一致するように実行されるため、真のアイコン演出の演出態様を設定する際に、疑似演出の演出状況を気にする必要が無く、音声ランプ制御装置１１３の制御処理の処理負荷を軽減させることができる。
【２４２４】
＜第１０実施形態＞
次に、図２２９～図２６３を参照して、第１０実施形態について説明をする。本第１０実施形態では、上述した第７実施形態に対して、パチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成を一部変更した点と、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の構成の一部を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成の一部を変更した点と、主制御装置１１０にて実行される制御処理、及び音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理の一部を変更した点で相違している。また、上述した相違点に伴い、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される演出内容の一部も相違している。なお、上述した第７実施形態と同一の構成については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。
【２４２５】
ここで、本第１０実施形態と、上述した第７実施形態との大きな相違点について簡単に説明をする。本第１０実施形態では、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが重複して（並行して）実行されることが無いように構成しており、第２特別図柄の抽選のほうが、第１特別図柄の抽選よりも優先して実行されるように構成している。そして、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選のほうが遊技者に有利となる抽選が実行されるように構成している。さらに、設定されている遊技状態に応じて第２特別図柄の抽選の実行

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

【２４２６】

ここで、例えば、複数の遊技状態のうち、遊技者に最も不利な遊技状態となる通常状態が設定されている場合において、遊技者に有利な抽選である第２特別図柄の抽選が全く実行されないように構成すると、通常状態を遊技している遊技者の遊技意欲、即ち、より有利な遊技状態（時短状態、確変状態）が設定されることを目指すための遊技意欲が低下してしまい、遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。これに対して本第１０実施形態では、通常状態が設定されている期間において特定条件が成立した場合に、第２特別図柄の抽選権利を所定個数（最大５個）獲得可能となるように構成している。具体的には、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行される普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、電動役物６４０が５秒間開放される普図当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に不利な遊技状態である通常状態であっても、一時的に第２特別図柄抽選を実行させ易い期間を提供することが可能となるため、通常状態を遊技している遊技者に対して、特別図柄抽選大当たり当選を目指す遊技と、普通図柄抽選で当たり当選を目指す遊技と、を実行させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【２４２７】

さらに、本実施形態では、通常状態中に実行される第２特別図柄抽選に対応して第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される特図２変動演出の演出態様を、記憶している第２特別図柄の抽選権利数、即ち、特図２保留数に基づいて可変させるように構成している。具体的には、第２特別図柄抽選の結果が大当たりである場合に実行される特図２変動演出の演出態様として、変動演出の前半期間に抽選結果が外れであることを示す疑似外れ変動演出を実行し、後半期間において、疑似外れ変動演出にて停止（仮停止）された第３図柄を再始動させて抽選結果が大当たりであることを示す疑似当たり変動演出を実行するように構成し、その疑似当たり変動演出にて第３図柄が一時的に停止（仮停止）する回数を、特図２保留数に対応させて可変させるように構成している。このように構成することで、第２特別図柄抽選の結果が大当たりであることを示す組合せで第３図柄が停止表示（確定表示）されるまでに、第３図柄を複数回疑似停止させる変動演出を実行することが可能となる。つまり、複数回の第２特別図柄抽選を経て大当たり当選したと思わせることができる。

【２４２８】

これにより、普図当たり遊技中に獲得した複数の特図２保留のうち、最初に実行される第２特別図柄抽選に用いられた特図２保留で大当たり当選した場合であっても、遊技者に対して、複数の特図２保留を普図当たり遊技中に獲得したため大当たり当選したと思わせることができるため、普図当たり遊技中により意欲的に特図２保留を獲得するための遊技を行わせることができる。

【２４２９】

また、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合における特図２保留数が０の場合は、

上述した疑似当たり変動演出として、第１特別図柄抽選が実行される場合に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出（第１特別図柄抽選に対応して第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される特図１変動演出の演出態様）を模した変動演出を実行するように構成している。このように構成することで、特図２保留を獲得していない状況で擬似的に特図２変動演出が繰り返されることを抑制することができるため、遊技者に対して擬似的な変動演出が実行されていることを識別させ難くすることができる。また、特図１変動演出を模した擬似的な変動演出が実行された後に、第２特別図柄抽選で大当たり当選したことを示す組合せで第３図柄が停止表示（確定表示）されるため、遊技者に対して意外性のある変動演出を実行することが可能となる。

【２４３０】

＜第１０実施形態におけるパチンコ機の遊技盤構成について＞

次に、図２２９を参照して、本第１０実施形態のパチンコ機１０に用いられる遊技盤１３の構成について説明をする。図２２９は、第１０実施形態のパチンコ機１０における遊技盤１３の構成を模式的に示した正面図である。図２２９に示した通り、本第１０実施形態のパチンコ機１０は、上述した第７実施形態のパチンコ機１０における遊技盤１３の構成（図１５７参照）に対して、可変表示ユニット８０の右側に形成される右側領域の構成、及び、可変表示ユニット８０の下側に形成される下側領域の構成を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２４３１】

まず、本第１０実施形態のパチンコ機１０は、可変表示ユニット８０の左側に形成される左側領域に球を流下させる遊技（左打ち遊技）を実行しても、右側領域に球を流下させる遊技（右打ち遊技）を実行しても、遊技者が得る遊技価値に差が生じ無い（生じ難い）ように遊技盤１３が構成されている。具体的には、図２２９に示した通り、遊技盤１３の中央部の垂線に対して左右対称に遊技盤１３が形成されており、可変表示ユニット８０の下側領域に、球が入球することにより第１特別図柄の抽選契機となり得る第１入球口６４と、その第１入球口６４の下方位置に設けられ、球が入球することにより第２特別図柄の抽選契機となり得る第２入球口６４０と、その第２入球口６４０に付設され、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技にて開放動作される電動役物６４０ａと、その第２入球口６４０の下方位置に設けられ、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技にて開放動作されるＶ入賞装置２６５０と、が配設されている。

【２４３２】

左打ち遊技によって発射された球は、左側領域を流下し１／２の割合で左側領域に設けられたスルーゲート６７を通過し、スルーゲート６７を通過した球も、スルーゲート６７を通過しなかった球も、遊技盤１３に植設された釘によって、下側領域に設けられた第１入球口６４に向けて流下する。ここで、釘の間から直下方向へと流下した球は、２つの一般入球口６３へと入球する。なお、本実施形態では、左側領域を流下する球の約１／５０が２つの一般入球口６３の何れかへと入球するように構成されており、一般入球口６３へと球が入球した場合には、１０個の賞球（特典）が付与されるように構成している。

【２４３３】

第１入球口６４は、上述した第１実施形態と同様に１５球に１球の割合で球が入球し得るように構成されており、球が入球した場合には、４球の球が賞球として払い出されるように構成している。第２入球口６４０は、電動役物６４０が閉鎖している状態（図２２９にて白色で示した状態）では、殆ど球が入球せず、電動役物６４０が開放している状態（図２２９にて黒色で示した状態）では、左打ち遊技にて発射され、左側領域を流下する球の約２球に１球の割合で球が入球するように構成されており、球が入球した場合には、１球の球が賞球として払い出されるように構成している。また、Ｖ入賞装置２６５０は、大当たり遊技が実行されていない状態では、殆ど球が入球せず、大当たり遊技中には約３球に２球の割合で球が入球するように構成されており、球が入球した場合には、１５球の球

が賞球として払い出されるように構成している。
【２４３４】
ここで、Ｖ入賞装置２６５０について説明をする。このＶ入賞装置２６５０は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技にて開放動作される可変入球手段であって、大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０へと入賞した球が特定ゲートをくぐることによって、その大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定することができるように構成している。また、当選した大当たりの種別に応じて、Ｖ入賞装置２６５０へと入賞した球が特定ゲートを流下し易い大当たり遊技と、流下し難い大当たり遊技と、を実行可能に構成しており、本実施形態では、Ｖ入賞装置２６５０へと入賞した球が特定ゲートを流下し易い大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に正常な遊技を行えば特定ゲートへと球を容易に流下させることが可能な大当たり（遊技）を確変大当たり（遊技）、Ｖ入賞装置２６５０へと入賞した球が特定ゲートを流下し難い大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に正常な遊技を行ったとしても特定ゲートへと球を流下させることが困難な大当たり（遊技）を通常大当たり（遊技）と称して説明をする。
【２４３５】
なお、上述した通り、確変大当たり遊技が実行されたとしても、その大当たり遊技中に特定ゲートへと球を流下させることができなかった場合は、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されることが無い。つまり、本実施形態では、大当たり遊技が実行されたタイミングでは、その大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確定しないことになる。詳細な説明は後述するが、本実施形態では、大当たり遊技の５ラウンド目に実行されるラウンド遊技にて、最も球を特定ゲートへと流下させ易いラウンド遊技（Ｖラウンド遊技）が実行されるように構成している。よって、このＶラウンド遊技が終了するまで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を確定させることができない。このように大当たり遊技中の遊技結果によって大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確定するように構成することで、遊技者は大当たり遊技にて様々な特典（賞球、特別図柄の高確率状態）を獲得するための遊技を行うことができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【２４３６】
一方で、上述した構成を用いた場合、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態を遊技者に報知するための報知演出の演出態様（例えば、大当たりエンディング期間の演出態様）を予め（例えば、大当たり遊技開始時に）設定しておくことが出来ず、出球に関する制御処理や表示に関する制御処理が密に実行される大当たり遊技中に報知演出の演出態様を設定しなければならず、パチンコ機１０の制御処理が煩雑になってしまうという問題があった。
【２４３７】
これに対して、本実施形態では、確変大当たり遊技が実行される場合には、予め（大当たり遊技開始時に）報知演出の演出態様として大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す演出態様を設定しておき、報知演出が実行される直前に（例えば、大当たりエンディング期間の開始時に）特定ゲートへの球の流下結果に基づいて報知演出の演出態様を切り替えるか否かの判別を実行し、特定ゲートを球が流下している場合には、予め設定しておいた演出態様の報知演出を実行し、特定ゲートを球が流下していない場合にのみ、報知演出の演出態様を切り替えるように構成している。
【２４３８】
さらに、本実施形態では、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たりと通常大当たりとで異ならせており、遊技者にとって有利となる確変大当たりのほうが通常大当たりよりも長いエンディング期間が設定されるように構成している。これにより、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを、実際に確変状態が設定されるよりも前に遊技者に分かり易く報知することができる。一方、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されない場合には、その旨を長期間報知したとしても遊技者に不快感を与えてしまうだけであるため、エンディング期間が短くなるように構成している。

【２４３９】
このように、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たりと通常大当たりとで異ならせている場合において、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることができなかった場合には、大当たりエンディング期間の演出態様を単に通常当たり遊技のエンディング期間に実行される演出態様へと切り替える処理を実行するだけではエンディング期間の長さが異なるためエンディング期間中に違和感のある報知演出が実行されてしまうという問題があった。また、確変大当たり遊技において球を特定ゲートへと流下させることができなかった場合にのみ設定される専用の演出態様を予め容易してしまうと、その演出態様に対する画像データ（演出データ）を予め表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させておく必要があり、記憶容量が増加してしまうという問題があった。

【２４４０】
これに対して、本実施形態では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成し、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合に、大当たりエンディング期間の後半期間に対応する演出態様のみ通常当たり遊技のエンディング期間の後半期間に対して設定される演出態様へと切り替えるように構成している。これにより、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合にのみ用いられる専用の演出態様を設けること無く、且つ、遊技者に違和感を与えることの無い報知演出を実行することができる。

【２４４１】
なお、本実施形態では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成することで、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合に実行される報知演出の演出態様を切替設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技の最終ラウンド期間中から報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも長い期間実行される報知演出を実行可能に構成しても良いし、大当たりエンディング期間が設定されてから所定期間の間、大当たり遊技の最終ラウンド期間中に実行されるラウンド演出を継続して実行し、その後、報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも短い期間の報知演出を実行するように構成しても良い。

【２４４２】
このＶ入賞装置２６５０は、上述した第８実施形態のＶ入賞装置２６５０（図１９４～図１９６参照）と同一内容で構成されているため、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。また、可変表示ユニット８０の右側領域の構成、及び、右側領域を流下した球がスルーゲート６７、一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、Ｖ入賞装置２６５０へと入球する割合については、上述した左側領域と同一であるため、その詳細な説明は省略する。以上、説明をした通り、本実施形態では、設定されている遊技状態に関わらず、ひいては大当たり遊技が実行されているか否かに関わらず、遊技者が右打ち遊技を実行しても左打ち遊技を実行しても同様の特典が付与されるように構成している。よって、遊技者は自分の気分に合わせて任意の遊技方法で遊技を行うことができる。

【２４４３】
なお、本実施形態では、図２２９に示した通り、パチンコ機１０の遊技盤１３の構成を左右対称に構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が獲得可能な特典量が左打ち遊技を行った場合と、右打ち遊技を行った場合とで大きく乖離しないように構成すれば良く、例えば、左側領域に設けられる一般入球口６３の数を、右側領域に設けられる一般入球口６３の数よりも少なくし、且つ、第１入球口６４へと球が入球する割合を、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが高くなるように構成し、左打ち遊技のほうが右打ち遊技よりも賞球を獲得し難いが第１特別図柄抽選を実行し易くし、右打ち遊技のほうが左打ち遊技よりも賞球を獲得し易いが第１特別図柄抽選を実行し難くするように構成しても良い。このように構成した場合には、通常状態中、即ち、第１入球口６４へと球を入球させ

る遊技を実行している間は、遊技者が任意の遊技方法で遊技を行うことができ、第２入球口６４０へと球を入球させる遊技（時短状態や確変状態中の遊技）においては、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利な遊技とすることができる。

【２４４４】

＜第１０実施形態における表示内容について＞

次に、本第１０実施形態における第３図柄表示装置８１の表示内容について図２３０を参照して説明する。図２３０（ａ）および（ｂ）は本実施形態における第３図柄表示装置８１の表示内容を模式的に示した模式図である。本第１０制御例における第３図柄表示装置８１の表示内容は、上述した第１制御例における第３図柄表示装置８１の表示内容に対して、第３図柄（特別図柄と同期して変動表示される装飾図柄）のスクロール方向を、縦方向から横方向（右から左方向）へと変更した点と、特別図柄の抽選結果を示すための有効ラインの数を１つ（図１１（ａ）参照）から５つ（図２３０（ａ）参照）に変更した点と、遊技に関わる情報の報知態様を異ならせた点で相違している。また、第１制御例と同一（同様）の要素であるが説明の便宜上異なる符号を付しているものもある。それ以外は、同一であり、同一の要素に対しては同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２４４５】

第３図柄表示装置８１は、１５インチサイズの液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列（Ｚ１～Ｚ３）が表示される（図２３０（ａ）参照）。第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される第３図柄（第１特別図柄（特図１）または第２特別図柄（特図２）の変動表示に対応して変動する装飾図柄）は、「１」から「９」の数字を模した識別情報が付された１０種類の主図柄によりそれぞれ構成されている。なお、本実施形態では、特定の数字を模した識別情報（例えば、「４」の数字を模した識別情報）の数が、他の数字を模した識別情報の数よりも多くなるように構成している。これにより、特定の数字を模した識別情報がリーチ状態となった場合には、他の識別情報でリーチ状態となった場合よりも、有効ライン上を通過する大当たり図柄（特定の数字を模した識別情報）の数を増やすことができるため、遊技者に対して大当たり当選の期待度が高いのではと視覚的に予測させることができる。

【２４４６】

本制御例のパチンコ機１０では、主図柄が数字を模した識別情報毎に異なる種類のキャラクタ（魚等）を用いて形成されている。このように、各識別情報に対応させたキャラクタを用いることで、遊技者に対して特別図柄の抽選結果を視覚的に報知することができるため分かり易い遊技を行わせることができる。また、本実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う（例えば「７７７」）変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。つまり、第３図柄は、主制御装置１１０による特別図柄の抽選結果を示すための図柄として第３図柄表示装置８１に表示されるものである。

【２４４７】

主表示領域Ｄｍは、上・中・下のそれぞれ３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３は、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって左右方向へスクロールして変動表示が行われる。

【２４４８】

具体的には、上図柄列Ｚ１は右から左に向かって数字が昇順となるように図柄列が形成され、右から左へとスクロールして変動表示されるように構成されており、中図柄列Ｚ２と下図柄列Ｚ３は左から右に向かって数字が昇順となるように図柄列が形成され、右から左へとスクロールして変動表示されるように構成されている。さらに、各図柄列には、主図柄の間に特別図柄の抽選結果を示さない副図柄（ブランク図柄）も形成されている。図２３０（ｂ）では三角を模した図柄を用いてブランク図柄（副図柄）を表示している。

【２４４９】

そして、図２３０（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍは、上下方向に形成される３つの有効ラインＬ１～Ｌ３、及び、斜め方向に形成される２つの有効ラインＬ４，Ｌ５を有しており、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示された状態で、第３図柄が有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（本制御例では、同一の主図柄の組合せ）で揃って停止されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。

【２４５０】

図２３０（ａ）に示した通り、本制御例では、各有効ライン（Ｌ１～Ｌ５）が、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄表示位置を含むように形成されているため、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される各図柄列Ｖ１～Ｖ３の全てが停止表示されるまで、対応する特別図柄の抽選結果を分かり難くすることができる。よって、最後の図柄列（本制御例では、中図柄列Ｖ２）が停止表示されるまでの間、主表示領域Ｄｍにて実行される第３図柄の変動表示に興味を持たせることができる。

【２４５１】

なお、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示の態様は、上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、第３図柄表示装置８１にて変動表示される図柄は上記に限られることはなく、例えば図形やキャラクタ等の画像と数字とを組み合わせた図柄を第３図柄として構成してもよい。さらに、第３図柄が変動表示される領域を可変させる構成にしてもよく、例えば、第３図柄表示装置８１の表示画面上で特定の演出が実行される場合は、第３図柄の変動表示領域を小さくしたり、変動表示領域を遊技者が視認し難い位置（例えば、表示画面の隅部）へと移動させたりすることで、第３図柄が変動しているか否かを遊技者が分かり難くするようにしてもよい。また、特別図柄が変動している期間中に、第３図柄の変動を一旦停止（仮停止）させ、再度変動させるように構成してもよい。

【２４５２】

さらに、本制御例では、第１特別図柄の変動に対応した第３図柄の表示態様と、第２特別図柄の変動に対応した第３図柄の表示態様とが同一（遊技者が識別困難な程度の相違も含む）となるように構成しているが、変動している特別図柄の種別に対応するように第３図柄の表示態様や表示領域を異ならせても良い。

【２４５３】

次に、第３図柄表示装置８１に実際に表示される内容について図２３０（ｂ）を参照して説明をする。図２３０（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおける正面視左上には小表示領域Ｄｍ１が形成され、正面視右上には小表示領域Ｄｍ２が形成されている。この小表示領域Ｄｍ１は、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報（第４図柄）が表示される領域であって、第１特別図柄（特図１）の抽選状況を示すための第４図柄（特図１第４図柄）、或いは、第２特別図柄（特図２）の抽選状況を示すための第４図柄（特図２第４図柄）が小表示領域Ｄｍ１に表示されるように構成している。

【２４５４】

また、小表示領域Ｄｍ２は、普通図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報（第４図柄）が表示される領域であって、普通図柄（普図）の抽選状況を示すための第４図柄（普図第４図柄）、或いは、第２特別図柄（特図２）の抽選状況を示すための第４図柄（特図２第４図柄）が小表示領域Ｄｍ１に表示されるように構成している。

【２４５５】

このように小表示領域Ｄｍ１，Ｄｍ２を設けることにより、特別図柄の抽選状況や普通図柄の抽選状況を遊技者に報知することができる。なお、詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機１０では、第４図柄を、丸印とバツ印といった図形を模した表示態様で示しており、小表示領域Ｄｍ１，Ｄｍ２にて第４図柄を変動表示させることで（図２３０（ｂ）の小表示領域Ｄｍ１参照）、特別図柄が変動している状況を示し、小表示領域Ｄｍ１，

Ｄｍ２にて第４図柄を停止表示させることで（図２３０（ｂ）の小表示領域Ｄｍ２参照）、特別図柄の抽選結果を示すように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第４図柄として数字を用いた表示態様や、複数の色を示す表示態様を用いて、数字や、色を可変させる表示態様によって特別図柄が変動していることを示し、特定の図柄や色を示す表示態様を停止表示させることで、特別図柄の抽選結果を示すように構成しても良い。

【２４５６】

さらに、本実施形態では、第４図柄を用いて、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄が抽選中（変動中）であるか否かのみを報知するように構成しても良い。また、図２３０（ｂ）に示した通り、本実施形態では、特別図柄の抽選状況を示すための第４図柄が表示される第４図柄表示領域（小表示領域Ｄｍ１，Ｄｍ２）を、主表示領域Ｄｍの左上側、右上側に形成する例を示しているが、この第４図柄表示領域が形成される位置や、大きさを、主表示領域Ｄｍの中央部分で実行される変動演出の演出態様に応じて異ならせても良い。

【２４５７】

このように構成することで、第４図柄表示領域によって、変動演出が実行される領域が制限されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。なお、この場合、第４図柄表示領域を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍから削除し、可変表示装置ユニット８０に設けられた発光手段（ＬＥＤ等）を用いて第４図柄の変動表示を実行するように構成すると良い。

【２４５８】

副表示領域Ｄｓに表示される表示内容については、第１制御例と略同一であるため詳細な説明は省略するが、副表示領域Ｄｓを左右方向に２つの小領域Ｄｓ１，Ｄｓ２に区画しているが、本第８制御例では、副表示領域Ｄｓの表示領域を小領域Ｄｓ１のみとし、その小領域Ｄｓ１内に、実行中領域Ｄｓ１ａと、待機中領域Ｄｓ１ｂとを形成するように構成している。実行中領域Ｄｓ１ａの表示内容については、上述した第１制御例の小領域Ｄｓ１と同一であるため詳細な説明を省略する。

【２４５９】

次に、待機中領域Ｄｓ１ｂの表示内容について説明をする。本実施形態では、待機中領域Ｄｓ１ｂに８つの台座が表示され、通常時は特別図柄の保留球数を示すための保留図柄が表示されるように構成している。

【２４６０】

なお、第１特別図柄の保留球（特図１保留球）と、第２特別図柄の保留球（特図２保留球）との合算値が８となった場合、即ち、一番右の台座に保留図柄が表示されると、即ち、特別図柄の保留球数が上限値（８）に到達した場合に、保留記憶されている８個の保留図柄を用いた専用演出（期間演出）が実行されるように構成しても良く、この期間演出が実行されている間は、待機中領域Ｄｓ１ｂには、特別図柄の保留球数を示すための保留図柄では無く、期間演出が実行される期間（期間演出の対象となる保留図柄）のみを示す演出用保留図柄が表示されるように構成しても良い。

【２４６１】

このように構成することで、期間演出中に新たな保留球を獲得したとしても、待機中領域Ｄｓ１ｂに新たな保留図柄が表示されることが無いため、遊技者に期間演出がいつまで続くのかを分かり易く報知することができる。

【２４６２】

なお、本第１０実施形態では、パチンコ機１０の遊技盤１３が左右対象に構成されており、右打ち遊技を行った場合と、左打ち遊技を行った場合とで、同様の遊技結果が付与されるように構成しているため、表示されることが無いが、例えば、設定されている遊技状態に応じて、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが有利な遊技方法となる場合と、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが有利な遊技方法となる場合とを設定可能にしたパチンコ機１０であれば、第３図柄表示装置８１の表示画面に、遊技者に対して球を発射させる方向

（遊技方向）を案内するための案内表示態様が表示されるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者は案内表示領域に表示されている案内表示態様を視認するだけで、遊技盤のどの領域に向けて球を発射すれば良いのかを容易に把握することができるため、遊技者に分かり易い遊技機を提供することができる。

【２４６３】

より詳細に説明をすると、案内表示領域として、遊技者に対して右打ち遊技を行わせることを案内するための「右打ち」の表示態様と、遊技者に対して左打ち遊技を行わせることを案内するための「左打ち」の表示態様と、が表示されるように構成すると良く、「右打ち」の表示態様は、右打ち遊技が遊技者にとって有利となる遊技状態、例えば、確変状態、時短状態中及び、大当たり遊技中に表示され、「左打ち」の表示態様は、右打ち遊技が終了してから所定期間（例えば、１０秒間）表示されるように構成すれば良い。また、左打ち遊技が遊技者にとって有利となる遊技状態、即ち、通常状態中に、右打ち遊技が実行されていることを検知した場合にも、所定期間（例えば、１０秒間）「左打ち」の表示態様が表示されるように構成すると良い。また、上述した各実施形態において説明をした第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種表示態様を適宜表示可能に構成しても良い。

【２４６４】

＜第１０実施形態の演出内容について＞

次に、図２３１から図２３６を参照して、本第１０実施形態のパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される各種演出内容のうち、特徴的な演出内容について説明をする。まず、図２３１（ａ）を参照して、通常状態中におけるリーチ成立時の表示画面について説明をする。図２３１（ａ）は、通常時（通常状態）にてリーチ状態となった場合に表示される表示画面の一例を示した模式図である。本実施形態では、変動表示される第３図柄が、上図柄列Ｚ１、下図柄列Ｚ２の順で停止表示され、有効ラインＬ１～Ｌ５（図２３０（ａ）参照）の何れかにて、大当たり当選を示す第３図柄の組合せの一部として上図柄列Ｚ１、下図柄列Ｚ２が停止表示された場合にリーチ状態となり、大当たり当選を示す第３図柄の組合せの一部として上図柄列Ｚ１、下図柄列Ｚ２が停止表示された有効ラインをリーチ有効ラインとして、中図柄列Ｚ２が変動表示されるように構成している。そして、リーチ状態となってからは、中図柄列Ｚ２が各識別情報（第３図柄）を遊技者が視認可能な低速度（主図柄（数字を模した第３図柄）が１つ移行するのに要する時間が約０．５秒の速度）で変動表示されるように構成している。

【２４６５】

上述した通り、本実施形態では、１つの図柄列が主図柄を１０種類有しているため、中図柄列Ｚ２が低速度で変動表示されている場合には、１周するまでに要する時間が５秒（０．５×１０）となるように構成している。そして、低速度で変動表示されている中図柄列Ｚ２が、そのまま停止表示される。或いは、特定の移行条件が成立したことに基づいて異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成している。

【２４６６】

さらに、本実施形態では、図２３１（ａ）に示した通り、どの第３図柄（図２３１（ａ）では、「９」を模した識別情報（カニを模した第３図柄））でリーチ状態となった場合であっても、リーチ中に変動表示される中図柄列Ｚ２（図２３０参照）が数字の「１」を模した識別情報（タコを模した第３図柄）が最初に視認可能となるように低速変動表示が実行されるように構成している。

【２４６７】

加えて、本実施形態では、リーチ状態となってからの中図柄列Ｚ２の変動態様に応じて、変動演出の演出態様が可変するように構成しており、例えば、リーチ状態となってから中図柄列Ｚ２が１周したタイミングや、２周したタイミングで異なる演出態様（リーチ態様）へと可変し得るように構成している。よって、本実施形態のように、リーチ状態となってから最初に視認可能となる中図柄列Ｚ２の識別情報を統一させることにより、遊技者に対して、どのタイミングで異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するのかを分かり易

くすることができる。
【２４６８】
なお、本実施形態では、異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するタイミングをリーチ状態となってから中図柄列Ｚ２が１周したタイミングや、２周したタイミングとしているがこれに限ること無く、例えば、リーチ状態となってから大当たりを示す組合せとなる識別情報（リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報）がリーチ有効ラインを通過するタイミングや、大当たりを示す組合せとなる識別情報から一つずれた識別情報がリーチ有効ラインを通過するタイミングにて異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成してもよい。このように、リーチ停止されている識別情報の種別に対応した特定の識別情報がリーチ有効ラインを通過することに基づいて異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成することで、遊技者に対して、大当たりとなる組合せで中図柄列Ｚ２が停止表示されるタイミングと、異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するタイミングとに関係性を持たせることができる。具体的には、リーチ状態となってから大当たりを示す組合せとなる識別情報（リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報）がリーチ有効ラインを通過するタイミングで異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成した場合には、遊技者に対して、大当たりとなる組合せで中図柄列Ｚ２が停止表示されるタイミングと、異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するタイミングとを重複させることができるため、大当たりを示す組合せとなる識別情報（リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報）がリーチ有効ラインに接近する際に遊技者に大きな期待感を持たせながら変動演出を注視させることができる。
【２４６９】
ここで、本実施形態では、上述した通り、どの第３図柄でリーチ状態となった場合であっても、特定の識別状態（数字の１を模した第３図柄）が最初に視認可能となるように中図柄列Ｚ２が低速変動表示されるように構成しているため、例えば、最終的に停止表示させる第３図柄の組合せを大当たりとなる第３図柄の組合せに対して１種類ずらした組合せ（リーチ１コマ外れ）とする場合（最終停止表示態様を予め決定する場合）には、リーチ状態となってから全ての第３図柄が停止表示されるまで（最終停止表示態様が停止表示されるまで）の期間が、リーチ状態となる第３図柄の種別によって異なってしまうという新たな問題が発生する。
【２４７０】
具体的には、「数字の１を模した第３図柄」でリーチ状態となった場合には、中図柄列Ｚ２は「数字の１を模した第３図柄」を特定の図柄として低速変動表示するため、最終停止表示態様としてリーチ１コマ外れで中図柄列Ｚ２を停止表示させるには、リーチ状態となってから５．５秒（１周目）、１０．５秒（２周目）を要し、「数字の６を模した第３図柄」でリーチ状態となった場合には、中図柄列Ｚ２は「数字の１を模した第３図柄」を特定の図柄として低速変動表示するため、最終停止表示態様としてリーチ１コマ外れで中図柄列Ｚ２を停止表示させるには、リーチ状態となってから８秒（１周目）、１３秒（２周目）を要することになる。
【２４７１】
よって、同一の変動時間が設定される変動パターンにて、異なる種別の第３図柄でリーチ状態を成立させるためには、第３図柄の停止表示タイミングからリーチ状態となるタイミングを逆算して設定する処理を実行する必要があった。つまり、変動開始タイミングからリーチ状態となるまでの期間がリーチ状態となる第３図柄の種別に応じて可変する統一性の無いリーチ演出が実行されてしまい演出効果が低下してしまうという問題があった。
【２４７２】
これに対して、本実施形態では、特別図柄の抽選の実行に伴って、特別図柄の抽選結果を示すための第１図柄の変動時間を主制御装置１１０において抽選により決定し、その決定した変動時間を、変動パターンコマンドにより音声ランプ制御装置１１３に対して通知する構成としている。そして、音声ランプ制御装置１１３は、変動パターンコマンドにより通知された変動時間に適合する演出期間の変動表示演出を選択して、第１図柄の変動表

示に同期させて、第３図柄の変動表示演出を実行する構成としている。そして、主制御装置１１０から出力される変動パターンコマンドは、基本の変動時間を示す基本時間コマンドと、加算される変動時間を示す加算時間コマンドとで構成されており、加算時間コマンドに含まれる変動時間の長さに基づいてリーチ状態となる第３図柄の種別を可変させるように構成している。より具体的には、３０秒の変動時間の変動パターンが決定された場合には、基本時間コマンドとして３０秒に対応するコマンドが通知されると共に、加算時間として０秒に対応するコマンドが通知される。一方で、３７秒の変動時間の変動パターンが決定された場合には、基本時間コマンドとして３０秒に対応するコマンドが通知されると共に、加算時間として７秒に対応するコマンドが通知される。つまり、加算時間コマンドの通知内容により、基本時間よりも７秒長い変動種別であることを音声ランプ制御装置１１３側で識別可能に構成されている。これにより、加算時間コマンドの内容を確認するだけで、リーチ状態とする第３図柄の種別を設定することができる。

【２４７３】

次に、図２３１（ｂ）～図２３４を参照して、通常状態が設定されている場合に実行される第２特別図柄変動（抽選）に関する演出内容について説明をする。まず、図２３１（ｂ）を参照して、通常状態において、当たり当選している普通図柄変動の実行中における第３図柄表示装置８１の表示内容について説明をする。図２３１（ｂ）は、通常状態において、当たり当選している普通図柄変動の実行中に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。図２３１（ｂ）に示した通り、普通図柄変動が実行されると、小表示領域Ｄｍ２に、普通図柄変動が実行されていることを示す変動表示態様（図では矢印で表示）が表示される。そして、主表示領域Ｄｍの右下側に小表示領域Ｄｍ３が形成され、その中に普図当たり遊技にて開放動作される電動役物６４０を模したアイコンが表示されると共に、小表示領域Ｄｍ３が形成されたことを遊技者に報知するための強調表示（図では、６本の線で表示）が実行される。なお、図２３１（ｂ）で示した状況は、当たり当選している普通図柄変動の実行中であるため、小表示領域Ｄｍ３に表示されるアイコンは、閉鎖状態の電動役物６４０を模した表示態様となっている。このように構成することで、遊技者に対して、間もなく普図当たり遊技が実行されるのでは？と予測させることができ遊技の興趣を向上させることができる。

【２４７４】

なお、図２３１（ｂ）では、当たり当選している普通図柄変動の実行中を一例に挙げて説明をしたが、抽選結果が外れである普通図柄変動の実行中の一部（例えば、外れ変動の１／１００の確率）で小表示領域Ｄｍ３を形成し、電動役物６４０を模したアイコンを表示する演出（ガセ演出）を実行するように構成している。この場合、実行中の普通図柄変動（外れ変動）が停止表示するまでに、小表示領域Ｄｍ３が消滅する演出態様が設定される。このように構成することで、遊技者に対して普図当たり遊技が実行されることを期待する期間を長くすることができる。

【２４７５】

詳細は後述するが、本実施形態では、普通図柄の抽選権利も最大で４個保留可能に構成しており、新たな抽選権利（普図保留）を獲得した場合に、獲得した抽選権利を用いた普通図柄抽選の結果を事前判別可能に構成している。そして、その事前判別結果を示すコマンド（情報）を、音声ランプ制御装置１１３へと出力可能に構成している。よって、普図当たり遊技の実行を示唆する示唆演出を当たり当選している普通図柄変動が実行されるよりも前段階、即ち、事前判別結果が当たり当選である普図保留を獲得している段階から普図当たり遊技が間もなく実行されることを示唆する示唆演出を実行することができる。この場合、図２３１（ｂ）に示した示唆演出よりも、遊技者に分かり難い演出態様で示唆演出を実行するように構成すると良く、例えば、実行中の特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果、或いは、獲得している特図保留に対する事前判別結果、を示唆する演出と同一の演出態様で示唆演出を実行するように構成し、実行された示唆演出によって、遊技者に有利な状況が間もなく訪れることのみを遊技者に報知するように構成しても良い。

【２４７６】

このように、実際に普図当たり遊技が実行されるタイミングと、示唆演出の実行タイミングとが乖離するほど遊技者に普図当たり遊技が実行されることを示すための示唆演出の演出態様を分かり難く、ひいては、示唆演出の対象が普図当たり遊技であることを分かり難くすることにより、示唆演出が実行された場合における遊技の興趣を向上させることができる。

【２４７７】

次に、図２３２（ａ）を参照して、通常状態中に普図当たり遊技（ロング開放当たり遊技）が実行された場合の演出内容について説明をする。図２３２（ａ）は、通常時（通常状態中）において普図当たり遊技（ロング開放当たり遊技）が実行された場合に表示される演出内容の一例を模式的に示した模式図である。本実施形態では、普通図柄の低確率状態が設定されている通常状態中では、普通図柄抽選で当たり当選する確率が１／１００に設計されており、普通図柄の低確率状態で実行される普通図柄変動の変動時間が１０秒に設計されている。そして、図２２９を参照して上述した通り、右打ち遊技を実行した場合、左打ち遊技を実行した場合の何れにおいても発射した球の約１／２がスルーゲート６７を通過するように構成している。また、普通図柄の抽選権利（普図保留）を最大で４個記憶可能に構成している。

【２４７８】

つまり、通常状態にて遊技を継続している間は、継続して普通図柄抽選が実行され、約１０００秒に１回の割合で普図当たりに当選するように構成している。さらに、通常状態で普図当たり当選した場合には、電動役物６４０が５秒間開放される普図当たり遊技（ロング開放当たり）が実行されるように構成している。また、図２２９に示した通り、電動役物６４０は第１入球口６４の下方に設けられているため、第１入球口６４を狙う遊技を継続するだけで発射された球が第２入球口６４０へと入球し得るように構成している。よって、低確率で発生する普通図柄の低確率状態中における普図当たり遊技にて遊技者が球を第２入球口６４０へと入球させることが出来ない事態が発生することを抑制している。

【２４７９】

図２３２（ａ）に示した通り、通常状態にて普図当たり遊技が実行されると、小表示領域Ｄｍ２にて、普通図柄抽選の結果が当たりであることを示す組合せ（図では２つの丸印）で、識別情報（図柄）が停止表示され、主表示領域Ｄｍの上側にて「電チューを狙ってね」のコメントが表示され、小表示領域Ｄｍ３には開状態の電チュー（電動役物６４０）を模したアイコンが表示される。なお、普通図柄抽選と、特別図柄抽選とは並行して（重複して）実行可能に構成しているため、特別図柄変動に対応して実行される第３図柄の変動表示、及び、小表示領域Ｄｍ１にて実行される第４図柄の変動表示は普図当たり遊技中も継続して実行される。

【２４８０】

また、副表示領域Ｄｓの待機中領域Ｄｓ１ｂには、第２入球口６４０に球が入球したことに基づいて獲得した第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）の数を示す特図２保留図柄（図では、黒丸で表示）が、獲得している第１特別図柄の保留記憶（特図１保留）の数を示す特図１保留図柄（図では、白丸で表示）よりも優先して（待機中領域Ｄｓ１ｂの左側に）表示される。つまり、図２３２（ａ）に示した状態では、普図当たり遊技中に第２入球口６４０に球を４個以上入球させた後の状態であって、特図２保留を上限数である４個獲得した後の状態を示したものである。

【２４８１】

本実施形態では、第１特別図柄の抽選よりも、第２特別図柄の抽選を優先して実行するように構成しているため、後に獲得した特図２保留のほうが先に獲得している特図１保留よりも優先して特別図柄抽選が実行される。このように構成することで、通常状態中に普図当たり遊技が実行され、複数の特図２保留を獲得した場合に、第２特別図柄抽選を優先的に連続して実行することが可能となるため、第２特別図柄の抽選が実行される１つの期間を遊技者に有利な有利期間（チャンスゾーン）として専用の演出を実行することができ、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【２４８２】
次いで、通常状態中に第２特別図柄抽選（変動）が実行されるチャンスゾーン中の演出内容について、図２３２（ｂ）から図２３４を参照して説明する。図２３２（ｂ）は、チャンスゾーンが設定された場合に実行される演出内容の一例を模式的に示した模式図である。図２３２（ｂ）に示した通り、通常状態中に第２特別図柄抽選（変動）が実行されると、主表示領域Ｄｍの上側に「チャンスゾーン突入」のコメントが表示される。このチャンスゾーンは通常状態中に獲得した全ての特図２保留を消化するまでの期間に設定される有利期間であって、基本的に最初の第２特別図柄抽選（変動）が開始されてから最後の第２特別図柄抽選（変動）が終了するまでの期間、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して現在が有利期間であることを分かり易く報知することができる。
【２４８３】
また、副表示領域Ｄｓには、チャンスゾーン中に大当たり当選した場合には、高確率で確変状態を獲得できることを示すための案内表示態様として「確変ＧＥＴ高確率中」の文字が表示される。なお、詳細な説明は後述するが、このチャンスゾーン中には、１回の特別図柄変動（第２特別図柄変動）中に、複数回の特別図柄変動が実行されたように見せる擬似変動演出を実行するように構成している。よって、副表示領域Ｄｓにて表示されていた特別図柄の保留記憶数を示す表示態様（図２３２（ａ）参照）が非表示となり、主表示領域Ｄｍの右上側に形成された小表示領域Ｄｓ１１にて特図１保留数（図では特図１保留数が２個であることを示す「２」）が、小表示領域Ｄｓ１２にて特図２保留数（図では、特図２保留数が３個であることを示す「３」）が表示される。
【２４８４】
図２３２（ｂ）に示した通り、小表示領域Ｄｓ１１、及びＤｓ１２に表示される表示態様は、副表示領域Ｄｓの待機中領域Ｄｓ１ｂ（図２３２（ａ）参照）に表示される表示態様よりも遊技者が視認し難くなりように構成しているため、チャンスゾーン中は遊技者に特図保留数を把握させ難くすることができる。よって、チャンスゾーン中に疑似変動演出が実行された際に、実際に複数回の特別図柄抽選（変動）が実行されたのではと思わせることができ演出効果を高めることが出来る。なお、本実施形態では、主表示領域Ｄｍの一部領域（小表示領域Ｄｓ１１、及びＤｓ１２）を用いて、特図保留数を表示するように構成しているが、これに限ること無く、チャンスゾーン中は特図保留数を遊技者に報知しないように構成しても良いし、第３図柄表示装置８１の表示面以外の領域（例えば、可変表示ユニット８０に設けられたＬＥＤ）にて特図保留数を報知するように構成しても良い。さらに、遊技者に特図保留数を識別させ難く構成すれば良く、例えば、遊技者が容易に特図保留数を識別可能な数字を用いた表示態様から、各特図保留数に対応させて色を可変させる表示態様へと切替えても良い。このように構成した場合には、特図保留数を示すための表示態様を遊技者が容易に把握できたとしても、現在の特図保留数が容易に識別されてしまうことを抑制することができるため、本実施形態と同様の効果を奏することができる。
【２４８５】
また、図２３２（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの右下側には、現在が第２特別図柄の変動中であることを示すウサギを模したキャラクタ１８０１が表示される。上述した通り、特別図柄抽選（変動）と、普通図柄抽選（変動）とは並行して（重複）して実行されるため、普図当たり遊技が実行されている期間が、第１特別図柄の変動期間中と重複する場合（図２３２（ａ）参照）と、重複しない場合とがある。第１特別図柄の変動期間中と重複して普図当たり遊技が実行された場合には、実行中の第１特別図柄変動が終了した後に第２特別図柄抽選が実行され、第１特別図柄の変動期間中と重複していない場合には、普図当たり遊技中に球が第２入球口６４０へと入球した直後（普図当たり遊技中）に第２特別図柄抽選が実行される。つまり、普図当たり遊技が実行された際の第１特別図柄の変動状況に応じて、第２特別図柄抽選の実行タイミングが異なることになり、現在実行されている特別図柄変動が第１特別図柄変動であるか第２特別図柄変動であるかを遊技者が

正確に判別し難くなるという問題は発生する。

【２４８６】

これに対して本実施形態では、第２特別図柄変動が実行されると、主表示領域Ｄｍにてキャラクタ１８０１が表示されるように構成しているため、現在実行されている特別図柄変動が第１特別図柄変動であるか第２特別図柄変動であるかを遊技者に分かり易く報知することができる。

【２４８７】

次に、図２３３（ａ）から図２３４を参照して、チャンスゾーン中に実行される変動演出のうち、疑似変動演出（特殊変動演出）の演出内容について説明をする。図２３３（ａ）は、特殊変動演出中において第３図柄が仮停止した際の表示画面の一例を模式的に示した模式図であって、図２３３（ｂ）は、特図２保留を獲得している状態で実行される特殊変動演出において第３図柄が再始動した際の表示画面の一例を模式的に示した模式図であって、図２３４は、特図２保留を獲得していない状態で実行される特殊変動演出において第３図柄が再始動した際の表示画面の一例を模式的に示した模式図である。

【２４８８】

ここで、特殊変動演出（疑似変動演出）の演出内容について説明をする。この特殊変動演出は、１回の第２特別図柄変動の変動期間中に第３図柄を停止表示（仮停止表示）させ、その後再始動させる変動演出であり、遊技者に対して複数回の特別図柄変動が実行されたと思わせる擬似的な変動演出である。まず、特殊変動演出の前半期間（約１０秒）を用いて、リーチ演出を実行し、前半期間の終了タイミングにて、図２３３（ａ）に示した通り、外れを示す組合せ（図では「３５３」で表示）で第３図柄を仮停止表示（図では、第３図柄に波線を付して表示）させる。このタイミング、即ち、特殊変動演出の前半期間の終了タイミングでは、副表示領域Ｄｓに特別図柄抽選の結果が外れであることを示唆する「残念」の文字が表示され、遊技者に対して、チャンスゾーン中に実行された１の第２特別図柄抽選が外れであったと思わせるように構成している。つまり、特殊変動演出の前半期間では、大当たり当選に期待を持たせたリーチ演出が外れを示す演出結果で停止表示（仮停止表示）される特殊前半演出が実行される。

【２４８９】

その後、特殊変動演出の後半期間にて、仮停止していた第３図柄を再始動させる変動演出（特殊後半演出）が実行される。この特殊後半演出は、獲得済みの特図２保留数に応じてその演出態様を異ならせるように構成しており、例えば、特図２保留を確保している状態では、図２３３（ｂ）に示した通り、チャンスゾーン中の第２特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行され、特図２保留を確保していない状態では、図２３４に示した通り、チャンスゾーンが終了した後に実行される第１特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行される。つまり、本実施形態では、特殊変動演出として、実行中の第２特別図柄変動が終了した後に実行される特別図柄変動の種別を特図保留数に基づいて判別し、その判別結果に対応した演出態様で特殊後半演出の演出態様を設定している。よって、遊技者に対して、１回の第２特別図柄変動中に複数回の特別図柄変動が実行されたとより強く思わせることができる。

【２４９０】

さらに、本実施形態では、チャンスゾーン中の第２特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行される場合（図２３３（ｂ）参照）には、獲得済みの特図２保留数に対応させて後半期間中に第３図柄を仮停止させる回数を異ならせるように構成している。なお、詳細な説明は省略するが特殊変動演出が実行される際に、特図２保留、及び特図１保留の何れも確保していない場合は、図２３３（ａ）に示した第３図柄の仮停止表示を実行することなく、第２特別図柄変動の変動期間の全てを用いて１回の変動演出（第３図柄を一度も仮停止表示させることの無い変動演出）を実行するように構成している。これにより、特図保留数を確保している状態にのみ上述した特殊変動演出が実行されることになるため、１回の第２特別図柄変動中に複数回の特別図柄変動が実行されたとより強く思わせることができる。

【２４９１】
加えて、第２特別図柄抽選の結果が大当たりである場合にのみ、後半期間中に実行される第３図柄の仮停止回数を、獲得済みの特図２保留数と異ならせた演出態様が設定されるように構成している。よって、例えば、第３図柄が５回以上仮停止した場合には実行中の第２特別図柄変動が大当たり当選しているのではと遊技者に期待を持たせることができる。なお、上述した通り、本実施形態では、第３図柄が仮停止表示された場合と、停止表示された場合とを遊技者が識別困難に構成しているため、仮停止回数を正確に判別し難い。よって、仮停止表示回数と停止表示回数とを混在させて５回以上仮停止表示したと思わせたり、仮停止表示の一部を停止表示と思い込み、実際には５回以上仮停止表示されたにも関わらず、仮停止表示回数が５回に到達していない状態と思わせたりすることができ、遊技者に演出結果を予測する楽しみを提供することができる。

【２４９２】
なお、特殊変動演出の演出態様としてこれ以外の構成を用いても良く、例えば、１回の第２特別図柄変動中に仮停止表示された第３図柄の回数を遊技者に容易に把握させるための仮停止表示回数を示す表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示するように構成しても良いし、１回の第２特別図柄変動中に仮停止表示された第３図柄の回数に応じて特殊変動演出の演出態様の少なくとも一部（例えば、背景の色や、第３図柄のエフェクト等）が段階的に可変するように構成しても良い。また、仮停止している第３図柄を再表示させるタイミングにて一時的に仮停止表示された回数を示す表示態様（例えば、１回目、２回目）を表示するように構成しても良い。

【２４９３】
図２３４に示した通り、特図２保留を確保していない状態で特殊変動演出が実行された場合には、チャンスゾーンが終了したことを示す表示態様として「チャンスゾーン終了」の文字が副表示領域Ｄｓに表示され、主表示領域Ｄｍにて実行される第３図柄の変動表示が第１特別図柄変動に対応する変動表示（水平方向へと第３図柄が変動する変動表示）となる演出態様が特殊後半演出として実行されるため、遊技者に対してチャンスゾーンが終了したと思わせた後に、特殊変動演出の演出結果、即ち、第２特別図柄の抽選結果が停止表示されることになる。よって、遊技者に対して意外性のある演出を提供することができる。

【２４９４】
次に、図２３５を参照して、確変状態が設定されている状態における演出内容について説明をする。図２３５（ａ）は、確変状態が設定されている状態で第１特別図柄変動が実行された場合の演出内容の一例を模式的に示した模式図であって、図２３５（ｂ）は、確変状態が設定されている状態で第２特別図柄変動が実行された場合の演出内容の一例を模式的に示した模式図である。

【２４９５】
本実施形態では、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合には、第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。そして、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、高確率で確変状態が設定される（大当たり遊技中に特定ゲートへと容易に球を流下させることができる確変大当たり遊技が必ず実行される）ように構成している。そして、確変状態は特別図柄抽選が所定回数（５０回）実行されるまで継続するように構成している。

【２４９６】
つまり、一度確変状態が設定されると、所定回数（５０回）の特別図柄抽選が実行されるまでに第２特別図柄抽選で大当たり当選（特別図柄の高確率状態での大当たり確率は１／５０）に当選する限り、高確率で確変状態をループさせることができるように構成している。よって、確変状態中の遊技を実行している遊技者に対して、いち早く第２特別図柄抽選で大当たり当選するように意欲的に遊技を行わせることができる。

【２４９７】
一方、確変状態が設定されている状態であっても、例えば、通常状態にて実行された第

１特別図柄抽選で確変大当たりに当選し、その大当たり遊技終了後に確変状態が設定された直後、即ち、確変状態が設定された状態において、特図２保留を獲得しておらず、且つ、特図１保留を獲得している状態では、第１特別図柄抽選が実行される場合がある。本実施形態では、上述した通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には１００％の割合で確変大当たり遊技が実行されるのに対して、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には５０％の割合で確変大当たり遊技が実行され、残りの５０％では通常大当たり遊技が実行されるように構成している。つまり、確変状態が設定されている状態であっても、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、確変状態をループさせることが出来ない場合がある。

【２４９８】

このように確変状態中に第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、当選した大当たりが通常大当たり遊技が実行される大当たり種別（通常大当たり）であることを遊技者に早期に判別されてしまうと、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題が発生するため、本実施形態では、確変状態中に実行される第１特別図柄変動に対応する変動演出として、確変大当たりに対応する第３図柄（奇数の数字が付された識別情報）と、通常大当たりに対応する第３図柄（偶数の数字が付された識別情報）と、が同時にリーチ状態となる変動演出であるダブルリーチ演出が実行され易くなるように構成している。より具体的には、確変状態中に実行される第１特別図柄抽選で通常大当たりに当選した場合には、必ず上述したダブルリーチ演出が実行されるように構成している（図２３５（ａ）参照）。

【２４９９】

これにより、確変状態中に実行される第１特別図柄抽選で通常大当たりに当選した場合において、通常大当たりに対応する第３図柄（偶数の数字が付された識別情報）のみがリーチ状態となるリーチ演出が実行されることを防止することができ、特別図柄の変動期間中に通常大当たりに当選することを遊技者に事前に予測されることを抑制することができる。

【２５００】

また、図２３５（ａ）に示した通り、本実施形態では、確変状態が設定されると、上述したチャンスゾーン中と同様に、小表示領域Ｄｓ１１、及びＤｓ１２が形成され、遊技者に対して特図保留数が把握され難くなるように構成している。そして、主表示領域Ｄｍの上側には現在が確変状態中であることを遊技者に報知するための表示態様として「スーパーチャンスモード中」の文字が表示される。

【２５０１】

ここで、スーパーチャンスモード中において、図２３５（ａ）に示したダブルリーチ（確変大当たりに対応する第３図柄（１の数字が付された識別情報）と、通常大当たりに対応する第３図柄（２の数字が付された識別情報）と、が同時にリーチ状態となる変動演出であるダブルリーチ演出）が実行された場合には、実行中の特別図柄変動が第１特別図柄変動であることを遊技者に容易に把握されてしまう虞があるため、本実施形態では、第２特別図柄変動に対応させて実行される変動演出においても、図２３５（ａ）にしめしたダブルリーチ演出を実行可能に構成している。即ち、大当たり当選した場合には必ず確変大当たり遊技が実行される第２特別図柄抽選に対応させた変動演出にて、通常当たりに対応する第３図柄を用いたダブルリーチ演出を実行可能に構成している。

【２５０２】

このように構成することで、図２３５（ａ）に示したダブルリーチ演出が実行されたとしても、実行中の特別図柄変動が第１特別図柄変動であるか第２特別図柄変動であるかを遊技者に容易に判別させ難くすることができる。

【２５０３】

さらに、本実施形態では、第２特別図柄抽選に対応させた変動演出としてダブルリーチ演出が実行された場合には、中図柄列Ｚ２が１周したタイミングでリーチ状態となる第３図柄の種別を図２３５（ｂ）に示した通り、確変大当たりに対応する第３図柄（１の数字

が付された識別情報と９の数字が付された識別情報）とに可変させる演出（確変ダブルリーチへの昇格演出）が実行されるように構成している。

【２５０４】

このように構成することで、実行中の特別図柄抽選が大当たり当選している場合に、必ず確変大当たり遊技が実行されることを遊技者に事前に報知することができる。また、第１特別図柄抽選に対応させた変動演出としてダブルリーチ演出が実行された場合であっても、途中で確変ダブルリーチへと昇格するのではと遊技者に期待させながら遊技を行わせることができる。

【２５０５】

なお、本実施形態では、実行中のダブルリーチ演出を確変ダブルリーチ演出へと可変（昇格）させるための可変条件として、中図柄Ｚ２の変動態様が所定態様（１周経過）となった場合に成立する可変条件を設定しているが、これに限ることなく、例えば、中図柄列Ｚ２にて変動表示される第３図柄としてリーチ状態に対応する第３図柄（大当たりとなる組合せとなる第３図柄）がリーチ有効ラインを通過した場合に成立する可変条件を設定しても良いし、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２）に対する操作結果が特定の操作結果である場合に成立する可変条件を設定するように構成しても良い。

【２５０６】

また、本実施形態では、可変条件が成立した場合にリーチ状態となっている第３図柄の種別を可変するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、リーチ状態となる第３図柄の数を増加させるように構成しても良い。より具体的には、図２３５（ａ）に示したダブルリーチ状態から、ブランク図柄（図では三角印で表示）を消去し、上図柄列Ｚ１として左から順に「３．２．１」を表示させ、下図柄列Ｚ３として左から順に「１．２．３」を表示させた、トリプルリーチ演出を実行するように構成しても良い。このように構成した場合であっても、ダブルリーチ演出よりもトリプルリーチ演出のほうが、確変大当たりに対応した第３図柄のリーチ数を多くすることができるため、今回の特別図柄抽選にて確変大当たりに当選している可能性が高いことを遊技者に視覚的に報知することができる。

【２５０７】

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

【２５０８】

次に、図２３６を参照して、本実施形態における大当たりエンディング期間中実行される演出内容について説明をする。図２３６（ａ）は、通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図２３６（ｂ）は、確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図２３６（ｃ）は、通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図２３６（ｄ）は、確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図である。

【２５０９】

本実施形態では、遊技者にとって有利な遊技状態である確変状態が設定され易い大当たり遊技（確変大当たり遊技）では、遊技者にとって有利な遊技状態である確変状態が設定され難い大当たり遊技（通常大当たり遊技）よりも、大当たりエンディング期間が長く設定されるように構成している。具体的には、確変大当たりでは大当たりエンディング期間として１７秒が、通常大当たりでは大当たりエンディング期間として１５秒が設定される

ように規定している。これにより、エンディング期間中にて遊技者に対して確変状態が設定されることを分かり易く報知することができる。

【２５１０】

また、本実施形態では、上述した通り、確変大当たり遊技が実行された場合であっても、Ｖ入賞装置２６５０に入賞した球を特定ゲートへと流下させないと確変状態が設定されないように構成している。よって、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることができなかった場合には、確変大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることなく、通常大当たり遊技と同様に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される。

【２５１１】

この場合、確変大当たり遊技のエンディング期間において確変状態が設定されることを示す報知演出が実行されてしまうと、報知演出の演出内容と実際に設定される遊技状態とが相違してしまい遊技者に不満感を与えてしまうという問題があった。さらに、確変大当たり遊技のエンディング期間（１７秒）において実行される報知演出の演出態様を、通常大当たり遊技のエンディング期間（１５秒）において実行される報知演出の演出態様へと切り替えた場合には、実際のエンディング期間の長さと報知演出の演出期間の長さが異なってしまい、遊技者に違和感のある報知演出を実行することになるという問題があった。

【２５１２】

そこで、本実施形態では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、さらに、後半期間の長さを大当たり遊技の種別に関わらず統一の期間（７秒間）とするように構成している。そして、後半期間に実行される報知演出の演出態様を大当たり遊技終了後に設定される遊技状態に応じて決定するように構成している。

【２５１３】

具体的には、図２３６に示した通り、通常大当たり遊技が実行される場合には、大当たりエンディング期間中に実行される報知演出として、前半期間（８秒）に対して、時短状態が設定されることを示唆する「チャンスモード１００回」の文字が表示される演出態様（図２３６（ａ）参照）を実行し、その後、後半期間（７秒）に対して、時短状態中に大当たり当選すると（第２特別図柄抽選で大当たり当選すると）、確変状態が設定されやすいことを示すための遊技案内態様として「チャンスモード中に当たりとスーパーチャンスＧＥＴ」の文字が表示される演出態様（図２３６（ｃ）参照）を実行するように構成している。

【２５１４】

一方、確変大当たり遊技が実行される場合には、大当たりエンディング期間中に実行される報知演出として、前半期間（１０秒）に対して、確変状態が設定されることを示唆する「スーパーチャンスモード１００回」の文字が表示される演出態様（図２３６（ｂ）参照）を実行し、その後、後半期間（７秒）に対して、遊技内容とは直接関係の無い注意喚起態様として「カードの取り忘れにご注意下さい」の文字が表示される演出態様（図２３６（ｄ）参照）を実行するように構成している。

【２５１５】

本実施形態では、上述した大当たりエンディング期間中の演出態様が、大当たり遊技が実行されるタイミングにて予め設定されるように構成されている。これにより、様々な制御処理が実行される大当たり遊技中において、報知演出の演出態様を決定するための処理を毎回実行する必要が無くなるため、大当たり遊技中に実行される制御処理の処理負荷を軽減させることができる。

【２５１６】

ここで、確変大当たり遊技が実行されたにも関わらず、大当たり遊技中に特定ゲートへと球を流下させることができなかった場合について説明をする。この場合、図２３６（ｂ）に示した表示態様のうち、「スーパー」の文字を非表示にさせる処理と、大当たりエンディング期間の後半期間（７秒）にて実行される報知演出を、通常当たり遊技のエンディング期間の後半期間（７秒）にて実行される報知演出（図２３６（ｃ）参照）へと切り替

える処理とが実行される。
【２５１７】
より具体的には、図２３６（ａ）に示した表示態様として「スーパー」の文字が表示される表示レイヤ（表示階層）と、「チャンスモード１００回」の文字が表示される表示レイヤ（表示階層）とを異ならせており、大当たり遊技中に特定ゲートへと球を流下させることができたか否かの判別結果に基づいて「スーパー」の文字が表示される表示レイヤ（表示階層）に対する表示指示の有無を切り替え可能に構成している。これにより、簡易的な制御処理によって、大当たり遊技中に特定ゲートへと球を流下させることができたか否かの判別結果に対応した報知演出を実行することが可能となる。さらに、大当たりエンディング期間の後半期間という同一の長さで設定される期間において、演出態様を切り替えるように構成しているため遊技者に違和感を与えること無く報知演出の演出態様を切り替えることができる。
【２５１８】
なお、本実施形態では、大当たり種別によって大当たりエンディング期間の長さを異ならせているが、これに限ること無く、全ての大当たり種別に対して大当たりエンディング期間の長さを統一しても良い。また、本実施形態では、全ての大当たり種別に対して同一の長さとなる期間として大当たりエンディング期間の後半期間を設定しているが、これに限ること無く、大当たりエンディング期間の前半期間が全ての大当たり種別に対して同一の長さとなるように構成しても良い。さらに、大当たり種別が３以上ある場合には、その全ての大当たり種別に対して同一の期間を設定する必要は無く、例えば、大当たり種別Ａと大当たり種別Ｂとでは大当たりの前半期間が同一の長さとなり、大当たり種別Ｂと大当たり種別Ｃとでは大当たりの後半期間が同一の長さとなるように構成しても良い。
【２５１９】
また、本実施形態では、当選した大当たり種別に応じて異なる長さのエンディング期間を設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技中の遊技結果に応じてエンディング期間の長さを異ならせるように構成しても良い。
【２５２０】
次に、図２３７を参照して、本実施形態において選択される特別図柄の変動パターンと、実行される演出態様との関係について説明をする。図２３７（ａ）は、第３図柄の変動演出として、非リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示した模式図であって、図２３７（ｂ）は、第３図柄の変動演出として、リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示した模式図である。
【２５２１】
詳細な説明は、図２４２を参照して後述するが、本実施形態では、特別図柄抽選の結果を示すための変動パターン（変動時間）として、基本時間と加算時間とを合算させた変動パターンを規定している。そして、基本時間に該当する期間を共通変動パターンとし、加算時間に該当する期間を特有変動パターンとするように構成している。
【２５２２】
つまり、本実施形態では、特別図柄抽選の結果を示すために第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される第３図柄変動の演出態様として、リーチ状態が表示されてから第３図柄が停止表示されるまでの期間を、リーチ状態となる第３図柄の種別に応じて異ならせるように構成している。そして、加算時間として設定された時間に応じた第３図柄をリーチ状態となる第３図柄として設定するように構成している。このように構成することで、第３図柄が変動を開始してからの所定期間の間に実行される第３図柄変動演出（基本時間に対応させて実行される第３図柄変動演出）を共通化させることができる。
【２５２３】
具体的には、図２３７（ａ）に示した通り、非リーチ変動演出の場合は、加算時間が設定されないため、基本時間（８秒）に対応させた共通変動パターンが設定され、第３図柄変動演出が開始されてから所定期間が経過したタイミング（例えば、５秒経過タイミング）で上図柄列Ｚ１が停止表示され、その１秒後に下図柄列Ｚ３が有効ライン上にリーチ状

態が発生しない停止表示態様で停止表示され、その２秒後に抽選結果が外れを示す停止表示態様で中図柄列Ｚ２が停止表示される。その後、１秒間の停止表示期間（確定時間）を経て、特別図柄抽選の抽選結果が確定表示される。

【２５２４】

図２３７（ｂ）に示した通り、リーチ変動演出が実行される場合は、基本時間（３０秒）が設定され、３０秒間の共通変動パターンとして、リーチ状態となってから５秒が経過するまでの演出態様が設定される。つまり、リーチ状態となってから中図柄列Ｚ２が１周するまでの演出態様が共通変動パターンとして設定される。その後、加算時間に応じた演出態様（リーチパターン、停止図柄）が設定される。

【２５２５】

次に、図２３８を参照して、大当たり遊技のエンディング期間中に実行されるエンディング演出の演出態様について説明をする。図２３８（ａ）は、通常大当たり、図２３８（ｂ）は、確変大当たりを対象としたエンディング期間の演出の流れを示したものであり、図２３８（ｃ）は、確変大当たり遊技中に球が特定ゲートを流下しなかった場合の流れを示したものである。

【２５２６】

図２３８に示した通り、本実施形態では通常大当たりと確変大当たりとでエンディング期間（ＥＤ期間）を異ならせており、通常大当たりは１５秒、確変大当たりでは１７秒のＥＤ期間が設定されるように構成している。そして、それぞれ前半期間と後半期間とに区分けされたエンディング表示態様が表示されるように構成している（図２３６参照）。

【２５２７】

本実施形態では、大当たり遊技の開始タイミングにてエンディング期間における演出態様がセットされ、大当たり期間中にＶ入賞したか否か（特定ゲートへと球が流下したか否か）の判別をエンディング期間（ＥＤ期間）の開始タイミングで判別し、その判別結果に基づいてエンディング表示態様を切り替えるように構成している。

【２５２８】

＜第１０実施形態における電気的構成について＞

次に、図２３９から図２４５を参照して、本第１０実施形態における電気的構成について説明をする。本第１０実施形態のパチンコ機１０は、上述した第４実施形態のパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の一部、ＲＡＭ２０３の一部、及び、音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の一部、ＲＡＭ２２３の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２５２９】

まず、図２３９から図２４２を参照して、本第１０実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の構成について説明をする。最初に、図２３９（ａ）を参照して本第１０実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図２３９（ａ）は、本第１０実施形態のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２３９（ａ）に示した通り、本実施形態のＲＯＭ２０２は、上述した第４実施形態におけるＲＯＭ２０２（図１１６参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａに代えて特別図柄大当たり乱数１０テーブル２０２ｊａを、変動パターン選択４テーブル２０２ｄｃに代えて変動パターン選択１０テーブル２０２ｊｂを、第２当たり乱数テーブル２０２ｂに代えて普通当たり乱数１０テーブル２０２ｊｃを、大当たり種別選択４テーブル２０２ｄｂに代えて大当たり種別選択１０テーブル２０２ｊｄを設けた点、及び、小当たり乱数テーブル２０２ｄｅを削除した点で相違している。さらに、図示は省略するが、本第１０実施形態では、上述した第４実施形態に対して、第１当たり乱数カウンタＣ１に代えて更新範囲のみを異ならせそれ以外は同一の機能を有する特別当たり乱数カウンタＣ１（更新範囲「０～９９９」）を、第２当たり乱数カウンタＣ２に代えて更新範囲のみを異ならせそれ以外は同一の機能を有する普通当たり乱数カウンタＣ５（更新範囲「０～２９９」）を設けている

点で相違している。それ以外の構成については、同一であるため同一の符号を付して詳細な説明を省略する。また、上述した通り、各種カウンタの名称を一部変更しているが、基本的な機能は同一であるため、その詳細な説明や、ＲＯＭ２０２に規定されている各種データテーブルにおいて参照される各種カウンタの説明は省略する。

【２５３０】

まず、図２４０（ａ）を参照して、特別図柄大当たり乱数１０テーブル２０２ｊａについて説明をする。図２４０（ａ）は、特別図柄大当たり乱数１０テーブル２０２ｊａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この特別図柄大当たり乱数１０テーブル２０２ｊａは、上述した第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２３（ｂ）参照）に対して、特別図柄の図柄種別、及び、特別図柄の確率状態に応じて当たりと判定される特別当たり乱数カウンタＣ１の値を規定している点で相違している。

【２５３１】

具体的には、特別図柄抽選が実行された特別図柄の種別（第１特別図柄、第２特別図柄）に関わらず、特別図柄の低確率状態が設定されている場合は、大当たり判定値（特別図柄の抽選で大当たりと判定される値）として特別当たり乱数カウンタＣ１の値「０～４」の範囲が規定され、特別図柄の高確率状態が設定されている場合は、大当たり判定値とし特別当たり乱数カウンタＣ１の値「０～１９」の範囲が規定されている。即ち、本第１０実施形態では、特別図柄の低確率状態が設定されている状態で何れの種別の特別図柄抽選が実行されたとしても約１／２００の確率で大当たりに当選し、特別図柄の高確率状態が設定されている常態で何れの種別の特別図柄抽選が実行されたとしても約１／５０の確率で大当たりに当選するように構成している。なお、本実施形態では各特別図柄種別に対して大当たりと判定される特別当たり乱数カウンタＣ１の値を共通に規定しているが、これに限ること無く、各特別図柄種別に対して異なる特別当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり判定値となるように規定しても良いし、各特別図柄種別に対して大当たり判定値となる特別当たり乱数カウンタＣ１の値の数を異ならせても良い。

【２５３２】

以上、説明をした通り、本実施形態では、特別図柄の低確率状態が設定されている場合に大当たりと判定される特別当たり乱数カウンタＣ１の値（「０～４」）が、特別図柄の高確率状態が設定されている場合にも大当たりと判定される特別当たり乱数カウンタＣ１の値となるように構成している。このように構成することにより、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される始動入賞処理４（図１３４のＳ１５２参照）にて実行される第１先読み処理（図１３５のＳ１７５７参照）や、第２先読み処理（図１３６のＳ１７６４参照）において、例えば、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値を取得した場合に、当該入賞情報に対応する特別図柄抽選が実行される時点における遊技状態を判別（予測）する処理を実行すること無く、当該入賞情報に大当たり当選する情報が含まれていることを事前に予測することができる。なお、これに限ること無く、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される特別当たり乱数カウンタＣ１の値の少なくとも一部、或いは全部が、特別図柄の高確率状態において大当たりと判定されないように特別図柄大当たり当たり乱数テーブル２０２ｊａの内容を規定しても良い。このように構成することで、同一の特別当たり乱数カウンタＣ１の値を取得した場合において、当該取得した特別当たり乱数カウンタＣ１の値を用いた大当たり判定が実行される際に設定されている遊技状態に応じて判定結果を異ならせることができる。よって、特定の特別当たり乱数カウンタＣ１の値を取得する不正行為を行われ難くすることができる。

【２５３３】

次に、図２４０（ｂ）を参照して、普通当たり乱数１０テーブル２０２ｊｃに規定されている内容について説明をする。図２４０（ｂ）は、普通当たり乱数１０テーブル２０２ｊｃに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この普通当たり乱数１０テーブル２０２ｊｃは、図２４０（ｂ）に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した普通当たり乱数カウンタＣ５が「０～２」の範囲に普図当たりが規定され、普通

図柄の高確率状態である場合は、取得した普通当たり乱数カウンタＣ５が「０～１４９」の範囲に普図当たりが規定されている。

【２５３４】

つまり、本実施形態では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／１００）が低確率に設定されている。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態、普通図柄の高確率状態である確変状態、時短状態と、で普図当たり遊技の実行確率を異ならせることができる。

【２５３５】

次に、図２４１（ａ）を参照して、大当たり種別選択１０テーブル２０２ｊｄの内容について説明をする。図２４１（ａ）は、大当たり種別選択１０テーブル２０２ｊｄの規定内容を示した図である。この大当たり種別選択１０テーブル２０２ｊｄは、第１実施形態における大当たり種別選択テーブル２０２ｄと同様に、大当たり種別を決定するための判定値が特別図柄の種別毎に記憶されているデータテーブルである。

【２５３６】

図２４１（ａ）に示した通り、本第１０実施形態における大当たり種別選択１０テーブル２０２ｊｄには、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に参照される特図１大当たり用１０テーブル２０２ｊｄ１と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に参照される特図２大当たり用１０テーブル２０２ｊｄ２とが規定されている。

【２５３７】

次に、図２４１（ｂ）を参照して、特図１大当たり用１０テーブル２０２ｊｄ１に規定されている内容について説明をする。図２４１（ｂ）は、特図１大当たり用１０テーブル２０２ｊｄ１に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この特図１大当たり用１０テーブル２０２ｊｄ１は、第１特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。

【２５３８】

図２４１（ｂ）に示した通り、本第１０実施形態における特図１大当たり用１０テーブル２０２ｊｄ１には、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別として、「大当たりＡ」～「大当たりＢ」の２個の大当たり種別が規定されている。

【２５３９】

具体的には、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、特別当たり種別カウンタＣ２の値（更新範囲「０～９９」）が「０～４９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ」は、大当たりのラウンド数が７ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｊａの値に「５０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０内に設けられた特定ゲート（特別排出流路２６５０ｅ２（図１９６参照））を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｊａの値に「０」が設定される。さらに、「大当たりＡ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１７秒」が設定されるように規定している。

【２５４０】

特別当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【２５４１】

また、図２４１（ｂ）に示した通り、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ」は、大当たりのラウンド数が７ラウンドであり、通常大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｊａの値に「０」が設定される大当たり種別である。さら

に、「大当たりＢ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１５秒」が設定されるように規定している。

【２５４２】

特別当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【２５４３】

即ち、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る２個の大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ）は、大当たり遊技のラウンド数は同一であるが、大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０内に設けられた特定ゲート（特別排出流路２６５０ｅ２（図１９６参照））への球の通過のさせ易さを異ならせており、「大当たりＡ」のほうが「大当たりＢ」よりも大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させ易い大当たり遊技が実行されるように構成している。よって、「大当たりＡ」は、「大当たりＢ」よりも有利な大当たり種別となる。

【２５４４】

次に、図２４１（ｃ）を参照して、特図２大当たり用１０テーブル２０２ｊｄ２に規定されている内容について説明をする。図２４１（ｃ）は、特図２大当たり用１０テーブル２０２ｊｄ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この特図２大当たり用１０テーブル２０２ｊｄ２は、第２特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。

【２５４５】

図２４１（ｃ）に示した通り、本第１０実施形態における特図２大当たり用１０テーブル２０２ｊｄ２には、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別として、「大当たりＣ」～「大当たりＥ」の３個の大当たり種別が規定されている。

【２５４６】

具体的には、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別として、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｊａの値に「５０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０内に設けられた特定ゲート（特別排出流路２６５０ｅ２（図１９６参照））を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｊａの値に「０」が設定される。さらに、「大当たりＣ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１７秒」が設定されるように規定している。

【２５４７】

特別当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。

【２５４８】

また、図２４１（ｃ）に示した通り、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「３０～６９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＤ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ」は、大当たりのラウンド数が７ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｊａの値に「５０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０内に設けられた特定ゲート（特別排出流路２６５０ｅ２（図１９６参照））を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｊａの値に「０」が設定される。さらに、「大当

たりＤ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１７秒」が設定されるように規定している。

【２５４９】

特別当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が４０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ」が決定される割合は４０％（４０／１００）である。

【２５５０】

また、図２４１（ｃ）に示した通り、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＥ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ」は、大当たりのラウンド数が１６ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｊａの値に「５０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０内に設けられた特定ゲート（特別排出流路２６５０ｅ２（図１９６参照））を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｊａの値に「０」が設定される。さらに、「大当たりＥ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１７秒」が設定されるように規定している。

【２５５１】

特別当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＥ」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。

【２５５２】

即ち、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る３個の大当たり種別（大当たりＣ、大当たりＤ、大当たりＥ）は、何れも確変大当たり遊技が実行されるが、大当たり遊技のラウンド数を異ならせており、最も多くのラウンド遊技が実行される「大当たりＥ」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、「大当たりＡ」が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。

【２５５３】

以上、説明をした通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず確変大当たり遊技が実行されるため、５０％の割合で確変大当たり遊技が実行される第１特別図柄抽選よりも、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の面では、有利な大当たり種別となる。また、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数、即ち、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数の面では、獲得し得る最大数は第２特別図柄抽選のほうが多く、獲得し得る最低数も第２特別図柄抽選のほうが少なくなるように規定している。また、平均的に獲得可能な賞球数では、第２特別図柄抽選のほうが多くなるように規定している。

【２５５４】

よって、最低の条件において獲得可能な賞球数の面では、第１特別図柄抽選のほうが有利となり、それ以外の面では第２特別図柄抽選のほうが有利となる。なお、本実施形態では、図２４１に示した大当たり種別を規定しているが、これに限ること無く、上述した各実施形態にて設定され得る各大当たり種別と同一の技術思想に基づいて様々な大当たり種別を設定可能に構成しても良い。

【２５５５】

次に、図２４２を参照して、本第１０実施形態における変動パターン選択１０テーブル２０２ｊｂの内容について説明をする。図２４２（ａ）は、変動パターン選択１０テーブル２０２ｊｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２４２（ａ）に示した通り、変動パターン選択１０テーブル２０２ｊｂには、通常状態が設定されている状態において特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照される通常用１０テーブル２０２ｊｂ１と、確変状態或いは時短状態が設定されている状態において特別図柄変動の変

動パターンを選択する際に参照される確変・時短用１０テーブル２０２ｊｂ２とが規定されている。

【２５５６】

まず、図２４２（ｂ）を参照して、通常用１０テーブル２０２ｊｂ１について説明する。図２４２（ｂ）は、この通常用１０テーブル２０２ｊｂ１の規定内容を示した図である。この通常用１０テーブル２０２ｊｂ１には、特別図柄の抽選結果に対応させて、各種変動パターンがそれぞれ規定されており、その変動パターンのそれぞれに対して、変動種別カウンタＣＳ１の値が割り付けされている。具体的には、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、当否判定結果が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３３秒～４２秒のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間、加算時間が３秒～１２秒の何れかを示す組合せのコマンドが出力される。詳細な説明は省略するが、本実施形態では、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて加算時間が０．５秒単位でより詳細に設定されるように構成しており、例えば、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０」である場合には加算時間が「３秒」、「１」である場合には加算時間が「３．５秒」、「２」である場合には加算時間が「４秒」、「３」である場合には加算時間が「４．５秒」、「３」である場合には加算時間が「５秒」、「４」である場合には加算時間が「５．５秒」、「５」である場合には加算時間が「６秒」、「６」である場合には加算時間が「６．５秒」、「７」である場合には加算時間が「７秒」、「８」である場合には加算時間が「７．５秒」、「９～１１」である場合には加算時間が「８秒」、「１２」である場合には加算時間が「８．５秒」、「１３」である場合には加算時間が「９秒」、「１４」である場合には加算時間が「９．５秒」、「１５」である場合には加算時間が「１０秒」、「１６」である場合には加算時間が「１０．５秒」、「１７」である場合には加算時間が「１１秒」、「１８」である場合には加算時間が「１１．５秒」、「１９」である場合には加算時間が「１２秒」となるように規定されている。

【２５５７】

そして選択された基本時間（３０秒）を示すコマンド（基本コマンド）と、加算時間を示すコマンド（加算コマンド）が音声ランプ制御装置１１３に対して通知された場合には、基本コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（ノーマルリーチ）を設定し、加算コマンドに含まれる情報に基づいてリーチ図柄（第３図柄の種別）を設定するように構成している。これにより、リーチ状態となった場合に最初に遊技者が視認可能となる中図柄列Ｚ２の第３図柄の種別を、常に特定の第３図柄（本実施形態では数字の１を付した第３図柄）となるように構成したとしても、変動演出が実行されてからリーチ状態となるまでの期間を可変させること無く、様々な第３図柄の種別でリーチ演出を実行することができる。

【２５５８】

また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「２０～１６９」の場合は、変動パターンとして変動時間が４３秒～５２秒のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間、加算時間が１３秒～２２秒の何れかを示す組合せのコマンドが出力される。本実施形態では、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて加算時間が０．５秒単位でより詳細に設定されるように構成しており、その内容は上述したノーマルのパターンと同一であるため詳細な説明を省略する。

【２５５９】

ここで、本実施形態では、加算コマンドに含まれる情報（秒数）に応じて、リーチ演出の演出態様を可変可能に構成しており、具体的には、加算コマンドに含まれる秒数が「３秒～１２秒」の場合は、ノーマルリーチ演出（中図柄列Ｚ２が１周程度変動した後に停止表示される演出）が、「１３秒～２２秒」の場合は、スーパーリーチ演出（中図柄列Ｚ２が２周程度変動した後に停止表示される演出）が実行されるように構成している。

【２５６０】
このように構成することで、例えば、最初の所定期間中は同一の演出態様で変動演出が実行され、その後、演出態様が分岐する変動演出を実行する場合において、同一の演出態様が実行される期間を基本コマンド（基本時間を示す情報が含まれるコマンド）に基づいて設定し、分岐後の変動演出を加算コマンド（加算時間を示す情報が含まれるコマンド）に基づいて設定することが可能となる。よって、例えば、全体の変動時間が同一の場合であっても、その変動時間のうち、基本時間が占める割合、加算時間が示す割合を変更するだけで、音声ランプ制御装置１１３側で容易に異なる変動演出を設定することができる。
【２５６１】
なお、本実施形態では、ノーマルリーチが実行される場合の基本時間（３０秒）と、スーパーリーチが実行される場合の基本時間（３０秒）と、を同一にし、加算時間として設定された変動時間の長さに応じて、リーチ演出の演出態様を可変させるように構成しているが、これに限ること無く、ノーマルリーチ用の基本時間を３０秒、スーパーリーチ用の基本時間を４０秒に規定し、第３図柄の種別を決定するためだけに加算時間を「３～１２秒」の範囲から選択するように構成しても良い。
【２５６２】
次いで、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１７０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が９０秒のＳＰ（リーチ）が規定されている。このＳＰが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が５５秒間、加算時間が３５秒を示す組合せのコマンドが出力される。ここで、ＳＰが決定された場合には、一旦リーチ状態となった第３図柄の変動演出が別の変動演出へと切り替わる演出が実行されるため、リーチ状態となった場合に最初に遊技者が視認可能となる中図柄列Ｚ２の第３図柄の種別を、常に特定の第３図柄（本実施形態では数字の１を付した第３図柄）となるように構成したとしても、遊技者に違和感を与えること無く、変動の途中で中図柄列Ｚ２の第３図柄の表示順序を最終的に停止させる第３図柄に対応させて変更させることができるため、上述したノーマル、スーパーのように、加算時間を可変させてリーチ状態となる第３図柄の種別を設定する必要が無い。
【２５６３】
また、図柄種別が特図１で、当否判定結果が外れの場合についても同様に、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の場合は、変動パターンとして変動時間が８秒の外れが規定されている。この外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間８秒、加算時間０秒を示す組合せのコマンドが出力される。ここで、外れが決定された場合には、第３図柄の変動演出として、リーチ状態にならずに外れを示す組合せで第３図柄が停止表示される変動演出が実行される。よって、加算時間を設定する必要が無い。
【２５６４】
また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１８０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が３３秒～５２秒のリーチ外れが規定されている。このリーチ外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間、加算時間が３秒～２２秒の何れかを示す組合せのコマンドが出力される。本実施形態では、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて加算時間が０．５秒単位でより詳細に設定されるように構成しており、その内容は上述したノーマルのパターンと同一であるため詳細な説明を省略する。つまり、抽選結果が外れである場合にも、抽選結果が当たりである場合と同様の変動パターンコマンドが設定されるように構成している。なお、抽選結果が外れである場合には、最終的に停止表示される第３図柄が大当たりとなる組合せ以外となるように停止表示される第３図柄の種別を設定する必要があるため、音声ランプ制御装置１１３側では、当たり当選している場合に参照される加算コマンドに基づく第３図柄種別の設定内容から１つずらした第３図柄が設定されるように補正処理が実行される。これにより、リーチ外れ演出が実行されると、大当たりの組合せとなる第３図柄の近辺で第３図柄が停止表示（外れ停止表示）される演出態様を容易に設定することができる。

【２５６５】
一方、特別図柄の種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）である場合は、当否判定結果が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の場合は、変動パターンとして変動時間が４０秒の特殊リーチが規定されている。この特殊リーチが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が１０秒間、加算時間が３０秒を示す組合せのコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１００～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が１０秒の特殊リーチが規定されている。この特殊リーチが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が１０秒間、加算時間が０秒を示す組合せのコマンドが出力される。
【２５６６】
ここで、本実施形態では、通常状態が設定されている状態で第２特別図柄抽選が実行されると、図２３２（ｂ）から図２３４を参照して上述したように、チャンスゾーン中の変動演出が実行されるように構成している。そして、音声ランプ制御装置１１３に対して基本時間（１０秒）を示すコマンド（基本コマンド）と、加算時間（３０秒）を示すコマンド（加算コマンド）が通知された場合には、基本コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（特殊変動）を設定し、加算コマンドに含まれる情報に基づいて特殊リーチを設定するように構成している。より具体的には、通常状態が設定されている状態で第２特別図柄の変動パターンコマンドとして基本時間１０秒を示す基本コマンドが通知された場合には、図２３２（ｂ）に示した通り、上下方向に第３図柄が変動する特殊変動演出の演出態様が設定される。そして、基本時間の経過タイミングにて図２３３（ａ）に示したように第３図柄を停止表示（仮停止表示）させる演出態様が設定される。そして、加算時間０秒を示す加算コマンドを受信している場合は（変動パターンが特殊外れである場合は）、そのまま第３図柄を確定表示し変動演出を終了する。
【２５６７】
一方、加算時間３０秒を示す加算コマンドを受信している場合は（変動パターンが特殊リーチである場合は）、図２３３（ｂ）や図２３４に示したように、仮停止している第３図柄が再始動する変動演出が設定される。なお、仮停止している第３図柄が再始動する変動演出の詳細な演出態様については、図２４４を参照して後述する。
【２５６８】
次に、図２３９（ｂ）を参照して、本第１０実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の詳細について説明をする。図２３９（ｂ）は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図２３９（ｂ）に示した通り、本第１０実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、遊技状態格納エリア２０３ｇ、時短カウンタ２０３ｈ、確変カウンタ２０３ｊａ、大当たり開始フラグ２０３ｊｂ、大当たり中フラグ２０３ｊｃｃ、確変設定フラグ２０３ｊｄ、確変通過カウンタ２０３ｊｅ、入賞個数カウンタ２０３ｊｆ、残球タイマフラグ２０３ｊｇ、残球タイマ２０３ｊｈ、確変有効フラグ２０３ｊｉ、確変有効タイマ２０３ｊｊ、排出個数カウンタ２０３ｊｋ、その他メモリエリア２０３ｚを少なくとも有している。
【２５６９】
なお、本第１０実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３が有する各種構成のうち、上述した各実施形態と同一名称の構成について、説明の便宜上、異なる符号を付しているものもあるが、名称が同一の構成であって、詳細な説明が省略されているものは、符号が異なっていたとしても同一内容のものである。
【２５７０】
第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａは、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）を有しており、これらの各エリアには、特別当たり乱数カウンタＣ１、特別当たり種別カウンタＣ２、及び停止種別選択カウンタＣ３の各値がそれぞれ格納される

。
【２５７１】
より具体的には、球が第１入球口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで、各カウンタＣ１～Ｃ３の各値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第１エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。なお、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。
【２５７２】
その後、主制御装置１１０において、特別図柄の抽選が行われる場合には、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａの保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１～Ｃ３の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタＣ１～Ｃ３の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。
【２５７３】
なお、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリア（保留第１エリア～保留第３エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａにおいて、入賞のデータが記憶されている保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）についてのみデータのシフトが行われる。
【２５７４】
第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂは、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａと同様に、４つの保留エリアを有している。この第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂには、第２入球口６４０への始動入賞に基づいて取得される各カウンタ値が記憶される。カウンタ値の格納方法等については、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａと同様であるため、その詳細な説明については省略する。
【２５７５】
普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃは、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有している。これらの各エリアには、普通当たり乱数カウンタＣ５が格納される。より具体的には、球が普通入球口（スルーゲート）６７を通過したタイミングで、カウンタＣ５の値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａや、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂと同様に、入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータが格納される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。
【２５７６】
その後、主制御装置１１０において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃの保留第１エリアに記憶されているカウンタＣ５の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶されたカウンタＣ５の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選などの判定が行われる。
【２５７７】
なお、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となるので、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａや、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂの場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。
【２５７８】
第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄは、第１入球口６４への入球（始動入賞）に

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

【２５７９】

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

【２５８０】

音声ランプ制御装置１１３は、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値が変更される度に、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ１によって管理される変動表示の保留球数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置１１０に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【２５８１】

なお、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置１１４に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第３図柄表示装置８１に保留球数図柄を表示する。

【２５８２】

第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅは、第２入球口６４０への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅは、初期値がゼロに設定されており、第２入球口６４０へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１ずつ加算される。一方、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される。この第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値も、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値と同様に、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３へと通知される。

【２５８３】

普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、スルーゲート６７における球の通過に基づいて第２図柄表示装置８３で行われる普通図柄（第２図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、上述した第１実施形態にて用いられる普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄと同一の内容であるためその詳細な説明を省略する。

【２５８４】

確変カウンタ２０３ｊａは、特別図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、特別図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この確変カウンタ２０３ｊａには、大当たり遊技終了後に、その当選した大当たり種別に対応した値が設定される（図２５３のＳ２６０２参照）。そして、大当たり遊技に当選した場合に０にクリアされる。また、確変カウンタ２０３ｊａの値が０よりも大きい状態、即ち、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で特別図柄変動が停止表示される毎に値が１減算される（図２４８のＳ６２２参照）。

【２５８５】

なお、本実施形態では、特別図柄の高確率状態が設定されると、確変カウンタ２０３ｊ

ａの値がセットされ、特別図柄抽選（変動）に基づいて、確変カウンタ２０３ｊａの値が減算され、確変カウンタ２０３ｊａの値が０となった場合に、確変状態が終了し、時短状態へと移行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次回の大当たり遊技が実行されるまでは特別図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。この場合、確変カウンタ２０３ｊａの値として、「１００００」を設定するように構成すれば良い。

【２５８６】

また、本実施形態では、確変状態を終了させるための条件、即ち、確変カウンタ２０３ｊａの値を減算させるための条件として、特別図柄抽選（変動）の回数に基づいて確変カウンタ２０３ｊａの値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置１１０の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、確変カウンタ２０３ｊａの値を減算するように構成してもよい。具体的には、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、確変カウンタ２０３ｊａの値を減算させるように構成しても良いし、球が特定の入球口（例えば、第１入球口６４、第２入球口６４０等）に入球したことに基づいて確変カウンタ２０３ｊａの値を減算するように構成してもよい。

【２５８７】

加えて、本実施形態では、確変カウンタ２０３ｊａの値を１ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、確変カウンタ２０３ｊａの値を複数まとめて（例えば、２）減算するように構成しても良いし、現状の確変カウンタ２０３ｊａの値に関わらず、確変カウンタ２０３ｊａの値が「０」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、確変状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、確変状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【２５８８】

さらに、確変状態が設定される条件の成立内容（大当たり種別）に応じて、確変状態を終了させる条件を異ならせても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２５８９】

大当たり開始フラグ２０３ｊｂは、大当たりを開始させるか否かを示すフラグである。この大当たり開始フラグ２０３ｊｂがオンであれば、大当たりを開始させるタイミングであることを意味し、オフであれば、大当たりを開始させるタイミングではないことを意味する。この大当たり開始フラグ２０３ｊｂは、大当たりを示す変動表示の終了タイミングとなった場合にオンに設定される。また、大当たり開始フラグ２０３ｊｂは、大当たりの開始を設定した場合にオフに設定される（図２５１のＳ２４０３参照）。

【２５９０】

大当たり中フラグ２０３ｊｃは、大当たり（特別遊技状態）中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ２０３ｊｃがオンであれば、大当たり中であることを意味し、オフであれば大当たり中でないことを意味する。大当たり中フラグ２０３ｊｃは、特別図柄の抽選により大当たりとなり、大当たり（特別遊技状態）が開始されると共にオンに設定される（図２５１のＳ２４０３参照）。また、大当たり（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される（図２５３のＳ２６０５参照）。そして、特別図柄変動処理１０（図２４７参照）では、この大当たり中フラグ２０３ｊｃが参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図２４７のＳ６０１参照）。

【２５９１】

確変設定フラグ２０３ｊｄは、大当たり遊技後に遊技状態を確変状態に移行させるか否かを示すフラグである。本パチンコ機１０では、遊技状態が確変状態に設定されるか否かは、大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０内に設けられた特定ゲート（特別排出流路２６

５０ｅ２（図１９６参照））に球が入球（流下）したか否かにより決定される。ここで、この特定ゲートへと球が入球（流下）したこと（特定ゲートに設けられている確変スイッチの通過）を検出すると、確変設定フラグ２０３ｊｄがオンに設定される（図２５４のＳ２７１５）。一方、この確変設定フラグ２０３ｊｄは、大当たりの終了時にオフに設定される（図２５３のＳ２６０５参照）。なお、この確変設定フラグ２０３ｊｄは、電源断時にはバックアップされ、復帰時（電源投入時）には電源断直前の状態に設定される。また、パチンコ機１０が初期化された状態ではオフに設定される。

【２５９２】

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

【２５９３】

確変通過カウンタ２０３ｊｅは、大当たり遊技中の１つのラウンド（本実施形態では、大当たりの５ラウンド）で確変スイッチを通過した（特定ゲートを流下した）球の数をカウントするためのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ２０３ｊｅと後述する排出個数カウンタ２０３ｊｋとの合計によりＶ入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａに入賞した遊技球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ２０３ｊｅは、確変スイッチを球が通過した（特定ゲートを流下した）場合に１ずつ加算されて更新される。また、Ｖ入賞装置２６５０に入賞した球の数と排出個数が一致するか否かの判定処理を実行した後に、初期値である「０」にリセットされる。なお、この確変通過カウンタ２０３ｊｅは、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。

【２５９４】

入賞個数カウンタ２０３ｊｆは、大当たり遊技における１つのラウンドでＶ入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａに入賞した球の数をカウントするためのカウンタであり、特定入賞口２６５０ａへの入賞が検出されたことに基づいて、１ずつ加算されて更新される。一方、１つのラウンドが終了した場合に、Ｖ入賞装置２６５０に入賞した個数（入賞個数カウンタ２０３ｊｆの値）と排出された個数（排出個数カウンタ２０３ｊｋと確変通過カウンタ２０３ｊｅとの合計値）とが一致しているか判別された後に、初期値である「０」にリセットされる。なお、この入賞個数カウンタ２０３ｊｆの値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。

【２５９５】

残球タイマフラグ２０３ｊｇは、１のラウンドが終了し、特定入賞口２６５０ａが閉鎖した後の球はけ期間であるか否かを示すフラグである。この残球タイマフラグ２０３ｊｇがオンに設定されている場合は、球はけ期間であることを意味する。この残球タイマフラグ２０３ｊｇがオンに設定されている間は、後述する残球タイマ２０３ｒが１ずつ加算されて更新される。残球タイマ２０３ｒは、特定入賞口２６５０ａが閉鎖されてからの時間を判別するためのカウンタであり、Ｖ入賞装置２６５０内の遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。

【２５９６】

残球タイマ２０３ｊｈは、予め設定されている１のラウンドが終了してＶ入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａが閉鎖した場合に、Ｖ入賞装置２６５０に入賞した球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。本実施形態では、Ｖ入賞装置２６５０に入賞した球が排出されるまでに必要な時間は０．５秒であり、本実施形態では、予め０．８秒に対応するカウンタ値が残球タイマ２０３ｊｈの上限値として設定されている。この残球タイマ２０３ｊｈの上限値（本実施形態では、０．８秒）とな

ったことに基づいて、Ｖ入賞装置２６５０への入賞個数とその排出個数とが一致しているかの判別が実行される。一致しない場合には、エラーコマンドが設定されて、その旨が報知される。よって、Ｖ入賞装置２６５０内に遊技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。

【２５９７】

なお、入賞個数と排出個数が一致しない場合には、専用のフラグをオンに設定しておき、そのフラグがオンである場合には確変スイッチを遊技球が通過しても確変設定フラグ２０３ｊｄをオンに設定しない構成にしてもよい。このように構成することで、不正に確変状態が付与されることを抑制できる。

【２５９８】

確変有効フラグ２０３ｊｉは、振分部材が球を特定ゲートへとに振り分け不可能な配置に切り替わった後に、遊技球が確変スイッチを通過した（Ｖ領域に入球した）場合に、その通過（入球）を有効とするか否かを判別するためのフラグである。この確変有効フラグ２０３ｊｉがオンに設定されている場合には、確変スイッチを遊技球が通過することが正常な期間であることを示している。

【２５９９】

確変有効タイマ２０３ｊｊは、上述した確変有効フラグ２０３ｊｉがオンに設定されてからの時間をカウントする為のカウンタである。この確変有効タイマ２０３ｊｊによりＶ役物が非Ｖ側の配置に切り替わった後に、確変スイッチを正常に通過するのに必要な期間を判別することができる。本実施形態では、Ｖ役物に到達した遊技球が確変スイッチを通過するのに要する時間は０．３秒である。確変有効タイマ２０３ｊｊの上限値は０．５秒に対応するカウンタ値に設定されており、それ以後に確変スイッチを通過しても不正と判別して通過と判別しない。

【２６００】

これにより、不正に遊技球をＶ領域に入球させて確変スイッチを通過させたり、確変スイッチの下方よりピアノ線等で遊技球を押し上げて通過させたり、電波等により磁気センサを通過と誤検出させたりする不正による被害を抑制できる。

【２６０１】

排出個数カウンタ２０３ｊｋは、１のラウンドで可変入賞装置６５から排出された遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタ２０３ｊｋは、可変入賞装置６５に入賞した球の数と排出個数との一致が判別された後に、初期値である０にリセットされる。

【２６０２】

次に、図２４３から図２４５を参照して、本第１０実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成について説明をする。まず、図２４３（ａ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図２４３（ａ）は、本第１０実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の内容を示した模式図である。本第１０実施形態では、上述した第１実施形態の音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に対して、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｊａ、確変中演出選択テーブル２２２ｊｂを追加した点と、変動パターン選択テーブル２２２ａの内容、及び、動作シナリオテーブル２２２ｂの内容を、本実施形態に対応させて変更させた点で相違している。なお、変動パターン選択テーブル２２２ａの内容、及び、動作シナリオテーブル２２２ｂの内容の変更点については、その詳細な内容の説明を省略するが、主制御装置１１０の変更点に伴う各種値が変更されているものである。

【２６０３】

まず、図２４４を参照して、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｊａの内容について説明をする。図２４４は、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｊａの内容を模式的に示した図である。この通常中特図２演出選択テーブル２２２ｊａは、通常状態が設定されている間に実行された第２特別図柄変動のうち、加算時間が３０秒の変動パターンが選択された場合の第３図柄の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、第２

特別図柄抽選の抽選結果（当否判定結果）、特図２保留数、特図１保留数、演出カウンタ２２３ｆの値に対応させて異なる演出態様（演出内容）が規定されている。

【２６０４】

本実施形態では、通常状態中に第２特別図柄変動が実行されると、基本時間（１０秒）に対応させて、共通の外れリーチ演出が実行され（図２３３（ａ）参照）、その後、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｊａを参照して選択された演出内容（演出態様）として疑似変動演出（図２３３（ｂ）～２３４参照）が加算時間（３０秒）の間に実行されるように構成している。

【２６０５】

具体的には、抽選結果が大当たりであって、特図２保留数が３の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に、変動パターンとして「疑似３演出」が、「８０～９９」の範囲に、変動パターンとして「特殊疑似２演出」が規定されており、特図２保留数が２の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に、変動パターンとして「疑似２演出」が、特図２保留数が１の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に、変動パターンとして「疑似１演出」が、「９０～９９」の範囲に、変動パターンとして「特殊疑似４演出」が規定されている。

【２６０６】

また、抽選結果が大当たりであって、特図２保留数が０の場合は、特図１保留数が１～４の場合に「特殊終了演出」が、特図１保留数が０の場合に「疑似無し演出」が設定される。

【２６０７】

抽選結果が外れである場合には、特図２保留数が３の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に、変動パターンとして「疑似３演出」が規定されており、特図２保留数が２の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に、変動パターンとして「疑似２演出」が、特図２保留数が１の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に、変動パターンとして「疑似１演出」が、特図２保留数が０の場合は、「疑似無し演出」が規定されている。

【２６０８】

以上、説明をした通り、本実施形態では、第２特別図柄の疑似変動演出の演出態様を設定する際に、特図２保留数及び特図１保留数の有無を判別し、次に実行される特別図柄抽選に対応する演出態様で疑似変動演出を実行するように構成している。このように構成することで、１の特別図柄変動期間中に実行される疑似変動演出を、あたかも次の特別図柄変動に対応させた変動演出と思わせ易くすることができる。

【２６０９】

さらに、疑似変動演出にて実行される疑似変動回数（第３図柄の仮停止回数）が、獲得済みの特図２保留数に対応させた回数となるように構成しているため、通常状態中に実行された普図当たり遊技中に獲得した特図２保留が全て使用されたと思わせることができる。よって、大当たり当選している疑似変動演出が実行された場合は、通常状態中に実行された普図当たり遊技中に多くの特図２保留を獲得した結果として、大当たり当選したと遊技者に思わせることができる。また、外れ当選している疑似変動演出が実行された場合は、特図２保留を全て消化したと思わせた後に、次に特図２保留を用いた変動演出が実行されるため（チャンスゾーンが継続するため）、遊技者に以外性のある演出を提供することができる。

【２６１０】

また、本実施形態では、大当たり当選した場合にのみ設定される疑似変動演出（特殊疑似２演出、疑似４演出）を設けているため、疑似変動演出にて実行される疑似変動回数と、特図２保留数とに対して遊技者に興味を持たせることができる。

【２６１１】

次に、図２４５を参照して、確変中演出選択テーブル２２２ｊｂの内容について説明をする。図２４５は、確変中演出選択テーブル２２２ｊｂの内容を模式的に示した模式図である。この確変中演出選択テーブル２２２ｊｂは、確変状態中に実行される特別図柄変動の変動パターンとして、基本時間が３０秒の変動パターンが選択された場合における変動演出を設定する際に参照されるデータテーブルである。

【２６１２】

図２４５に示した通り、特別図柄の種別と、抽選結果と、演出カウンタ２２３ｆの値とに応じて異なる演出態様が規定されている。具体的には、図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、抽選結果が確変大当たりである場合は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に「確変シングルリーチ」が、「５０～９９」の範囲に「ダブルリーチ」が規定され、大当たり通常である場合は「ダブルリーチ」が、外れの場合は「非リーチ」が規定されている。

【２６１３】

また、図柄種別が第２特別図柄（特図２）であって、抽選結果が確変大当たりである場合は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に「特殊ダブルリーチ」が、「５０～９９」の範囲に「確変ダブルリーチ」が規定され、外れの場合は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４」の範囲に「ダブルリーチ」が、「５～１０」の範囲に「確変ダブルリーチ」が、「１１～９９」の範囲に「非リーチ」が規定されている。

【２６１４】

このように構成することで、確変状態において第１特別図柄抽選が実行される場合も、第２特別図柄抽選が実行される場合も「ダブルリーチ」（図２３５（ａ）に示した、通常当たりに対応する第３図柄を含む２以上の第３図柄がリーチ状態となるリーチ演出）が実行されることになるため、遊技者に対して、「ダブルリーチ」が実行された場合に、何れの特別図柄抽選に対応する第３図柄変動演出が実行されているのかを分かり難くすることができる。

【２６１５】

さらに、「特殊ダブルリーチ」が設定されると、最初に「ダブルリーチ」の演出態様が設定され、その後、図２３５（ｂ）に示した「確変ダブルリーチ」へと演出態様が可変するリーチ演出が実行される。よって、第１特別図柄抽選に対応して「ダブルリーチ」が実行された場合であっても、途中で「確変ダブルリーチ」へと昇格することを期待させながら遊技を行わせることができる。なお、この「特殊ダブルリーチ」において、リーチ演出の演出態様が可変するタイミングは、中図柄列Ｚ２が１周、或いは２周したタイミングとしているが、これに限ること無く、遊技者が操作ボタン２２を操作したタイミングに基づいて演出態様を可変しても良い。

【２６１６】

次に、図２４６を参照して、本第１０実施形態における遊技の流れを簡単に説明をする。図２４６は、本第１０実施形態における遊技の流れを示した遷移図である。図２４６に示した通り、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態として、通常状態、確変状態、時短状態の３つの遊技状態を設定可能に構成している。そして、通常状態では、第１特別図柄抽選が第２特別図柄抽選よりも実行し易くなるように構成し、確変状態、時短状態では、第２特別図柄抽選が第１特別図柄抽選よりも実行し易くなるように構成している。

【２６１７】

通常状態において実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選（大当たり確率１／２００）した場合は、１／２の確率で通常大当たり遊技と確変大当たり遊技が実行され、大当たり遊技中に特定ゲートへと球が流下した場合に、確変状態へと移行し、特定ゲートへと球が流下しなかった場合に、時短状態へと移行する。

【２６１８】

確変状態は、特別図柄抽選が５０回実行される、或いは大当たり当選するまで継続するように構成しており、確変状態中に大当たり当選すること無く、特別図柄抽選が５０回実行されると、時短状態へと移行する。この時短状態は、大当たり遊技が終了してから１０

０回の特別図柄抽選が実行されるまで継続するように構成しており、例えば、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される場合は、時短回数が１００回となり、確変状態から時短状態へと移行した場合が、時短回数が５０回となる。

【２６１９】

＜第１０実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図２４７から図２５５を参照して、本第１０実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第１０実施形態では、上述した通り、第１特別図柄の抽選権利（特図１保留）と、第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）と、を共に記憶している状態において、第２特別図柄の抽選を優先的に実行するように構成している点。大当たり遊技が実行されている間に、Ｖ入賞装置２６５０内に配設された特定ゲートへと球を流下させることにより、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるように構成している点。遊技者に有利な遊技状態である確変状態を終了させるための終了条件として、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に成立する終了条件以外に、特別図柄抽選が所定回数（例えば、５０回）実行された場合に成立する終了条件を設けるように構成している点で上述した各実施形態と相違している。

【２６２０】

そして、上述した相違点を有するパチンコ機１０を構成するために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理として、後述する特別図柄変動処理１０（図２４７のＳ１５４参照）、普通図柄変動処理１０（図２４９のＳ１６６参照）、スルーゲート通過処理（図２５０のＳ１５７参照）、大当たり制御処理１０（図２５１のＳ１０７４参照）を実行するように構成している。それ以外の制御内容については、上述した各実施形態のパチンコ機１０において実行される制御処理内容の何れかと同一であるため、詳細な説明を省略する。

【２６２１】

まず、図２４７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理１０（Ｓ１５４）について説明する。図２４７は、この特別図柄変動処理１０（Ｓ１５４）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理１０（Ｓ１５４）は、タイマ割込処理の中で実行され、第１図柄表示装置３７において行う特別図柄（第１図柄）の変動表示や、第３図柄表示装置８１において行う第３図柄の変動表示などを制御するための処理である。

【２６２２】

この特別図柄変動処理１０（Ｓ１５４）では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であるかを判別する（Ｓ６０１）。具体的には、大当たり中フラグ２０３ｊｃがオンであるかを判別する。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であれば（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【２６２３】

Ｓ６０１の処理において、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）ではないと判別した場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ６０２）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中でなければ（Ｓ６０２：Ｎｏ）、即ち、新たな特別図柄抽選（変動）を実行可能な状態であれば、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値（第２特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ２）を取得する（Ｓ６０３）。次に、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値（Ｎ２）が０よりも大きいかを判別する（Ｓ６０４）。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ６０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ６０５）、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ６０６）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ

ｅの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃのうち、第２特別図柄に対応させた第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ２に格納する。

【２６２４】

Ｓ６０６の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ６０７）。Ｓ６０７の処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトし、Ｓ６０８の処理へ移行する。

【２６２５】

一方、Ｓ６０４の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値（Ｎ２）が０である場合は（Ｓ２０４：Ｎｏ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（第１特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ１）を取得し（Ｓ２０８）、取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）が０よりも大きいかを判別する（Ｓ６０９）。

【２６２６】

Ｓ６０９の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｓ６０９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ６０９の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）が０でない（即ち、１以上である）と判別した場合は（Ｓ６０９：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ６０３ｄｄの値（Ｎ１）を１減算し（Ｓ６１０）、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ６１１）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃのうち、第２特別図柄に対応させた第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ１に格納する。

【２６２７】

Ｓ６１１の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａに格納されたデータを、Ｓ６０７の処理と同一の手法によりシフトして（Ｓ６１２）、処理をＳ６０８の処理へと移行する。Ｓ６０７、またはＳ６１２の処理後に実行されるＳ６０８の処理では、第１図柄表示装置３７において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ６０８）、本処理を終了する。なお、この特別図柄変動開始処理では、上述した第１実施形態の特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５参照）にて実行される特別図柄大当たり判定処理（図４１のＳ３０６参照）と同様に、特別図柄の抽選結果を判別するための処理と、特別図柄変動パターン選択処理（図４１のＳ３０７参照）と同様に特別図柄変動の変動パターンを選択するための処理が実行される。

【２６２８】

Ｓ６０２の処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であれば（Ｓ６０２：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新する（Ｓ６１４）。Ｓ６１４の処理では、特別図柄の変動時間を計測するための変動時間カウンタの値が更新され、更新後の変動時間カウンタの値に対応させて第１図柄表示装置８１の表示が更新される。この変動時間カウンタには、特別図柄変動開始処理（Ｓ６０８）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値が、特別図柄変動の開始タイミングでセットされ、その後、Ｓ６１４の処理を実行する毎に更新（減算）される。一方、Ｓ６１３の処理で変動時間が経過したと判別された場合は（Ｓ６１３：Ｙｅｓ）、即ち、Ｓ６１４の処理で更新された変動時間カウンタの値が０である場合は、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様

を設定する（Ｓ６１５）。停止図柄の設定は、特別図柄変動開始処理（Ｓ６０８）によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理（Ｓ６０８）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たりＡ～Ｅのいずれかが決定される。

【２６２９】

尚、本制御例では、大当たりＡになる場合には、第１図柄表示装置３７において青色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＢになる場合には赤色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＣとなる場合には、緑色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＤとなる場合には、青色のＬＥＤと緑色のＬＥＤを点灯させる。また、外れである場合には赤色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させる。なお、各ＬＥＤの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

【２６３０】

Ｓ６１５の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（Ｓ６１６）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｓ６１６：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｊｂをオンに設定し（Ｓ６１７）、時短カウンタ２０３ｈ、確変カウンタ２０３ｊａの値をクリア（０に設定）し（Ｓ６１８）、Ｓ６１９の処理へと移行する。Ｓ６１７の処理によって、大当たり開始フラグがオンに設定されると、主制御装置１１０にて実行されるメイン処理の大当たり制御処理１０（図２５１のＳ１０７４参照）が実行された場合に、Ｓ２４０１：Ｙｅｓへ分岐して、オープニングコマンドが設定される（Ｓ２４０２）。その結果、第３図柄表示装置８１において、大当たり演出が開始される。

【２６３１】

Ｓ６１６の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば（Ｓ６１６：Ｎｏ）、Ｓ６１７，Ｓ６１８の処理をスキップして、更新処理を実行し（Ｓ６２０）、その後、Ｓ６１９へと移行する。

【２６３２】

ここで設定された状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、状態コマンドに含まれる遊技状態を取得する。これにより、音声ランプ制御装置１１３の把握する状態を、実際のパチンコ機１０の状態に一致させることができる。

【２６３３】

次に、図２４８を参照して、特別図柄変動処理１０（図２４７のＳ１５４参照）にて実行される更新処理（図２４７のＳ６２０）の内容について説明をする。図２４８は、更新処理（Ｓ６２０）の内容を示したフローチャートである。この更新処理（Ｓ６２０）では、特別図柄変動の変動時間が経過した場合（変動停止時）に実行される処理であって、確変状態が継続して設定される期間の残期間を更新したり、時短状態が継続して設定される期間の残期間を更新するための処理が実行される。

【２６３４】

更新処理（Ｓ６２０）が実行されると、まず確変カウンタ２０３ｊａの値が０よりも大きい、即ち、現在が特別図柄の高確率状態であるかを判別し（Ｓ６２１）、確変カウンタ２０３ｊａの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ６２１：Ｙｅｓ）、確変カウンタ２０３ｊａの値を１減算（更新）し（Ｓ６２２）、次いで、更新後の確変カウンタ２０３ｊａの値が０であるかを判別し（Ｓ６２３）、０であると判別した場合は（Ｓ６２３：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに時短状態を設定し（Ｓ６２４）、Ｓ６２５の処理へ移行する。また、Ｓ６２１の処理において確変カウンタ２０３ｊａの値が０よりも大き

くない（０である）と判別した場合（Ｓ６２１；Ｎｏ）は、現在が特別図柄の高確率状態では無いため、確変カウンタ２０３ｊａの値を更新するための上述したＳ６２２～Ｓ６２４の処理をスキップしてＳ６２５の処理へ移行する。

【２６３５】

また、Ｓ６２３の処理において、確変カウンタ２０３ｊａの値が０では無い、即ち、確変カウンタ２０３ｊａの値が０よりも大きく、確変状態（特別図柄の高確率状態）が継続する場合もＳ６２４の処理をスキップしてＳ６２５の処理へ移行する。

【２６３６】

Ｓ６２５の処理では、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいかを判別し、０よりも大きいと判別した場合、即ち、現在が普通図柄の高確率状態である場合は（Ｓ６２５：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ６２６）、減算後の時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別する（Ｓ６２７）。Ｓ６２７の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した馬合は、遊技状態格納エリア２０３ｇに通常状態を設定し（Ｓ６２８）、確変カウンタ２０３ｊａの値、時短カウンタ２０３ｈの値、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ６２９）、本処理を終了する。また、Ｓ６２５の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合（Ｓ６２５：Ｎｏ）、或いは、Ｓ６２７の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０では無いと判別した場合（Ｓ６２７：Ｎｏ）は、そのままＳ６２９の処理へ移行する。

【２６３７】

次に、図２４９を参照して、普通図柄変動処理１０（Ｓ１６６）の内容について説明をする。この普通図柄変動処理１０（Ｓ１６６）は、普通図柄変動（抽選）に関連する様々な処理（普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様（変動時間）を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理）が実行されるものであり、上述した第１実施形態の普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）に対して、普通図柄の変動時間を選択する処理、普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理の内容を一部変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２６３８】

普通図柄変動処理１０（Ｓ１６６）が実行されると、まず、上述した普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）と同一のＳ１１０１～Ｓ１１１３の処理を実行する。その後、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ２０３ｈの値を参照して判別し（Ｓ１１６１）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ１１６１：Ｙｅｓ）、普通図柄の変動時間を３秒に設定し（Ｓ１１６２）、本処理を終了する。一方、Ｓ１１６１の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（Ｓ１１６１：Ｎｏ）、普通図柄の変動時間を１０秒に設定し（Ｓ１１６３）、本処理を終了する。

【２６３９】

また、上述した普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）と同一のＳ１１１５～Ｓ１１１８の処理を実行し、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ２０３ｈの値を参照して判別し（Ｓ１１１８）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ１１１８：Ｙｅｓ）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０の開放時間が１秒間×２回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ１１６５）、Ｓ１１２１の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ１１１８の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（Ｓ１１１８：Ｎｏ）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０の開放時間が５秒間×１回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ１１６４）、Ｓ１１２１の処理を実行し、本処理を終了する。

【２６４０】

以上、説明をした通り、本実施形態では、普通図柄の低確率状態のほうが、普通図柄の高確率状態よりも、普通図柄の当たり確率が低確率であり（図２４０（ｂ）参照）、且つ

、普通図柄の変動時間が長く設定されているが、当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技において電動役物６４０が開放される期間が長くなるように構成している。このように構成することで、通常状態（普通図柄の低確率状態）において、低確率で普図当たり当選した場合に、球を第２入球口６４０へと入球させることができない事態が発生することを抑制することができる。また、１回の普図当たり遊技中に特図２保留を上限数（４個）獲得させ易くすることができるため、チャンスゾーン（図２３３（ｂ）参照）にて第２特別図柄抽選を複数回実行させ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２６４１】

次に、図２５０を参照してスルーゲート通過処理（Ｓ１５７参照）の内容について説明をする。図２５０は、スルーゲート通過処理（Ｓ１５７参照）の内容を示したフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１５７参照）は、上述した第１実施形態のスルーゲート通過処理（図４９のＳ１０７参照）に対して、取得した普通当たり乱数カウンタＣ５の値を用いて、実際の当否判定が実行されるよりも前に（普通図柄変動処理１０（図２４９のＳ１６６参照）にて当否判定（Ｓ１１１１参照）が実行されるよりも前に）、抽選結果（当否判定結果）を事前に取得するための処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２６４２】

スルーゲート通過処理（Ｓ１５７参照）が実行されると、まず、上述した第１実施形態のスルーゲート通過処理（図４９のＳ１０７参照）と同一のＳ１２０１～Ｓ１２０５の処理を実行し、その後、普通当たり乱数１０テーブル２０２ｊｃに基づいて抽選結果を事前に取得し（Ｓ１２１１）、普通当たり判定結果（Ｓ１２１１の処理にて取得した事前判別結果）を含む普図用入賞情報コマンドを設定し（Ｓ１２１２）、本処理を終了する。

【２６４３】

Ｓ１２１２の処理で設定された普図用入賞情報コマンドは、上述した各実施形態にて設定される特別図柄の事前判別結果を示す入賞情報コマンドと同一の処理によって音声ランプ制御装置１１３へと通知される。このように構成することで、保留記憶されている普通図柄の抽選権利に対応する普通図柄抽選の抽選結果を事前に判別し、その事前判別結果に基づいた演出を実行することが可能となる。

【２６４４】

具体的には、チャンスゾーンが設定されている状態において、即ち、通常状態中に普図当たり遊技が実行されたことに基づいて第２特別図柄抽選が実行されている状態において受信した普図用入賞情報コマンドに普通図柄の当たり当選を示す情報が含まれている場合には、次に普図当たり遊技が実行されるまでチャンスゾーンを継続させる演出を実行することができる。この場合、次に普図当たり遊技が実行されるまでの間に、第２特別図柄抽選が全て終了し、第１特別図柄抽選が実行される場合であっても、その第１特別図柄抽選に対応して実行される変動演出の演出態様として、第１特別図柄抽選に対応した演出態様（例えば、図２３１（ｂ）に示した水平方向に第３図柄を変動させる演出態様）では無く、第２特別図柄抽選に対応した演出態様（例えば、図２３２（ｂ）に示した垂直方向に第３図柄を変動させる演出態様）が設定されるように構成すると良い。このように構成することで、通常状態において所定期間内に複数回の普図当たり遊技が実行される場合には、チャンスゾーンを長期間設定することができ演出効果を高めることができる。

【２６４５】

また、チャンスゾーンが設定されてから所定回数の第２特別図柄抽選が実行されたにも関わらず、チャンスゾーンが終了しない場合には、間もなく次の普図当たり遊技が実行されることを遊技者が把握することができるため、チャンスゾーン中に実行される第２特別図柄抽選の回数に対して遊技者に興味を持たせることができる。加えて、本実施形態では、チャンスゾーン中に実行される第２特別図柄抽選に対応した変動演出として、第３図柄を複数回仮停止させる疑似変動演出を実行するように構成している。つまり、遊技者に対して第２特別図柄抽選の実行回数を分かり難くすることができる。よって、チャンスゾー

ンがいつ終了するのか、或いは、チャンスゾーンが延長されている期間であるか否かを遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。

【２６４６】

次に、図２５１を参照して、大当たり制御処理１０（Ｓ１０７４）の内容について説明をする。図２５１は、大当たり制御処理１０（Ｓ１０７４）の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理１０（Ｓ１０７４）は、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）において、実行される処理であって、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口（大開放口）２６５０ａを開放又は閉鎖するための処理である。

【２６４７】

大当たり制御処理１０（Ｓ１０７４）では、まず、大当たり開始フラグ２０３ｊｂがオンであるか否かを判別する（Ｓ２４０１）。大当たり開始フラグ２０３ｊｂがオンであると判別した場合は（Ｓ２４０１：Ｙｅｓ）、大当たり用オープニングコマンドを設定し（Ｓ２４０２）、大当たり開始フラグ２０３ｊｂをオフ、大当たり中フラグ２０３ｊｃをオンにそれぞれ設定し（Ｓ２４０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ２４０１の処理において、大当たり開始フラグ２０３ｊｂがオフであると判別した場合は（Ｓ２４０１：Ｎｏ）、次に、現在が特別図柄の大当たり中であるか（即ち、大当たり中フラグ２０３ｊｃがオンであるか）否かを判別する（Ｓ２４０４）。Ｓ２４０４の処理において、現在が大当たり中ではない（大当たり中フラグ２０３ｊｃがオフである）と判別した場合は（Ｓ２４０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２４０４の処理において、現在が大当たり中である（大当たりフラグ２０３ｊｃがオンである）と判別した場合は（Ｓ２４０４：Ｙｅｓ）、次いで、新たなラウンドの開始タイミングであるか否かを判別する（Ｓ２４０５）。

【２６４８】

Ｓ２４０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ２４０５：Ｙｅｓ）、ラウンド数に応じた特定入賞口２６５０ａの開閉動作を設定するための大当たり動作設定処理を実行し（Ｓ２４０６）、本処理を終了する。この大当たり動作設定処理の詳細については図２５２を参照して後述する。

【２６４９】

一方、Ｓ２４０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ２４０５：Ｎｏ）、次に、現在実行されているラウンドのエンディング期間の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ２４０７）。ここで、本制御例では、大当たりの最終ラウンドが終了した場合に、エンディング期間の開始タイミングであると判別する。エンディング期間の開始タイミングであると判定した場合は（Ｓ２４０７：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ２４０８）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において大当たりの終了を示すエンディング演出（図２３６参照）が開始される。

【２６５０】

一方、Ｓ２４０７の処理において、現在実行されているエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ２４０７：Ｎｏ）、次に、大当たりの終了タイミングであるかを判別する（Ｓ２４０９）。ここで、大当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。Ｓ２４０９の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ２４０９：Ｙｅｓ）、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行し（Ｓ２４１０）、本処理を終了する。この大当たり終了処理の詳細については図２５３を参照して後述する。一方、Ｓ２４０９の処理において、大当たり終了のタイミングではないと判別した場合には（Ｓ２４０９：Ｎｏ）

、特定入賞口２６５０ａへの入賞に応じた制御を行うための入賞処理を実行し（Ｓ２４１１）、特定入賞口２６５０ａに対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための異常処理を実行し（Ｓ２４１２）、その後、本処理を終了する。入賞処理および異常処理の詳細については図２５４および図２５５を参照して後述する。

【２６５１】

次に、図２５２のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり動作設定処理（Ｓ２４０６）の詳細について説明する。図２５２は、この大当たり動作設定処理（Ｓ２４０６）を示すフローチャートである。この大当たり動作設定処理（Ｓ２４０６）は、大当たり制御処理の中で実行され、上述した通り、ラウンド数に応じた特定入賞口２６５０ａの開閉動作を設定するための処理である。

【２６５２】

この大当たり動作設定処理（図２５２参照）が開始されると、まず、５ラウンドの開始タイミングであるかを判別する（Ｓ２５０１）。Ｓ２５０１の処理において、５ラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ２５０１：Ｙｅｓ）、Ｖ役物（流路ソレノイド（確変ソレノイド））６５ｋの動作シナリオの開始を設定して（Ｓ２５０２）、大当たり種別に対応する特定入賞口２６５０ａの開放パターンを設定する（Ｓ２５０３）。

【２６５３】

ここで、詳細な説明は省略するが、本実施形態では、１回の大当たり遊技中に複数回実行されるラウンド遊技のうち、特定のラウンド数（５ラウンド目）に実行されるラウンド遊技の内容を、大当たり種別に応じて異ならせており、具体的には、特定の大当たり種別（確変大当たり）の場合のみ、５ラウンド目のラウンド遊技として、球が特定ゲートへと流下させ易くなるようにＶ役物を動作させるラウンド遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、長期間実行される大当たり遊技のうち、特定の期間のみ球を特定ゲートへと流下させる確率を高めることができるため、遊技者が集中力を切らすこと無く大当たり遊技中の遊技を実行することができる。

【２６５４】

なお、本実施形態では、確変大当たり遊技における５ラウンド目が実行される場合に、第３図柄表示装置８１の表示面にて遊技者に対して特定ゲートへと球を流下させるチャンス期間であることを示すための案内報知態様として「Ｖを狙え」の文字が表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して、長期間実行される大当たり遊技のうち、特定ゲートへと球を流下させ易い特定の期間を分かり易く報知することができる。さらに、球が特定ゲートを流下したことを検知手段が検知したことに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面に球が特定ゲートを流下したことを案内するための案内報知態様として「ＶＧＥＴ」の文字が表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される条件を満たしたことを分かり易く報知することができる。

【２６５５】

なお、上述した案内報知の報知態様を、条件成立に応じて可変させても良く、例えば、特定ゲートへと球を流下させ易い特定期間の経過時間、或いは残時間にもとづいて「Ｖを狙え」の文字色を可変させたり、表示領域の大きさを可変させたり、より強調した内容の文字（例えば「早くＶを狙うんだ」）に可変させたりすると良い。これにより、特定ゲートへと球を流下させ易い状況にて遊技者が球を発射しない事態が発生することを抑制することができる。

【２６５６】

また、本実施形態では、Ｖ入賞装置２６５０へと入賞した球の流路を切り替えるためのＶ役物の動作パターンを可変させることで球が特定ゲートへと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能としているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技開始時から共通の動作パターンでＶ役物を動作させるように構成し、特定入賞口２６５０ａが開放状態となるタイミングを大当たり種別によって可変させることにより、球が特定ゲートへと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能に構成しても良い。これにより、Ｖ役物の動

作パターンを共通化することができるため、Ｖ役物が故障し難くすることができる。
【２６５７】
一方、Ｓ２５０１の処理において、今回のラウンドが５ラウンド目ではないと判別した場合は（Ｓ２５０１：Ｎｏ）、Ｓ２５０２，Ｓ２５０３の処理をスキップして、通常の特定入賞口２６５０ａの開放を設定し（Ｓ２５０４）、処理をＳ２５０５へと移行する。Ｓ２５０５の処理では、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定して（Ｓ２５０５）、本処理を終了する。
【２６５８】
ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、新たに開始されたラウンド数を第３図柄表示装置８１において表示するための表示用ラウンド数コマンドを設定する。これにより、大当たりのラウンド数に合わせて第３図柄表示装置８１の表示内容を更新することができる。
【２６５９】
この大当たり動作設定処理（図２５２参照）を実行することにより、大当たりの各ラウンドにおいて特定入賞口２６５０ａを開放することができると共に、５ラウンド目に特別排出流路２６６５ｅ２を通過可能に設定することができる。これにより、大当たりＡ，Ｃ～Ｅでは、５ラウンド目に遊技者が球を発射するだけで、ほぼ確実に球が特定ゲート（確変スイッチ２６６５ｅ３）を通過するので、大当たりの終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定することができる。
【２６６０】
次に、図２５３のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり終了処理（Ｓ２４１０）の詳細について説明する。図２５３は、この大当たり終了処理（Ｓ２４１０）を示すフローチャートである。この大当たり終了処理（Ｓ２４１０）は、大当たり制御処理１０（図２５１のＳ１０７４参照）の中で実行され、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。
【２６６１】
この大当たり終了処理（Ｓ２４１０）では、まず、確変設定フラグ２０３ｊｄがオンであるかを判別する（Ｓ２６０１）。Ｓ２６０１の処理において、確変設定フラグ２０３ｊｄがオンであると判別した場合は（Ｓ２６０１：Ｙｅｓ）、大当たり中に特定ヘート（確変スイッチ２６５０ｅ３）を球が通過したことを意味するので、確変カウンタ２０３ｊａの値の値に５０を設定し（Ｓ２６０２）、Ｓ２６０３の処理へ移行する。一方、Ｓ２６０１の処理において、確変設定フラグ２０３ｊｄがオフであれば（Ｓ２６０１：Ｎｏ）、Ｓ２６０２の処理をスキップして、Ｓ２６０３の処理へ移行する。
【２６６２】
Ｓ２６０３の処理では、時短カウンタ２０３ｈの値に１００を設定し（Ｓ２６０３）、次いで、時短カウンタ２０３ｈの値、確変カウンタ２０３ｊａの値に基づいて、状態コマンドを設定する（Ｓ２６０４）。ここで設定された状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、その状態コマンドで通知された遊技状態に合わせて従状態設定エリア２２３ｇを更新する。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、パチンコ機１０の遊技状態を正確に把握することができる。次いで、大当たり中フラグ２０３ｊｃおよび確変設定フラグ２０３ｊｄを共にオフに設定して（Ｓ２６０５）、本処理を終了する。
【２６６３】
この大当たり終了処理（図２５３参照）を実行することにより、大当たり遊技中に特定ゲート（確変スイッチ２６６５ｅ３）を球が通過したか否かに応じて大当たり終了後の遊

技状態を正確に設定することができる。
【２６６４】
次に、図２５４のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される入賞処理（Ｓ２４１１）の詳細について説明する。図２５４は、この入賞処理（Ｓ２４１１）を示すフローチャートである。この入賞処理（Ｓ２４１１）は、大当たり制御処理１０（図２５１参照）の中で実行され、上述した通り、特定入賞口２６５０ａへの入賞に応じた制御を行うための処理である。
【２６６５】
この入賞処理（Ｓ２４１１）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別する（Ｓ２７０１）。ここで、ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、特定入賞口２６５０ａの開放状態からインターバル期間が終了するまでの期間である。Ｓ２７０１の処理において、ラウンド有効期間でなければ（Ｓ２７０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【２６６６】
一方、Ｓ２７０１の処理において、現在がラウンド有効期間であると判別した場合は（Ｓ２７０１：Ｙｅｓ）、次いで、特定入賞口２６５０ａへの入賞を検出したかを判別し（Ｓ２７０２）、特定入賞口２６５０ａに対する入賞を検出していれば（Ｓ２７０２：Ｙｅｓ）、入賞個数カウンタ２０３ｊｆの値に１を加算して更新し（Ｓ２７０３）、特定入賞口２６５０ａへの入賞を検出したことを示す入賞コマンドを設定して（Ｓ２７０４）、Ｓ２７０５の処理へ移行する。これに対し、Ｓ２７０２の処理において、特定入賞口２６５０ａへの入賞を検出していなければ（Ｓ２７０２：Ｎｏ）、Ｓ２７０３，Ｓ２７０４の処理をスキップし、Ｓ２７０５の処理へ移行する。
【２６６７】
Ｓ２７０５の処理では、入賞個数カウンタ２０３ｊｆの値が１０以上であるかを判別し（Ｓ２７０５）、入賞個数カウンタ２０３ｊｆの値が１０以上であれば（Ｓ２７０５：Ｙｅｓ）、Ｓ２７０７の処理へ移行する。一方、Ｓ２７０５の処理において、入賞個数カウンタ２０３ｊｆの値が９以下であると判別した場合は（Ｓ２７０５：Ｎｏ）、ラウンド時間（３０秒）が経過したかを判別し（Ｓ２７０６）、ラウンド時間が経過していれば（Ｓ２７０６：Ｙｅｓ）、Ｓ２７０７の処理へと移行する。なお、このＳ２７０６の処理では、今回の大当たりの各ラウンド遊技の開始から３０秒間が経過した場合にラウンド時間が経過したと判別する。なお、本実施形態では、大当たり種別、ラウンド数に関わらず同一のラウンド時間経過及び個数入賞によってラウンド遊技の終了条件が成立するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じてラウンド遊技の終了条件を異ならせても良いし、実行されるラウンド数によってラウンド遊技の終了条件を異ならせてもよい。
【２６６８】
Ｓ２７０７の処理では、特定入賞口２６５０ａの閉鎖を設定し（Ｓ２７０７）、特定入賞口２６５０ａの閉鎖が設定されたことを示す閉鎖コマンドを設定する（Ｓ２７０８）。次いで、今回の特定入賞口２６５０ａの閉鎖が５ラウンドの終了に基づく閉鎖であるかを判別し（Ｓ２７０９）、５ラウンドの終了に基づく閉鎖であると判別した場合は（Ｓ２７０９：Ｙｅｓ）、流路ソレノイド（確変ソレノイド）２６６５ｋをオフに設定して（Ｓ２７１０）、処理をＳ２７１１へと移行する。一方、Ｓ２７０９の処理において、今回の特定入賞口２６５０ａの閉鎖が５ラウンド以外のラウンドが終了したことによる閉鎖であると判別した場合は（Ｓ２７０９：Ｎｏ）、流路ソレノイド（確変ソレノイド）２６６５ｋがオンに設定されていないので、Ｓ２７１０の処理をスキップして、処理をＳ２７１２へと移行する。
【２６６９】
Ｓ２７１１の処理では、残球タイマフラグ２０３ｊｇ、確変有効フラグ２０３ｊｉ、ラウンド終了フラグ２０３をオンに設定し（Ｓ２７１１）、処理をＳ２７１２へと移行する。また、Ｓ２７０５の処理において入賞個数カウンタの値が９以下と判別され（Ｓ２７０

５：Ｎｏ）、且つ、Ｓ２７０６の処理においてラウンド時間が経過していないと判別された場合には（Ｓ２７０６：Ｎｏ）、Ｓ２７０７～Ｓ２７１１の処理をスキップして、処理をＳ２７１２へと移行する。

【２６７０】

Ｓ２７１２の処理では、ラウンド終了フラグ２０３がオンであるかを判定し（Ｓ２７１２）、ラウンド終了フラグ２０３がオフであれば（Ｓ２７１２：Ｎｏ）、Ｓ２７１３の処理へ移行する。一方、Ｓ２７１２の処理においてラウンド終了フラグ２０３がオンであると判定した場合は（Ｓ２７１２：Ｙｅｓ）、次いで、確変有効フラグ２０３ｊｉがオンであるかを判別する（Ｓ２７１６）。Ｓ２７１６の処理において、確変有効フラグ２０３ｊｉがオフであれば（Ｓ２７１６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２６７１】

一方、確変有効フラグ２０３ｊｉがオンであれば（Ｓ２７１６：Ｎｏ）、確変有効タイマ２０３ｊｊの値に１を加算し（Ｓ２７１７）、次いで、確変有効タイマ２０３ｊｊの値が上限値であるかを判別する（Ｓ２７１８）。そして、確変有効タイマ２０３ｊｊの値が上限値でなければ（Ｓ２７１８：Ｎｏ）、Ｓ２７１３の処理へ移行し、確変スイッチ２６６５ｅ３を監視して確変設定フラグ２０３ｊｄを更新する処理を実行する。これにより、確変有効タイマ２０３ｊｊが上限値でないと、確変スイッチ２６６５ｅ３を球が通過したか判別されるので、球はけの時間を考慮して確変状態を設定できる。また、有効と判別される時間に上限があるので、不正に確変スイッチ２６６５ｅ３に球を通過させて確変状態が付与されることを抑制できる。

【２６７２】

一方、確変有効タイマ２０３ｊｊの値が上限値であれば（Ｓ２７１８：Ｙｅｓ）、確変有効フラグ２０３ｊｉ、ラウンド終了フラグ２０３をオフに設定し（Ｓ２７１９）、確変有効タイマ２０３ｊｊの値をリセットして（Ｓ２７２０）、本処理を終了する。

【２６７３】

また、Ｓ２７１３の処理では、球が確変スイッチ２６６５ｅ３を通過したか否かを判別し（Ｓ２７１３）、球が確変スイッチ２６６５ｅ３を通過していなければ（Ｓ２７１３：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、球が確変スイッチ２６６５ｅ３を通過していれば（Ｓ２７１３：Ｙｅｓ）、確変通過カウンタ２０３ｊｅの値に１を加算し（Ｓ２７１４）、確変設定フラグ２０３ｊｄをオンに設定して（Ｓ２７１５）、本処理を終了する。

【２６７４】

次に、図２５５のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される異常処理（Ｓ２４１２）を説明する。図２５５は、この異常処理（Ｓ２４１２）を示すフローチャートである。この異常処理（Ｓ２４１２）は、大当たり制御処理１０（図２５１参照）の中で実行される処理であり、上述した通り、特定入賞口２６５０ａに対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための処理である。

【２６７５】

異常処理（Ｓ２４１２）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別し（Ｓ２８０１）、ラウンド有効期間でなければ（Ｓ２８０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、ラウンド有効期間であると判別した場合は（Ｓ２８０１：Ｙｅｓ）、次いで、球が球排出口スイッチ２６５０ｅ４（図１９６参照）を通過したかを判別する（Ｓ２８０２）。

【２６７６】

Ｓ２８０２の処理において、球が球排出口スイッチ２６５０ｅ４を通過したと判別した場合は（Ｓ２８０２：Ｙｅｓ）、排出個数カウンタ２０３ｊｋの値に１を加算し（Ｓ２８０３）、Ｓ２８０４の処理へ移行する。一方、Ｓ２８０２の処理において、球が球排出口スイッチ２６５０ｅ４を通過していなければ（Ｓ２８０２：Ｎｏ）、Ｓ２８０３の処理をスキップしＳ２８０４の処理へ移行する。

【２６７７】

Ｓ２８０４の処理では、残球タイマフラグ２０３ｊｇがオンであるかを判別する（Ｓ２

８０４）。残球タイマフラグ２０３ｊｇがオフであると判別した場合は（Ｓ２８０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、残球タイマフラグ２０３ｊｇがオンであれば（Ｓ２８０４：Ｙｅｓ）、球はけ期間中であるので、残球タイマ２０３ｊｈの値に１を加算して更新する（Ｓ２８０５）。次に、残球タイマ２０３ｊｈの値が上限値であるかを判別し（Ｓ２８０６）、残球タイマ２０３ｊｈの値が上限値でなければ（Ｓ２８０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、残球タイマ２０３ｊｈの値が上限値であると判別した場合は（Ｓ２８０６：Ｙｅｓ）、次いで、排出個数（確変通過カウンタ２０３ｊｅの値と、排出個数カウンタ２０３ｊｋの値との合計値）が入賞個数（入賞個数カウンタ２０３ｊｆの値）と一致しているかを判別する（Ｓ２８０７）。

【２６７８】

Ｓ２８０７の処理において、排出個数と入賞個数とが一致していないと判別した場合は（Ｓ２８０７：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ２８０８）、Ｓ２８０９の処理へ移行する。エラーコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信することにより、エラー表示（例えば、入賞個数不一致エラーの文字を表示）がされ、ホールコンピュータに対して、エラー信号の出力がされる。よって、特別排出流路２６５０ｅ２が閉鎖されている期間に、不正に球を特別排出流路２６５０ｅ２へと入球させて確変スイッチ２６５０ｅ３を通過させる不正行為を抑制できる。

【２６７９】

一方、Ｓ２８０７の処理において、排出個数と入賞個数とが一致したと判別した場合は（Ｓ２８０７：Ｙｅｓ）、Ｓ２８０８の処理をスキップし、Ｓ２８０９の処理へと移行する。Ｓ２８０９の処理では、残球タイマフラグ２０３ｊｇをオフに設定し（Ｓ２８０９）、次いで、残球タイマ２０３ｊｈの値をリセットする（Ｓ２８１０）。その後、入賞個数カウンタ２０３ｊｆ、排出個数カウンタ２０３ｊｋ、確変通過カウンタ２０３ｊｅの値をそれぞれリセットし（Ｓ２８１１）、本処理を終了する。

【２６８０】

この異常処理（図２５５参照）を実行することにより、Ｖ入賞装置２６５０の内部で球詰まりが生じる等により、特定入賞口２６５０ａへと入球した球が正常に排出されなくなってしまう不具合の発生を早期に検出し、報知することができる。

【２６８１】

＜第１０実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２５６から図２６３を参照して、本第１０実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される制御処理の内容について説明をする。本第１０実施形態では、上述した第７実施形態に対して、コマンド判定処理７（図１８３のＳ４１９２参照）に代えてコマンド判定処理１０（図２５６のＳ４１９３参照）を、変動表示設定処理７（図１８７のＳ４１５３参照）に代えて変動表示設定処理１０（図２６１のＳ４１８３参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２６８２】

まず、図２５６を参照して、コマンド判定処理１０（Ｓ４１９３参照）の内容について説明をする。図２５６は、コマンド判定処理１０（Ｓ４１９３参照）の内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理１０（Ｓ４１９３参照）が実行されると、上述した第７実施形態のコマンド判定処理７（図１８３のＳ４１９２参照）と同一のＳ４２３１～Ｓ４２０８の処理を実行する。

【２６８３】

そしてＳ４２０８の処理において、保留球数コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４２０８：Ｙｅｓ）、受信したコマンドから保留球数を抽出し、対応する値を特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ（第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ１、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ２）、普通図柄保留球数カウンタ２２３ｊａに格納し（Ｓ４２９１）、本処理を終了する。

【２６８４】

一方、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０８：Ｎｏ）、次に、入賞コマンド（入賞情報コマンド）を受信したかを判別し（Ｓ４２１０）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２１０：Ｙｅｓ）、入賞コマンド処理１０を実行し（Ｓ４２９２）、本処理を終了する。なお、入賞コマンド処理１０（Ｓ４２９２）の詳細な内容については、図２５７を参照して後述する。

【２６８５】

Ｓ４２１０の処理において、入賞コマンド（入賞情報コマンド）を受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１０：Ｎｏ）、次に、停止コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２９３）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２９３：Ｙｅｓ）、第３図柄の停止表示を設定し（Ｓ４２９４）、本処理を終了する。停止コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２９３：Ｎｏ）、次いで、普図関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１６）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２１６：Ｙｅｓ）、普図関連処理１０を実行し（Ｓ４２９５）、その後、本処理を終了する。なお、普図関連処理１０（Ｓ４２９５）の詳細な説明は、図２５８を参照して後述する。

【２６８６】

Ｓ４２１６の処理において、普図関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１６：Ｎｏ）、大当たり関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２９６）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２９６：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理１０を実行し（Ｓ４２９７）、その後、本処理を終了する。なお、大当たり関連処理１０（Ｓ４２９７）の詳細な説明は、図２５９を参照して後述する。一方、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２９６：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４２２０）、本処理を終了する。

【２６８７】

次に、図２５７を参照して、コマンド判定処理１０（図２５６のＳ４１９３参照）にて実行される入賞コマンド処理１０（Ｓ４２９２参照）の内容を説明する。図２５７は、入賞コマンド処理１０（Ｓ４２９２）の内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理１０（Ｓ４２９２）は、主制御装置１１０から特別図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される入賞コマンド（入賞情報コマンド）や、普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される普図用入賞情報コマンドや、大当たり遊技中に球が特定ゲート（確変スイッチ）を流下（通過）した場合に設定されるＶ入賞コマンドを受信した場合に実行される処理である。

【２６８８】

入賞コマンド処理１０（Ｓ４２９２）が実行されると、まず、受信した入賞コマンド（入賞情報コマンド）の情報を入賞情報格納エリア（入賞情報記憶エリア）２２３ｂの対応する領域に格納（設定）し（Ｓ４４０１）、今回受信したコマンドが普図用入賞情報コマンドであるかを判別し（Ｓ４４４１）、普図用入賞情報コマンドであると判別した場合は（Ｓ４４４１：Ｙｅｓ）、受信したコマンドの中に当たり情報（普図当たり当選している入賞情報）が含まれているかを判別し（Ｓ４４４２）当たり情報があると判別した場合は（Ｓ４４４２：Ｙｅｓ）、次いで、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか、即ち、現在が普通図柄の高確率状態であるかを判別する（Ｓ４４４３）。

【２６８９】

ここで、現在が普通図柄の高確率状態では無い、即ち、通常状態であると判別した場合は（Ｓ４４４３：Ｎｏ）、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選権利を獲得した状態であって、チャンスゾーンが設定される可能性が高い場合であるため、電チューロング開放を示唆するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４４４４）、Ｓ４４４５の処理へと移行する。Ｓ４４４４の処理で表示用コマンドが設定されると、他の音声ランプ制御装置での制御処理にて設定される各種表示用コマンドと同一の制御内容で表示制御装置１１４へと通知され、通常状態中に普図当たり遊技が実行され電動役物６４０がロング開放（５秒間開放）することを示唆する示唆演出（例えば、第３図柄表示装置８１の表示面の主表示領域Ｄｍに小表示領域Ｄｍ３が形成されるか否かを煽る演出）が実行される。

【２６９０】
なお、本実施形態では、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合にのみ上述した示唆演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、普図用入賞情報コマンドに特定の外れ当選を示す入賞情報が含まれていると判別した場合にも、上述した示唆演出が実行されるように構成すると良い。これにより、示唆演出が実行された場合に普図当たり遊技が実行される場合と、実行されない場合とを設定することができるため、遊技者に今後実行される遊技内容を予測させながら遊技を行わせることができる。
【２６９１】
さらに、本実施形態では、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に、示唆演出が実行されるように構成しているが、この構成に加え、実行中の特別図柄抽選、或いは、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている特別図柄抽選の事前判別結果に基づいて、実際に普図当たり遊技が実行されるタイミング、即ち、普図当たり当選を示す普図用入賞情報コマンドに対応する普通図柄抽選が実行されるタイミング（普図当たり遊技が実行されるタイミング）の遊技状態が通常状態であるか否かを判別する事前遊技状態処理を実行し、通常状態であると判別した場合に、上述した示唆演出を実行するように構成しても良い。これにより、チャンスゾーンが設定されることをより的確に示唆することが可能となる。
【２６９２】
図２５７に戻り説明を続ける。Ｓ４４４１の処理で、普図用入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ４４４１：Ｎｏ）、Ｓ４４４２の処理で当たり情報が無いと判別した場合（Ｓ４４４２：Ｎｏ）、Ｓ４４４３の処理で時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいと判別した場合（Ｓ４４４３：Ｙｅｓ）もＳ４４４５の処理へ移行する。
【２６９３】
Ｓ４４４５の処理では、今回受信したコマンドがＶ入賞コマンド（入賞処理（図２５４のＳ２４１１参照）にて確変スイッチ（特定ゲート）へと球が流下した場合に設定されるコマンド（Ｓ２７９１参照））であるかを判別し（Ｓ４４４５）、Ｖ入賞コマンドである場合は（Ｓ４４４５：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグ２２３ｊｃをオンに設定し（Ｓ４４４６）、その他の処理を実行し（Ｓ４４１２）、本処理を終了する。また、Ｓ４４４５の処理において、Ｖ入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４４５：Ｎｏ）、Ｓ４４４６の処理をスキップしてＳ４４１２の処理を実行し、本処理を終了する。
【２６９４】
次に、図２５８を参照して、コマンド判定処理１０（図２５６のＳ４１９３参照）にて実行される普図関連処理１０（Ｓ４２９５）の内容を説明する。図２５８は、普図関連処理１０（Ｓ４２９５）の内容を示したフローチャートである。この普図関連処理１０（Ｓ４２９５）は、主制御装置１１０から普通図柄抽選が実行されたことを示す普図変動パターンコマンドや、普図当たり遊技が開始されたことを示す普図当たり開始コマンドや、普図当たり遊技の終了を示す普図当たり終了コマンドを受信した場合に実行される処理である。
【２６９５】
普図関連処理１０（Ｓ４２９５）が実行されると、まず、普図変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０１）、受信したと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、表示用普図変動開始コマンドを設定し（Ｓ４７０２）、次いで、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか、即ち、普通図柄の高確率状態であるかを判別する（Ｓ４７８１）。時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ４７８１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了し、０よりも大きく無いと判別した場合は（Ｓ４７８１：Ｎｏ）、今回受信した普図変動パターンコマンドが普図当たりに当選している普通図柄抽選に対応する普図変動パターンコマンドであるかを判別し（Ｓ４７８２）、普図当たりに当選していないと判別した場合は（Ｓ４７８２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【２６９６】

一方で、普図当たりに当選していると判別した場合は（Ｓ４７８２：Ｙｅｓ）、ロング開放当たりが実行される普図当たり変動であるため、ロング開放待機中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４７８３）、本処理を終了する。Ｓ４７８３の処理で表示用コマンドが設定されることで、図２３１（ｂ）に示した表示態様が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される。これにより、遊技者に対して間もなくチャンスゾーンが設定される可能性が高い状態であることを容易に予測させることができる。

【２６９７】

なお、本実施形態では、普通図柄変動が当たり変動であるか否かに基づいて図２３１（ｂ）に示した表示態様（小表示領域Ｄｍ３を形成する表示態様）を表示させる処理を用いているが、これに限ること無く、特定の普図外れ変動（例えば、普図当たり変動と同一の変動時間が設定される普図外れ変動の一部）にて図２３１（ｂ）に示した表示態様（小表示領域Ｄｍ３を形成する表示態様）を表示させるように構成しても良い。

【２６９８】

また、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出（第３図柄変動演出）の内容に応じて小表示領域Ｄｍ３の表示領域の大きさを可変させるように構成しても良く、例えば、第３図柄変動演出にて大当たり期待度の高い変動演出（例えば、リーチ演出）が実行されている場合は、大当たり期待度の高い変動演出（例えば、リーチ演出）が実行されていない場合よりも小表示領域Ｄｍ３の表示領域が小さくなるように表示内容を可変させるように構成すると良い。このように、独立して実行される特別図柄抽選の抽選結果を示唆する変動演出と普通図柄抽選の抽選結果を示唆する変動演出とに関係性を持たせて表示内容を可変制御することにより、遊技者に対して無駄に多くの遊技情報が提供されてしまい遊技者が混乱してしまうことを抑制し、分かり易い遊技を提供することができる。

【２６９９】

図２５８に戻り、説明を続ける。Ｓ４７０１の処理にて普図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｎｏ）、次に、普図当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０３）、普図当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４７０３：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ４７８４）、０よりも大きく無いと判別した場合は（Ｓ４７８４：Ｎｏ）、ロング開放中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４７８５）、本処理を終了する。Ｓ４７８５の処理で表示用コマンドが設定されることで、図２３２（ａ）に示した表示態様が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される。これにより、遊技者に対してロング開放当たりが実行されていることを容易に把握させることができる。また、Ｓ４７８４の処理にて、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ４７８４：Ｙｅｓ）、Ｓ４７８５の処理をスキップして本処理を終了する。

【２７００】

Ｓ４７０３の処理で、普図当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０３：Ｎｏ）、普図当たり終了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０９）、受信したと判別した場合は（Ｓ４７０９：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ４７８６）、大きく無いと判別した場合は（Ｓ４７８６：Ｎｏ）、次いで、普通図柄保留球カウンタ２２３ｊａの値が１以上であるかを判別し（Ｓ４７８７）、１以上であると判別した場合は（Ｓ４７８７：Ｙｅｓ）、特殊演出中フラグ２２３ｊｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４７８８）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４７８８：Ｎｏ）、チャンスゾーン突入を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４７８９）、特殊演出中フラグ２２３ｊｂをオフに設定し（Ｓ４７９０）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７８６～Ｓ４７８８の処理において、上述した判別結果以外の判別結果であると判別した場合は、そのまま本処理を終了する。

【２７０１】

次に、図２５９を参照して、大当たり関連処理１０（Ｓ４２９７）の内容について説明をする。図２５９は、大当たり関連処理１０（Ｓ４２９７）の内容を示したフローチャートである。大当たり関連処理１０（Ｓ４２９７）では、大当たりに当選した場合に実行さ

れる大当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、大当たりに当選した場合に、主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。

【２７０２】

大当たり関連処理１０（Ｓ４２９７）では、まず、今回受信したコマンドが、大当たり開始コマンドであるかを判別する（Ｓ４９０１）。大当たり開始コマンドであると判別した場合には（Ｓ４９０１：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定する（Ｓ４９０２）。ここで設定される表示用大当たり開始コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６０参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用大当たり開始コマンドを受信すると、大当たりの開始を示唆する演出を第３図柄表示装置８１に表示する。

【２７０３】

次いで、今回の大当たり遊技が通常大当たり（遊技）であるかを判別し（Ｓ４９８１）、通常大当たりであると判別した場合は（Ｓ４９８１：Ｙｅｓ）、チャンスモード突入（時短状態が設定される）ことを示すエンディング表示態様を設定し（Ｓ４９８２）、本処理を終了する。一方、通常大当たりでは無いと判別した場合（Ｓ４９８１：Ｎｏ）、即ち、確変大当たりであると判別した場合は、スーパーチャンスモード突入（確変状態が設定される）ことを示すエンディング表示態様を設定し（Ｓ４９８３）、本処理を終了する。

【２７０４】

つまり、本実施形態では、図２４１を参照して上述した通り、設定される大当たり種別（通常大当たり、確変大当たり）に応じて異なる長さのエンディング期間が設定されており、大当たり遊技が開始されるタイミングにて今回実行される大当たり遊技のエンディング期間に対応させたエンディング表示態様（図２３６参照）を予め設定するように構成している。このように構成することで、各種制御（大当たり遊技の進行状況に応じて可変表示させる大当たり遊技情報の可変表示制御（例えば、獲得した賞球数を示すための情報を表示させる制御や実行中のラウンド遊技数を示すための情報を表示させる制御）や、大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０へと入賞した球数に応じて賞球を払い出すための賞球払出制御）が頻繁に実行される大当たり遊技期間中にエンディング表示態様を設定するための表示制御を実行する必要が無くなるため、音声ランプ制御装置１１３、表示制御装置１１４の処理負荷を軽減させることができる。なお、本実施形態では、大当たり遊技の開始タイミングにてエンディング表示態様を設定する処理を実行しているが、これに限ること無く、大当たり遊技が実行されることが確定している特別図柄の大当たり変動中にエンディング表示態様を設定しても良いし、大当たり遊技期間のうち、制御処理が少ない期間に実行される音声ランプ制御装置１１３のメイン処理の残余期間を用いて設定するように構成しても良い。

【２７０５】

Ｓ４９０１の処理にて、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４９０１：Ｎｏ）、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４９１３）、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４９１３：Ｙｅｓ）、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ４９１４）、今回のラウンド数が５ラウンド（Ｖラウンド）であるかを判別する（Ｓ４９８４）。５ラウンド（Ｖラウンド）であると判別した場合は（Ｓ４９８４：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞を案内する表示用コマンドを設定し（Ｓ４９８５）、本処理を終了する。また、Ｓ４９８４の処理で今回のラウンド数が５ラウンド（Ｖラウンド）では無い、即ち、５ラウンド目以外のラウンド遊技が開始されると判別した場合は（Ｓ４９８４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２７０６】

Ｓ４９１３の処理でラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４９１３：Ｎｏ）、次に、エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４９８６）、受信したと判別した場合は（Ｓ４９８６：Ｙｅｓ）、エンディング処理１０を実行し（Ｓ４９８

７）、本処理を終了する。また、Ｓ４９８６の処理にてエンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４９８６：Ｎｏ）、大当たり終了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４９１５）、受信したと判別した場合は（Ｓ４９１５：Ｙｅｓ）、大当たり終了処理を実行し（Ｓ４９１６）、その後、本処理を終了する。また、Ｓ４９１５の処理にて大当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４９１５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２７０７】

次に、図２６０を参照して、エンディング処理１０（Ｓ４９８７）の処理について説明をする。図２６０は、エンディング処理１０（Ｓ４９８７）の内容を示したフローチャートである。このエンディング処理１０（Ｓ４９８７）は、上述した大当たり関連処理１０（図２５９のＳ４２９７参照）にてエンディングコマンドを受信したと判別した場合に実行される処理であって、エンディング期間中に実行されるエンディング表示態様を最終的に決定するための処理を実行するものである。

【２７０８】

エンディング処理１０（Ｓ４９８７）が実行されると、まず、Ｖ入賞フラグ２２３ｊｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４９９１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４９９１：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグ２２３ｊｃをオフに設定し（Ｓ４９９２）、既に設定されているエンディング表示態様に対応するエンディング表示の実行を設定し（Ｓ４９９５）、本処理を終了する。また、Ｓ４９９１の処理においてＶ入賞フラグ２２３ｊｃがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４９９１：Ｎｏ）、今回の大当たりが確変大当たりであるかを判別し（Ｓ４９９３）、確変大当たりでは無い（通常大当たりである）と判別した場合は（Ｓ４９９３：Ｎｏ）、そのままＳ４９９５の処理へ移行する。

【２７０９】

一方、Ｓ４９９３の処理において、確変大当たりであると判別した場合は（Ｓ４９９３：Ｙｅｓ）、エンディング期間のうち、後半期間（７秒）の表示態様を切り替えるための表示切替コマンドを設定し（Ｓ４９９４）、Ｓ４９９５の処理へ移行する。

【２７１０】

Ｓ４９９４の処理において表示切替コマンドが設定されると、表示制御装置１１４へと通知され、予め確変状態が設定されることに対応して設定されていたエンディング期間の後半期間の表示態様（図２３６（ｄ）参照）を、時短状態が設定されることに対応する表示態様（図２３６（ｃ）参照）へと切り替える処理が実行される。本実施形態では、この表示切替コマンドに基づいて切り替えられる表示態様の表示期間を一定（７秒）にしているため、容易に表示態様を切り替えることができる。

【２７１１】

次に、図２６１を参照して、変動表示設定処理１０（Ｓ４１８３）の内容について説明をする。図２６１は、変動表示設定処理１０（Ｓ４１８３）の内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理１０（Ｓ４１８３）は、上述した第７実施形態の変動表示設定処理７（図１８７のＳ４１５３参照）に対して、演出態様設定処理（Ｓ５２３２）に代えて特図１演出態様設定処理（Ｓ５２５１）を実行する点と、特図２用変動表示設定処理７（Ｓ５２３７）に代えて特図２演出態様設定処理１０（Ｓ５２５２）を実行する点で相違する。また、変動回数カウンタの値を減算する処理（図１８７のＳ５２３１，Ｓ５２３５）を削除した点で相違する。それ以外の処理は同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【２７１２】

次に、図２６２を参照して、特図１演出態様設定処理１０Ｓ（Ｓ５２５１）の内容について説明をする。図２６２は、特図１演出態様設定処理１０Ｓ（Ｓ５２５１）の内容を示したフローチャートである。この特図１演出態様設定処理１０Ｓ（Ｓ５２５１）は、変動表示設定処理１０（図２６１のＳ４１８３参照）にて、第１特別図柄の変動演出を設定する際に実行されるものであって、設定されている遊技状態に対応した変動演出の演出態様

を設定するための処理が実行される。
【２７１３】
変動表示設定処理１０（Ｓ４１８３）が実行されると、まず、現在の遊技状態が確変状態であるかを、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている情報に基づいて判別する（Ｓ８２５１）。ここで確変状態では無い（通常状態、時短状態である）と判別した場合は（Ｓ８２５１：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンド（基本時間の長さを示すコマンド）に対応する演出態様（例えば、第３図柄変動が開始されてからリーチにならずに外れ停止させる演出態様、或いは、第３図柄変動が開始されてからリーチ状態となり５秒経過するまでの演出態様）、即ち、第３図柄の停止図柄に関わらず共通した演出態様を実行可能な期間に対応する演出態様を決定し（Ｓ８２５２）、その後、変動パターンコマンドが示す加算コマンド（加算時間の長さを示すコマンド）に対応する演出態様（例えば、リーチ状態となってから５秒経過した後、第３図柄が停止表示されるまでの期間に対応する演出態様）、即ち、第３図柄の停止図柄に対応して可変される期間の演出態様を決定し（Ｓ８２５３）、後述するＳ８２５７の処理へと移行する。
【２７１４】
一方、Ｓ８２５１の処理において、確変状態であると判別した場合は（Ｓ８２５１：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに含まれる変動時間（基本時間）を抽出し（Ｓ８２５４）、基本変動時間（基本時間）が３０秒であるかを判別する（Ｓ８２５５）。ここで、本実施形態では、図２４２（ｃ）を参照して上述した通り、確変状態において第１特別図柄抽選が実行される場合には、大当たり当選している場合には必ず基本時間が３０秒の変動パターンが選択され、外れ当選している場合の約９０％が基本時間３０秒の変動パターンが選択されるように構成している。
【２７１５】
Ｓ８２５５の処理において、基本変動時間が３０秒であると判別した場合には（Ｓ８２５５：Ｙｅｓ）、確変中演出選択テーブル２２２ｊｂに基づいて演出態様（演出内容）を決定し（Ｓ８２５６）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ８２５７）、本処理を終了する。一方、基本変動時間が３０秒では無いと判別した場合には（Ｓ８２５５：Ｎｏ）、上述したＳ８２５２，Ｓ８２５３の処理を実行し、その後、Ｓ８２５７の処理を実行し、本処理を終了する。
【２７１６】
次に、図２６３を参照して、特図２演出態様設定処理１０（Ｓ５２５２）の内容について説明をする。図２６３は特図２演出態様設定処理１０（Ｓ５２５２）の内容を示したフローチャートである。この特図２演出態様設定処理１０（Ｓ５２５２）は、変動表示設定処理１０（図２６１のＳ４１８３参照）にて、第２特別図柄の変動演出を設定する際に実行されるものであって、設定されている遊技状態に対応した変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。
【２７１７】
特図２演出態様設定処理１０（Ｓ５２５２）が実行されると、まず、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ８２６１）、通常状態であると判別した場合は（Ｓ８２６１：Ｙｅｓ）、チャンスゾーン突入を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ８２６２）、次いで、特殊演出中フラグ２２３ｊｂをオンに設定し（Ｓ８２６３）、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｊａに基づいて演出態様を決定し（Ｓ８２６４）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ８２６５）、本処理を終了する。
【２７１８】
一方、Ｓ８２６１の処理において、通常状態では無いと判別した場合は（Ｓ８２６１：Ｎｏ）、次に、現在の遊技状態が確変状態であるかを判別し（Ｓ８２６６）、確変状態では無いと判別した場合は（Ｓ８２６６：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンド（基本時間の長さを示すコマンド）に対応する演出態様（例えば、第３図柄変動が開始されてからリーチにならずに外れ停止させる演出態様、或いは、第３図柄変動が開始されてからリーチ状態となり５秒経過するまでの演出態様）、即ち、第３図柄の停止図柄に関

わらず共通した演出態様を実行可能な期間に対応する演出態様を決定し（Ｓ８２６７）、その後、変動パターンコマンドが示す加算コマンド（加算時間の長さを示すコマンド）に対応する演出態様（例えば、リーチ状態となってから５秒経過した後、第３図柄が停止表示されるまでの期間に対応する演出態様）、即ち、第３図柄の停止図柄に対応して可変される期間の演出態様を決定し（Ｓ８２６８）、上述したＳ８２６５の処理へと移行し、その後、本処理を終了する。

【２７１９】

また、Ｓ８２６６の処理において、確変状態であると判別した場合は（Ｓ８２６６：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに含まれる変動時間（基本時間）を抽出し（Ｓ８２６９）、基本変動時間（基本時間）が３０秒であるかを判別する（Ｓ８２７０）。ここで、本実施形態では、図２４２（ｃ）を参照して上述した通り、確変状態において第２特別図柄抽選が実行される場合には、大当たり当選している場合の約２５％、外れ当選している場合の約４％の確率で基本時間３０秒の変動パターンが選択されるように構成している。

【２７２０】

Ｓ８２７０の処理において、基本変動時間が３０秒であると判別した場合には（Ｓ８２７０：Ｙｅｓ）、確変中演出選択テーブル２２２ｊｂに基づいて演出態様（演出内容）を決定し（Ｓ８２７１）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ８２６５）、本処理を終了する。一方、基本変動時間が３０秒では無いと判別した場合には（Ｓ８２７０：Ｎｏ）、上述したＳ８２６７，Ｓ８２６８の処理を実行し、その後、Ｓ８２６５の処理を実行し、本処理を終了する。

【２７２１】

以上、説明をした通り、本第１０実施形態では、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが重複して（並行して）実行されることが無いように構成しており、第２特別図柄の抽選のほうが、第１特別図柄の抽選よりも優先して実行されるように構成している。そして、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選のほうが遊技者に有利となる抽選が実行されるように構成している。さらに、設定されている遊技状態に応じて第２特別図柄の抽選の実行し易さを異ならせるように構成している。具体的には、普通図柄の低確率状態が設定されている場合（通常状態）よりも、普通図柄の高確率状態が設定されている場合（時短状態、確変状態）が設定されている場合のほうが、第２特別図柄の抽選権利を取得し易くなるように、普通図柄の当たり当選時に実行される当たり遊技（普図当たり遊技）にて開放動作される電動役物６４０ａが付随する入球口（第２入球口６４０）に球が入球した場合に、第２特別図柄の抽選権利を取得し得るように構成している。つまり、初期の遊技状態である通常状態にて遊技を行う場合には、第２特別図柄抽選よりも第１特別図柄抽選のほうが実行され易く構成し、第１特別図柄の抽選にて大当たり当選したことを契機に、普通図柄の高確率状態を設定可能にし、普通図柄の高確率状態が設定された場合に、第１特別図柄の抽選よりも有利となる第２特別図柄の抽選を実行するように構成している。このように構成することで、設定される遊技状態に応じて遊技者への有利度合いを大きく異ならせることができるため、遊技者に対して有利度合いの高い遊技状態が設定されることを期待しながら意欲的に遊技を行わせることができる。

【２７２２】

また、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行される普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、電動役物６４０が５秒間開放される普図当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に不利な遊技状態である通常状態であっても、一時的に第２特別図柄抽選を実行させ易い期間を提供することが可能となるため、通常状態を遊技している遊技者に対して、特別図柄抽選大当たり当選を目指す遊技と、普通図柄抽選で当たり当選を目指す遊技と、を実行させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【２７２３】

さらに、本実施形態では、通常状態中に実行される第２特別図柄抽選に対応して第３図

柄表示装置８１の表示面にて実行される特図２変動演出の演出態様を、記憶している第２特別図柄の抽選権利数、即ち、特図２保留数に基づいて可変させるように構成している。具体的には、第２特別図柄抽選の結果が大当たりである場合に実行される特図２変動演出の演出態様として、変動演出の前半期間に抽選結果が外れであることを示す疑似外れ変動演出を実行し、後半期間において、疑似外れ変動演出にて停止（仮停止）された第３図柄を再始動させて抽選結果が大当たりであることを示す疑似当たり変動演出を実行するように構成し、その疑似当たり変動演出にて第３図柄が一時的に停止（仮停止）する回数を、特図２保留数に対応させて可変させるように構成している。このように構成することで、第２特別図柄抽選の結果が大当たりであることを示す組合せで第３図柄が停止表示（確定表示）されるまでに、第３図柄を複数回疑似停止させる変動演出を実行することが可能となる。つまり、複数回の第２特別図柄抽選を経て大当たり当選したと思わせることができる。

【２７２４】

これにより、普図当たり遊技中に獲得した複数の特図２保留のうち、最初に実行される第２特別図柄抽選に用いられた特図２保留で大当たり当選した場合であっても、遊技者に対して、複数の特図２保留を普図当たり遊技中に獲得したため大当たり当選したと思わせることができるため、普図当たり遊技中により意欲的に特図２保留を獲得するための遊技を行わせることができる。

【２７２５】

また、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合における特図２保留数が０の場合は、上述した疑似当たり変動演出として、第１特別図柄抽選が実行される場合に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出（第１特別図柄抽選に対応して第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される特図１変動演出の演出態様）を模した変動演出を実行するように構成している。このように構成することで、特図２保留を獲得していない状況で擬似的に特図２変動演出が繰り返されることを抑制することができるため、遊技者に対して擬似的な変動演出が実行されていることを識別させ難くすることができる。また、特図１変動演出を模した擬似的な変動演出が実行された後に、第２特別図柄抽選で大当たり当選したことを示す組合せで第３図柄が停止表示（確定表示）されるため、遊技者に対して意外性のある変動演出を実行することが可能となる。

【２７２６】

本実施形態では、確変大当たり遊技が実行される場合には、予め（大当たり遊技開始時に）報知演出の演出態様として大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す演出態様を設定しておき、報知演出が実行される直前に（例えば、大当たりエンディング期間の開始時に）特定ゲートへの球の流下結果に基づいて報知演出の演出態様を切り替えるか否かの判別を実行し、特定ゲートを球が流下している場合には、予め設定しておいた演出態様の報知演出を実行し、特定ゲートを球が流下していない場合にのみ、報知演出の演出態様を切り替えるように構成している。

【２７２７】

さらに、本実施形態では、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たりと通常大当たりとで異ならせており、遊技者にとって有利となる確変大当たりのほうが通常大当たりよりも長いエンディング期間が設定されるように構成している。これにより、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを、実際に確変状態が設定されるよりも前に遊技者に分かり易く報知することができる。一方、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されない場合には、その旨を長期間報知したとしても遊技者に不快感を与えてしまうだけであるため、エンディング期間が短くなるように構成している。

【２７２８】

このように、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たりと通常大当たりとで異ならせている場合において、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることができなかった場合には、大当たりエンディング期間の演出態様を単に通常当たり遊技のエンディング期間に実行される演出態様へと切り替える処理を実行するだけではエンディン

グ期間の長さが異なるためエンディング期間中に違和感のある報知演出が実行されてしまうという問題があった。また、確変大当たり遊技において球を特定ゲートへと流下させることができなかった場合にのみ設定される専用の演出態様を予め容易してしまうと、その演出態様に対する画像データ（演出データ）を予め表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させておく必要があり、記憶容量が増加してしまうという問題があった。

【２７２９】

これに対して、本実施形態では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成し、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合に、大当たりエンディング期間の後半期間に対応する演出態様のみ通常当たり遊技のエンディング期間の後半期間に対して設定される演出態様へと切り替えるように構成している。これにより、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合にのみ用いられる専用の演出態様を設けること無く、且つ、遊技者に違和感を与えることの無い報知演出を実行することができる。

【２７３０】

なお、本実施形態では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成することで、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合に実行される報知演出の演出態様を切替設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技の最終ラウンド期間中から報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも長い期間実行される報知演出を実行可能に構成しても良いし、大当たりエンディング期間が設定されてから所定期間の間、大当たり遊技の最終ラウンド期間中に実行されるラウンド演出を継続して実行し、その後、報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも短い期間の報知演出を実行するように構成しても良い。

【２７３１】

このＶ入賞装置２６５０は、上述した第８実施形態のＶ入賞装置２６５０（図１９４～図１９６参照）と同一内容で構成されているため、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。また、可変表示ユニット８０の右側領域の構成、及び、右側領域を流下した球がスルーゲート６７、一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、Ｖ入賞装置２６５０へと入球する割合については、上述した左側領域と同一であるため、その詳細な説明は省略する。以上、説明をした通り、本実施形態では、設定されている遊技状態に関わらず、ひいては大当たり遊技が実行されているか否かに関わらず、遊技者が右打ち遊技を実行しても左打ち遊技を実行しても同様の特典が付与されるように構成している。よって、遊技者は自分の気分に合わせて任意の遊技方法で遊技を行うことができる。

【２７３２】

なお、本実施形態では、図２３０に示した通り、パチンコ機１０の遊技盤１３の構成を左右対称に構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が獲得可能な特典量が左打ち遊技を行った場合と、右打ち遊技を行った場合とで大きく乖離しないように構成すれば良く、例えば、左側領域に設けられる一般入球口６３の数を、右側領域に設けられる一般入球口６３の数よりも少なくし、且つ、第１入球口６４へと球が入球する割合を、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが高くなるように構成し、左打ち遊技のほうが右打ち遊技よりも賞球を獲得し難いが第１特別図柄抽選を実行し易くし、右打ち遊技のほうが左打ち遊技よりも賞球を獲得し易いが第１特別図柄抽選を実行し難くするように構成しても良い。このように構成した場合には、通常状態中、即ち、第１入球口６４へと球を入球させる遊技を実行している間は、遊技者が任意の遊技方法で遊技を行うことができ、第２入球口６４０へと球を入球させる遊技（時短状態や確変状態中の遊技）においては、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利な遊技とすることができる。

【２７３３】

上記各実施形態では、主制御装置１１０において第１特別図柄保留球数カウンタ２０３

ｄの値（Ｎ）が更新される度（即ち、増加した場合や、減少した場合にそれぞれ）に、保留球数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、主制御装置１１０において第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ）が増加する場合だけ、保留数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信された変動パターンコマンドを受信すると、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂの値を１減らすように構成する。これにより、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３へ保留数コマンドを送信する回数と、音声ランプ制御装置１１３が保留数コマンドを受信する回数とをそれぞれ減らすことができるので、主制御装置１１０および音声ランプ制御装置１１３の制御的負担を軽減することができる。

【２７３４】

上記各実施形態においては、特図入球口６４への入賞は最大４回まで、スルーゲート６７の通過は最大１回まで保留されるように構成したが、最大保留球数はこれに限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、特図入球口６４への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、第１図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【２７３５】

また、上記各実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、縦方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。また、特別図柄の抽選結果を示すための第３図柄の動的表示の表示態様と、普通図柄の抽選結果を示すための装飾図柄の動的表示の表示態様と、を遊技者が識別困難となるように、例えば、表示制御装置１１４が有する共通の画像データを用いて各表示態様を設定するように構成しても良い。

【２７３６】

上述した各実施形態では、遊技者に各図柄の抽選結果を示すための第３図柄表示を１つの表示手段（第３図柄表示装置８１）にて実行しているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、第３図柄のうち、遊技者に強調して表示される主図柄を表示する表示手段と、従図柄を表示する表示手段とで異なる表示手段を設けてもよい。また、表示手段の構成として、液晶ディスプレイ以外の構成を用いても良い。

【２７３７】

上述した各実施形態では、遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）の場合と、その時短状態よりも遊技者に不利となる遊技状態（通常状態）の場合とで、遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しているが、遊技状態に応じて異なる遊技盤１３の狙う領域を異ならせるように構成しても良く、例えば、通常状態の場合は遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技が実行され、時短状態の場合は遊技盤１３の右側領域を狙う右打ち遊技が実行されるように構成しても良い、また、時短状態中に左打ち遊技を実行させ、通常状態中に右打ち遊技を実行させてもよい。

【２７３８】

さらに、上述した各実施形態では、何れの遊技状態が設定されている場合も、大当たり遊技が設定されている場合も、遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、時短状態が設定されている場合と、大当たり遊技中は右打ち遊技を実行させ、通常状態中のみ左打ち遊技を実行させるように構成しても

良い。このように構成することで、実行させる遊技方法（右打ち遊技、左打ち遊技）に応じて遊技者に有利な状態であるか否かを遊技者に分かり易く理解させることができる。

【２７３９】

上述した各実施形態では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下動作することにより、操作手段が操作されたことが判別される枠ボタン２２を用いているが、それ以外の構成を用いてもよく、遊技者が左右または前後に傾倒させることで操作されたことを判別可能なレバー状に構成された操作手段や、遊技者が接触または近接したで操作されたことを判別可能なタッチセンサ式の操作手段や、所定の電波を発信することで操作されたことを判別可能な無線式の操作手段等を用いても良い。また、枠ボタン２２を音声ランプ制御装置１１３に対して電気的に接続させており、枠ボタン２２を、パチンコ機１０にて実行される演出の演出態様を、遊技者の操作に基づいて可変させるための演出用操作手段として用いているが、枠ボタン２２に対する遊技者の操作に基づいてパチンコ機１０で実行される各種演出の演出態様を可変させることができれば良く、例えば、枠ボタン２２を表示制御装置１１４に対して電気的に接続させても良いし、操作手段（枠ボタン２２）からの出力信号を入力可能にし、表示制御装置１１４、音声ランプ制御装置１１３、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７へと出力可能な演出設定信号を生成可能な制御装置を設けても良い。このように構成することで、演出用操作手段を複数設けた場合であっても、複数の演出用操作手段から出力される出力信号（操作信号）を集中管理することができるため、演出用操作手段への遊技者の操作に対する演出態様を円滑に設定することができる。

【２７４０】

また、上述した第６実施形態では、役物当たり遊技の終了条件を選択するための切替ボタン群２２ｚ（切替ボタン２２ｚａ、第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）を設け、可動弁７５０や貯留装置（第１貯留装置７７０、第２貯留装置７７１）や第２枠ボタン（解除用ボタン）２２ｂ（１０２２ｂ、１１２２ｂ）や第３枠ボタン（解除用ボタン）２２ｃの各動作制御の一部または全部を主制御装置１１０ではなく、音声ランプ制御装置１１３側で実行するように構成してもよい。

【２７４１】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。また、大当たり抽選に係る確率の組み合わせ（通称、設定と称される）が複数段階設けられ、遊技店側で設定を変更することが可能に構成されているパチンコ機として実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしてもよい。

【２７４２】

なお、複数段階の設定が設けられているパチンコ機としては、大当たり確率の組み合わせ（低確率状態における大当たり確率と、確変状態における大当たり確率との組み合わせ）を複数段階（例えば、６段階）のいずれかに設定することが可能なものが代表例として挙げられるが、これに限られるものではない。大当たり確率の組み合わせに代えて、又は加えて、例えば、大当たりとなった場合に決定される各大当たり図柄（各大当たり種別）の割合を、設定に応じて可変させることが可能なパチンコ機として実施してもよい。即ち、設定に応じて遊技者に有利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたり、遊技者に不利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたりしてもよい。より具体的には、例えば、ラウンド数が多い（例えば、１６ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設

定に応じて可変させたり、ラウンド数が少ない（例えば、２ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりすることにより、設定毎の有利度合いを可変させる構成としてもよい。また、例えば、大当たり終了後に多い時短回数（例えば、１００回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、少ない時短回数（例えば、０回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。更に、大当たり終了後に有利な遊技状態（例えば、確変状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、不利な遊技状態（例えば、通常状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。また、特定の設定でのみ決定される割合が大幅に高くなる（他の設定ではほぼ決定されることがない）大当たり種別を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、設定を１から６の６段階で設定可能に構成しておき、最も有利な設定を設定６とする。そして、設定６では、大当たりとなった場合に２％の割合でラウンド数が６ラウンドの大当たりが決定される一方で、他の設定では０．０１％の割合でしか６ラウンドの大当たりが決定されない構成としてもよい。このように構成することで、大当たりが６ラウンドで終了した時点で、最も有利な設定６である可能性が極めて高くなるので、遊技者に対して大当たりのラウンド数に注目して遊技を行わせることができる。また、これに代えて、又は加えて、例えば、設定６では、大当たり終了後に６６回の時短回数が付与される大当たり種別となる割合が他の設定よりも高くなるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態が終了する回数に注目して遊技を行わせることができる。また、これらに代えて、又は加えて、例えば、大当たり遊技の実行中に他の大当たり種別とは異なる作動パターンで大入賞口（若しくは大入賞口の内部の役物等）が作動する大当たり種別を設ける構成とし、当該大当たり種別が特定の設定で決定され易くなる（決定される割合が高くなる）ように構成してもよい。また、大当たりの確率の組み合わせを設定に応じて可変させる場合において、低確率状態では、遊技者に有利な設定であるほど大当たり確率を高くする一方で、確変状態では、遊技者に不利な設定であるほど大当たり確率を高くする構成としてもよい。本構成は、特に、確変状態において、特別図柄の抽選回数が多くなる程持ち球を増加させ易い（発射された遊技球の数よりも、払い出される賞球数の方が多くなり易い）タイプの遊技機において有効である。より具体的には、例えば、確変状態が次に大当たりに当選するまで継続する構成であり、且つ、確変状態では高確率で小当たりとなるタイプの遊技機に適用することで、高設定の優位性をより高めることができる。即ち、確変状態において大当たりとなる確率が低いと、次に大当たりとなるまでの抽選回数が多くなり易いので、小当たりとなって賞球を獲得する機会も多くなる。よって、確変状態になると、次に大当たりとなるまでの間により多くの賞球を獲得し易くなるので、遊技者にとって有利となる。

【２７４３】

また、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【２７４４】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、

例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【２７４５】

上記した各実施形態、および各制御例について、その全部またはその一部を組み合わせて構成してもよい。例えば、上記第６実施形態における右可変入賞装置６５の通過検出センサ２２８の構成を、他の実施形態に適用してもよい。例えば、上記第１実施形態に適用することで、待機状態演出の実行中におけるチャンスメーターＣＭのゲージ数を、開閉扉６５ｆ１の上面を流下中の遊技球の個数により正確にリンクさせることができる。より具体的には、第６実施形態における通過個数カウンタ２２３ｋを第１実施形態におけるＲＡＭ２２３にも設ける構成とし、第４実施形態と同一の方法で通過個数カウンタ２２３ｋの値を更新する（図８７のＳ４２１１，Ｓ４２１２，Ｓ４２１９，Ｓ４２２０参照）。そして、待機状態演出の実行中は、通過個数カウンタ２２３ｋの値が更新される毎に、更新後のカウンタ値に対応するゲージ数になるようにチャンスメーターＣＭの態様を更新する。これにより、チャンスメーターＣＭの態様を、実際の開閉扉６５ｆ１の上面の状況に即した態様とすることができる。他の実施形態についても、同様の方法により第６実施形態の構成を転用することができる。

【２７４６】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【２７４７】

＜特徴Ａ群＞（時短回数の更新タイミングと、時短終了の判別タイミングとを異ならせる）

判別条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を所定期間動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報が、特定の前記判別結果を示すための特定識別情報で停止表示された場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態のうち、何れかの遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による前記判別に関わる第１情報を更新可能な更新手段と、その更新手段により更新された前記第１情報が終了条件を満たしているかを判別することが可能な終了判別手段と、を有し、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態が設定されている状態で前記終了判別手段により前記終了条件を満たしていると判別された場合に、前記第２遊技状態を設定するものであり、前記遊技機は、前記更新手段による前記第１情報の更新タイミングを、前記終了判別手段により前記終了条件を満たしているかを判別する終了判別タイミングと異ならせて実行するものであることを特徴とする遊技機Ａ１。

【２７４８】

近年、パチンコ機等の遊技機において、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、所定の変動期間を経た後に停止表示される抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、複数の遊技状態を設定可能に構成し、特定の遊技状態が設定された場合に、始動口に遊技球が入球し易い有利状態を、抽選回数が特定回数に到達するまで設定するように構成した遊技機がある（例えば、特開２００１－０３３５６９号公報）。このような遊技機では、遊技者に対して、第１遊技状態が設定されることを期待しながら遊技を行わせることができ遊技者の遊技意欲を高めることができるものであった。さらに、上述した遊技機では、有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理と、抽選回数が特定回数に到達したことに基づ

いて実行される有利状態の終了処理とを、抽選結果が停止表示されるタイミングに実行するように構成し、設定された有利状態を遊技者により長い期間提供するように構成していた。しかしながら、上述した遊技機では、有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理と、抽選回数が特定回数に到達したことに基づいて実行される有利状態の終了処理と、を抽選結果が停止表示されたことを契機に実行するように構成しているため、所定タイミング（抽選結果の停止表示タイミング）において実行される処理が増大してしまうという問題があった。上記した遊技機において、同一タイミングで実行される処理量を減らすことで、処理負荷の軽減を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【２７４９】

また、近年におけるパチンコ機等の遊技機において、特典遊技を実行させるための遊技を重複して実行可能（重複遊技可能）に構成し、一方の遊技の遊技結果に応じて、他方の遊技における抽選結果を示すための変動期間の減算を中断させるように構成した遊技機がある（例えば、特開２０１５－１２９０７号公報）。このような遊技では、複数の遊技を重複して実行することができるため特典遊技が実行されることを目指す遊技を効率良く行うことができるものであった。さらに、一方の遊技の遊技結果に応じて、他方の遊技を一時的に中断させることができるため、重複して実行される複数の遊技によって重複して特典遊技が実行されてしまい、遊技者に対して分かり難い特典遊技が実行されてしまうことを抑制することができるものであった。

【２７５０】

しかしながら、重複遊技を実行可能な遊技機に、上述した有利状態を設定可能な構成を用いた場合、有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理と、抽選回数が特定回数に到達したことに基づいて実行される有利状態の終了処理とが、抽選結果が停止表示されるタイミングで実行されてしまうため、例えば、一方の遊技によって特典遊技が付与されることに基づいて他方の遊技における抽選結果を示すための変動時間の減算が中断されている場合であって、付与された特典遊技によって有利状態が設定される場合には、中断されていた変動時間の減算が再開され抽選結果が停止表示された場合に抽選回数の計測（減算）処理が実行されてしまうという問題があった。即ち、有利状態以外で実行された抽選結果が停止表示されたことに基づいて有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理が実行されてしまうため、遊技者に対して有利状態中の遊技を好適に実行させることができないという問題があった。上記した遊技機において、有利状態中の遊技を遊技者に対して好適に実行させることにより遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【２７５１】

遊技機Ａ１によれば、更新手段による第１情報の更新と、終了判別手段による終了の判別と、を異なるタイミングで実行することができる。よって、第１情報が更新されることにより終了条件を満たす場合において、同一タイミングで実行される処理量を減らすことができ、処理負荷の軽減を図ることができるという効果がある。

【２７５２】

遊技機Ａ１において、前記更新タイミングは、前記判別手段により前記判別が実行されるタイミングであることを特徴とする遊技機Ａ２。

【２７５３】

遊技機Ａ２によれば、遊技機Ａ１の奏する効果に加え、判別手段の判別に関わる第１情報の更新タイミングを判別手段により判別が実行されるタイミングとしているため、判別内容に対応させた第１情報の更新を確実に行うことができるという効果がある。また、判別手段により判別が実行されることで更新手段により前記第１情報が更新し得るため、遊技者に対して、判別手段の判別と、設定される遊技状態との両方に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。さらに、判別手段による判別が実行された場合に、更新手段により第１情報が更新されるため、無駄に更新処理が実行されてしまうことを抑制し、処理負荷の軽減を図ることができるという効果がある。

【２７５４】

遊技機Ａ１またはＡ２において、前記終了判別タイミングは、前記識別情報が停止表示された後であることを特徴とする遊技機Ａ３。

【２７５５】

遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ１またはＡ２の奏する効果に加え、識別情報が動的表示されていない期間に終了条件の判別を実行するため、遊技者が判別手段の判別結果を把握するために識別情報の動的表示を注視している間に遊技状態が変わってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【２７５６】

遊技機Ａ３において、前記判別手段は、前記遊技状態設定手段により設定されている前記遊技状態に対応した判別を実行するものであり、前記終了判別タイミングは、前記識別情報が停止表示されてから、次に前記判別手段による前記判別が実行されるまでの間であることを特徴とする遊技機Ａ４。

【２７５７】

遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、更新手段により、第１情報を終了条件が成立し得る第１情報へと更新したにも関わらず、第２遊技状態が設定されるよりも前に判別手段による判別が実行されてしまうことを抑制することができる。よって、第１情報の更新タイミングと、終了判別タイミングと、を異ならせたとしても、判別手段により実行される判別を適正に実行することができるという効果がある。

【２７５８】

遊技機Ａ２からＡ４のいずれかにおいて、前記第１情報は、前記判別手段により実行される前記判別の回数に基づいて前記更新手段により更新されるものであることを特徴とする遊技機Ａ５。

【２７５９】

遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ２からＡ４のいずれかの奏する効果に加え、判別手段が判別を実行する毎に第１情報が更新されるため、遊技者に対して第１情報の更新状況を分かりやすくすることができる。よって、第１遊技状態が急に第２遊技状態へと移行してしまい、遊技者が困惑してしまう事態が生じることを抑制することができるという効果がある。

【２７６０】

遊技機Ａ５において、前記更新手段は、前記判別手段による前記判別が実行されてから、その判別の判別結果を示すための動的表示が実行されるまでの間に、前記第１情報を更新するものであることを特徴とする遊技機Ａ６。

【２７６１】

遊技機Ａ６によれば、遊技機Ａ５の奏する効果に加え、識別情報を動的表示している期間中に第１情報が更新されないため、処理負荷の軽減を図ることができるという効果がある。

【２７６２】

遊技機Ａ１からＡ６において、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示されている状態で中断条件が成立した場合に、前記動的表示を中断させる中断手段と、その中断手段により中断されている前記動的表示を、再開条件が成立した場合に再開させる再開手段と、前記中断手段により前記動的表示を中断させた場合に、前記更新手段により更新された前記第１情報を可変可能な情報可変手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ａ７。

【２７６３】

遊技機Ａ７によれば、遊技機Ａ１からＡ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示を中断した場合に、情報可変手段により第１情報が可変される場合がある。よって、遊技者に対して、識別情報の動的表示中に、判別手段の判別結果に加えて、中断の有無についても楽しませることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効

果がある。
【２７６４】
遊技機Ａ７において、前記情報可変手段は、前記第１情報を、その第１情報よりも前記終了条件が成立し難い可変第１情報へと可変するものであることを特徴とする遊技機Ａ８。
【２７６５】
遊技機Ａ８によれば、遊技機Ａ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、識別情報の動的表示中に、中断手段により動的表示が中断されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【２７６６】
遊技機Ａ７またはＡ８において、前記特典遊技実行手段は、前記判別手段により実行される前記判別の結果に基づいて成立し得る第１条件とは異なる第２条件が成立した場合にも前記特典遊技を実行可能なものであり、前記中断条件は、前記第２条件が成立したことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機Ａ９。
【２７６７】
遊技機Ａ９によれば、遊技機Ａ７またはＡ８の奏する効果に加え、判別手段による判別を用いること無く特典遊技を実行させることができる第２条件が成立した場合に中断条件を成立させることができるため、判別手段の判別とは別の遊技を遊技者に提供することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【２７６８】
遊技機Ａ９において、遊技球が入球可能な入球手段を有し、前記第２条件は、前記入球手段に遊技球が入球した場合に成立するものであることを特徴とする遊技機Ａ１０。
【２７６９】
遊技機Ａ１０によれば、遊技機Ａ９の奏する効果に加え、判別手段による判別とは別の遊技として、遊技球を入球手段に入球させる遊技を行わせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【２７７０】
遊技機Ａ１０において、前記入球手段へと遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球し難い第２状態とに可変可能な可変部材と、その可変部材を実行条件の成立に基づいて所定期間第１状態へと可変させる可変動作を実行可能な可変制御手段と、を有し、前記可変制御手段は、前記第１遊技状態が設定されている状態のほうが、前記第２遊技状態が設定されている場合よりも前記可変動作を実行し易いものであることを特徴とする遊技機Ａ１１。
【２７７１】
遊技機Ａ１１によれば、遊技機Ａ１０の奏する効果に加え、第２遊技状態よりも第２条件が成立し易い第１遊技状態が継続する期間を、第２条件の成立に基づいて可変させることができるため、遊技者対して第２条件を成立させるための遊技を意欲的に行わせることができるという効果がある。
【２７７２】
＜特徴Ｂ群＞（設定条件によって、入賞球により特典が付与される割合を異ならせる）
遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球し難い第２状態とに可変可能な可変入球手段と、実行条件の成立に基づいて前記可変入球手段を前記第２状態から前記第１状態へと所定期間可変させる可変制御手段と、前記可変入球手段に入球した遊技球が通過し得る特定領域と、その特定領域に遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記可変制御手段により前記可変入球手段が可変制御される場合の設定情報を判別可能な設定情報判別手段と、その設定情報判別手段により判別された前記設定情報に応じて、前記可変入球手段に入球した遊技球が前記特定領域を通過し易い第１状態と、その第１状態よりも通過し難い第２状態と、に切り替え可能な切替手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｂ１。
【２７７３】

近年、パチンコ機等の遊技機において、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、所定の変動期間を経た後に停止表示される抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、始動口として、遊技球の入球を許容する第１状態と、規制する第２状態とに可変可能な可変部材を始動口に付設した可変入球手段を設け、その可変入球手段が第１状態へと可変し易い有利状態と、その第１遊技状態よりも第１状態へと可変し難い不利状態と、を設定可能に構成した遊技機がある（例えば、特開２００１－０３３５６９号公報）。このような遊技機では、可変入球手段への遊技球の入球のし易さを異ならせることで遊技者に対して有利状態が設定されることを期待させながら意欲的に遊技を行わせることができるものであったが、不利状態が設定されている場合であっても、遊技球を可変入球手段へと入球させてしまえば抽選が実行されるため、不利状態において可変入球手段が第１状態となるタイミングを図って遊技が行われてしまう虞があり、有利状態が設定させようとする遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。上記した遊技機において、不利状態が設定されている状態において、可変入球手段への遊技球の入球に基づく抽選の実行が行われ難くすることで、遊技者の遊技意欲を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【２７７４】

遊技機Ｂ１によれば、設定情報に応じて第１状態と第２状態とに切り替えることができるため、遊技者に対して、可変入球手段に遊技球が入球した時点における設定情報について興味を持たせることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２７７５】

遊技機Ｂ１において、前記切替手段を動作制御する動作制御手段を有し、前記切替手段は、前記可変入球手段に入球した遊技球が、第１流路と、その第１流路とは異なる第２流路とを含む複数の流路のうち、何れか一の流路を流下するように前記複数の流路を切り替え可能なものであり、前記動作制御手段は、前記可変制御手段による制御の開始に基づいて前記切替手段への動作制御を開始するものであり、前記切替手段により前記第１流路を流下した遊技球が前記特定領域を通過し得るものであることを特徴とする遊技機Ｂ２。

【２７７６】

遊技機Ｂ２によれば、遊技機Ｂ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変制御手段による制御の開始に基づいて動作制御手段により切替手段が動作制御され、可変入球手段に入球した遊技球が切替手段により第１流路を流下した場合に特定領域を通過し得るものである。これにより、可変入球手段に遊技球を入球させ易くするための可変制御と、切替手段の動作制御と、を連動させることができるため、可変入球手段に入球した遊技球が特定領域を通過するか否かを適正に制御することができるという効果がある。

【２７７７】

遊技機Ｂ２において、前記切替手段により前記第２流路へと流下した遊技球は、前記第１流路へと流下した遊技球よりも前記特定領域を通過し難いものであることを特徴とする遊技機Ｂ３。

【２７７８】

遊技機Ｂ３によれば、遊技機Ｂ２の奏する効果に加え、第２流路を流下した遊技球が第１流路を流下した遊技球よりも特定領域を通過し難くすることができるため、動作制御手段によって切替手段を動作制御するだけで可変入球手段に入球した遊技球の特定領域への通過割合を設定することができるという効果がある。

【２７７９】

遊技機Ｂ２またはＢ３において、前記可変入球手段に入球した遊技球が通過可能な通常領域を有し、前記通常領域は、前記可変入球手段に入球した遊技球のうち、前記特定領域を通過しなかった遊技球が通過するように形成されるものであり、前記特典付与手段は、前記通常領域を遊技球が通過した場合には前記特典を付与しないものであることを特徴とする遊技機Ｂ４。

【２７８０】
遊技機Ｂ４によれば、遊技機Ｂ２またはＢ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変入球手段に入球した遊技球が通常領域を通過した場合には、特典が付与されることが無い。よって、可変入球手段に遊技球が過剰に入球したとしても、遊技者に過剰に特典が付与されてしまうことを抑制することができるという効果がある。また、可変入球手段内に通常領域を設けることにより、遊技球が可変入球手段に入球することを抑制するための機構を可変入球手段の外部に設け無くとも遊技者に過剰に特典が付与されてしまうことを抑制することができるため、可変入球手段の外部の領域をその他の目的に利用し易くすることができるという効果がある。
【２７８１】
遊技機Ｂ２からＢ４のいずれかにおいて、前記第１流路を流下した遊技球を、前記第２流路とは異なる第３流路と、前記第２流路および前記第３流路とは異なる第４流路と、に振り分け可能な振分手段を有し、前記遊技機は、前記特定領域として、前記振分手段によって前記第３流路に振り分けられた遊技球が入球可能な第１特定領域と、前記振分手段によって前記第４流路に振り分けられた遊技球が入球可能な前記第１特定領域とは異なる第２特定領域と、を少なくとも有するものであり、前記特典付与手段は、前記第１特定領域に遊技球が入球した場合と、前記第２特定領域に遊技球が入球した場合とで前記特典の付与内容を異ならせるものであることを特徴とする遊技機Ｂ５。
【２７８２】
遊技機Ｂ５によれば、遊技機Ｂ２からＢ４のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、切替手段により第１流路へと流下した遊技球が振分手段により第３流路へと振り分けられた場合は第１特定領域を通過し、第４流路へと振り分けられた場合は第２特定流路を通過する。これにより、設定条件の成立状況に応じて、可変入球手段に遊技球が入球した場合に、特典付与手段による特典の付与のされ易さを可変し、さらに、振分手段によって付与される特典の内容を異ならせることができる。よって、特典が付与されるか否かと、付与される特典の内容と、が段階的に決定されるため、特典の有無と特典内容とを一度に決定する場合に比べて、遊技者に対して遊技を楽しませる期間を長くすることができるという効果がある。また、このような構成を用いる場合には、可変入球手段内の遊技球の流下状況を示すための情報を報知する機能を用いると良い。これにより、可変入球手段に入球した遊技球の流下状況を遊技者に把握させ易くすることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。加えて、設定条件が成立していることを示すための情報を報知する機能を用いると良い。これにより、可変入球手段へと遊技球を入球させることで何かしらの特典が付与され易い状況であることを、可変入球手段へと遊技球を入球させる前の時点で遊技者に把握させることができるため、遊技者に対して、期待を持ちながら遊技を行わせることが出来る。
【２７８３】
遊技機Ｂ１からＢ５のいずれかにおいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを少なくとも設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記切替手段は、前記遊技状態設定手段により前記第１遊技状態が設定されている場合のほうが、前記第２遊技状態が設定されている場合よりも前記第１状態に切り替え易いものであることを特徴とする遊技機Ｂ６。
【２７８４】
遊技機Ｂ６によれば、遊技機Ｂ１からＢ５のいずれかの奏する効果に加え、設定されている遊技状態に応じて第１状態への切り替え易さを異ならせることができるため、遊技者に対して現在設定されている遊技状態に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【２７８５】
遊技機Ｂ１からＢ５のいずれかにおいて、前記可変制御手段は、第１可変パターンと、その第１可変パターンよりも遊技球が入球し難い第２可変パターンと、で前記可変入球手段を可変制御可能なものであり、前記切替手段は、前記可変制御手段が前記第１可変パタ

ーンで前記可変入球手段を可変制御する場合に少なくとも前記第１状態へと切替可能なものであることを特徴とする遊技機Ｂ７。

【２７８６】

遊技機Ｂ７によれば、遊技機Ｂ１からＢ５のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変制御手段により、第１可変パターンで可変制御されている場合よりも第２可変パターンが設定されている場合のほうが、遊技球が可変入球手段へと入球し難くすることができる。そして、切替手段は、第１可変パターンで可変制御される場合に第１状態へと切替可能となる。よって、特定領域を通過し得ない遊技球が大量に発生してしまう事態を抑制することができ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

【２７８７】

遊技機Ｂ１からＢ７のいずれかにおいて、前記特典付与手段は、前記特定領域に遊技球が入球したことに基づいて特定遊技を実行するものであり、前記遊技機は、前記特典付与手段により実行された前記特定遊技の結果が所定の結果である場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｂ８。

【２７８８】

遊技機Ｂ８によれば、遊技機Ｂ１からＢ７のいずれかの奏する効果に加え、特定領域を遊技球が通過した場合に実行される特定遊技の結果が所定の結果である場合に、特典遊技が実行されるため、遊技者に対して特定領域へと遊技球を通過させるための遊技を意欲的に行わせることができるという効果がある。

【２７８９】

＜特徴Ｃ群＞（複数の遊技を重複して実行可能な遊技機において、一方の変動時間に応じて他方遊技に関する演出の態様を設定）

判別条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示期間を、選択情報に基づいて決定する動的表示期間決定手段と、前記動的表示手段により動的表示される前記識別情報が特定の前記判別結果を示すための特定識別情報で停止表示された場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記識別情報が動的表示されている期間に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、前記特定遊技に関する特定演出を実行する特定演出実行手段と、その特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様を、少なくとも前記選択情報に対応した情報に基づいて設定する演出態様設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｃ１。

【２７９０】

近年、パチンコ機等の遊技機において、特典遊技を実行させるための遊技を重複して実行可能（重複遊技可能）に構成し、重複して実行されるそれぞれの遊技に対して遊技結果を示すための演出表示を実行する遊技機がある（例えば、特開２０１１－４５５１８号公報）。このような遊技では、複数の遊技が重複して実行される場合において、重複して実行される各演出表示を見ることでそれぞれの遊技を分かり易く把握することができるものであったが、実行される演出表示の演出態様が対応する遊技の内容にのみ基づいて決定されており、重複して実行される複数の遊技に関連させた演出を実行することができないため、実行されている演出表示から重複して実行されている遊技全体を把握し難く演出効果が低下してしまうという問題があった。上記した遊技機において、重複して実行される複数の遊技の内容を把握し易い演出を実行することにより、演出効果を高め、遊技者が意欲的に遊技を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【２７９１】

遊技機Ｃ１によれば、特定演出の演出態様を選択情報に基づいて決定することができるため、重複して実行される識別情報の動的表示と、特定遊技と、を関連付けた演出を実行することができ、演出効果を高めることができるという効果がある。また、特定演出の演出態様を選択情報に基づいて決定することができるため、様々な演出態様を見るために遊

技者に対して複数の遊技を重複させるために意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【２７９２】

遊技機Ｃ１において、前記動的表示手段により動的表示される前記識別情報の残期間を判別可能な残期間判別手段を有し、前記演出態様設定手段は、前記残期間判別手段により判別された前記残期間に基づいて前記演出態様を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｃ２。

【２７９３】

遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ１の奏する効果に加え、特定演出の演出態様が、識別情報の残期間に基づいて設定されるため、判別手段の判別タイミングと、特定遊技の実行タイミングとに応じて特定演出の演出態様を異ならせることができる。よって、様々な演出態様を見るために遊技者に対して複数の遊技を重複させるために様々なタイミングで意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【２７９４】

遊技機Ｃ２において、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示されている状態で中断条件が成立した場合に、前記動的表示を中断させる中断手段と、その中断手段により中断されている前記動的表示を、前記特典遊技の終了に基づいて再開させる再開手段と、を有し、前記中断条件は、前記特定遊技実行手段により実行される前記特定遊技の遊技結果が所定の遊技結果となる場合に成立するものであることを特徴とする遊技機Ｃ３。

【２７９５】

遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示手段により実行される識別情報の動的表示を中断手段により中断させることができる。よって、実行される演出だけでは無く、実際の遊技においても判別手段による判別と、特定遊技とに関連性を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２７９６】

遊技機Ｃ３において、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な遊技が実行される第２遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態が設定されてから特定期間が経過した場合に前記第１遊技状態を設定するものであり、前記再開手段は、前記特典遊技の終了後に前記第２遊技状態が設定される場合に、前記中断されている動的表示を前記第２遊技状態中の動的表示として再開するものであり、前記特定期間は、前記再開手段により再開される前記識別情報の残期間に応じて可変するものであり、前記演出態様設定手段は、前記中断手段により前記動的表示を中断させた場合における前記残期間に基づいて前記演出態様を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｃ４。

【２７９７】

遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者に有利な遊技が実行される第２遊技状態が設定される特定期間の長さが中断手段により中断された動的表示の残期間に応じて可変される。そして、特定演出の演出態様が中断手段により中断させた場合における動的表示の残期間の長さに基づいて設定される。よって、特定演出の演出態様によって、後に実行される遊技の有利度合いを把握することができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

【２７９８】

遊技機Ｃ１からＣ４のいずれかにおいて、前記動的表示手段により動的表示される前記識別情報の残期間を判別可能な残期間判別手段と、その残期間判別手段により判別された前記残期間が有利条件を満たしているかを判別する有利条件判別手段と、を有し、前記演出態様設定手段は、前記有利条件判別手段の判別結果に基づいて前記演出態様を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｃ５。

【２７９９】

遊技機Ｃ５によれば、遊技機Ｃ１からＣ４のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を

奏する。即ち、有利条件判別手段により残期間が有利条件を満たしているかが判別され、その判別結果に基づいて特定演出の演出態様が設定されるため、実行される特定演出によって遊技者に有利な状態であるかを遊技者に分かり易く報知することができるという効果がある。

【２８００】

遊技機Ｃ５において、前記有利条件判別手段は、前記残期間が第１期間よりも長い場合に前記有利条件を満たしていると判別するものであることを特徴とする遊技機Ｃ６。

【２８０１】

遊技機Ｃ６によれば、遊技機Ｃ５の奏する効果に加え、動的表示中の識別情報の残期間が第１期間よりも長い場合に有利条件を満たしていると判別されるため、実行される特定演出に基づいて特定遊技を実行させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【２８０２】

遊技機Ｃ４またはＣ５において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球した場合に取得情報を取得する取得手段と、その取得手段により取得された前記取得情報を、所定数を上限に記憶可能な記憶手段と、を有し、前記判別手段は、前記判別条件が成立した場合に前記記憶手段に記憶されている前記取得情報に基づいて判別を実行するものであり、前記記憶手段に記憶されている前記取得情報を、その取得情報に基づく判別が前記判別手段により実行されるよりも前に事前判別可能な事前判別手段を有し、前記事前判別手段は、少なくとも前記取得情報に基づく前記判別手段による判別の結果を示すための前記識別情報の動的表示期間を事前に判別するものであり、前記有利条件判別手段は、前記残期間が前記事前判別手段により判別された前記動的表示期間よりも長い場合に前記有利条件を満たしていると判別するものであることを特徴とする遊技機Ｃ６。

【２８０３】

遊技機Ｃ６によれば、遊技機Ｃ４またはＣ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段により判別される取得情報が所定数を上限に記憶手段に記憶され、その記憶手段に記憶されている取得情報に対応する動的表示期間が事前判別される。そして、実行中の動的表示の残期間のほうが事前判別された動的表示期間よりも長いと判別された場合に有利条件を満たしていると判別される。よって、実行される特定演出に基づいて遊技者に有利となる動的表示の中断タイミングを予測しながら遊技を行わせることができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

【２８０４】

遊技機Ｃ６において、前記有利条件判別手段は、前記記憶手段に記憶されている前記取得情報のうち、次に前記判別手段により判別される前記取得情報に対応する前記事前判別手段の判別結果を対象に前記有利条件を満たしているかを判別するものであることを特徴とする遊技機Ｃ７。

【２８０５】

遊技機Ｃ７によれば、遊技機Ｃ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、次に判別手段により判別が実行される取得情報に対応する動的表示期間よりも残期間のほうが長い場合に有利条件が成立するため、実行される特定演出に基づいて、実行中の動的表示を中断させるか、次に実行される動的表示を中断させるかを遊技者に判別させることができる。よって、遊技者に遊技を選択させることができ、遊技の参加意欲を高めることができるという効果がある。

【２８０６】

遊技機Ｃ１からＣ７のいずれかにおいて、前記遊技状態設定手段は、前記特定期間として、前記第１遊技状態が設定されている状態で、前記動的表示手段により動的表示される前記識別情報が予め定められた少なくとも２回以上の特定回数停止表示されるまでの期間が経過した場合に前記第１遊技状態を設定するものであり、前記特定期間を算出可能な期間算出手段を有し、前記期間算出手段は、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表示期間を、前記特定回数を上限に合算することで前記特定期間を算出する

ものであり、前記期間算出手段により算出された前記特定期間を示すための期間態様を表示可能な期間態様表示手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｃ８。

【２８０７】

遊技機Ｃ８によれば、遊技機Ｃ１からＣ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、期間態様表示手段により表示された期間態様を見ることで特定期間の長さを把握しながら、特定演出の演出態様に基づいて第２遊技状態における遊技状況を把握することができる。よって、遊技者に対して実行される様々な演出を注視させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

【２８０８】

＜特徴Ｄ群＞（当たり遊技の終了条件を操作手段への操作に応じて異ならせる）

遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球し難い第２状態とに、可変可能な可変入球手段と、第１条件が成立した場合に前記可変入球手段を前記第２状態から前記第１状態へと所定期間可変させる特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技実行手段により実行される前記特定遊技を、前記可変入球手段に所定数の遊技球が入球した場合に成立する第１終了条件と、前記可変入球手段が前記第１状態へと可変された期間が前記所定期間を経過した場合に成立する第２終了条件とを含む複数の終了条件のうち、一の終了条件が成立した場合に終了させる終了手段と、第１操作と、その第１操作とは異なる第２操作と、を実行可能な操作手段と、を有し、前記操作手段により前記第１操作が実行された場合のほうが、前記第２操作が実行された場合よりも、前記第１終了条件が成立し易くするものであることを特徴とする遊技機Ｄ１。

【２８０９】

近年、パチンコ機等の遊技機において、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、所定の変動期間を経た後に停止表示される抽選結果が当たりであった場合には、アタッカー（特定入賞口）に遊技球を入球させることが可能となる特典遊技が実行され、その特典遊技を終了させるための条件が複数設定されるように構成した遊技機がある（例えば、特開２０１１－４５５１８号公報）。このような遊技機では、一般的に、特典遊技が実行されてからの経過時間に基づいて特典遊技を終了させる時間終了条件と、特典遊技中にアタッカーに入球した遊技球の個数に基づいて特典遊技を終了させる入賞終了条件と、が設定され、何れかの終了条件が成立した場合に特典遊技を終了させる制御が実行されるものであった。

【２８１０】

しかしながら、特典遊技中は毎回同様の遊技が行われることから、複数の終了条件を設定した場合であっても、基本的には何れか一方の終了条件のみが成立し易くなる。つまり、特典遊技中にアタッカーへと遊技球を入賞させ易いように構成している遊技機では、時間終了条件が成立するよりも前に入賞終了条件が成立し易くなり、特典遊技中にアタッカーへと遊技球を入賞させ難いように構成している遊技機では、入賞終了条件が成立するよりも前に時間終了条件が成立し易くなる。

【２８１１】

このように、特典遊技の終了条件が複数設定されていたとしても、成立し得る終了条件が殆ど特定の終了条件になってしまうと、複数の終了条件を設定する利点、即ち、どの終了条件の成立に基づいて特典遊技が終了するのかを分かり難くすることで特典遊技中における遊技に対して遊技者に興味を持たせることができるという効果を奏し難くなるという問題があった。上記した遊技機において、特典遊技を終了させるための複数の終了条件のうち、成立する終了条件が特定の終了条件に偏ることを抑制することで特典遊技中における遊技を遊技者が意欲的に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【２８１２】

遊技機Ｄ１によれば、実行中の特定遊技を終了させるための終了条件を操作手段が実行する操作内容に応じて異ならせることが可能となるため、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【２８１３】
遊技機Ｄ１において、前記操作手段に対して前記第１操作或いは前記第２操作を実行させるかを遊技者に選択させるための選択演出を実行可能な選択演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｄ２。
【２８１４】
遊技機Ｄ２によれば、遊技機Ｄ１の奏する効果に加え、終了条件を選択演出実行手段により実行される選択演出に基づいて選択することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。
【２８１５】
遊技機Ｄ２において、前記選択演出実行手段により実行される前記選択演出の演出態様を設定可能な演出態様設定手段を有し、前記演出態様設定手段は、前記第１終了条件が成立した場合と、前記第２終了条件が成立した場合とで、前記特定遊技の終了後に付与される特典が異なる場合に前記演出態様を異ならせて設定するものであることを特徴とする遊技機Ｄ３。
【２８１６】
遊技機Ｄ３によれば、遊技機Ｄ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定遊技の終了後に付与される特典に応じて選択演出の演出態様を異ならせることができるため、実行される選択演出に遊技者が注目することになる。よって、演出効果を高めることができるという効果がある。
【２８１７】
遊技機Ｄ３において、前記第１条件とは異なる第２条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段による前記判別の結果を示すための識別情報を所定期間動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報が、特定の前記判別結果を示すための特定識別情報で停止表示された場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記判別手段の判別結果に基づいて前記特典遊技実行手段が実行されるまでの期間を判別可能な期間判別手段と、を有し、前記演出態様設定手段は、前記特定遊技が実行されるタイミングと、前記期間判別手段の判別結果と、に基づいて前記選択演出の演出態様を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｄ４。
【２８１８】
遊技機Ｄ４によれば、遊技機Ｄ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定遊技の実行タイミングと、特典遊技が実行されるタイミングとに基づいて選択演出の演出態様が設定されるため、実行される選択演出に基づいて、実行中の特定遊技に対して何れの終了条件を成立させたほうが、特定遊技が終了してから特典遊技が実行されるまでの期間を短くすることができるのかを予測しながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する参加意欲を高めることができるという効果がある。
【２８１９】
遊技機Ｄ４において、遊技球が入球可能な第３状態と、その第３状態よりも遊技球が入球し難い第４状態とに、可変可能な第２可変入球手段を有し、前記特典遊技実行手段は、前記特典遊技として、前記第２可変入球手段を所定の可変パターンで前記第３状態と、前記第４状態へと所定期間可変させるものであり、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典種別と、その第１特典種別よりも前記特典遊技中に前記第２可変入球手段が前記第４状態となる期間が長い第２特典種別と、を少なくとも含む複数の特典種別のうち、一の特典種別を設定する種別設定手段を有し、前記演出態様設定手段は、前記特定遊技の開始タイミングに基づいて、前記特定遊技の終了タイミングにおいて実行され得る前記特典遊技の種別が前記第１特典種別である場合と、前記第２特典種別である場合とで、演出態様を異ならせるものであることを特徴とする遊技機Ｄ５。
【２８２０】
遊技機Ｄ５によれば、遊技機Ｄ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定遊技の終了タイミングにおいて、特典遊技が実行され得る場合には、その特典遊技の種別に応じて選択演出の演出態様が設定されるため、実行される選択演出に基づいて、実行中

の特定遊技に対して何れの終了条件を成立させたほうが、遊技者に有利な状況で特定遊技を終了させることができるかを予測しながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する参加意欲を高めることができるという効果がある。

【２８２１】

遊技機Ｄ５において、前記特定遊技の終了タイミングが、前記動的表示手段により前記識別情報の動的表示が実行されている第１状況であるか、前記特典遊技実行手段により前記特典遊技が実行されている第２状況であるかを判別する状況判別手段を有し、前記演出態様設定手段は、前記第１状況である場合と、前記第２状況である場合とで演出態様を可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｄ６。

【２８２２】

遊技機Ｄ６によれば、遊技機Ｄ５の奏する効果に加え、特定遊技が終了され得るタイミングが、識別情報の動的表示中であるか、特典遊技の実行中であるか、によって選択演出の演出態様を異ならせることができるため、実行される選択演出に基づいて、実行中の特定遊技に対して何れの終了条件を成立させたほうが、遊技者に有利な状況で特定遊技を終了させることができるかを予測しながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する参加意欲を高めることができるという効果がある。

【２８２３】

遊技機Ｄ６において、前記状況判別手段により前記第１状況であると判別された場合に、前記特定遊技の終了タイミングにおける前記動的表示の残期間を判別する残期間判別手段を有し、前記演出態様設定手段は、前記残期間判別手段により前記残期間が所定期間以上である場合には、前記残期間が前記所定期間未満である場合とは異なる演出態様を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｄ７。

【２８２４】

遊技機Ｄ７によれば、遊技機Ｄ６の奏する効果に加え、特定遊技が終了され得るタイミングにおいて動的表示されている前記識別情報の残期間の長さに応じて選択演出の演出態様が異ならせて設定されるため、実行される選択演出に基づいて、実行中の特定遊技に対して何れの終了条件を成立させたほうが、特定遊技が終了してから特典遊技が実行されるまでの期間を短くすることができるのかを予測しながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する参加意欲を高めることができるという効果がある。

【２８２５】

遊技機Ｄ４からＤ７のいずれかにおいて、実行条件が成立した場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示されている状態で前記特定遊技が開始される場合に前記動的表示を中断させる中断手段と、その中断手段により中断されている前記動的表示を、前記特定遊技が終了した場合に再開させる再開手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｄ８。

【２８２６】

遊技機Ｄ８によれば、遊技機Ｄ４からＤ７のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定遊技が実行されている間は、動的表示を中断させることができるため、特定遊技を終了させる終了条件を異ならせることにより動的表示の中断期間の長さを可変させることができる。よって、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【２８２７】

遊技機Ｄ８において、前記可変入球手段に入球した遊技球が通過し得る特定領域を有し、前記特典遊技実行手段は、前記特定領域を遊技球が通過した場合にも前記特典遊技を実行可能なものであることを特徴とする遊技機Ｄ９。

【２８２８】

遊技機Ｄ９によれば、遊技機Ｄ８の奏する効果に加え、可変入球手段に入球した遊技球が特定領域を通過した場合にも特典遊技を実行させることができるため、遊技者に対して、特定遊技に対して第２終了条件を成立させるための遊技を行うか、第１終了条件を成立させるための遊技を行うかを選択させる楽しみを提供することができ、遊技の興趣を向上

させることができるという効果がある。
【２８２９】
遊技機Ｄ８またはＤ９において、遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な遊技が実行される第２遊技状態と、を少なくとも設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態が設定されている状態で、前記動的表示手段により動的表示される前記識別情報が特定回数停止表示された場合に前記第１遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｄ１０。
【２８３０】
遊技機Ｄ１０によれば、遊技機Ｄ８またはＤ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者に有利な遊技が実行される第２遊技状態が、動的表示手段による識別情報の動的表示回数に基づいて終了するため、第２遊技状態中に動的表示を中断させることは第２遊技状態の継続期間を長くする場合に有効となる。よって、遊技者に対して、特定遊技に対して第２終了条件を成立させるための遊技を行うか、第１終了条件を成立させるための遊技を行うかを選択させる楽しみを提供することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【２８３１】
＜特徴Ｅ群＞（当たり遊技の狙う場所ナビ表示）
遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球し難い第２状態とに可変可能な可変入球手段と、判別条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報が前記判別手段の判別結果が特定の判別結果であることを示す特定識別情報で停止表示された場合に、前記可変入球手段を前記第２状態から前記第１状態へと所定期間可変させる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特典遊技が実行される場合に、前記可変入球手段を示す表示画像を表示手段に表示させる表示制御手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｅ１。
【２８３２】
近年、パチンコ機等の遊技機において、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、所定の変動期間を経た後に停止表示される抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技として通常では遊技球が入球し難い入球手段を開放させる遊技が実行されていた。また、始動口の配置位置と、特典遊技中に開放される入球手段の配置位置と、を異ならせた遊技機がある（例えば、特開２０１１－４５５１８号公報）。このような遊技では、始動口を狙う遊技を行う場合と、特典遊技を行う場合とで、遊技者に対して遊技球を発射させる位置を可変させることになるため、遊技者に対して、飽きの来ない遊技を提供することができるものであった。
【２８３３】
しかしながら、特典遊技が実行された場合に、始動口を狙う遊技を継続して実行してしまうと、特典遊技中に入球手段へと球を入球させることができず、遊技者が損をする事態が発生する虞があった。
【２８３４】
また、近年の遊技機では、遊技の興趣を向上させるために、限られた遊技領域内に複数の装置（遊技内容に応じて球が入球し難い状態から入球し易い状態へと可変する装置）を密集して配設するものがある。このような遊技機では、どの装置に向けて遊技球を発射すれば良いのかを遊技者が理解し難く、不適切な遊技を行ってしまい遊技者が損をする事態が発生するという問題があった。上記した遊技機において、遊技者に分かり易い遊技を提供することを目的とする。
【２８３５】
遊技機Ｅ１によれば、表示制御手段により可変入球手段を示す表示画像が表示手段に表示されるため、特典遊技が実行される場合にどこと狙って遊技球を発射すれば良いのかを遊技者に分かり易く報知することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供する

ことができるという効果がある。
【２８３６】
遊技機Ｅ１において、前記表示制御手段は、少なくとも前記特定識別情報が停止表示されてから前記可変入球手段が前記第１状態へと可変されるまでの期間に、前記表示画像を前記表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技機Ｅ２。
【２８３７】
遊技機Ｅ２によれば、遊技機Ｅ１の奏する効果に加え、可変入球手段が第１状態へと可変されるまでに表示画像が表示されるため、表示画像を見てから遊技球を発射した場合に、可変入球手段へと遊技球を入球させることができる。よって、遊技者により分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。
【２８３８】
遊技機Ｅ１またはＥ２において、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、複数の特典遊技種別から一の特典遊技種別を選択可能な特典遊技種別選択手段と、前記表示制御手段により前記表示手段に表示させる前記表示画像の表示態様を設定可能な表示態様設定手段を有し、前記表示態様設定手段は、前記特典遊技種別選択手段により選択された前記特典遊技種別に応じて異なる表示態様を設定可能なものであることを特徴とする遊技機Ｅ３。
【２８３９】
遊技機Ｅ３によれば、遊技機Ｅ１またはＥ２の奏する効果に加え、表示画像の表示態様を大当たり種別に基づいて可変させることができるため、特典遊技を分かり易く実行させることができると共に、特典遊技の遊技内容を遊技者に示唆することができる。よって遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【２８４０】
遊技機Ｅ３において、前記特典遊技実行手段は、前記特典遊技種別選択手段により選択された前記特典遊技種別に応じて価値の異なる前記特典遊技を実行可能なものであることを特徴とする遊技機Ｅ４。
【２８４１】
遊技機Ｅ４によれば、遊技機Ｅ３の奏する効果に加え、特典遊技種別に応じて価値の異なる特典遊技が実行されるため、表示手段に表示される表示画像の表示態様に遊技者を注視させることができる。よって、演出効果を高めることが出来るという効果がある。
【２８４２】
遊技機Ｅ１からＥ４のいずれかにおいて、前記可変入球手段に遊技球が入球したことを検知可能な入球検知手段を有し、前記表示態様設定手段は、前記表示制御手段により前記表示手段に表示された前記表示画像の表示態様を、前記入球検知手段により前記入球が検知されたことに基づいて可変設定するものであることを特徴とする遊技機Ｅ５。
【２８４３】
遊技機Ｅ５によれば、遊技機Ｅ１からＥ４のいずれかの奏する効果に加え、入球検知手段により可変入球手段へと遊技球が入球した場合に、表示画像の表示態様を可変させることができるため、遊技者に特典遊技の進行具合を分かり易く報知することができる。
【２８４４】
遊技機Ｅ１からＥ５のいずれかにおいて、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対して実行された操作内容を判別可能な操作判別手段と、を有し、前記表示態様設定手段は、前記操作判別手段の判別結果に基づいて前記表示態様を可変設定するものであることを特徴とする遊技機Ｅ６。
【２８４５】
遊技機Ｅ６によれば、遊技機Ｅ１からＥ５のいずれかの奏する効果に加え、遊技者が操作手段を操作することで、表示画像の表示態様を可変させることができる。よって、遊技者の遊技意欲を向上させることができるという効果がある。
【２８４６】
遊技機Ｅ６において、前記表示態様設定手段は、前記操作判別手段の判別結果に基づい

て、前記表示画像を拡大、または縮小させた表示態様を設定可能なものであることを特徴とする遊技機Ｅ７。

【２８４７】

遊技機Ｅ７によれば、遊技機Ｅ６の奏する効果に加え、操作手段への操作に基づいて表示画像を拡大または縮小させることができる。これにより、特典遊技が実行される場合に表示画像の表示を必要としない遊技者は、表示画像を小さく表示することができるため、表示手段に形成される表示領域を別の演出表示に用いることが可能となる。よって、遊技者に好適な表示を実行させることができるという効果がある。

【２８４８】

遊技機Ｅ６またはＥ７において、前記表示態様設定手段は、前記操作判別手段の判別結果に基づいて、前記表示画像を第１位置から第２位置へと回転させた回転表示態様を設定可能なものであることを特徴とする遊技機Ｅ８。

【２８４９】

遊技機Ｅ８によれば、遊技機Ｅ６またはＥ７の奏する効果に加え、操作手段への操作に基づいて表示画像を回転させることができるため、可変入球手段の詳細な構成を遊技者に視認させることができるという効果がある。

【２８５０】

＜特徴Ｆ群＞（時短終了タイミングを条件に応じて切り替える）

判別条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を所定期間動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報が、特定の前記判別結果を示すための特定識別情報で停止表示された場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態のうち、何れかの遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、所定情報を更新可能な更新手段と、その更新手段により更新された前記所定情報が終了条件を満たしているかを判別することが可能な終了判別手段と、を有し、前記第１遊技状態が設定されている状態で前記終了判別手段により前記終了条件を満たしていると判別された場合に前記第２遊技状態を設定可能な遊技機において、切替条件の成立に基づいて、前記終了条件判別手段の実行タイミングを切替可能な切替手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｆ１。

【２８５１】

近年、パチンコ機等の遊技機において、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、所定の変動期間を経た後に停止表示される抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、複数の遊技状態を設定可能に構成し、特定の遊技状態が設定された場合に、始動口に遊技球が入球し易い有利状態を、抽選回数が特定回数に到達するまで設定するように構成した遊技機がある（例えば、特開２００１－０３３５６９号公報）。このような遊技機では、遊技者に対して、第１遊技状態が設定されることを期待しながら遊技を行わせることができ遊技者の遊技意欲を高めることができるものであった。さらに、上述した遊技機では、有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理と、抽選回数が特定回数に到達したことに基づいて実行される有利状態の終了処理とを、抽選結果が停止表示されるタイミングに実行するように構成し、設定された有利状態を遊技者により長い期間提供するように構成していた。しかしながら、上述した遊技機では、有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理と、抽選回数が特定回数に到達したことに基づいて実行される有利状態の終了処理と、を抽選結果が停止表示されたことを契機に実行するように構成しているため、所定タイミング（抽選結果の停止表示タイミング）において実行される処理が増大してしまうという問題があった。上記した遊技機において、同一タイミングで実行される処理量を減らすことで、処理負荷の軽減を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【２８５２】

また、近年におけるパチンコ機等の遊技機において、特典遊技を実行させるための遊技を重複して実行可能（重複遊技可能）に構成し、一方の遊技の遊技結果に応じて、他方の

遊技における抽選結果を示すための変動期間の減算を中断させるように構成した遊技機がある（例えば、特開２０１５－１２９０７号公報）。このような遊技では、複数の遊技を重複して実行することができるため特典遊技が実行されることを目指す遊技を効率良く行うことができるものであった。さらに、一方の遊技の遊技結果に応じて、他方の遊技を一時的に中断させることができるため、重複して実行される複数の遊技によって重複して特典遊技が実行されてしまい、遊技者に対して分かり難い特典遊技が実行されてしまうことを抑制することができるものであった。

【２８５３】

しかしながら、重複遊技を実行可能な遊技機に、上述した有利状態を設定可能な構成を用いた場合、有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理と、抽選回数が特定回数に到達したことに基づいて実行される有利状態の終了処理とが、抽選結果が停止表示されるタイミングで実行されてしまうため、例えば、一方の遊技によって特典遊技が付与されることに基づいて他方の遊技における抽選結果を示すための変動時間の減算が中断されている場合であって、付与された特典遊技によって有利状態が設定される場合には、中断されていた変動時間の減算が再開され抽選結果が停止表示された場合に抽選回数の計測（減算）処理が実行されてしまうという問題があった。即ち、有利状態以外で実行された抽選結果が停止表示されたことに基づいて有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理が実行されてしまうため、遊技者に対して有利状態中の遊技を好適に実行させることができないという問題があった。上記した遊技機において、有利状態中の遊技を遊技者に対して好適に実行させることにより遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【２８５４】

遊技機Ｆ１によれば、終了条件判別手段の実行タイミングを切替条件の成立に基づいて切り替えることができるため、どのタイミングで第１遊技状態が終了するのかを遊技者に分かり難くすることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２８５５】

遊技機Ｆ１において、前記更新手段は、前記所定情報として、少なくとも前記判別手段により前記判別が実行された回数に基づく第１情報を更新可能なものであり、前記切替条件は、前記更新手段により更新された前記第１情報が前記終了条件を満たす場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機Ｆ２。

【２８５６】

遊技機Ｆ２によれば、遊技機Ｆ１の奏する効果に加え、判別手段の判別回数が終了条件を満たす場合に、切替条件が成立し得るように構成しているため、終了条件を満たす回数分、判別手段の判別を実行した遊技者に対して、第１遊技状態が終了するか否かをドキドキさせながら遊技を行わせることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２８５７】

遊技機Ｆ２において、第２判別条件が成立した場合に第２判別を実行する第２判別手段と、その第２判別手段による前記第２判別の結果を示すための第２識別情報を所定期間動的表示させることが可能な第２動的表示手段と、その第２動的表示手段により動的表示された前記第２識別情報が、特定の前記第２判別結果を示すための第２特定識別情報で停止表示された場合に第２特典遊技を実行可能な第２特典遊技実行手段と、を有し、前記切替条件は、前記第２判別手段による前記第２判別の結果が前記第２判別結果である場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機Ｆ３。

【２８５８】

遊技機Ｆ３によれば、遊技機Ｆ２の奏する効果に加え、判別手段とは異なる第２判別手段により実行される第２判別に基づいて切替条件が成立し得るように構成しているため、終了条件を満たすまで判別手段の判別を実行した場合に、切替条件が成立しているか否かを遊技者に分かり難くすることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができる

という効果がある。
【２８５９】
遊技機Ｆ１からＦ３のいずれかにおいて、前記切替手段は、前記終了条件判別手段の実行タイミングを特定期間遅らせるものであり、前記判別手段は、前記特定期間中に実行される前記判別として前記第１遊技状態に対応させた判別を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｆ４。
【２８６０】
遊技機Ｆ４によれば、遊技機Ｆ１からＦ３のいずれかの奏する効果に加え、切替手段により終了条件判別手段の実行タイミングを遅らせている特定期間中に実行される判別手段の判別を第１遊技状態中の判別として実行することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【２８６１】
遊技機Ｆ１からＦ４のいずれかにおいて、前記遊技状態設定手段により設定されている遊技状態を示すための表示態様を表示手段に表示可能な遊技状態表示手段を有し、前記遊技状態表示手段は、前記第１遊技状態が設定されていることを示すための表示態様として、第１表示態様と、その第１表示態様とは異なる第２表示態様とを表示可能なものであり、前記第２表示態様は、前記切替手段により前記終了条件判別手段の実行タイミングを切り替えた場合に表示されるものであることを特徴とする遊技機Ｆ５。
【２８６２】
遊技機Ｆ５によれば、遊技機Ｆ１からＦ５のいずれかの奏する効果に加え、第１遊技状態が設定されている状態を示す表示態様として、切替手段により終了条件判別手段の実行タイミングを切り替えた場合に表示される第２表示態様を表示可能に構成しているため、遊技者に現在の遊技状態を分かり易く報知することができるという効果がある。
【２８６３】
＜特徴Ｇ群＞（当たり遊技の対象装置ナビ表示を、遊技の進行に合わせて可変させる）
遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球し難い第２状態とに可変可能な第１可変入球手段と、第１実行条件が成立した場合に、前記第１可変入球手段を前記第２状態から前記第１状態へと所定期間可変させる第１特典遊技を実行可能な第１特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、遊技球が入球可能な第３状態と、その第３状態よりも遊技球が入球し難い第４状態とに可変可能な第２可変入球手段と、前記第１特典遊技実行手段により実行される前記第１特典遊技の遊技結果が所定の遊技結果である場合に、前記第２可変入球手段を前記第４状態から前記第３状態へと所定期間可変させる第２特典遊技を実行可能な第２特典遊技実行手段と、前記第１特典遊技が実行される場合に、前記第１可変入球手段を示す第１表示画像を表示手段に表示させ、前記第２特典遊技が実行される場合に、前記第２可変入球手段を示す第２表示画像を前記表示手段に表示させる表示制御手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｇ１。
【２８６４】
近年、パチンコ機等の遊技機において、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、所定の変動期間を経た後に停止表示される抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技として通常では遊技球が入球し難い入球手段を開放させる遊技が実行されていた。また、始動口の配置位置と、特典遊技中に開放される入球手段の配置位置と、を異ならせた遊技機がある（例えば、特開２０１１－４５５１８号公報）。このような遊技では、始動口を狙う遊技を行う場合と、特典遊技を行う場合とで、遊技者に対して遊技球を発射させる位置を可変させることになるため、遊技者に対して、飽きの来ない遊技を提供することができるものであった。
【２８６５】
しかしながら、特典遊技が実行された場合に、始動口を狙う遊技を継続して実行してしまうと、特典遊技中に入球手段へと球を入球させることができず、遊技者が損をする事態が発生する虞があった。
【２８６６】

また、近年の遊技機では、遊技の興趣を向上させるために、限られた遊技領域内に複数の装置（遊技内容に応じて球が入球し難い状態から入球し易い状態へと可変する装置）を密集して配設するものがある。このような遊技機では、どの装置に向けて遊技球を発射すれば良いのかを遊技者が理解し難く、不適切な遊技を行ってしまい遊技者が損をする事態が発生するという問題があった。上記した遊技機において、遊技者に分かり易い遊技を提供することを目的とする。

【２８６７】

遊技機Ｇ１によれば、表示制御手段により実行される特典遊技に対応する可変入球手段を示す表示画像が表示手段に表示されるため、特典遊技が実行される場合にどこと狙って遊技球を発射すれば良いのかを遊技者に分かり易く報知することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【２８６８】

遊技機Ｇ１において、前記表示制御手段は、前記第１実行条件が成立してから前記第１可変入球手段が前記第１状態へと可変されるまでの期間に、前記第１表示画像を前記表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技機Ｇ２。

【２８６９】

遊技機Ｇ２によれば、遊技機Ｇ１の奏する効果に加え、第１可変入球手段が第１状態へと可変されるまでに表示画像が表示されるため、表示画像を見てから遊技球を発射した場合に、第１可変入球手段へと遊技球を入球させることができる。よって、遊技者により分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【２８７０】

遊技機Ｇ２において、前記表示制御手段は、前記第１特典遊技実行手段により前記第１特典遊技が実行されている場合に、前記第２表示画像の少なくとも一部を前記表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技機Ｇ３。

【２８７１】

遊技機Ｇ３によれば、遊技機Ｇ２の奏する効果に加え、第１特典遊技の実行中に、次に実行され得る第２特典遊技に対応した第２可変入球手段を示す第２表示画像の少なくとも一部が表示される。よって、第１特典遊技が終了した後の遊技方法を事前に把握することができ、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【２８７２】

遊技機Ｇ２またはＧ３において、前記表示制御手段は、前記第２特典遊技実行手段により前記第２特典遊技が実行されている場合に、前記第１表示画像の少なくとも一部を前記表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技機Ｇ４。

【２８７３】

遊技機Ｇ４によれば、遊技機Ｇ２またはＧ３の奏する効果に加え、第２特典遊技の実行中に、既に実行済みの第１特典遊技に対応した第１可変入球手段を示す第１表示画像の少なくとも一部が表示される。よって、過去に実行した特典遊技の内容を遊技者が視覚的に認識することができ、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【２８７４】

遊技機Ｇ１からＧ４のいずれかにおいて、前記表示制御手段は、前記第１実行条件が成立したことに基づいて、前記第１特典遊技が実行されるよりも前に、前記第１表示画像と前記第２画像とを順に表示させるものであることを特徴とする遊技機Ｇ５。

【２８７５】

遊技機Ｇ５によれば、遊技機Ｇ１からＧ４のいずれかの奏する効果に加え、第１実行条件が成立した場合に、今後実行され得る複数の特典遊技の流れを遊技者に報知することができるため、遊技者に一連の遊技方法を予め把握させることができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【２８７６】

＜特徴Ｈ群＞（有利遊技が実行され得る保留数になり易い遊技となり難い遊技とを実行

)
取得条件の成立に基づいて情報を取得する情報取得手段と、その情報取得手段により取得された前記情報を、当該情報に対する判別条件が成立するまで、所定数を上限に記憶可能な記憶手段と、前記判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示された前記識別情報が、特定の前記判別結果を示すための特定識別情報で停止表示した場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が所定条件を満たしている場合のほうが、前記所定条件を満たしていない場合よりも遊技者に有利となる有利遊技を実行し易いものであることを特徴とする遊技機Ｈ１。

【２８７７】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１２－２１７７６６号公報）。また、始動口に遊技球が入球した場合に、遊技の当否抽選を実行するための抽選権利を所定数を上限に保留記憶させることが可能となるように構成されているものがあった。ところで、上記した遊技機では、保留記憶されている抽選権利の数に関わらず同一の有利度合いの遊技が実行されるため、遊技が単調となりやすいという不具合があった。そこで、上記した遊技機において、遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

【２８７８】
遊技機Ｈ１によれば、記憶手段に記憶されている情報の数に応じて有利遊技の実行のし易さを異ならせることができる。よって、遊技者に対して記憶手段に記憶されている情報の数に対しても興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２８７９】
遊技機Ｈ１において、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が前記所定条件を満たし易い第１遊技と、その第１遊技よりも前記所定条件を満たし難い第２遊技と、を実行可能なものであることを特徴とする遊技機Ｈ２。

【２８８０】
遊技機Ｈ２によれば、遊技機Ｈ１の奏する効果に加え、第１遊技のほうが第２遊技よりも記憶手段に記憶されている情報の数が所定条件を満たし易くすることができる。よって、遊技者に対して第１遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２８８１】
遊技機Ｈ２において、前記所定条件は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が前記所定数よりも少ない特定数である場合に成立し得るものであり、前記第１遊技は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が前記特定数よりも多い場合に、前記情報の数を前記第２遊技よりも減少させ易くするものであることを特徴とする遊技機Ｈ３。

【２８８２】
遊技機Ｈ３によれば、遊技機Ｈ２の奏する効果に加え、情報の数が特定数よりも多い場合に第１遊技が実行されると第２遊技が実行されるよりも情報の数を減少させ易くすることができるため、情報の数を特定数にさせ易くすることができる。よって、情報の数が特定数よりも多い状態で遊技を行っている遊技者に対して第１遊技が実行させることを期待させながら遊技を行わせることができるという効果がある。

【２８８３】
遊技機Ｈ２またはＨ３において、前記第１遊技は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が前記特定数よりも少ない場合に、前記情報の数を前記第２遊技よりも増加させ易くするものであることを特徴とする遊技機Ｈ４。

【２８８４】
遊技機Ｈ４によれば、遊技機Ｈ２またはＨ３の奏する効果に加え、情報の数が特定数よりも少ない場合に第１遊技が実行されると第２遊技が実行されるよりも情報の数を増加させ易くすることができるため、情報の数を特定数にさせ易くすることができる。よって、情報の数が特定数よりも少ない状態で遊技を行っている遊技者に対して第１遊技が実行させることを期待させながら遊技を行わせることができるという効果がある。
【２８８５】
遊技機Ｈ２からＨ４のいずれかにおいて、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示されている状態で第１条件が成立した場合において、予め定められている前記識別情報の動的表示期間が経過するまでに前記識別情報の動的表示を強制停止させる強制停止手段を有し、前記第１遊技は、前記強制停止手段により前記識別情報の動的表示を強制停止させることが可能なものであり、前記第２遊技は、前記第１遊技よりも前記強制停止手段により前記識別情報の動的表示を強制停止させ難いものであることを特徴とする遊技機Ｈ５。
【２８８６】
遊技機Ｈ５によれば、遊技機Ｈ２からＨ４のいずれかの奏する効果に加え、強制停止手段により実行中の識別情報の動的表示を強制停止させることができる。これにより、実行中の識別情報が所定期間動的表示されるのを待つこと無く、識別情報の動的表示を終了させることができる。よって、判別手段による次の判別を実行させ易くすることができ、遊技効率を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【２８８７】
遊技機Ｈ５において、前記判別条件とは異なる第２判別条件が成立した場合に、前記判別とは異なる第２判別を実行可能な第２判別手段を有し、前記第１条件は、少なくとも前記第２判別手段による前記第２判別の結果が特定の第２判別結果である場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機Ｈ６。
【２８８８】
遊技機Ｈ６によれば、遊技機Ｈ４の奏する効果に加え、第２判別手段による第２判別の結果が特定の第２判別結果である場合に第１条件を成立し易くすることができる。よって、判別手段の判別結果を示すための識別情報の動的表示を強制停止させるために第２判別手段による第２判別を実行させるという斬新な遊技性を提供することで遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【２８８９】
＜特徴Ｉ群＞（時短期間中に時短回数が更新される変動表示と、更新されない変動表示とを設ける）
判別条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示された前記識別情報が、特定の前記判別結果を示すための特定識別情報で停止表示した場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを含む複数の遊技状態の中から一の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記第２遊技状態が設定されている状態で実行される前記識別情報の動的表示に基づいて第１情報を更新可能な更新手段と、その更新手段による前記第１情報の更新を制限する制限手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｉ１。
【２８９０】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、特典遊技の実行後に抽選が行われ易くなる時短遊技が所定期間実行される遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１２－２１７６６号公報）。ところで、上記した遊技機では、時短遊技中に実行される抽選回数が予め定められた回数に到達すると時短遊技が終了してしまうため、遊技者に対して時短遊技の

残期間を容易に予測されてしまい、遊技意欲が低下してしまうという問題があった。そこで、上記した遊技機において、遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

【２８９１】

遊技機Ｉ１によれば、第２遊技状態が設定されている状態で識別情報の動的表示が実行されたとしても、第１条件が成立した場合には制限手段により第１情報の更新を制限することができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２８９２】

遊技機Ｉ１において、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態が設定されている状態で前記第１情報に基づく終了条件が成立した場合に前記第１遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｉ２。

【２８９３】

遊技機Ｉ２によれば、遊技機Ｉ１の奏する効果に加え、制限手段により第１情報の更新をを制限することにより、第２遊技状態を終了させ難くすることができる。よって、第２遊技状態の終了条件がどのタイミングで成立するのかを遊技者に分かり難くすることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２８９４】

遊技機Ｉ２において、前記判別手段は、前記第２遊技状態が設定されている状態で前記判別を実行したほうが、前記第１遊技状態が設定されている状態で前記判別を実行するよりも遊技者に有利な判別を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｉ３。

【２８９５】

遊技機Ｉ３によれば、遊技機Ｉ２の奏する効果に加え、第２遊技状態が第１遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態となるため、第２遊技状態が設定されている期間中に実行される動的表示回数が多くなるように期待しながら遊技者に遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２８９６】

遊技機Ｉ３において、前記更新手段は、前記第１情報として、前記第２遊技状態が設定されている状態で実行される前記識別情報の動的表示回数を更新可能なものであることを特徴とする遊技機Ｉ４。

【２８９７】

遊技機Ｉ４によれば、遊技機Ｉ３の奏する効果に加え、更新手段により識別情報の動的表示回数が第１情報として更新されるため、第２遊技状態が設定されている状態で実行される識別情報の動的表示回数に基づいて第２遊技状態が終了することになる。よって、成立する条件に応じて識別情報の動的表示が実行されたにも関わらず、第１情報が更新されない場合を設けることができるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができるという効果がある。

【２８９８】

遊技機Ｉ２からＩ４のいずれかにおいて、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示されている状態で特殊条件が成立した場合に、予め定められている前記識別情報の動的表示期間が経過するまでに前記識別情報の動的表示を強制停止させる強制停止手段を有し、前記第１条件は、前記強制停止手段により前記識別情報の動的表示を強制停止させる場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機Ｉ５。

【２８９９】

遊技機Ｉ５によれば、遊技機Ｉ２からＩ４のいずれかの奏する効果に加え、強制停止手段により識別情報の動的表示が強制停止された場合に、第１条件が成立し、制限手段によって更新手段による第１情報の更新が制限される。これにより、正常に動的表示させることができなかった識別情報の動的表示によって第１情報が更新されることを抑制することができるため、第２遊技状態が設定されている状態で識別情報を正常に動的表示させることができないまま第２遊技状態が終了してしまい遊技者に不快な思いをさせてしまうことを抑制することが出来るという効果がある。

【２９００】
遊技機Ｉ５において、前記強制停止手段は、前記識別情報に対応する前記判別手段の判別結果に関わらず、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果以外であることを示す識別情報で強制停止させるものであることを特徴とする遊技機Ｉ６。
【２９０１】
遊技機Ｉ６によれば、遊技機Ｉ５の奏する効果に加え、識別情報が強制停止された場合には、特定遊技が実行されることが無い。よって、第２遊技状態が設定されている状態で識別情報を正常に動的表示させることができないまま第２遊技状態が終了してしまい遊技者に不快な思いをさせてしまうことを抑制することが出来るという効果がある。
【２９０２】
遊技機Ｉ６において、前記判別条件とは異なる第２判別条件が成立した場合に、前記判別とは異なる第２判別を実行可能な第２判別手段を有し、前記特定遊技実行手段は、前記第２判別手段による前記第２判別の結果が特定の第２判別結果である場合にも前記特定遊技を実行するものであり、前記特殊条件は、少なくとも前記第２判別手段による前記第２判別の結果が前記特定の第２判別結果とは異なる所定の第２判別結果である場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機Ｉ７。
【２９０３】
遊技機Ｉ７によれば、遊技機Ｉ６の奏する効果に加え、特定遊技が実行され得る第２判別手段の第２判別結果が所定の第２判別結果である場合に特殊条件が成立し、強制停止手段により識別情報の動的表示が強制停止表示される。これにより、特定遊技を実行させるために第２判別手段による第２判別を実行した場合において、特定の第２判別の結果よりも先に所定の第２判別の結果となったとしても、特定識別情報の動的表示が強制停止されると共に、第１情報が更新されてしまうことを抑制することができるという効果がある。
【２９０４】
遊技機Ｉ７において、前記特定遊技実行手段により実行される前記特定遊技の種別として、第１特定遊技種別とその第１特定遊技種別よりも遊技者に有利となる特定遊技を実行可能な第２特定遊技種別とを含む複数の特定遊技種別の中から一の特定遊技種別を決定する遊技種別決定手段を有し、前記遊技種別決定手段は、前記第２判別手段により前記特定の第２判別結果となったほうが、前記判別手段により前記特定の判別結果となった場合よりも、前記第２特定遊技種別を決定し易いものであることを特徴とする遊技機Ｉ８。
【２９０５】
遊技機Ｉ８によれば、遊技機Ｉ７の奏する効果に加え、判別手段よりも第２判別手段のほうが遊技者に有利な判別結果となり易いため、遊技者に対して積極的に第２判別を実行させることができる。よって、制限手段による制限効果をより高めることができるという効果がある。
【２９０６】
遊技機Ｉ７またはＩ８において、前記第２判別手段は、前記第１遊技状態が設定されている場合よりも前記第２遊技状態が設定されている場合のほうが前記第２判別を実行し易いものであることを特徴とする遊技機Ｉ９。
【２９０７】
遊技機Ｉ９によれば、遊技機Ｉ７またはＩ８の奏する効果に加え、第２遊技状態が設定されている場合のほうが第１遊技状態が設定されている場合よりも第２判別手段による第２判別を実行し易いため、第２遊技状態が設定されている状態において、遊技者に対して積極的に第２判別を実行させることができる。よって、制限手段による制限効果をより高めることができるという効果がある。
【２９０８】
＜特徴Ｊ群＞（実行中の変動表示を途中で停止表示させる条件が成立した場合に、実行中の変動表示の内容に基づいて停止制御内容を切り替える）
判別条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により

動的表示される前記識別情報が、特定の前記判別結果を示すための特定識別情報で停止表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示態様を決定する動的表示態様決定手段と、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示されている状態で切替条件が成立した場合に、前記動的表示手段による前記識別情報の動的表示が満たしている条件に応じて前記動的表示態様を、特定動的表示態様に切り替えるための特定制御を実行可能な特定制御手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｊ１。

【２９０９】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、複数の特別図柄（第１特別図柄と第２特別図柄）を同時に変動させることが可能な遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１５－１２９０７号公報）。また、上述した構成を有する遊技機において、一方の抽選で当たり当選した場合に、他方の抽選結果を強制的に破棄するものがあった。この場合、他方の抽選結果の内容に関わらず他方の抽選結果が強制的に破棄されてしまうため、場合によっては遊技者に対して不利となる場合があり、遊技者に不信感を与えてしまうという問題があった。そこで、上記した遊技機において、遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。なお、上述した従来の課題は、第１特別図柄の抽選（変動）と、第２特別図柄の抽選（変動）を同時に（並行して）実行する遊技機（所謂、同時変動機）における課題を記載したものであるが、本特徴群の技術思想によって解決される課題は、同時変動機に限られるものでは無く、同時変動機以外の遊技機（例えば、入賞順に応じて第１特別図柄の抽選（変動）と第２特別図柄の抽選（変動）とを実行する遊技機）に適用しても勿論良い。

【２９１０】

遊技機Ｊ１によれば、識別情報が動的表示されている状態で切替条件が成立した場合に、実行中の識別情報の動的表示が満たしている条件に応じて動的表示態様を特定動的表示態様へと切り替えることができる。これにより、実行中の識別情報の動的表示に対応させた特定動的表示態様へと動的表示態様を切り替えることができる。よって、動的表示態様を切り替える場合において遊技者に不信感を与えることを抑制することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２９１１】

遊技機Ｊ１において、前記特定制御手段は、前記特定制御を実行する場合において、前記動的表示手段による前記識別情報の動的表示が満たしている条件に応じて複数の前記特定動的表示態様のうち何れかの特定動的表示態様に切り替えるものであることを特徴とする遊技機Ｊ２。

【２９１２】

遊技機Ｊ２によれば、遊技機Ｊ１の奏する効果に加え、特定制御が実行される場合に、識別情報の動的表示が満たしている条件に応じて特定動的表示態様を異ならせることができる。これにより、識別情報動的表示に対応させた特定制御を決定することができるため、識別情報の動的表示に対して特定制御を実行する際に、遊技者に分かり難い遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２９１３】

遊技機Ｊ１またはＪ２において、前記判別条件とは異なる第２判別条件が成立した場合に前記判別とは異なる第２判別を実行する第２判別手段を有し、前記切替条件は、前記第２判別手段による前記第２判別の結果が所定の第２判別結果である場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機Ｊ３。

【２９１４】

遊技機Ｊ３によれば、遊技機Ｊ１またはＪ２の奏する効果に加え、第２判別手段による第２判別の結果が所定の第２判別結果である場合に切替条件が成立し、特定制御が実行さ

れることとなる。よって、特定制御の制御内容が、判別手段による判別結果と、第２判別手段による第２判別の結果との両方に関連付いたものとなり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２９１５】

遊技機Ｊ３において、前記特定遊技実行手段は、前記第２判別手段による前記第２判別の結果が前記所定の第２判別結果とは異なる特定の第２判別結果である場合にも前記特定遊技を実行可能なものであることを特徴とする遊技機Ｊ４。

【２９１６】

遊技機Ｊ４によれば、第２判別手段による第２判別に基づいても特定遊技が実行させることができるため、遊技者に対して判別手段の判別と第２判別手段の第２判別との両方を意欲的に行わせることができる。よって、特定制御が実行される頻度を高めることができるという効果がある。

【２９１７】

遊技機Ｊ１からＪ４の何れかにおいて、前記動的表示態様決定手段は、前記識別情報の動的表示期間を少なくとも決定するものであり、前記切替条件は、前記動的表示期間が長いほうが短い場合よりも成立し易いものであることを特徴とする遊技機Ｊ５。

【２９１８】

遊技機Ｊ５によれば、遊技機Ｊ１からＪ４の何れかの奏する効果に加え、動的表示期間が長いほうが切替条件が成立し易くすることができるため、動的表示手段により動的表示される識別情報の動的表示期間の長さに対して遊技者に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２９１９】

遊技機Ｊ１からＪ５の何れかにおいて、前記動的表示手段により動的表示される前記識別情報の残動的表示期間を判別可能な残期間判別手段を有し、前記切替条件は、前記残期間判別手段により判別された前記残動的表示期間の長さに応じて成立のし易さを異ならせたものであることを特徴とする遊技Ｊ６。

【２９２０】

遊技機Ｊ６によれば、遊技機Ｊ１からＪ５の何れかの奏する効果に加え、残動的表示期間の長さに応じて切替条件の成立のし易さを異ならせることができるため、遊技者に対して識別情報の残動的表示期間の長さにも興味を持たせることができるという効果がある。

【２９２１】

＜特徴Ｋ群＞（先読み結果に基づいて表示される特定図柄の個数を、保留数と同期させずに増減させる）

取得条件の成立に基づいて情報を取得する情報取得手段と、その情報取得手段により取得された前記情報を、少なくとも当該情報に対する判別条件が成立するまで、所定数を上限に記憶可能な記憶手段と、前記判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示された前記識別情報が、特定の前記判別結果を示すための特定識別情報で停止表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づく前記判別が実行されるまでに、当該情報に基づく事前判別を実行する事前判別手段と、その事前判別手段による前記事前判別の結果に基づいて所定数の特定図柄を前記表示手段に表示させる特定図柄表示手段と、その特定図柄表示手段により表示される前記特定図柄の表示数を、前記情報の数に関わらず可変表示させることが可能な図柄数可変表示手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｋ１。

【２９２２】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される遊技機が提案されていた。また、始動口に遊技球が入球した

場合に、遊技の当否抽選を実行するための抽選権利を所定数を上限に保留記憶させることが可能となるように構成し、保留記憶されている抽選権利の個数を図柄で表示し、その図柄の表示態様を保留記憶されている抽選権利に対応する抽選結果を事前に判別した事前判別結果に基づいて可変させるものが提案されている（例えば、特開２０１３－２２３６１３号公報）。ところで、上記した遊技機では、表示されている図柄を用いて事前判別の結果を遊技者に示唆することができるものであったが、保留記憶されている抽選権利の数が少ない場合は、表示される図柄の数も少なくなり、演出効果が低下してしまい、遊技が単調となりやすいという不具合があった。そこで、上記した遊技機において、遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

【２９２３】

遊技機Ｋ１によれば、事前判別手段による事前判別の結果に基づいて表示される特定図柄の表示数を、記憶手段に記憶されている情報の数に関わらず可変させることができる。よって、記憶手段に記憶されている情報の数が少ない場合であっても、特定図柄の表示数を可変表示することができ、遊技者に対して、事前判別の結果を示唆する演出に興味を持たせることができるという効果がある。

【２９２４】

遊技機Ｋ１において、前記特定図柄表示手段は、前記記憶手段に記憶可能な前記情報の数を上限に前記特定図柄を表示可能なものであることを特徴とする遊技機Ｋ２。

【２９２５】

遊技機Ｋ２によれば、遊技機Ｋ１の奏する効果に加え、特定図柄の上限表示数を記憶手段に記憶可能な情報の上限数としているため、遊技者に対して特定図柄が記憶手段に記憶されている情報の数を示していると思わせることができる。

【２９２６】

遊技機Ｋ１またはＫ２の何れかにおいて、前記図柄数可変手段は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が１以上である場合には、前記特定図柄の数として１以上の範囲で前記特定図柄の表示数を可変するものであることを特徴とする遊技機Ｋ３。

【２９２７】

遊技機Ｋ３によれば、遊技機Ｋ１またはＫ２の奏する効果に加え、記憶手段に情報が記憶されている間は、特定図柄を継続して表示させることができるため、遊技者に対して特定図柄が記憶手段に記憶されている情報の数を示していると思わせることができる。

【２９２８】

遊技機Ｋ１からＫ３の何れかにおいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利となる第２遊技状態と、を含む複数の遊技状態のうち、一の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、少なくとも前記第２遊技状態が設定されている状態で終了条件が成立した場合に前記第１遊技状態を設定可能なものであり、前記特定図柄表示手段は、前記第２遊技状態が設定されている間、前記特定図柄を前記表示手段に表示可能なものであることを特徴とする遊技機Ｋ４。

【２９２９】

遊技機Ｋ４によれば、遊技機Ｋ１からＫ３の何れかの奏する効果に加え、特定図柄が表示手段に表示されている間は、遊技者に有利な第２遊技状態が設定されていることになるため、特定図柄の表示数が可変する毎に第２遊技状態が終了するか否かを遊技者に報知することができる。よって、演出効果を高めることができるという効果がある。

【２９３０】

遊技機Ｋ４において、前記図柄数可変手段は、前記表示手段に表示されている前記特定図柄の表示数を２以上可変させることが可能なものであることを特徴とする遊技機Ｋ５。

【２９３１】

遊技機Ｋ５によれば、遊技機Ｋ４の奏する効果に加え、特定図柄の表示数を一度に大きく可変させることができるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

【２９３２】

遊技機Ｋ５において、前記図柄数可変手段は、前記事前判別手段による前記事前判別の結果として、前記記憶手段に記憶されている前記情報に前記特定の判別結果に対応する前記情報が含まれている場合のほうが、前記特定の判別結果に対応する前記情報が含まれていない場合よりも、前記特定図柄の表示数を増加させるように可変し易いものであることを特徴とする遊技機Ｋ６。

【２９３３】

遊技機Ｋ６によれば、遊技機Ｋ５の奏する効果に加え、特定の判別結果に対応する情報が含まれていると事前判別されたほうが特定図柄の表示数を増加させ易くすることができるため、特定図柄の可変状況に対して遊技者に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２９３４】

遊技機Ｋ６において、前記図柄数可変手段は、前記事前判別手段による前記事前判別の結果として、前記記憶手段に記憶されている前記情報に前記特定の判別結果に対応する前記情報が含まれている場合のほうが、前記特定の判別結果に対応する前記情報が含まれていない場合よりも、一度に増加させる前記特定図柄の表示数が多くなり易いものであることを特徴とする遊技機Ｋ７。

【２９３５】

遊技機Ｋ７によれば、遊技機Ｋ６の奏する効果に加え、一度に増加する特定図柄の表示数が多いほど、特定の判別結果に対応する情報が含まれている可能性が高くなるため、遊技者に対して、特定図柄の表示数がどのように増加するのか興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２９３６】

遊技機Ｋ７において、前記図柄数可変手段は、前記特定図柄の表示数を特定数まで増加させる前に、前記特定図柄の表示数を減少させる準備可変表示を実行可能なものであることを特徴とする遊技機Ｋ８。

【２９３７】

遊技機Ｋ８によれば、遊技機Ｋ７の奏する効果に加え、準備可変表示により特定図柄の表示数を減少させることができるため、現状の特定図柄の表示数に関わらず、特定数の増加可変表示を実行することができる。よって、図柄数可変手段による特定図柄の表示数を可変表示させる演出の自由度を高めることができるという効果がある。

【２９３８】

＜特徴Ｌ群＞（上流側の電チュー入賞率を可変させることで、下流側の始動口への入球率を可変させる）

第１判別条件が成立した場合に第１判別を実行可能な第１判別手段と、前記第１判別条件とは異なる第２判別条件が成立した場合に前記第１判別とは異なる第２判別を実行可能な第２判別手段と、前記第１判別手段による前記第１判別の結果が特定の第１判別結果である場合、或いは、前記第２判別手段による前記第２判別の結果が特定の第２判別結果である場合に、対応する特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、遊技球が流下可能な第１流路と、その第１流路を流下する遊技球が入球可能であり、遊技球が入球した場合に前記第１判別条件が成立し得る第１入球手段と、その第１入球手段へと遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも入球困難な第２状態とに可変可能な可変手段と、実行条件が成立した場合に、前記可変手段を所定の可変パターンで可変制御可能な可変制御手段と、遊技球が入球可能であり、遊技球が入球した場合に前記第２判別条件が成立し得る第２入球手段と、を有し、前記第２入球手段は、前記第１流路を流下する遊技球のうち、前記第１入球手段に入球し得なかった遊技球が入球し得る位置に設けられるものであることを特徴とする遊技機Ｌ１。

【２９３９】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、特典遊技の実行後に抽選が行われ易くなる時

短遊技が所定期間実行される遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１２－２１７７６６号公報）。また、複数の始動口を設け、そのうち一の始動口に時短遊技中に遊技球を入球させ易くするための可変部材を設けることで、時短遊技中に抽選を実行させ易くするものがある。ところで、上記した遊技機では、可変部材が設けられた始動口に向けて遊技球を発射した際に、始動口に入球しなかった遊技球は無駄となり、遊技意欲が低下してしまうという問題があった。そこで、上記した遊技機において、遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

【２９４０】

遊技機Ｌ１によれば、可変制御手段により可変手段が第１状態へと可変される期間の長さによって、第１流路を流下する遊技球に基づいて第１判別を実行させ易い状態と、第２判別を実行させ易い状態とを切り替えることができる。これにより、第１流路を遊技球が流下する場合に、遊技者に対して何れの判別が実行されるかを予測させる楽しみを提供することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２９４１】

遊技機Ｌ１において、前記可変制御手段により可変制御される前記可変手段の前記可変パターンとして、第１可変パターンと、その第１可変パターンよりも前記可変手段が前記第２状態となる期間が長い第２可変パターンと、を少なくとも含む複数の可変パターンの中から一の可変パターンを決定する可変パターン決定手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｌ２。

【２９４２】

遊技機Ｌ２によれば、遊技機Ｌ１の奏する効果に加え、可変パターン決定手段により決定された可変パターンに応じて可変制御手段により可変手段が可変制御されるので、可変手段の可変状況に応じて第１流路を流下する遊技球に基づいて第１判別を実行させ易い状態と、第２判別を実行させ易い状態とを切り替えることができる。よって、遊技者に対して、可変手段の可変状況に興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２９４３】

遊技機Ｌ２において、判定条件が成立した場合に所定の判定を実行する判定手段を有し、前記可変制御手段は、前記判別手段による前記判定の結果が特定の判定結果である場合に、前記可変手段を可変制御するものであることを特徴とする遊技機Ｌ３。

【２９４４】

遊技機Ｌ３によれば、遊技機Ｌ２の奏する効果に加え、判定手段の判定結果に基づいて可変手段が可変制御されるため、遊技者に対して判定手段の判定内容に興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２９４５】

遊技機Ｌ３において、前記判定手段による前記判定の結果を示すための識別情報を動的表示可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示期間として、異なる長さの複数の動的表示期間の中から一の動的表示期間を決定可能な動的表示期間決定手段と、を有し、前記動的表示期間決定手段は、前記判定手段の判定結果に基づいて前記動的表示期間を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｌ４。

【２９４６】

遊技機Ｌ４によれば、遊技機Ｌ３の奏する効果に加え、判定手段の判定結果が停止表示されるまでの動的表示期間の長さを異ならせることができるため、可変制御手段による可変制御が実行されることの無い期間を遊技者に付与することができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【２９４７】

遊技機Ｌ１からＬ４の何れかにおいて、前記第１判別手段よりも前記第２判別手段のほうが遊技者に有利な判別を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｌ５。

【２９４８】

遊技機Ｌ５によれば、遊技機Ｌ１からＬ４の奏する効果に加え、第１判別手段よりも第

２判別手段のほうが遊技者に有利な判別が実行されるため、第２入球手段へと遊技球が到達することを期待させながら、第１流路を流下する遊技球の挙動に興味を持たせながら遊技を行わせることができるという効果がある。

【２９４９】

遊技機Ｌ５において、前記第１流路を流下する遊技球を検知可能な検知手段と、その検知手段による検知結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を有し、前記検知手段は、少なくとも、前記第１流路に流入した遊技球を検知可能な第１検知手段と、前記第１流路を流下する遊技球のうち、前記第１入球手段に入球しなかった遊技球を検知可能な第２検知手段と、から構成されるものであり、前記演出実行手段により実行される前記演出は、前記第１流路を流下する球が前記第２入球手段へと到達する期待度を遊技者に示すためのものであることを特徴とする遊技機Ｌ６。

【２９５０】

遊技機Ｌ６によれば、遊技機Ｌ５の奏する効果に加え、第１流路を流下する遊技球の流下状況を遊技者に分かり易く報知することができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

【２９５１】

＜特徴ＡＡ群＞

第１情報取得条件の成立に基づいて第１情報を取得可能な第１情報取得手段と、その第１情報取得手段により取得された前記第１情報に基づいて、第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段による第１判別結果を示すための第１識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な第１動的表示手段と、その第１動的表示手段により動的表示される前記第１識別情報の第１動的表示態様を決定することが可能な第１動的表示態様決定手段と、第２情報取得条件の成立に基づいて第２情報を取得可能な第２情報取得手段と、その第２情報取得手段により取得された前記第２情報が記憶される第２情報記憶手段と、前記第２情報取得手段により取得された前記第２情報に基づいて、第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段による第２判別結果を示すための第２識別情報を前記表示手段に動的表示させることが可能な第２動的表示手段と、その第２動的表示手段により動的表示される前記第２識別情報の第２動的表示態様を決定することが可能な第２動的表示態様決定手段と、特定の前記第１判別結果を示すための第１識別情報または特定の前記第２判別結果を示すための第２識別情報が前記表示手段に停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第２識別情報の動的表示期間中に演出態様を実行可能な演出態様実行手段と、その演出態様実行手段により実行される演出態様を選択可能な演出態様選択手段と、を有し、前記演出態様選択手段は、前記第２情報記憶手段に記憶されている少なくとも前記第２情報の数に基づいて前記演出態様を選択するものであることを特徴とする遊技機ＡＡ１。

【２９５２】

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【２９５３】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

【２９５４】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

【２９５５】

遊技機ＡＡ１によれば、第２識別情報の動的表示期間中に実行される演出態様が記憶されている第２情報の数によって可変されるので、その後に実行されることが可能となっている第２識別情報の動的表示の回数に対応させた演出の実行が可能となり、特定の第２判

定結果を示すための第２識別情報が表示されない場合にも、その後の遊技に対して継続して興味を持たせることで遊技者が早期に遊技に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【２９５６】

遊技機ＡＡ１において、前記第２識別情報の動的表示は、前記第１識別情報の動的表示よりも優先して実行されるものであり、前記演出態様実行手段は、特定の前記第２動的表示態様が実行されている場合に前記演出態様を実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＡ２。

【２９５７】

遊技機ＡＡ２によれば、特定の第２動的表示態様が実行されることで、第２情報が記憶されることに意欲を抱かせることができ、遊技者の興趣を向上できるという効果がある。

【２９５８】

遊技機ＡＡ１またはＡＡ２において、前記演出態様は、前記第２情報が記憶されている数に対応して前記実行されている前記第２動的表示態様の期間が終了した後に連続して実行される次の前記第２識別情報の動的表示に跨がった期間で設定されているものであることを特徴とする遊技機ＡＡ３。

【２９５９】

遊技機ＡＡ３によれば、遊技機ＡＡ１またはＡＡ２の奏する効果に加え、演出態様は複数回連続して実行される第２識別情報の動的表示期間に跨がって実行可能に構成されているので、複数回の第２動的表示態様を１の動的表示のように見せて興趣を向上させることができるという効果がある。

【２９６０】

遊技機ＡＡ１からＡＡ３のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１入球手段と、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段に遊技球が入球可能な第１状態と前記第１状態よりも遊技球の入球が困難となる第２状態とに可変可能な可変部材と、前記可変部材を特定条件の成立に基づいて前記第２状態から第１状態へと所定条件が成立するまで可変させる可変制御手段と、前記特定条件の成立前に、前記特定条件の成立を事前に判別可能な事前判別手段と、を有した遊技機において、前記演出態様選択手段は、少なくとも前記事前判別手段の結果に基づいて特定の演出態様を選択することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＡ４。

【２９６１】

遊技機ＡＡ４によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ３の奏する効果に加え、第２情報が取得され易くなる契機となる特定条件の成立を事前に判別した結果に基づいて特定の演出態様が選択されるので、第２情報の取得に対して期待を持たせることができるという効果がある。

【２９６２】

＜特徴ＡＢ群＞（変動パターンの実行中の途中で特図２保留数によって、演出可変）

第１情報取得条件の成立に基づいて第１情報を取得可能な第１情報取得手段と、その第１情報取得手段により取得された前記第１情報に基づいて、第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段による第１判別結果を示すための第１識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な第１動的表示手段と、その第１動的表示手段により動的表示される前記第１識別情報の第１動的表示態様を決定することが可能な第１動的表示態様決定手段と、第２情報取得条件の成立に基づいて第２情報を取得可能な第２情報取得手段と、その第２情報取得手段により取得された前記第２情報が記憶される第２情報記憶手段と、前記第２情報取得手段により取得された前記第２情報に基づいて、第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段による第２判別結果を示すための第２識別情報を前記表示手段に動的表示させることが可能な第２動的表示手段と、その第２動的表示手段により動的表示される前記第２識別情報の第２動的表示態様を決定することが可能な第２動的表示態様決定手段と、特定の前記第１判別結果を示すための第１識別情報または特定の前記第２判別結果を示すための第２識別情報が前記表示手段に停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、

前記第１識別情報の動的表示期間中に演出態様を実行可能な演出態様実行手段と、その演出態様実行手段により実行される演出態様を選択可能な演出態様選択手段と、を有し、前記演出態様選択手段は、前記第２情報記憶手段に記憶されている少なくとも前記第２情報の数に基づいて前記演出態様を選択するものであることを特徴とする遊技機ＡＢ１。

【２９６３】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【２９６４】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

【２９６５】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

【２９６６】

遊技機ＡＢ１によれば、第１識別情報が動的表示の開始時に決定された第１動的表示態様で動的表示されている期間に実行される演出態様が第２情報の記憶されている数に基づいて決定されるので、第１判別の結果だけでなく、第２判別が実行されることが可能であることに関する情報も演出態様から判別することができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

【２９６７】

遊技機ＡＢ１において、前記演出態様選択手段は、少なくとも前記第２情報の数と動的表示されている前記第１識別情報の動的表示態様とに基づいて前記演出態様を選択するものであることを特徴とする遊技機ＡＢ２。

【２９６８】

遊技機ＡＢ２によれば、遊技機ＡＢ１の奏する効果に加え、実行されている第１動的表示態様とその実行中における第２情報が記憶されている数により演出態様が選択されるので、多様な演出態様を実行できるという効果がある。

【２９６９】

遊技機ＡＢ１またはＡＢ２において、前記第２識別情報の動的表示は、前記第１識別情報の動的表示よりも優先して実行されるように構成され、前記演出態様は、その後に実行される前記第２識別情報の動的表示態様に関連する演出が実行されるものであることを特徴とする遊技機ＡＢ３。

【２９７０】

遊技機ＡＢ３によれば、遊技機ＡＢ１またはＡＢ２の奏する効果に加え、第２情報が記憶されている場合には、実行されている第１識別情報が終了した後には、第２識別情報の動的表示が開始されることになり、その第２動的表示態様と関連する演出態様を第２識別情報の動的表示の開始前に実行することができるので、優先して実行される第２識別情報の動的表示が開始されることを早期に遊技者に認識させることができるという効果がある。

【２９７１】

遊技機ＡＢ１からＡＢ３のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１入球手段と、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段に遊技球が入球可能な第１状態と前記第１状態よりも遊技球の入球が困難となる第２状態とに可変可能な可変部材と、前記可変部材を特定条件の成立に基づいて前記第２状態から第１状態へと所定条件が成立するまで可変させる可変制御手段と、前記特定条件の成立前に、前記特定条件の成立を事前に判別可能な事前判別手段と、を有した遊技機において、前記演出態様選択手段は、少なくとも前記事前判別手段の結果に基づいて特定の演出態様を選択することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＢ４。

【２９７２】
遊技機ＡＢ４によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ３の奏する効果に加え、第２情報が取得され易くなる契機となる特定条件の成立を事前に判別した結果に基づいて特定の演出態様が選択されるので、第２情報の取得に対して期待を持たせることができるという効果がある。
【２９７３】
＜特徴ＡＣ群＞（特図２変動の疑似演出として、特図１変動演出を用いる）
第１の判別条件の成立に基づいて第１判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて第２判別を実行する第２判別手段と、前記第１判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な第１特典遊技を実行する第１特典遊技実行手段と、前記第２判別手段の判別結果が予め定められた第２の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な第１特典遊技を実行する第２特典遊技実行手段と、前記第１判別が実行されたことに基づいて、当該第１判別の判別結果を示すための第１演出を実行する第１演出実行手段と、前記第２判別が実行されたことに基づいて、当該第２判別の判別結果を示すための演出として前記第１演出とは異なる第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備え、前記第２演出実行手段は、少なくとも予め定められた特定条件が成立している場合に、前記第１演出の演出期間において実行され易い特定の演出態様を少なくとも含む演出態様の前記第２演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＡＣ１。
【２９７４】
パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。
【２９７５】
しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。
【２９７６】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。
【２９７７】
遊技機ＡＣ１によれば、第２判別の判別結果を示すための演出として第１演出を実行可能とすることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【２９７８】
遊技機ＡＣ１において、前記第２演出実行手段は、前記第１演出の演出態様として、前記第１判別の結果を示す表示態様を少なくとも含む演出態様の前記第２演出を実行可能なものであることを特徴とする遊技機ＡＣ２。
【２９７９】
遊技機ＡＣ２によれば、遊技機ＡＣ１の奏する効果に加え、第１判別の判別結果を示す表示態様を用いた第２演出を実行することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【２９８０】
遊技機ＡＣ２において、前記第２演出実行手段は、第２判別の判別結果を示す１の演出内で前記第２判別の判別結果を示すための第２演出態様と、前記演出態様とを実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＣ３。
【２９８１】
遊技機ＡＣ３によれば、遊技機ＡＣ２の奏する効果に加え、より意外性のある演出を実行することができるという効果がある。
【２９８２】
＜特徴ＡＤ群＞（通常当たりでも確変含むダブル表示）

第１判別を実行可能な第１判別手段と、所定の動的表示態様で複数の第１識別図柄を表示手段に動的表示させた後に、前記第１判別手段による第１判別結果を示すための組み合わせで停止表示させることが可能な第１動的表示手段と、第２判別を実行可能な第２判別手段と、所定の動的表示態様で複数の第２識別図柄を表示手段に動的表示させた後に、前記第２判別手段による第２判別結果を示すための組み合わせで停止表示させることが可能な第２動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記第１判別結果を示すための特定の組み合わせで前記第１識別図柄が停止表示された場合または前記表示手段に特定の前記第２判別結果を示すための特定の組み合わせで前記第２識別図柄が停止表示された場合に、遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記特典付与手段は、前記特定の組み合わせのうち、第１特定組み合わせに対応する識別図柄の組み合わせで停止表示された場合に前記特典として第１特典を付与可能であり、前記第１特定組み合わせとは異なる第２特定組み合わせに対応する識別図柄の組み合わせで停止表示された場合に前記第１特典よりも遊技者に有利な第２特典を付与可能に構成され、前記遊技機は、前記特典付与手段により付与される前記特典の種別を決定可能な決定手段を有し、前記第１動的表示手段は、特定期間が設定されている場合には、１の第１識別図柄を動的表示させた状態で残りの識別図柄を前記第１特定組み合わせと前記第２特定組み合わせのうちいずれかの組み合わせとなることが可能な組み合わせで停止表示させる複数リーチ表示態様を表示させた後に、前記第１識別図柄を前記特定の組み合わせで表示させるものであることを特徴とする遊技機ＡＤ１。

【２９８３】

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を複数の図柄の組み合わせで報知する場合に、表示された図柄の種類によりその後に付与される特典が異なるように構成することで、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【２９８４】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技者が望む特典よりも低い特典が付与されない組み合わせを構成する一部の図柄が停止表示されることで、結果が報知されるよりも前に遊技に対する興趣が低下してしまう問題点があった。

【２９８５】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的としている。

【２９８６】

遊技機ＡＤ１によれば、特定期間に識別図柄が特定の組み合わせで表示される場合に複数リーチ表示態様を経て特定の組み合わせが表示されるので、第１特典に対応した組み合わせと第２特典に対応した組み合わせの双方が表示される期待を長く持たせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【２９８７】

遊技機ＡＤ１において、前記決定手段は、前記特定期間において前記特定の第１判別結果である場合に前記第１特典を決定するものであることを特徴とする遊技機ＡＤ２。

【２９８８】

遊技機ＡＤ２によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、決定手段により第１特典が決定される特定期間であっても、複数リーチ表示態様を経て特定の組み合わせが表示されるので、特定期間に第１判別が実行された場合にも第２特典が付与されることへの期待感を持ちやすくすることができるという効果がある。

【２９８９】

遊技機ＡＤ２において、前記決定手段は、前記特定期間において前記特定の第２判別結果である場合に前記第２特典を決定するものであり、前記第２動的表示手段は、特定期間が設定されている場合には、１の第２識別図柄を動的表示させた状態で残りの識別図柄を２以上の異なる前記第２特定組み合わせのうちいずれかの組み合わせとなることが可能な組み合わせで停止表示させる特別複数リーチ表示態様を表示させた後に、前記第２識別図

柄を前記特定の組み合わせで表示させるものであることを特徴とする遊技機ＡＤ３。
【２９９０】
遊技機ＡＤ３によれば、遊技機ＡＤ２の奏する効果に加え、特定期間では、遊技者に有利な第２特典が特定の第２判定結果である場合に必ず付与されることを早期に認識させることができるという効果がある。
【２９９１】
＜特徴ＡＥ群＞（確変当たり時のパンクＥＤ制御）
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果である場合に遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別を複数の種別から決定可能な特典遊技種別決定手段と、特定の前記特典遊技が実行される場合に、遊技球が通過可能となる特定領域と、その特定領域を遊技球が通過した場合に前記特典遊技の実行後に設定される遊技状態として通常遊技状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態を終了条件が成立するまで設定することが可能な設定手段と、前記特典遊技が終了する場合に、該特典遊技の実行後に設定される前記遊技状態を示唆可能な示唆態様を実行する示唆態様実行手段と、を有した遊技機において、前記示唆態様は、第１示唆態様と第２示唆態様とが組み合わされて構成されており、前記通常遊技状態を示唆するための第２示唆態様と前記有利遊技状態を示唆するための第２示唆態様とは同一の期間で構成された示唆態様で構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＥ１。
【２９９２】
パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりとなり、その当たり種別によって異なる当たり遊技を実行して、特定の種別の当たり遊技中には、遊技球が入球可能な状態と困難な状態とに可変される可変入球領域が入球可能な状態に可変され、遊技球が入球することで当たり遊技後の遊技状態を遊技者に有利な遊技状態とすることで遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。
【２９９３】
しかしながら、上述した従来の遊技機では、特定の種別の当たり遊技が実行されても、可変入球領域に遊技球が入球しない場合が発生することで、その場合の報知制御における制御負荷が増大してしまう問題点があった。
【２９９４】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、制御負荷を軽減できる遊技機を提供することを目的としている。
【２９９５】
遊技機ＡＥ１によれば、第２示唆態様を同一の期間としたことで、示唆態様を表示させる期間が可変することを抑制しながら特定領域への入球状態によって示唆する態様を設定することで特典遊技の終了時における示唆態様の報知制御を容易にして制御負荷を軽減することができるという効果がある。
【２９９６】
遊技機ＡＥ１において、前記特典遊技が実行される場合に、実行される特典遊技の種別に対応して前記示唆態様実行手段により実行される前記示唆態様を設定する示唆態様設定手段と、前記特定の特典遊技中に前記特定領域に遊技球が入球しなかった場合に設定されている前記示唆態様のうち、前記第２示唆態様を前記特定の特典遊技以外に対応した第２示唆態様に切替えることが可能な切替手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＡＥ２。
【２９９７】
遊技機ＡＥ２によれば、遊技機ＡＥ１の奏する効果に加え、特典遊技の終了時における制御負荷が集中することを抑制するように開始時に示唆態様を設定する構成であっても、示唆態様を表示するための期間を変動させることなく通常遊技状態に対応した示唆態様に切替えて示唆することができるので、制御負荷を抑制して正しい示唆を実行することがで

きるという効果がある。
【２９９８】
＜特徴ＡＦ群＞（大当たり種別に応じて異なる長さのＥＤ期間を設ける）
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別を複数の種別から決定可能な特典遊技種別決定手段と、前記特典遊技の実行中に予め定められた終了条件が成立したことに基づいて、前記特典遊技の終了を示すための期間として、実行中の前記特典遊技の種別に応じた長さの期間を設定する期間設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＦ１。
【２９９９】
パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。
【３０００】
しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。
【３００１】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。
【３００２】
遊技機ＡＦ１によれば、特典遊技の種別に応じて異なる期間を設定することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【３００３】
遊技機ＡＦ１において、前記期間設定手段により設定された前記期間を用いて特定演出を実行可能な特定演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＦ２。
【３００４】
遊技機ＡＦ２によれば、遊技機ＡＦ１の奏する効果に加え、特典遊技の種別に応じて設定される異なる期間にて特定演出を実行することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【３００５】
遊技機ＡＦ１またはＡＦ２において、前記特典遊技の実行中に可変条件が成立した場合に、前記期間設定手段により設定された前記期間の長さを異なる長さに切替可能な期間切替手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＦ３。
【３００６】
遊技機ＡＦ３によれば、遊技機ＡＦ１またはＡＦ２の奏する効果に加え、特典遊技の実行中に可変条件が成立した場合にも期間の長さを異ならせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【３００７】
＜特徴ＡＧ群＞（ＥＤ期間をＶ入賞の有無で可変させる）
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行中に遊技球が通過可能となる特定領域と、前記特典遊技の実行中に前記特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、遊技者に有利となる有利遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段と、前記特典遊技の実行中に予め定められた終了条件が成立したことに基づいて、前記特典遊技の終了を示すための特定期間を設定する特定期間設定手段と、を備え、前記特定期間設定手段は、前記特典遊技の実行中に前記特定領域を遊技球が通過した場合と通過しなかった場合とで、異なる長さの前記特定期間を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＡＧ１。
【３００８】

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【３００９】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

【３０１０】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

【３０１１】

遊技機ＡＧ１によれば、特典遊技の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合と通過しなかった場合とで、異なる長さの特定期間を設定可能にしているため、遊技の興趣を向上させることができる。

【３０１２】

遊技機ＡＧ１において、前記特定期間中に特定演出を実行可能な特定演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＡＧ２。

【３０１３】

遊技機ＡＧ２によれば、遊技機ＡＧ１の奏する効果に加え、特定期間内に特定演出を実行することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【３０１４】

遊技機ＡＧ２において、前記特定演出は、前記特典遊技中における前記特定領域への遊技球の通過状況を報知するための報知態様を少なくとも含むものであることを特徴とする遊技機ＡＧ３。

【３０１５】

遊技機ＡＧ３によれば、特定演出に報知態様が含まれるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することが出来るという効果がある。

【３０１６】

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｚ１。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示装置において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【３０１７】

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｚ２。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【３０１８】

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｚ３。中でも、融合させた遊技機の基

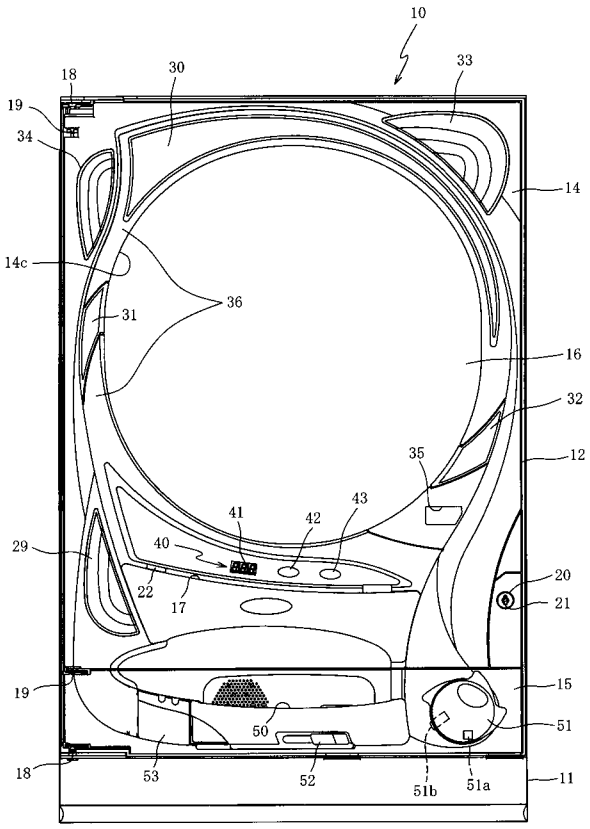
本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【符号の説明】

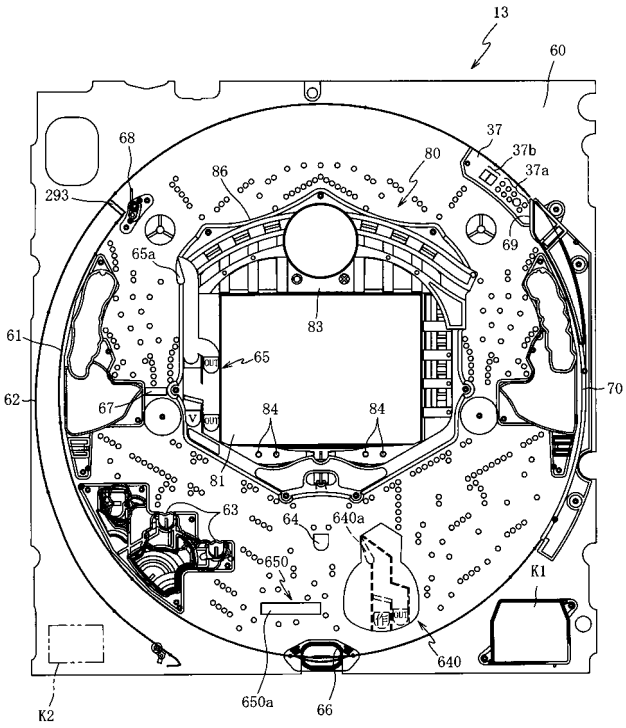
【３０１９】

１０　　パチンコ機（遊技機）

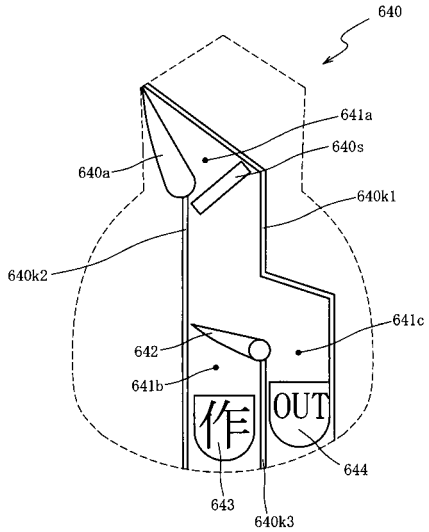
【図１】



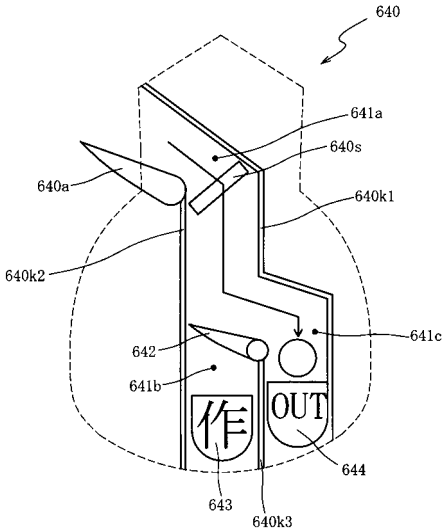
【図２】



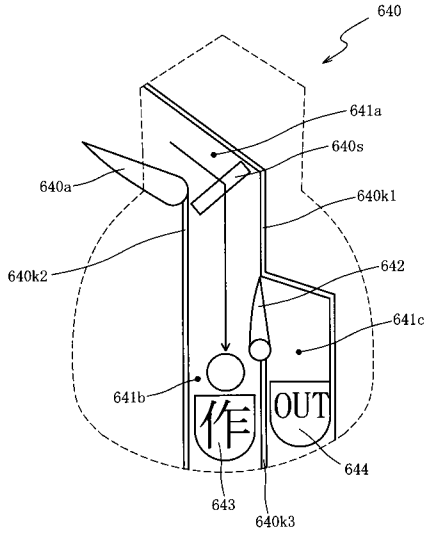
【図３】


640
641a
640s
640a
640k1
640k2
641c
642
641b
作
OUT
644
643
640k3

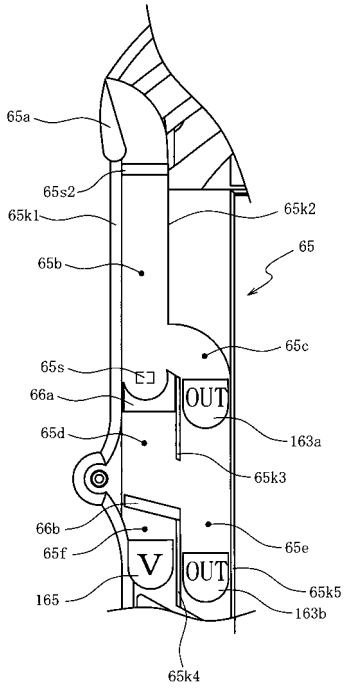
【図４】


640
641a
640s
640a
640k1
640k2
641c
642
641b
作
OUT
644
643
640k3

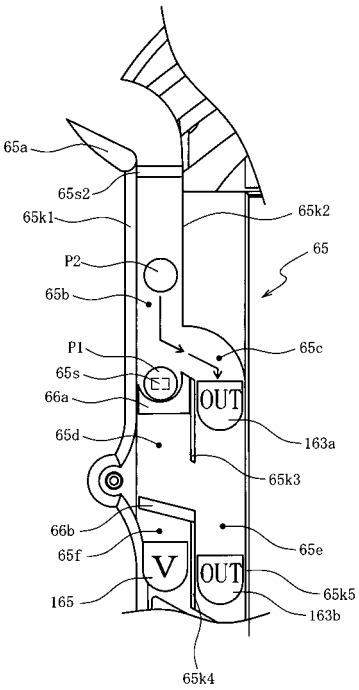
【図５】


640
641a
640s
640a
640k1
640k2
642
641c
641b
作
OUT
644
643
640k3

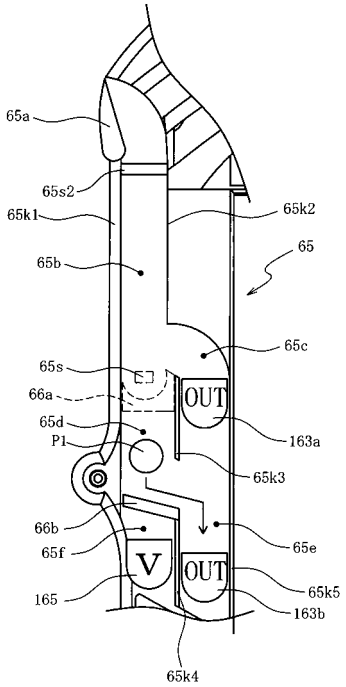
【図６】


65a
65s2
65k1
65k2
65
65b
65c
65s
66a
OUT
163a
65d
65k3
66b
65e
65f
V
OUT
65k5
165
163b
65k4

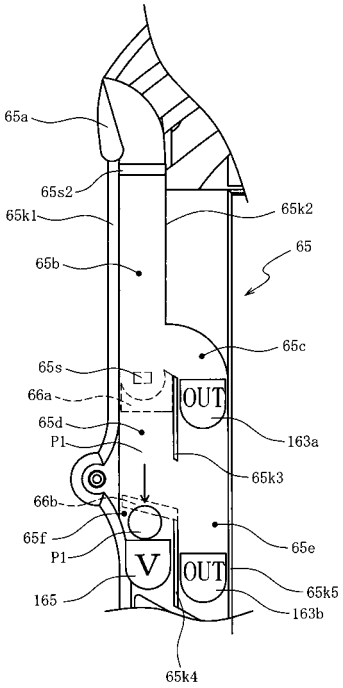
【図７】


65a
65s2
65k1
65k2
65
P2
65b
P1
65c
65s
66a
OUT
65d
163a
65k3
66b
65f
V
OUT
65e
165
65k5
163b
65k4

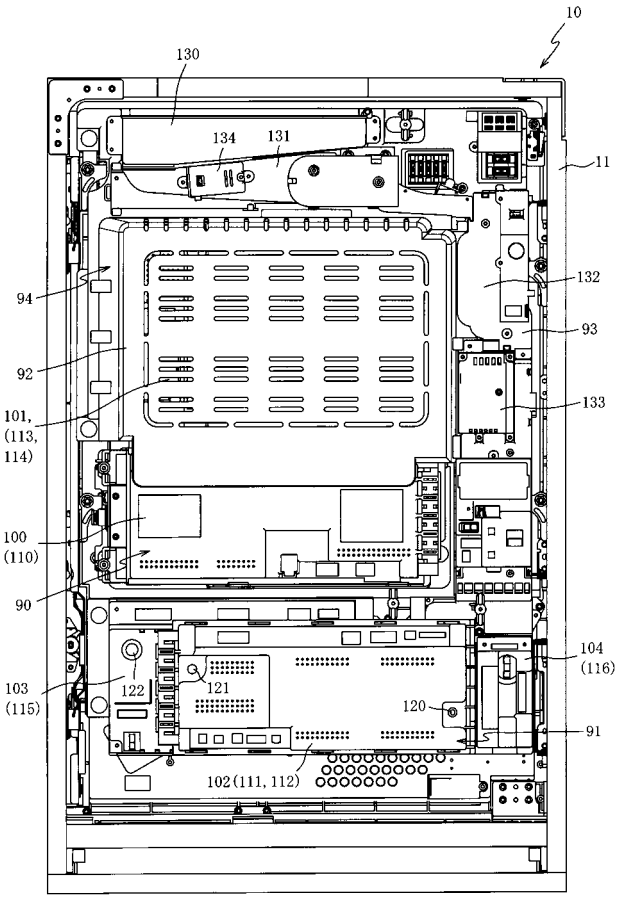
【図８】


65a
65s2
65k1
65k2
65
65b
65c
65s
66a
OUT
65d
P1
163a
65k3
66b
65f
V
OUT
65e
165
65k5
163b
65k4

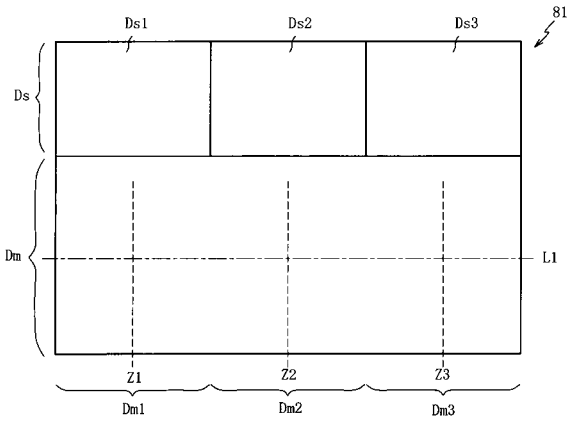
【図９】


65a
65s2
65k1
65k2
65
65b
65c
65s
66a
OUT
65d
P1
163a
65k3
66b
65f
P1
V
OUT
65e
165
65k5
163b
65k4

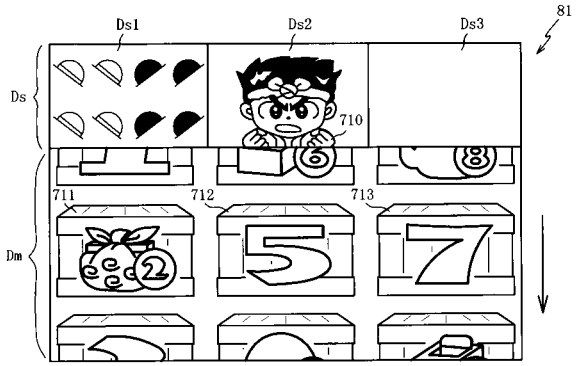
【図１０】


10
130
134
131
11
132
94
93
92
133
101,
(113,
114)
100
(110)
90
104
(116)
103
(115)
122
121
120
91
102(111, 112)

【図１１】

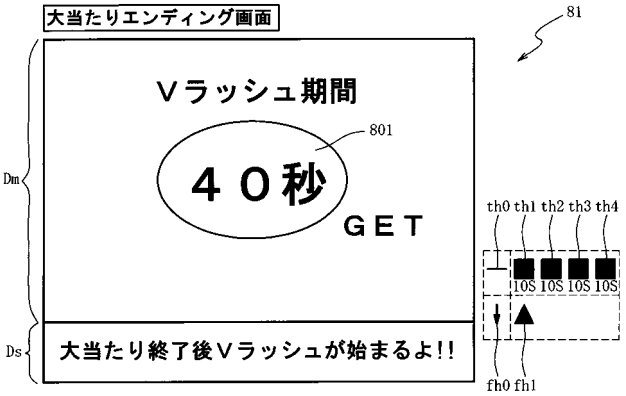


（ａ）

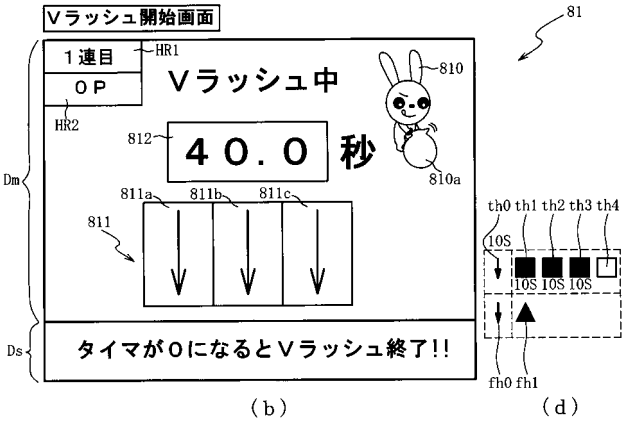


（ｂ）

【図１２】

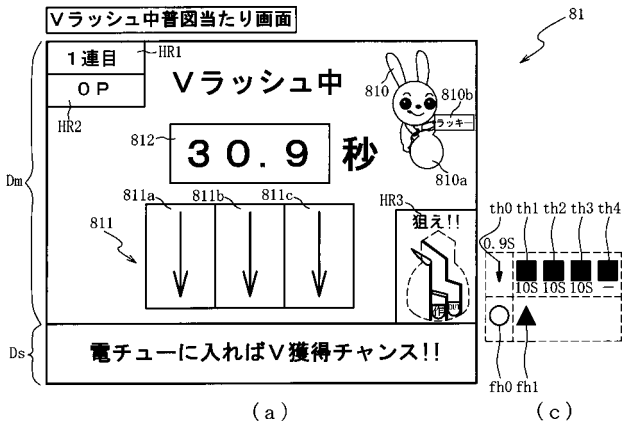


（ａ）　（ｃ）

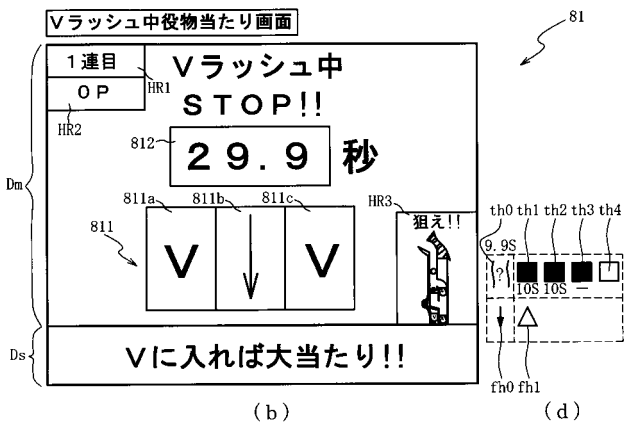


（ｂ）　（ｄ）

【図１３】

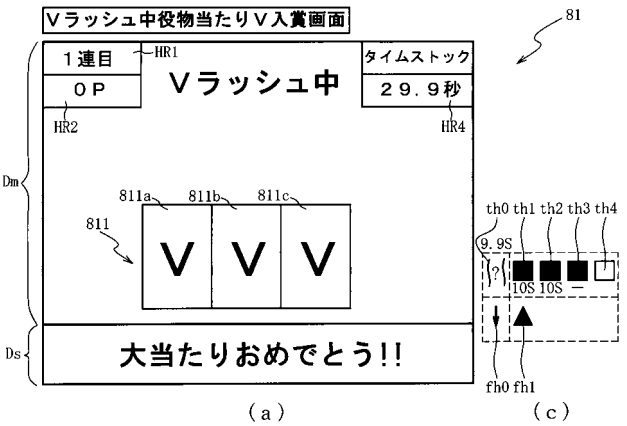


（ａ）　（ｃ）

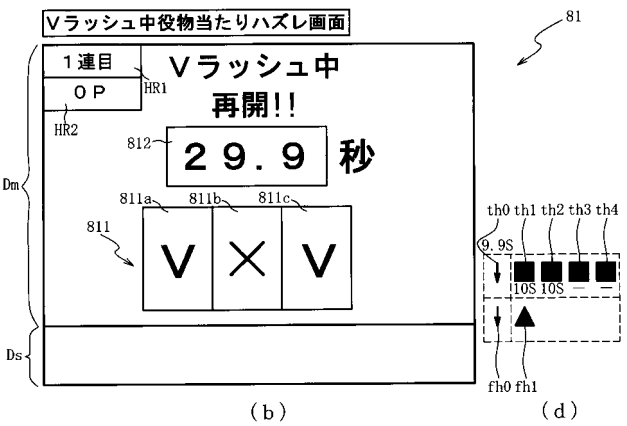


（ｂ）　（ｄ）

【図１４】

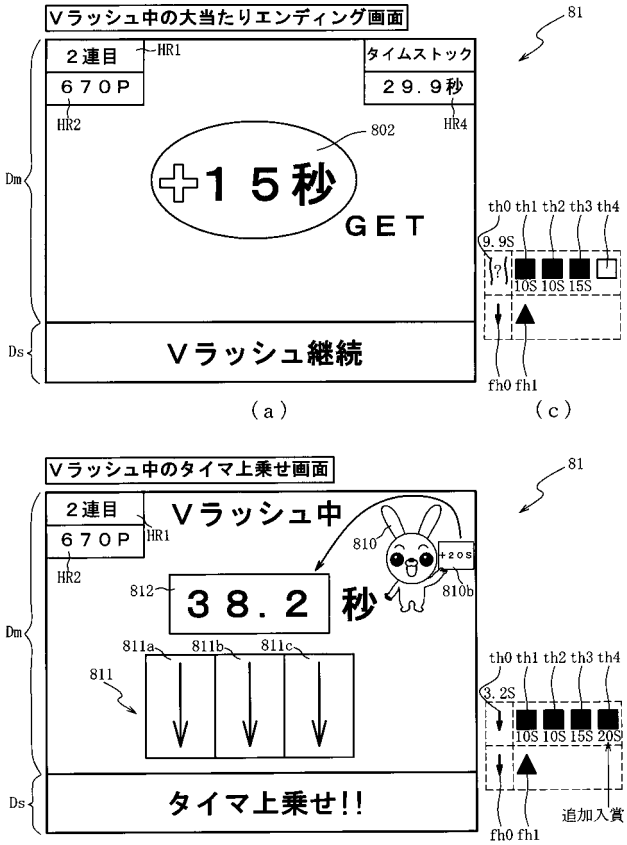


（ａ）　（ｃ）

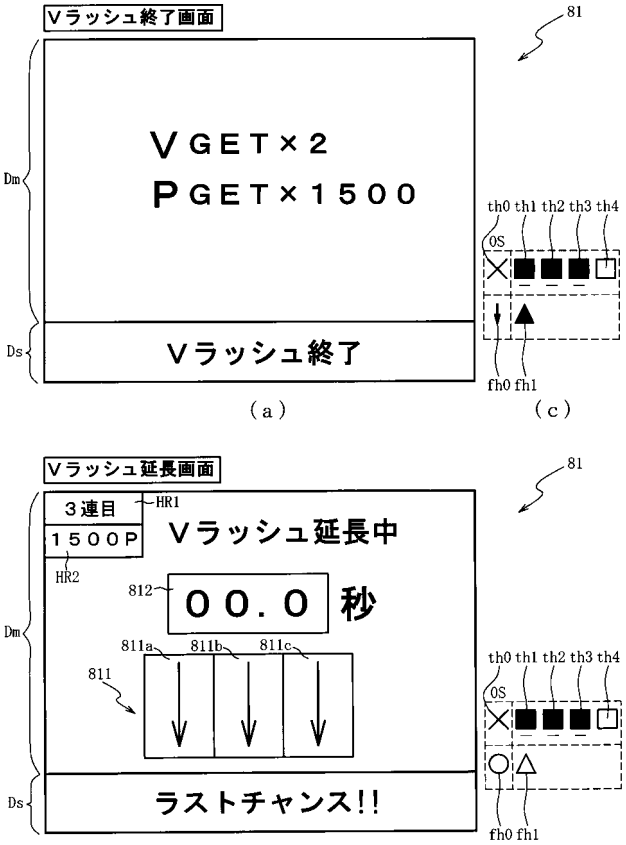


（ｂ）　（ｄ）

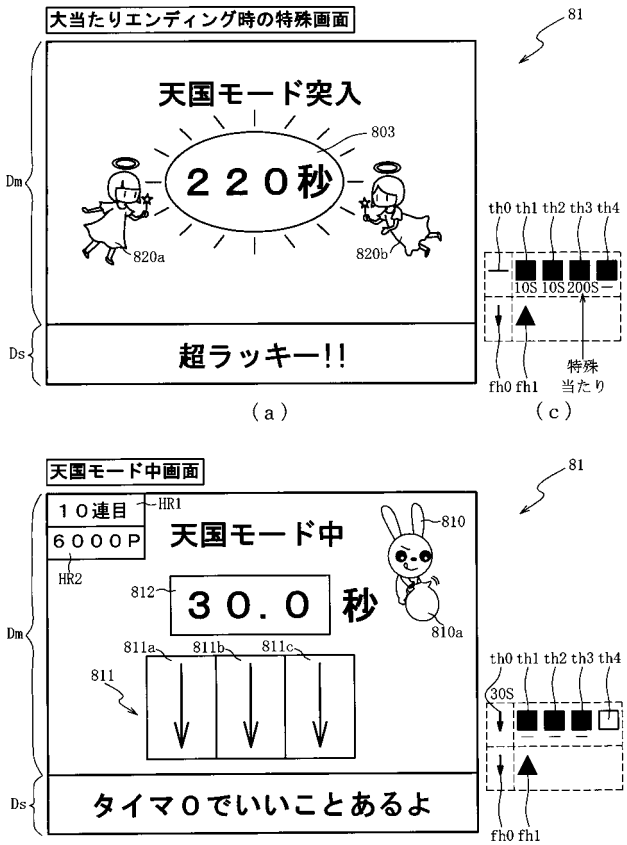
【図１５】



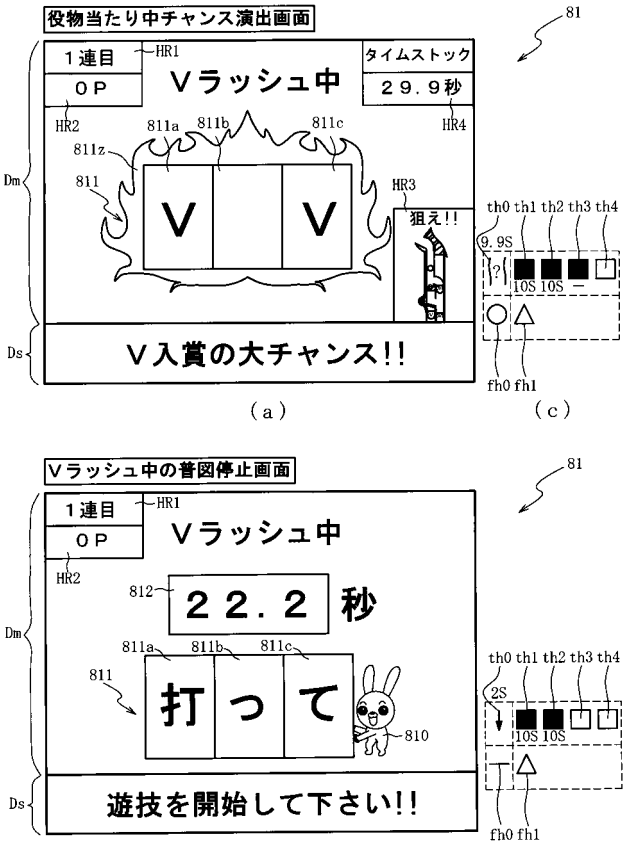
【図１６】



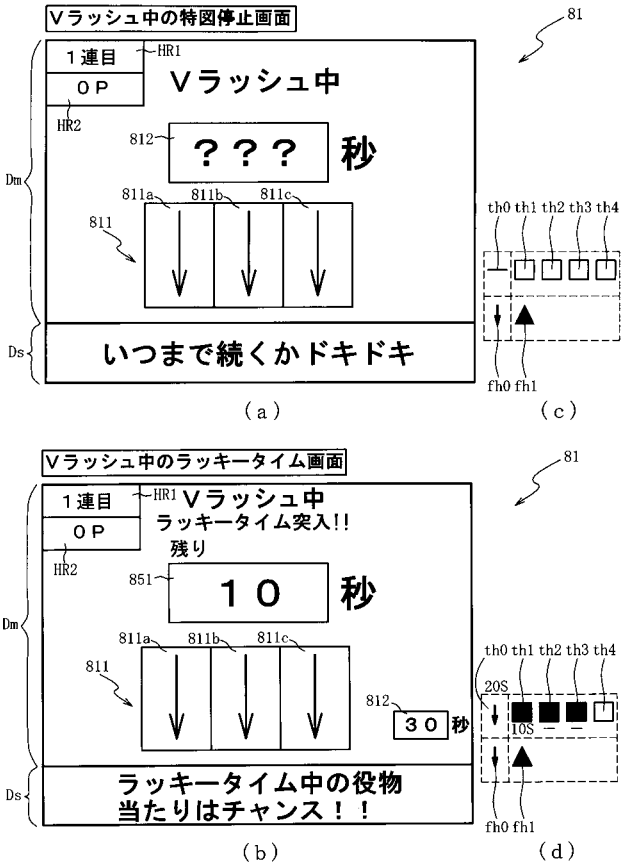
【図１７】



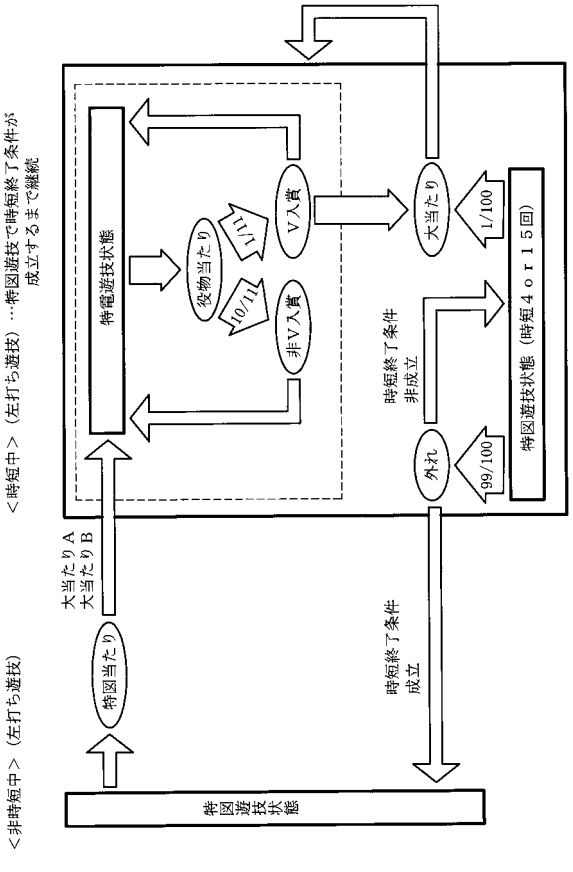
【図１８】



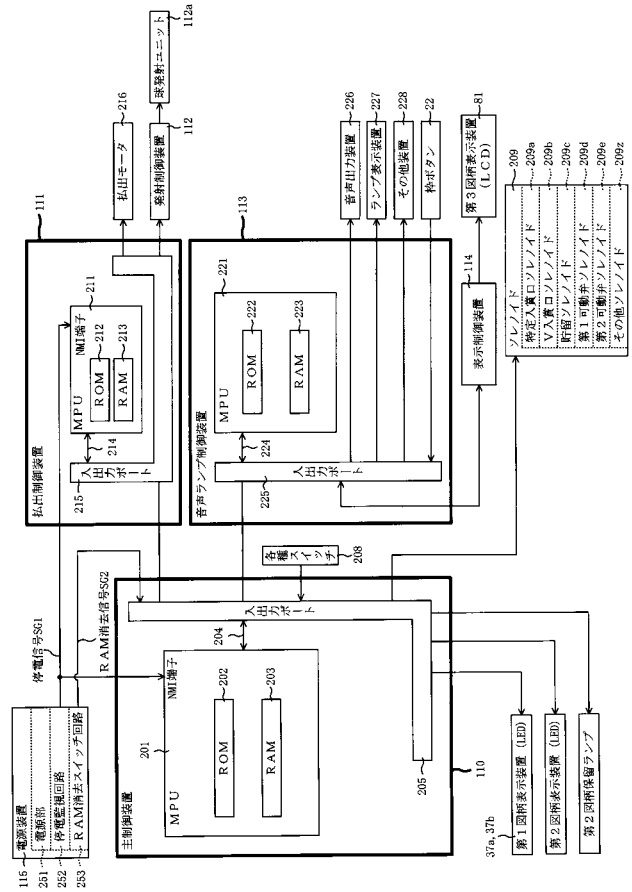
【図１９】



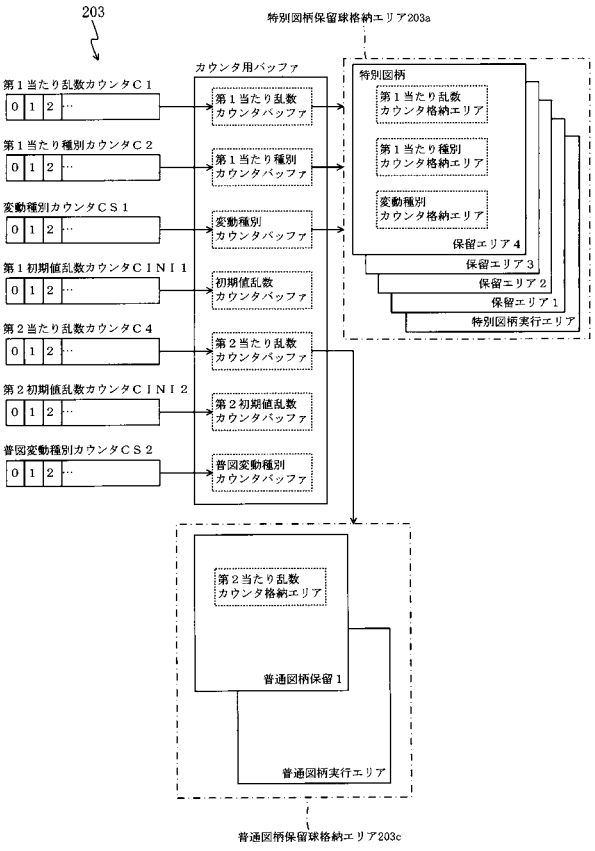
【図２０】



【図２１】

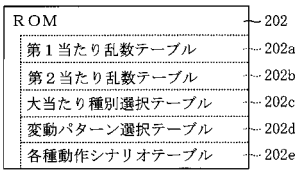


【図２２】



【図２３】

(a)



(b)

第１当たり乱数テーブル202a

判定値	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１(0～399)
大当たり判定値	0～3

(c)

第２当たり乱数テーブル202b

乱数テーブル	第２当たり乱数カウンタ Ｃ４ (0～999)
低確率時用の 普通図柄当たり乱数テーブル	0
高確率時用の 普通図柄当たり乱数テーブル	0～299

【図２４】

(a)



(b)

特図大当たり種別選択テーブル202c1

大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２(0～99)
大当たりＡ(4Ｒ時短4回大当たり)	0～98
大当たりＢ(4Ｒ時短15回大当たり)	99

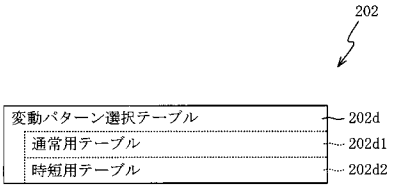
(c)

Ｖ大当たり種別選択テーブル202c2

大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２(0～99)
大当たりＣ(10Ｒ時短4回大当たり)	0～99

【図２５】

(a)



(b)

通常用テーブル202d1

当否 判定結果	変動パターン	変動時間 (秒)	変動種別カウンタ ＣＳ１(0～198)
当たり	当たりノーマルリーチ	20	0～50
	当たりスーパーリーチ	60～120	51～198
外れ	短外れ	8	0～179
	外れノーマルリーチ	20	180～194
	外れスーパーリーチ	60～120	195～198

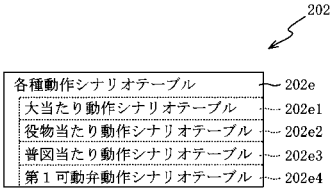
(c)

時短用テーブル202d2

当否 判定結果	変動パターン	変動時間 (秒)	変動種別カウンタ ＣＳ１(0～198)
当たり	当たりショート	50	0～99
	当たりロング	200	100～198
外れ	ショート外れＡ	10	0～149
	ショート外れＢ	15	150～169
	ショート外れＣ	20	170～189
	ロング外れＡ	30	190～196
	ロング外れＢ	50	197, 198

【図２６】

(a)

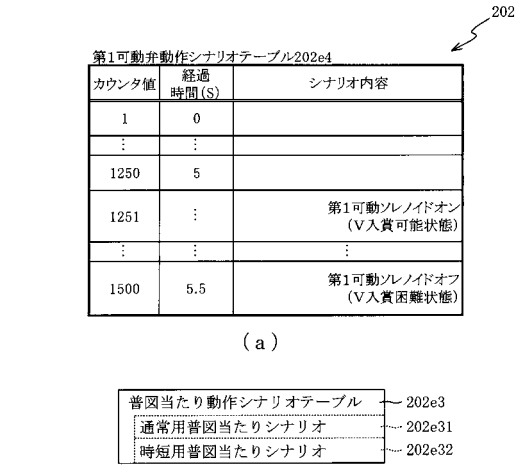


(b)

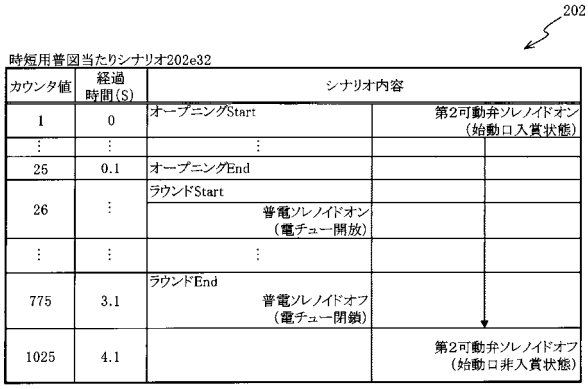
役物当たり動作シナリオテーブル202e2

カウンタ値	経過 時間(S)	シナリオ内容	
1	0	オープニングStart	貯留ソレノイドオン(球貯留状態)
⋮	⋮	⋮	
25	0.1	オープニングEnd	
26	⋮	ラウンドStart Ｖ入賞口ソレノイドオン (Ｖアタッカー開放)	
⋮	⋮	⋮	
375	1.6	ラウンドEnd Ｖ入賞口ソレノイドオフ (Ｖアタッカー閉鎖)	
376	⋮	エンディングStart	貯留ソレノイドオフ(球非貯留状態)
⋮	⋮	⋮	
750	3	エンディングEnd	

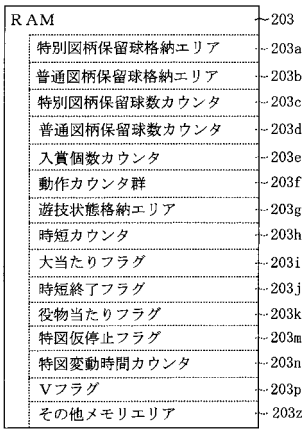
【図２７】



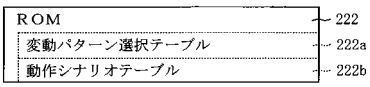
【図２８】



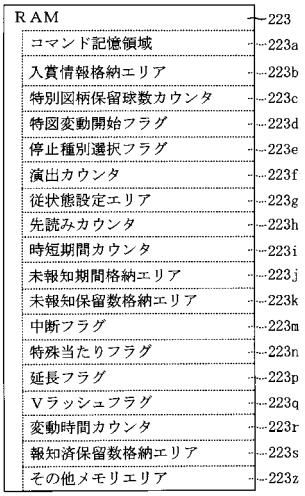
【図２９】



【図３０】

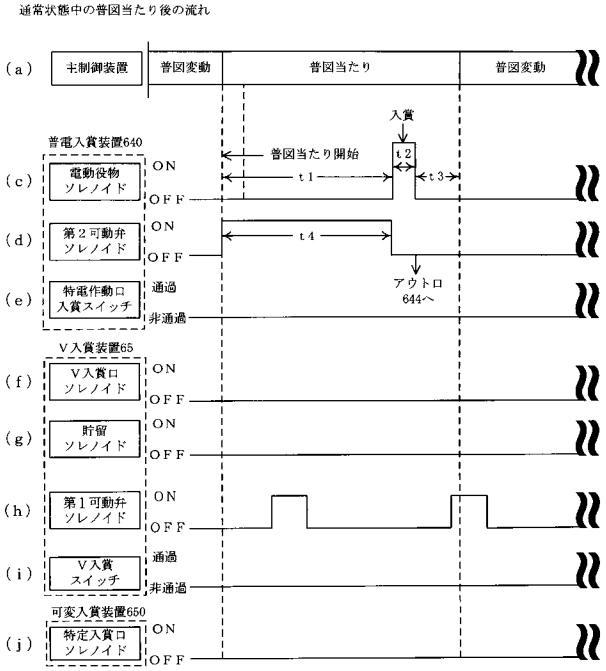


（a）



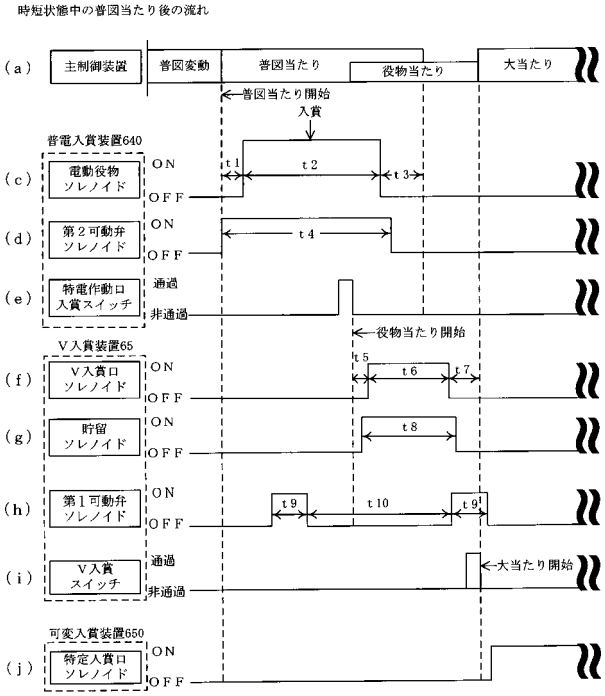
（b）

【図３１】



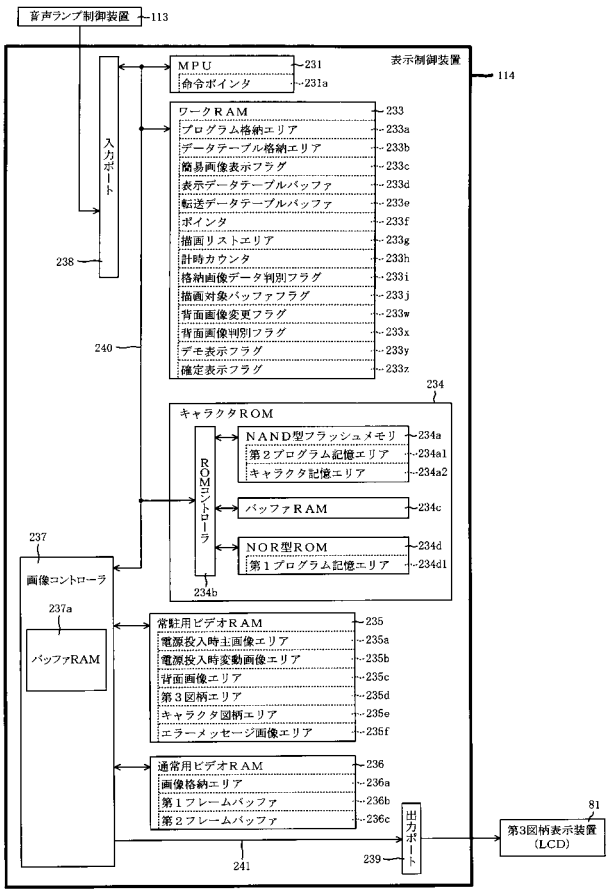
t１＝4秒　t２＝0.１秒
t３＝1秒　t４＝4秒
t９＝0.５秒　t10＝5秒

【図３２】

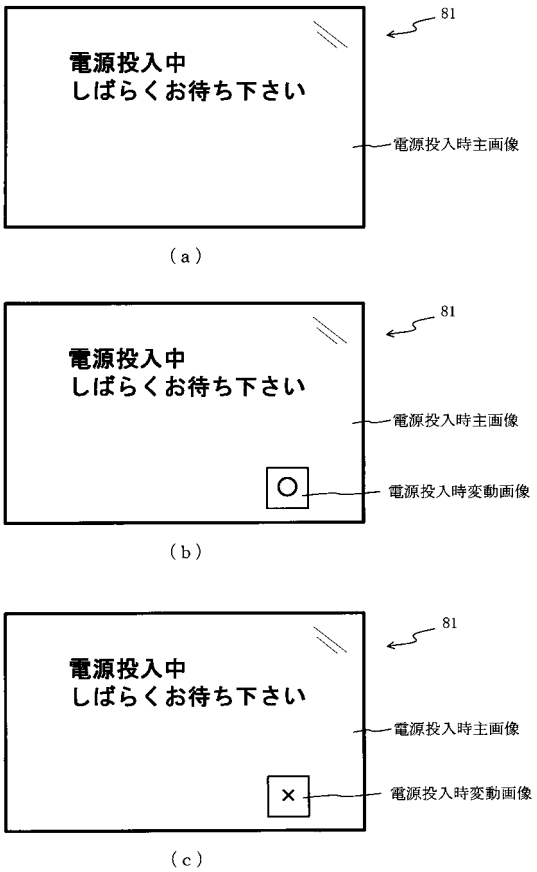


t１＝0.１秒　t２＝3秒
t３＝1秒　t４＝4秒
t５＝0.１秒　t６＝1.５秒
t７＝1.４秒　t８＝1.６秒
t９＝0.５秒　t10＝5秒

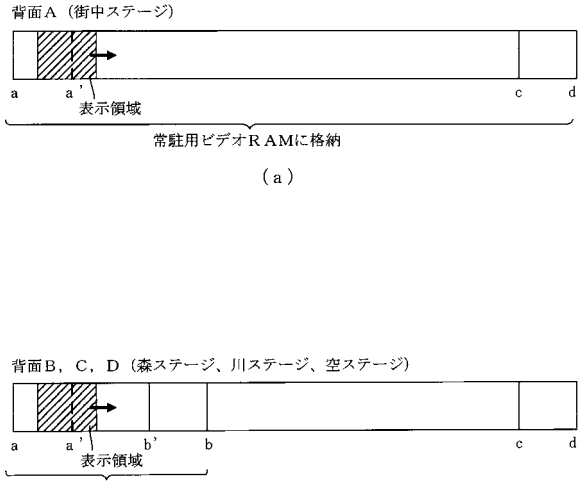
【図３３】



【図３４】



【図３５】



【図３６】

表示データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像　：背面種別 図柄１　：図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄２　：… ⋮ エフェクト１：エフェクト種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 エフェクト２：… ⋮ キャラクタ１：キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ２：… ⋮
0002H	⋮
0003H	⋮
⋮	⋮
02F0H	End

【図３７】

転送データテーブル

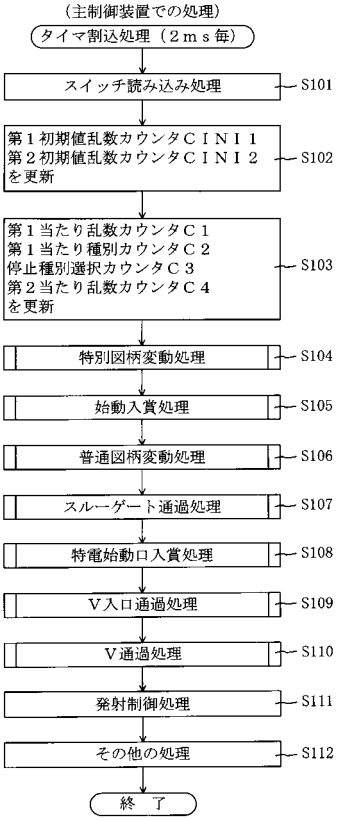
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
0002H	
⋮	⋮
0097H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
⋮	⋮
02F0H	End

【図３８】

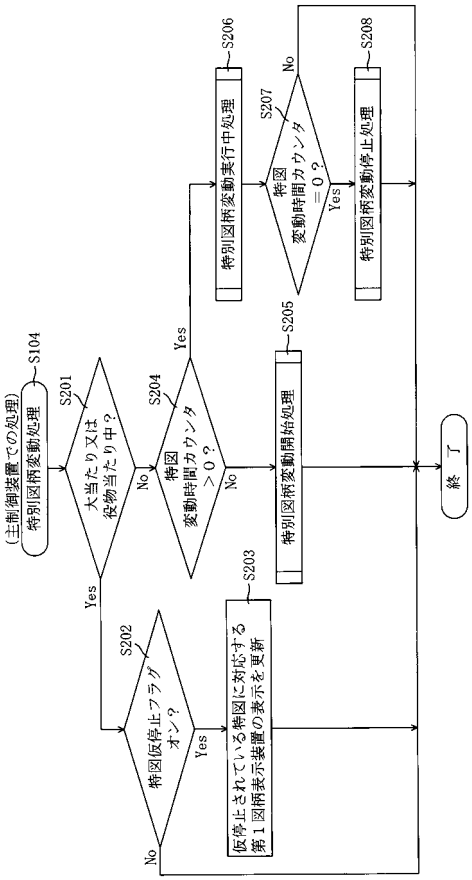
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	スプライト（表示物）のデータの格納ＲＡＭ種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄１	⋮
図柄２	⋮
⋮	⋮
エフェクト１	⋮
エフェクト２	⋮
⋮	⋮
キャラクタ１	⋮
キャラクタ２	⋮
⋮	⋮
保留球数図柄１	⋮
⋮	⋮
エラー図柄１	⋮
転送データ	転送対象画像データの格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス

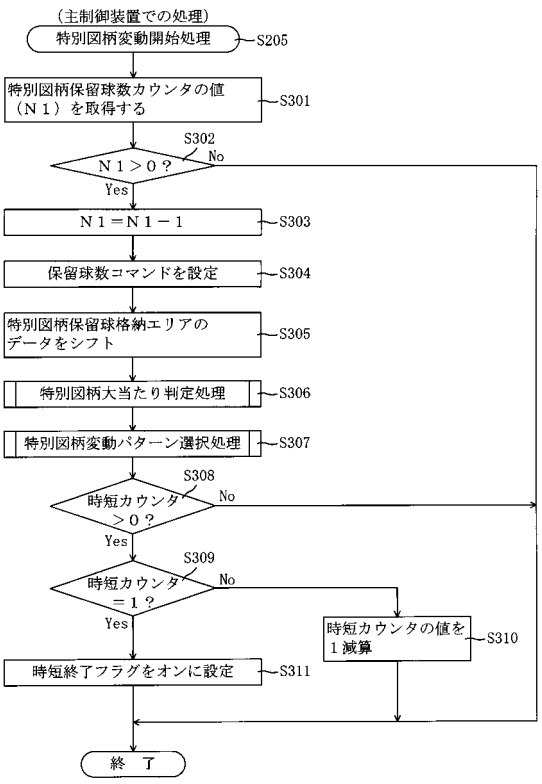
【図３９】



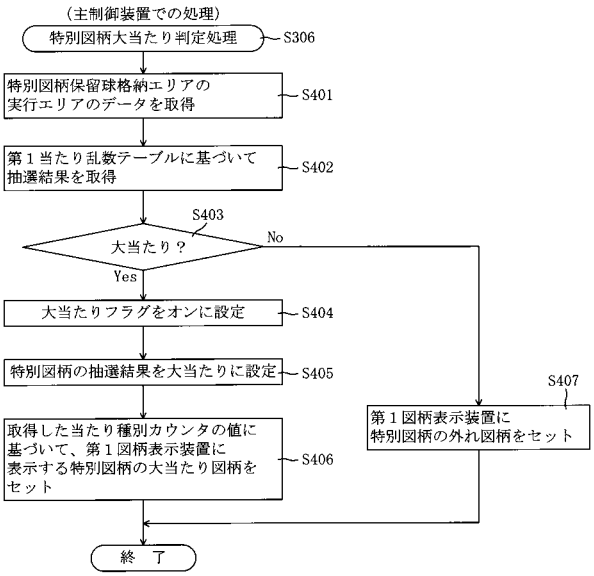
【図４０】



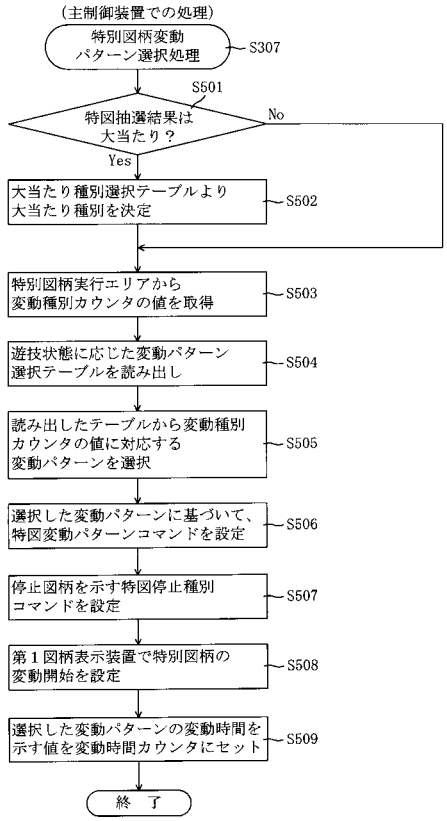
【図４１】



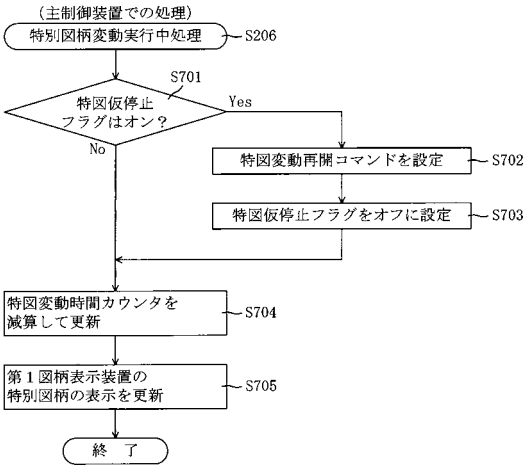
【図４２】



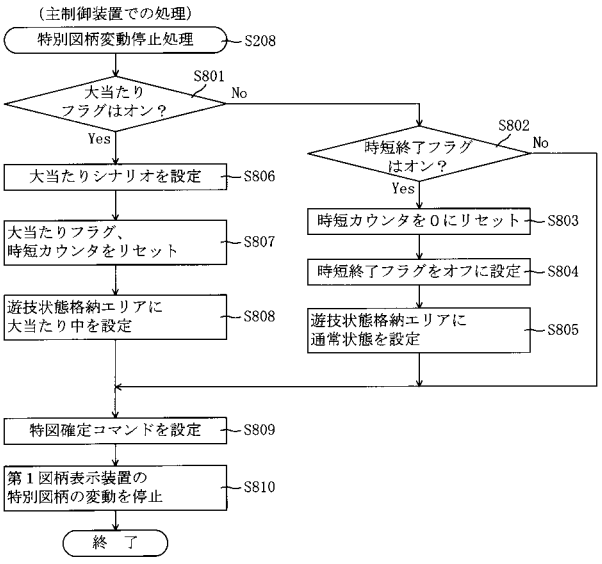
【図４３】



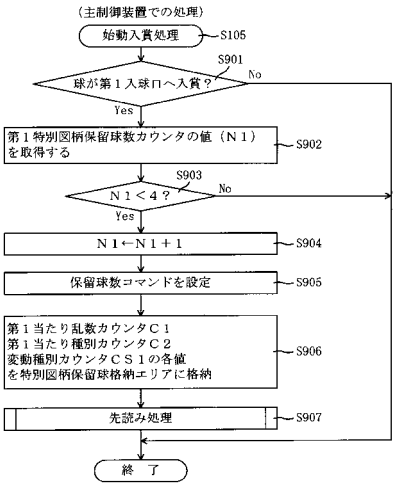
【図４４】



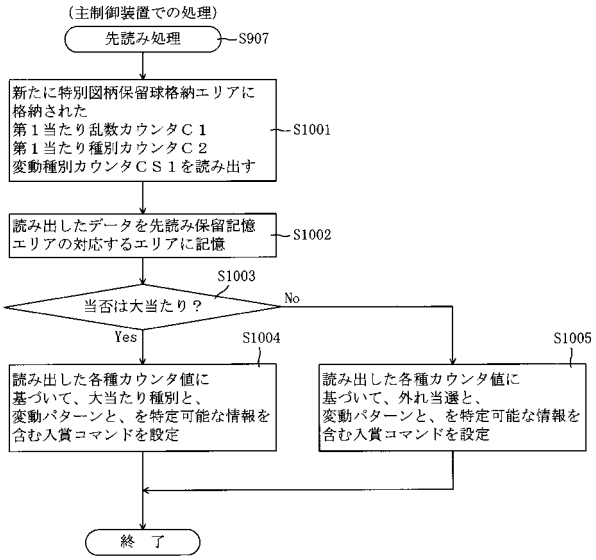
【図４５】



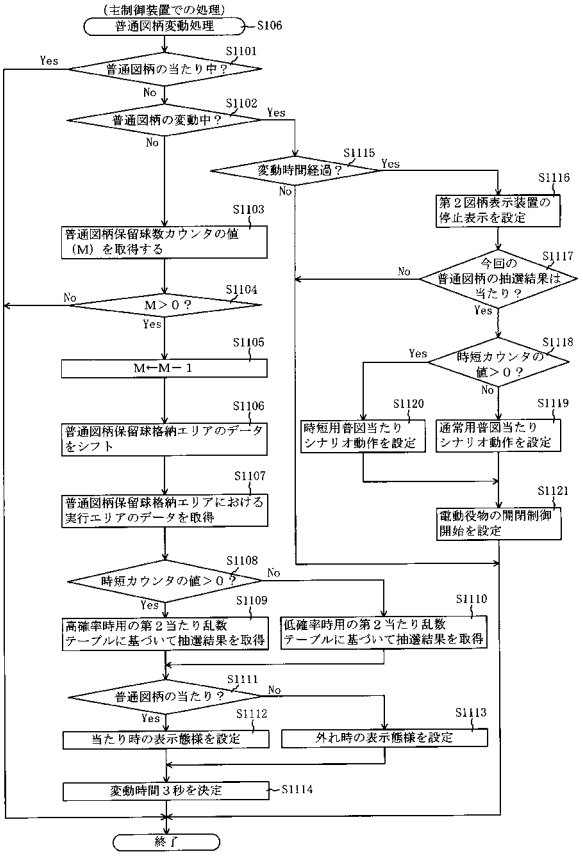
【図４６】



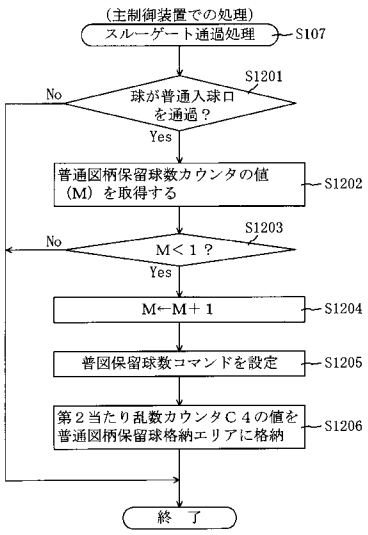
【図４７】



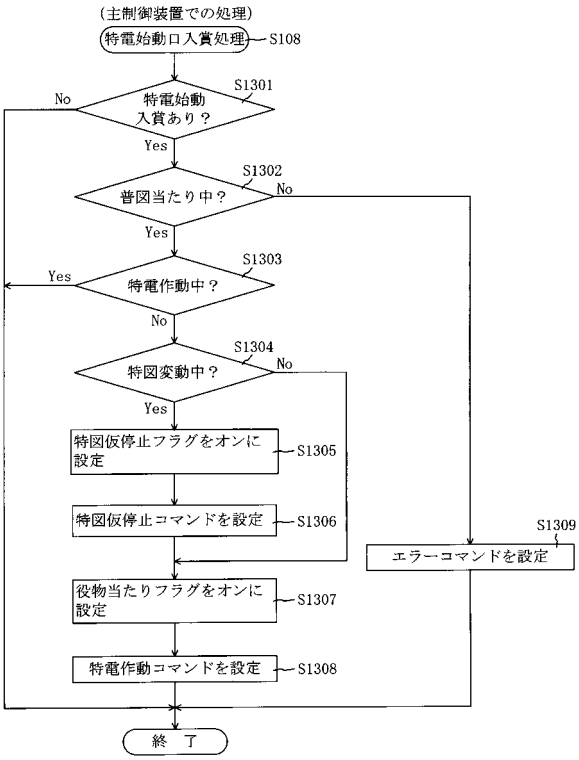
【図４８】



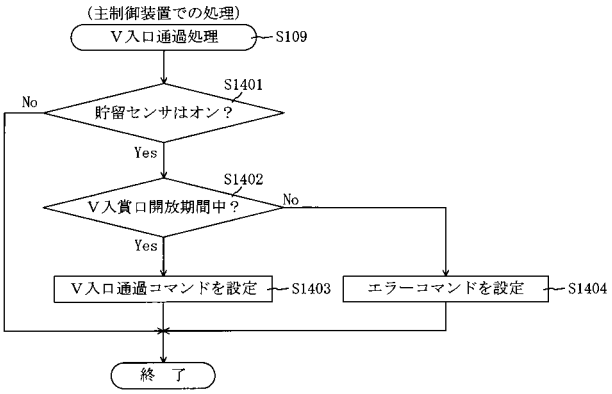
【図４９】



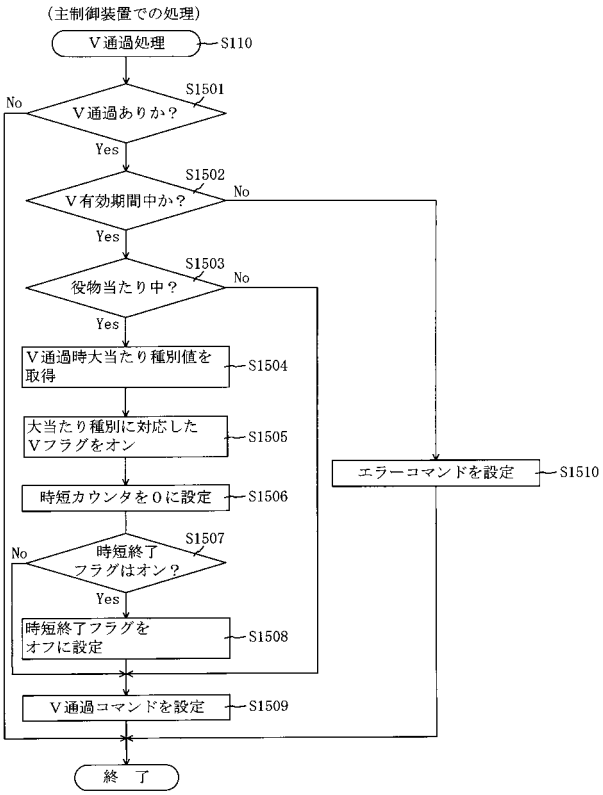
【図５０】



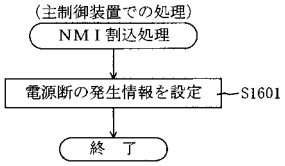
【図５１】



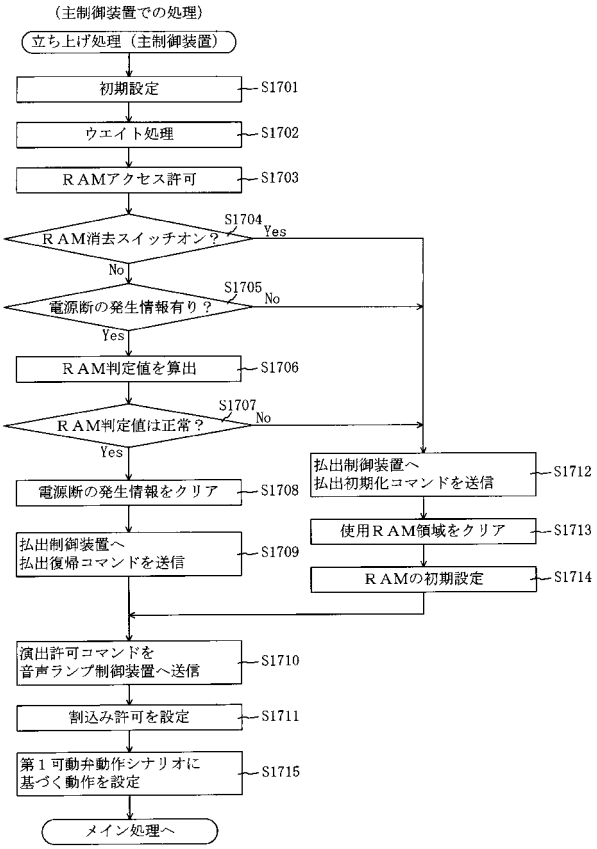
【図５２】



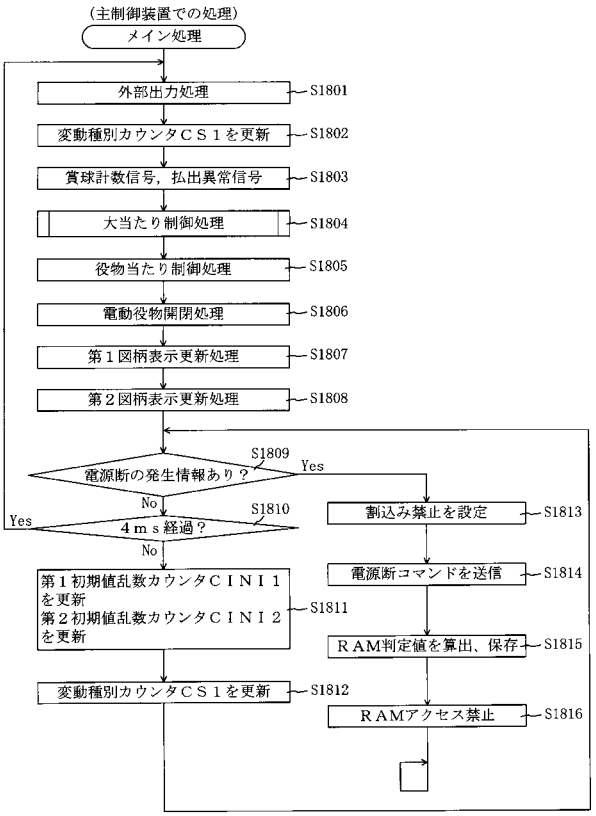
【図５３】



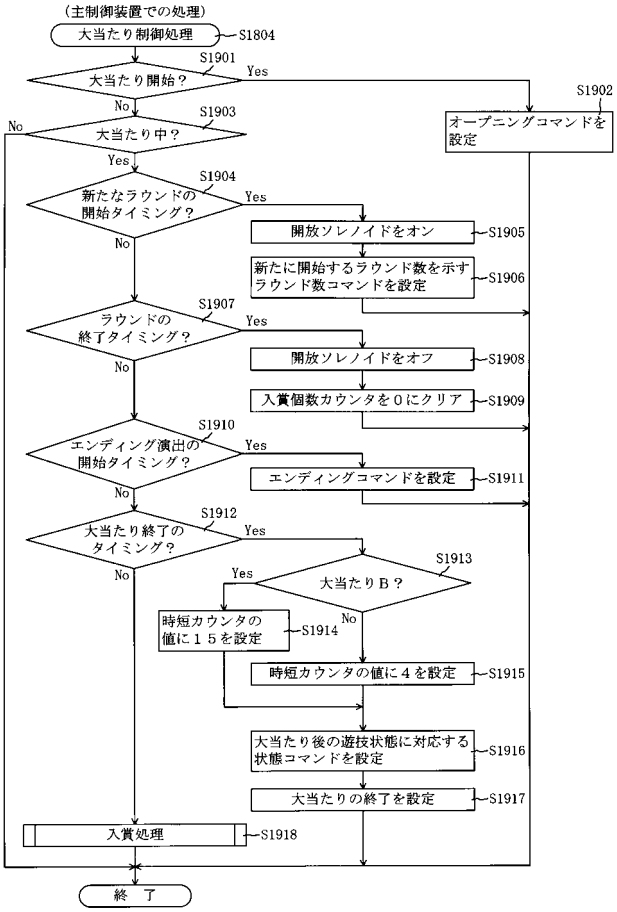
【図５４】



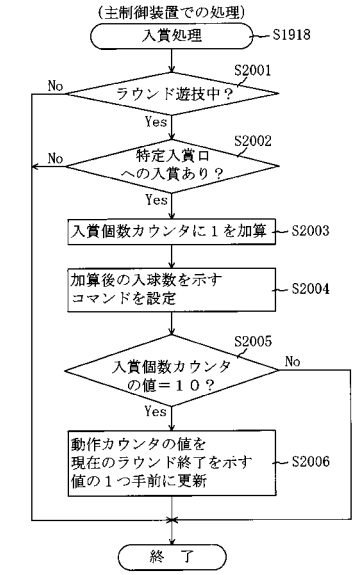
【図５５】



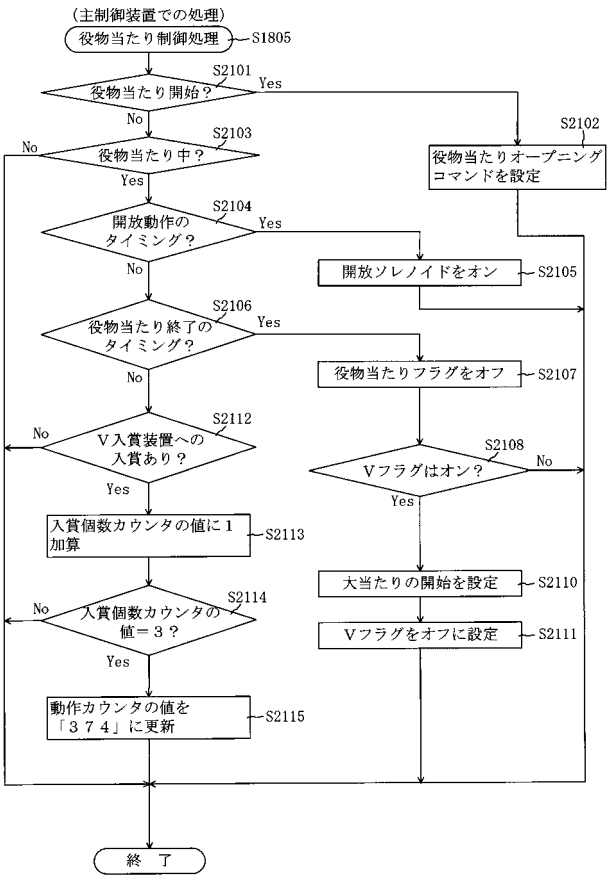
【図５６】



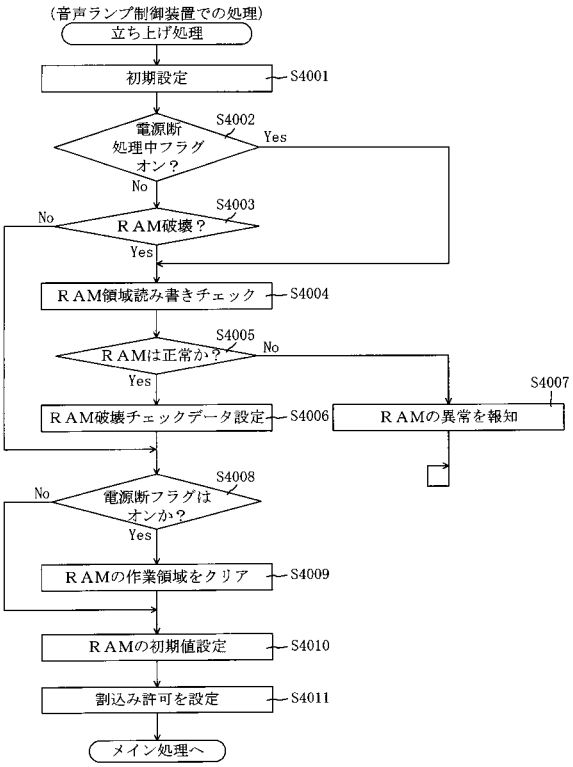
【図５７】



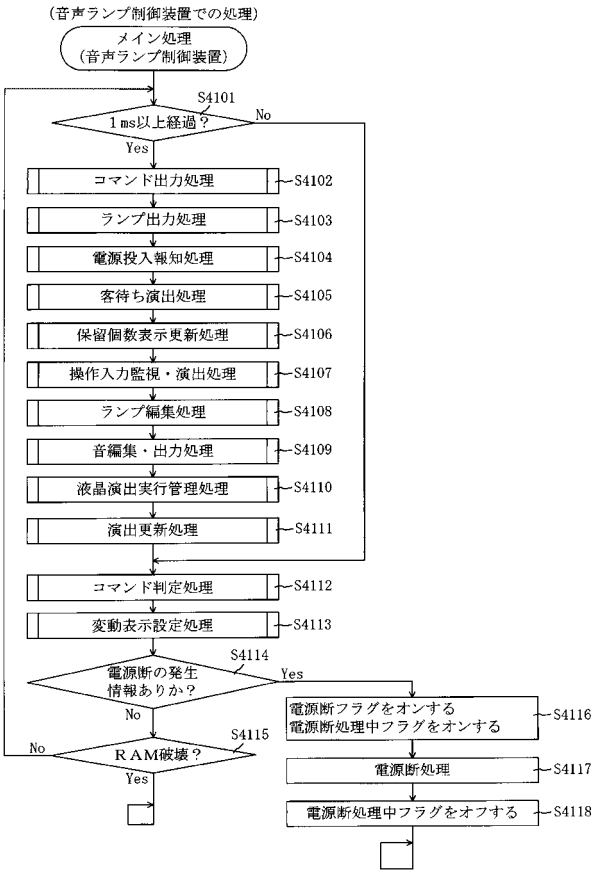
【図５８】



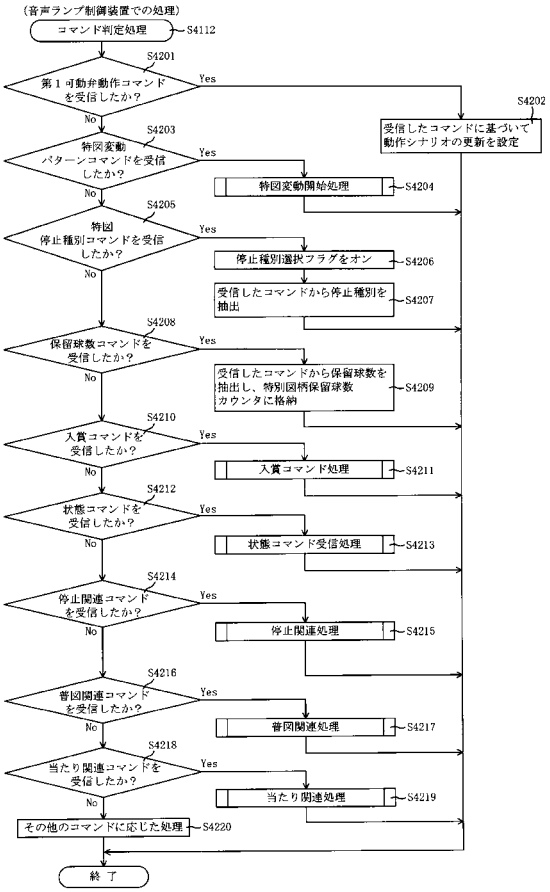
【図５９】



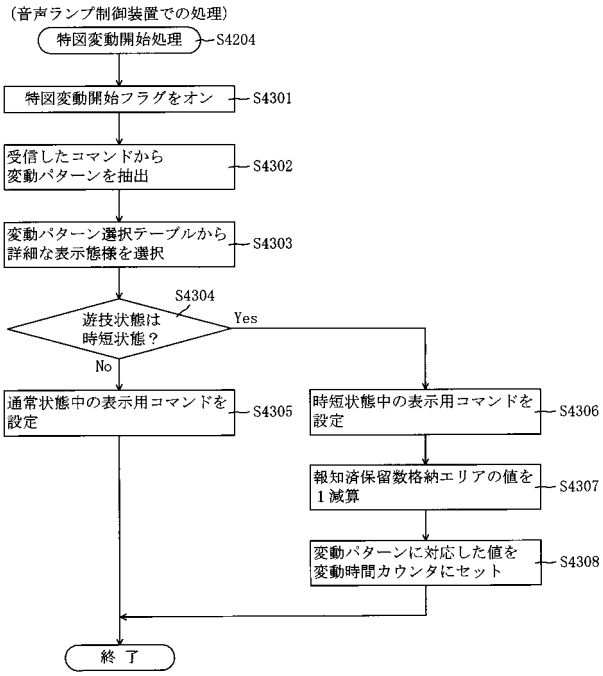
【図６０】



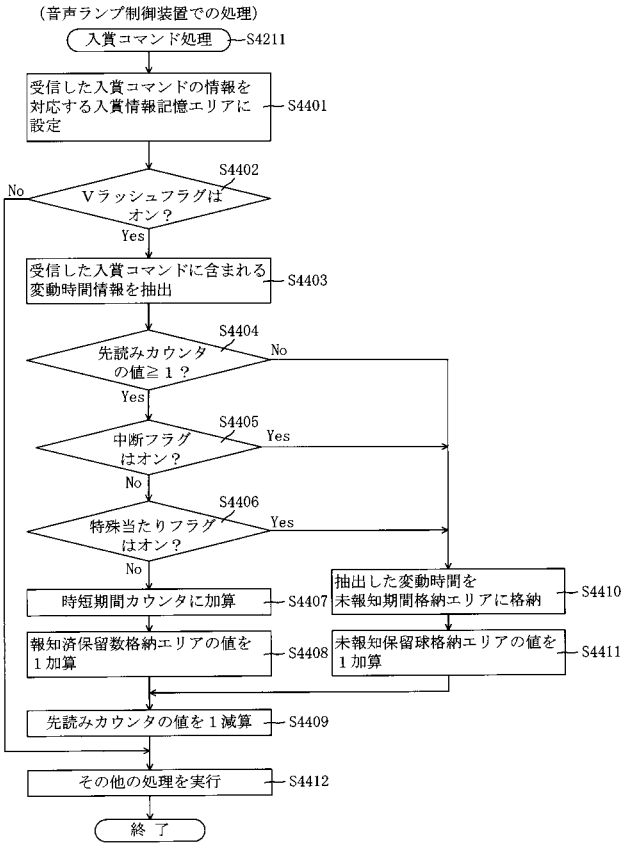
【図６１】



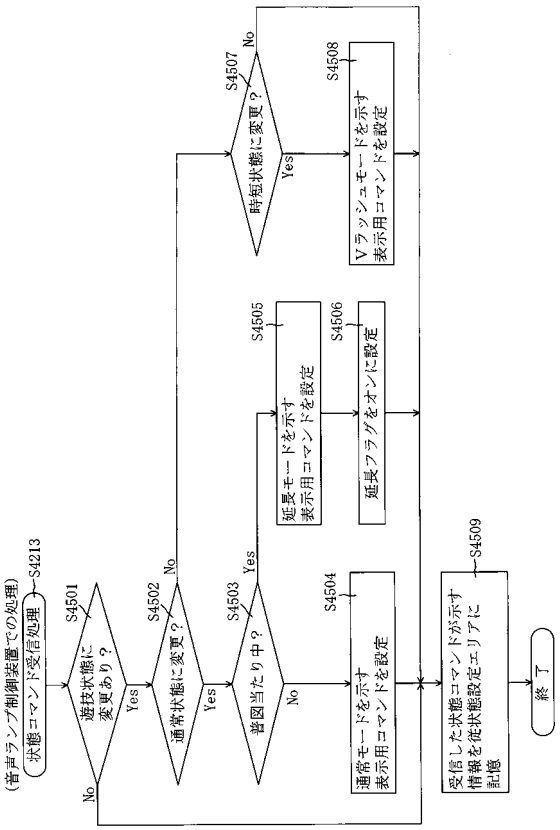
【図６２】



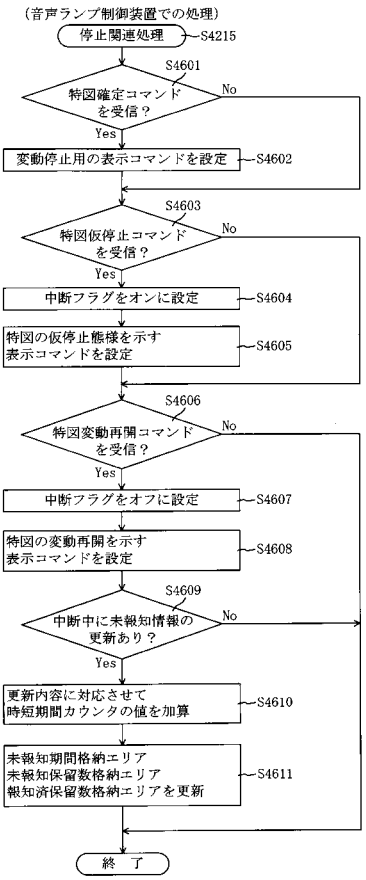
【図６３】



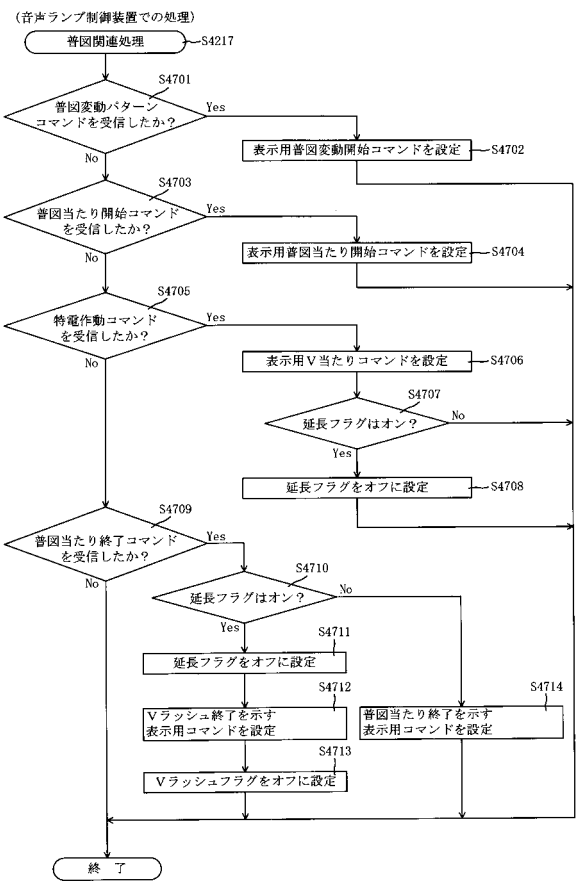
【図６４】



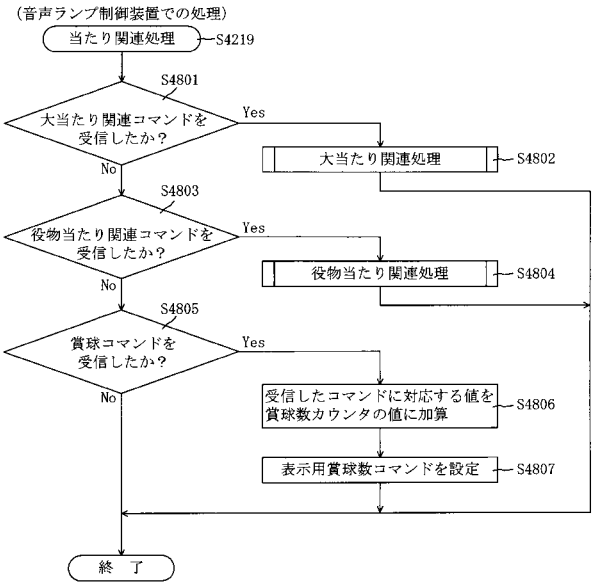
【図６５】



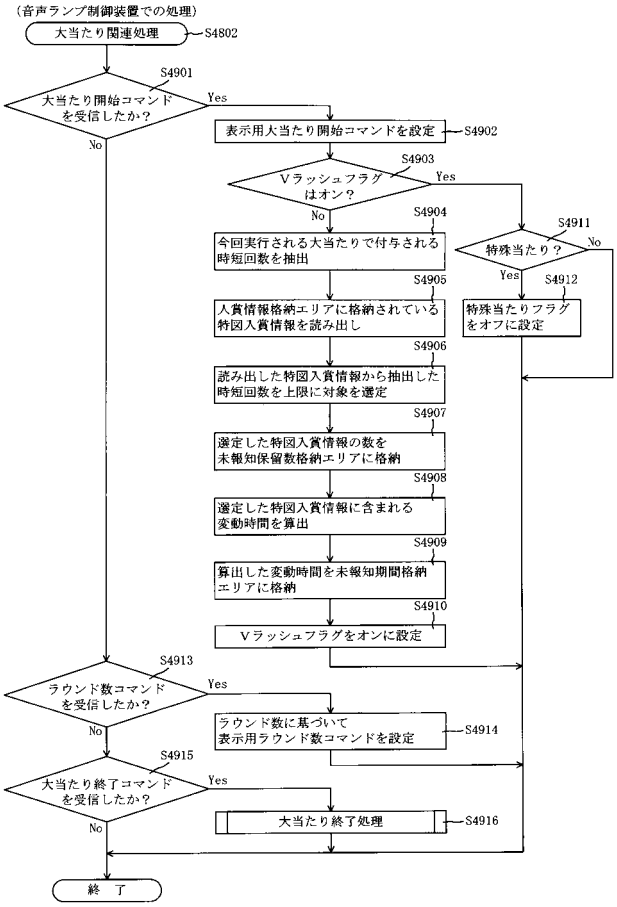
【図６６】



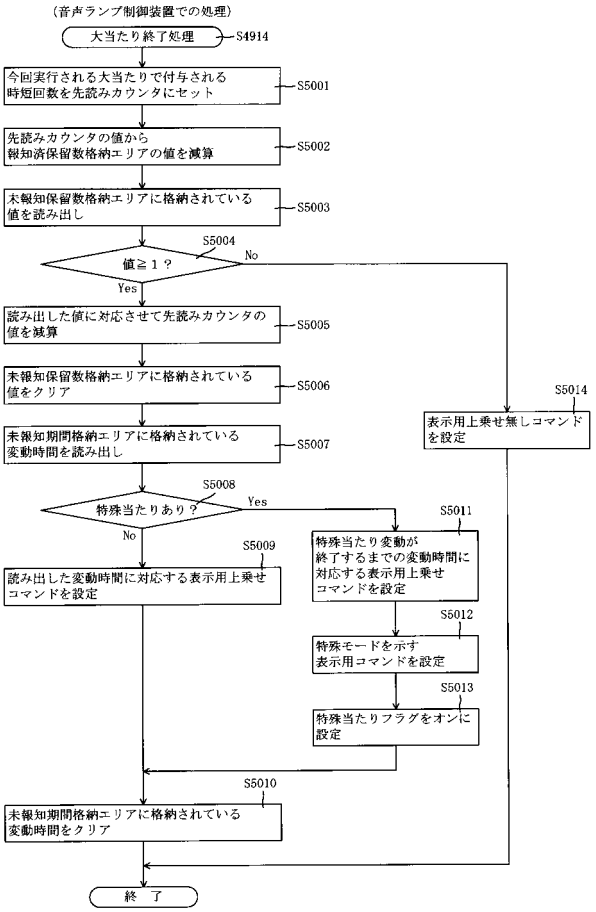
【図６７】



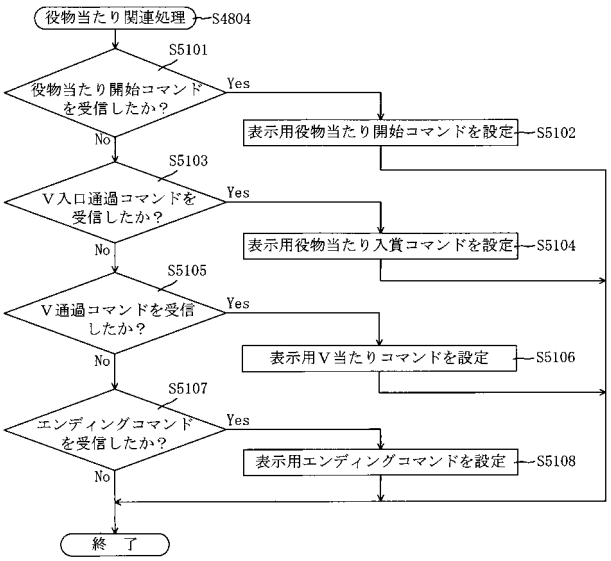
【図６８】



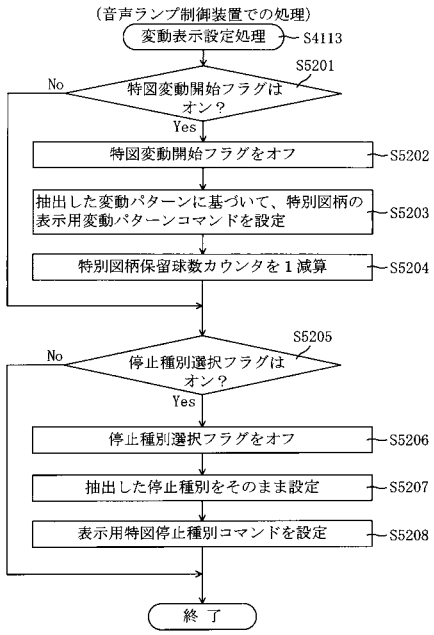
【図６９】



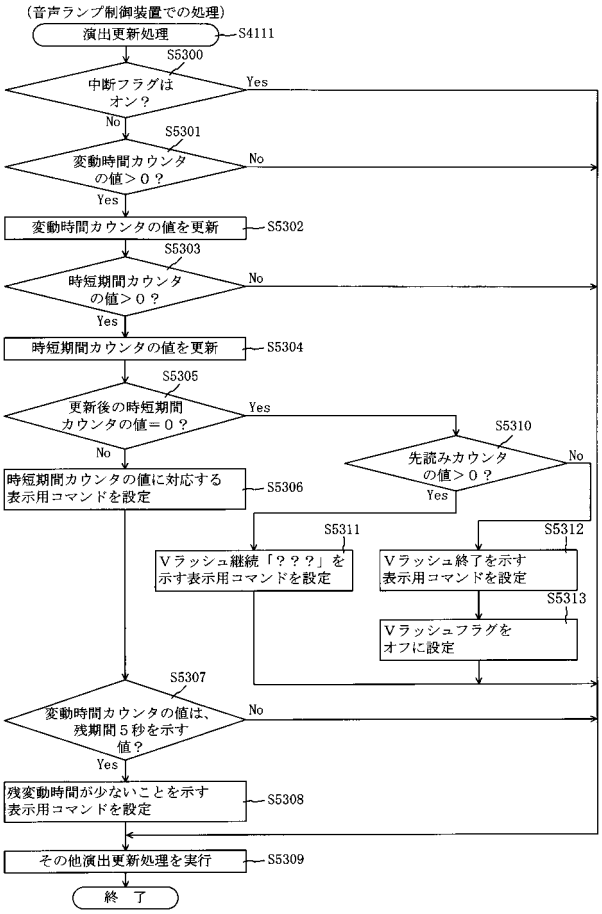
【図７０】



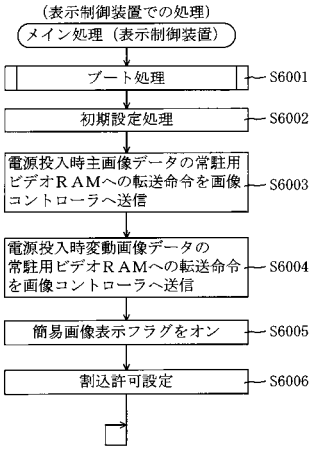
【図７１】



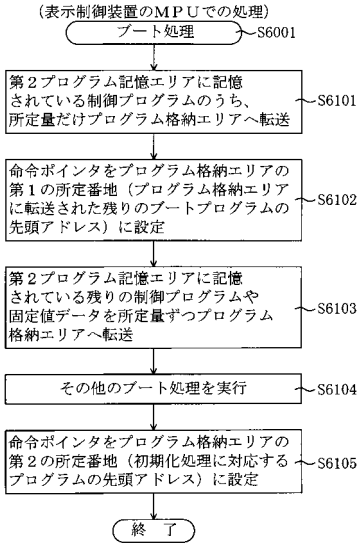
【図７２】



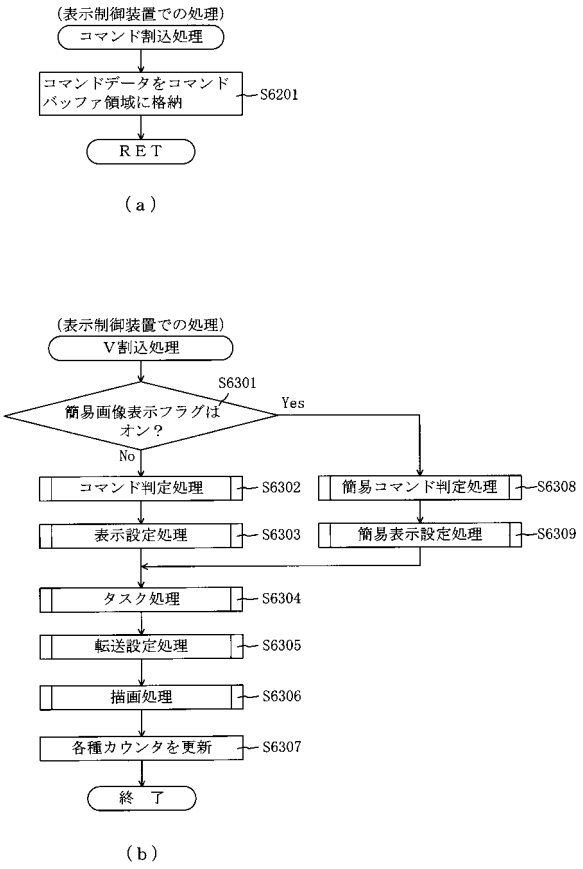
【図７３】



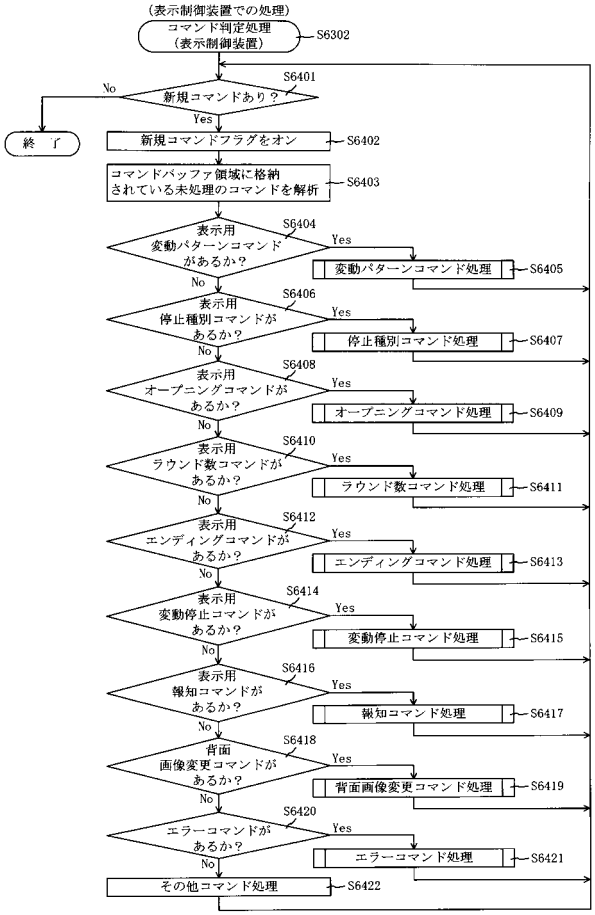
【図７４】



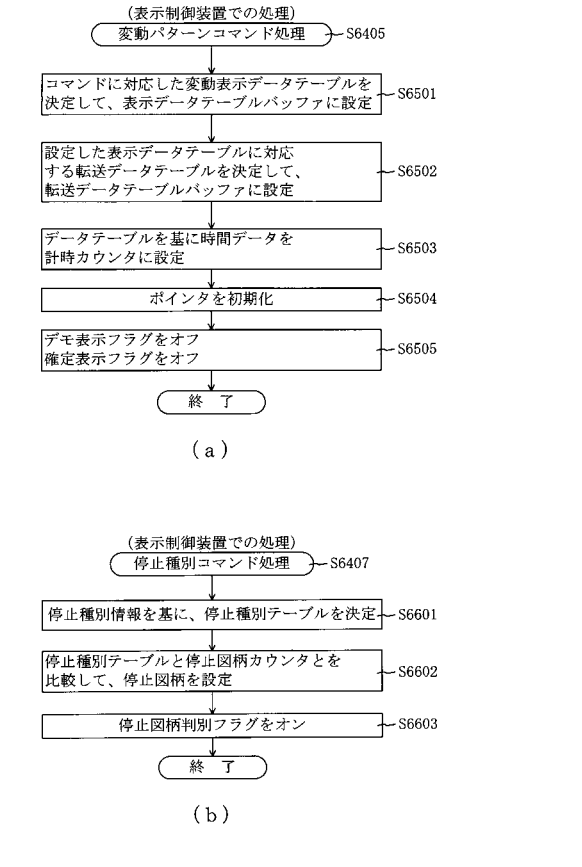
【図７５】



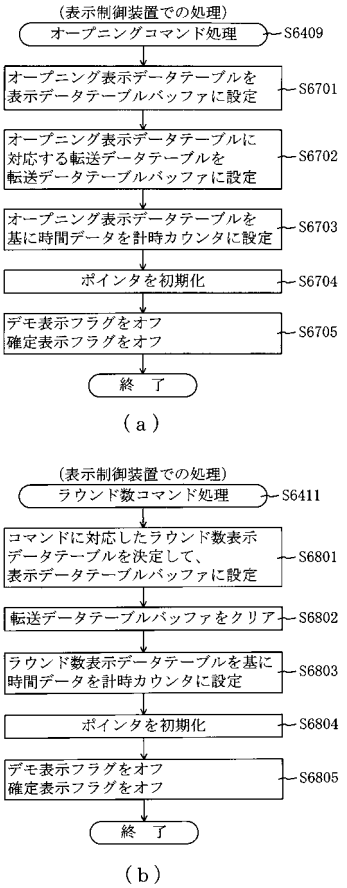
【図７６】



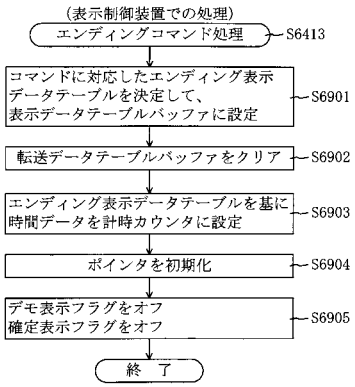
【図７７】



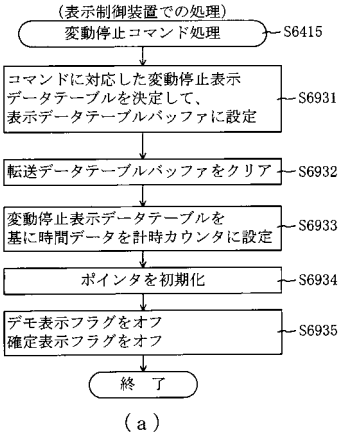
【図７８】



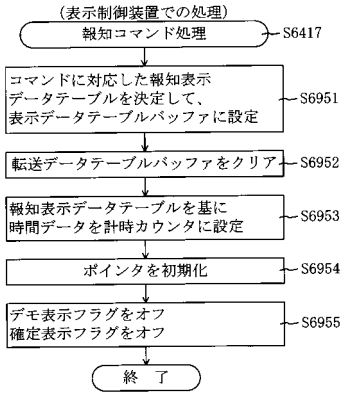
【図７９】



【図８０】

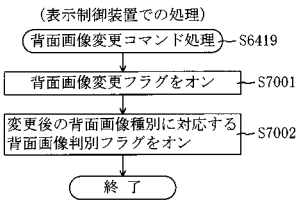


（ａ）

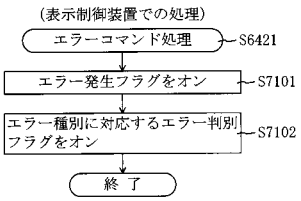


（ｂ）

【図８１】

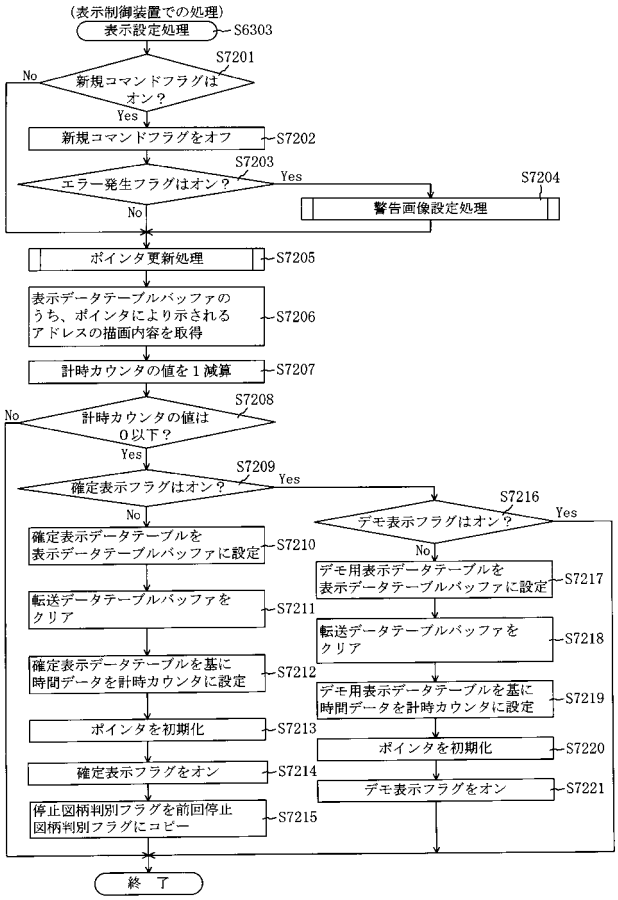


（ａ）

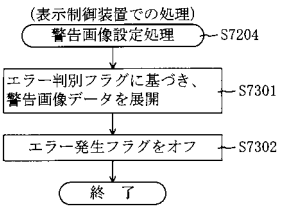


（ｂ）

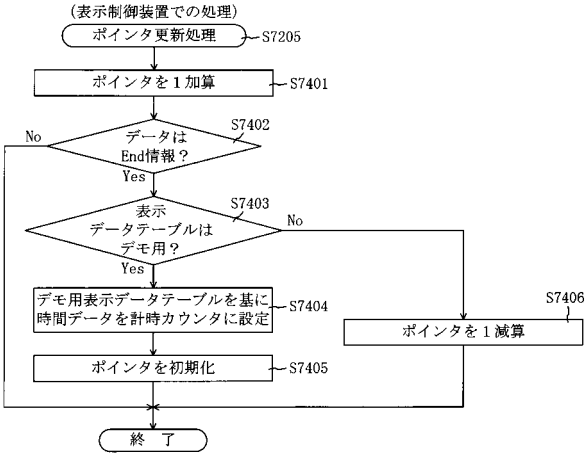
【図８２】



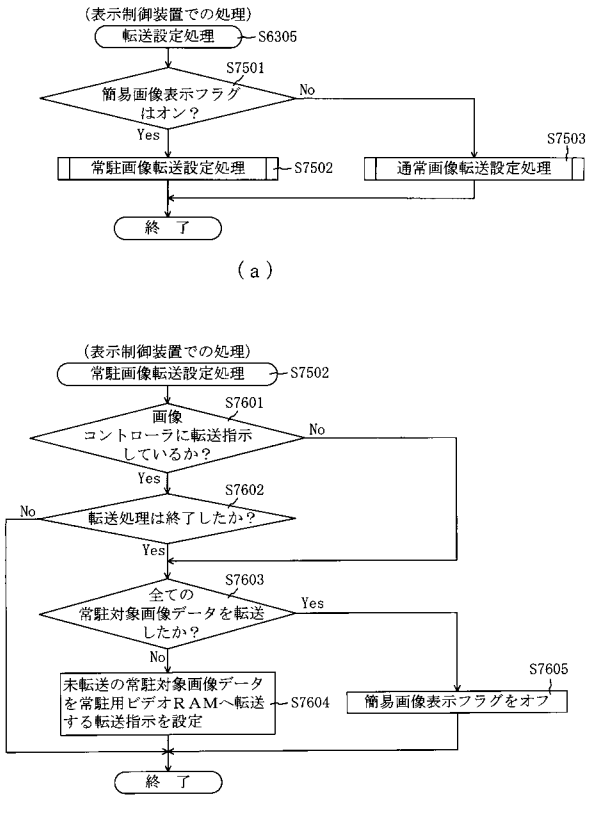
【図８３】



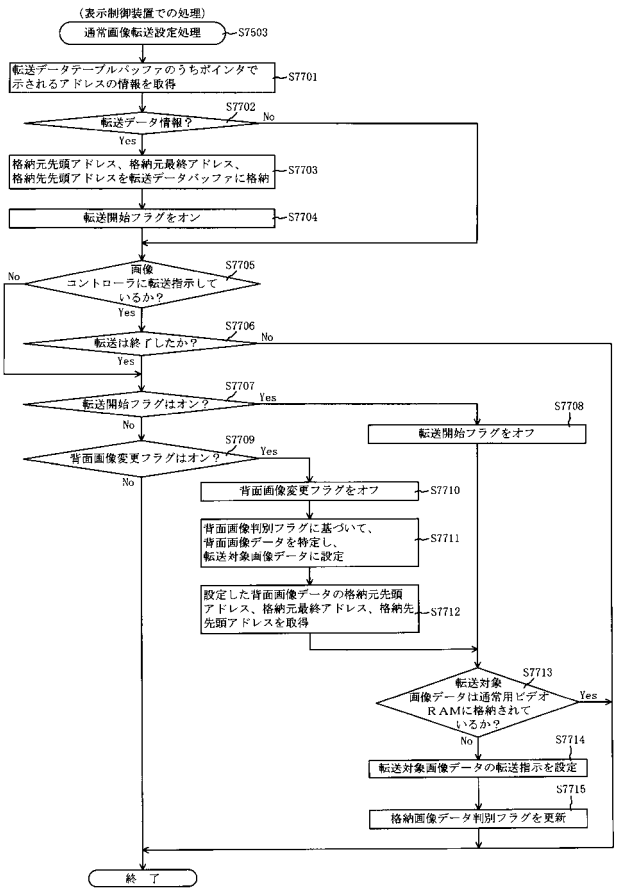
【図８４】



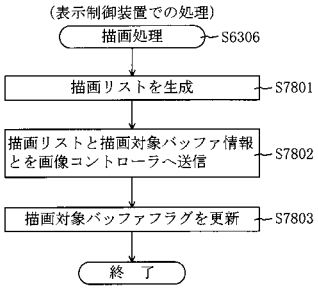
【図８５】



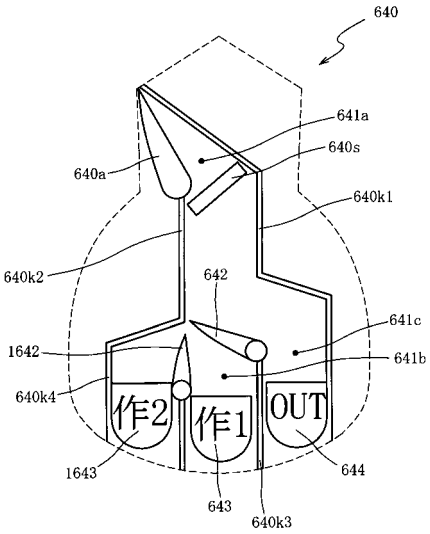
【図８６】



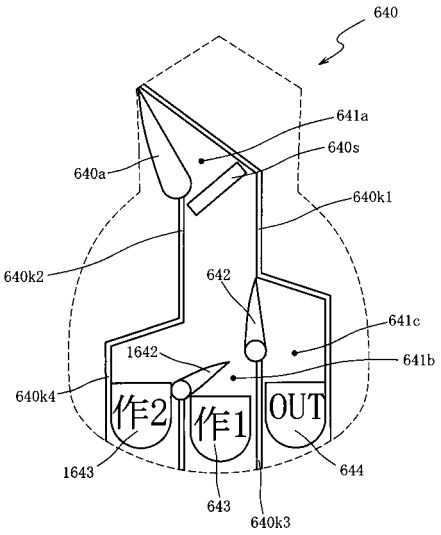
【図８７】



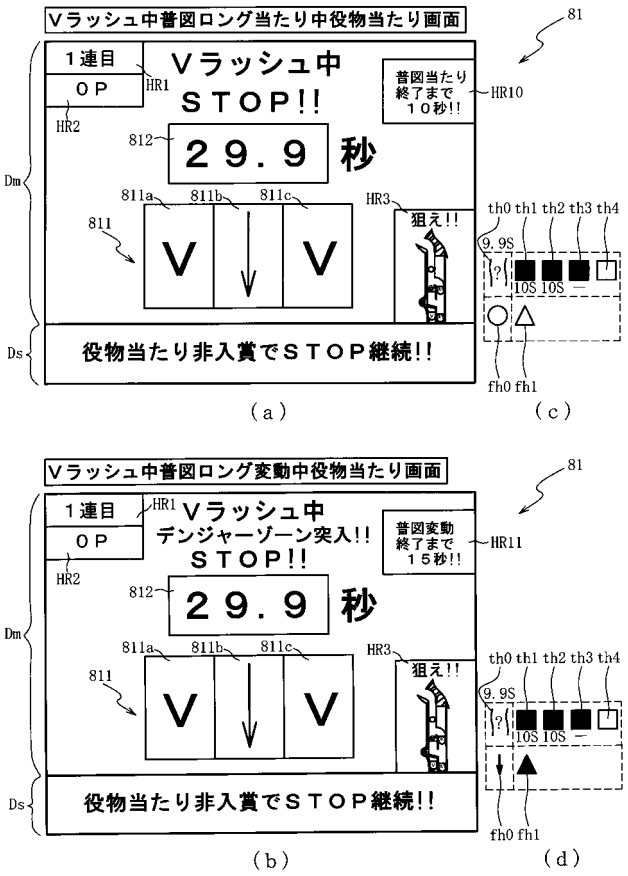
【図８８】



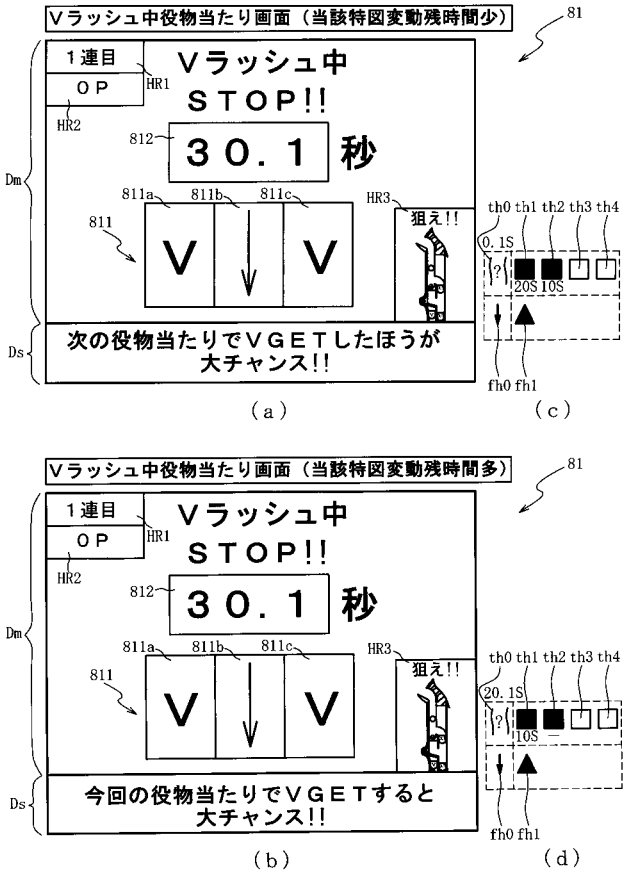
【図８９】



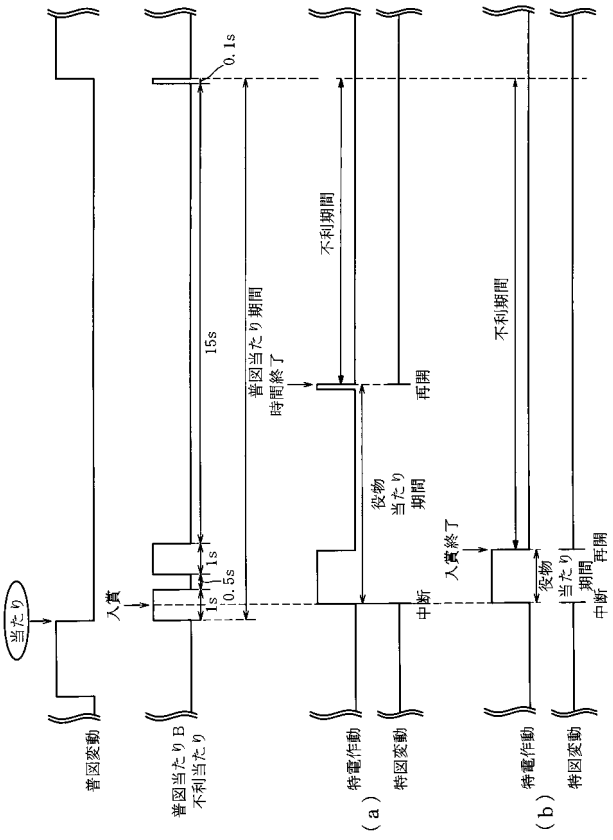
【図９０】



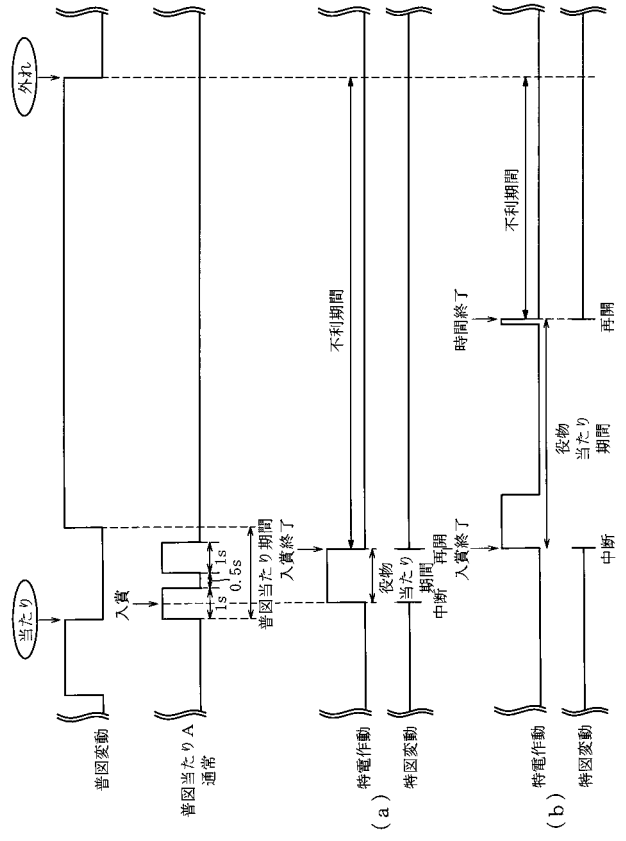
【図９１】



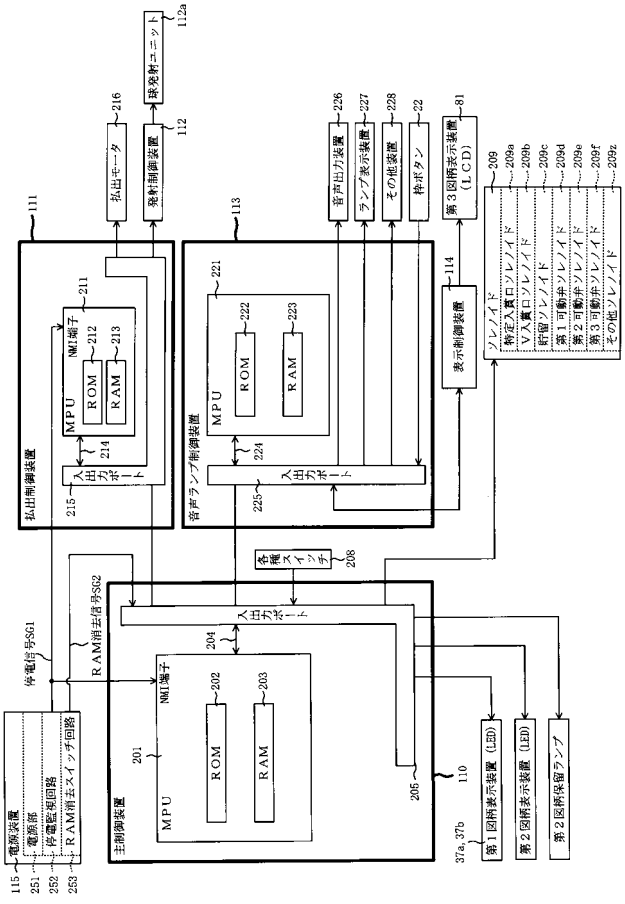
【図９２】



【図９３】

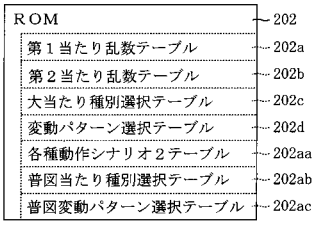


【図９４】



【図９５】

(a)



(b)

202

普図当たり種別選択テーブル202ab

遊技状態	普図当たり種別	第２当たり種別カウンタ値Ｃ９(0～99)	設定シナリオ
時短	普図当たりＡ（通常）	0～89	普図当たり２
	普図当たりＢ（不利）	90～99	普図当たり３
通常	普図当たりＣ	0～99	通常用

(c)

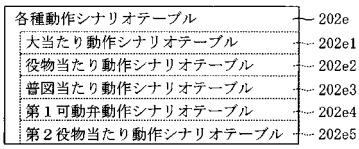
202

普図変動パターン選択テーブル202ac

遊技状態	当否判定結果	変動パターン	変動時間(秒)	変動種別カウンタＣＳ２(0～198)
通常	共通	通常変動	3	0～198
時短	共通	短変動	1	0～179
		長変動	15	180～198

【図９６】

202



(a)

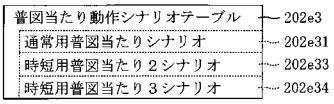
202

第2役物当たり動作シナリオテーブル202e5…(第2特電作動口1643入賞時にセット)

カウンタ値	経過時間(S)	シナリオ内容	
1	0	オープニングStart	貯留ソレノイドオフ(球非貯留状態)
⋮	⋮	⋮	
25	0.1	オープニングEnd	
26	⋮	ラウンドStart V入賞口ソレノイドオン (Vアタッカー開放)	
⋮	⋮	⋮	
400	1.6	V入賞口ソレノイドオフ (Vアタッカー閉鎖)	
401	⋮	⋮	
1650	6.6	V入賞口ソレノイドオン (Vアタッカー開放)	
⋮	⋮	⋮	
1675	6.7	ラウンドEnd V入賞口ソレノイドオフ (Vアタッカー閉鎖)	
⋮	⋮	エンディングStart	
⋮	⋮	⋮	
2025	8.1	エンディングEnd	

(b)

【図９７】



(a)

202

時短用普図当たり2シナリオ202e33

カウンタ値	経過時間(S)	シナリオ内容		
1	0	オープニングStart	第2可動弁ソレノイドオン (始動口入賞状態)	第3可動弁ソレノイドオン ↓ 以下、オン期間0.2S ↓ オフ期間1.5S を繰り返し設定
⋮	⋮	⋮		
25	0.1	オープニングEnd		
26	⋮	ラウンドStart 普電ソレノイドオン (電チュー開放)		
⋮	⋮	⋮		
275	1.1	ラウンドEnd 普電ソレノイドオフ (電チュー閉鎖)		
⋮	⋮	⋮		
401	1.6	ラウンドStart 普電ソレノイドオン (電チュー開放)		
⋮	⋮	⋮		
650	2.6	ラウンドEnd 普電ソレノイドオフ (電チュー閉鎖)		
900	3.6		第2可動弁ソレノイドオフ (始動口非入賞状態)	

(b)

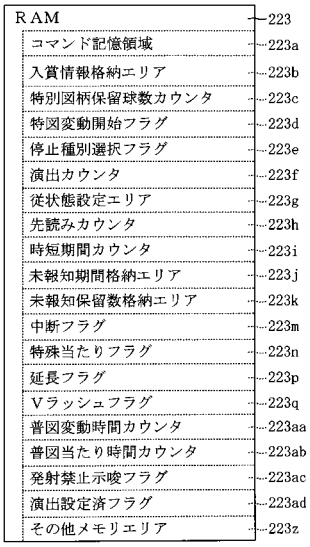
【図９８】

202

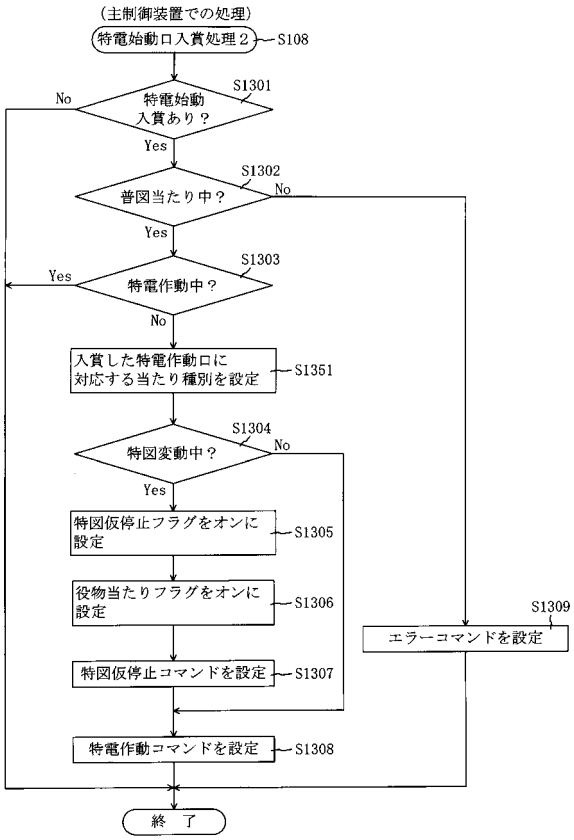
時短用普図当たり3シナリオ202e34

カウンタ値	経過時間(S)	シナリオ内容		
1	0	オープニングStart	第2可動弁ソレノイドオン (始動口入賞状態)	第3可動弁ソレノイドオン ↓ 以下、オン期間0.2S ↓ オフ期間1.5S を繰り返し設定
⋮	⋮	⋮		
25	0.1	オープニングEnd		
26	⋮	ラウンドStart 普電ソレノイドオン (電チュー開放)		
⋮	⋮	⋮		
275	1.1	ラウンドEnd 普電ソレノイドオフ (電チュー閉鎖)		
⋮	⋮	⋮		
401	1.6	ラウンドStart 普電ソレノイドオン (電チュー開放)		
⋮	⋮	⋮		
650	2.6	ラウンドEnd 普電ソレノイドオフ (電チュー閉鎖)		
⋮	⋮			
3500	17.6			
3501	⋮	ラウンドStart 普電ソレノイドオン (電チュー開放)		
⋮	⋮	⋮		
3525	17.7	ラウンドEnd 普電ソレノイドオフ (電チュー閉鎖)	第2可動弁ソレノイドオフ (始動口非入賞状態)	

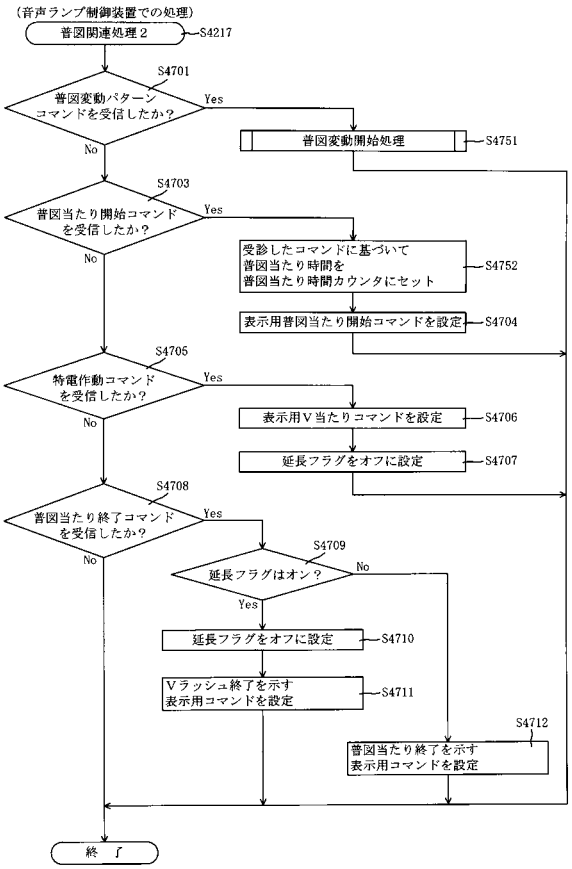
【図９９】



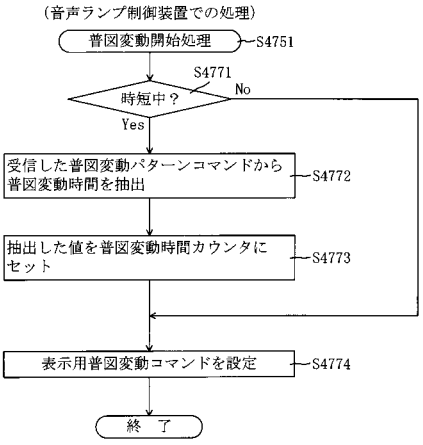
【図１００】



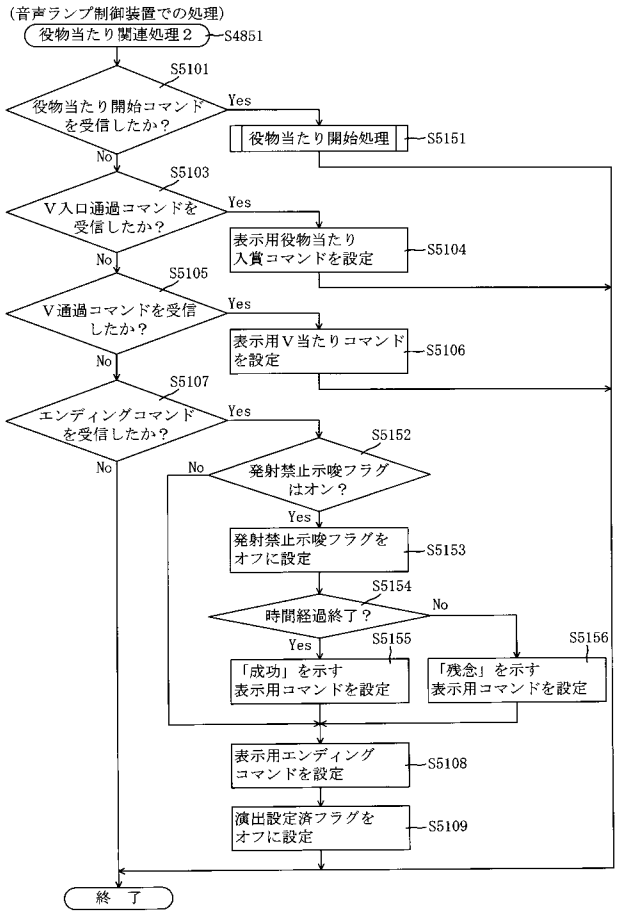
【図１０１】



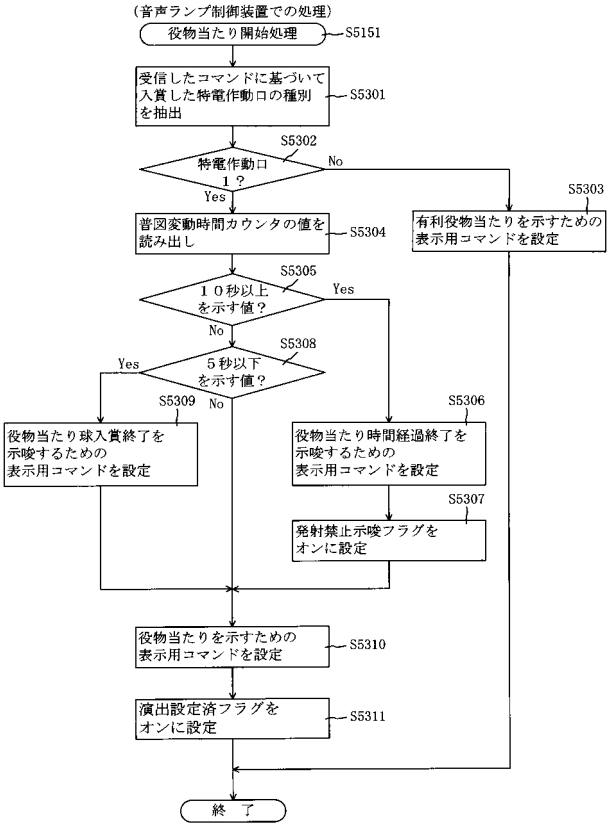
【図１０２】



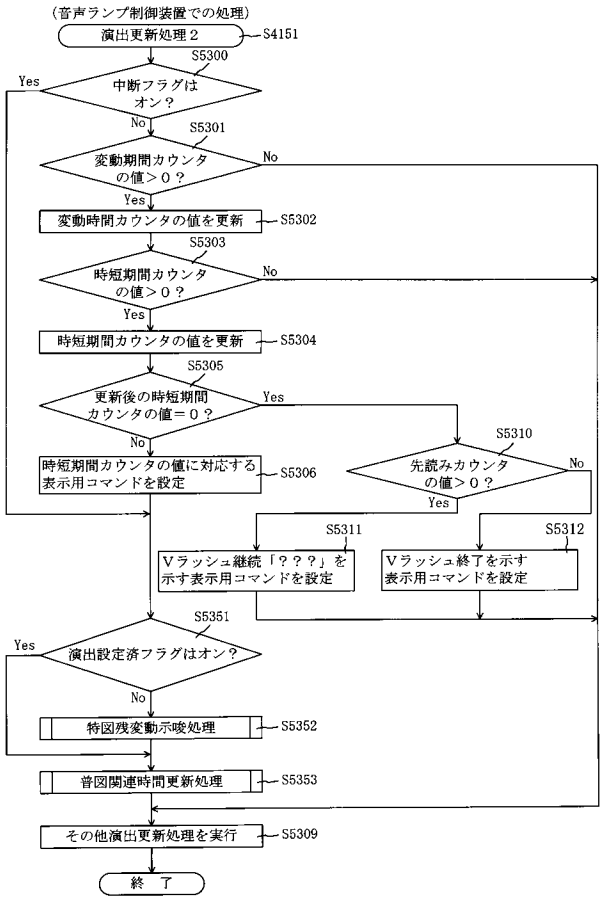
【図１０３】



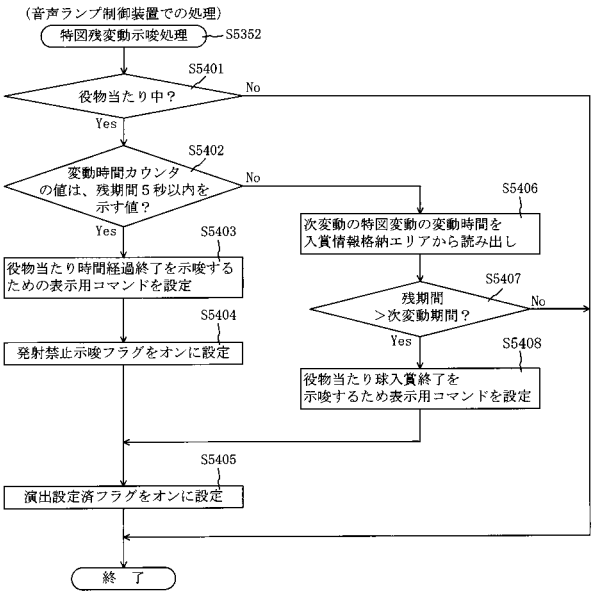
【図１０４】



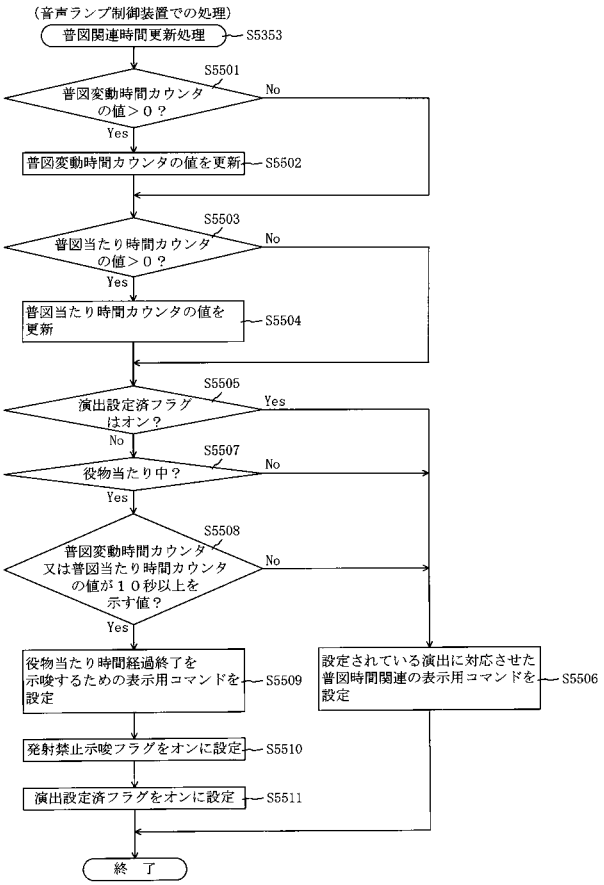
【図１０５】



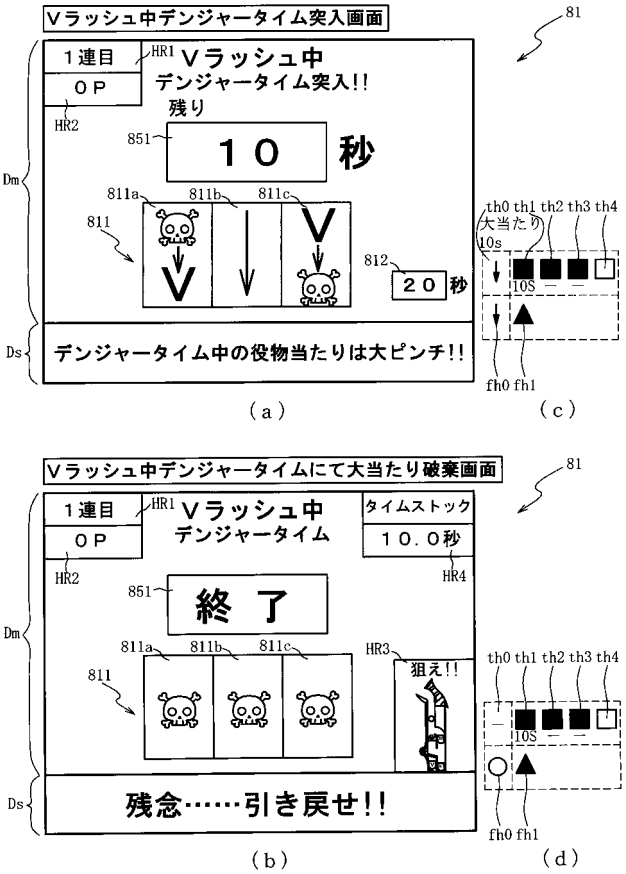
【図１０６】



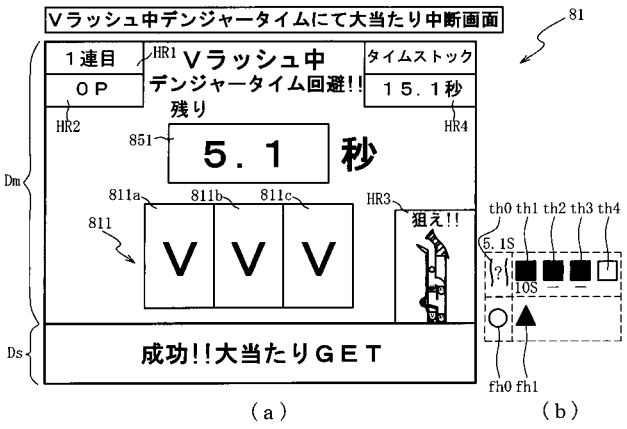
【図１０７】



【図１０８】



【図１０９】



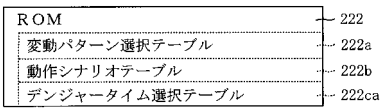
【図１１０】

202

Ｖ大当たり種別選択３テーブル202c3

大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２（0～99）	特図への影響
大当たりＣ（10Ｒ時短4回大当たり）	0～79	中断
大当たりＤ（10Ｒ時短4回大当たり）	80～94	破棄
大当たりＥ（15Ｒ時短15回大当たり）	95～99	破棄＋時短終了

（ａ）



（ｂ）

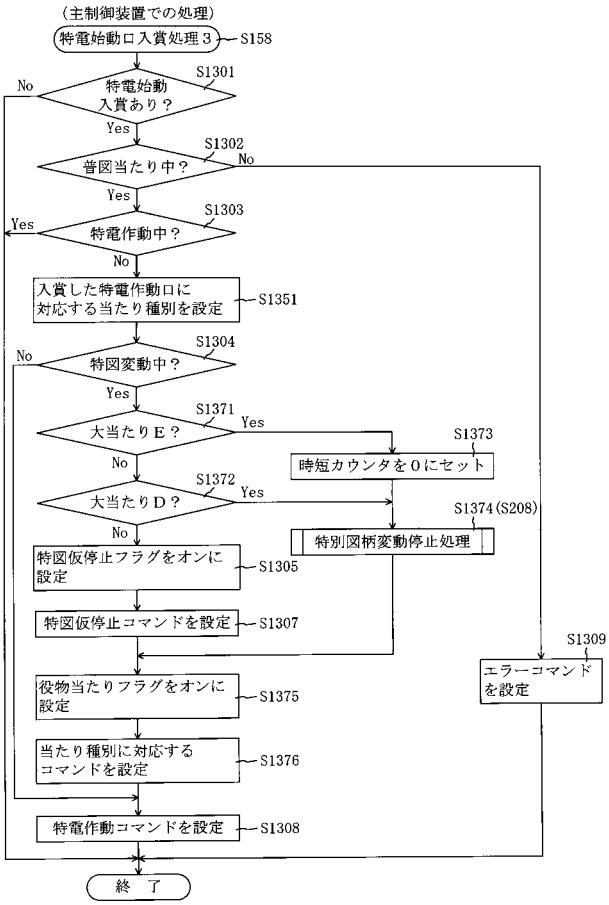
202

デンジャータイム選択テーブル202ca

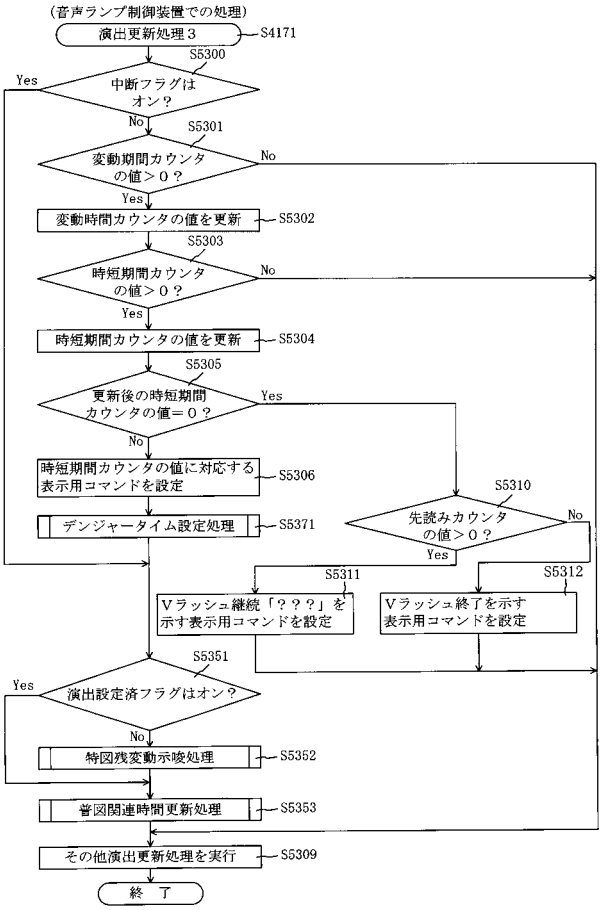
特図判定結果	演出カウンタ値(0～99)	
	0～89	90～99
大当たり	有	
外れ	無	有

（ｃ）

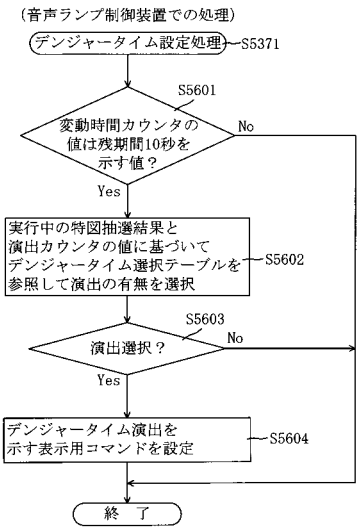
【図１１１】



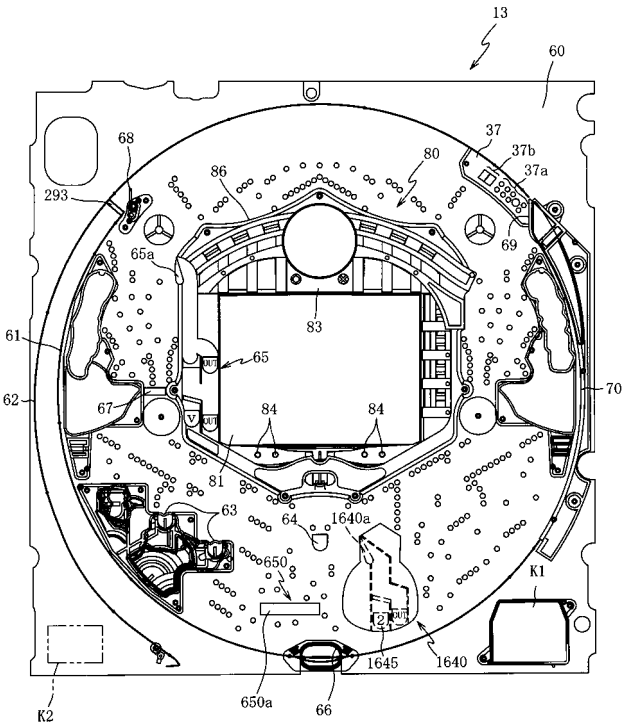
【図１１２】



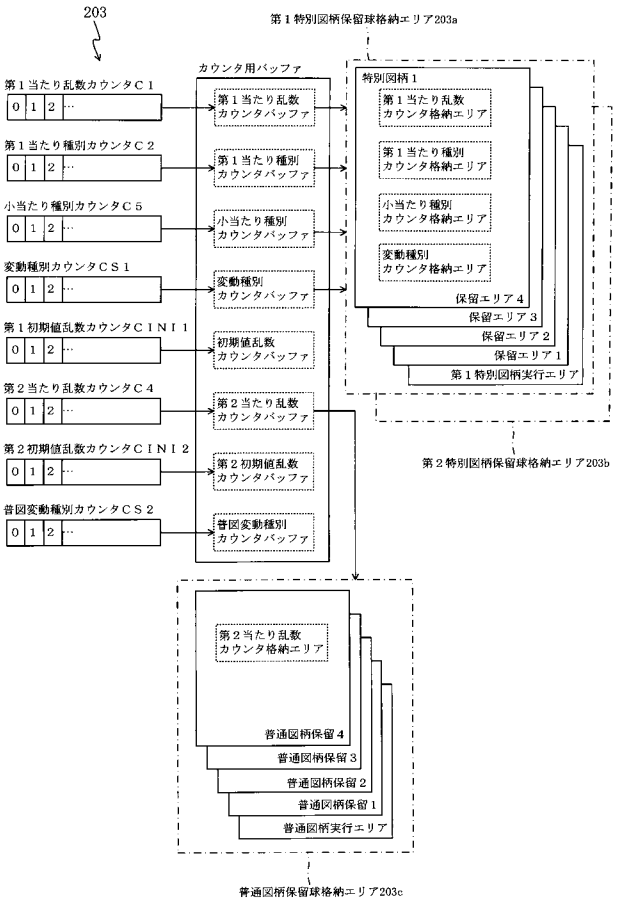
【図１１３】



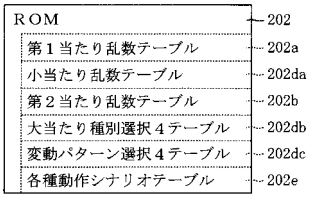
【図１１４】



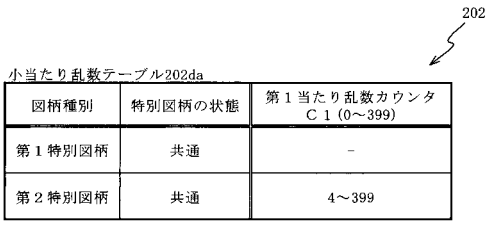
【図１１５】



【図１１６】



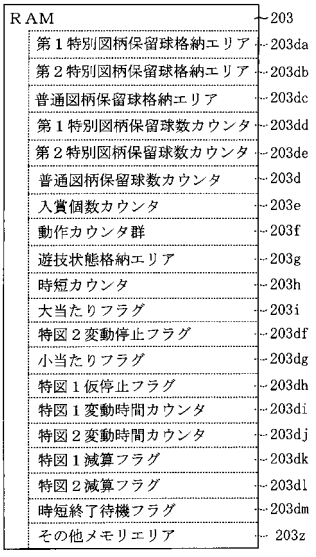
【図１１７】



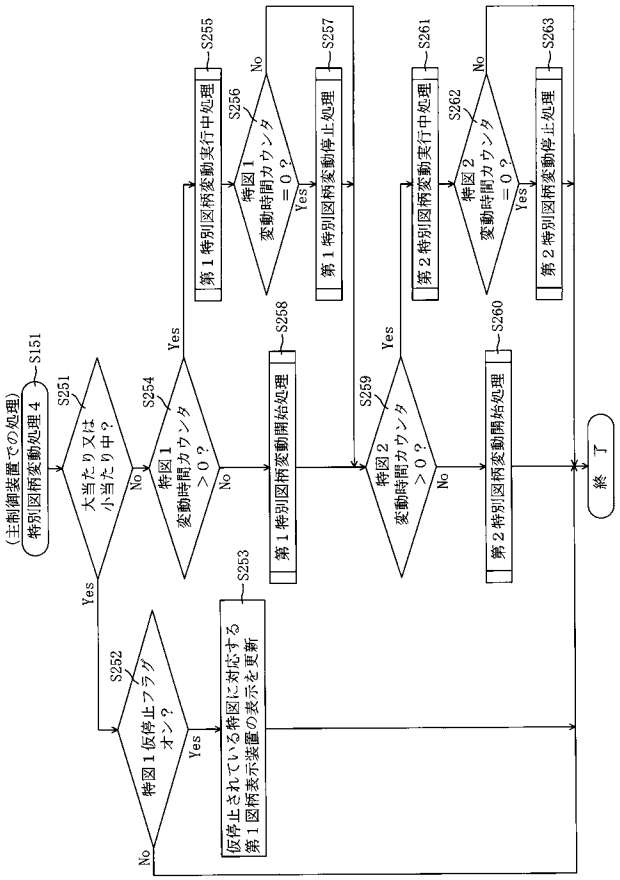
小当たり乱数テーブル202da

図柄種別	特別図柄の状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～399）
第１特別図柄	共通	－
第２特別図柄	共通	4～399

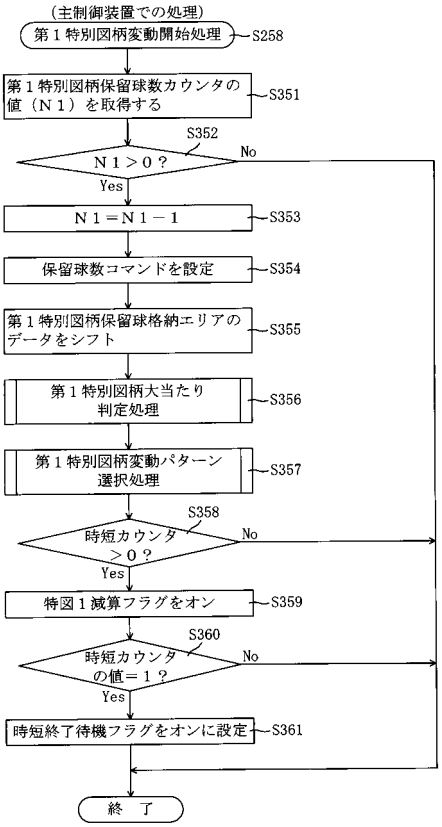
【図１１８】



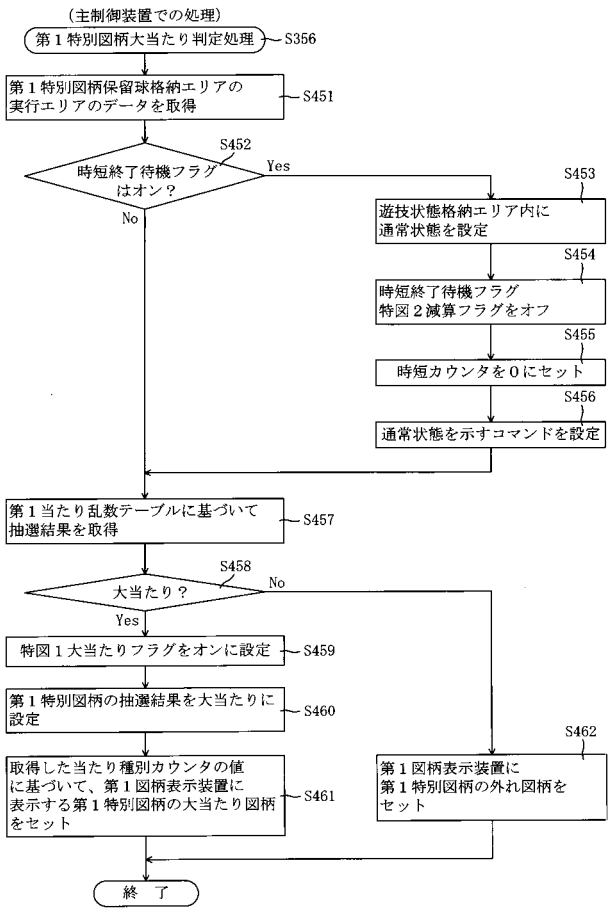
【図１１９】



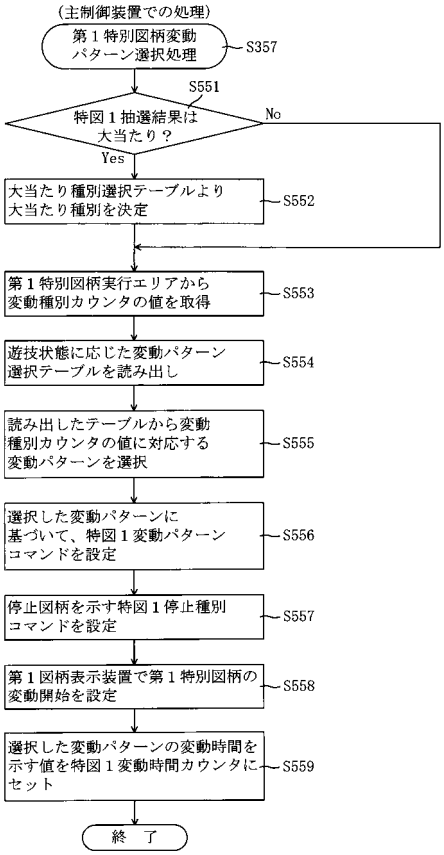
【図１２０】



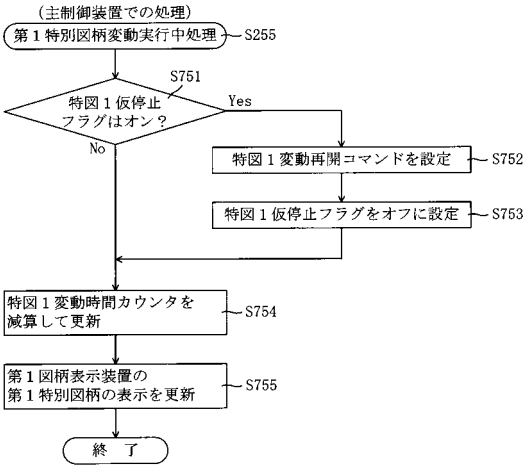
【図１２１】



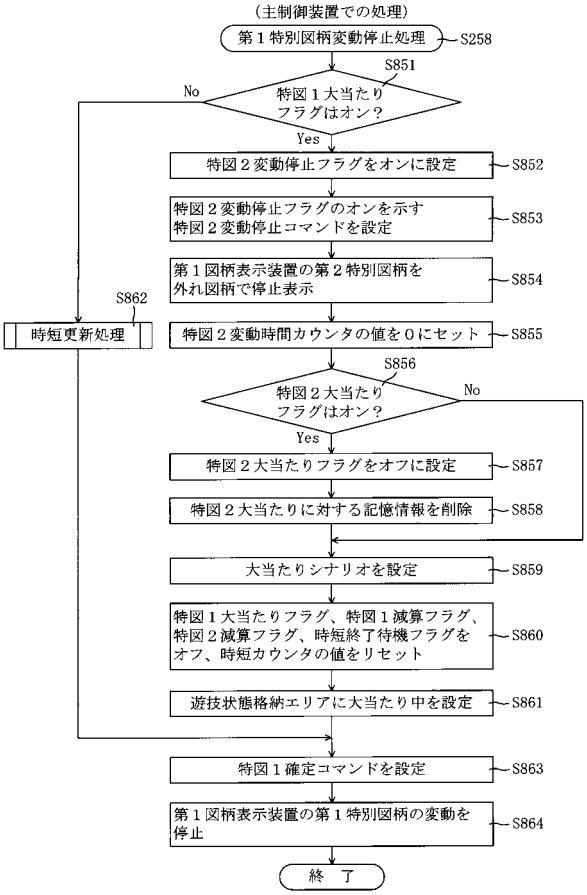
【図１２２】



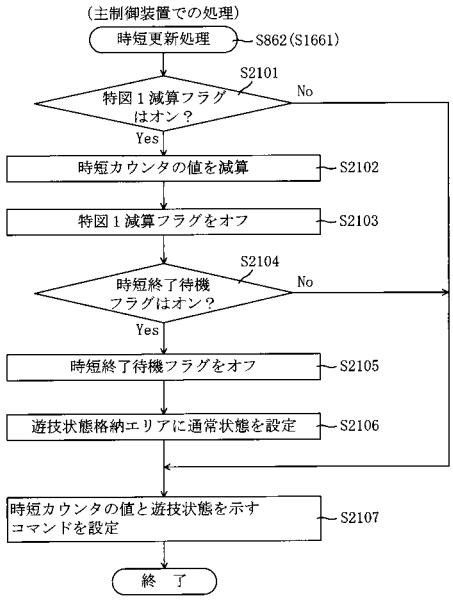
【図１２３】



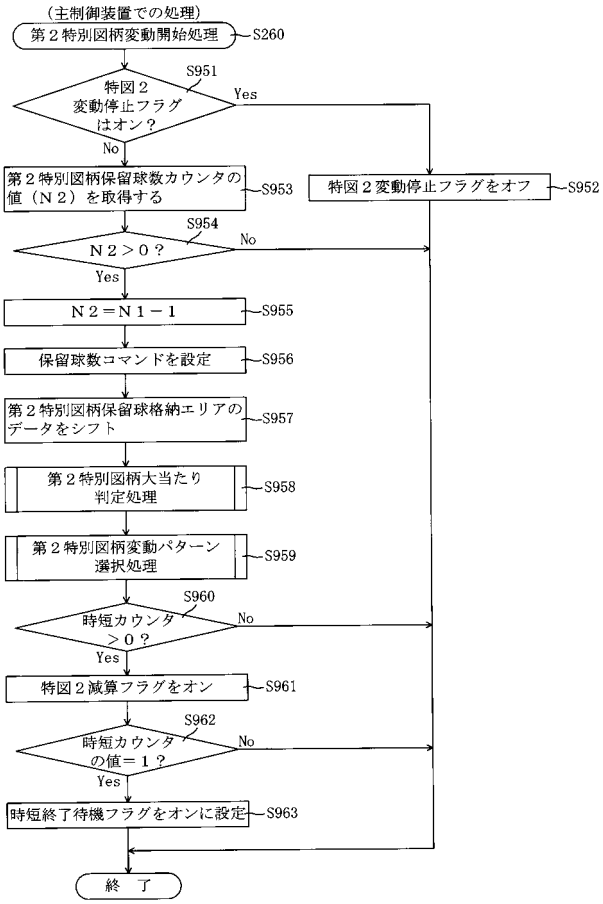
【図１２４】



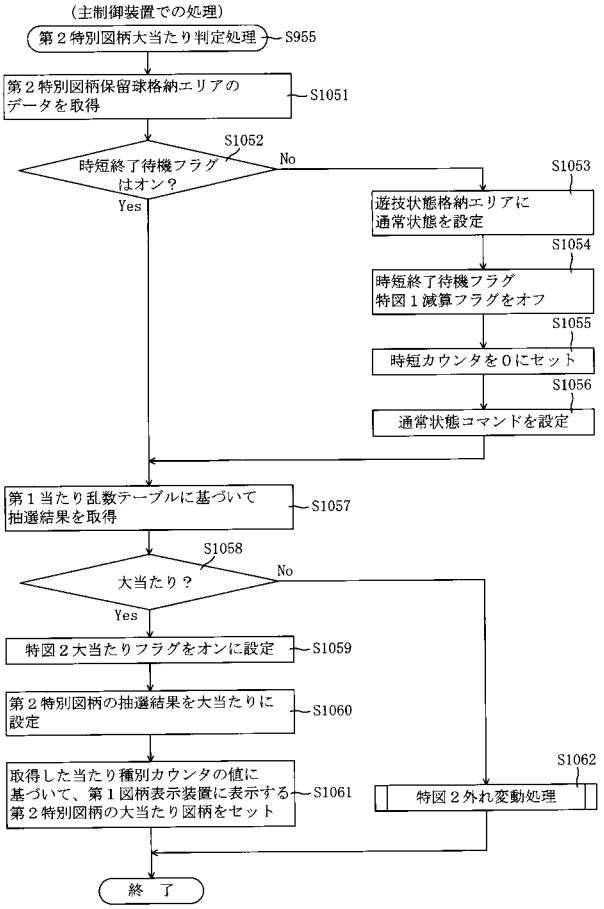
【図１２５】



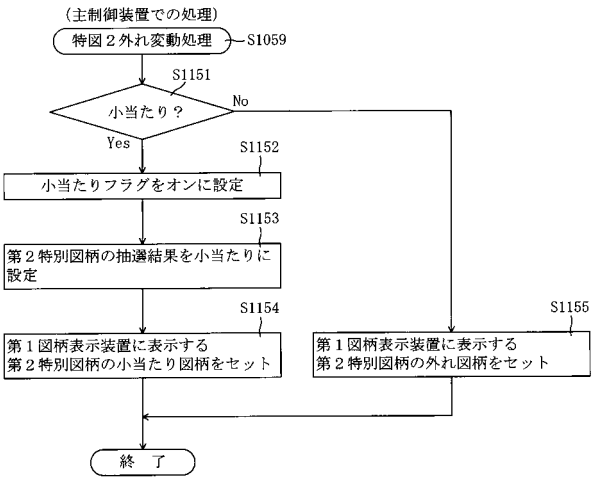
【図１２６】



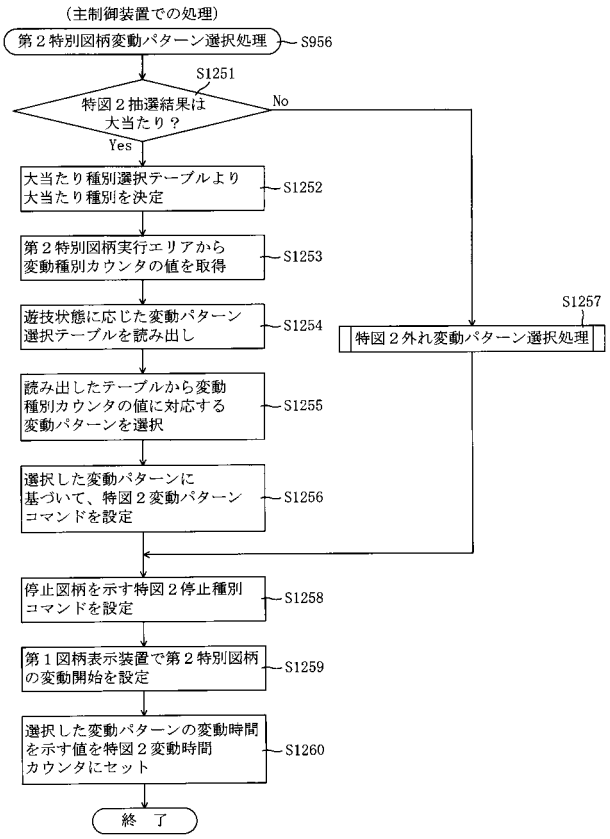
【図１２７】



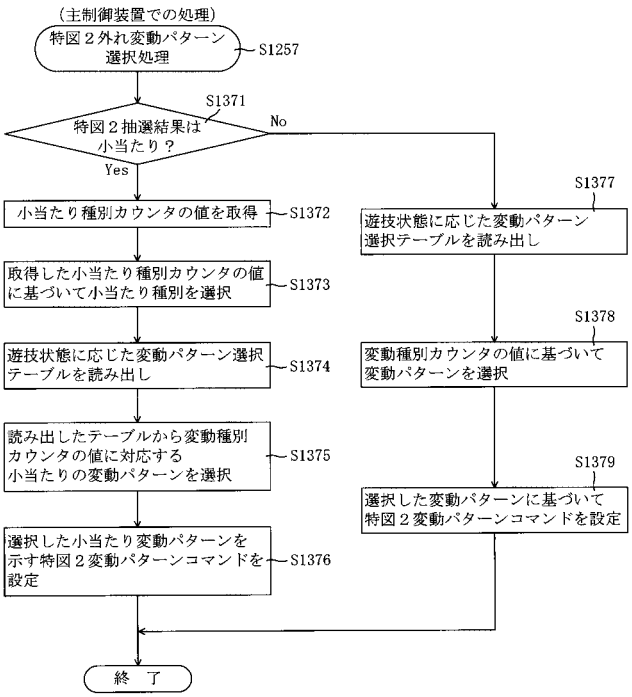
【図１２８】



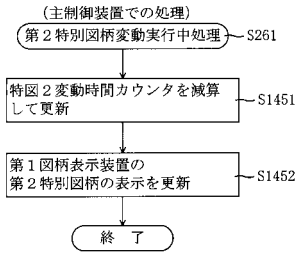
【図１２９】



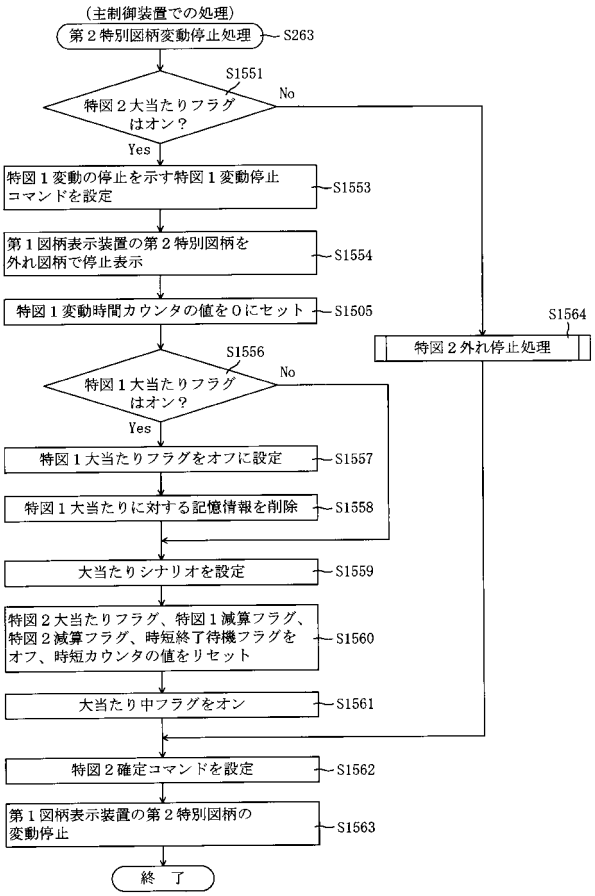
【図１３０】



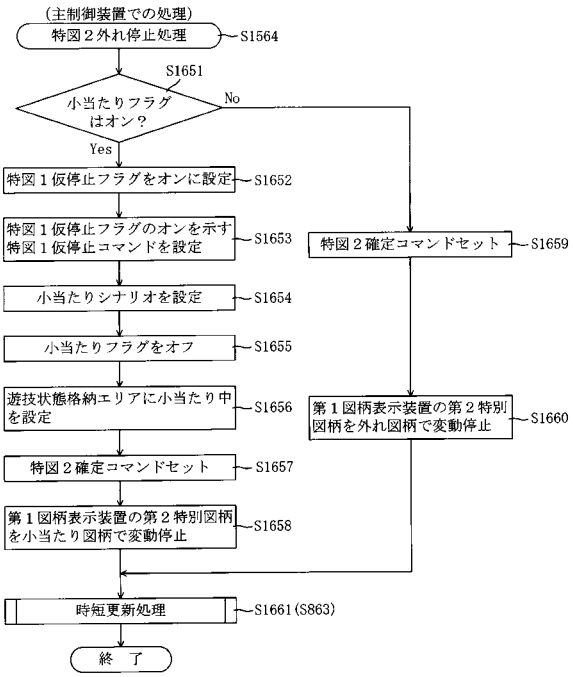
【図１３１】



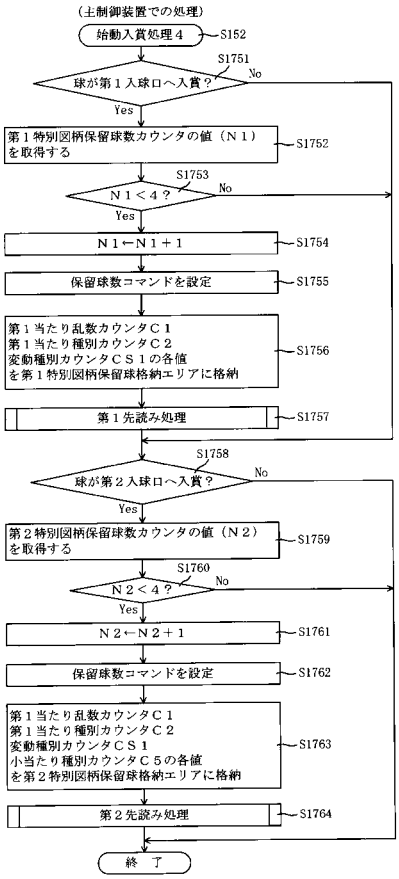
【図１３２】



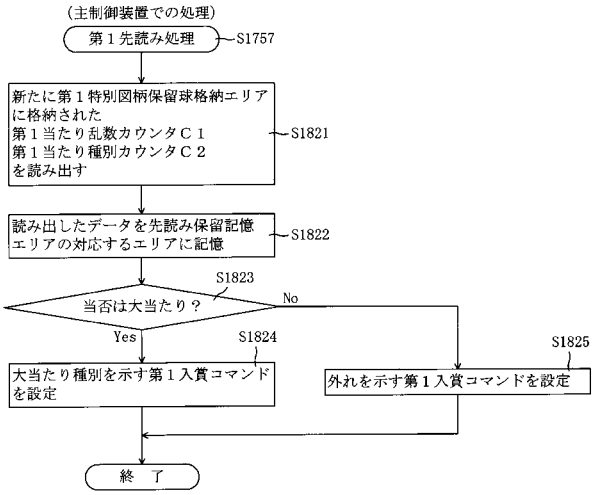
【図１３３】



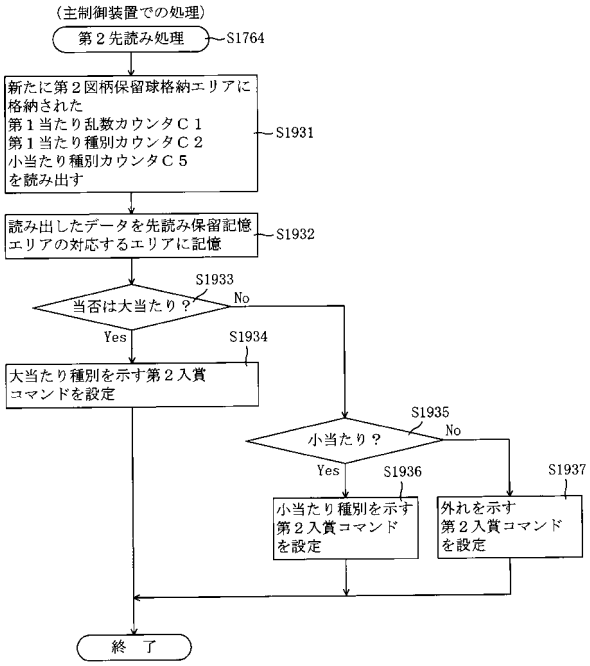
【図１３４】



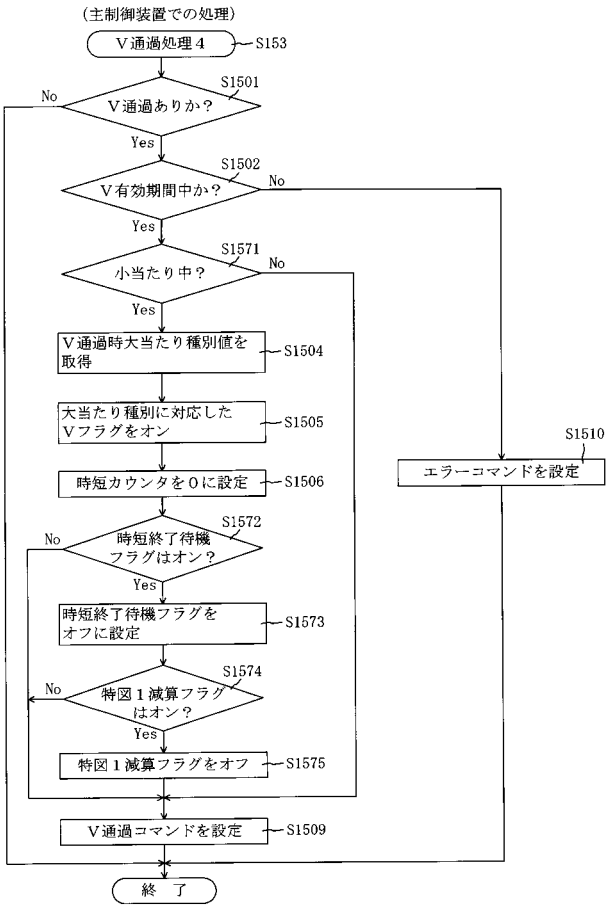
【図１３５】



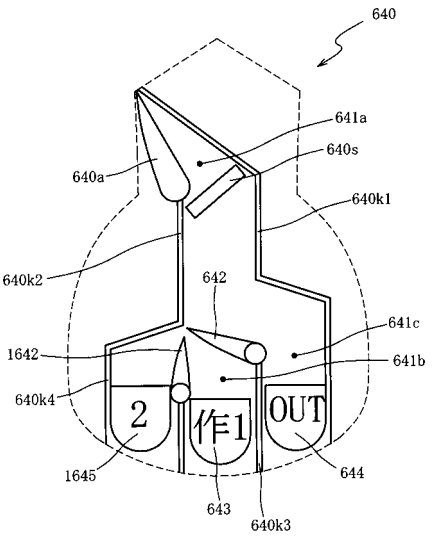
【図１３６】



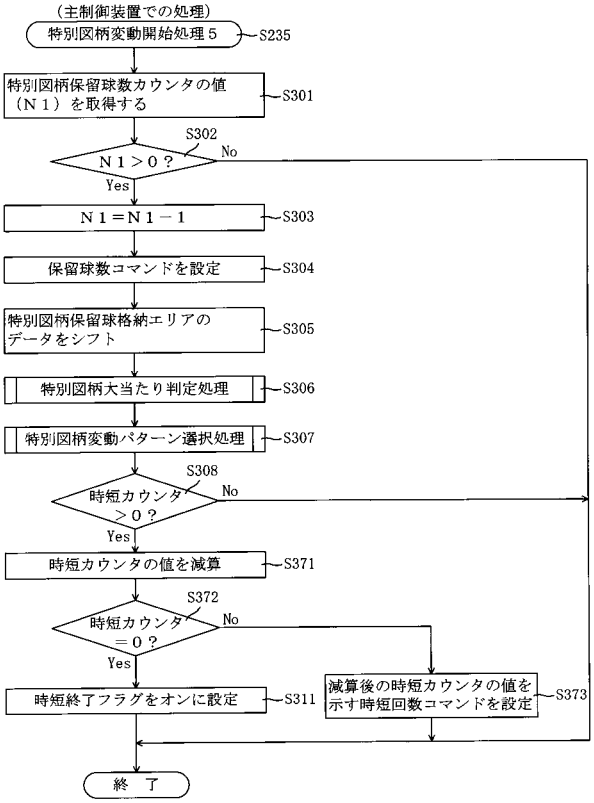
【図１３７】



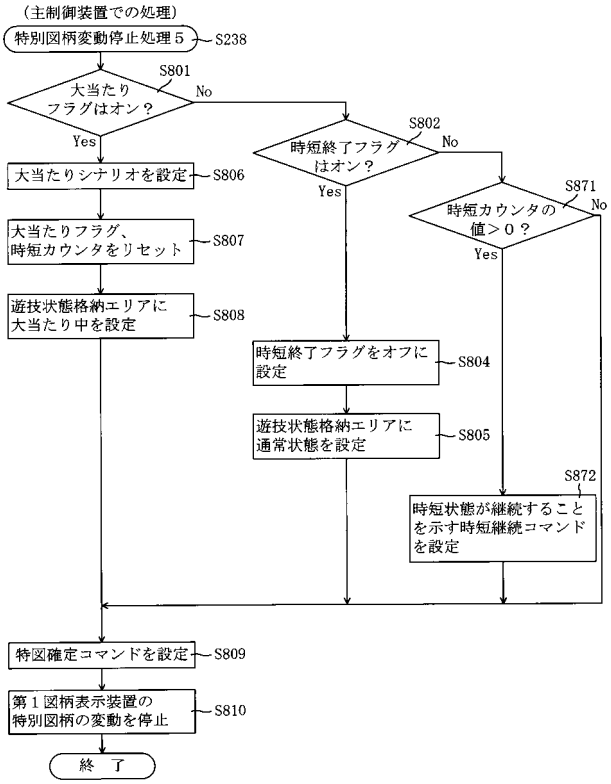
【図１３８】



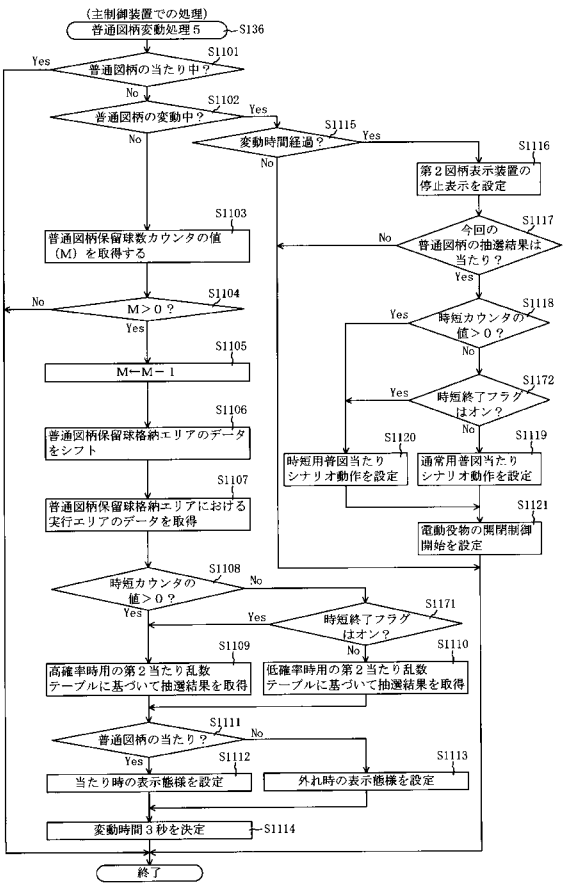
【図１３９】



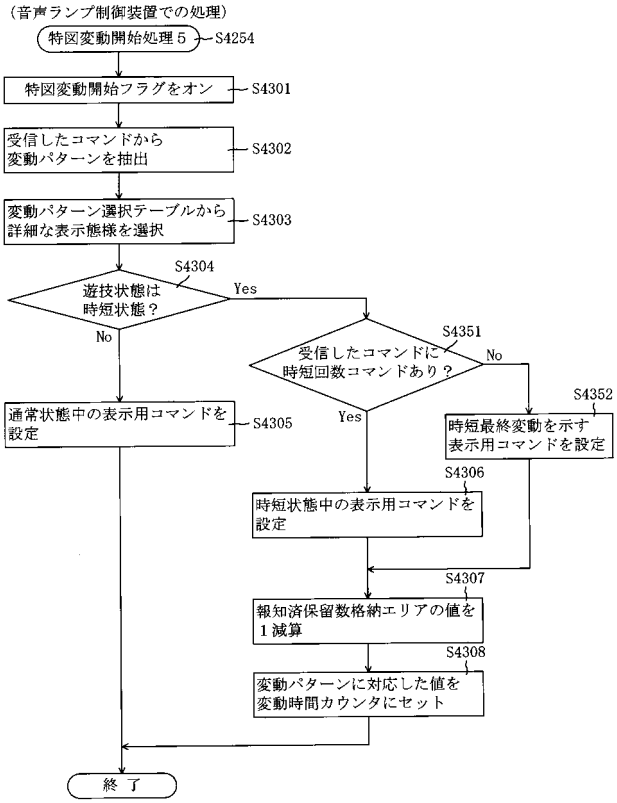
【図１４０】



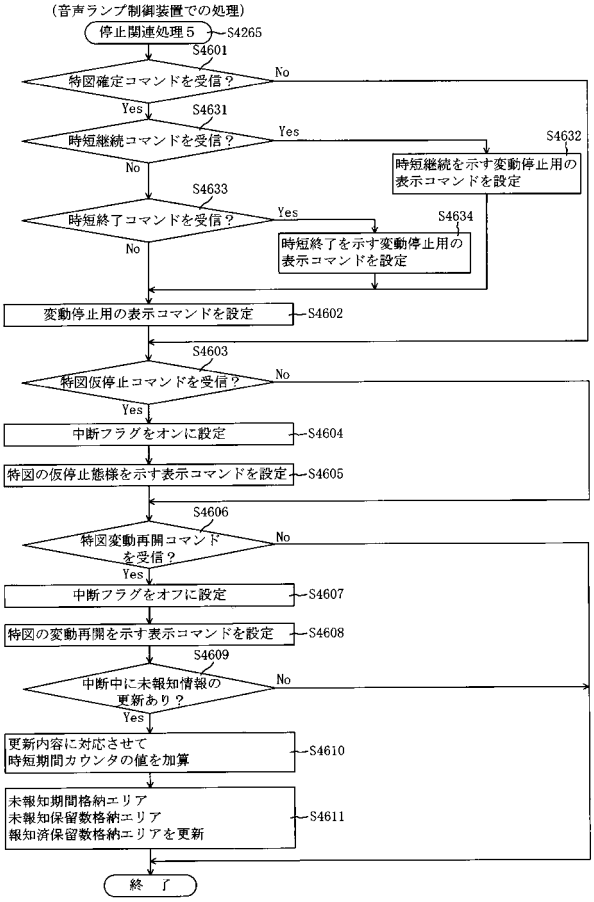
【図１４１】



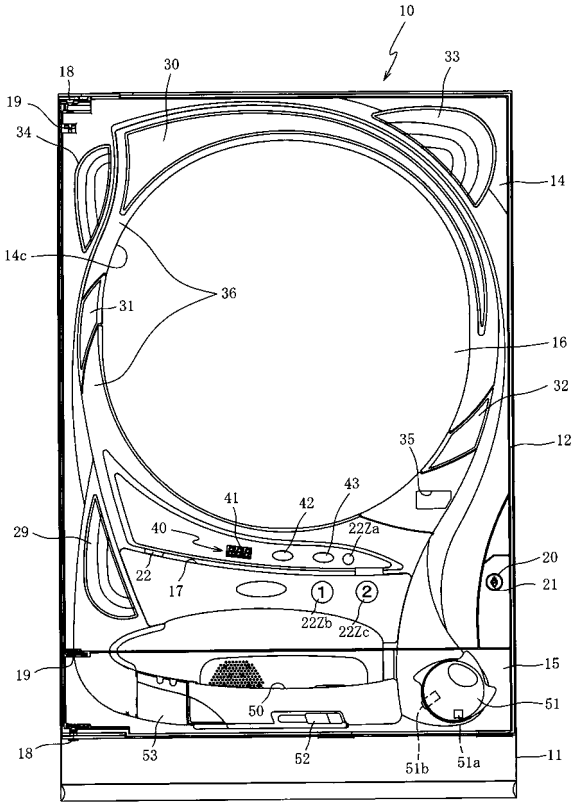
【図１４２】



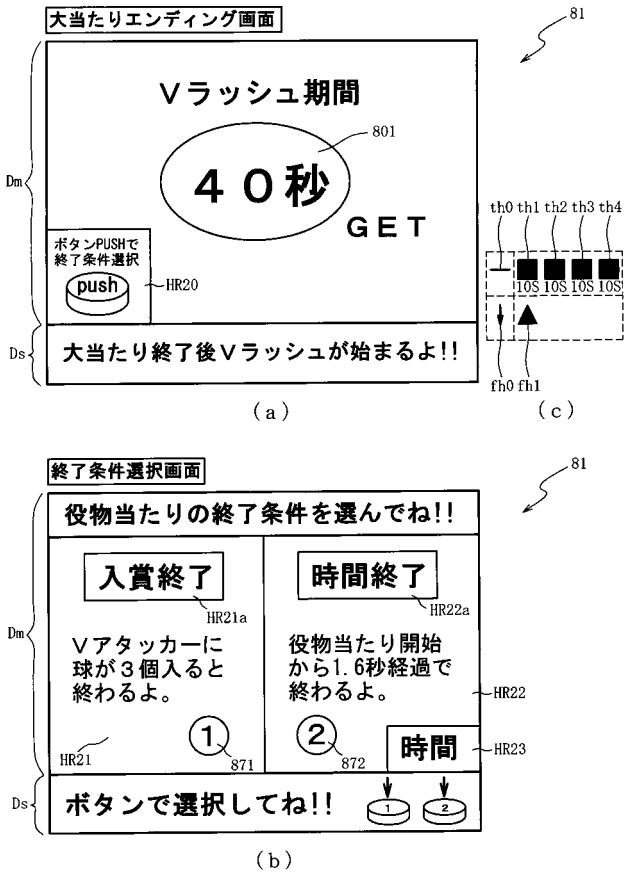
【図１４３】



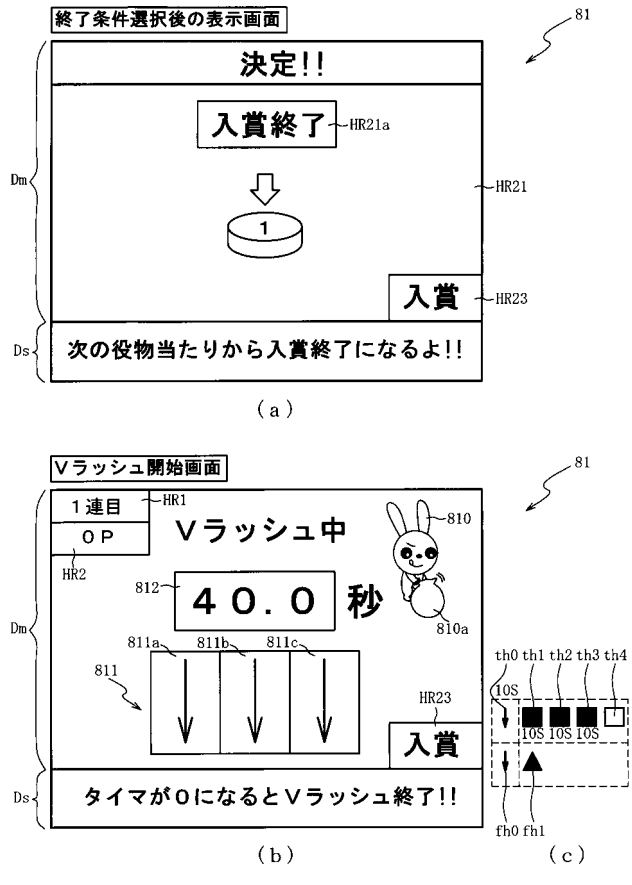
【図１４４】



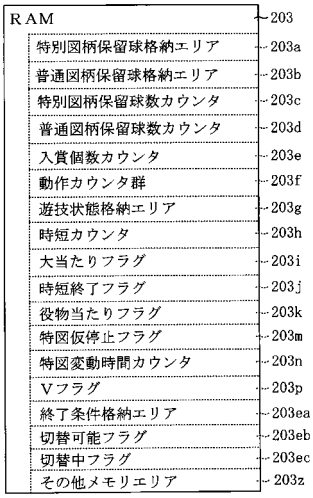
【図１４５】



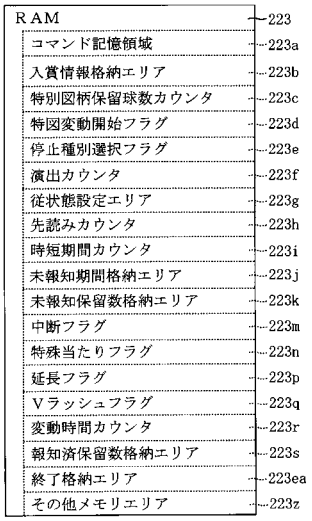
【図１４６】



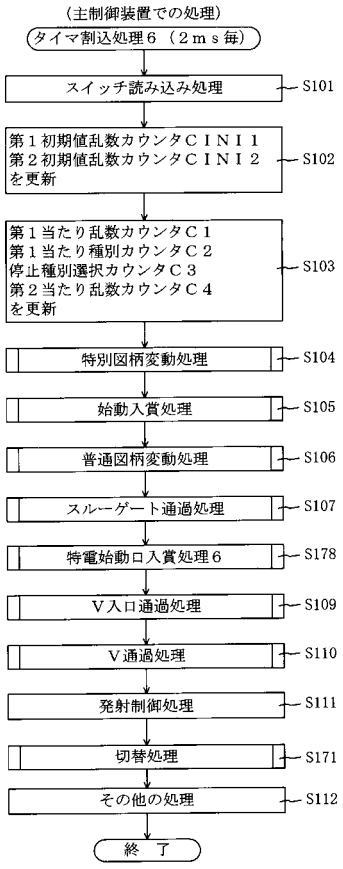
【図１４７】



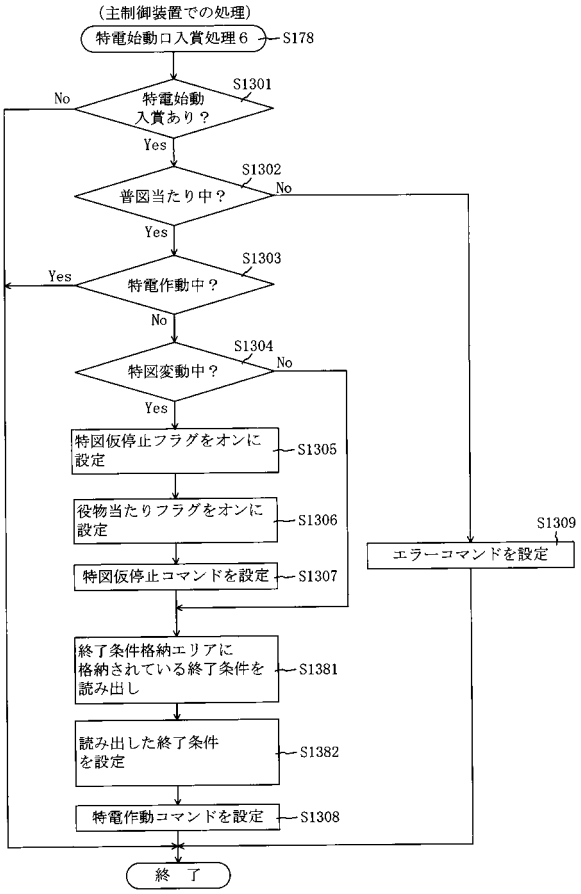
【図１４８】



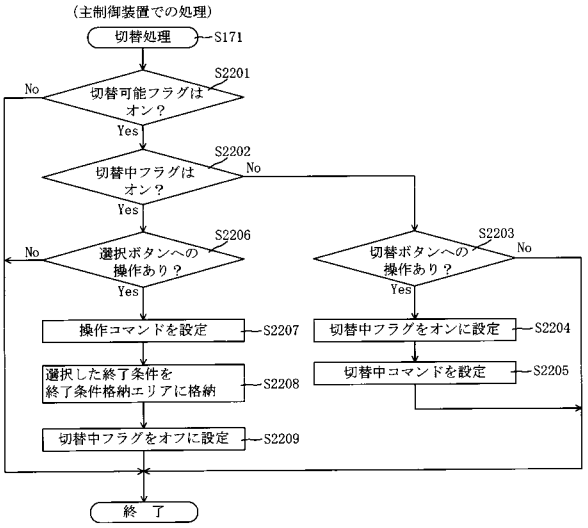
【図１４９】



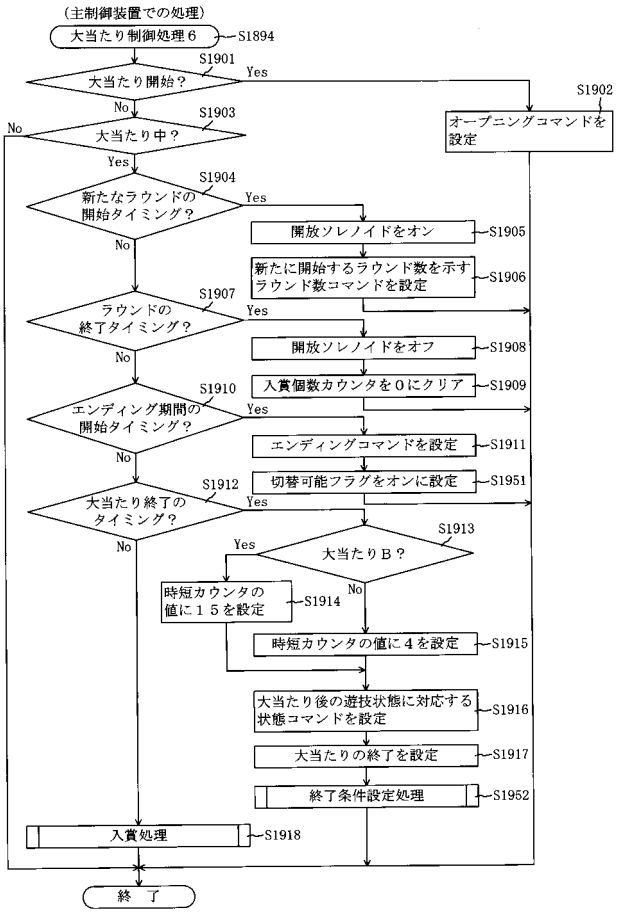
【図１５０】



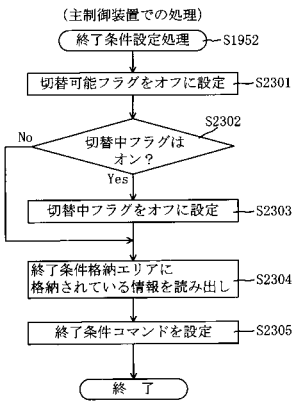
【図１５１】



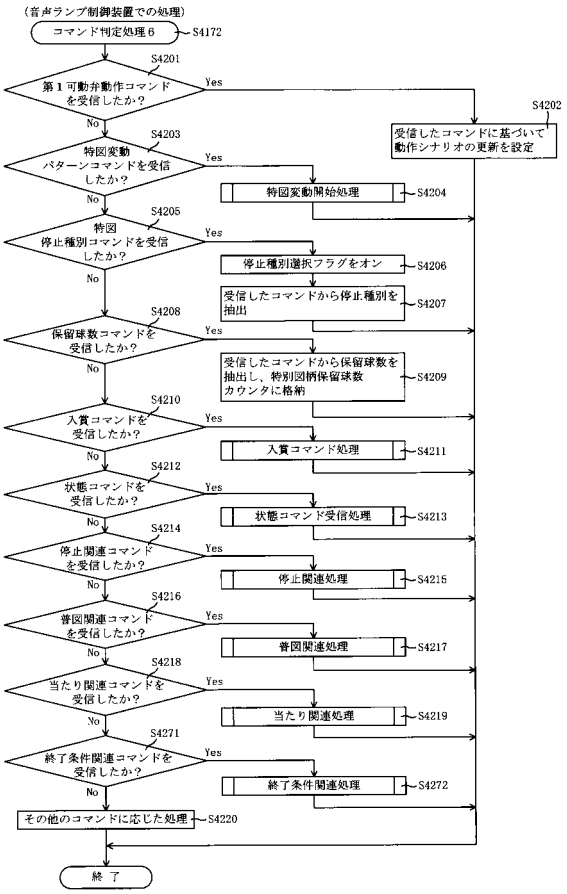
【図１５２】



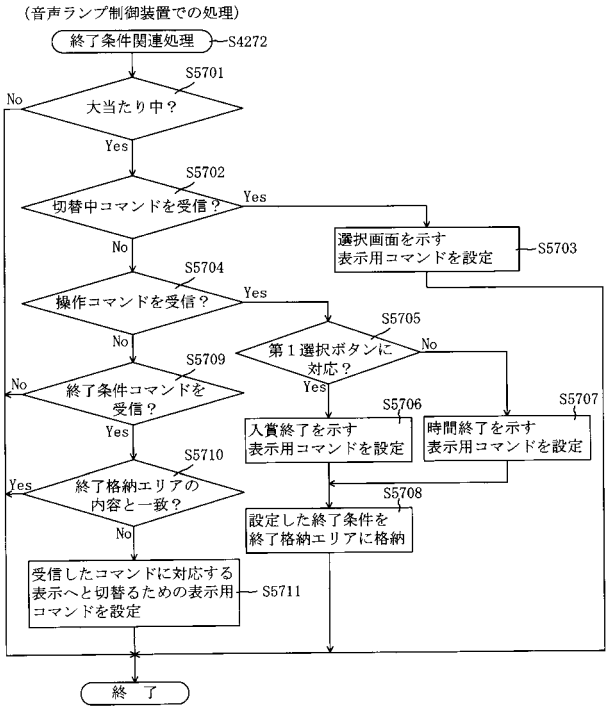
【図１５３】



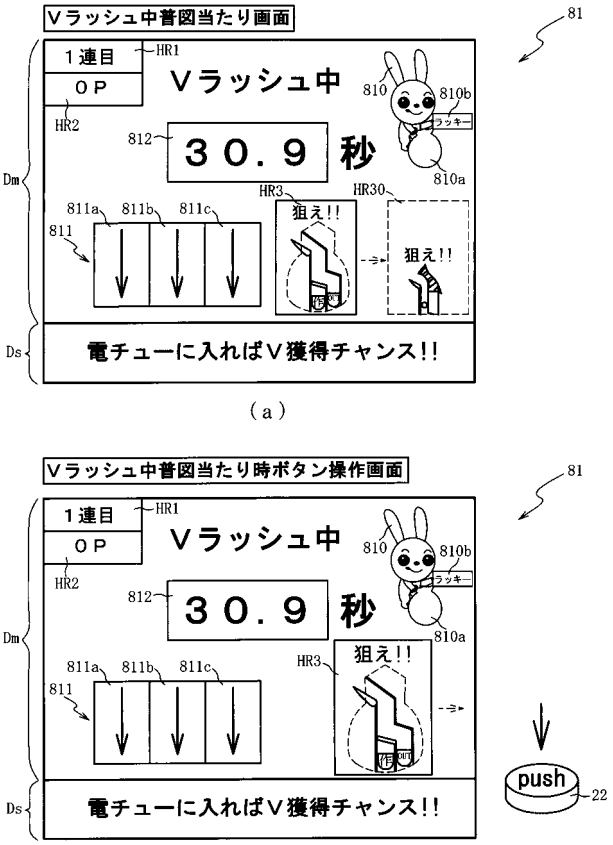
【図１５４】



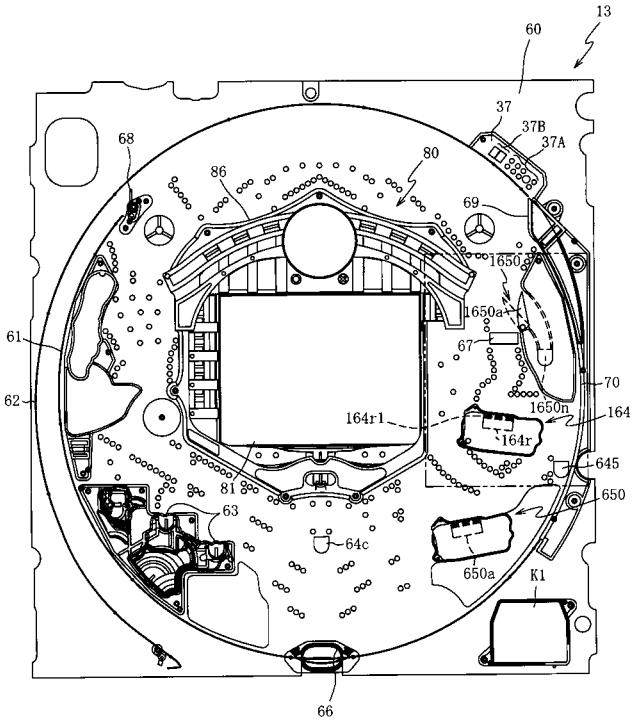
【図１５５】



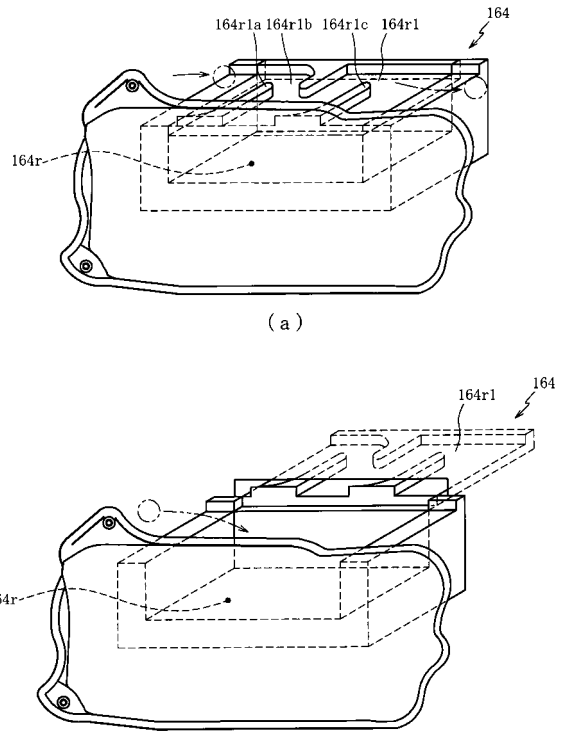
【図１５６】



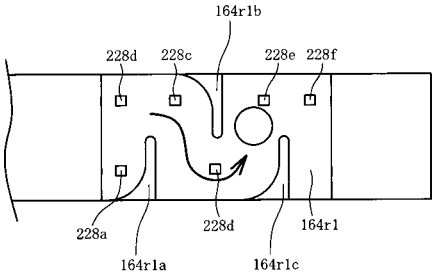
【図１５７】



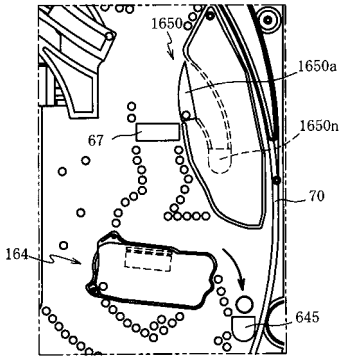
【図１５８】



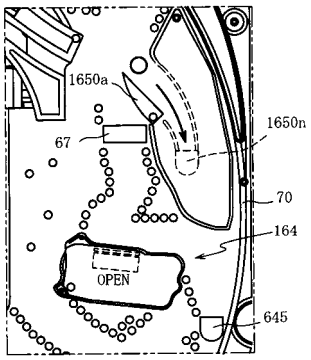
【図１５９】



【図１６０】

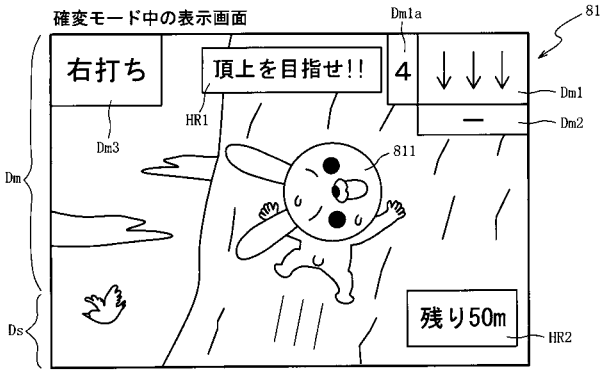


（ａ）

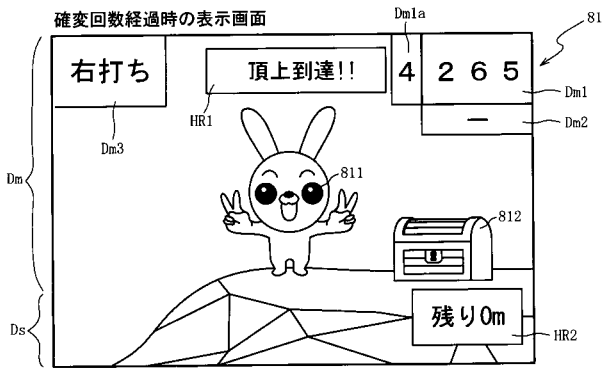


（ｂ）

【図１６１】

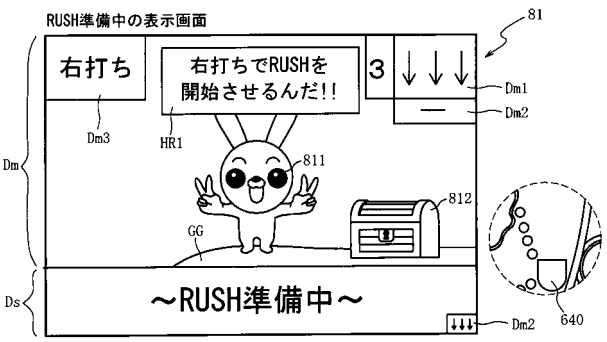


（ａ）

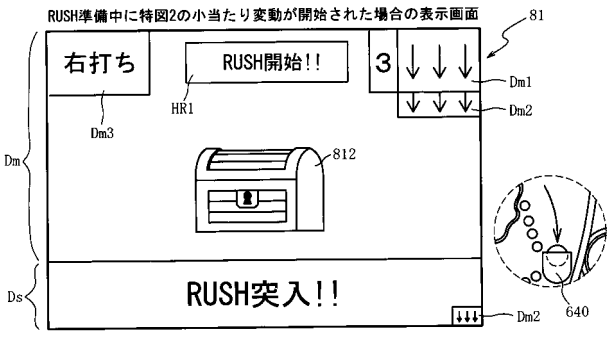


（ｂ）

【図１６２】

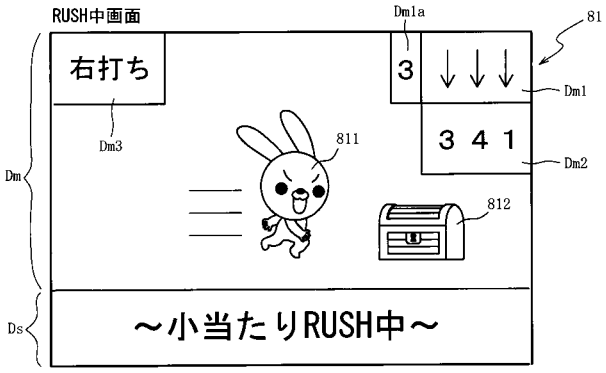


（ａ）

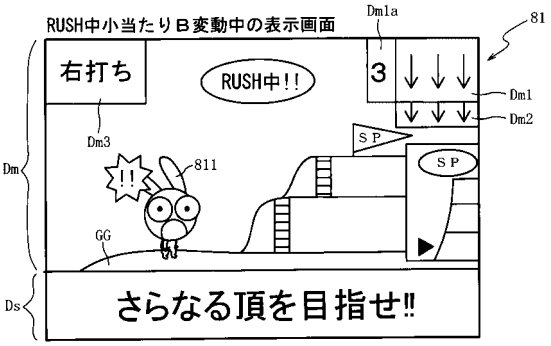


（ｂ）

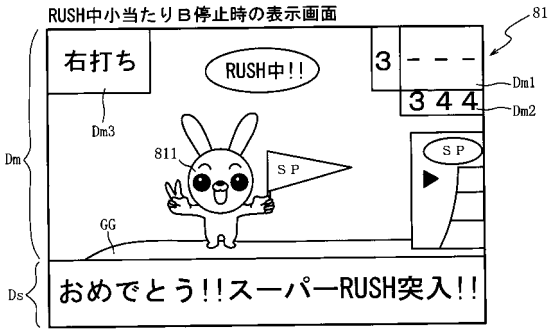
【図１６３】



【図１６４】

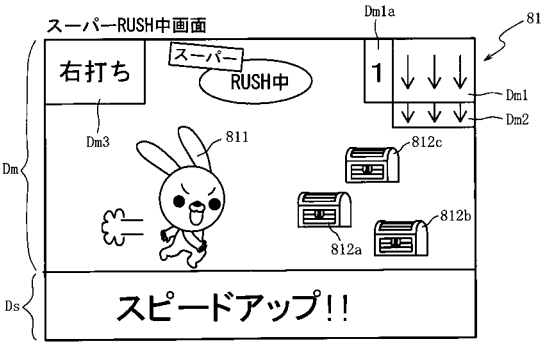


（ａ）

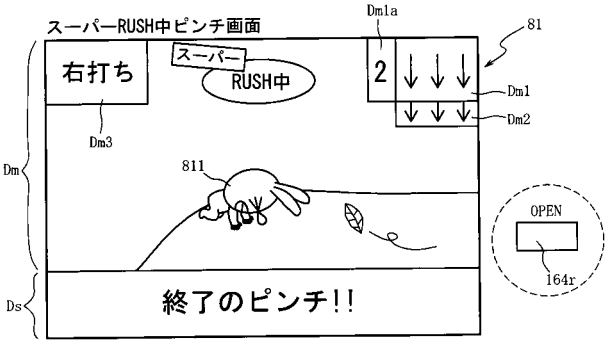


（ｂ）

【図１６５】

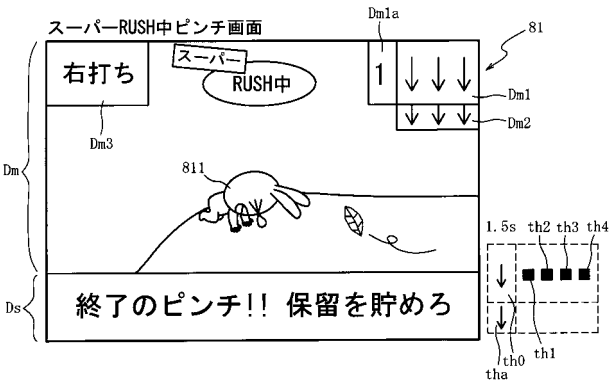


（ａ）

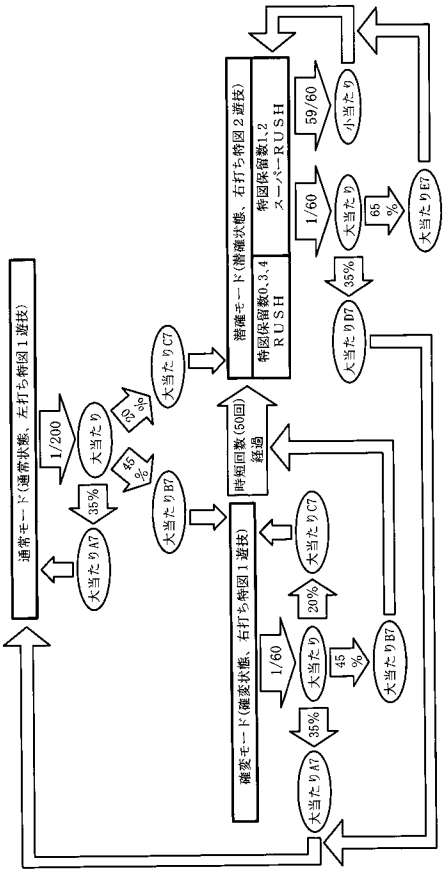


（ｂ）

【図１６６】



【図１６７】



【図１６８】

(a)

ROM	202
第１当たり乱数７テーブル	202fa
小当たり乱数７テーブル	202fb
第２当たり乱数７テーブル	202fc
大当たり種別選択７テーブル	202fd
変動パターン選択７テーブル	202fe
各種動作シナリオテーブル	202e
小当たり種別選択７テーブル	202ff
普図変動パターン選択７テーブル	202fg

(b) 第１当たり乱数７テーブル202fa　202

図柄種別	特別図柄の状態	第１当たり乱数カウンタ C１(0～599)
共通	低確率状態	0～2
	高確率状態	0～9

(c) 小当たり乱数７テーブル202fb　202

図柄種別	特別図柄の状態	第１当たり乱数カウンタ C１(0～599)
第１特別図柄	共通	-
第２特別図柄	共通	10～599

(d) 第２当たり乱数７テーブル202fc　202

乱数テーブル	第２当たり乱数カウンタ C４（0～299）
低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル	0～29
高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル	0～299

【図１６９】

大当たり種別選択７テーブル202fd　202

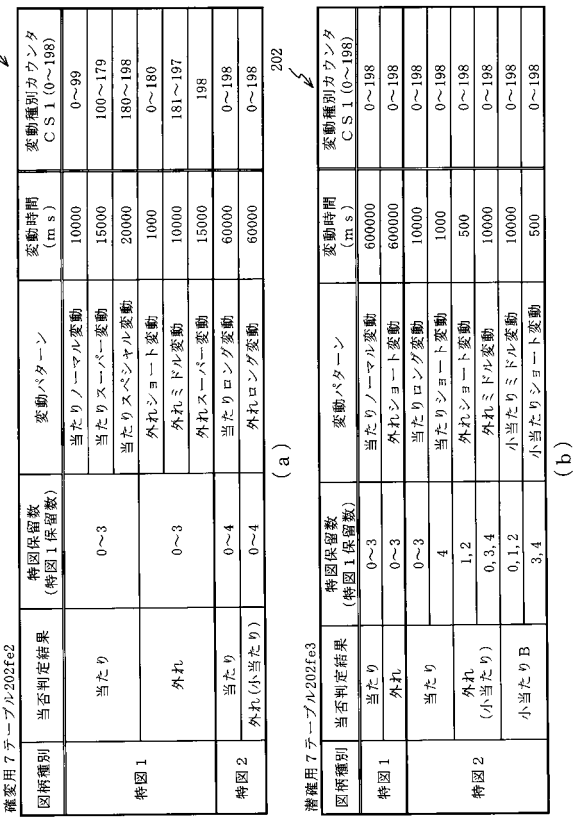
図柄種別	大当たり種別	大当たり動作内容 開放対象	大当たり動作内容 開放動作 時間(秒)	大当たり動作内容 開放動作 継数(個)	時短カウンタ 203h 通常	時短カウンタ 203h 確変	時短カウンタ 203h 潜確	確変フラグ 203fa	第１当たり種別カウンタ C２(0～99)	振り分け率(%)
特図１	大当たりA７（８R通常大当たり）	第１アタッカ 65a	30	10	0	0	0	オフ	0～34	35
	大当たりB７（８R確変大当たり）				50	0	0	オン	35～79	45
	大当たりC７（８R確変大当たり）				0	50	0	オン	80～99	20
特図２	大当たりD７（８R通常大当たり）	第１アタッカ 65a	30	10	0	0	0	オフ	0～34	35
	大当たりE７（８R確変大当たり）				100	0	0	オン	35～99	65

【図１７０】

通常用７テーブル202fe1　202

図柄種別	当否判定結果	特図保留数（特図１保留数）	変動パターン	変動時間（ms）	変動種別カウンタ CS１(0～198)
特図１	当たり	0～3	当たりノーマル変動	10000	0～99
			当たりスーパー変動	15000	100～179
			当たりスペシャル変動	20000	180～198
	外れ	0～3	外れショート変動	1000	0～180
			外れミドル変動	10000	181～197
			外れスーパー変動	15000	198
特図２	当たり	0～4	当たりロング変動	600000	0～198
	外れ(小当たり)	0～4	外れロング変動	600000	0～198

【図１７１】



確変用７テーブル202fe2

図柄種別	当否判定結果	特図保留数（特図１保留数）	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	当たり	0～3	当たりノーマル変動	10000	0～99
			当たりスーパー変動	15000	100～179
			当たりスペシャル変動	20000	180～198
	外れ	0～3	外れショート変動	1000	0～180
			外れミドル変動	10000	181～197
			外れスーパー変動	15000	198
特図２	当たり	0～4	当たりロング変動	60000	0～198
	外れ（小当たり）	0～4	外れロング変動	60000	0～198

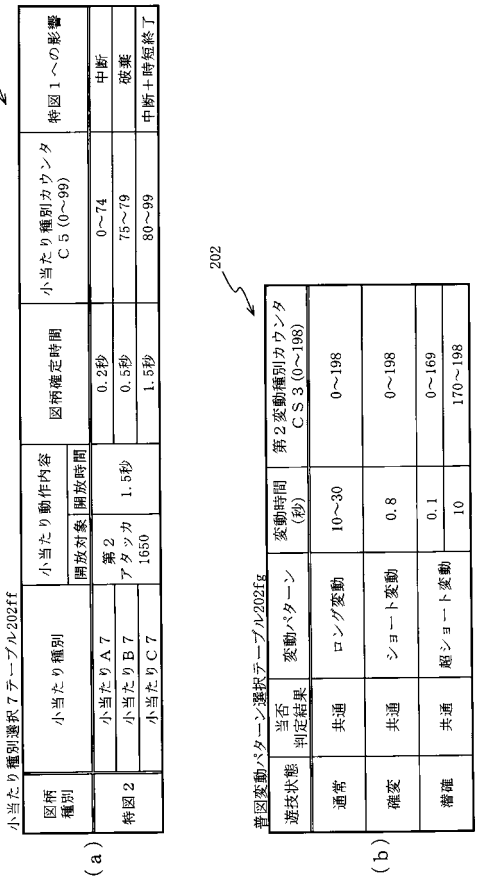
（ａ）

潜確用７テーブル202fe3

図柄種別	当否判定結果	特図保留数（特図１保留数）	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	当たり	0～3	当たりノーマル変動	600000	0～198
	外れ	0～3	外れショート変動	600000	0～198
特図２	当たり	0～3	当たりロング変動	10000	0～198
		4	当たりショート変動	1000	0～198
	外れ（小当たり）	1,2	外れショート変動	500	0～198
		0,3,4	外れミドル変動	10000	0～198
	小当たりＢ	0,1,2	小当たりミドル変動	10000	0～198
		3,4	小当たりショート変動	500	0～198

（ｂ）

【図１７２】



小当たり種別選択７テーブル202ff

図柄種別	小当たり種別	小当たり動作内容 開放対象	小当たり動作内容 開放時間	図柄確定時間	小当たり種別カウンタＣＳ５（0～99）	特図１への影響
特図２	小当たりＡ７	第２アタッカ	1.5秒	0.2秒	0～74	中断
	小当たりＢ７			0.5秒	75～79	破棄
	小当たりＣ７			1.5秒	80～99	中断＋時短終了

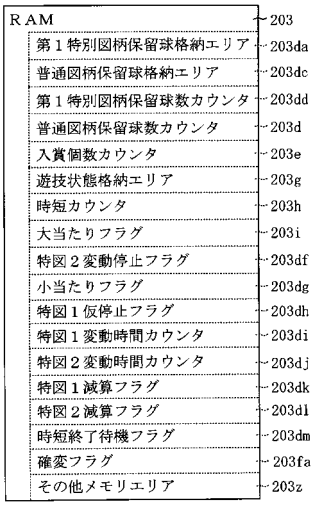
（ａ）

普図変動パターン選択テーブル202fg

遊技状態	当否判定結果	変動パターン	変動時間（秒）	第２変動種別カウンタＣＳ３（0～198）
通常	共通	ロング変動	10～30	0～198
確変	共通	ショート変動	0.8	0～198
潜確	共通	超ショート変動	0.1	0～169
			10	170～198

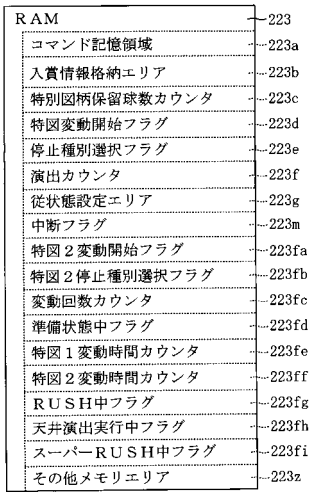
（ｂ）

【図１７３】



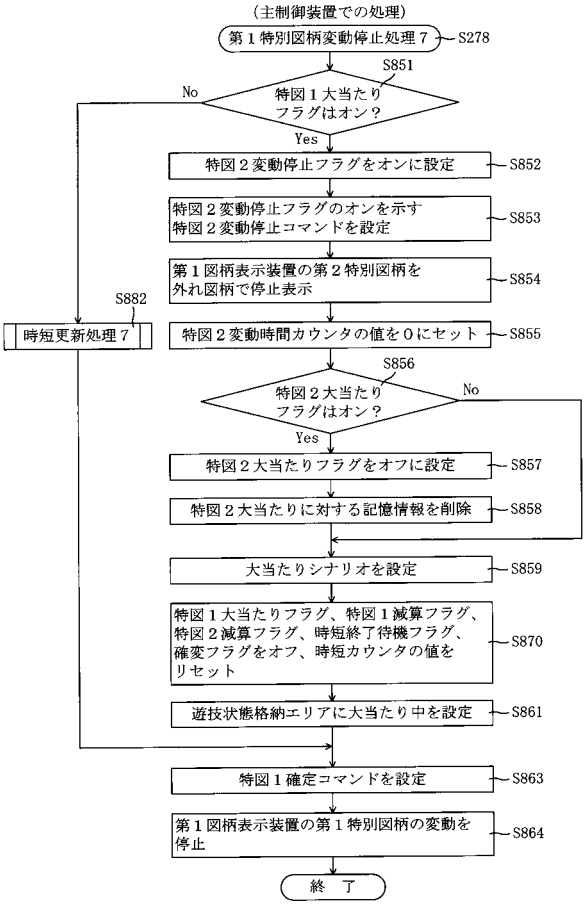
RAM	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203da
普通図柄保留球格納エリア	203dc
第１特別図柄保留球数カウンタ	203dd
普通図柄保留球数カウンタ	203d
入賞個数カウンタ	203e
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たりフラグ	203i
特図２変動停止フラグ	203df
小当たりフラグ	203dg
特図１仮停止フラグ	203dh
特図１変動時間カウンタ	203di
特図２変動時間カウンタ	203dj
特図１減算フラグ	203dk
特図２減算フラグ	203dl
時短終了待機フラグ	203dm
確変フラグ	203fa
その他メモリエリア	203z

【図１７４】

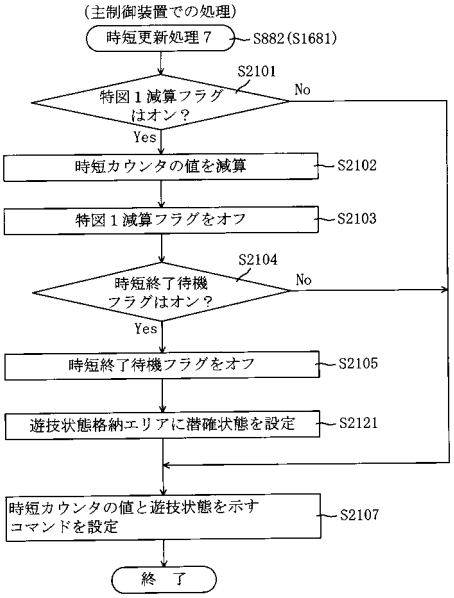


RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
中断フラグ	223m
特図２変動開始フラグ	223fa
特図２停止種別選択フラグ	223fb
変動回数カウンタ	223fc
準備状態中フラグ	223fd
特図１変動時間カウンタ	223fe
特図２変動時間カウンタ	223ff
ＲＵＳＨ中フラグ	223fg
天井演出実行中フラグ	223fh
スーパーＲＵＳＨ中フラグ	223fi
その他メモリエリア	223z

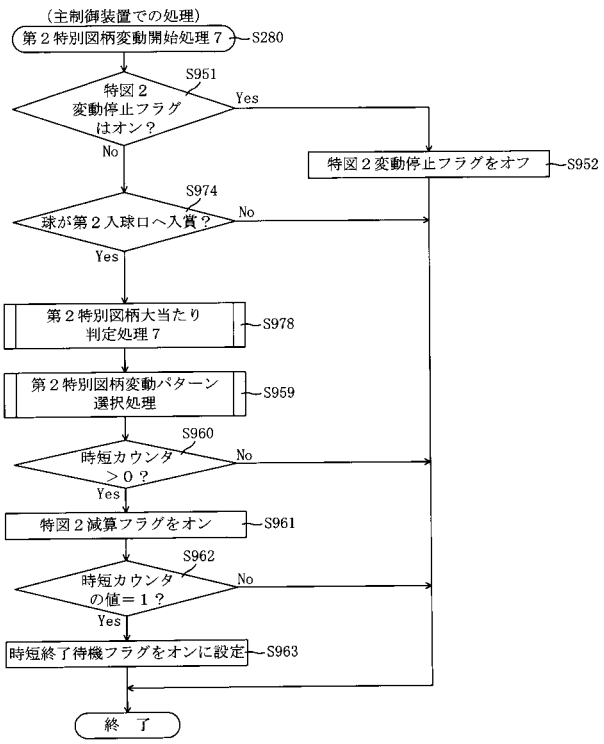
【図１７５】



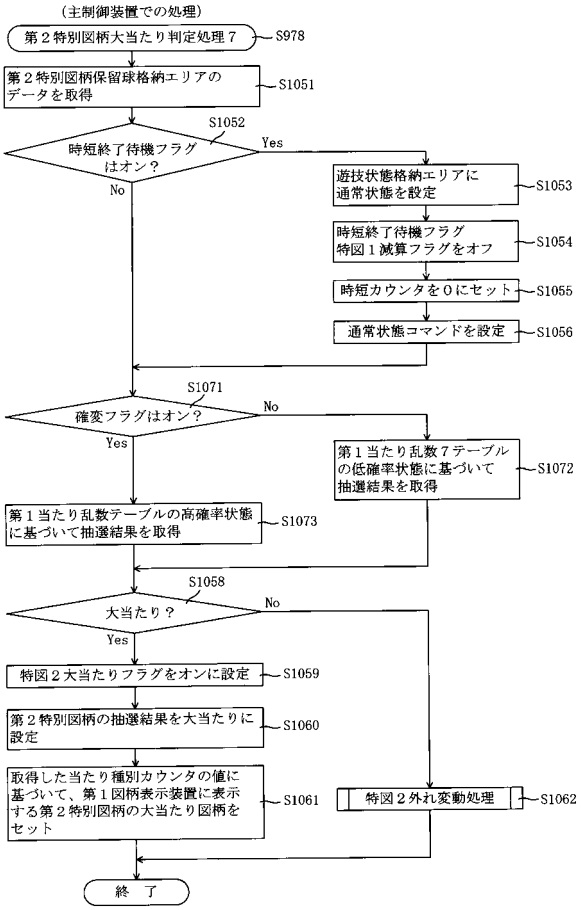
【図１７６】



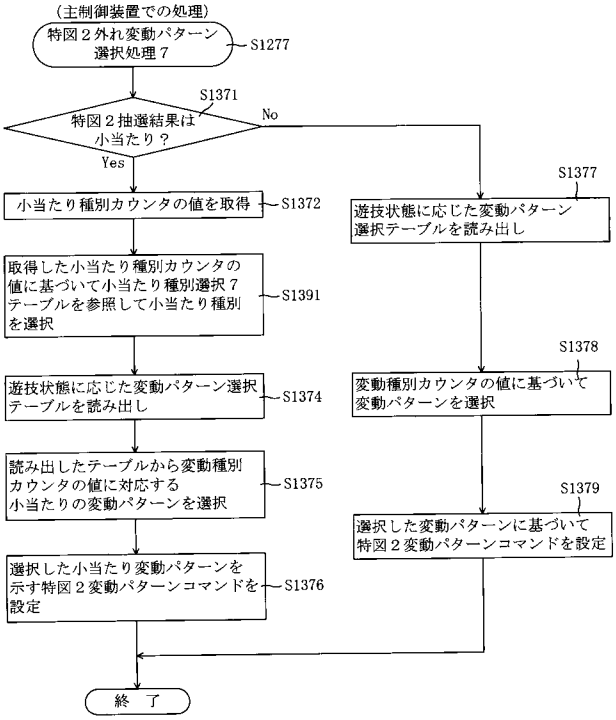
【図１７７】



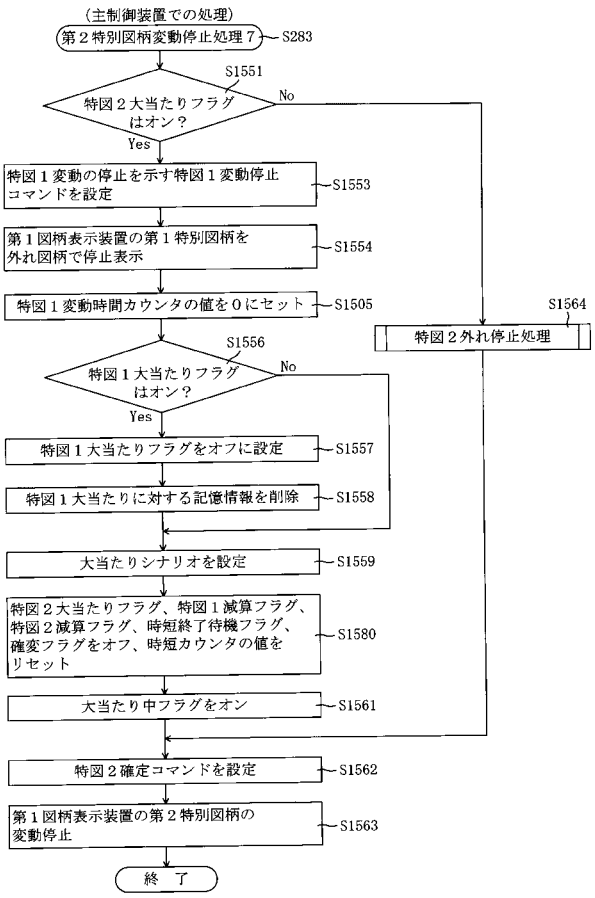
【図１７８】



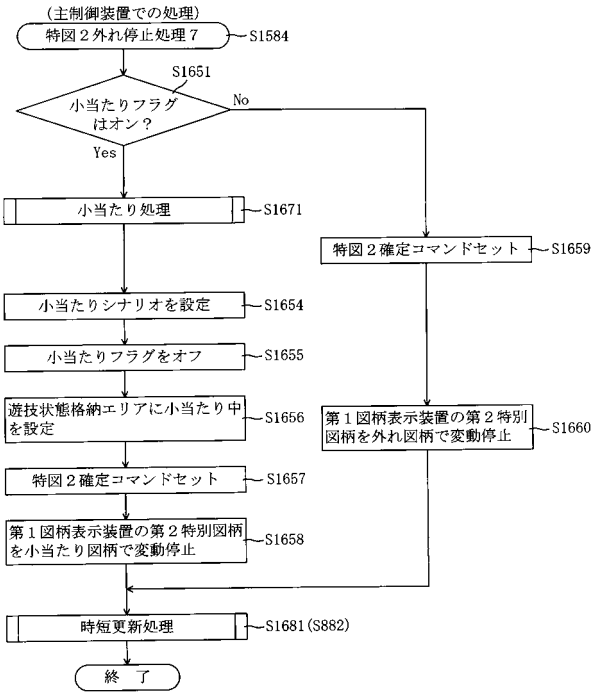
【図１７９】



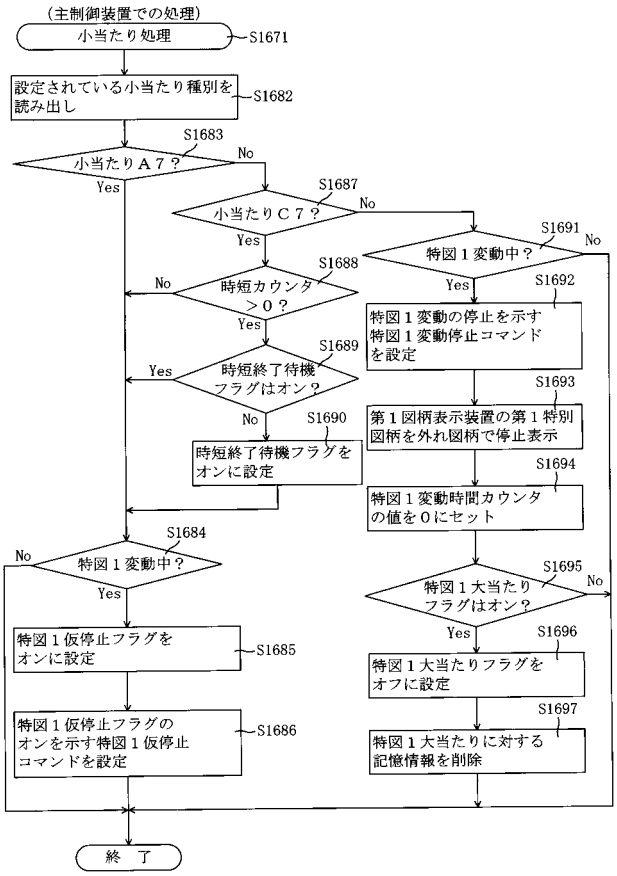
【図１８０】



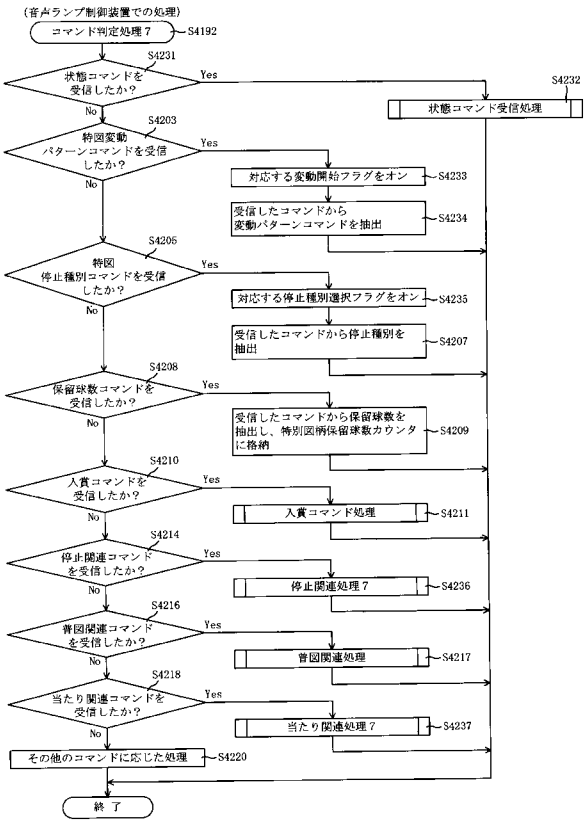
【図１８１】



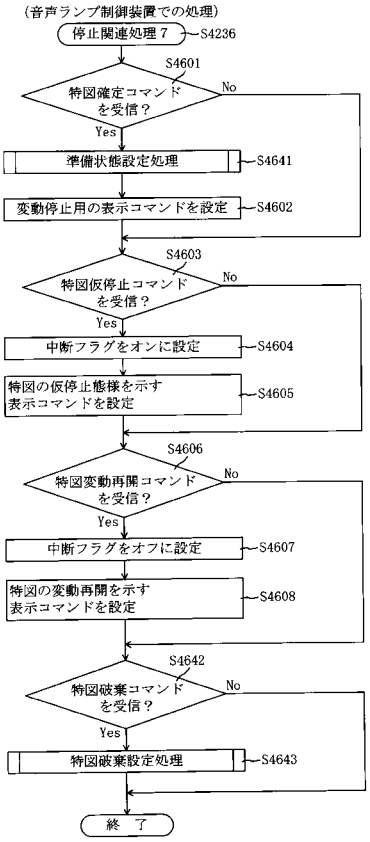
【図１８２】



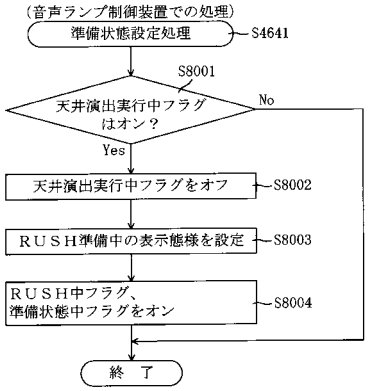
【図１８３】



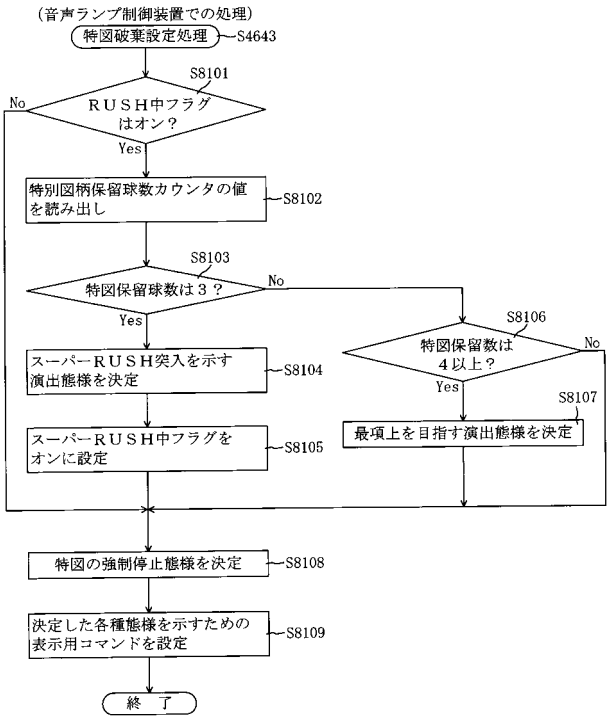
【図１８４】



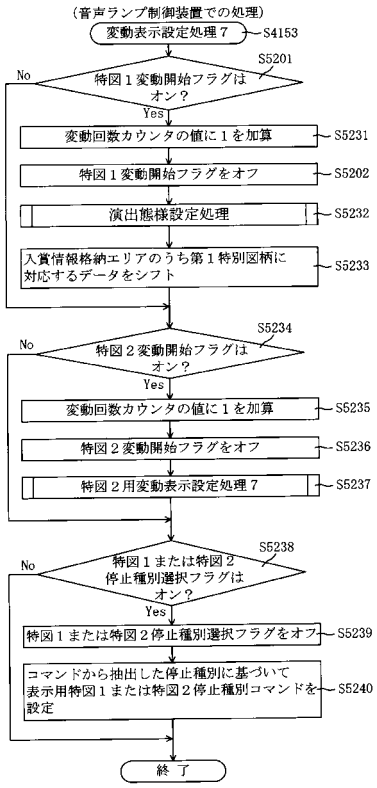
【図１８５】



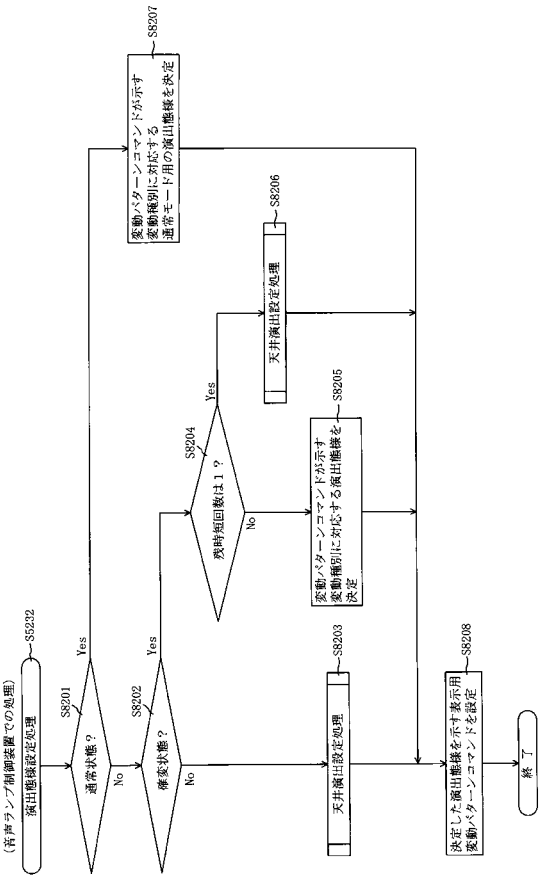
【図１８６】



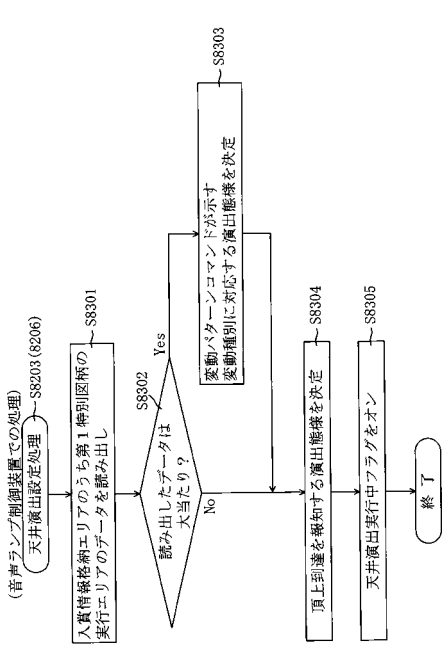
【図１８７】



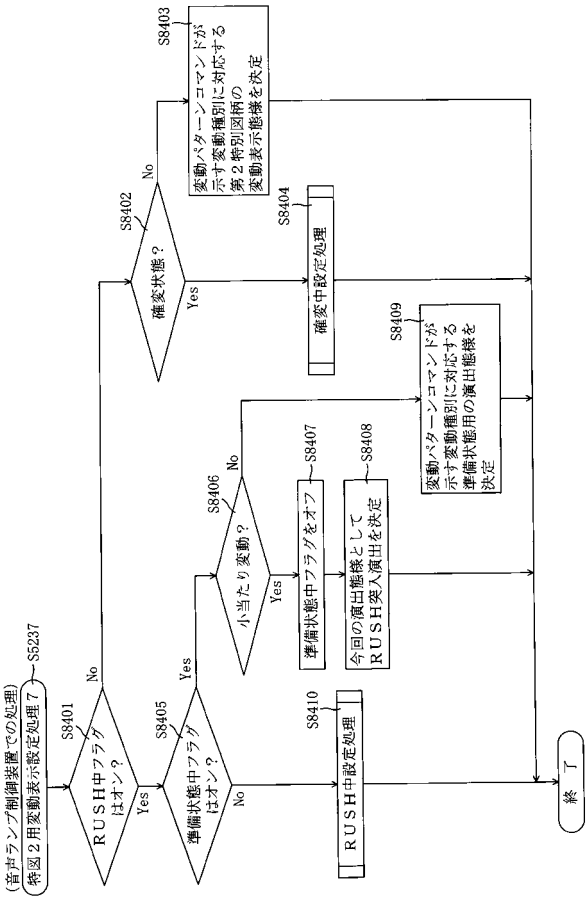
【図１８８】



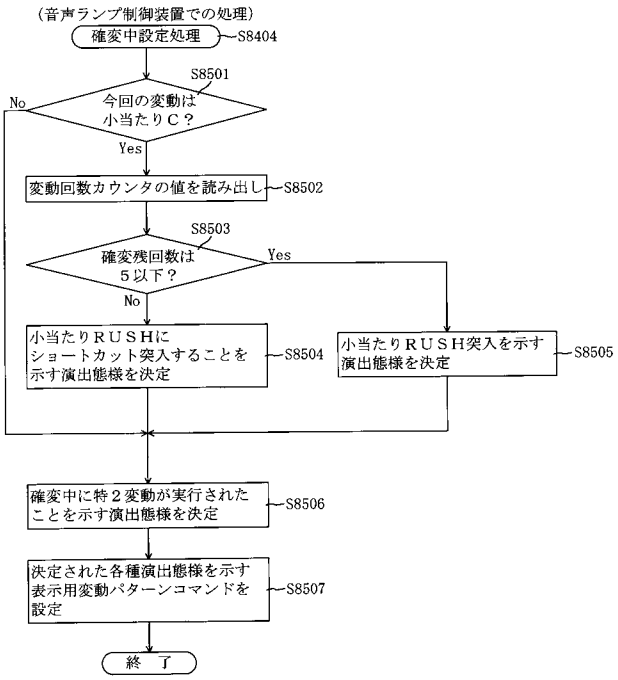
【図１８９】



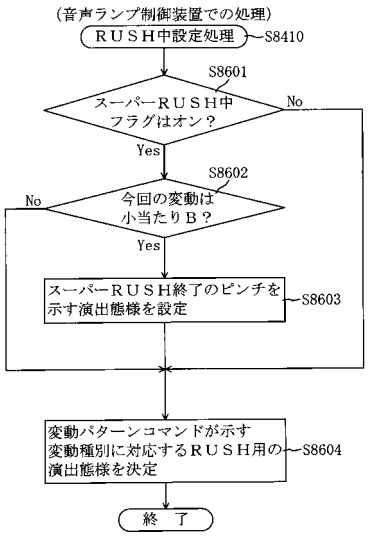
【図１９０】



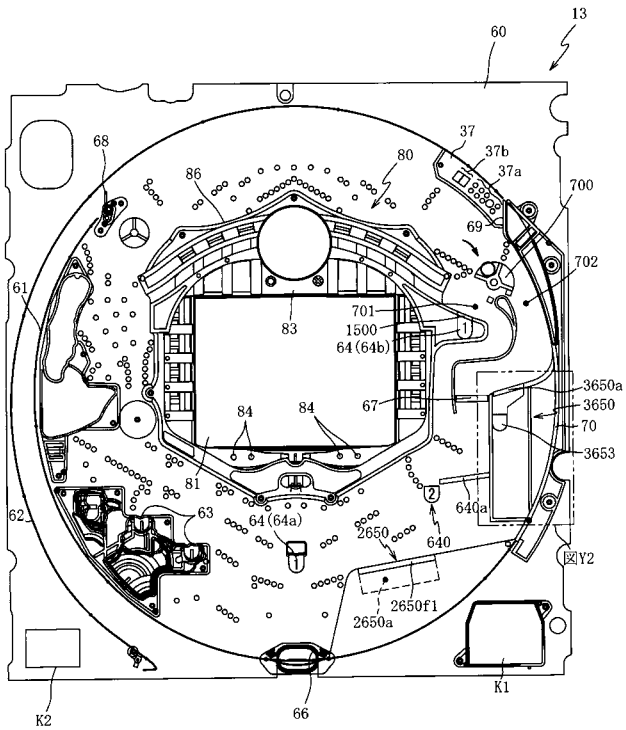
【図１９１】



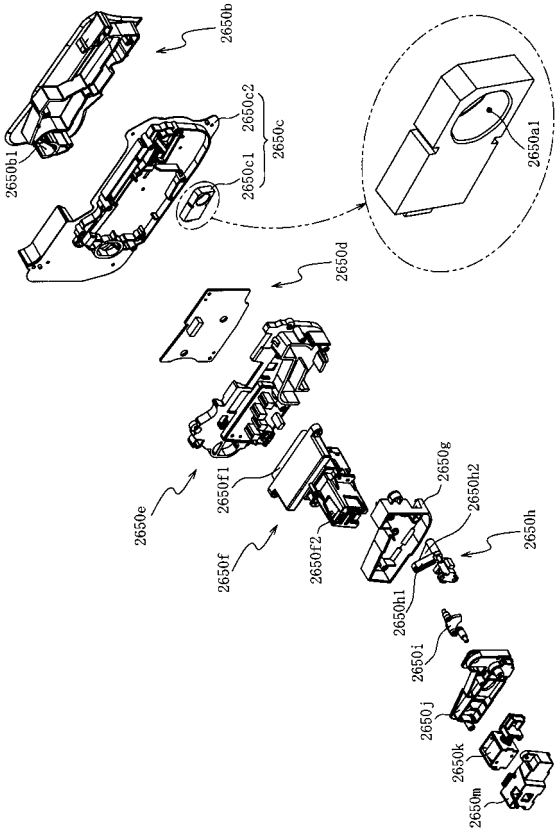
【図１９２】



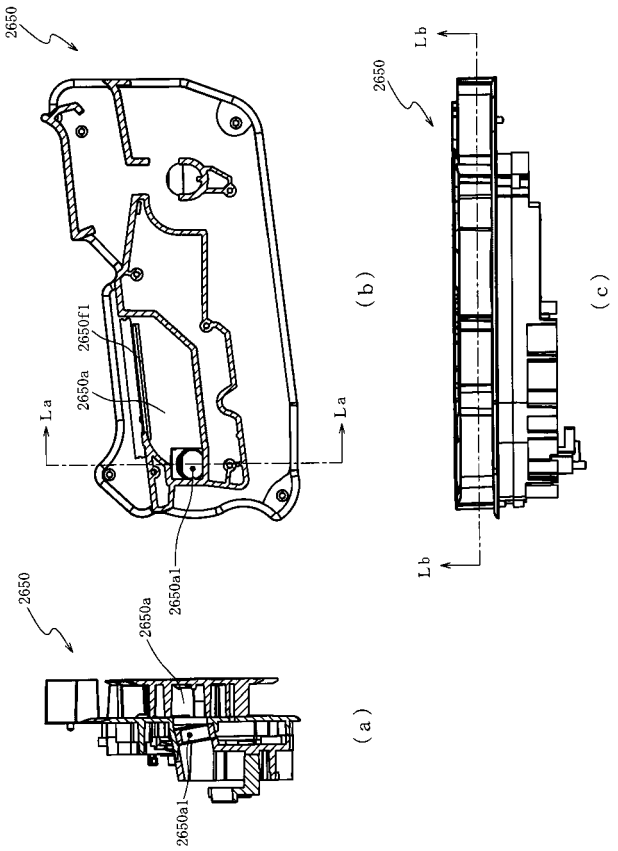
【図１９３】



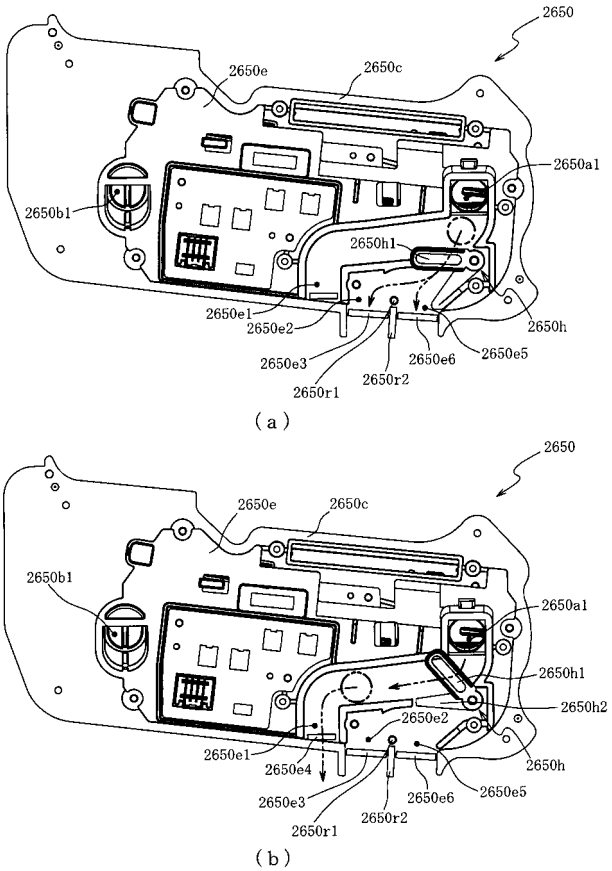
【図１９４】



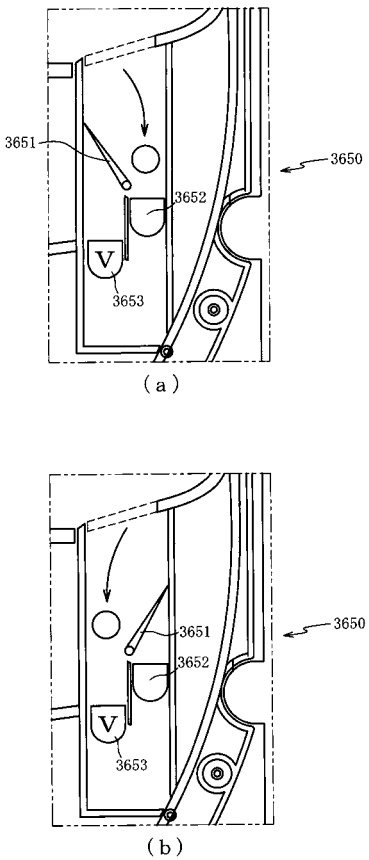
【図１９５】



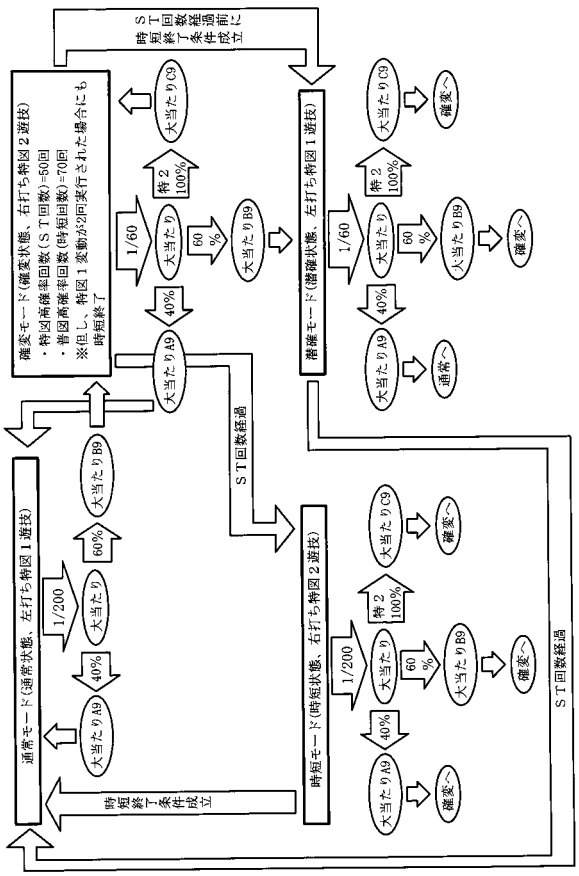
【図１９６】



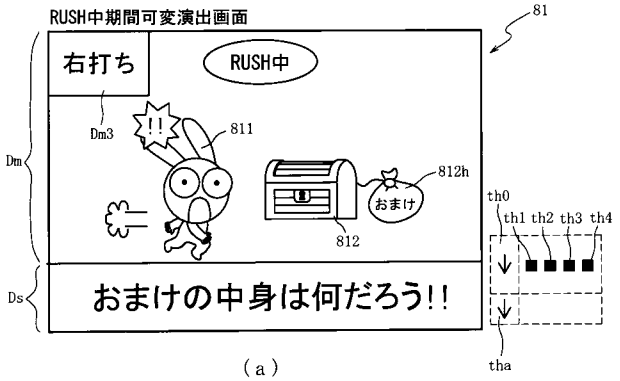
【図１９７】



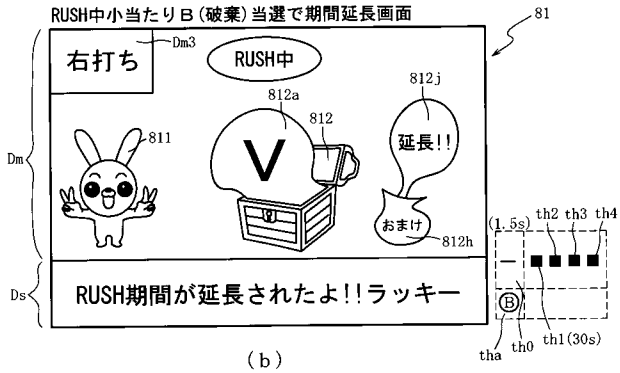
【図１９８】



【図１９９】

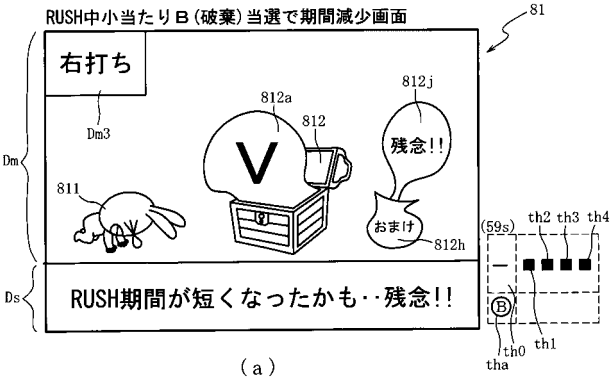


（ａ）

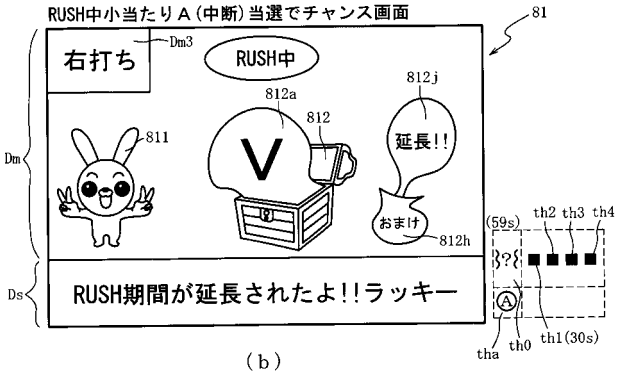


（ｂ）

【図２００】

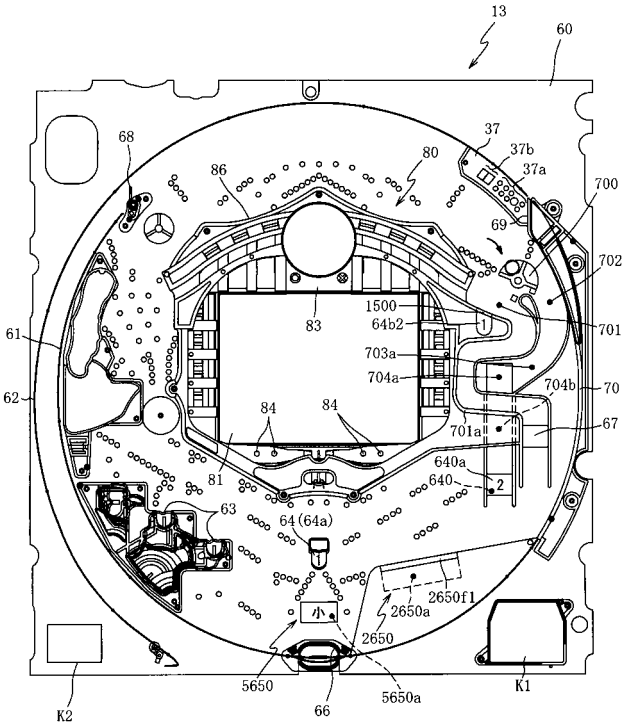


（ａ）



（ｂ）

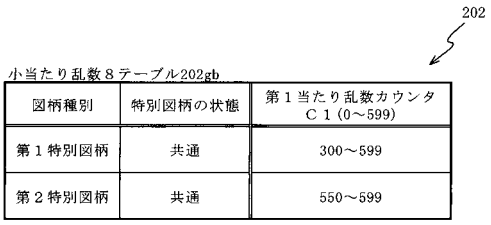
【図２０１】



【図２０２】

ROM	202
第１当たり乱数７テーブル	202fa
小当たり乱数８テーブル	202gb
第２当たり乱数７テーブル	202fc
大当たり種別選択８テーブル	202gd
変動パターン選択８テーブル	202ge
各種動作シナリオテーブル	202e
小当たり種別選択８テーブル	202gf
普図変動パターン選択７テーブル	202fg

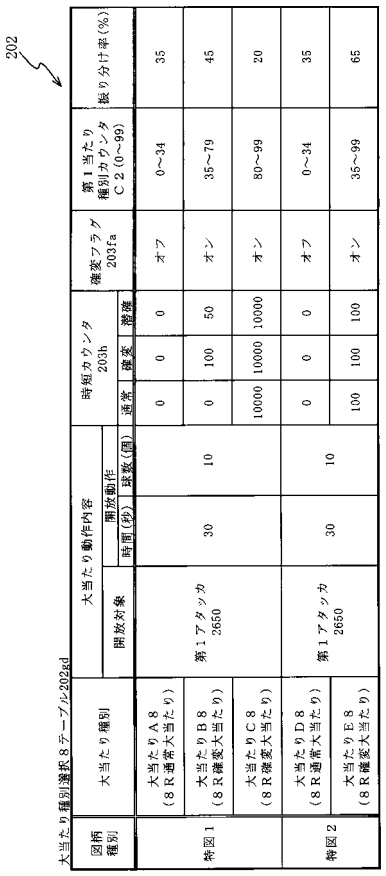
【図２０３】



小当たり乱数８テーブル202gb

図柄種別	特別図柄の状態	第１当たり乱数カウンタＣ１(0～599)
第１特別図柄	共通	300～599
第２特別図柄	共通	550～599

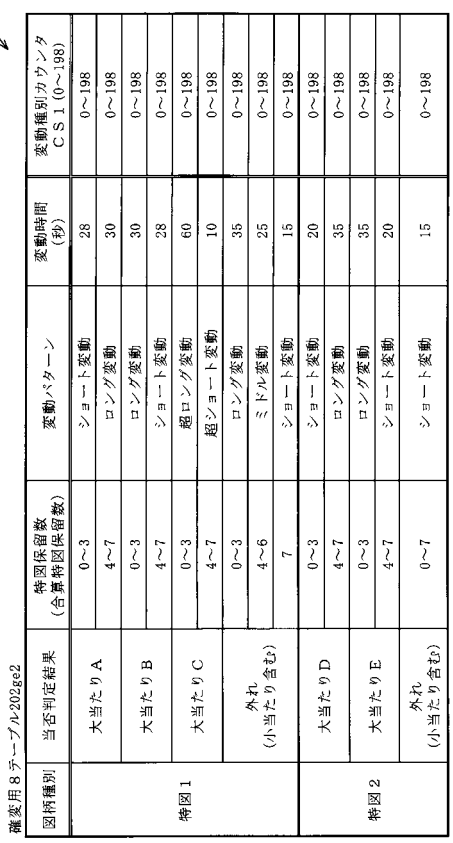
【図２０４】



大当たり種別選択８テーブル202ed

図柄種別	大当たり種別	大当たり動作内容 開放対象	大当たり動作内容 開放動作 時間(秒)	大当たり動作内容 開放動作 球数(個)	時短カウンタ203h 通常	時短カウンタ203h 確変	時短カウンタ203h 潜確	確変フラグ203fa	第１当たり種別カウンタＣ２(0～99)	振り分け率(%)
特図１	大当たりＡ８（８Ｒ通常大当たり）	第１アタッカ2650	30	10	0	0	0	オフ	0～34	35
特図１	大当たりＢ８（８Ｒ確変大当たり）	第１アタッカ2650	30	10	0	100	50	オン	35～79	45
特図１	大当たりＣ８（８Ｒ確変大当たり）	第１アタッカ2650	30	10	10000	10000	10000	オン	80～99	20
特図２	大当たりＤ８（８Ｒ通常大当たり）	第１アタッカ2650	30	10	0	0	0	オフ	0～34	35
特図２	大当たりＥ８（８Ｒ確変大当たり）	第１アタッカ2650	30	10	100	100	100	オン	35～99	65

【図２０５】



確変用８テーブル202ge2

図柄種別	当否判定結果	特図保留数（合算特図保留数）	変動パターン	変動時間（秒）	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	大当たりＡ	0～3	ショート変動	28	0～198
		4～7	ロング変動	30	0～198
	大当たりＢ	0～3	ロング変動	30	0～198
		4～7	ショート変動	28	0～198
	大当たりＣ	0～3	超ロング変動	60	0～198
		4～7	超ショート変動	10	0～198
	外れ（小当たり含む）	0～3	ロング変動	35	0～198
		4～6	ミドル変動	25	0～198
		7	ショート変動	15	0～198
特図２	大当たりＤ	0～3	ショート変動	20	0～198
		4～7	ロング変動	35	0～198
	大当たりＥ	0～3	ロング変動	35	0～198
		4～7	ショート変動	20	0～198
	外れ（小当たり含む）	0～7	ショート変動	15	0～198

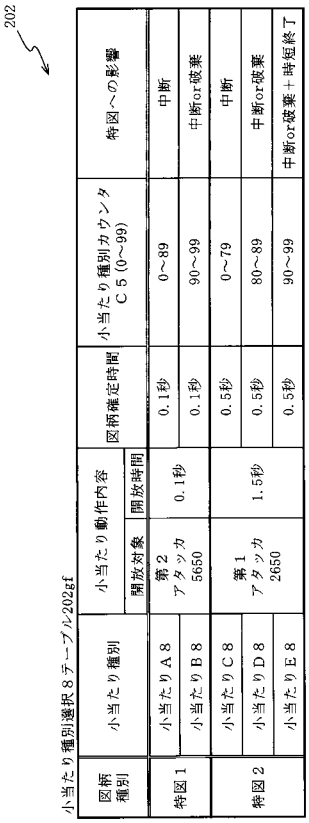
【図２０６】



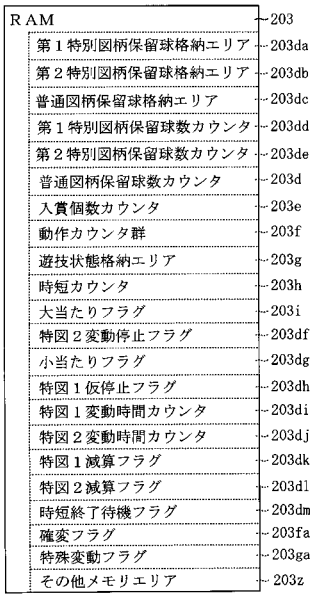
潜確用８テーブル202ge3

図柄種別	当否判定結果	特図保留数（合算特図保留数）	変動パターン	変動時間（秒）	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	大当たりＡ	0～4	ショート変動	28	0～198
		5～7	ロング変動	30	0～198
	大当たりＢ	0～4	ショート変動	28	0～198
		5～7	ロング変動	30	0～198
	大当たりＣ	0～4	ロング変動	30	0～198
		5～7	ショート変動	28	0～198
	外れ（小当たり含む）	0～6	ロング変動	35	0～198
		7	ミドル変動	25	0～198
特図２	大当たりＤ	0～4	ショート変動	28	0～198
		5～7	ロング変動	30	0～198
	大当たりＥ	0～3	ロング変動	30	0～198
		4～7	ショート変動	28	0～198
	外れ（小当たり含む）	0～3	ロング変動	35	0～198
		4～6	ミドル変動	25	0～198
		7	ショート変動	15	0～198

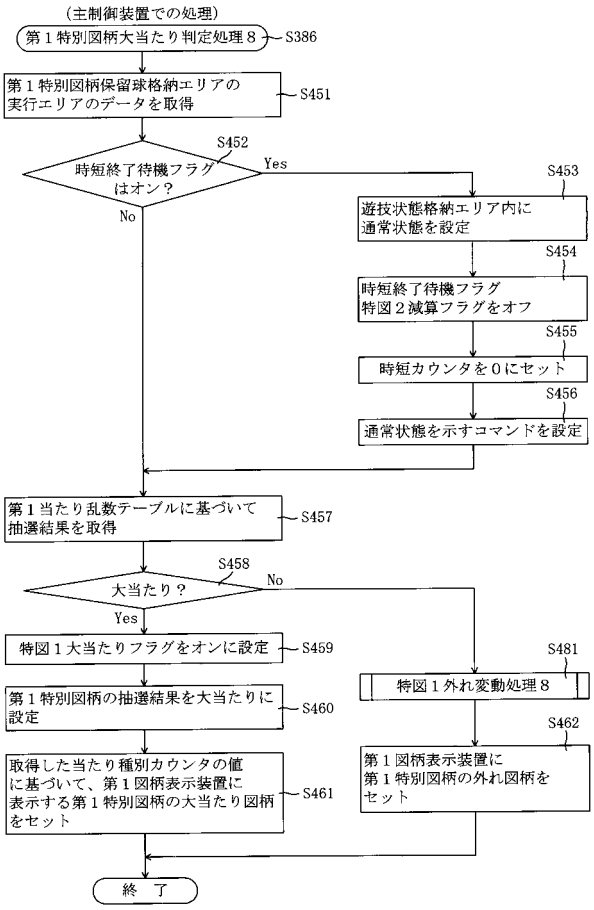
【図２０７】



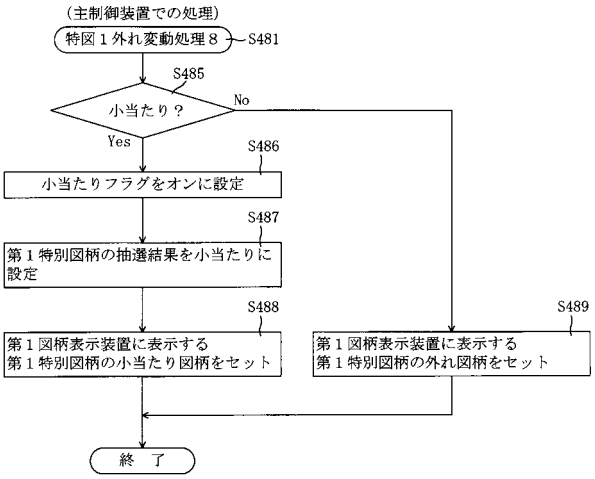
【図２０８】



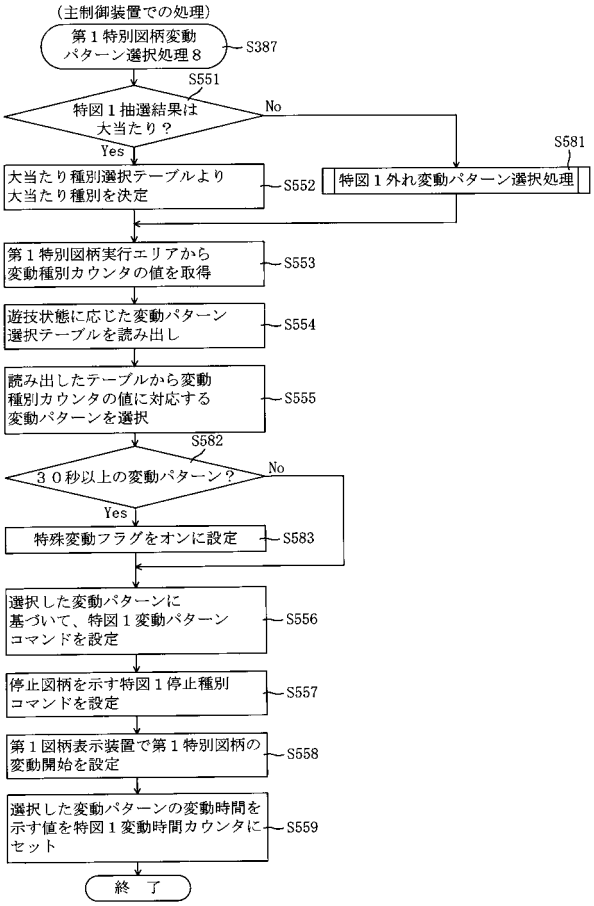
【図２０９】



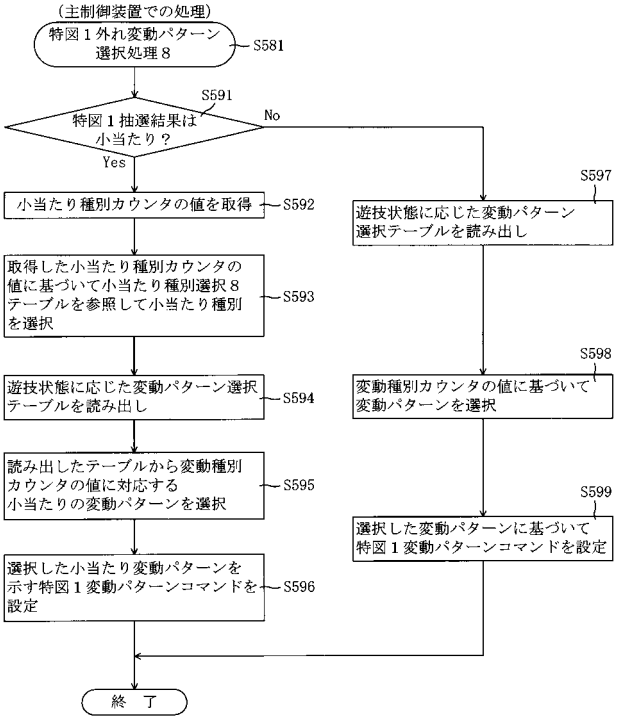
【図２１０】



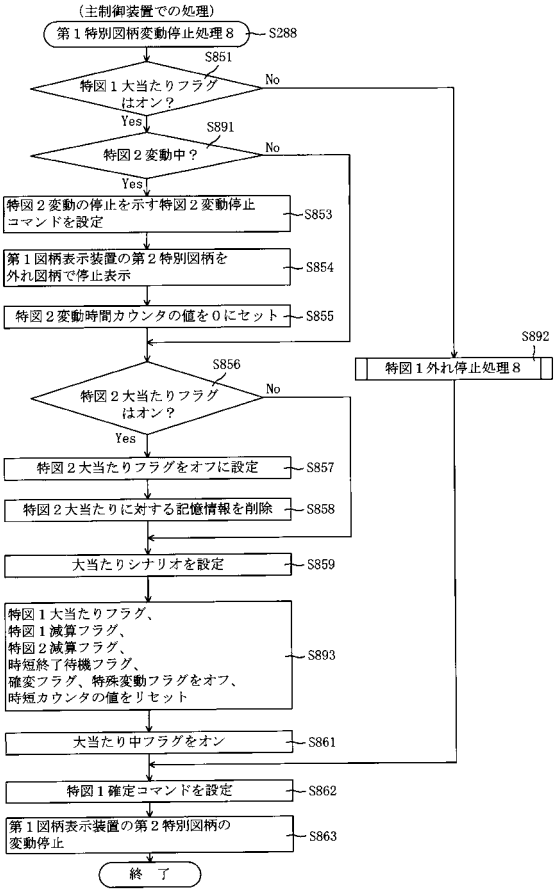
【図２１１】



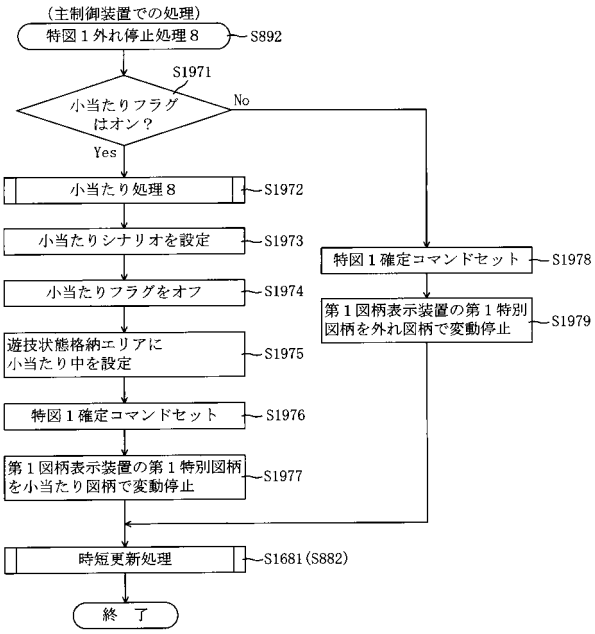
【図２１２】



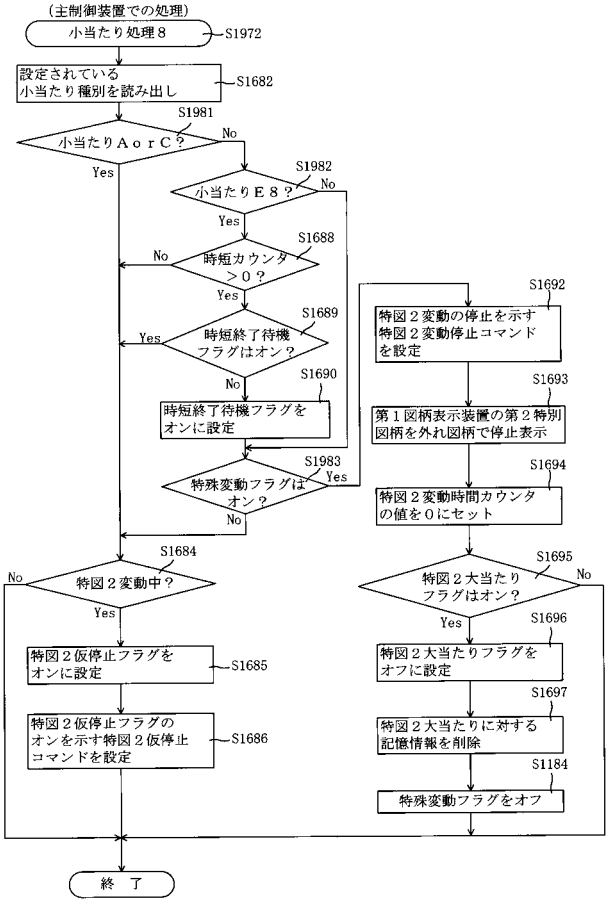
【図２１３】



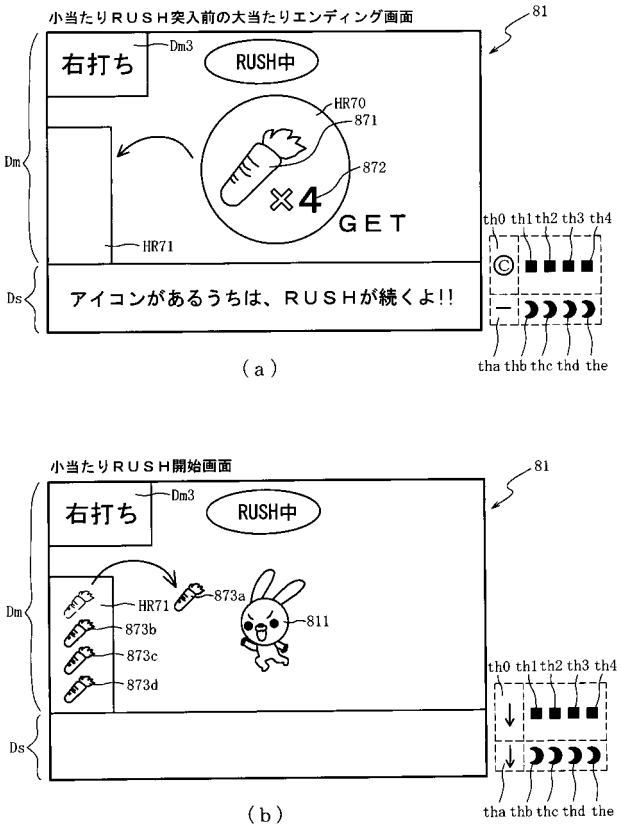
【図２１４】



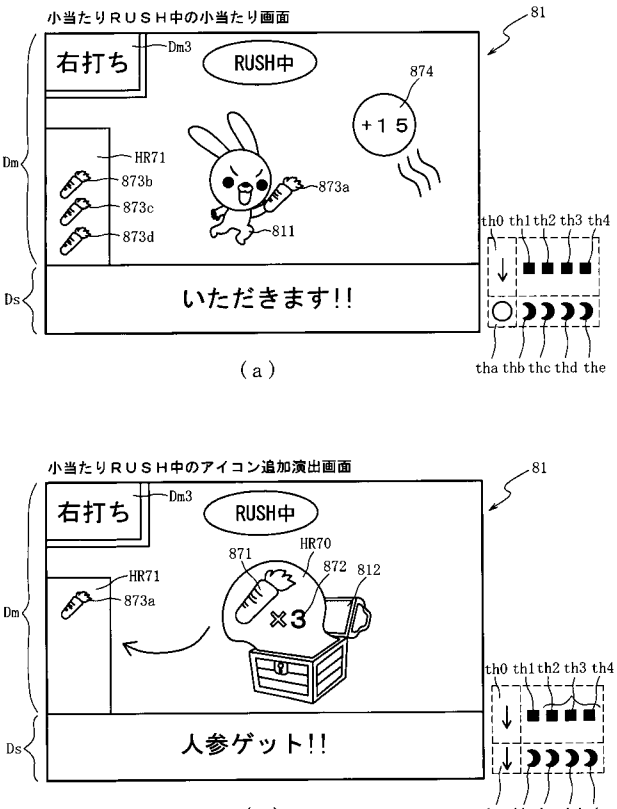
【図２１５】



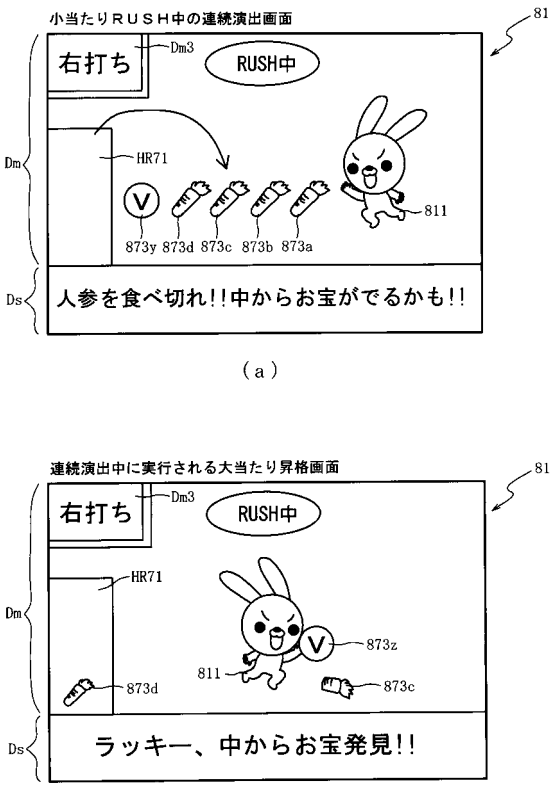
【図２１６】



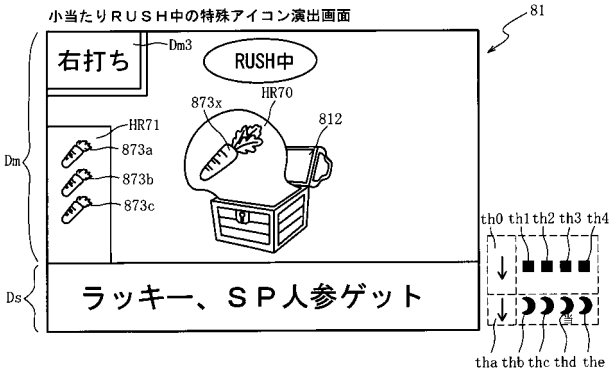
【図２１７】



【図２１８】



【図２１９】



【図２２０】

202

大当たり種別選択９テーブル202hd

図柄種別	大当たり種別	大当たり動作内容			時短カウンタ203h			確変フラグ203fa	第１当たり種別カウンタＣ２(0～99)	振り分け率(%)
		開放対象	時間(秒)	開放動作	通常	確変	潜確			
特図１	大当たりＡ９（８Ｒ通常大当たり）	第１アタッカー650	30	10	0	0	0	オフ	0～34	35
	大当たりＢ９（８Ｒ確変大当たり）				100	50	0	オン	35～79	45
	大当たりＣ９（８Ｒ確変大当たり）				0	0	0	オン	80～99	20
特図２	大当たりＤ９（８Ｒ通常大当たり）	第１アタッカー650	30	10	0	0	0	オフ	0～34	35
	大当たりＥ９（８Ｒ確変大当たり）				0	0	0	オン	35～69	35
	大当たりＦ９（９Ｒ確変大当たり）	１Ｒ→第２アタッカー1650 ２Ｒ～→第１アタッカー650	１Ｒ 1.5 ２Ｒ～ 30	10	0	0		オン	70～89	20
	大当たりＧ９（１１Ｒ確変大当たり）	１～３Ｒ→第２アタッカー1650 ４Ｒ～→第１アタッカー650	１～３Ｒ 1.5 ４Ｒ～ 30	10	0	0		オン	90～99	10

【図２２１】

202

小当たり種別選択９テーブル202hf

図柄種別	小当たり種別	小当たり動作内容		小当たり種別カウンタＣ５(0～99)	特図１への影響
		開放対象	開放時間		
特図２	小当たりＡ９	第１アタッカー650	1.5秒	0～59	中断
	小当たりＢ９	第２アタッカー1650	0.5秒×１	60～79	中断
	小当たりＣ９		0.5秒×２	80～89	中断
	小当たりＤ９		0.5秒×３	90～99	中断

（ａ）

202

普図変動パターン９選択テーブル202hg

遊技状態	当否判定結果	変動パターン	変動時間(秒)	第２変動種別カウンタＣＳ３(0～198)
通常、潜確	共通	ロング変動	10～30	0～198
確変	共通	ショート変動	0.8	0～198

（ｂ）

【図２２２】

ROM	
変動パターン選択テーブル	222a
動作シナリオテーブル	222b
アイコン表示数選択テーブル	222ha
連続演出選択テーブル	222hb

（ａ）

RAM	
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
中断フラグ	223m
特図２変動開始フラグ	223fa
特図２停止種別選択フラグ	223fb
変動回数カウンタ	223fc
準備状態中フラグ	223fd
特図１変動時間カウンタ	223fe
特図２変動時間カウンタ	223ff
ＲＵＳＨ中フラグ	223fg
天井演出実行中フラグ	223fh
スーパーＲＵＳＨ中フラグ	223fi
未表示情報格納エリア	223ha
未表示アイコン数カウンタ	223hb
表示済アイコン数カウンタ	223hc
連続演出中フラグ	223hd
その他メモリエリア	223z

（ｂ）

【図２２３】

222

アイコン表示数選択テーブル222ha

特図２保留数	未表示情報格納エリア223hb		
	0～2	3～5	6～
1	1	5(特)	－
2	1～2	1～4	5(特)
3	1～3	2～4	4
4	1～4	3～4	4

(a)

222

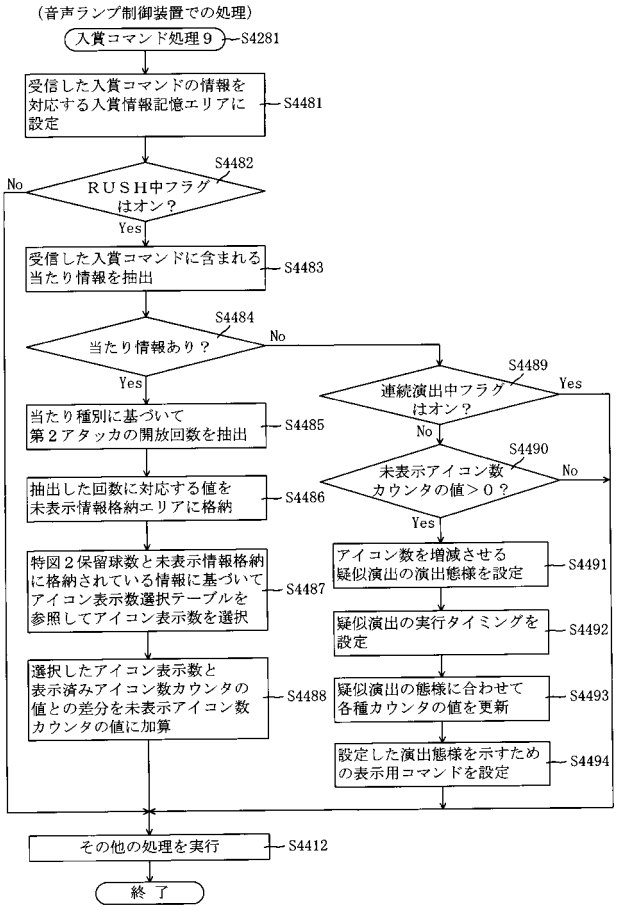
連続演出選択テーブル222hb

特図２入賞情報			表示済アイコン数カウンタ223hc			
実行エリア		保留内	1～3	4		5
				演出カウンタ223f (0～99)		
				0～69	70～89	90～99
大当たり	大当たり F，G	－	無	実行A		無
	それ以外	－		無	実行B	
小当たり	小当たり B，C，D	大当たり E，F，G		実行B	無	
		それ以外		無	実行C	
	小当たりA	－		無		
外れ	外れ	大当たり		実行B		
		それ以外		実行C		

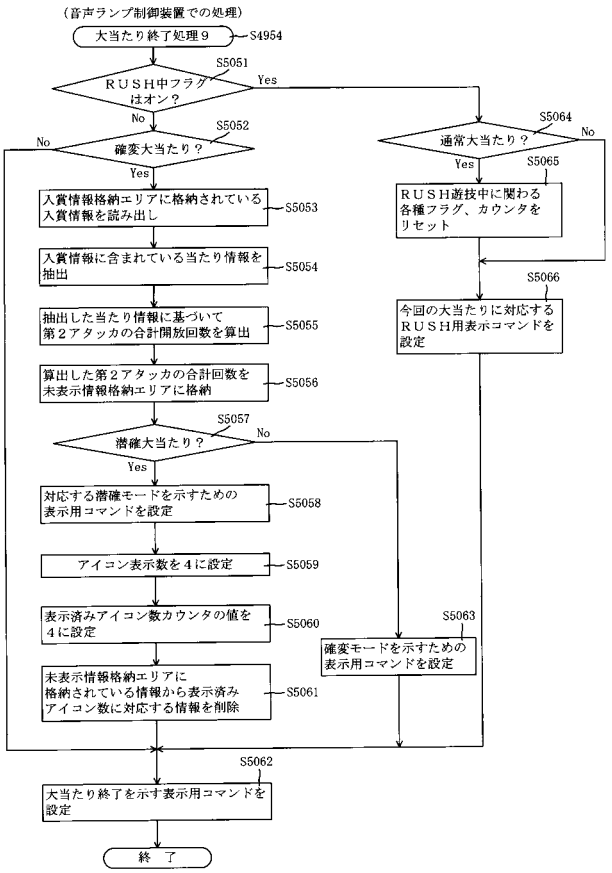
※実行A・・・連続演出の途中でVアイコンを獲得する連続演出
※実行B・・・連続演出の最後にVアイコンを獲得する連続演出
※実行C・・・連続演出中にVアイコンを獲得できない連続演出（ガセ演出）

(b)

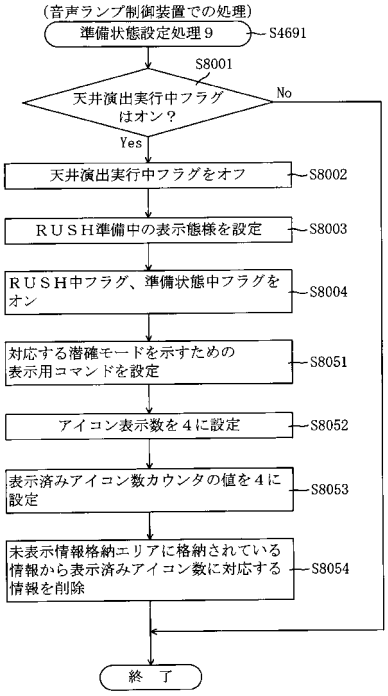
【図２２４】



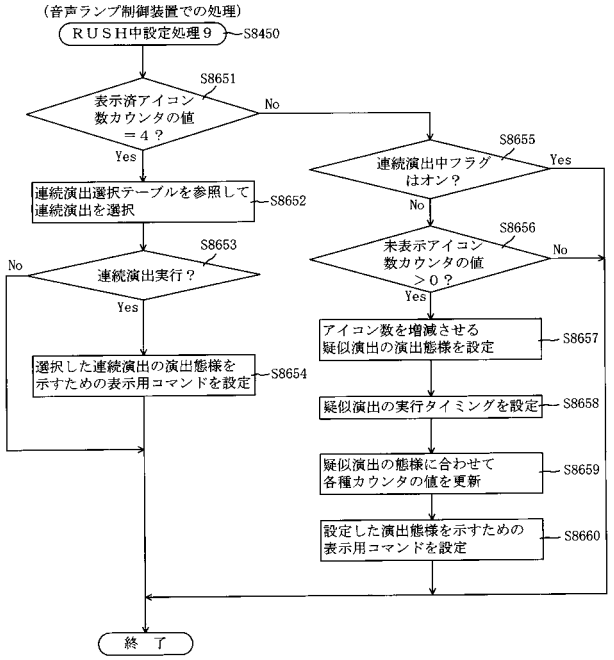
【図２２５】



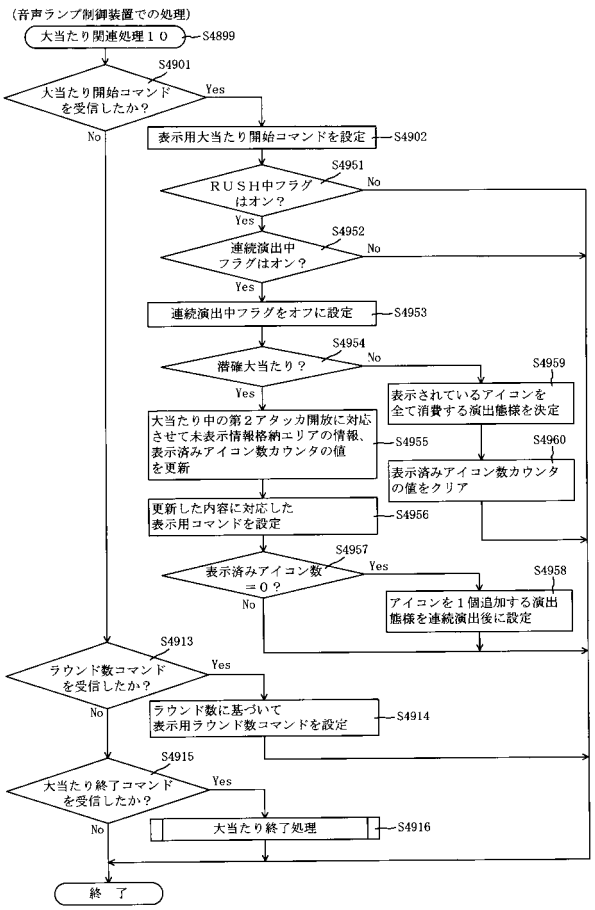
【図２２６】



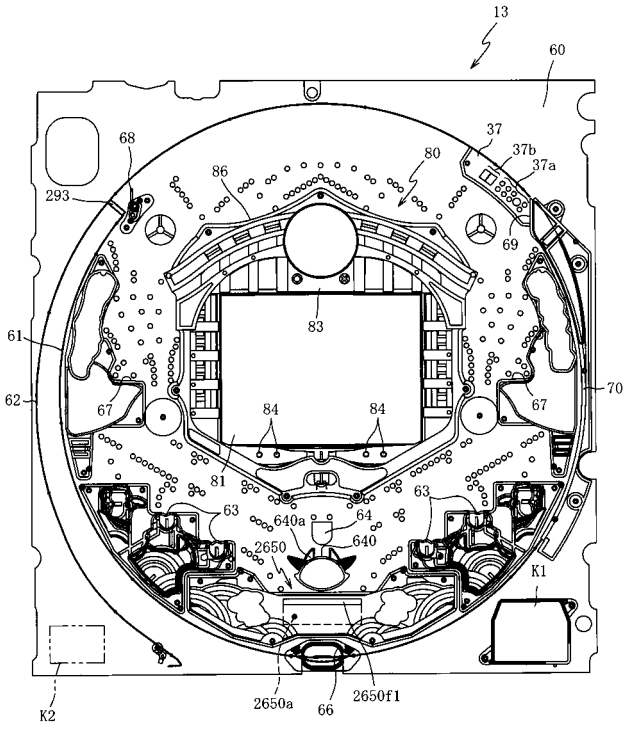
【図２２７】



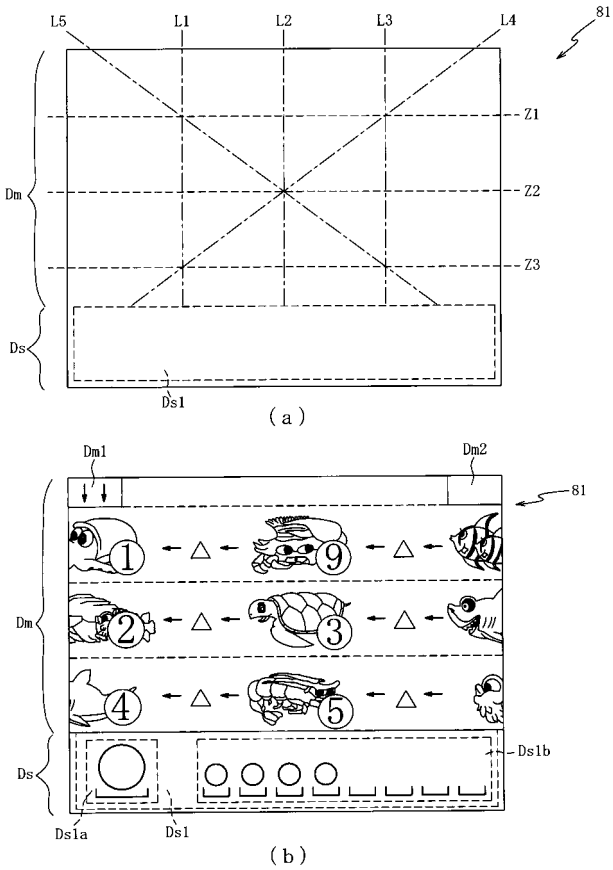
【図２２８】



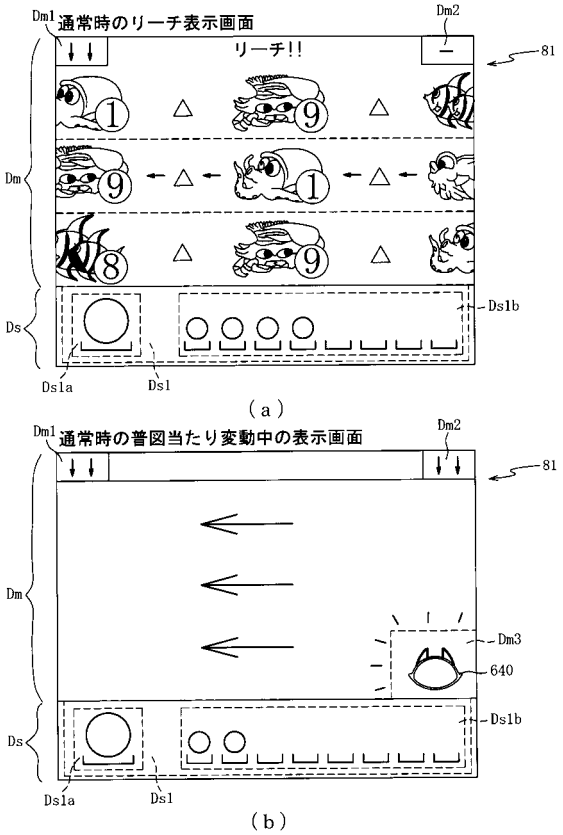
【図２２９】



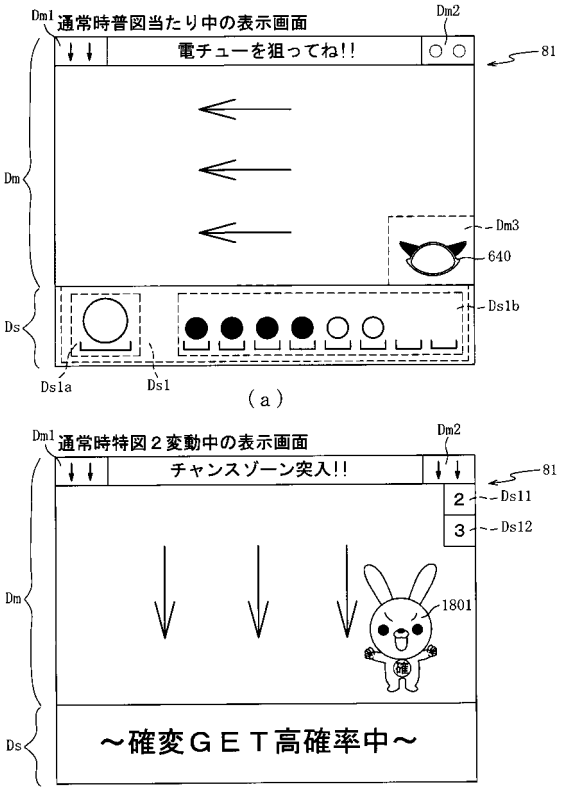
【図２３０】



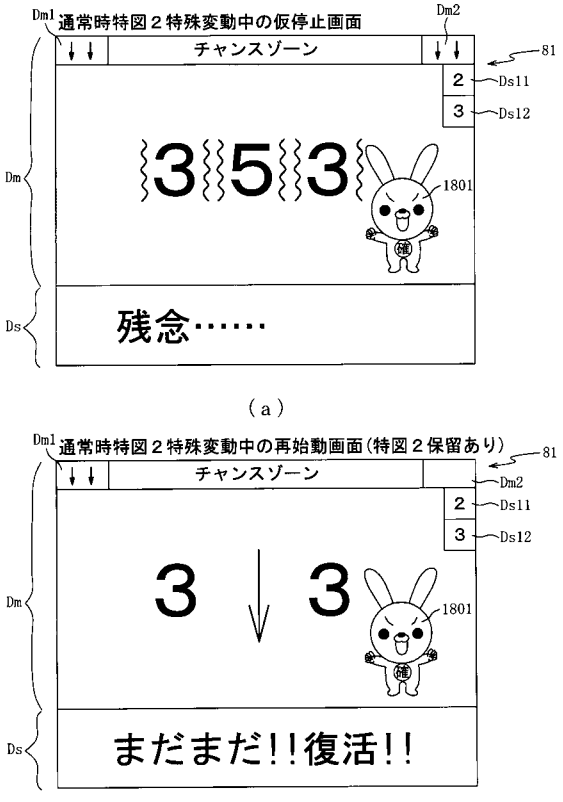
【図２３１】



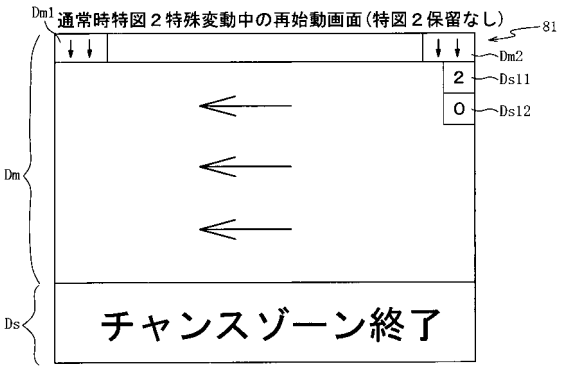
【図２３２】



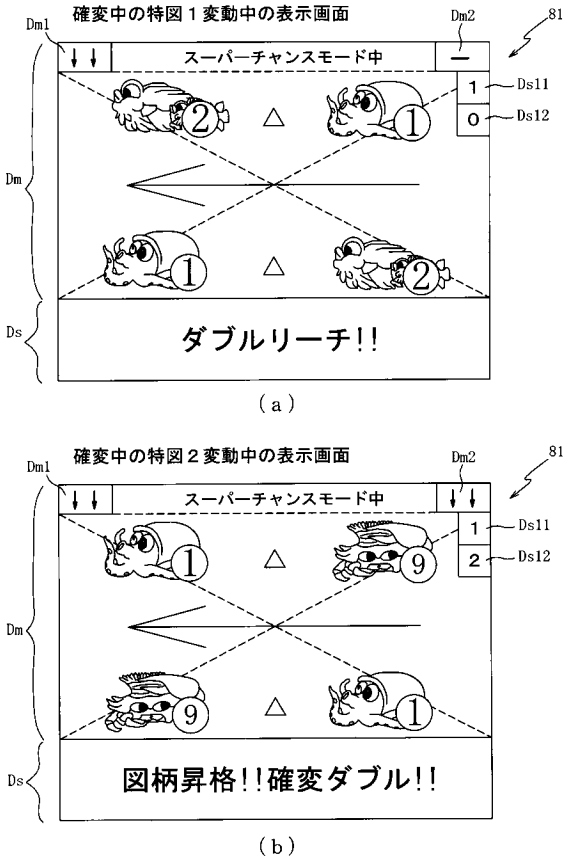
【図２３３】



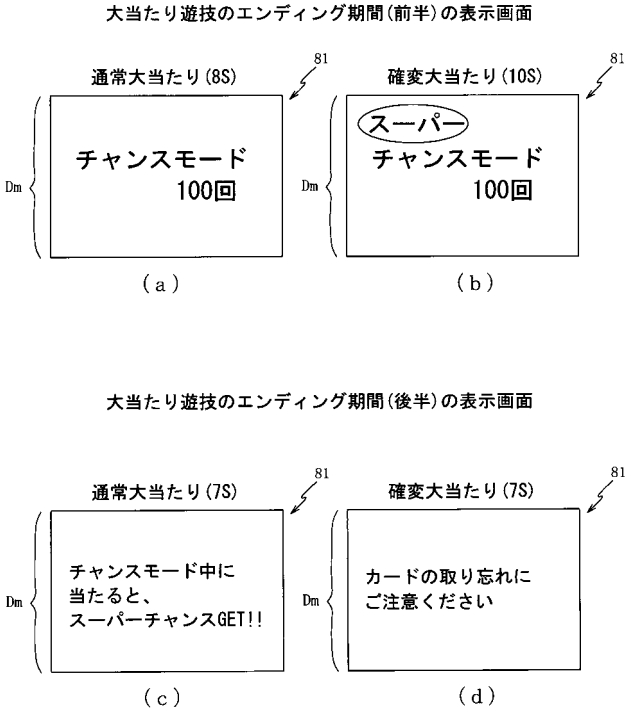
【図２３４】



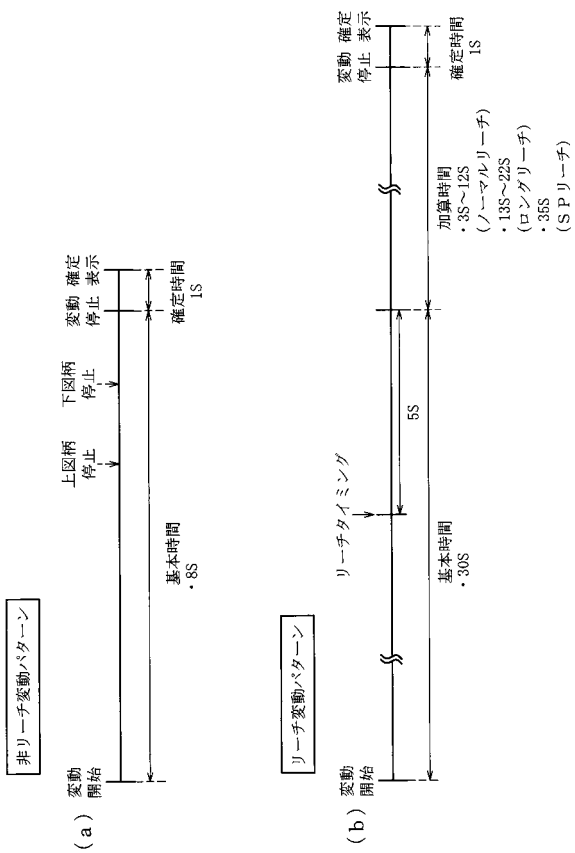
【図２３５】



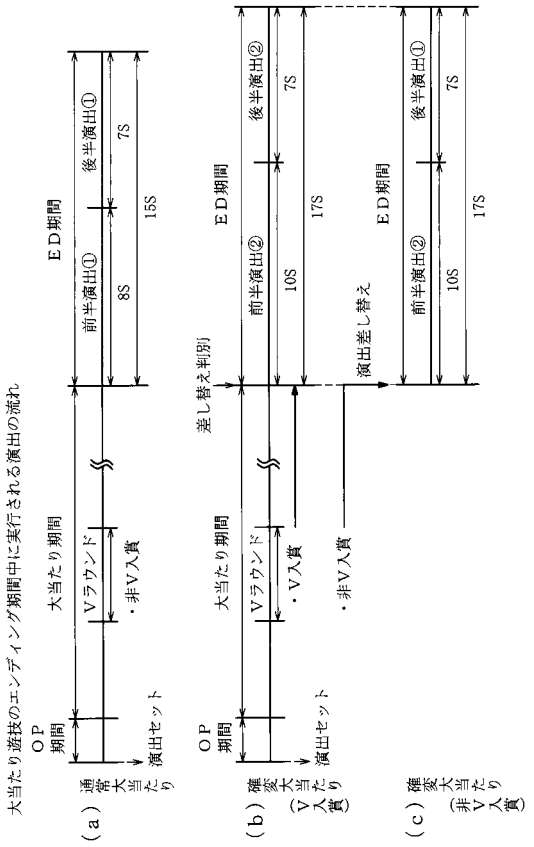
【図２３６】



【図２３７】



【図２３８】



【図２３９】

ROM（主制御装置）	202
特別図柄大当たり乱数１０テーブル	202ja
変動パターン選択１０テーブル	202jb
普通当たり乱数１０テーブル	202jc
大当たり種別選択１０テーブル	202jd
各種動作シナリオテーブル	202e

（ａ）

RAM（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203da
第２特別図柄保留球格納エリア	203db
普通図柄保留球格納エリア	203dc
第１特別図柄保留球数カウンタ	203dd
第２特別図柄保留球数カウンタ	203de
普通図柄保留球数カウンタ	203d
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203ja
大当たり開始フラグ	203jb
大当たり中フラグ	203jc
確変設定フラグ	203jd
確変通過カウンタ	203je
入賞個数カウンタ	203jf
残球タイマフラグ	203jg
残球タイマ	203jh
確変有効フラグ	203ji
確変有効タイマ	203jj
排出個数カウンタ	203jk
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図２４０】

202

特別図柄大当たり乱数１０テーブル202ja

（ａ）

遊技状態	特別当たり乱数カウンタＣ１（0～999）
特別図柄の低確率状態	0～4
特別図柄の高確率状態	0～19

202

普通当たり乱数１０テーブル202jc

（ｂ）

遊技状態	普通当たり乱数カウンタＣ５（0～299）
普通図柄の低確率状態	0～2
普通図柄の高確率状態	0～149

【図２４１】

大当たり種別選択１０テーブル	202jd
特図１大当たり用１０テーブル	202jd1
特図２大当たり用１０テーブル	202jd2

（ａ）

202

特図１大当たり用１０テーブル202jd1

大当たり種別	特別当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ203h	確変カウンタ203ja	エンディング期間(S)
大当たりA（７R確変大当たり）	0～49	100	50(非V時は0)	17
大当たりB（７R通常大当たり）	50～99	100	0	15

（ｂ）

202

特図２大当たり用１０テーブル202jd2

大当たり種別	特別当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ203h	確変カウンタ203ja	エンディング期間(S)
大当たりC（４R確変大当たり）	0～29	100	50(非V時は0)	17
大当たりD（７R確変大当たり）	30～69	100	50(非V時は0)	
大当たりE（１６R確変大当たり）	70～99	100	50(非V時は0)	

（ｃ）

【図２４２】

変動パターン選択１０テーブル	202jb
通常用１０テーブル	202jb1
確変・時短用１０テーブル	202jb2

（ａ）

202

通常用１０テーブル202jb1

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）	変動パターン	変動時間(S)	
				基本(S)	加算(S)
特図１	当たり	0～19	ノーマル	30	3～12
		20～169	スーパー	30	13～22
		170～198	ＳＰ	55	35
	外れ	0～179	外れ	8	－
		180～198	リーチ外れ	30	3～22
特図２	当たり	0～99	特殊リーチ	10	30
		100～198	特殊外れ	10	－
	外れ	0	特殊リーチ	10	30
		1～198	特殊外れ	10	－

（ｂ）

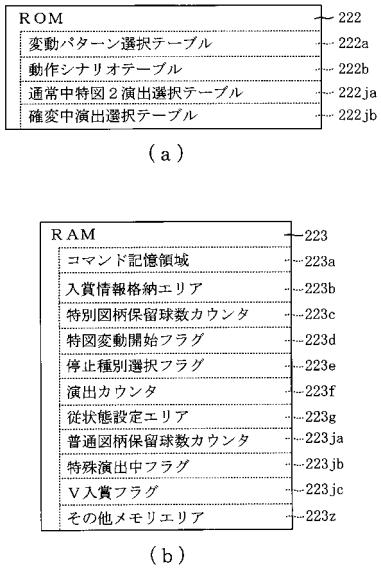
202

確変・時短用１０テーブル202jb2

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）	変動パターン	変動時間(S)	
				基本(S)	加算(S)
特図１	当たり	0～198	当たり	30	－
	外れ	0～179	長外れ	30	－
		180～198	長外れ	5	－
特図２	当たり	0～149	短当たり	10	－
		150～198	当たり	30	－
	外れ	0～191	短外れ	5	－
		192～198	長外れ	30	－

（ｃ）

【図２４３】



【図２４４】

222

通常中特図２演出選択テーブル222ja

抽選結果	特図２保留数	特図１保留数	演出カウンタ223f（0～99）	演出内容
大当たり	3	－	0～79	擬似３演出（10S×3）
			80～99	特殊擬似２演出（20S→10S）
	2	－	0～99	擬似２演出（15S×2）
	1	－	0～89	擬似１演出（30S×1）
			90～99	擬似４演出（10S×2→5S×2）
	0	1～4	0～99	特殊終了演出
		0	0～99	擬似無し演出
外れ	3	－	0～99	擬似３演出（10S×3）
	2	－	0～99	擬似２演出（15S×2）
	1	－	0～99	擬似１演出（30S×2）
	0	－	0～99	擬似無し演出

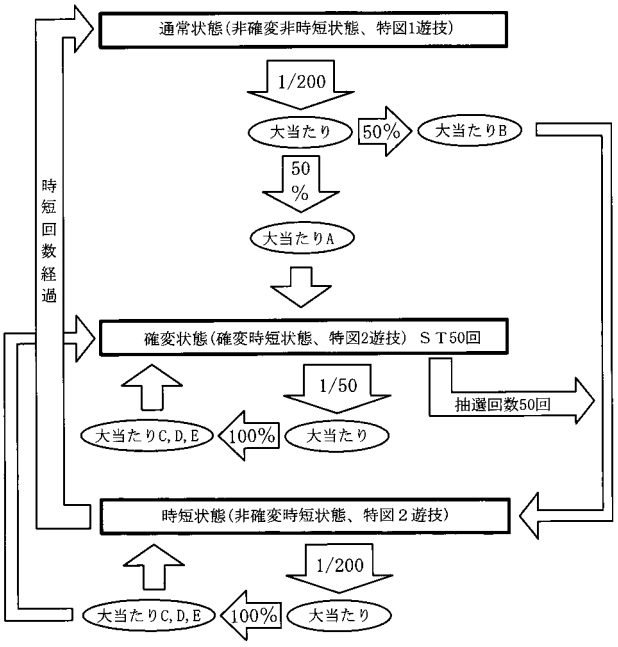
【図２４５】

222

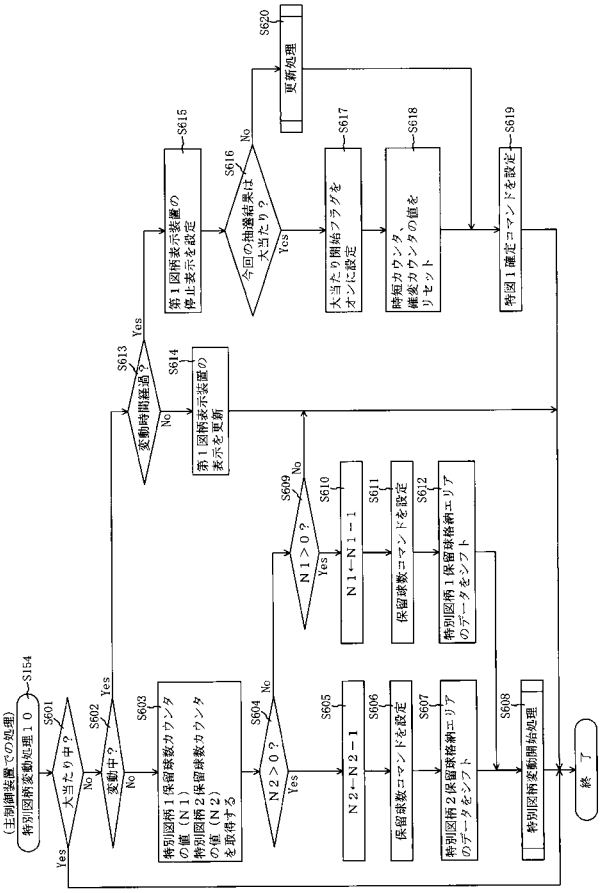
確変中演出選択テーブル222jb

図柄種別	抽選結果	演出カウンタ223f（0～99）	演出内容
特図１	大当たり確変	0～49	確変シングルリーチ
		50～99	ダブルリーチ
	大当たり通常	0～99	ダブルリーチ
	外れ	0～99	非リーチ
特図２	大当たり確変	0～49	特殊ダブルリーチ
		50～99	確変ダブルリーチ
	外れ	0～4	ダブルリーチ
		5～10	確変ダブルリーチ
		11～99	非リーチ

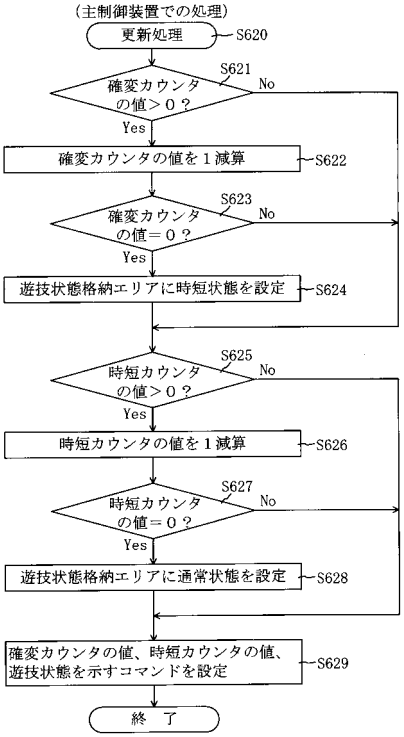
【図２４６】



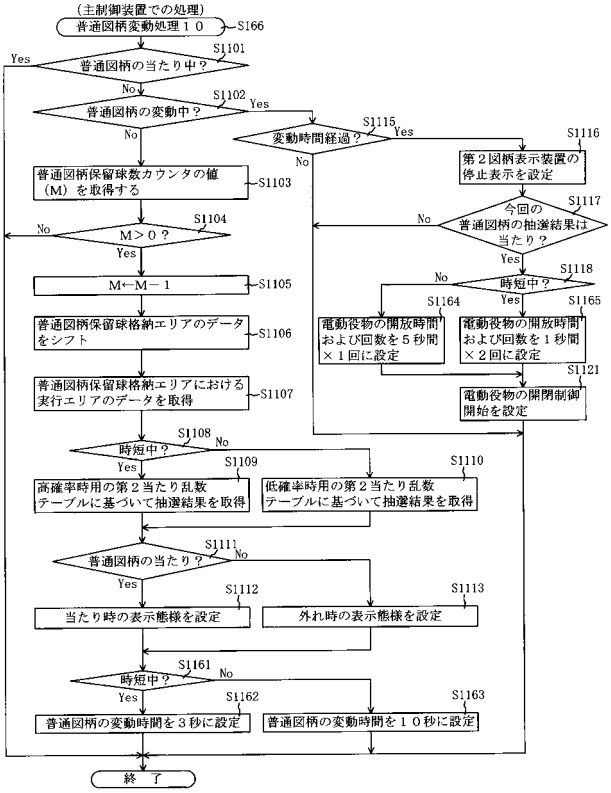
【図２４７】



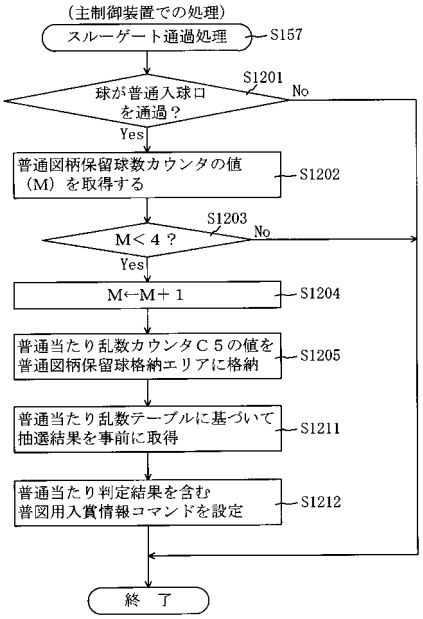
【図２４８】



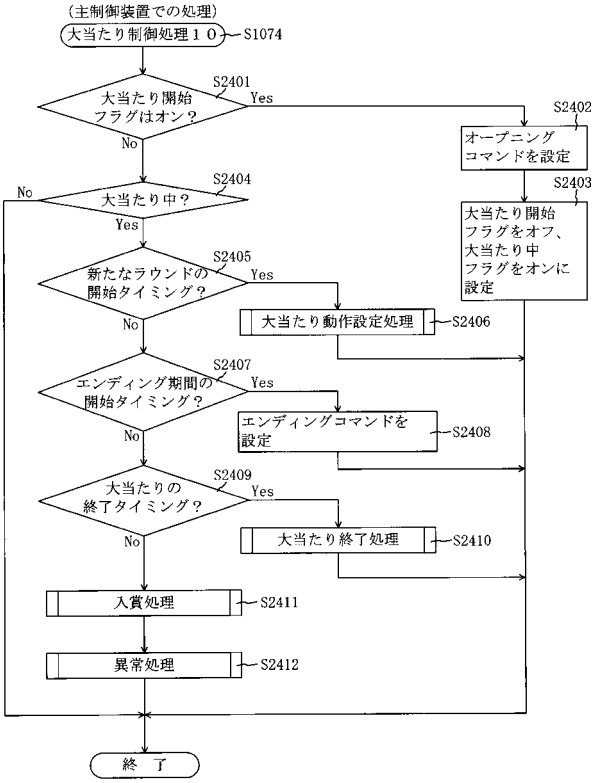
【図２４９】



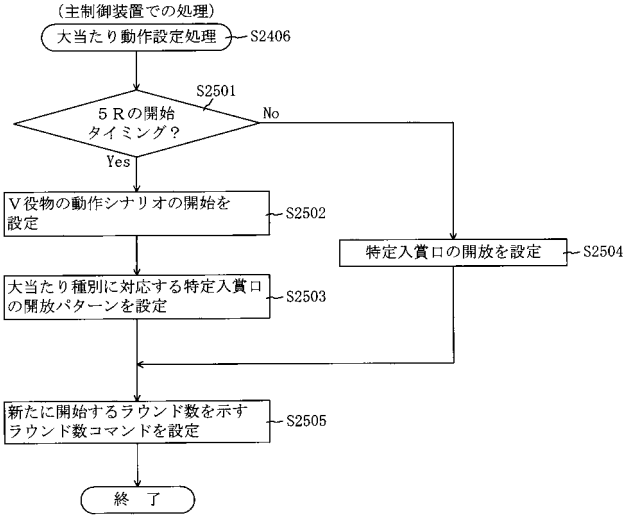
【図２５０】



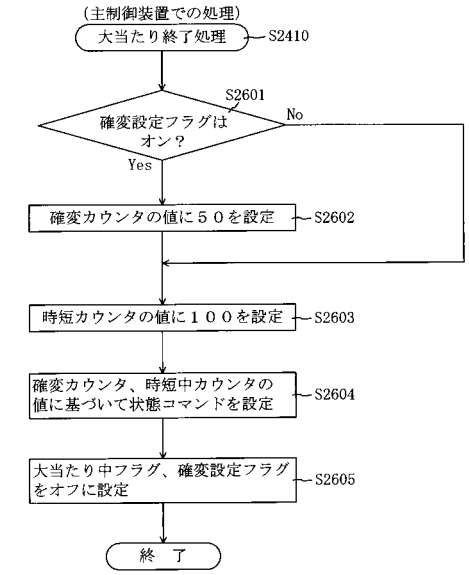
【図２５１】



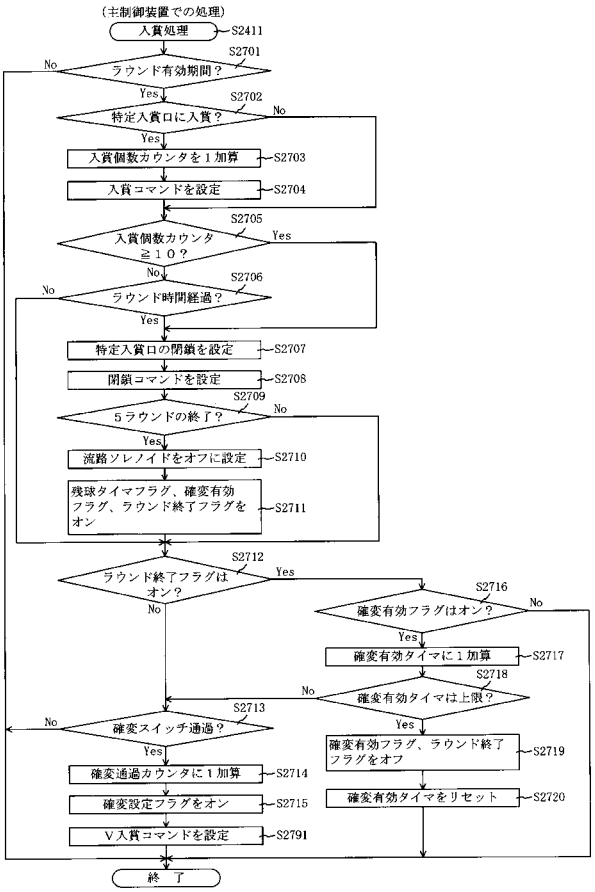
【図２５２】



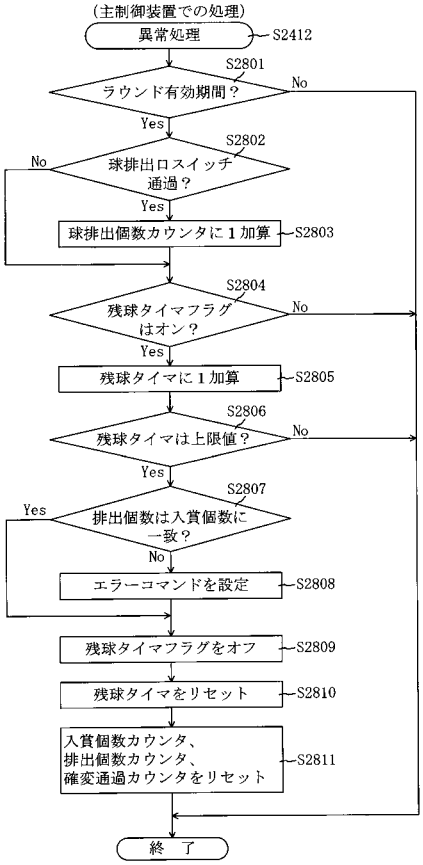
【図２５３】



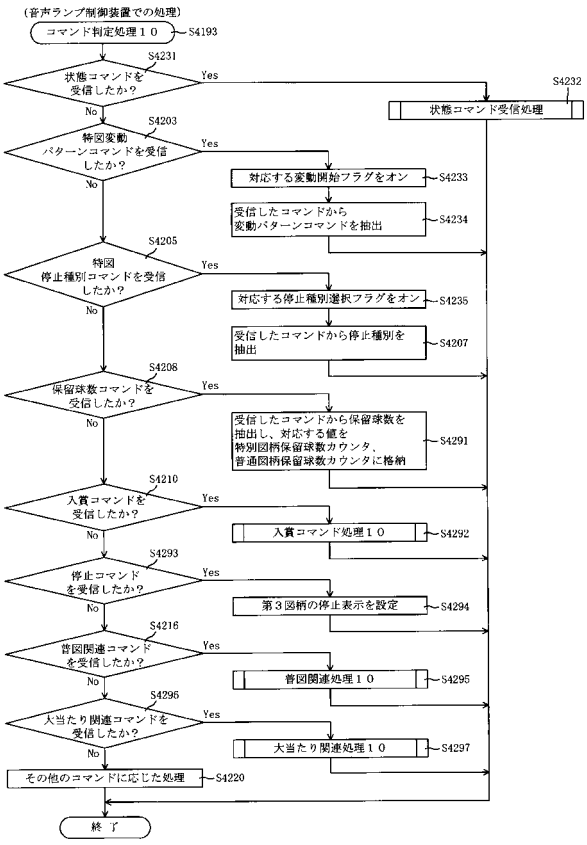
【図２５４】



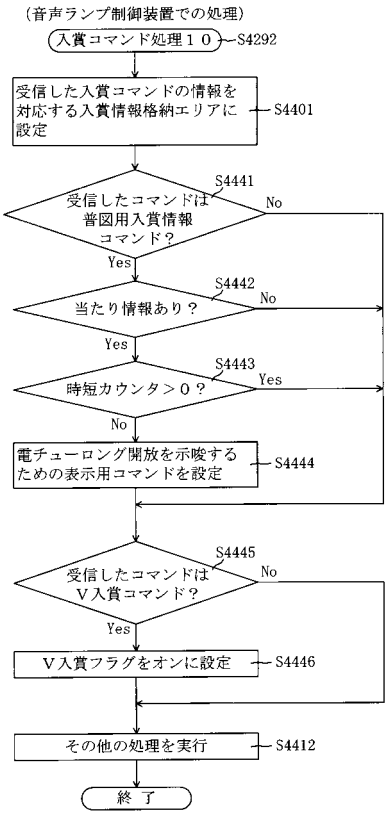
【図２５５】



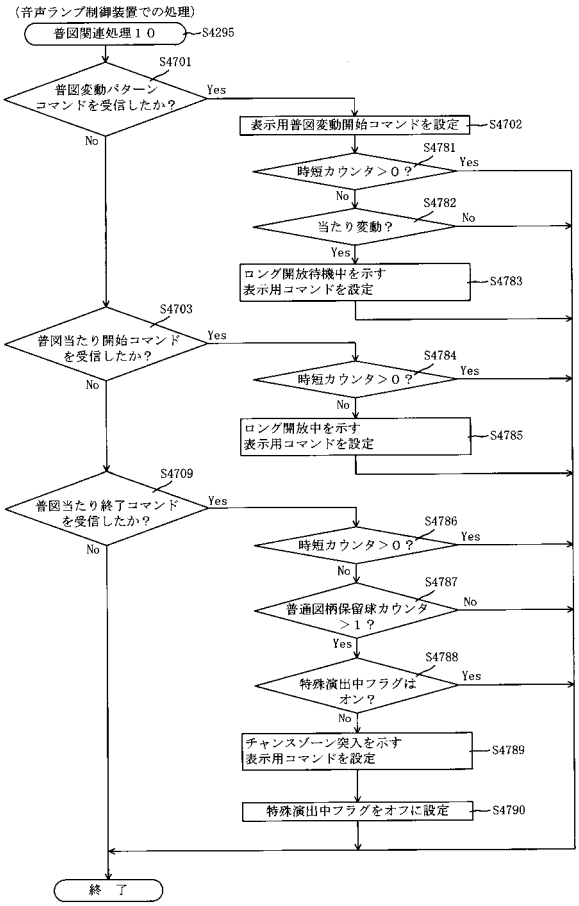
【図２５６】



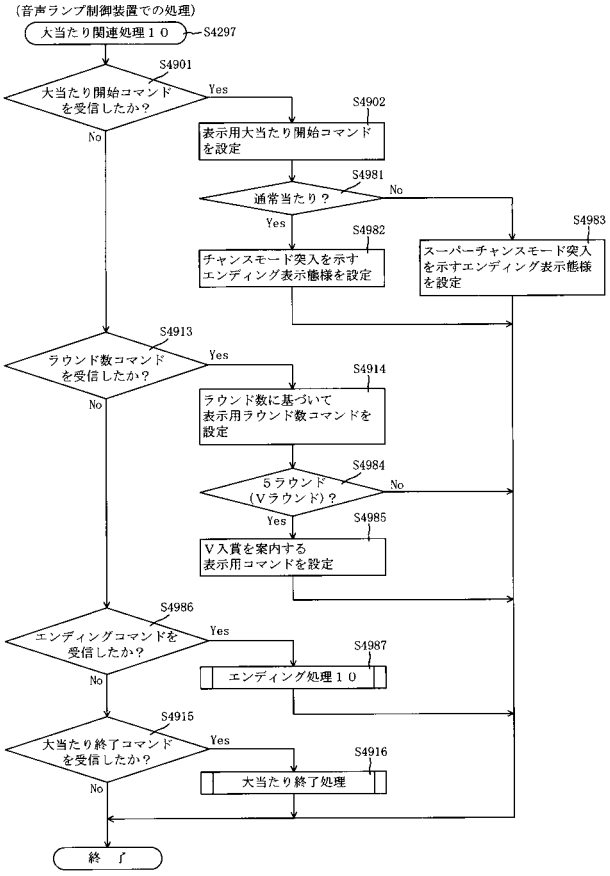
【図２５７】



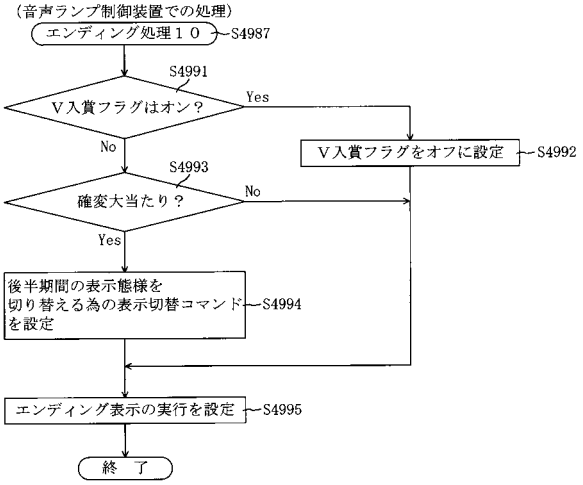
【図２５８】



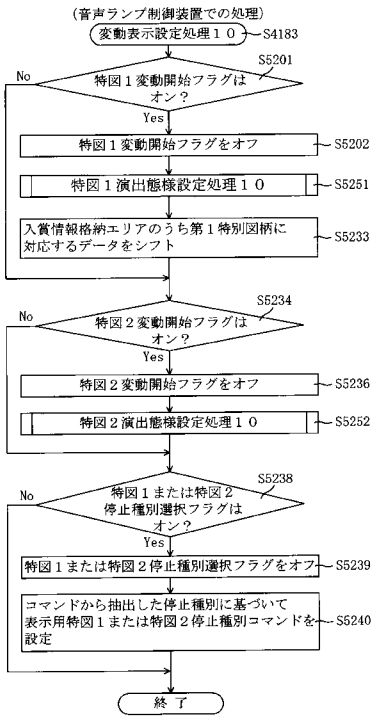
【図２５９】



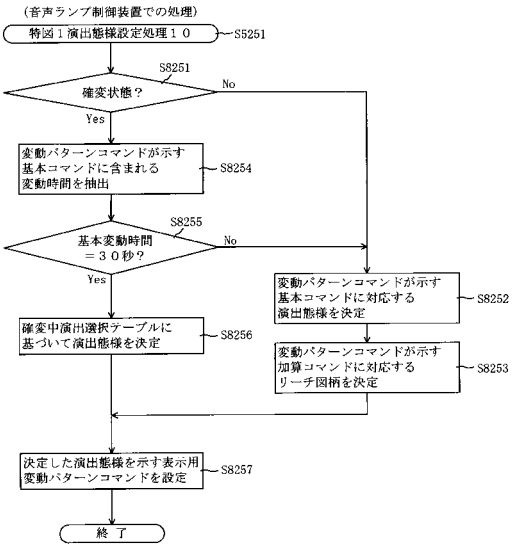
【図２６０】



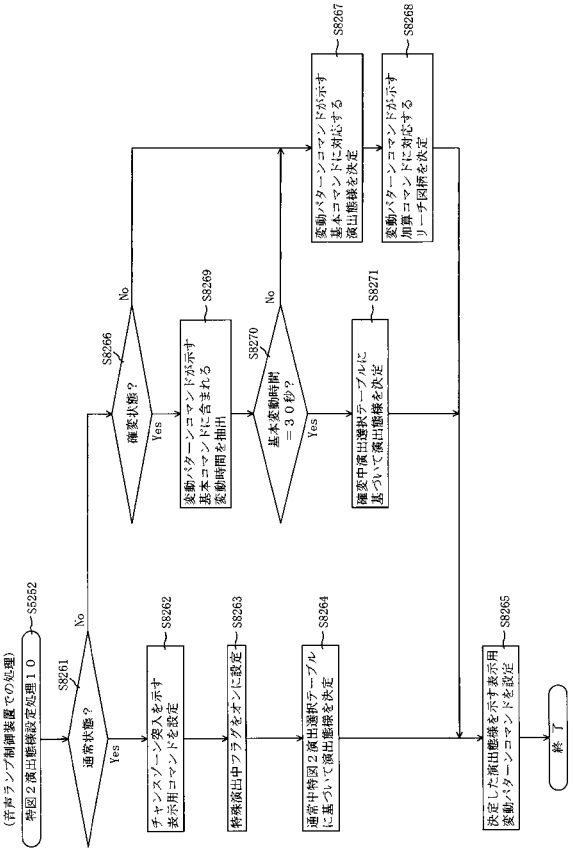
【図２６１】



【図２６２】



【図２６３】


(弁当ランプ制御装置での処理)
弊図２演出態様設定処理１０
S8262
S8261
通常状態？
No
Yes
S8266
確変状態？
No
Yes
S8270
基本変動時間
＝３０秒？
No
Yes
チャンスゾーン突入を示す
表示用コマンドを設定
S8263
特殊演出中フラグをオンに設定
S8264
通常中特図２演出態様テーブル
に基づいて演出態様を決定
S8269
変動パターンコマンドが示す
基本コマンドに含まれる
変動時間を抽出
S8271
確変中演出選択テーブルに
基づいて演出態様を決定
S8267
変動パターンコマンドが示す
基本コマンドに対応する
演出態様を決定
S8268
変動パターンコマンドが示す
加算コマンドに対応する
リーチ図柄を決定
S8265
決定した演出態様を示す表示用
変動パターンコマンドを設定
終了