

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7616167号
(P7616167)

(45)発行日 令和7年1月17日(2025.1.17)

(24)登録日 令和7年1月8日(2025.1.8)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全1752頁)

(21)出願番号	特願2022-119177(P2022-119177)	(73)特許権者	000144522
(22)出願日	令和4年7月27日(2022.7.27)		株式会社三洋物産
(65)公開番号	特開2024-16901(P2024-16901A)		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2
(43)公開日	令和6年2月8日(2024.2.8)		1号
審査請求日	令和6年7月12日(2024.7.12)	(74)代理人	100188086
早期審査対象出願			弁理士 石原 五郎
		(72)発明者	北田 昇平
			名古屋市千種区今池3丁目9番21号
			株式会社三洋物産内
		審査官	廣瀬 貴理

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球を発射可能な発射手段と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、
前記遊技領域に設けられ、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技球が入球困難または不能な第2状態と、遊技球が前記第2状態より入球可能な第1状態との間で状態が切り替わり得る可変入球手段と、
前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、を備えた遊技機であって、
本遊技機は、
前記更新手段によって前記特定情報を更新し得る特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった場合に特定表示を行い、
前記特定表示の後に利益状態発生条件が成立した場合に、所定の利益状態を発生させ得るよう構成され、
報知態様表示として、第1報知態様表示、又は、該第1報知態様表示とは異なる第2報知態様表示で、所定の報知態様表示を実行する報知制御手段、を備え、
本遊技機は、
前記発射手段によって発射された遊技球が、前記第1状態の前記可変入球手段に入球し

10

20

て、所定の遊技条件が成立することに基づいて特定利益を発生させるよう構成され、

所定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、その後第 1 の所定遊技操作を実行する方が、第 2 の所定遊技操作を実行するよりも遊技者にとって不利になり得るよう構成されており、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングでは前記第 1 報知態様表示を実行し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて前記第 2 報知態様表示を実行するように前記報知態様表示を切り替える報知切替を実行可能に構成され、

本遊技機は、

前記報知切替を実行した場合に、前記特定判定結果に対して前記第 2 報知態様表示で前記所定の報知態様表示を実行し、遊技者に対して前記第 2 の所定遊技操作の実行を促すよう構成され、

本遊技機は、

少なくとも、前記報知切替を実行する場合における前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に、前記第 1 報知態様表示と前記第 2 報知態様表示とは異なる表示であって、遊技機から遊技者への遊技操作指示表示ではなく遊技者の判断に基づいて所定遊技操作を実行し得ることを報知する所定遊技操作報知表示を実行し得るよう構成され、

前記特定タイミングで前記報知態様表示が前記第 2 報知態様表示に切り替わった後は、少なくとも前記可変入球手段が前記第 1 状態となるまでは前記報知態様表示が前記第 1 報知態様表示に切り替わることはないよう構成され、

少なくとも前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の数値情報を所定の記憶領域に設定し得るよう構成され、

前記所定の数値情報に基づいて、前記特定情報が初期状態から前記特定タイミングに到達するまでの期間が変化し得るよう構成され、

前記報知態様表示は、

少なくとも、前記報知態様表示の一部を構成する第 1 表示要素と、該第 1 表示要素と異なる第 2 表示要素と、によって構成され、

特定の前記報知切替が実行されて前記第 1 報知態様表示から前記第 2 報知態様表示に切り替えられる場合に、前記第 1 表示要素の表示内容は切り替えられず、前記第 2 表示要素の表示内容は切り替えられて表示され得るよう構成されたことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【0003】

昨今の遊技機では、遊技仕様が複雑化することに伴って、多様な遊技部材が設けられている。そのため、多様な遊技部材を配置する場合においては、遊技における効率や遊技者における視認性、識別性における効率を考慮する必要がある。（例えば、特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開 2008 - 295672 号公報

【発明の概要】

10

20

30

40

50

【発明が解決しようとする課題】**【0005】**

上記例示したような遊技機等に対して、効率の良い遊技の進行や視認性に関し、各遊技部材について効率の良い配置をする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【0006】

本発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、効率の良い遊技の進行や視認性を向上可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0007】**

この目的を達成するために請求項1記載の遊技機は、遊技球を発射可能な発射手段と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が
入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記始動入球領域に遊技球が
入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記
判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技球が入球困難または不能な第2状態
と、遊技球が前記第2状態より入球可能な第1状態との間で状態が切り替わり得る可変入
球手段と、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更
新する更新手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記更新手段によって前記特
定情報を更新し得る特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった場
合に特定表示を行い、前記特定表示の後に利益状態発生条件が成立した場合に、所定の利
益状態を発生させ得るよう構成され、報知態様表示として、第1報知態様表示、又は、該
第1報知態様表示とは異なる第2報知態様表示で、所定の報知態様表示を実行する報知制
御手段、を備え、本遊技機は、前記発射手段によって発射された遊技球が、前記第1状態
の前記可変入球手段に入球して、所定の遊技条件が成立することに基づいて特定利益を発
生させるよう構成され、所定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結
果となった場合に、その後第1の所定遊技操作を実行する方が、第2の所定遊技操作を
実行するよりも遊技者にとって不利になり得るよう構成されており、前記報知制御手段は、
前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更
新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングでは前記第1報知態様表示で前記所定の
報知情報表示を実行し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて前記第2
報知態様表示で前記所定の報知情報表示を実行するように前記報知態様表示を切り替える
報知切替を実行可能に構成され、本遊技機は、前記報知切替を実行した場合に、前記特定
判定結果に対して前記第2報知態様表示で前記所定の報知態様表示を実行し、遊技者に対
して前記第2の所定遊技操作の実行を促すよう構成され、本遊技機は、少なくとも、前記
報知切替を実行する場合における前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に、前
記第1報知態様表示と前記第2報知態様表示とは異なる表示であって、遊技機から遊技者
への遊技操作指示表示ではなく遊技者の判断に基づいて所定遊技操作を実行し得ることを
報知する所定遊技操作報知表示を実行し得るよう構成され、前記特定タイミングで前記
報知態様表示が前記第2報知態様表示に切り替わった後は、少なくとも前記可変入球手段
が前記第1状態となるまでは前記報知態様表示が前記第1報知態様表示に切り替わるこ
とはないように構成され、少なくとも前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて
所定の数値情報を所定の記憶領域に設定し得るよう構成され、前記所定の数値情報に基づ
いて、前記特定情報が初期状態から前記特定タイミングに到達するまでの期間が変化し得
るよう構成され、前記報知態様表示は、少なくとも、前記報知態様表示の一部を構成する
第1表示要素と、該第1表示要素と異なる第2表示要素と、によって構成され、特定の
前記報知切替が実行されて前記第1報知態様表示から前記第2報知態様表示に切り替えられ
る場合に、前記第1表示要素の表示内容は切り替えられず、前記第2表示要素の表示内容
は切り替えられて表示され得るよう構成されている。

【発明の効果】**【0008】**

請求項1記載の遊技機によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な

10

20

30

40

50

遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技球が入球困難または不能な第２状態と、遊技球が前記第２状態より入球可能な第１状態との間で状態が切り替わり得る可変入球手段と、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記更新手段によって前記特定情報を更新し得る特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった場合に特定表示を行い、前記特定表示の後に利益状態発生条件が成立した場合に、所定の利益状態を発生させ得るよう構成され、報知態様表示として、第１報知態様表示、又は、該第１報知態様表示とは異なる第２報知態様表示で、所定の報知態様表示を実行する報知制御手段、を備え、本遊技機は、前記発射手段によって発射された遊技球が、前記第１状態の前記可変入球手段に入球して、所定の遊技条件が成立することに基づいて特定利益を発生させるよう構成され、所定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、その後に第１の所定遊技操作を実行する方が、第２の所定遊技操作を実行するよりも遊技者にとって不利になり得るよう構成されており、前記報知制御手段は、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングでは前記第１報知態様表示で前記所定の報知情報表示を実行し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて前記第２報知態様表示で前記所定の報知情報表示を実行するように前記報知態様表示を切り替える報知切替を実行可能に構成され、本遊技機は、前記報知切替を実行した場合に、前記特定判定結果に対して前記第２報知態様表示で前記所定の報知態様表示を実行し、遊技者に対して前記第２の所定遊技操作の実行を促すよう構成され、本遊技機は、少なくとも、前記報知切替を実行する場合における前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に、前記第１報知態様表示と前記第２報知態様表示とは異なる表示であって、遊技機から遊技者への遊技操作指示表示ではなく遊技者の判断に基づいて所定遊技操作を実行し得ることを報知する所定遊技操作報知表示を実行し得るよう構成され、前記特定タイミングで前記報知態様表示が前記第２報知態様表示に切り替わった後は、少なくとも前記可変入球手段が前記第１状態となるまでは前記報知態様表示が前記第１報知態様表示に切り替わることはないよう構成され、少なくとも前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の数値情報を所定の記憶領域に設定し得るよう構成され、前記所定の数値情報に基づいて、前記特定情報が初期状態から前記特定タイミングに到達するまでの期間が変化し得るよう構成され、前記報知態様表示は、少なくとも、前記報知態様表示の一部を構成する第１表示要素と、該第１表示要素と異なる第２表示要素と、によって構成され、特定の前記報知切替が実行されて前記第１報知態様表示から前記第２報知態様表示に切り替えられる場合に、前記第１表示要素の表示内容は切り替えられず、前記第２表示要素の表示内容は切り替えられて表示され得るよう構成されている。これにより、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】本発明の第１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図２】パチンコ機の背面図である。

【図３】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図４】（ａ）は、第１非電動役物ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、第１非電動役物ユニットが閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、（ｃ）は、第１非電動役物ユニットが開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【図５】（ａ）は、第２非電動役物ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、（ｂ）は、第２非電動役物ユニットが閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、（ｃ）は、第２非電動役物ユニットが開放状

10

20

30

40

50

態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【図 6】普通電役ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図である。

【図 7】(a) は、1 球目の球 A 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、(b) は、図 7 (a) の状態から、普通電役ユニット内に入球した 1 球目の球 A 1 が普電内経路に進入した状態を示した図であり、(c) は、図 7 (b) の状態から、1 球目の球 A 1 が切替弁落下点を通して案内装置としての入球口切換弁上を転動しており、2 球目の球 A 2 が普通電役ユニットに入球する状態を示した図であり、(d) は、図 7 (c) の状態から、1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁が切替装置によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 A 2 が普電内経路に進入した状態を示した図である。

10

【図 8】(a) は、図 7 (d) の状態から、2 球目の球 A 2 が切替弁落下点を通して案内装置としての入球口切換弁上を転動している状態を示した図であり、(b) は、図 8 (a) の状態から、2 球目の球 A 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内装置としての入球口切換弁が切替装置によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示した図である。

【図 9】(a) は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、(b) は、実際の表示画面を例示した図である。

【図 10】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 11】主制御装置 1 1 0 内に設けられた ROM 及び RAM を示すブロック図である。

20

【図 12】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

【図 13】(a) は、特図 1 大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 2 大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 14】(a) は、特図 1 大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 2 大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 15】特図 2 小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 16】各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。

30

【図 17】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。

【図 18】(a) は、特図 1 用保留数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 2 用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 19】(a) は、停止パターンテーブルの A テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、停止パターンテーブルの B テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c) は、停止パターンテーブルの C テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 20】(a) は、停止パターンテーブルの D テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、停止パターンテーブルの E テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c) は、停止パターンテーブルの F テーブルの一例を模式的に示した図である。

40

【図 21】(a) は、特図 1 ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 1 大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 22】(a) は、特図 2 ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 23】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 24】小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 25】「時間短縮状態」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、第 1 特別図柄の変動表示における大当たり種別「時短 A」当選後の「時間短縮状態」中を示すタイミングチャートである。

50

【図 2 6】「時間短縮状態」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、図 2 5 に示す特別図柄 2 の変動表示の小当たり当選に基づく大当たり後の「時間短縮状態」中を示すタイミングチャートである。

【図 2 7】「通常遊技状態 B」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、特別図柄 2 の変動表示の残保留での大当たり遊技中に普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間が終了した場合のタイミングチャートである。

【図 2 8】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 2 9】(a) は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c) は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

10

【図 3 0】主に音声ランプ制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

【図 3 1】第 1 保留情報格納エリア、第 2 保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。

【図 3 2】主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 3 3】主制御装置内の M P U により実行される設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 3 4】主制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 3 5】主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

20

【図 3 6】主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 3 7】主制御装置内の M P U により実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。

【図 3 8】主制御装置内の M P U により実行される特図変動処理を示すフローチャートである。

【図 3 9】主制御装置内の M P U により実行される変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 4 0】主制御装置内の M P U により実行される変動停止処理を示すフローチャートである。

30

【図 4 1】主制御装置内の M P U により実行される時短計数処理を示すフローチャートである。

【図 4 2】主制御装置内の M P U により実行される当たり処理を示すフローチャートである。

【図 4 3】主制御装置内の M P U により実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 4】主制御装置内の M P U により実行される特定領域装置開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 5】主制御装置内の M P U により実行される小入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

40

【図 4 6】主制御装置内の M P U により実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 4 7】主制御装置内の M P U により実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 8】主制御装置内の M P U により実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図 4 9】主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 5 0】主制御装置内の M P U により実行される普図変動処理を示すフローチャートで

50

ある。

【図 5 1】主制御装置内の M P U により実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。

【図 5 2】主制御装置内の M P U により実行される入球口切換弁制御処理を示すフローチャートである。

【図 5 3】主制御装置内の M P U により実行される普通電役終了処理を示すフローチャートである。

【図 5 4】主制御装置内の M P U により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。

【図 5 5】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。

10

【図 5 6】音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。

【図 5 7】音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。

【図 5 8】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 5 9】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 6 0】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出処理を示したフローチャートである。

20

【図 6 1】(a) は、「通常遊技状態 A」において第 1 特別図柄の動的表示が大当たりに当選し、大当たりラウンドの 5 R 目において、「チャレンジバトル」演出が開始された状態を示した図であり、(b) は、図 6 1 (a) の状態から、大当たりラウンドが 6 R 目に進行し、「チャレンジバトル」演出が実行中となっている状態を示した図であり、(c) は、図 6 1 (b) の状態から、大当たりラウンドが 7 R 目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示した図であり、(d) は、図 6 1 (c) の状態から、引き続き 7 R 目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「×」の選択肢が選択された状態を示した図である。

30

【図 6 2】(a) は、図 6 1 (d) の状態から、大当たりラウンドが 8 R 目に進行し、ルーレット演出において「×」の選択肢が選択されたことにより「チャレンジバトル」演出が失敗結果となった状態を示した図であり、(b) は、図 6 1 (b) の状態から、大当たりラウンドが 7 R 目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示した図であり、(c) は、図 6 2 (b) の状態から、引き続き 7 R 目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「中技」の選択肢が選択された状態を示した図であり、(d) は、図 6 2 (c) の状態から、引き続き 7 R 目の大当たりラウンドが実行中であって、ボタン押下によって「チャレンジバトル」演出の結果表示が可能となっている状態を示した図である。

40

【図 6 3】(a) は、図 6 2 (d) の状態から、大当たりラウンドが 8 R 目に進行し、可動役物が可動して「チャレンジバトル」演出が成功結果となった状態を示した図であり、(b) は、図 6 3 (a) の状態から、大当たりラウンドが 9 R 目に進行し、「チャレンジバトル」演出の成功を報知している状態を示した図であり、(c) は、図 6 3 (b) の状態から、大当たりラウンドが 1 0 R 目に進行し、「連荘」状態の継続示唆演出が実行されている状態を示した図であり、(d) は、図 6 3 (c) の状態から、大当たりラウンドが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図である。

【図 6 4】(a) は、図 6 3 (d) の状態から、大当たりエンディングが終了して「時間短縮状態」に移行し、第 2 特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示した図であり、(b) は、図 6 4 (a) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示の保留球の貯留が成功

50

し、さらに、実行中となっていた第2特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常C」に当選した状態を示した図であり、(c)は、図64(b)の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域73dを球が通過して第2特別図柄の小当たり当選に基づく1回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、(d)は、図64(c)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく1回目の大当たり状態へと移行して2R目が実行中となっている状態を示した図である。

【図65】(a)は、図64(d)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく1回目の大当たりが10R目に進行した状態を示した図であり、(b)は、図65(a)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく1回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、(c)は、図65(b)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく1回目の大当たりのエンディングが終了し、第2特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常C」に当選した状態を示した図であり、(d)は、図65(c)の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域を球が通過して第2特別図柄の小当たり当選に基づく2回目の大当たりへと移行する状態を示した図である。

10

【図66】(a)は、図65(d)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく2回目の大当たり状態へと移行して2R目が実行中となっている状態を示した図であり、(b)は、図66(a)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく2回目の大当たりが10R目に進行した状態を示した図であり、(c)は、図66(b)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく2回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、(d)は、図66(c)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく2回目の大当たりのエンディングが終了し、第2特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常C」に当選した状態を示した図である。

20

【図67】(a)は、図66(d)の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域を球が通過して第2特別図柄の小当たり当選に基づく3回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、(b)は、図67(a)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく3回目の大当たり状態へと移行して2R目が実行中となっている状態を示した図であり、(c)は、図67(b)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく3回目の大当たりが10R目に進行した状態を示した図であり、(d)は、図67(c)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく3回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図である。

30

【図68】(a)は、図67(d)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく3回目の大当たりのエンディングが終了し、第2特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常C」に当選した状態を示した図であり、(b)は、図68(a)の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域を球が通過して第2特別図柄の小当たり当選に基づく4回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、(c)は、図68(b)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく4回目の大当たり状態へと移行して2R目が実行中となっている状態を示した図であり、(d)は、図68(c)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく4回目の大当たりが10R目に進行した状態を示した図である。

40

【図69】第2実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図70】第3実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図71】(a)は、第3実施形態において、第1非電動役物ユニットを図70の拡大図A(図70の下部)に示すとおり、LXXIaの方向から見た場合における模式的断面図であり、(b)は、第3実施形態において、第1非電動役物ユニットを図70の拡大図A(図70の下部)に示すとおり、LXXIaの方向から見た場合において、第1非電動役物ユニット54が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【図72】(a)は、第3実施形態において、第2非電動役物ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、(b)は、第3実施形態において、第2非電動役

50

物ユニットが閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、(c)は、第3実施形態において、第2非電動役物ユニットが開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【図73】(a)は、第3実施形態において、第2非電動役物ユニットを図70の拡大図A(図70の下部)に示すとおり、LXXXIIIaの方向から見た場合における模式的断面図であり、(b)は、第3実施形態において、第2非電動役物ユニットが開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【図74】第4実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図75】(a)は、第4実施形態において、第2非電動役物ユニットを図74の拡大図B(図74の下部)に示すとおり、LXXVaの方向から見た場合における模式的断面図であり、(b)は、第4実施形態において、第2非電動役物ユニットが閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、(c)は、第4実施形態において、第2非電動役物ユニットが開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【図76】第5実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図77】第5実施形態における普通電役ユニット72を正面視方向から見た場合における模式的断面図である。

【図78】(a)は、第5実施形態において、普通電役ユニット内に入球した1球目の球B1が作用口としての第1非電動役物始動口に入球し、2球目の球B2が切替弁落下点を通して入球口切換弁側へ流下する状態を示した図であり、(b)は、図78(a)の状態から、1球目の球B1が検知部としての第1非電動役物始動口スイッチによって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁が、変更手段によって所定態様である第1位置から特定態様である第2位置へと移動している途中で、2球目の球B2が切替弁落下点から入球口切換弁へと流下した状態を示した図であり、(c)は、図78(b)の状態から、第2位置へと移動しきった入球口切換弁75上を転動した2球目の球B2が左側排出経路を通して状態を示した図である。

【図79】(a)は、第5実施形態において、普通電役ユニット内に入球した1球目の球C1が流入口としての第2非電動役物始動口に入球し、2球目の球C2が切替弁落下点を通して入球口切換弁側へ流下する状態を示した図であり、(b)は、図79(a)の状態から、1球目の球C1が感知部としての第2非電動役物始動口スイッチによって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁が、変更手段によって特定態様である第2位置から所定態様である第1位置へと移動している途中で2球目の球C2が切替弁落下点から入球口切換弁へと流下した状態を示した図であり、(c)は、図79(b)の状態から、所定態様である第1位置へと移動しきった入球口切換弁上を転動した2球目の球C2が右側排出経路を通して状態を示した図である。

【図80】第5実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図81】第5実施形態において、主制御装置内のMPUにより実行される入球口切換弁制御処理を示すフローチャートである。

【図82】第5実施形態において、音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。

【図83】第6実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図84】(a)は、第6実施形態において、普通電役ユニットを正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、(b)は、図84(a)のLXXXIVbの部位の拡大図であって、普通電役ユニット内の抵抗部としての経路振分装置の模式的断面図であり、(c)は、図84(a)のLXXXIVbの部位の拡大図であって、経路振分装置が回転軸部を中心に時計回りに約90度回転した場合の模式的断面図である。

【図85】(a)は、第6実施形態において、1球目の球D1が開放状態の普通電役ユニットに入球する状態を示した図であり、(b)は、図85(a)の状態から、普通電役ユニット内に入球した1球目の球D1が抵抗部としての経路振分装置の凹部に進入し、2球

10

20

30

40

50

目の球 D 2 が普通電役スイッチを通過する状態を示した図であり、(c)は、図 8 5 (b)の状態から、1 球目の球 D 1 が回転状態の経路振分装置から右側経路に進入する状態であり、2 球目の球 D 2 が振分前経路 7 2 c を通過する状態を示した図であり、(d)は、図 8 5 (c)の状態から、1 球目の球 D 1 が右側経路を通過して合流部に進入する状態であり、2 球目の球 D 2 が初期状態に戻った経路振分装置の凹部に進入した状態を示した図である。

【図 8 6】(a)は、第 6 実施形態において、図 8 5 (d)の状態から、1 球目の球 D 1 が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動しており、2 球目の球 D 2 が回転状態の経路振分装置から右側経路に進入する状態を示した図であり、(b)は、図 8 6 (a)の状態から、1 球目の球 D 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチによって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 D 2 が右側経路を通過して合流部に進入する状態を示した図であり、(c)は、図 8 6 (b)の状態から、2 球目の球 D 2 が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動している状態を示した図であり、(d)は、図 8 6 (c)の状態から、2 球目の球 D 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示した図である。

10

【図 8 7】(a)は、第 6 実施形態において、1 球目の球 E 1 が開放状態の普通電役ユニットに入球する状態を示した図であり、(b)は、図 8 7 (a)の状態から、普通電役ユニット内に入球した 1 球目の球 E 1 が凹部に進入し、2 球目の球 E 2 が普通電役ユニット内に入球して振分前経路を通過する状態を示した図であり、(c)は、図 8 7 (b)の状態から、1 球目の球 E 1 が回転状態の経路振分装置から右側経路に進入する状態であり、2 球目の球 E 2 が抵抗部としての経路振分装置の外周曲部上を転動して左側経路へと進入する状態を示した図であり、(d)は、図 8 7 (c)の状態から、1 球目の球 E 1 が右側経路を通過して合流部に進入し、2 球目の球 E 2 が左側経路を通過して減速部に進入する状態を示した図である。

20

【図 8 8】(a)は、第 6 実施形態において、図 8 7 (d)の状態から、1 球目の球 E 1 が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動しており、2 球目の球 E 2 が減速部を通過している状態を示した図であり、(b)は、図 8 8 (a)の状態から、1 球目の球 E 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 E 2 が減速部を通過して合流部に進入する状態を示した図であり、(c)は、図 8 8 (b)の状態から、2 球目の球 E 2 が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動している状態を示した図であり、(d)は、図 8 8 (c)の状態から、2 球目の球 E 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示した図である。

30

【図 8 9】(a)は、第 6 実施形態において、1 球目の球 F 1 及び 2 球目の球 F 2 が密接した状態で開放状態の普通電役ユニットに入球する状態を示した図であり、(b)は、図 8 9 (a)の状態から、普通電役ユニット内に入球した 1 球目の球 F 1 及び 2 球目の球 F 2 が密接した状態で振分前経路を通過した状態を示した図であり、(c)は、図 8 9 (b)の状態から、1 球目の球 F 1 が回転状態の経路振分装置から右側経路に進入する状態であり、2 球目の球 F 2 が抵抗部としての経路振分装置の外周曲部上を転動して左側経路へと進入する状態を示した図であり、(d)は、図 8 9 (c)の状態から、1 球目の球 F 1 が右側経路を通過して合流部に進入し、2 球目の球 F 2 が左側経路を通過して減速部に進入する状態を示した図である。

40

【図 9 0】(a)は、第 6 実施形態において、(a)は、図 8 9 (d)の状態から、1 球目の球 F 1 が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動しており、2 球目の球 F 2 が減速部を通過している状態を示した図であり、(b)は、図 9 0 (a)の状態から、1 球目の球 F 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2

50

球目の球 F 2 が減速部を通過して合流部に進入する状態を示した図であり、(c)は、図 90 (b) の状態から、2 球目の球 F 2 が合流部を通過して案内手段としての入球口切換弁上を転動している状態を示した図であり、(d)は、図 90 (c) の状態から、2 球目の球 F 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁が変更手段によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示した図である。

【図 91】第 7 実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 92】第 8 実施形態における外枠 11 及び内枠 12 から前面枠 14 を開放した状態のパチンコ機 10 の正面図である。

【図 93】第 9 実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

10

【図 94】本発明の第 10 実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図 95】パチンコ機の背面図である。

【図 96】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 97】(a)は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、(b)は、実際の表示画面を例示した図である。

【図 98】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 99】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

【図 100】(a)は、特図 1 大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、

20

(b)は、特図 2 大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 101】(a)は、特図 1 大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、

(b)は、特図 2 大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 102】各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。

【図 103】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。

【図 104】特図 1 用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 105】特図 2 用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

30

【図 106】(a)は、停止パターンテーブルの A テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、停止パターンテーブルの B テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c)は、停止パターンテーブルの C テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 107】(a)は、停止パターンテーブルの D テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、停止パターンテーブルの E テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c)は、停止パターンテーブルの F テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 108】(a)は、特図 1 ハズレ・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、特図 1 大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 109】(a)は、特図 2 ハズレ・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、特図 2 大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

40

【図 110】「通常遊技状態」時の左打ち遊技において、スルーゲート、第 1 始動口、上側第 2 始動口、下側第 2 始動口における球の検知タイミングと、普通図柄の可変表示、第 1 特別図柄の変動表示および第 2 特別図柄の変動表示の実行タイミングと、普通電役用ソレノイドおよび大入賞口開閉板用ソレノイドの駆動タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【図 111】「通常遊技状態」時の左打ち遊技において、特別図柄の低確率状態での特別図柄の変動表示の実行回数が、第 1 特別図柄の変動表示によって 900 回に到達し、低確率短縮状態へ突入する場合のタイミングチャートである。

50

【図 1 1 2】「通常遊技状態」時の左打ち遊技において、第 1 特別図柄の変動表示の実行中に、特別図柄の低確率状態での特別図柄の変動表示の実行回数が第 2 特別図柄の変動表示によって 9 0 0 回に到達し、低確時間短縮状態へ突入する場合のタイミングチャートである。

【図 1 1 3】「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」時の右打ち遊技において、スルーゲート、第 1 始動口、上側第 2 始動口、下側第 2 始動口における球の検知タイミングと、普通図柄の可変表示、特別図柄 1 の変動表示および特別図柄 2 の変動表示の実行タイミングと、普通電役用ソレノイドおよび大入賞口開閉板用ソレノイドの駆動タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【図 1 1 4】「潜伏確率変動状態」時の右打ち遊技において、スルーゲート、第 1 始動口、上側第 2 始動口、下側第 2 始動口における球の検知タイミングと、普通図柄の可変表示、特別図柄 1 の変動表示および特別図柄 2 の変動表示の実行タイミングと、普通電役用ソレノイドおよび大入賞口開閉板用ソレノイドの駆動タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【図 1 1 5】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 1 1 6】小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 1 1 7】(a) は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c) は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 1 1 8】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 1 1 9】主に音声ランプ制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 1 2 0】第 1 保留情報格納エリア及び第 1 実行情報格納エリア、並びに、第 2 保留情報格納エリア及び第 2 実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。

【図 1 2 1】主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 2】主制御装置内の M P U により実行される設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 3】主制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 4】主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 5】主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 6】主制御装置内の M P U により実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 7】主制御装置内の M P U により実行される特図変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 8】主制御装置内の M P U により実行される特図 1 変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 9】主制御装置内の M P U により実行される特図 2 変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 0】主制御装置内の M P U により実行される変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 1】主制御装置内の M P U により実行される他方停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 2】主制御装置内の M P U により実行される時短計数処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 3】主制御装置内の M P U により実行される天井到達計数処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 4】主制御装置内の M P U により実行される当たり処理を示すフローチャートで

10

20

30

40

50

ある。

【図 1 3 5】主制御装置内の M P U により実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 6】主制御装置内の M P U により実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 7】主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 8】主制御装置内の M P U により実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 9】主制御装置内の M P U により実行される小当たり開放中処理を示すフローチャートである。

10

【図 1 4 0】主制御装置内の M P U により実行される普図変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 1】主制御装置内の M P U により実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 2】主制御装置内の M P U により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 3】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。

【図 1 4 4】音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。

20

【図 1 4 5】音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。

【図 1 4 6】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 1 4 7】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 1 4 8】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出処理を示したフローチャートである。

【図 1 4 9】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される打ち方指示表示処理を示したフローチャートである。

30

【図 1 5 0】「通常遊技状態」の天井到達時において第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出を示しており、(a) ~ (d) は、従来のパチンコ機において、「通常遊技状態」中に第 2 特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第 3 図柄表示装置 8 1 での変動演出の推移を示した図であり、(a) は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 2 回の状態において、第 1 特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 1 回に減少した状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、第 1 特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域 D m の中央部分において「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっており、第 2 特別図柄の変動表示も開始された状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、第 2 特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普通低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示及び演出用打ち方指示が表示されている状態を示した図である。

40

【図 1 5 1】(a) ~ (d) は、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 において、「通常遊技状態」中に第 2 特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第 3 図柄表示装置 8 1 での変動演出の推移を示した図であり、(a) は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 2 回の状態において、第 1 特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 1 回に減少

50

した状態を示した図であり、(c)は、(b)の状態から、第1特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Dmにおいて「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっており、第2特別図柄の変動表示も開始された状態を示した図であり、(d)は、(c)の状態から、第2特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示のみが表示され、演出用打ち方指示が実行されていない状態を示した図である。

【図152】第10実施形態のパチンコ機10において、「通常遊技状態」中に第2特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図であり、(a)は、図151(d)の状態から、第1特別図柄の変動表示において実行されている「スーパーリーチ」演出態様の変動演出でハズレとなる演出結果が表示されている状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示において実行されていた「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が終了し、ハズレとなる第3図柄が主表示領域Dmにおいて表示された状態を示した図であり、(c)は、(b)の状態から、主表示領域Dmにおいて、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、(d)は、(c)の状態から、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」において表示される第3図柄が、第1特別図柄から第2特別図柄に切り替わった状態を示した図である。

【図153】第11実施形態における音声ランプ制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図154】第11実施形態における主制御装置内のMPUにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図155】第11実施形態における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。

【図156】第11実施形態における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される特図1コマンド処理を示したフローチャートである。

【図157】第11実施形態における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される特図2コマンド処理を示したフローチャートである。

【図158】第11実施形態における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される変動演出処理を示したフローチャートである。

【図159】第11実施形態における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される天井到達報知処理を示したフローチャートである。

【図160】従来のパチンコ機において、「通常遊技状態」中に第2特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図であり、図160(a)は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと2回の状態において、第1特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、図160(b)は、図160(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと1回に減少した状態を示した図であり、図160(c)は、図160(b)の状態から、第1特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Dmの中央部分において天井到達することを報知する演出が実行中となっており、第2特別図柄の変動表示も開始された状態を示した図であり、図160(d)は、図160(c)の状態から、天井到達報知演出の実行中に第2特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示及び演出用打ち方指示が表示されている状態を示した図である。

【図161】第11実施形態のパチンコ機10において、「通常遊技状態」中に第2特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図であり、図161(a)は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと2回の状態において、第1特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、図161(b)は、図161(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと1回

10

20

30

40

50

に減少した状態を示した図であり、図 1 6 1 (c) は、図 1 6 1 (b) の状態から、第 1 特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域 D m の中央部分において天井到達することを報知する演出が実行中となっており、第 2 特別図柄の変動表示も開始された状態を示した図であり、図 1 6 1 (d) は、図 1 6 1 (c) の状態から、天井到達報知演出の実行中に第 2 特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示のみが表示され、演出用打ち方指示が実行されていない状態を示した図である。

【図 1 6 2】第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 において、「通常遊技状態」中に第 2 特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第 3 図柄表示装置 8 1 での変動演出の推移を示した図であり、図 1 6 2 (a) は、図 1 6 1 (d) の状態から、引き続き第 1 特別図柄の変動表示における天井到達報知演出が実行中となっており、図 1 6 1 (a) ~ 図 1 6 1 (d) において主表示領域 D m の左上部分に表示されていた天井到達カウンタ 8 1 c が消去されている状態を示した図であり、図 1 6 2 (b) は、図 1 6 2 (a) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示が終了した状態を示した図であり、図 1 6 2 (c) は、図 1 6 2 (b) の状態から、天井到達報知演出が終了し、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図 1 6 2 (d) は、図 1 6 2 (c) の状態から、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」において表示される第 3 図柄が、第 1 特別図柄から第 2 特別図柄に切り替わった状態を示した図である。

【図 1 6 3】第 1 2 実施形態における「通常遊技状態」中に、特別図柄 1 の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合であって、かつ、天井到達することとなる特別図柄 1 の変動表示が終了するタイミングにおいて、並行して特別図柄 2 の変動表示が実行中となっている場合のタイミングチャートである。

【図 1 6 4】第 1 2 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 1 6 5】第 1 2 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される天井到達報知延長処理を示したフローチャートである。

【図 1 6 6】第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 において、「通常遊技状態」での第 2 特別図柄の変動演出の実行中に、第 1 特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第 3 図柄表示装置 8 1 での変動演出の推移を示した図であり、図 1 6 6 (a) は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 1 回の状態において、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動表示が並行して実行中となっており、主表示領域 D m において天井到達報知演出が実行されている状態を示した図であり、図 1 6 6 (b) は、図 1 6 6 (a) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した状態を示した図であり、図 1 6 6 (c) は、図 1 6 6 (b) の状態から、天井到達報知演出が終了して演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図 1 6 6 (d) は、図 1 6 6 (c) の状態から、演出用打ち方指示が終了して、実行中となっている第 2 特別図柄の変動表示が主表示領域 D m の中央部分で実行されている状態を示した図である。

【図 1 6 7】第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 において、「通常遊技状態」での第 2 特別図柄の変動演出の実行中に、第 1 特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第 3 図柄表示装置 8 1 での変動演出の推移を示した図であり、図 1 6 7 (a) は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 1 回の状態において、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動表示が並行して実行中となっており、主表示領域 D m において天井到達報知演出が実行されている状態を示した図であり、図 1 6 7 (b) は、図 1 6 7 (a) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した状態を示した図であり、図 1 6 7 (c) 及び図 1 6 7 (d) は、図 1 6 7 (b) の状態から、第 2 特別図柄の変動表示が継続して実行中となっており、天井到達報知演出が引き続き実行されている状態を示した図である。

【図 1 6 8】第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 において、「通常遊技状態」での第 2 特別

図柄の変動演出の実行中に、第 1 特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第 3 図柄表示装置 8 1 での変動演出の推移を示した図であり、図 1 6 8 (a) は、図 1 6 7 (d) の状態から、第 2 特別図柄の変動表示が終了した状態を示した図であり、図 1 6 8 (b) は、図 1 6 8 (a) の状態から、天井到達報知演出が終了して演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図 1 6 8 (c) は、図 1 6 8 (b) の状態から、演出用打ち方指示が終了し、第 2 特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

【図 1 6 9】第 1 3 実施形態の「通常遊技状態」中に、特別図柄 2 の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合のタイミングチャートである。

【図 1 7 0】第 1 3 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出処理を示したフローチャートである。

10

【図 1 7 1】第 1 3 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される天井到達待機処理を示したフローチャートである。

【図 1 7 2】第 1 3 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 1 7 3】第 1 3 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 1 7 4】第 1 3 実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第 3 図柄表示装置 8 1 での変動演出の推移を示した図であり、図 1 7 4 (a) は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 2 回の状態において、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動表示が並行して実行中となっている状態を示した図であり、図 1 7 4 (b) は、図 1 7 4 (a) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示のみが終了して、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 1 回に減少した状態を示した図であり、図 1 7 4 (c) は、図 1 7 4 (b) の状態から、第 1 特別図柄の次の変動表示が開始され、天井到達待機演出が実行されている状態を示した図であり、図 1 7 4 (d) は、図 1 7 4 (c) の状態から、第 2 特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示が表示されている状態を示した図である。

20

【図 1 7 5】第 1 3 実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第 3 図柄表示装置 8 1 での変動演出の推移を示した図であり、図 1 7 5 (a) は、図 1 7 4 (d) の状態から、天井到達待機演出が終了し、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図 1 7 5 (b) は、図 1 7 5 (a) の状態から、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」中に主表示領域 D m の中央部分で表示される第 3 図柄が、第 1 特別図柄から第 2 特別図柄に切り替わった状態を示した図であり、図 1 7 5 (c) は、図 1 7 5 (b) の状態から、第 2 特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

30

【図 1 7 6】第 1 4 実施形態の「通常遊技状態」中に、特別図柄 1 の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するものの、該特別図柄 1 の変動表示の実行中に、特別図柄 2 の変動表示において大当たりする場合のタイミングチャートである。

40

【図 1 7 7】第 1 4 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出処理を示したフローチャートである。

【図 1 7 8】第 1 4 実施形態における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される天井到達演出切替処理を示したフローチャートである。

【図 1 7 9】第 1 4 実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第 3 図柄表示装置 8 1 での変動演出の推移を示した図であり、図 1 7 9 (a) は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 1 回の状態において、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動表示がいずれも停止中となっている状態を示した図であり、図 1 7 9 (b) は、図 1 7 9 (a) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示が開始され、天井到達報知演出が実行さ

50

れている状態を示した図であり、図179(c)は、図179(b)の状態から、第2特別図柄の大当たりに当選することとなる変動表示が開始され、天井到達報知演出が中断された状態を示した図であり、図179(d)は、図179(c)の状態から、第2特別図柄の大当たりとなる変動表示が停止した状態を示した図である。

【図180】第14実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図であり、図180(a)は、図179(d)の状態から、第2特別図柄の変動表示で大当たりしたことにより移行した「普図高確時間短縮状態」において、特別図柄の変動表示の実行回数が99回となっている状態を示した図であり、図180(b)は、図180(a)の状態から、第2特別図柄の変動表示が停止し、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した状態を示した図であり、図180(c)は、図180(b)の状態から、主表示領域Dmの中央部分において表示される第3図柄が、第2特別図柄から第1特別図柄に切り替わった状態を示した図である。

10

【図181】第15実施形態のパチンコ機10の遊技盤13の正面図である。

【図182】(a)は、第15実施形態の普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、第15実施形態の普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c)は、第15実施形態の普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図183】本発明の第16実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図184】パチンコ機の背面図である。

20

【図185】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図186】(a)は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、(b)は、実際の表示画面を例示した図である。

【図187】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図188】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

【図189】大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図190】(a)は、特図1大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、特図2大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

30

【図191】各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第1特別図柄の変動時間、第2特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。

【図192】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。

【図193】特図1用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図194】特図2用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図195】(a)は、停止パターンテーブルのAテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、停止パターンテーブルのBテーブルの一例を模式的に示した図であり、(c)は、停止パターンテーブルのCテーブルの一例を模式的に示した図であり、(d)は、停止パターンテーブルのDテーブルの一例を模式的に示した図である。

40

【図196】(a)は、特図1ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、特図1大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図197】(a)は、特図2ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、特図2大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図198】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図199】(a)は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b)は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c)は、普通電役開放

50

テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 2 0 0】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 2 0 1】主に音声ランプ制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 2 0 2】第 1 保留情報格納エリア、第 2 保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。

【図 2 0 3】主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 4】主制御装置内の M P U により実行される設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 5】主制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

10

【図 2 0 6】主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 7】主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 8】主制御装置内の M P U により実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 9】主制御装置内の M P U により実行される特図変動処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 0】主制御装置内の M P U により実行される変動開始処理を示すフローチャートである。

20

【図 2 1 1】主制御装置内の M P U により実行される変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 2】主制御装置内の M P U により実行される S T 計数処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 3】主制御装置内の M P U により実行される時短計数処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 4】主制御装置内の M P U により実行される救済到達計数処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 5】主制御装置内の M P U により実行される当たり処理を示すフローチャートである。

30

【図 2 1 6】主制御装置内の M P U により実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 7】主制御装置内の M P U により実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 8】主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 9】主制御装置内の M P U により実行される普図変動処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 0】主制御装置内の M P U により実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。

40

【図 2 2 1】主制御装置内の M P U により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 2】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。

【図 2 2 3】音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。

【図 2 2 4】音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。

【図 2 2 5】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 コマンド処理を示し

50

たフローチャートである。

【図 2 2 6】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 2 2 7】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出処理を示したフローチャートである。

【図 2 2 8】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される救済カウンタ表示処理を示したフローチャートである。

【図 2 2 9】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。

【図 2 3 0】「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」への移行時において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第 3 図柄表示装置での変動演出を示しており、図 2 3 0 (a) は、大当たり遊技が終了して「普図高確時間短縮状態」へ移行した状態を示した図であり、図 2 3 0 (b) は、図 2 3 0 (a) の状態から、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動表示が「50 回」実行され、該「普図高確時間短縮状態」における最後の変動表示が停止した状態を示した図であり、図 2 3 0 (c) は、図 2 3 0 (b) の状態から、「普図高確時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行した直後の状態を示した図であり、図 2 3 0 (d) は、図 2 3 0 (c) の状態から、図 2 3 0 (c) において実行中となっていた第 2 特別図柄の変動表示が停止した状態を示した図である。

10

【図 2 3 1】(a) は、第 1 7 実施形態における特図 1 大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、第 1 7 実施形態における特図 2 大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

20

【図 2 3 2】第 1 7 実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。

【図 2 3 3】第 1 7 実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。

【図 2 3 4】第 1 7 実施形態における特図 1 用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 2 3 5】第 1 7 実施形態における特図 2 用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

30

【図 2 3 6】(a) は、第 1 7 実施形態における停止パターンテーブルの E テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、第 1 7 実施形態における停止パターンテーブルの F テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 2 3 7】(a) は、第 1 7 実施形態における特図 1 ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、第 1 7 実施形態における特図 1 大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 2 3 8】(a) は、第 1 7 実施形態における特図 2 ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、第 1 7 実施形態における特図 2 大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

40

【図 2 3 9】第 1 7 実施形態における時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 2 4 0】主に第 1 7 実施形態における音声ランプ制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 2 4 1】第 1 7 実施形態において主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 2】第 1 7 実施形態において音声ランプ制御装置内の M P U により実行される救済カウンタ表示処理を示したフローチャートである。

【図 2 4 3】第 1 7 実施形態において音声ランプ制御装置内の M P U により実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。

50

【図 2 4 4】第 1 8 実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。

【図 2 4 5】第 1 8 実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。

【図 2 4 6】第 1 8 実施形態における特図 1 用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 2 4 7】第 1 8 実施形態における特図 2 用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 2 4 8】(a) は、第 1 8 実施形態における停止パターンテーブルの G テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、第 1 8 実施形態における停止パターンテーブルの H テーブルの一例を模式的に示した図である。

10

【図 2 4 9】(a) は、第 1 8 実施形態における特図 1 ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、第 1 8 実施形態における特図 1 大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 2 5 0】(a) は、第 1 8 実施形態における特図 2 ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、第 1 8 実施形態における特図 2 大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 2 5 1】第 1 8 実施形態において音声ランプ制御装置内の M P U により実行される救済カウンタ表示処理を示したフローチャートである。

20

【図 2 5 2】第 1 9 実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 2 5 3】第 1 9 実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 2 5 4】第 1 9 実施形態における各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

【図 2 5 5】(a) は、第 1 9 実施形態の特図 1 大当たり乱数テーブルを示した図であり、(b) は、第 1 9 実施形態の特図 2 大当たり乱数テーブルを示した図である。

【図 2 5 6】(a) は、第 1 9 実施形態の特図 1 大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、第 1 9 実施形態の特図 2 大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

30

【図 2 5 7】第 1 9 実施形態における特図 2 小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 2 5 8】第 1 9 実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。

【図 2 5 9】第 1 9 実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。

【図 2 6 0】第 1 9 実施形態における特図 1 用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 2 6 1】第 1 9 実施形態における特図 2 用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

40

【図 2 6 2】(a) は、第 1 9 実施形態における特図 2 ハズレ・小当たり A 用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、第 1 9 実施形態における特図 2 大当たり・小当たり B 用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 2 6 3】第 1 9 実施形態における大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 2 6 4】第 1 9 実施形態における小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 2 6 5】第 1 9 実施形態における時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。

50

【図 2 6 6】主に第 1 9 実施形態における音声ランプ制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 2 6 7】第 1 9 実施形態における第 1 保留情報格納エリア、第 2 保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。

【図 2 6 8】第 1 9 実施形態において主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 9】第 1 9 実施形態において主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 0】第 1 9 実施形態において主制御装置内の M P U により実行される特図変動処理を示すフローチャートである。

10

【図 2 7 1】第 1 9 実施形態において主制御装置内の M P U により実行される変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 2】第 1 9 実施形態において主制御装置内の M P U により実行される変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 3】第 1 9 実施形態において主制御装置内の M P U により実行される時短計数処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 4】第 1 9 実施形態において主制御装置内の M P U により実行される救済到達計数処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 5】第 1 9 実施形態において主制御装置内の M P U により実行される当たり処理を示すフローチャートである。

20

【図 2 7 6】第 1 9 実施形態において主制御装置内の M P U により実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 7】第 1 9 実施形態において主制御装置内の M P U により実行される特定領域装置開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 8】第 1 9 実施形態において主制御装置内の M P U により実行される小当たり時大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図 2 7 9】第 1 9 実施形態において主制御装置内の M P U により実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 8 0】第 1 9 実施形態において主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

30

【図 2 8 1】第 1 9 実施形態において音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。

【図 2 8 2】第 1 9 実施形態において音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。

【図 2 8 3】第 1 9 実施形態において音声ランプ制御装置内の M P U により実行される救済カウンタ表示処理を示したフローチャートである。

【図 2 8 4】第 1 9 実施形態において音声ランプ制御装置内の M P U により実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。

【図 2 8 5】本発明の第 2 0 実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図 2 8 6】パチンコ機の背面図である。

40

【図 2 8 7】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 2 8 8】(a) は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、(b) は、実際の表示画面を例示した図である。

【図 2 8 9】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 2 9 0】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

【図 2 9 1】大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 2 9 2】特図 1 大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 2 9 3】特図 2 大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

50

【図 2 9 4】各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。

【図 2 9 5】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。

【図 2 9 6】(a) は、特図 1 用保留数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 2 用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 2 9 7】(a) は、停止パターンテーブルの A テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、停止パターンテーブルの B テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c) は、停止パターンテーブルの C テーブルの一例を模式的に示した図であり、(d) は、停止パターンテーブルの D テーブルの一例を模式的に示した図である。

10

【図 2 9 8】(a) は、特図 1 ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 1 大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 2 9 9】(a) は、特図 2 ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 2 大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 0 0】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 0 1】確変領域開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 0 2】特図 1 確変領域有効テーブルの一例を模式的に示した図である。

20

【図 3 0 3】特図 2 確変領域有効テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 0 4】大当たり種別「確変 A」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド及び確変領域ソレノイドの作動タイミング、大入賞口スイッチ及び確変領域スイッチにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタの値の加算タイミング、大入賞口開閉板が閉鎖されている期間、確変領域有効フラグ及び確変移行フラグの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【図 3 0 5】大当たり種別「確変 B」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド及び確変領域ソレノイドの作動タイミング、大入賞口スイッチ及び確変領域スイッチにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタの値の加算タイミング、大入賞口開閉板が閉鎖されている期間、確変領域有効フラグ及び確変移行フラグの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

30

【図 3 0 6】大当たり種別「確変 C」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド及び確変領域ソレノイドの作動タイミング、大入賞口スイッチ及び確変領域スイッチにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタの値の加算タイミング、大入賞口開閉板が閉鎖されている期間、確変領域有効フラグ及び確変移行フラグの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【図 3 0 7】(a) は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c) は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 0 8】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。

40

【図 3 0 9】主に音声ランプ制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 3 1 0】第 1 保留情報格納エリア、第 2 保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。

【図 3 1 1】主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 2】主制御装置内の M P U により実行される設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 3】主制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 4】主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャー

50

トである。

【図 3 1 5】主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 6】主制御装置内の M P U により実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 7】主制御装置内の M P U により実行される特図変動処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 8】主制御装置内の M P U により実行される変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 9】主制御装置内の M P U により実行される変動停止処理を示すフローチャートである。

10

【図 3 2 0】主制御装置内の M P U により実行される時短計数処理を示すフローチャートである。

【図 3 2 1】主制御装置内の M P U により実行される救済到達計数処理を示すフローチャートである。

【図 3 2 2】主制御装置内の M P U により実行される当たり処理を示すフローチャートである。

【図 3 2 3】主制御装置内の M P U により実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 3 2 4】主制御装置内の M P U により実行される確変領域制御処理を示すフローチャートである。

20

【図 3 2 5】主制御装置内の M P U により実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図 3 2 6】主制御装置内の M P U により実行される確変領域通過判定処理を示すフローチャートである。

【図 3 2 7】主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 3 2 8】主制御装置内の M P U により実行される普図変動処理を示すフローチャートである。

【図 3 2 9】主制御装置内の M P U により実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。

30

【図 3 3 0】主制御装置内の M P U により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。

【図 3 3 1】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。

【図 3 3 2】音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。

【図 3 3 3】音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。

【図 3 3 4】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 コマンド処理を示したフローチャートである。

40

【図 3 3 5】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 3 3 6】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり中コマンド受信処理を示したフローチャートである。

【図 3 3 7】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出処理を示したフローチャートである。

【図 3 3 8】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。

【図 3 3 9】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり中演出処理を示し

50

たフローチャートである。

【図340】音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される投票演出処理を示したフローチャートである。

【図341】音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される確変領域開放中演出処理を示したフローチャートである。

【図342】音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される競争演出処理を示したフローチャートである。

【図343】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、第1特別図柄の動的表示に基づく大当たりで当選し、大当たりオープニングが実行されている状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、大当たりオープニングが終了して1ラウンド目が開始された状態を示した図である。

10

【図344】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図343(b)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き1ラウンド目が実行されている状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、1ラウンド目が終了して2ラウンド目に進行した状態を示した図である。

【図345】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図344(b)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き2ラウンド目が実行されている状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、2ラウンド目が終了して3ラウンド目に進行した状態を示した図である。

【図346】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図345(b)の状態から、3ラウンド目が終了して4ラウンド目に進行した状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、引き続き4ラウンド目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置65に入賞させ、確変領域65dへ球を通過させた状態を示した図であり、(c)は、(b)の状態から、引き続き4ラウンド目が実行されており、確変領域65dが閉鎖され、可変入賞装置65が引き続き開放中となっている状態を示した図であり、(d)は、(c)の状態から、4ラウンド目が終了して5ラウンド目に進行した状態を示した図である。

20

【図347】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図346(d)の状態から、5ラウンド目の確変領域65dには球を通過させずに6ラウンド目に進行した状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、6ラウンド目の確変領域65dには球を通過させずに7ラウンド目に進行した状態を示した図であり、(c)は、(b)の状態から、7ラウンド目の確変領域65dには球を通過させずに8ラウンド目に進行した状態を示した図であり、(d)は、(c)の状態から、8ラウンド目の確変領域65dには球を通過させずに9ラウンド目に進行した状態を示した図である。

30

【図348】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図347(d)の状態から、引き続き9ラウンド目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置65に入賞させ、確変領域65dへ球を通過させた状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き9ラウンド目が実行されている状態を示した図である。

40

【図349】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図348(b)の状態から、9ラウンド目が終了して10ラウンド目に進行した状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、引き続き10ラウンド目が実行されている状態を示した図である。

【図350】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図349(b)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き10ラウンド目が実行されている状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き10ラウンド目が実行されている状態を示した図である。

【図351】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図350(b)の状態から10ラウンド目が終了して大当たりエンディングに進

50

行した状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」の成功となる結果が表示されている状態を示した図である。

【図352】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図351(a)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」の失敗となる結果が表示されている状態を示した図であり、(b)は、図351(b)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示した図である。

【図353】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、図352(a)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示した図である。

10

【図354】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、第2特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、大当たりオープニングが実行されている状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、大当たりオープニングが終了して1ラウンド目が開始された状態を示した図である。

【図355】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図354(b)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き1ラウンド目が実行されている状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き1ラウンド目が実行されている状態を示した図である。

【図356】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図355(b)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き1R目が実行されている状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き1ラウンド目が実行されている状態を示した図である。

20

【図357】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図356(b)の状態から、1ラウンド目が終了して2ラウンド目に進行した状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、引き続き2ラウンド目が実行されており、確変領域65dが閉鎖されたものの、可変入賞装置65は引き続き開放中となっている状態を示した図であり、(c)は、(b)の状態から、2ラウンド目が終了して3ラウンド目に進行した状態を示した図であり、(d)は、(c)の状態から、3ラウンド目の確変領域65dには球を通過させずに4ラウンド目に進行した状態を示した図である。

30

【図358】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図357(d)の状態から、引き続き4ラウンド目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置65に入賞させ、確変領域65dへ球を通過させた状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、4ラウンド目が終了して5ラウンド目に進行した状態を示した図であり、(c)は、(b)の状態から、引き続き5ラウンド目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置65に入賞させ、確変領域65dへ球を通過させた状態を示した図であり、(d)は、(c)の状態から、5ラウンド目が終了して6ラウンド目に進行した状態を示した図である。

【図359】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図358(d)の状態から、引き続き6ラウンド目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置65に入賞させ、確変領域65dへ球を通過させた状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き6ラウンド目が実行されている状態を示した図である。

40

【図360】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図359(b)の状態から、6ラウンド目が終了して7ラウンド目に進行した状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、7ラウンド目が終了して8ラウンド目に進行した状態を示した図である。

【図361】大当たり遊技中における第3図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a)は、図360(b)の状態から、引き続き8ラウンド目が実行されている状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、8ラウンド目が終了して9ラウンド目に進行

50

した状態を示した図である。

【図 3 6 2】大当たり遊技中における第 3 図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a) は、図 3 6 1 (b) の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き 9 ラウンド目が実行されている状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、9 ラウンド目が終了して 10 ラウンド目に進行した状態を示した図である。

【図 3 6 3】大当たり遊技中における第 3 図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a) は、図 3 6 2 (b) の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き 10 ラウンド目が実行されており、「競争演出」の当たりとなる結果が表示されている状態を示した図であり、(b) は、図 3 6 2 (b) の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き 10 ラウンド目が実行されており、「競争演出」のハズレとなる結果が表示されている状態を示した図である。

10

【図 3 6 4】大当たり遊技中における第 3 図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a) は、図 3 6 3 (a) の状態から 10 ラウンド目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示した図であり、(b) は、図 3 6 3 (b) の状態から 10 ラウンド目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示した図である。

【図 3 6 5】第 2 1 実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 3 6 6】第 2 1 実施形態における可変入賞装置の正面視を模式的に表した正面拡大図である。

【図 3 6 7】(a) は、第 2 1 実施形態において、第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 が開放状態（没入状態）であって、かつ、第 2 確変領域開閉板 6 5 e 2 ～第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 の 5 の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置 6 5 内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置 6 5 の模式的断面図であり、(b) は、第 2 1 実施形態において、第 2 確変領域開閉板 6 5 e 2 が開放状態（没入状態）であって、かつ、第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 及び第 3 確変領域開閉板 6 5 e 3 ～第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 の 5 の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置 6 5 内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置 6 5 の模式的断面図である。

20

【図 3 6 8】(a) は、第 2 1 実施形態において、第 3 確変領域開閉板 6 5 e 3 が開放状態（没入状態）であって、かつ、第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1、第 2 確変領域開閉板 6 5 e 2 及び第 4 確変領域開閉板 6 5 e 4 ～第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 の 5 の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置 6 5 内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置 6 5 の模式的断面図であり、(b) は、第 2 1 実施形態において、第 4 確変領域開閉板 6 5 e 4 が開放状態（没入状態）であって、かつ、第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 ～第 3 確変領域開閉板 6 5 e 3、第 5 確変領域開閉板 6 5 e 5 及び第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 の 5 の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置 6 5 内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置 6 5 の模式的断面図である。

30

【図 3 6 9】(a) は、第 2 1 実施形態において、第 5 確変領域開閉板 6 5 e 5 が開放状態（没入状態）であって、かつ、第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 ～第 4 確変領域開閉板 6 5 e 4 及び第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 の 5 の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置 6 5 内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置 6 5 の模式的断面図であり、(b) は、第 2 1 実施形態において、第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 が開放状態（没入状態）であって、かつ、第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 ～第 5 確変領域開閉板 6 5 e 5 の 5 の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置 6 5 内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置 6 5 の模式的断面図である。

40

【図 3 7 0】(a) は、第 2 1 実施形態において、第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 ～第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 の 6 の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置 6 5 内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置 6 5 の模式的断面図である。

50

【図 3 7 1】第 2 1 実施形態におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 3 7 2】第 2 1 実施形態における確変領域開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 7 3】第 2 1 実施形態における特図 1 確変領域有効テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 7 4】第 2 1 実施形態における特図 2 確変領域有効テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 7 5】第 2 1 実施形態において、大当たり種別「確変 A」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド及び確変領域ソレノイドの作動タイミング、大入賞口スイッチ及び確変領域スイッチにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタの値の加算タイミング、大入賞口開閉板が閉鎖されている期間、確変領域有効フラグ及び確変移行フラグの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

10

【図 3 7 6】第 2 1 実施形態において、大当たり種別「確変 B」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド及び確変領域ソレノイドの作動タイミング、大入賞口スイッチ及び確変領域スイッチにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタの値の加算タイミング、大入賞口開閉板が閉鎖されている期間、確変領域有効フラグ及び確変移行フラグの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【図 3 7 7】第 2 1 実施形態において、大当たり種別「確変 C」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド及び確変領域ソレノイドの作動タイミング、大入賞口スイッチ及び確変領域スイッチにおける球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタの値の加算タイミング、大入賞口開閉板が閉鎖されている期間、確変領域有効フラグ及び確変移行フラグの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

20

【図 3 7 8】第 2 1 実施形態において主制御装置内の M P U により実行される確変領域制御処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 9】第 2 1 実施形態において主制御装置内の M P U により実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図 3 8 0】本発明の第 2 2 実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図 3 8 1】パチンコ機の背面図である。

【図 3 8 2】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

30

【図 3 8 3】(a) は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、(b) は、実際の表示画面を例示した図である。

【図 3 8 4】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図であり、主に主制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 3 8 5】各種カウンタ、各保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。

【図 3 8 6】(a) は、特図 1 大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 2 大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 8 7】特図 2 大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 8 8】(a) は、特図 1 小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 2 小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。

40

【図 3 8 9】各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。

【図 3 9 0】各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。

【図 3 9 1】(a) は、特図 1 用保留数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 2 用保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 9 2】(a) は、停止パターンテーブルの A テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、停止パターンテーブルの B テーブルの一例を模式的に示した図である。

50

【図 3 9 3】(a) は、停止パターンテーブルの C テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、停止パターンテーブルの D テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 9 4】(a) は、停止パターンテーブルの E テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、停止パターンテーブルの F テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 9 5】(a) は、特図 1 ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 1 小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 9 6】(a) は、特図 2 ハズレ変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

10

【図 3 9 7】大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 9 8】小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 3 9 9】第 1 特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短 B (小当たり A)」又は「時短 C (小当たり A)」に当選した場合における大入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、大入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検知態様と、大当たりフラグの設定態様とを示しており、特定領域に球を通過させた場合のタイミングチャートである。

【図 4 0 0】第 1 特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短 B (小当たり A)」又は「時短 C (小当たり A)」に当選した場合における大入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、大入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検知態様と、大当たりフラグの設定態様とを示しており、特定領域に球を通過させなかった場合のタイミングチャートである。

20

【図 4 0 1】第 2 特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短 D (小当たり B)」に当選した場合における大入賞口ソレノイド及び特定領域ソレノイドの駆動パターンと、大入賞口スイッチ及び特定領域スイッチの検知態様と、大当たりフラグの設定態様とを示しており、特定領域に球を通過させた場合のタイミングチャートである。

【図 4 0 2】(a) は、普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、(b) は、普図変動時間テーブルの一例を模式的に示した図であり、(c) は、普通電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 4 0 3】時短終了条件テーブルの一例を模式的に示した図である。

30

【図 4 0 4】主に音声ランプ制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 4 0 5】第 1 保留情報格納エリア、第 2 保留情報格納エリア及び実行情報格納エリアの構成を模式的に示した図である。

【図 4 0 6】「通常遊技状態 A」において小当たり種別「時短 B (小当たり A)」又は「時短 C (小当たり A)」に当選した場合に、該小当たり当選時に右打ち遊技を行って大当たりを発生させた場合の平均獲得球数と、該小当たり当選時に右打ち遊技を行わず、「通常遊技状態 A」に戻って再び特別図柄の動的表示を実行させ、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の平均獲得球数と、について、遊技状態別に 2 の平均獲得球数の差異をまとめた表である。

【図 4 0 7】損益分岐回数テーブルの一例を模式的に示した図である。

40

【図 4 0 8】主に表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 4 0 9】電源投入時画像を説明する説明図である。

【図 4 1 0】(a) は、背面 A を説明する説明図であり、(b) は、背面 B を説明する説明図である。

【図 4 1 1】背面 C を説明する説明図である。

【図 4 1 2】変動用表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 4 1 3】追加データテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 4 1 4】転送データテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 4 1 5】描画リストの一例を模式的に示した図である。

【図 4 1 6】主制御装置内の MPU により実行される立ち上げ処理を示すフローチャート

50

である。

【図 4 1 7】主制御装置内の M P U により実行される設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 4 1 8】主制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 4 1 9】主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 0】主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 1】主制御装置内の M P U により実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。

10

【図 4 2 2】主制御装置内の M P U により実行される特図変動処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 3】主制御装置内の M P U により実行される変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 4】主制御装置内の M P U により実行される変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 5】主制御装置内の M P U により実行される時短計数処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 6】主制御装置内の M P U により実行される救済到達計数処理を示すフローチャートである。

20

【図 4 2 7】主制御装置内の M P U により実行される当たり処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 8】主制御装置内の M P U により実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 9】主制御装置内の M P U により実行される特定領域装置開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 3 0】主制御装置内の M P U により実行される小当たり時大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図 4 3 1】主制御装置内の M P U により実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。

30

【図 4 3 2】主制御装置内の M P U により実行される大当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 3 3】主制御装置内の M P U により実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。

【図 4 3 4】主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 4 3 5】主制御装置内の M P U により実行される普図変動処理を示すフローチャートである。

【図 4 3 6】主制御装置内の M P U により実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。

40

【図 4 3 7】主制御装置内の M P U により実行されるベース値処理を示すフローチャートである。

【図 4 3 8】主制御装置内の M P U により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。

【図 4 3 9】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。

【図 4 4 0】音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。

【図 4 4 1】音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示した

50

フローチャートである。

【図 4 4 2】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 4 4 3】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 4 4 4】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される救済関連コマンド受信処理を示したフローチャートである。

【図 4 4 5】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出処理を示したフローチャートである。

【図 4 4 6】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理を示したフローチャートである。

10

【図 4 4 7】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理を示したフローチャートである。

【図 4 4 8】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。

【図 4 4 9】音声ランプ制御装置内の M P U により実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理を示したフローチャートである。

【図 4 5 0】表示制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。

【図 4 5 1】(a) は、表示制御装置内の M P U により実行されるコマンド割込処理を示したフローチャートであり、(b) は、表示制御装置内の M P U により実行される V 割込処理を示したフローチャートである。

20

【図 4 5 2】表示制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。

【図 4 5 3】(a) は、表示制御装置内の M P U により実行される保留球数コマンド処理を示したフローチャートであり、(b) は、表示制御装置内の M P U により実行されるデモコマンド処理を示したフローチャートである。

【図 4 5 4】表示制御装置内の M P U により実行される変動演出系コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 4 5 5】(a) は、表示制御装置内の M P U により実行される確定コマンド処理を示したフローチャートであり、(b) は、表示制御装置内の M P U により実行される変動パターンコマンド処理を示したフローチャートである。

30

【図 4 5 6】表示制御装置内の M P U により実行される停止種別コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 4 5 7】表示制御装置内の M P U により実行される当たり系コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 4 5 8】表示制御装置内の M P U により実行される文字系コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 4 5 9】(a) は、表示制御装置内の M P U により実行される背面画像系コマンド処理を示したフローチャートであり、(b) は、表示制御装置内の M P U により実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。

40

【図 4 6 0】表示制御装置内の M P U により実行される表示設定処理を示したフローチャートである。

【図 4 6 1】表示制御装置内の M P U により実行される表示設定処理を示したフローチャートである。

【図 4 6 2】(a) は、表示制御装置内の M P U により実行される保留画像設定処理を示したフローチャートであり、(b) は、表示制御装置内の M P U により実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。

【図 4 6 3】表示制御装置内の M P U により実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。

50

【図 4 6 4】(a) は、表示制御装置内の M P U により実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、(b) は、表示制御装置内の M P U により実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。

【図 4 6 5】表示制御装置内の M P U により実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。

【図 4 6 6】表示制御装置内の M P U により実行される画像転送詳細処理を示したフローチャートである。

【図 4 6 7】表示制御装置内の M P U により実行される描画処理を示したフローチャートである。

【図 4 6 8】「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合における第 3 図柄表示装置での演出の推移を示しており、(a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタが「5 8」(即ち、大当たり優先報知期間)となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり(b) は、(a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、(c) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタが「6 3 7」(即ち、救済優先報知期間)となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

10

【図 4 6 9】第 2 3 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の電氣的構成を示すブロック図である。

20

【図 4 7 0】第 2 3 実施形態における損益分岐回数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 4 7 1】第 2 3 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。

【図 4 7 2】第 2 3 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理を示したフローチャートである。

【図 4 7 3】第 2 3 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。

【図 4 7 4】第 2 3 実施形態において、音声ランプ制御装置内の M P U により実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理を示したフローチャートである。

30

【図 4 7 5】第 2 3 実施形態において、表示制御装置内の M P U により実行される当たり系コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 4 7 6】第 2 3 実施形態の「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出の推移を示しており、(a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「5 8」(即ち、大当たり優先報知期間)となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、(c) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「6 3 7」(即ち、救済優先報知期間)となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

40

【図 4 7 7】第 2 3 実施形態の「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出の推移を示しており、(a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「5 5 1」(即ち、曖昧報知期間)となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【図 4 7 8】第 2 4 実施形態の「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出の推移を示しており、(a) は、「通常遊技状

50

態 A」における救済カウンタ 203r の値が「524 ~ 563 回転」の期間（即ち、曖昧報知期間）において特図 1 小当たりに当選し、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、(a) の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、(b) の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、(c) の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図である。

【図 479】第 25 実施形態において、音声ランプ制御装置内の MPU により実行される表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理を示したフローチャートである。

10

【図 480】第 25 実施形態の「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合における第 3 図柄表示装置 81 での演出の推移を示しており、(a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 203r が「58」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、特定領域 65d を球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態 A」に戻り、第 1 特別図柄の変動表示が実行されている状態を示した図である。

【図 481】第 26 実施形態における表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

20

【図 482】第 26 実施形態において、音声ランプ制御装置内の MPU により実行される表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理を示したフローチャートである。

【図 483】(a) は、第 26 実施形態において、表示制御装置内の MPU により実行される背面画像系コマンド処理を示したフローチャートであり、(b) は、第 26 実施形態において、表示制御装置内の MPU により実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。

【図 484】第 26 実施形態の「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合における第 3 図柄表示装置 81 での演出の推移を示しており、(a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 203r が「551」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、実行中となっていた特別図柄の変動表示が特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

30

【図 485】第 27 実施形態の「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合における第 3 図柄表示装置 81 での演出の推移を示しており、(a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 203r が「58」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、(b) は、(a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、(c) は、(b) の状態から、特定領域 65d を球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態 A」に戻り、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 203r が「550」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、(d) は、(c) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

40

【図 486】第 27 実施形態の「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合における第 3 図柄表示装置 81 での演出の推移を示しており、(a) は、図 485 (d) の状態から、特定領域 65d を球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態 A」に戻り、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 203r が「637」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、(b) は

50

、(a)の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【図487】第28実施形態における主制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図488】第28実施形態における救済条件成立回数テーブルの一例を模式的に示した図である。

【図489】第28実施形態における音声ランプ制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図490】第28実施形態の「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時に右打ち遊技を行って大当たりを発生させた場合の平均獲得球数と、該小当たり当選時に右打ち遊技を行わず、「通常遊技状態A」に戻って再び特別図柄の動的表示を実行させ、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の平均獲得球数と、について、遊技状態別に2の平均獲得球数の差異をまとめた表である。

10

【図491】第28実施形態の「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時に右打ち遊技を行って大当たりを発生させた場合の平均獲得球数と、該小当たり当選時に右打ち遊技を行わず、「通常遊技状態A」に戻って再び特別図柄の動的表示を実行させ、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の平均獲得球数と、について、遊技状態別に2の平均獲得球数の差異をまとめた表である。

【図492】第28実施形態における損益分岐回数テーブルの一例を模式的に示した図である。

20

【図493】第28実施形態において、主制御装置内のMPUにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図494】第28実施形態において、主制御装置内のMPUにより実行される救済条件成立回数抽選処理を示すフローチャートである。

【図495】第28実施形態において、主制御装置内のMPUにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。

【図496】第28実施形態において、主制御装置内のMPUにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図497】第28実施形態において、主制御装置内のMPUにより実行されるベース値処理を示すフローチャートである。

30

【図498】第28実施形態において、音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。

【図499】第28実施形態において、音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される救済関連コマンド受信処理を示したフローチャートである。

【図500】第28実施形態において、音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される表示用特図1停止種別コマンド設定処理を示したフローチャートである。

【図501】第28実施形態において、音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される当たり演出処理を示したフローチャートである。

【図502】第28実施形態において、音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理を示したフローチャートである。

40

【図503】第29実施形態の「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選した場合における第3図柄表示装置81での演出の推移を示しており、(a)は、(a)は、「通常遊技状態A」における救済カウンタ203rが「550」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において特図1小当たりに当選し、変動演出が終了して第3図柄が停止した状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、(c)は、(b)の状態から、遊技者の右打ち遊技によって特定領域65dを球が通過したことを報知している状態を示した図であり、(d)は、(c)の状態から、大当たり状態に移行したことを示した図である。

【図504】第30実施形態の「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選した場

50

合における第3図柄表示装置81での演出の推移を示しており、(a)は、「通常遊技状態A」における救済カウンタ203rが「58」(即ち、大当たり優先報知期間)となっている状態において特図1小当たりに当選し、変動演出が終了して第3図柄が停止した状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、(c)は、「通常遊技状態A」における救済カウンタ203rが「637」(即ち、救済優先報知期間)となっている状態において特図1小当たりに当選し、変動演出が終了して第3図柄が停止した状態を示した図であり、(d)は、(c)の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【図505】第31実施形態において、音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される表示用特図1変動パターンコマンド設定処理を示したフローチャートである。

10

【図506】第31実施形態において、音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるサブ救済カウンタ表示処理を示したフローチャートである。

【図507】第31実施形態の「通常遊技状態A」において特別図柄の変動表示が実行された場合における第3図柄表示装置81での演出の推移を示しており、(a)は、(a)は、「通常遊技状態A」における救済カウンタ203rが「541」(即ち、大当たり優先報知期間)となっている状態において第1特別図柄の変動表示が終了して第3図柄が停止した状態を示した図であり、(b)は、(a)の状態から、次の第1特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図であり、(c)は、(b)の状態から、第1特別図柄の変動表示が終了して第3図柄が停止した状態を示した図であり、(d)は、(c)の状態から、次の第1特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

20

【図508】第31実施形態の「通常遊技状態A」において特別図柄の変動表示が実行された場合における第3図柄表示装置81での演出の推移を示しており、(a)は、図507(d)の状態から、第1特別図柄の変動表示が終了して第3図柄が停止した状態を示した図であり、(b)は、救済カウンタ203rが「791」(即ち、救済優先報知期間)となっている状態において第1特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

【図509】第32実施形態における遊技盤の正面図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

30

<第1実施形態>

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図1～図68を参照し、本発明をパチンコ遊技機(以下、単に「パチンコ機」という)10に適用した場合の第1実施形態について説明する。図1は、第1実施形態におけるパチンコ機10の正面図であり、図2はパチンコ機10の背面図であり、図3はパチンコ機10の遊技盤13の正面図である。

【0011】

従来、所定の期間が経過した後に予め定めた遊技者に有利な遊技状態に移行して遊技者に利益を付与する遊技機がある。有利な遊技状態において、遊技者の遊技により所定の条件が成立した場合に遊技者は賞球を得ることができる。

40

【0012】

このような遊技機において、遊技仕様が複雑化することに伴って、多様な遊技部材が設けられており、該遊技部材を配置する場合においては、遊技における効率や遊技者における視認性、識別性における効率を考慮する必要がある。

【0013】

具体的には、例えば、従来の遊技機において、多様な遊技部材が複雑に配置されることに伴って、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性が低下している。また、多様な遊技部材が複雑に配置されることに伴って遊技方法も複雑化しており、遊技進行の非効率化も見られる。このため、遊技者は視認性の低さや遊技進行の非効率化に伴う遊技性の複雑化に困惑し、遊技を中止してしまうおそれがある。

50

【 0 0 1 4 】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、遊技部材を効率的に配置し、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性を確保し、遊技者が困惑することなく効率良く遊技できる遊技機を提供することを目的としている。

【 0 0 1 5 】

より具体的には、例えば、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役ユニット内に 2 の非電動役物始動口を配設し、それぞれの非電動役物始動口に入球することで開放される非電動役物を遊技領域の右側部分に配設することで、遊技部材を効率的に配置し、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性を確保し、遊技者が困惑することなく効率良く遊技できる遊技機を提供することを目的としている。

10

【 0 0 1 6 】

本目的を達成するために、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態に切り替える切替手段を備え、当該遊技機を正面視した状態において、前記第 3 可動体の配設位置を、前記第 2 可動体の配設位置よりも垂直方向の上方側に設けた。

20

【 0 0 1 7 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第 1 可動体としての動作体を備え、第 2 可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第 1 入球部としての作用口を備え、第 1 検出部としての検知部を備え、第 3 可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第 2 入球部としての流入口を備え、第 2 検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第 1 状態としての所定態様を備え、第 2 状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、選択要素としての選択候補を備え、所定一覧としての集合体を備え、設定手段としての設定制御を備え、抽出手段としての抽出制御を備え、進行手段としての進行制御を備え、通常遊技状態としての不利状態を備え、有利遊技状態としての有益状態を備え、遊技状態変更手段としての状態変化制御を備え、所定選択要素としての不利要素を備え、特定選択要素としての有利要素を備え、所定操作としての遊技操作を備える。

30

【 0 0 1 8 】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット 7 2 への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

40

【 0 0 1 9 】

50

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第2非電動役物ユニット55の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

10

20

【0020】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第3可動体として、本実施形態では第2非電動役物ユニット55を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

30

【0021】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁75の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【0022】

40

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第1非電動役物ユニット54の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小

50

当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

10

【 0 0 2 3 】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

20

30

【 0 0 2 4 】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第 1 検出部又は第 2 検出部として、本実施形態では第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a 又は第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

40

【 0 0 2 5 】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における 1 演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

50

【 0 0 2 6 】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル 202a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の 1 演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

10

【 0 0 2 7 】

さらに、例えば、遊技球が入球する第 2 入球部として、本実施形態では第 2 非電動役物始動口 77 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドル

20

【 0 0 2 8 】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第 2 可動体として、本実施形態では第 1 非電動役物ユニット 54 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

30

【 0 0 2 9 】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体として、本実施形態では普通電役開閉板 72a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

40

【 0 0 3 0 】

また、例えば、遊技球が入球する第 1 入球部として、本実施形態では第 1 非電動役物始動口 76 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域へ

50

の進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【 0 0 3 1 】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の 1 演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

10

【 0 0 3 2 】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁 7 5 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

20

【 0 0 3 3 】

さらに、例えば、第 1 状態又は第 2 状態として、本実施形態では入球口切換弁 7 5 の初期状態又は入球口切換弁 7 5 の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

30

【 0 0 3 4 】

また、例えば、所定一覧の中から 1 の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普通図柄カウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

40

【 0 0 3 5 】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【 0 0 3 6 】

50

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たり R U S H 状態などが挙げられる。

【0037】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ 203k を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

10

【0038】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における 1 演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

【0039】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から 1 の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから 1 の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から 1 の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

20

【0040】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【0041】

パチンコ機 10 は、図 1 に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠 11 と、その外枠 11 と略同一の外形形状に形成され外枠 11 に対して開閉可能に支持された内枠 12 とを備えている。外枠 11 には、内枠 12 を支持するために正面視（図 1 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 18 が取り付けられ、そのヒンジ 18 が設けられた側を開閉の軸として内枠 12 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

30

【0042】

内枠 12 には、多数の釘や入賞口（入球口）63, 64, 65, 71a, 71b, 72, 73 等を有する遊技盤 13（図 3 参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤 13 の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠 12 には、球を遊技盤 13 の前面領域に発射する球発射ユニット 112a（図 10 参照）やその球発射ユニット 112a から発射された球を遊技盤 13 の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤 13 の詳細については、図 3 において後述する。

40

【0043】

内枠 12 の前面側には、その前面上側を覆う前面枠 14 と、その下側を覆う下皿ユニット 15 とが設けられている。前面枠 14 及び下皿ユニット 15 を支持するために正面視（図 1 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 19 が取り付けられ、支持部としてのヒンジ 19 が設けられた側を開閉の軸として前面枠 14 及び下皿ユニット 15 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠 12 の施錠と前面枠 14 の施錠とは、シリンダ錠 20 の鍵穴 21 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【0044】

前面枠 14 は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部 14c が設けられている。前面枠 14 の裏面側には

50

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

【0045】

前面枠14には、球を貯留する上皿17が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿17に賞球や貸出球などが排出される。上皿17の底面は正面視(図1参照)右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿17に投入された球が球発射ユニット112a(図10参照)へと案内される。また、上皿17の上面の正面視左側には、枠ボタン22が設けられている。

【0046】

枠ボタン22は、例えば、後述する第3図柄表示装置81(図3参照)で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン22は、第3図柄の変動表示(以下、第3図柄の変動表示を「変動演出」という。)において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。

10

【0047】

また、変動演出とは、後述する第3図柄表示装置81(図3参照)にて表示される演出であり、後述の通り、遊技操作として遊技盤13の前面領域に発射された球が特定の入賞口(例えば、後述の第1始動口64、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71b(図3参照))へ入賞したことを契機として実行され、図柄(後述の第3図柄)が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果(大当たりか否か)を遊技者に提示する演出である。

20

【0048】

さらに、ステージとは、後述する第3図柄表示装置81(図3参照)に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機10では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の3つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

【0049】

また、「リーチ表示」とは、後述する第3図柄表示装置81(図3参照)において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一手手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列Z1及び右図柄列Z3(図9参照)の第3図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Z2(図9参照)が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

30

【0050】

本実施形態のパチンコ機10では、「リーチ表示」として、大別して、「ノーマルリーチ」の演出を構成する一単位の要素(以下、演出を構成する一単位の要素を「変動要素」という)と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、該「ノーマルリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スーパーリーチ」の変動要素と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、「スーパーリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スペシャルリーチ」の変動要素とが用意されている。

40

【0051】

ステージの変更は、変動演出が行われていない期間(即ち、デモ表示中)や、変動演出において第3図柄が遊技者に視認不能に高速に変動される「高速変動」の変動要素中に、遊技者によって枠ボタン22が押下操作された場合に行われる。そして、枠ボタン22が操作される度に「街中ステージ」「空ステージ」「島ステージ」「街中ステージ」・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入直後は、初期ステージとして「街中ステージ」が設定される。

【0052】

また、後述する第3図柄表示装置81(図3参照)にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「ス

50

「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第3図柄表示装置81に表示されるように構成してもよい。

【0053】

具体的には、選択画面では、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素として選択可能な複数の候補が表示され、その選択画面が表示されている間に、枠ボタン22が遊技者に押下操作された場合に、選択された候補が変更されるように構成する。そして、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素へ発展するときに選択されていた演出候補に基づいて、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定され、その決定に従って「スーパーリーチ」の変動要素は「スペシャルリーチ」の変動要素が第3図柄表示装置81にて実行される。

10

【0054】

なお、第1実施形態では、枠ボタン22を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン22に代えて、遊技者によりパチンコ機10に対して所定方向（例えば、パチンコ機10に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。

【0055】

また、枠ボタン22を上皿17の側面視正面側に配置するように構成しているが、枠ボタン22の配置位置は、遊技者が押下操作可能な位置であれば如何様な配置位置でも良く、例えば、上皿17の上面側に配置してもよいし、後述する下皿50の近傍（上面又は側面）に配置してもよい。

20

【0056】

前面枠14には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定の「リーチ表示」時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様を変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部14cの周縁には、発光ダイオード（ライト・エミッティング・ダイオード（Light Emitting Diode）。以下、「LED」と略す。）等の発光手段を内蔵した電飾部29～33が設けられている。

30

【0057】

パチンコ機10においては、これら電飾部29～33が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時や「リーチ表示」時等には内蔵するLEDの点灯や点滅によって各電飾部29～33が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前の「リーチ表示」中である旨が報知される。また、前面枠14の正面視左上部には、LED等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ34が設けられている。

【0058】

右側の電飾部32下側には、前面枠14の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓35が形成され、遊技盤13前面の貼着スペースK1（図3参照）に貼付される証紙等はパチンコ機10の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機10においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部29～33の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Acrylonitrile Butadiene Styrene。以下、「ABS」と略す。）樹脂製のメッキ部材36が取り付けられている。

40

【0059】

窓部14cの下方には、貸球操作部40が配設されている。貸球操作部40には、度数表示部41と、球貸しボタン42と、返却ボタン43とが設けられている。パチンコ機10の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部40が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる

50

。具体的には、度数表示部 4 1 はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵された L E D が点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン 4 2 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 1 7 に供給される。返却ボタン 4 3 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

【 0 0 6 0 】

なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿 1 7 に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 4 0 が不要となるが、この場合には、貸球操作部 4 0 の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

10

【 0 0 6 1 】

上皿 1 7 の下側に位置する下皿ユニット 1 5 には、その中央部に上皿 1 7 に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿 5 0 が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿 5 0 の右側には、球を遊技盤 1 3 の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル 5 1 が配設され、かかる操作ハンドル 5 1 の内部には球発射ユニット 1 1 2 a（図 1 0 参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ 5 1 a と、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ 5 1 b と、操作ハンドル 5 1 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

【 0 0 6 2 】

操作ハンドル 5 1 が遊技者によって右回りに回転操作されると、前提条件としてタッチセンサ 5 1 a がオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル 5 1 の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤 1 3 の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル 5 1 が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ 5 1 a および打ち止めスイッチ 5 1 b がオフとなっている。

20

【 0 0 6 3 】

下皿 5 0 の正面下方部には、下皿 5 0 に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー 5 2 が設けられている。この球抜きレバー 5 2 は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿 5 0 の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー 5 2 の操作は、通常、下皿 5 0 の下方に下皿 5 0 から排出された球を受け取る箱（一般に「ドル箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿 5 0 の右方には、上述したように操作ハンドル 5 1 が配設され、下皿 5 0 の左方には灰皿 5 3 が取り付けられている。

30

【 0 0 6 4 】

次に、図 2 に示すように、パチンコ機 1 0 の背面側には、制御基板ユニット 9 0 , 9 1 と、裏パックユニット 9 4 とが主に備えられている。制御基板ユニット 9 0 は、主基板（主制御装置 1 1 0）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置 1 1 3）と表示制御基板（表示制御装置 1 1 4）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット 9 1 は、払出制御基板（払出制御装置 1 1 1）と発射制御基板（発射制御装置 1 1 2）と電源基板（電源装置 1 1 5）とカードユニット接続基板 1 1 6 とが搭載されてユニット化されている。

40

【 0 0 6 5 】

裏パックユニット 9 4 は、保護カバー部を形成する裏パック 9 2 と払出ユニット 9 3 とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る 1 チップマイコンとしてのマイクロ・プロセッシング・ユニット（Micro - Processing Unit。以下、「MPU」と略す）、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【 0 0 6 6 】

なお、主制御装置 1 1 0、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4、払出制

50

御装置 1 1 1 及び発射制御装置 1 1 2、電源装置 1 1 5、カードユニット接続基板 1 1 6 は、それぞれ基板ボックス 1 0 0 ~ 1 0 4 に収納されている。基板ボックス 1 0 0 ~ 1 0 4 は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【 0 0 6 7 】

また、基板ボックス 1 0 0 (主制御装置 1 1 0) 及び基板ボックス 1 0 2 (払出制御装置 1 1 1 及び発射制御装置 1 1 2) は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット (図示せず) によって開封不能に連結 (かしめ構造による連結) している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール (図示せず) が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス 1 0 0, 1 0 2 を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス 1 0 0, 1 0 2 を無理に開封しようとする、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス 1 0 0, 1 0 2 が開封されたかどうかを知ることができる。

【 0 0 6 8 】

主制御装置 1 1 0 を構成する主基板上には、ベース表示装置 4 0 1 が配設されており、パチンコ機 1 0 の背面側を見たときにベース表示装置 4 0 1 の表示画面が見えるように組付けられている。ベース表示装置 4 0 1 には、通常時においてベース値 (通常遊技状態において 1 0 0 発の球の発射に対して払い出される (賞球される) 球の数 (割合)) が表示される一方、設定変更モード及び設定確認モードのときには確率設定値が表示される。また、ベース表示装置 4 0 1 には、エラー履歴も表示可能に構成される。

【 0 0 6 9 】

また、主制御装置 1 1 0 を構成する主基板上には、設定された確率設定値を変更する場合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用する設定キー 5 0 1 と、ベース表示装置 4 0 1 にエラー履歴を表示させる場合に使用するエラー表示ボタン 5 0 2 が設けられている。設定キー 5 0 1 とエラー表示ボタン 5 0 2 とは、基板ボックス 1 0 0 に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス 1 0 0 を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。

【 0 0 7 0 】

払出ユニット 9 3 は、裏パックユニット 9 4 の最上部に位置して上方に開口したタンク 1 3 0 と、タンク 1 3 0 の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール 1 3 1 と、タンクレール 1 3 1 の下流側に縦向きに連結されるケースレール 1 3 2 と、ケースレール 1 3 2 の最下流部に設けられ、払出モータ 2 1 6 (図 1 0 参照) の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装 1 3 3 とを備えている。タンク 1 3 0 には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装 1 3 3 により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール 1 3 1 には、当該タンクレール 1 3 1 に振動を付加するためのパイプレータ 1 3 4 が取り付けられている。

【 0 0 7 1 】

また、払出制御装置 1 1 1 には状態復帰スイッチ 1 2 0 が設けられ、発射制御装置 1 1 2 には可変抵抗器の操作つまみ 1 2 1 が設けられ、電源装置 1 1 5 には R A M 消去スイッチ 5 0 3 が設けられている。状態復帰スイッチ 1 2 0 は、例えば、払出モータ 2 1 6 (図 1 0 参照) 部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消 (正常状態への復帰) するために操作される。操作つまみ 1 2 1 は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。R A M 消去スイッチ 5 0 3 は、パチンコ機 1 0 を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【 0 0 7 2 】

次に、図 3 を参照して遊技盤 1 3 の具体的構成について説明する。まず、図 3 に示すように、遊技盤 1 3 は、正面視略正方形に切削加工した木製のベース板 6 0 に、球案内用の多数の釘や案内装置としての風車およびレール 6 1, 6 2、球が入賞することで所定の

10

20

30

40

50

賞球を得ることができる一般入賞口 6 3 及び右側一般入賞口 6 3 a、第 3 図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置 6 5、第 3 図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット 7 3、第 3 図柄（所謂、特別図柄）の 1 つである第 1 特別図柄の抽選契機となる第 1 始動口 6 4、第 3 図柄の 1 つである第 2 特別図柄の抽選契機となる下側第 2 始動口 7 1 a 及び上側第 2 始動口 7 1 b、第 2 図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート 6 7、開放状態となることで後述する第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 へ球が入球可能となる普通電役ユニット 7 2、開放状態となることで下側第 2 始動口 7 1 a へ球が入球可能となる第 1 非電動役物ユニット 5 4、開放状態となることで上側第 2 始動口 7 1 b へ球が入球可能となる第 2 非電動役物ユニット 5 5、可動役物 2 3、第 3 図柄表示装置 8 1 及び第 2 図柄表示装置 8 3 等を有した可変表示装置ユニット 8 0 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 1 2 の裏面側に取り付けられる。

10

【 0 0 7 3 】

一般入賞口 6 3、右側一般入賞口 6 3 a、第 1 始動口 6 4、可変入賞装置 6 5、小入賞口ユニット 7 3、第 1 非電動役物ユニット 5 4、第 2 非電動役物ユニット 5 5、スルーゲート 6 7、普通電役ユニット 7 2、可動役物 2 3、可変表示装置ユニット 8 0 は、ルータ加工によってベース板 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 1 3 の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤 1 3 の前面中央部分は、前面枠 1 4 の窓部 1 4 c（図 1 参照）を通じて内枠 1 2 の前面側から視認することができる。以下に、主に図 3 ~ 図 8 を参照して、遊技盤 1 3 の構成について説明する。

20

【 0 0 7 4 】

遊技盤 1 3 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 6 2 が植立され、その外レール 6 2 の内側位置には外レール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の前面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6（図 1 参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の前面であって 2 本のレール 6 1、6 2 と円弧部材 7 0 とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【 0 0 7 5 】

30

2 本のレール 6 1、6 2 は、球発射ユニット 1 1 2 a（図 1 0 参照）から発射された球を遊技盤 1 3 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 6 1 の先端部分（図 3 の左上部）には戻り球防止部材 6 8 が取り付けられ、一旦、遊技盤 1 3 の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 6 2 の先端部（図 3 の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム 6 9 に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット 8 0 の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第 1 実施形態では、左打ち遊技において、第 1 始動口 6 4 又は流入口としての一般入賞口 6 3 へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第 2 始動口 7 1 a、上側第 2 始動口 7 1 b、可変入賞装置 6 5、小入賞口ユニット 7 3、普通電役ユニット 7 2、スルーゲート 6 7 又は右側一般入賞口 6 3 a に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第 2 始動口 7 1 a、上側第 2 始動口 7 1 b、可変入賞装置 6 5、小入賞口ユニット 7 3、普通電役ユニット 7 2、スルーゲート 6 7 又は右側一般入賞口 6 3 a へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第 1 始動口 6 4 又は一般入賞口 6 3 に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

40

【 0 0 7 6 】

また、内レール 6 1 の右下側の先端部と外レール 6 2 の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材 7 0 がベース板 6 0 に打

50

ち込んで固定されている。

【 0 0 7 7 】

遊技領域の正面視左側下部（図 3 の左側下部）には、発光手段である複数の L E D で構成された状態 L E D 群 3 7 a と特別 L E D 群 3 7 b と右打ち報知ランプ 3 7 c とが設けられた特別図柄表示装置 3 7 が、ベース板 6 0 に固定されて配設されている。特別図柄表示装置 3 7 は、後述する主制御装置 1 1 0（図 1 0 参照）で行われる各制御に応じた第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。

【 0 0 7 8 】

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技者がこの特別図柄表示装置 3 7 を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置 3 7 は、遊技球や第 3 図柄表示装置 8 1、可動役物 2 3 等によって遮蔽され得ないように、遊技盤 1 3 の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、遊技盤 1 3 の最前面となる位置に配設されている。

【 0 0 7 9 】

また、本遊技機においては、特別図柄表示装置 3 7 以外に、音声ランプ制御装置 1 1 3 によって制御される第 3 図柄表示装置 8 1 が設けられている。特別図柄表示装置 3 7 及び第 3 図柄表示装置 8 1 は、それぞれ異なる制御装置（即ち、主制御装置 1 1 0 及び音声ランプ制御装置 1 1 3）によって制御されるが、特別図柄の動的表示の実行開始及び実行終了タイミングや実行結果については同期するように構成されている。

【 0 0 8 0 】

これは、主制御装置 1 1 0 において決定した変動パターンや停止種別等を変動パターンコマンドや停止種別コマンド等によって音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信することで同期を実現している。

【 0 0 8 1 】

状態 L E D 群 3 7 a は、後述する第 1 始動口 6 4、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b に入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「R」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態 L E D 群 3 7 a の点灯状態により示される。なお、状態 L E D 群 3 7 a は、それぞれの L E D の発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ない L E D でパチンコ機 1 0 の各種遊技状態を示唆することができる。

【 0 0 8 2 】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置 6 5 を開閉する大入賞口開閉板 6 5 a が、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大入賞口開閉板 6 5 a が開放開始されてから「30秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板 6 5 a の開放中に球が 1 0 個入賞することで、1 回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【 0 0 8 3 】

特別 L E D 群 3 7 b は、6 個の L E D で構成された上方 L E D 群 3 7 b 1 と、同じく 6 個の L E D で構成された下方 L E D 群 3 7 b 2 との計 1 2 個の L E D で構成されている。上方 L E D 群 3 7 b 1 は、第 1 始動口 6 4 への球の入球に基づいて実行される第 1 抽選遊技の判定結果を示す第 1 特別図柄が動的表示される。また、下方 L E D 群 3 7 b 2 は、作用口としての下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への球の入球に基づいて実行される第 2 抽選遊技の判定結果を示す第 2 特別図柄が動的表示される。

【 0 0 8 4 】

具体的には、上方 L E D 群 3 7 b 1 には、遊技盤 1 3 の盤面中央に設けられた第 1 始動口 6 4 への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第 1 実施形態では、上方 L E D 群 3 7 b 1 の最も上方の L E D から下方の L E D を 1 つ

10

20

30

40

50

ずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示)した後に、判定結果を示す図柄(第1実施形態では、6個のLEDの各点灯パターンの組み合わせによって計64種類の停止図柄のいずれか)で停止表示される。

【0085】

また、下方LED群37b2には、遊技盤13の右側側方に設けられた下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへの入賞に基づいて決定された変動時間(動的表示時間)が経過するまで動的表示(第1実施形態では、下方LED群37b2の最も上方のLEDから下方のLEDを1つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示)した後に、判定結果を示す図柄(第1実施形態では、6個のLEDの各点灯パターンの組み合わせによって計64種類の停止図柄のいずれか)で停止表示される。

10

【0086】

いずれのLED群37b1, 37b2においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のLEDのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類(種別)に対応した点灯パターンで各LED群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類(種別)に対応した点灯パターンで各LED群が点灯表示される。各LED群の停止パターンの詳細については、後述する。

【0087】

本パチンコ機10では、第1始動口64、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへの入球に対して大当たりか否かの当否判定(大当たり抽選)を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口64, 71a又は71bに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置65を開閉駆動する。また、第2特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット73及び後述する特定領域ソレノイド73f(図10参照)を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット73内に設けられた特定領域ソレノイド73fの開放に伴って後述する特定領域スイッチ73g(図10参照)によって球が検知された場合には、第2特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置65を開閉駆動する。

20

【0088】

第1実施形態において判定される大当たり種別としては、第1始動口64への入賞に基づいて、可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド通常大当たり(以下、「通常A」と称する場合がある)」、及び、可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド時短大当たり(以下、「時短A」と称する場合がある)」が用意されている(図14(a)参照)。また、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへの入賞に基づいて、可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド通常大当たり(以下、「通常B」と称する場合がある)」が用意されている(図14(b)参照)。

30

【0089】

また、第1実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット73が1回開放する「1ラウンド時短無し小当たり(以下、「小当たりA」と称する場合がある)」、小入賞口ユニット73が1回、可変入賞装置65が9回、それぞれ開放する「10ラウンド通常大当たり(以下、「通常C」と称する場合がある)」が用意されている(図15参照)。

40

【0090】

ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。

【0091】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット72へ球が入賞し易い遊技状態(以下、普通電役ユニット72へ球が入賞し易

50

い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある)ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合(例えば、スルーゲート67への球の通過検知等)、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報(例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第3図柄表示装置81において「左打ち遊技に戻してください」の表示等)を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【0092】

なお、第1実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第1特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態A」と、右打ち遊技が禁止されておらず、有益状態としての「時間短縮状態」の終了後の第2特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態B」と、が発生可能に構成されている(図17参照)。

10

【0093】

「通常遊技状態A」は、RAMクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第2特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常A」への当選後又は、「通常遊技状態B」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第1始動口64へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている(図17参照)。

20

【0094】

「通常遊技状態B」(以下、「通常遊技状態A」と「通常遊技状態B」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある)は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第2特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第1実施形態のパチンコ機10では、第2特別図柄の動的表示が第1特別図柄の動的表示より優先的に実行される(所謂、特図2優先変動)ように構成されている。

【0095】

また、この「通常遊技状態B」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によって検知部としてのスルーゲート67によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態B」において、残存しているすべての第2特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態A」に移行するように構成されている。

30

【0096】

次いで、有益状態としての「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示(以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という)時間が短縮され、普通電役ユニット72の開放時間が長くなる状態をいう(以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット72の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある)。この「時間短縮状態」は、遊技盤13の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット72が開放状態となり易くなり、遊技操作として右打ち遊技で発射された球が第1非電動役物始動口76又は第2非電動役物始動口77へ入球し易い状態となる。

40

【0097】

即ち、有益状態としての「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット72の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を進入部としての普通電役ユニット72へ入賞させ易く、また、普通電役ユニット72内に入賞した球が、作用口としての第1非電動役物始動口76に入球することに基づいて開放される第1非電動役物ユニット54、

50

又は、普通電役ユニット 7 2 内に入賞した球が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球することに基づいて開放される第 2 非電動役物ユニット 5 5、の、2 の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【 0 0 9 8 】

また、詳細は後述するが、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 への遊技球の入球に基づいて第 2 特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている（図 2 2 及び図 2 4 参照）。

10

【 0 0 9 9 】

このため、有益状態としての「時間短縮状態」においては、後述する第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる右打ち示唆（例えば、図 6 4（a）の右打ち示唆メッセージ 8 1 g 参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 の詳細については図 4 及び図 5 において、「時間短縮状態」における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出内容については図 6 1 ~ 図 6 8 において、それぞれ後述する。

【 0 1 0 0 】

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、有益状態としての「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図 2 8 の時短終了条件テーブル 2 0 2 m で後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。また、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間の終了後は、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第 2 特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態 B」に移行し、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第 2 特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態 A」に移行するように構成されている。

20

【 0 1 0 1 】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において、遊技操作として左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第 1 始動口 6 4 への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

30

【 0 1 0 2 】

また、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりにならなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット 7 2 の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

40

【 0 1 0 3 】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常 A」とは、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される大当たりである。第 1 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりにならした場合に、この選択候補としての大当たり種別「通常 A」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態 A」へと移行するように構成されている。

【 0 1 0 4 】

次いで、大当たり種別「時短 A」とは、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであ

50

って、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この選択候補としての大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり終了後に有益状態としての「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【０１０５】

次いで、大当たり種別「通常Ｂ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この選択候補としての大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

10

【０１０６】

次に、小当たり種別について説明する。第１実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた検知部としての特定領域スイッチ７３ｇ（図１０参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

20

【０１０７】

なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図１３にて後述）。

【０１０８】

30

一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るよう構成されている。

【０１０９】

このように、主制御装置１１０は、特別図柄表示装置３７の制御以外に多種多様な遊技制御を行っている。

40

【０１１０】

なお、第１実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が

50

通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域 7 3 d を球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置 6 5 に入賞した場合に、指定動作として、払い出される賞球数の累計を第 3 図柄表示装置 8 1 において表示するように構成してもよい。

【 0 1 1 1 】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別 L E D 群 3 7 b の表示態様について説明する。第 1 特別図柄用の上方 L E D 群 3 7 b 1 の停止表示（点灯表示）として、不利要素としてのハズレに対応する表示パターンは 1 種類、大当たり種別「通常 A」に対応する表示パターンは 3 2 種類、大当たり種別「時短 A」に対応する表示パターンは 3 1 種類、の計 6 4 種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方 L E D 群 3 7 b 1 の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常 A」又は「時短 A」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

10

【 0 1 1 2 】

また、第 2 特別図柄用の下方 L E D 群 3 7 b 2 の停止表示（点灯表示）として、不利要素としてのハズレに対応する表示パターンは 1 種類、小当たり種別「通常 C」に対応する表示パターンは 3 2 種類、大当たり種別「通常 B」に対応する表示パターンは 3 1 種類、の計 6 4 種類の表示パターンが設けられている。

20

【 0 1 1 3 】

特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c は、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ 3 7 c は、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される有益状態としての「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ 3 7 c や第 3 図柄表示装置 8 1 における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【 0 1 1 4 】

なお、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態が「通常遊技状態 B」である場合、即ち、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第 3 図柄表示装置 8 1 では、進行制御として、右打ち報知演出を継続するように構成されている。

30

【 0 1 1 5 】

具体的には、上述したように、第 2 特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図 1 3（b）参照）。また、「通常遊技状態 B」における第 2 特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「1 秒」（図 1 8 ~ 図 2 2 参照））。

【 0 1 1 6 】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態 B」に移行する場合（即ち、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態 B」へ移行後、約「1 秒」で第 2 特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態 B」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態 B」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第 3 図柄表示装置 8 1 では、「通常遊技状態 B」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図 6 3（d）~ 図 6 4（c）参照）。

40

【 0 1 1 7 】

遊技盤 1 3 の遊技領域には、球が入賞することにより 1 個から 1 5 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 6 3 及び右側一般入賞口 6 3 a が配設されている。右側一般入賞口 6 3 a は、後述する可変入賞装置 6 5 の、球の流下方向下流側に配設されており

50

、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【０１１８】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、進入部としての盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、作用口としての右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても遊技操作として球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。

10

【０１１９】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの入球（以下、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｂへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された実動体としての第３図柄表示装置８１と、作用口としてのスルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

20

【０１２０】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板６０や、後述する可動役物２３よりも正面視奥行き方向に配設されている。そして、後述する表示制御装置１１４（図１０参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図９参照）が表示される。

30

【０１２１】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図９参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可变的に表示されるようになっている。第１実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

40

【０１２２】

このように、本遊技機には始動入賞に基づいて行われる抽選の結果を遊技者に報知するための遊技部材として特別図柄表示装置３７と第３図柄表示装置８１の２つが設けられている。

【０１２３】

上述したように、特別図柄表示装置３７を制御する主制御装置１１０は特別図柄表示装置３７の制御以外にも多種多様な遊技制御を行っており、特別図柄の動的表示における変動演出に関する制御負担を軽減するために、音声ランプ制御装置１１３によって該変動演出を制御する第３図柄表示装置８１を設けている。

【０１２４】

50

第3図柄表示装置81は、主制御装置110から送信される制御コマンドを受信した音声ランプ制御装置113によって制御され、主制御装置110によって制御される特別図柄表示装置37と同期するように構成されている。

【0125】

このように、遊技制御的な観点から見れば、特別図柄表示装置37は第3図柄表示装置81より重要な表示器であり、可変入賞装置65の開放等の制御を行う主制御装置110によって制御されているため、制御的な信頼度が音声ランプ制御装置113によって制御される第3図柄表示装置81よりも高い。

【0126】

第3図柄表示装置81は、主制御装置110から音声ランプ制御装置113へのコマンド送受信を介して制御されるため、ノイズや配線状態の影響を受ける可能性があり、状況によっては第3図柄表示装置81において大当たりの発生を示す図柄列Z1～Z3が表示された場合であっても、可変入賞装置65が開放されないような事象も制御的には起こり得る。

【0127】

しかし、正常に制御行われる状況では、第3図柄表示装置81は遊技者への興趣の提供を行う重要な遊技部材であり、特別図柄の変動表示を実行する期間等においては、第3図柄表示装置81及びその周辺（例えば、可動役物23）で多種多様な演出が行われる。

【0128】

そのため、遊技部材としては、第3図柄表示装置81は、主制御装置110による簡易な制御で動作する特別図柄表示装置37よりも大型であり、遊技者にとって視認し易いように遊技盤13の中央に配置されている。

【0129】

第1実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の動的表示と第2特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第2特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図2優先変動）可能に構成されている。即ち、第1始動口64への始動入賞に基づいて第1特別図柄の動的表示の実行中に、第1始動口64への始動入賞に基づいて第1特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bに始動入賞した場合に、先に入賞していた第1特別図柄の動的表示より、後に入賞した第2特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【0130】

ここで、図9を参照して、第3図柄表示装置81の表示内容について説明する。図9は、第3図柄表示装置81の表示画面を説明するための図面であり、図9(a)は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図9(b)は、実際の表示画面を例示した図である。

【0131】

第3図柄は、「0」から「9」の数字を付した10種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「0」から「9」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「1」、「3」、「5」、「7」、「9」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「0」、「2」、「4」、「6」、「8」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

【0132】

また、第1実施形態のパチンコ機10においては、後述する主制御装置110（図10参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態A」において、大当たり種別「通常A」に当選した場合は、主に、「0」、「2」、「4」、「6」、「8」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態A」に移行す

10

20

30

40

50

る大当たり種別「通常 A」に対して、該「通常遊技状態 A」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短 A」に当選した場合は、主に、「1」、「3」、「5」、「7」、「9」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【0133】

さらに、第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、大当たり種別「時短 A」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短 A」に当選した場合であっても、「2」や「8」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常 A」に当選しているのか、大当たり種別「時短 A」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短 A」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0134】

図 9 (a) に示すように、第 3 図柄表示装置 81 の表示画面は、大きくは上下方向に 3 分割され、下側の 2 / 3 が第 3 図柄を変動演出する主表示領域 Dm と保留球数などを表示するコクピット表示領域 Db とで構成され、それ以外の上側の 1 / 3 が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域 Ds となっている。

【0135】

主表示領域 Dm は、左・中・右の 3 つの表示領域 Dm1 ~ Dm3 に区分けされており、その表示領域 Dm1 に左図柄列 Z1 が表示され、表示領域 Dm2 に中図柄列 Z2 が表示され、表示領域 Dm3 に右図柄列 Z3 が表示される。

【0136】

各図柄列 Z1 ~ Z3 には、上述した第 3 図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列 Z1 ~ Z3 には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列 Z1 ~ Z3 毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列 Z1 ~ Z3 において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列 Z1 においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列 Z2 及び右図柄列 Z3 においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【0137】

また、主表示領域 Dm には、各図柄列 Z1 ~ Z3 毎に上・中・下の 3 段に第 3 図柄が表示される。この主表示領域 Dm の中段部が有効ライン L1 として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列 Z1 右図柄列 Z3 中図柄列 Z2 の順に、有効ライン L1 上に第 3 図柄が停止表示される。その第 3 図柄の停止時に有効ライン L1 上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

【0138】

副表示領域 Ds は、主表示領域 Dm よりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に 3 つの小領域 Ds1 ~ Ds3 に等区分されている。小領域 Ds1 ~ Ds3 は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域 Ds1 ~ Ds3 のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域 Dm にて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

【0139】

コクピット表示領域 Db は、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第 1 始動口 64 又は下側第 2 始動口 71a 若しくは上側第 2 始動口 71b に入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【0140】

10

20

30

40

50

副表示領域 D s の右の小領域 D s 3 には、第 1 特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 と、第 2 特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 と、主表示用右打ち指示 8 9 とが表示可能に構成されている。

【 0 1 4 1 】

特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図 1 用保留数表示 8 7 a と、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図 1 用変動領域 8 7 b とで構成されている。

【 0 1 4 2 】

特図 1 用保留数表示 8 7 a は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数を「 0 」～「 4 」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 0 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 0 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 1 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 1 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 2 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 2 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 3 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 3 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 4 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 4 個であることを示している。

【 0 1 4 3 】

即ち、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の状態 L E D 群 3 7 a の第 1 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第 1 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「通常遊技状態 A」において、後述する保留図柄表示領域 D b 1 の保留球数の内容と一致するように表示される。

【 0 1 4 4 】

特図 1 用変動領域 8 7 b は、第 1 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 1 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白 赤 … と第 1 特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、規定動作として第 1 特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【 0 1 4 5 】

より詳細には、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 1 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が赤で停止した場合は、第 1 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の上方 L E D 群 3 7 b 1 の表示内容に対応するように表示されるとともに、第 1 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「通常遊技状態 A」において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

【 0 1 4 6 】

特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図 2 用保留数表示 8 8 a と、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図 2 用変動領域 8 8 b とで構成されている。

【 0 1 4 7 】

特図 2 用保留数表示 8 8 a は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数を「 0 」～「 4 」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 0 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 0 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 1 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 1 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 2 」を表示している場合は

、第2特別図柄の動的表示の保留数が2個であることを示し、特図2用保留数表示88aが「3」を表示している場合は、第2特別図柄の動的表示の保留数が3個であることを示し、特図2用保留数表示88aが「4」を表示している場合は、第2特別図柄の動的表示の保留数が4個であることを示している。

【0148】

即ち、特図2用第4図柄表示領域88の特図2用保留数表示88aは、上述した特別図柄表示装置37の状態LED群37aの第2特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第2特別図柄の動的表示が主表示領域Dmにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態B」において、後述する保留図柄表示領域Db2の保留球数の内容と一致するように表示される。

10

【0149】

特図2用変動領域88bは、第2特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図1用変動領域87bと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第2特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図2用変動領域88bの四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後には、再び、白 赤・・・と第2特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、規定動作として第2特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図2用変動領域88bの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【0150】

20

より詳細には、特図2用変動領域88bの四角図柄が白で停止した場合は、第2特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図2用変動領域88bの四角図柄が赤で停止した場合は、第2特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図2用変動領域88bの四角図柄が青で停止した場合は、第2特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図2用変動領域88bの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置37の下方LED群37b2の表示内容に対応するように表示されるとともに、第2特別図柄の動的表示が主表示領域Dmにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態B」において、主表示領域Dmの表示内容と同期するように構成されている。

【0151】

30

主表示用右打ち指示89は、特別図柄表示装置37の右打ち報知ランプ37cと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される有益状態としての「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第3図柄表示装置81に表示されている。

【0152】

また、主表示用右打ち指示89は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第3図柄表示装置81において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域Dmの中央部分に表示される各図柄列の第3図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【0153】

40

第3図柄表示装置81の実際の表示画面では、図9（b）に示すように、例えば、「通常遊技状態A」では、主表示領域Dmに第3図柄の主図柄が合計3個表示される。副表示領域Dsにおいては、左の小領域Ds1、右の小領域Ds3に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ds2では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【0154】


第1実施形態のパチンコ機10では、第3図柄表示装置81（特別図柄表示装置37）

50

にて第1特別図柄に対応する第3図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第1始動口64へ入球した場合、又は、第3図柄表示装置81（特別図柄表示装置37）にて第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大4回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置37により示されると共に、特図1用第4図柄表示領域87の特図1用保留数表示87a若しくは特図2用第4図柄表示領域88の特図2用保留数表示88aにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Dbの保留図柄表示領域Db1の第1～第4保留図柄表示領域Db1a～Db1dにおいても示される。

【0155】

10

第1～第4保留図柄表示領域Db1a～Db1dには、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球1球（保留球数1回）につき1つの保留図柄（通常の表示態様では「」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第1～第4保留図柄表示領域Db1a～Db1dに表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【0156】

即ち、第1～第4保留図柄表示領域Db1a～Db1dにおいて、第1保留図柄表示領域Db1aに1つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球数が1回であることを示し、第1・第2保留図柄表示領域Db1a、Db1bにそれぞれ1つずつ計2つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球数が2回であることを示し、第1～第3保留図柄表示領域Db1a～Db1cにそれぞれ1つずつ計3つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球数が3回であることを示し、第1～第4保留図柄表示領域Db1a～Db1dにそれぞれ1つずつ計4つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球数が4回であることを示す。また、第1～第4保留図柄表示領域Db1a～Db1dに保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球数が0回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

20

30

【0157】

なお、第1実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の第1抽選遊技と第2特別図柄の第2抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第2特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第1特別図柄の第1抽選遊技と第2特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第1特別図柄の変動演出と第2特別図柄の変動演出とを第3図柄表示装置81において同時に表示可能に構成してもよい。

【0158】

コクピット表示領域Dbの中央部分には、主表示領域Dmで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域Db0が設けられている。この実行図柄表示領域Db0は、コクピット表示領域Dbの中央部分、即ち、第1保留図柄表示領域Db1aの右側に設けられ、保留図柄表示領域Db1a～Db1dに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域Db0は、第1保留図柄表示領域Db1aに表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

40

【0159】

実行図柄表示領域Db0に表示される実行図柄は、主表示領域Dmで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態A」

50

において第1特別図柄の保留図柄が4つ存在する状況において、第1特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域D b 0に表示されていた実行図柄が消去された場合、第1保留図柄表示領域D b 1 aに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域D b 0における実行図柄として移動(シフト)して表示される。また、第2保留図柄表示領域D b 1 bに表示されていた保留図柄が、第1保留図柄表示領域D b 1 aにおける保留図柄として移動(シフト)して表示される。さらに、第3保留図柄表示領域D b 1 cに表示されていた保留図柄が、第2保留図柄表示領域D b 1 bにおける保留図柄として移動(シフト)して表示される。また、第4保留図柄表示領域D b 1 dに表示されていた保留図柄が、第3保留図柄表示領域D b 1 cにおける保留図柄として移動(シフト)して表示される。

【0160】

なお、第1実施形態においては、第1始動口6 4又は下側第2始動口7 1 a若しくは上側第2始動口7 1 bへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、それぞれ3回以下、又は、それぞれ5回以上の回数(例えば、8回)に設定しても良い。また、コクピット表示領域D bにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第3図柄表示装置8 1の一部に数字で、或いは、4つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様(例えば、色や点灯パターン)にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置3 7により保留球数が示されるので、第3図柄表示装置8 1に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット8 0に、保留球数を示す保留ランプを第1特別図柄および第2特別図柄の最大保留数分の4つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【0161】

また、第3図柄表示装置8 1において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり(即ち、各図柄列の第3図柄が揃った状態)を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。

【0162】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれの選択候補としてのアイコンが停止するかを、ルーレット演出などで遊技操作としての遊技者の枠ボタン2 2の操作によって結果報知するように構成してもよい。そして、進行制御として、ルーレット演出で停止したアイコン内容に従って、ルーレット演出以降の変動演出を継続するように構成してもよい。

【0163】

このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出が不利要素としてのハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する有利要素としての「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【0164】

さらに、上述のように複数のアイコン等によっていずれが停止するかを演出する場合、アイコン等の組み合わせを複数用意することで、該当の演出への興趣を高めることができる。

【0165】

例えば、ルーレット演出において、抽出制御として、4つのアイコンのうち、1つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの4つで構成しておき、実行中の変動演出が「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在

10

20

30

40

50

している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

【0166】

また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの1つのみとし、その他の3のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、集合体としてのルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。

【0167】

さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出の停止候補の1つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。

10

【0168】

また、アイコンの組み合わせとして、4つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、4つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、4つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、4つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの設定制御としてのルーレット演出の抽選制御は、有益状態としての「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。

20

【0169】

図3に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット80の正面視右側には、実動体としての可動役物23が設けられている。可動役物23は剣の形状を模しており、初期状態（図3において実線で表示された可動役物23）においては、第3図柄表示装置81の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物23が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物23の下部分であり、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、支持部としての役物回転軸23aを軸として、可動役物23が第3図柄表示装置81に向かって（即ち、反時計周りに）約80度傾斜するように可動して第3図柄表示装置81の正面視手前側に現出する（図3において点線で表示された可動役物23）（以下、可動役物23が可動して第3図柄表示装置81の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」と称する場合がある）。

30

【0170】

この可動役物23は、第3図柄表示装置81において実行される、大当たり種別「時短A」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図63(a)参照）、作用物としての可動役物23が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

40

【0171】

その他、可動役物23は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第3図柄表示装置81に表示している第3図柄や保留表示の内容を変化させたり、第3図柄表示装置81において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してア

50

ピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【0172】

この可動役物23は、第3図柄表示装置81の鉛直方向の一辺の約半分程度の長さで構成されている。また、可動役物23の可動領域を考慮し、該可動役物23に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物23付近の遊技球の流下領域は、該可動役物23が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球1球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。さらに、後述する第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55においても、可動役物23の可動領域を避ける位置に配設されている。

【0173】

このように、可変表示装置ユニット80は、遊技領域の中央及び中央上部にまたがって配置されている。また、遊技者の発射操作によって発射された遊技球は戻り球防止部材68を超えた場合に遊技領域に流入することになる。

【0174】

そのため、遊技者にとって戻り球防止部材68付近は注目する領域であり、同様に遊技者からの注目度の高い可変表示装置ユニット80が戻り球防止部材68付近に設けられていることで、遊技球の流下態様及び変動演出の双方を効率良く視認可能となる。

【0175】

次いで、可変表示装置ユニット80の正面視右側側方であって、可動役物23の右下方向には、作用物としての第1非電動役物ユニット54が設けられている。この第1非電動役物ユニット54は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第2種非電動役物）であり、該第1非電動役物ユニット54を構成する第1非電開閉板54aは、後述する普通電役ユニット72内の第1非電動役物始動口76と機械的に接続されており、作用口としての第1非電動役物始動口76に1の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第1非電開閉板54aが開放されるように構成されている。そして、所定態様として開放状態となった第1非電動役物ユニット54内に所定数の遊技球（第1実施形態では、「2個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第1非電開閉板54aが閉鎖されるように構成されている。

【0176】

ここで、図4を参照して、作用物としての第1非電動役物ユニット54の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図4(a)は、第1非電動役物ユニット54を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図4(b)は、第1非電動役物ユニット54が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図4(c)は、第1非電動役物ユニット54が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【0177】

図4(a)に示すように、第1非電動役物ユニット54は、第1非電開閉板54aと、下側第2始動口通路71a1と、下側第2始動口スイッチ71a2と、によって構成されている。上述したように、第1非電動役物ユニット54は電氣的に駆動制御されない役物である。

【0178】

第1非電動役物ユニット54を構成する第1非電開閉板54aは、後述する普通電役ユニット72内の作用口としての第1非電動役物始動口76に1の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第1非電開閉板54aが正面視右方向へと約45度傾倒して開放される（図4(c)参照）。そして、規定動作として第1非電開閉板54aが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第2始動口71aに入球可能となる。また、第1非電動役物ユニット54内に2の球が入球することで、該遊技球の自重により、特定態様として第1非電開閉板54aが閉鎖されるように構成されている。

【0179】

下側第2始動口通路71a1は、開放状態の第1非電開閉板54a上を転動してきた遊

10

20

30

40

50

技球を下側第2始動口スイッチ71a2側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第2始動口通路71a1の左側に下側第2始動口スイッチ71a2が配設されており、検知部としての下側第2始動口スイッチ71a2を遊技球が通過することで第2特別図柄の大当たり抽選がなされる。その後、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置37の特別LED群37bの下方LED群37b2で示されると共に、第3図柄表示装置81にて第2特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第2始動口スイッチ71a2によって入球が検知されると、1個の球が賞球として払い出される。

【0180】

次いで、図4(b)を参照して、第1非電動役物ユニット54の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第1非電動役物ユニット54が閉鎖状態である場合、第1非電開閉板54aは鉛直方向上方を向いた状態となっており、遊技操作として右打ち遊技で発射された球の第1非電動役物ユニット54内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【0181】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第1非電動役物ユニット54の上流側に配設されている第2非電動役物ユニット55(図3参照)を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第1非電開閉板54aによって流下方向が変化することなく、スルーゲート67を通過して普通電役ユニット72側へと流下していく。

【0182】

一方、図4(c)に示すように、作用物としての第1非電動役物ユニット54が開放状態である場合、第1非電開閉板54aが正面視右方向に約45度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第1非電開閉板54a上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第2始動口通路71a1上を転動し、第2特別図柄の抽選契機となる下側第2始動口スイッチ71a2によって入球を検知され、第1非電動役物ユニット54から排出される。

【0183】

また、上述したように、開放状態となった第1非電動役物ユニット54内に所定数の遊技球(第1実施形態では、「2個」)が入球すると、該遊技球の自重によって第1非電開閉板54aが閉鎖されて図4(b)の状態となり、遊技操作として右打ち遊技で発射された球の第1非電動役物ユニット54内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【0184】

図3に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット80の正面視右側側方であって、作用物としての第1非電動役物ユニット54の鉛直方向上方側には、実動体としての第2非電動役物ユニット55が設けられている。第2非電動役物ユニット55は、第1非電動役物ユニット54と同様に電氣的に駆動制御されない役物(所謂、第2種非電動役物)であり、該第2非電動役物ユニット55を構成する第2非電開閉板55aは、後述する普通電役ユニット72内の第2非電動役物始動口77と機械的に接続されており、該第2非電動役物始動口77に1の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第2非電開閉板55aが開放されるように構成されている。そして、所定態様として開放状態となった第2非電動役物ユニット55内に所定数の遊技球(第1実施形態では、「2個」)が入球すると、該遊技球の自重によって第2非電開閉板55aが閉鎖されるように構成されている。

【0185】

ここで、図5を参照して、実動体としての第2非電動役物ユニット55の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図5(a)は、第2非電動役物ユニット55を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図5(b)は、第2非電動役物ユニット55が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図5(c)は、第2非電動役物ユニット55が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 6 】

図 5 (a) に示すように、第 2 非電動役物ユニット 5 5 は、第 2 非電開閉板 5 5 a と、上側第 2 始動口通路 7 1 b 1 と、上側第 2 始動口スイッチ 7 1 b 2 と、によって構成されている。上述したように、第 2 非電動役物ユニット 5 5 は電氣的に駆動制御されない役物である。

【 0 1 8 7 】

第 2 非電動役物ユニット 5 5 を構成する第 2 非電開閉板 5 5 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に 1 の遊技球が入球すると、指定動作として、該遊技球の自重によって第 2 非電開閉板 5 5 a が正面視右方向へと約 4 5 度傾倒して開放される (図 5 (c) 参照) 。そして、指定動作として第 2 非電開閉板 5 5 a が開放されることによって、遊技操作として右打ち遊技で発射された球が上側第 2 始動口 7 1 b に入球可能となる。また、第 2 非電動役物ユニット 5 5 内に 2 の球が入球することで、該遊技球の自重により、特定態様として第 2 非電開閉板 5 5 a が閉鎖されるように構成されている。

10

【 0 1 8 8 】

上側第 2 始動口通路 7 1 b 1 は、開放状態の第 2 非電開閉板 5 5 a 上を転動してきた遊技球を上側第 2 始動口スイッチ 7 1 b 2 側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、上側第 2 始動口通路 7 1 b 1 の左側に上側第 2 始動口スイッチ 7 1 b 2 が配設されており、検知部としての上側第 2 始動口スイッチ 7 1 b 2 を遊技球が通過することで第 2 特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の下方 L E D 群 3 7 b 2 で示されると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第 2 始動口スイッチ 7 1 b 2 によって入球が検知されると、1 個の球が賞球として払い出される。

20

【 0 1 8 9 】

次いで、図 5 (b) を参照して、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第 2 非電動役物ユニット 5 5 が閉鎖状態である場合、第 2 非電開閉板 5 5 a は鉛直方向上方を向いた状態となっており、遊技操作として右打ち遊技で発射された球の第 2 非電動役物ユニット 5 5 内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

30

【 0 1 9 0 】

このため、右打ち遊技で発射された球が流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第 2 非電開閉板 5 5 a によって流下方向が変化することなく、第 1 非電動役物ユニット 5 4 側へと流下していく。

【 0 1 9 1 】

一方、図 5 (c) に示すように、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 が開放状態である場合、第 2 非電開閉板 5 5 a が正面視右方向へと約 4 5 度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第 2 非電開閉板 5 5 a 上を転動して正面視左側方向へと流下していき、上側第 2 始動口通路 7 1 b 1 上を転動し、第 2 特別図柄の抽選契機となる上側第 2 始動口スイッチ 7 1 b 2 によって入球を検知され、第 2 非電動役物ユニット 5 5 から排出される。

40

【 0 1 9 2 】

また、上述したように、開放状態となった第 2 非電動役物ユニット 5 5 内に所定数の遊技球 (第 1 実施形態では、「 2 個」) が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電開閉板 5 5 a が閉鎖されて図 5 (b) の状態となり、遊技操作として右打ち遊技で発射された球の第 2 非電動役物ユニット 5 5 内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【 0 1 9 3 】

なお、詳細は後述するが、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、有益状態としての「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球した

50

場合、1球目の球が第1非電動役物ユニット54を開放することとなる作用口としての第1非電動役物始動口76に入球し、2球目の球が第2非電動役物ユニット55を開放することとなる流入口としての第2非電動役物始動口77に入球し易いように構成されている。
【0194】

よって、「時間短縮状態」において第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55が開放する場合、最初に規定動作として第1非電動役物ユニット54が開放され易く、その後、指定動作として第2非電動役物ユニット55が開放され易いように構成されている。

【0195】

このため、遊技操作として右打ち遊技で発射された球が第2非電動役物ユニット55内の上側第2始動口71bに誘導され得る状況である場合、作用物としての第1非電動役物ユニット54には2の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第2非電動役物ユニット55に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第2非電動役物ユニット55を第1非電動役物ユニット54よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第2非電動役物ユニット55の開放時に発射された球を最短で該第2非電動役物ユニット55に入球させることができる。

【0196】

また、ここで、仮に、第1非電動役物ユニット54と第2非電動役物ユニット55とが本実施例とは反対の配設位置、即ち、第1非電動役物ユニット54が第2非電動役物ユニット55よりも球の流下方向上流側に配設されていた場合を想定する。

【0197】

この場合、右打ち遊技で発射された球が普通電役ユニット72に入球することで、最初に第1非電動役物ユニット54が開放し得るが、第1非電動役物ユニット54は第2非電動役物ユニット55よりも球の流下方向上流側に配設されているため、第1非電動役物ユニット54が開放した時点において、該第1非電動役物ユニット54よりも球の流下方向下流側を流下する球は該第1非電動役物ユニット54に入球不可又は困難となる。

【0198】

また、第1非電動役物ユニット54が開放した時点においては、未だ第2非電動役物ユニット55は開放状態となり得ないため、第1非電動役物ユニット54よりも球の流下方向下流側を流下する球は、第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55に入球不可又は困難となり、第1非電動役物ユニット54又は第2非電動役物ユニット55のいずれにも入球し得ないことで第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができず、大当たりを導出することが困難となる。即ち、第1非電動役物ユニット54が第2非電動役物ユニット55よりも球の流下方向上流側に配設されることで、「時間短縮状態」における大当たりの導出までの期間が長くなってしまい、その分、遊技者の発射した球が余分に消費されてしまうことになる。また、該期間が長くなることで、「連荘状態」における爽快感が損なわれてしまうおそれがある。

【0199】

従って、第1非電動役物ユニット54よりも第2非電動役物ユニット55を球の流下方向上流側に配設することで、第1非電動役物ユニット54が開放した時点において、まず、第2非電動役物ユニット55と第1非電動役物ユニット54との間を流下する球が、開放した直後の第1非電動役物ユニット54に入球可能となり、また、その後に開放する第2非電動役物ユニット55へ以降に流下してくる球も入球可能となる。よって、有益状態としての「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、第1非電動役物ユニット54を第2非電動役物ユニット55の上流側に配設した場合に比べて効率的に（短時間で）第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55に球を入球させることができ、遊技者の無駄球の発生を抑制することができるとともに、迅速に（最速で。最短で。）第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【0200】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第3図柄表示装置81

10

20

30

40

50

において右打ち遊技を示唆した場合に（図 6 5（c）の右打ち示唆メッセージ 8 1 g 参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【 0 2 0 1 】

また、このように、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 はベース板 6 0 と並行する方向に構成されているため、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 は、可動役物 2 3 と正面視方向に離隔した状態で配設されている。

【 0 2 0 2 】

図 3 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側であって、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の正面視下側には、スルーゲート 6 7 が設けられている。このスルーゲート 6 7 には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート 6 7 を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ 6 7 a（図 1 0 参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置 1 1 0 で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート 6 7 は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われなように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

10

【 0 2 0 3 】

スルーゲート 6 7 の正面視下側には、普通電役ユニット 7 2 が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット 7 2 内には第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の始動口は存在せず、上述した第 1 非電動役物ユニット 5 4 の始動口である第 1 非電動役物始動口 7 6、及び、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の始動口である第 2 非電動役物始動口 7 7 が配設されている。即ち、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球することで、それぞれの球が第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 を開放させるように構成されている。

20

【 0 2 0 4 】

ここで、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、有益状態としての「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「4 個」貯留可能となるように構成されている。

30

【 0 2 0 5 】

詳細に説明すると、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、普通電役ユニット 7 2 は 1 の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット 7 2 は、1 の開放動作における最大入球個数が「2 個」に設定されている（図 2 9 参照）。

【 0 2 0 6 】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット 7 2 が開放され、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球すると、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 及び流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 へと入球する（図 6 ~ 図 8 にて後述）。そして、普通電役ユニット 7 2 に 2 の球が入球することで、該普通電役ユニット 7 2 は開放動作を終了する。

40

【 0 2 0 7 】

また、上述したように、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 への入球によって作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放されると、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に 2 の遊技球が入球可能となり、下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 によって 2 の遊技球の入球が検知されることで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「2 個」貯留される。

【 0 2 0 8 】

さらに、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 への入球によって実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 が開放されると、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 内に 2 の遊技

50

球が入球可能となり、上側第2始動口スイッチ71b2によって2の遊技球の入球が検知されることで、第2特別図柄の動的表示の保留球が「2個」貯留される。

【0209】

このように構成することで、有益状態としての「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、第2特別図柄の動的表示の保留球を「4個」貯留させることができる。

【0210】

ここで、図6～図8を参照して、普通電役ユニット72の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図6は、普通電役ユニット72を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図7及び図8は、普通電役ユニット72に2の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

10

【0211】

図6に示すように、普通電役ユニット72は、主に、普通電役開閉板72a、普通電役スイッチ72b、普電内経路72m、切替弁落下点72n、入球口切換弁75、第1非電動役物始動口76及び第2非電動役物始動口77によって構成されている。また、案内装置としての入球口切換弁75は左側傾斜部75a及び右側傾斜部75bによって構成されている。

【0212】

動作体としての普通電役開閉板72aは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド72j（図10参照）によって開放状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット72が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板72aは、正面視左方向へと約60度傾倒して開放される（図7（a）参照）。この普通電役開閉板72aが開放されることによって、遊技操作として右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット72に入球可能となる。

20

【0213】

また、第1実施形態のパチンコ機10では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図29（a）参照）、動作体としての普通電役開閉板72aを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット72へ入賞し難いように構成する。一方、有益状態としての「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、99/100）（図29（a）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板72aを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット72へ容易に入賞し得るように構成する。



30

【0214】

なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機10の遊技状態に応じて、普通電役開閉板72aが開放される時間や、1回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板72aが開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板72aが開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、1回の当たりで普通電役開閉板72aが開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板72aの開放時間の長時間化と、普通電役開閉板72aの開放回数の多回数化との少なくとも2つを同時に行うようにしてもよい。

40

【0215】

普通図柄表示装置83は、球がスルーゲート67を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機10は、普通図柄表示装置83における可変表示が所定図柄（第1実施形態においては「」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット72が所定時間又は最大入賞個数（第1実施形態では「2個」）に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第1実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット72が非作動状態

50

となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【0216】

スルーゲート67の保留球数は最大4回まで保留され、その保留球数が上述した第2図柄保留ランプ84（以下、第2図柄保留ランプ84に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ84」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ84は、最大保留数分の4つ設けられ、第3図柄表示装置81の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ84の点灯された数により、保留数を表示する。

【0217】

なお、普通図柄の可変表示は、第1実施形態のように、普通図柄表示装置83において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置37又は第3図柄表示装置81の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ84の点灯を第3図柄表示装置81の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート67の通過は、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置37により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ84により点灯表示を行わないものとしても良い。

【0218】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、所定態様として普通電役開閉板72aが開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット72内に流入した球は、該普通電役ユニット72内に設けられた普通電役スイッチ72b（図10参照）によって検知されることで、1個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット72は、普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の1の開放動作における最大入賞個数が「2個」に設定されており（図29（c）参照）、普通電役スイッチ72bによって「2個」の入賞が検知されると、特定態様として普通電役開閉板72aは閉鎖状態となり、普通電役ユニット72の1の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ72bは普通電役開閉板72aと隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット72に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

【0219】

ここで、仮に、普通電役ユニット72の1の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「2個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。上述したように、第1実施形態のパチンコ機10では、有益状態としての「時間短縮状態」へ移行した場合、第2特別図柄の動的表示が4回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット72の1の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第2特別図柄の動的表示が4回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【0220】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット72が開放され、進入部としての普通電役ユニット72に遊技球が入球すると、1球目の球は第1非電動役物始動口76へと誘導され易く、作用口としての第1非電動役物始動口76への入球によって規定動作として第1非電動役物ユニット54が開放され、該第1非電動役物ユニット54に2の球が入球することで、第2特別図柄の動的表示の保留球が2個貯留され、第1非電動役物ユニット54は閉鎖する。

【0221】

また、進入部としての普通電役ユニット72内に入球した1球目の球が検知部としての第1非電動役物始動口スイッチ76aに入球検知されることで、案内装置としての入球口切替弁75が可動し、普通電役ユニット72に入球した2球目の球は第2非電動役物始動口77へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第2非電動役物始動口77への入球によって指定動作として第2非電動役物ユニット55が開放され、該第2非電動役物ユ

10

20

30

40

50

ニット 5 5 に 2 の球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球がさらに 2 個貯留され、第 2 非電動役物ユニット 5 5 は閉鎖する。

【 0 2 2 2 】

さらに、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 球目の球が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が再度可動して普通電役ユニット 7 2 の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット 7 2 に入球した 3 球目の球は第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導され易い状態となる。

【 0 2 2 3 】

ここで、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 1 球目の球によって作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放され、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内の下側第 2 始動口 7 1 a に遊技球が入球すると、規定動作として、第 2 特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 1 球目の球によって作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放されて該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に 2 の球が入球すると、1 球目の入球によって第 2 特別図柄の動的表示が即座に実行され、2 球目の入球によって第 2 特別図柄の動的表示の保留球が 1 個貯留された状態となり得る。さらに、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 球目の球によって、指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 が開放されて該第 2 非電動役物ユニット 5 5 内に 2 の球が入球すると、第 2 特別図柄の動的表示の保留球がさらに 2 個貯留され、合計で 3 個貯留された状態となる。

【 0 2 2 4 】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット 7 2 に 3 球目の球が入球すると、該 3 球目の球は第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導され、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 への入球によって作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が再度開放され、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に遊技球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である 4 個となる。

【 0 2 2 5 】

即ち、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に 2 の球が入球した場合は、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 への 2 の入球と、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 への 2 の入球と、によって、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回実行可能となるが、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において、該普通電役ユニット 7 2 に 3 の球が入球した場合は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 への 2 の入球と、第 2 非電動役物ユニット 5 5 への 2 の入球と、さらに、第 1 非電動役物ユニット 5 4 への 2 の入球と、によって、第 2 特別図柄の動的表示が少なくとも 5 回実行可能となる。

【 0 2 2 6 】

詳細は後述するが、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図 1 3（b）参照）、第 2 特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【 0 2 2 7 】

従って、普通電役スイッチ 7 2 b を普通電役開閉板 7 2 a と隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作における最大入賞個数（即ち、「2 個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、有益状態としての「時間短縮状態」における普通電役ユニット 7 2 の開放動作は 1 度のみとなるように構成されている。

【 0 2 2 8 】

普電内経路 7 2 m は、鉛直方向に縦長に形成されており、該普電内経路 7 2 m の幅は 1 の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して入球口切換弁 7 5 側に流下していくことはなく、1 球ずつ順に流下していく。

【0229】

切替弁落下点 7 2 n は、普電内経路 7 2 m を通過した球が到達する普通電役ユニット 7 2 内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁 7 5 に向けて球が流下していく直前の地点である。この切替弁落下点 7 2 n は、普電内経路 7 2 m と同様に、1 の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点 7 2 n を通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点 7 2 n から流下した球は、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部に位置している場合には、左側傾斜部 7 5 a と接触し（図 7（c）の球 A 1 参照）、入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部に位置している場合には、右側傾斜部 7 5 b と接触する（図 8（a）の球 A 2 参照）ように構成されている。

10

【0230】

案内装置としての入球口切換弁 7 5 は、切替弁落下点 7 2 n を通過した遊技球を、後述する第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁 7 5 は切替装置として主制御装置 1 1 0 によって電氣的に制御されており、所定態様である初期状態においては第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部に位置している（以下、入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部に位置している状態を「第 1 位置」と称する場合がある）。

20

【0231】

また、詳細は後述するが、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 は、切替弁落下点 7 2 n の左右方向の中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点 7 2 n を通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置にある場合、切替弁落下点 7 2 n から流下してくる遊技球は入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a に接触し、該球が左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動して第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導される（図 7（c）の球 A 1 参照）。そして、検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド 7 5 c（図 10 参照）がオンされて、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部（以下、入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部に位置している状態を「第 2 位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

30

【0232】

また、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置にある場合、入球口切換弁 7 5 から流下してくる遊技球は入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b に接触し、該球が右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動して第 2 非電動役物始動口 7 7 へと誘導される（図 8（a）の球 A 2 参照）。そして、感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット 7 2 の開放動作終了から 5 秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド 7 5 c がオフされて、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって所定態様である第 1 位置に戻るよう構成されている。

40

【0233】

作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 は、該第 1 非電動役物始動口 7 6 に遊技球が入球することで第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a を開放する始動口であり、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a の下部に配設されている。また、第 1 非電動

50

役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 は、切替弁落下点 7 2 n の左右方向の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第 1 非電動役物始動口 7 6 は切替弁落下点 7 2 n の中心位置から正面視左側に配設されている。

【 0 2 3 4 】

さらに、上述したように、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第 2 種非電動役物）であり、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a は、第 1 非電動役物始動口 7 6 と機械的に接続されており、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が開放されるように構成されている。なお、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 への入球による賞球等の払い出しは行われなように構成されている。

10

【 0 2 3 5 】

流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 は、該第 2 非電動役物始動口 7 7 に遊技球が入球することで第 2 非電動役物ユニット 5 5 の第 2 非電開閉板 5 5 a を開放する始動口であり、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a の下部に配設されている。また、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 は、切替弁落下点 7 2 n の左右方向の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第 2 非電動役物始動口 7 7 は切替弁落下点 7 2 n の中心位置から正面視右側に配設されている。

【 0 2 3 6 】

さらに、上述したように、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第 2 種非電動役物）であり、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 を構成する第 2 非電開閉板 5 5 a は、第 2 非電動役物始動口 7 7 と機械的に接続されており、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電開閉板 5 5 a が開放されるように構成されている。なお、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 への入球による賞球等の払い出しは行われなように構成されている。

20

【 0 2 3 7 】

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普電内経路 7 2 m、切替弁落下点 7 2 n、入球口切換弁 7 5、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 の構成により、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球した場合、1 球目の遊技球を第 1 非電動役物始動口 7 6 へ、2 球目の遊技球を第 2 非電動役物始動口 7 7 へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

30

【 0 2 3 8 】

次いで、図 7 及び図 8 を参照して、普通電役ユニット 7 2 内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図 7 及び図 8 は、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【 0 2 3 9 】

より詳細には、図 7 (a) は、1 球目の球 A 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、図 7 (b) は、図 7 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 A 1 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示した図であり、図 7 (c) は、図 7 (b) の状態から、1 球目の球 A 1 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 A 2 が普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、図 7 (d) は、図 7 (c) の状態から、1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 A 2 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示した図であり、図 8 (a) は、図 7 (d) の状態から、2 球目の球 A 2 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示した図であり、図 8 (b) は、図 8 (a) の状態から、2 球目の球 A 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって所定態様である第 1

40

50

位置に移動した状態を示した図である。

【0240】

図7(a)は、1球目の球A1が開放状態の普通電役ユニット72に入球する状態を示している。図7(a)は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート67を通過して普通図柄スイッチ67aに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板72aが開放され、該普通電役開閉板72a上を右打ち遊技で発射された1の球A1が転動している状態である。

【0241】

よって、図7(a)の状態では、普通電役スイッチ72bによって入球は検知されていない状態である。また、案内装置としての入球口切換弁75は所定態様である第1位置で静止した状態となっている。

10

【0242】

次いで、図7(b)は、図7(a)の状態から、普通電役ユニット72内に入球した1球目の球A1が普電内経路72mに進入した状態を示している。

【0243】

次いで、図7(c)は、図7(b)の状態から、1球目の球A1が切替弁落下点72nを通過して案内装置としての入球口切換弁75上を転動しており、2球目の球A2が普通電役ユニット72に入球する状態を示している。切替弁落下点72nを通過した1球目の球A1は、該切替弁落下点72nの下方へと流下して入球口切換弁75と接触する。図7(c)の状態では、遊技球が検知部としての第1非電動役物始動口スイッチ76aによって検知されていないため、案内装置としての入球口切換弁75は所定態様である第1位置、即ち、第2非電動役物始動口77の鉛直方向上側に位置している。

20

【0244】

また、上述したように、切替弁落下点72nは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点72nを通過して入球口切換弁75側へと流下する球は、該切替弁落下点72nの中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点72nから流下してきた1球目の球A1は、案内装置としての入球口切換弁75の左側傾斜部75aと接触し、該左側傾斜部75a上を左側へと転動しながら第1非電動役物始動口スイッチ76aへと進入していく。一方、2球目の球A2は、普通電役ユニット72に入球する状態となっている。

30

【0245】

次いで、図7(d)は、図7(c)の状態から、1球目の球A1が検知部としての第1非電動役物始動口スイッチ76aによって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁75が切替装置によって特定態様である第2位置に移動し、2球目の球A2が普電内経路72mに進入した状態を示している。1球目の球A1が検知部としての第1非電動役物始動口スイッチ76aによって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド75c(図10参照)が駆動し、案内装置としての入球口切換弁75が第2非電動役物始動口77の上部である第1位置から第1非電動役物始動口76の上部である第2位置へと移動している。また、1球目の球A1が作用口としての第1非電動役物始動口76に入球したことによって、該遊技球の自重によって第1非電動役物ユニット54の第1非電開閉板54aが開放された状態となる(図4(c)参照)。さらに、普通電役ユニット72内に入球した2球目の球A2は普電内経路72mに進入した状態となっている。

40

【0246】

次いで、図8(a)は、図7(d)の状態から、2球目の球A2が切替弁落下点72nを通過して案内装置としての入球口切換弁75上を転動している状態を示している。切替弁落下点72nを通過した2球目の球A2は、該切替弁落下点72nの下方へと流下して案内装置としての入球口切換弁75と接触する。このとき、案内装置としての入球口切換弁75は第2位置である第1非電動役物始動口76の鉛直方向上側に位置している。

【0247】

また、上述したように、切替弁落下点72nは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で

50

構成されているため、該切替弁落下点 7 2 n を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点 7 2 n から流下してきた 2 球目の球 A 2 は、案内装置としての入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b と接触し、該右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動しながら第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a へと進入していく。

【 0 2 4 8 】

次いで、図 8 (b) は、図 8 (a) の状態から、2 球目の球 A 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって所定状態である第 1 位置に移動した状態を示している。2 球目の球 A 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が、切替装置によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置から第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置へと移動している。

10

【 0 2 4 9 】

また、2 球目の球 A 2 が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 2 非電動役物ユニット 5 5 の第 2 非電開閉板 5 5 a が開放された状態となる (図 5 (c) 参照) 。

【 0 2 5 0 】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 の球を、1 球目は作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に、2 球目は流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 に、それぞれ 2 の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作に基づいて、第 2 特別図柄の動的表示を 4 回実行させることができる。

20

【 0 2 5 1 】

図 3 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の下方には、球が入球し得る第 1 始動口 6 4 が配設されている。この第 1 始動口 6 4 へは、左打ち遊技で発射された球が 1 分間に約 6 個程度 (所謂、 $S1 = 6$) 入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第 1 始動口 6 4 へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 1 始動口スイッチ (図示せず) がオンとなり、その第 1 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0 (図 1 0 参照) で第 1 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 LED 群 3 7 b の上方 LED 群 3 7 b 1 で示されると共に、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第 1 始動口 6 4 は、球が入球すると 3 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

30

【 0 2 5 2 】

普通電役ユニット 7 2 の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット 7 2 の正面視左側には小入賞口ユニット 7 3 が配設されている。この小入賞口ユニット 7 3 には、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された動作体としての小入賞口開閉板 7 3 a と、該小入賞口開閉板 7 3 a を開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド 7 3 b (図 1 0 参照) と、小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた小入賞口スイッチ 7 3 c と、特定領域 7 3 d と、小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球を排出するための排出口 7 3 h と、が設けられている。また、特定領域 7 3 d は、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された作用物としての特定領域開閉板 7 3 e と、該特定領域開閉板 7 3 e を開閉駆動可能な特定領域ソレノイド 7 3 f (図 1 0 参照) と、特定領域 7 3 d を通過する球を検知可能な特定領域スイッチ 7 3 g とで構成される。

40

【 0 2 5 3 】

小入賞口開閉板 7 3 a は、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板 7 3 a は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態 (即ち、閉鎖状態) を維持して、小入賞

50

口ユニット 7 3 の上流側（普通電役ユニット 7 2 側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板 7 3 a 上を転動し、可変入賞装置 6 5 側へと流下していくように構成されている。そして、前提条件として第 2 特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板 7 3 a が小入賞口ソレノイド 7 3 b（図 1 0 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット 7 3 の上流側（普通電役ユニット 7 2 側）から流下する球は進入部としての小入賞口ユニット 7 3 内に流入可能な状態となる。

【 0 2 5 4 】

小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球は、該小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた小入賞口スイッチ 7 3 c によって検知された後、同じく小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた特定領域 7 3 d 側へと流下する。また、小入賞口スイッチ 7 3 c によって球が検知されることで、1 5 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

10

【 0 2 5 5 】

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、1 のラウンドにおける小入賞口ユニット 7 3 の開放回数が 1 0 回に設定され、開放時間が「0 . 1 秒」に設定され、小入賞口ユニット 7 3 が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「1 . 2 秒」に設定される（後述する図 2 4 参照）。即ち、第 2 特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット 7 3 の開放時間の合計時間が「1 . 0 秒」に設定される。なお、1 のラウンドにおける小入賞口ユニット 7 3 への最大入賞個数は「1 0 個」に設定される（図 2 4 参照）。

【 0 2 5 6 】

20

小入賞口ユニット 7 3 内であって、小入賞口スイッチ 7 3 c の下流側には、特定領域開閉板 7 3 e が配設されている。特定領域開閉板 7 3 e は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板 7 3 e は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域 7 3 d の上流側（小入賞口スイッチ 7 3 c 側）から流下する球を特定領域開閉板 7 3 e の上面を転動させて小入賞口ユニット 7 3 内の排出口 7 3 h 側（特定領域開閉板 7 3 e の正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球の特定領域 7 3 d への流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第 1 実施形態では、小入賞口ユニット 7 3 の開放時）に基づいて、特定領域開閉板 7 3 e が特定領域ソレノイド 7 3 f（図 1 0 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内に没入駆動され、特定領域 7 3 d 内（特定領域スイッチ 7 3 g 側）に球が流入可能な状態となる。

30

【 0 2 5 7 】

特定領域 7 3 d 内に流入した球は、該特定領域 7 3 d 内に設けられた特定領域スイッチ 7 3 g によって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知された場合、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、1 種 2 種混合機）。特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタ C K（図 1 5 参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ 7 3 g による賞球の払い出しは無いように構成されている。

40

【 0 2 5 8 】

小入賞口ユニット 7 3 の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット 7 3 の正面視左側には可変入賞装置 6 5 が配設されている。この可変入賞装置 6 5 には、遊技盤 1 3 盤面から出没可能に構成された動作体としての大入賞口開閉板 6 5 a が設けられている。

【 0 2 5 9 】

大入賞口開閉板 6 5 a は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板 6 5 a は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置 6 5 の上流側（可変入賞装置 6 5 の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板

50

65aの上面を転動させて可変入賞装置65の下流側(可変入賞装置65の正面視左側)へと流下させることで、可変入賞装置65内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、前提条件として第1特別図柄又は第2特別図柄において大当たり(小当たりに基づく大当たりを含む)に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板65aが大入賞口ソレノイド65b(図10参照)によって遊技盤13盤面内に没入駆動され、進入部としての可変入賞装置65内に球が流入可能な状態となる。

【0260】

可変入賞装置65内に流入した球は、該可変入賞装置65内に設けられた大入賞口スイッチ65cによって検知されることで、15個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

10

【0261】

可変入賞装置65の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置65の正面視左側には、球が入球することにより1個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口63aが配設されている。この右側一般入賞口63aは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第2非電動役物ユニット55、第1非電動役物ユニット54、普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73及び可変入賞装置65の流下方向下流側に配設されているため、第2非電動役物ユニット55、第1非電動役物ユニット54、普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73及び可変入賞装置65のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【0262】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第2非電動役物ユニット55、第1非電動役物ユニット54、普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73及び可変入賞装置65のいずれにも入賞しなかった場合であっても、進入部としての右側一般入賞口63aに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第2非電動役物ユニット55、第1非電動役物ユニット54、普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73及び可変入賞装置65のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。

20

【0263】

普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73、可変入賞装置65及び右側一般入賞口63aの正面視上方には壁部79が配設されている。この壁部79は、遊技盤13から水平方向に板状に形成されており、第1非電動役物ユニット54を構成する第1非電動開閉板54aの下部(回転軸部)から右側一般入賞口63aの上方まで、円弧状に連続して形成されている。

30

【0264】

また、壁部79の左側先端部は、第1始動口64の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第1始動口64に入球せずに該第1始動口64の左右から流下した場合、該球は壁部79上を左下方向へと転動し、該壁部79上を転動しきって後述するアウト口66へと入球する。よって、壁部79により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73、可変入賞装置65及び右側一般入賞口63aへは入球不可又は困難となるように構成されている。

40

【0265】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート67及び普通電役ユニット72を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板73aと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部79の下側の面と接触して小入賞口開閉板73a上又は大入賞口開閉板65a上に落下し、小入賞口開閉板73a上又は大入賞口開閉板65a上を転動して右側一般入賞口63a方向へと流下していく。よって、壁部79により、右打ち遊技で発射した球は、第1始動口64、又は、遊技盤13の正面視左下側に配設された一般入賞口63へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【0266】

次いで、第3図柄表示装置81の左側下方には実動体としての風車が配設されている。

50

風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤 13 に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は 3 の羽根によって構成されており、該 3 の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が 120 度の角度で）形成されている。

【0267】

よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に遊技球を引導可能となる。

10

【0268】

また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、1 球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に 1 球目の遊技球を引導可能とし、さらに、羽根部が回転している状態において、2 球目の遊技球が羽根部の他面と衝突することにより、風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている

【0269】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

【0270】

20

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

【0271】

さらに、遊技盤 13 には、アウト口 66 が設けられている。いずれの入賞口（入球口）63, 63a, 64, 65, 71a, 71b, 72, 73 にも入球しなかった球はアウト口 66 を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤 13 には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口 63, 63a, 64, 65, 71a, 71b, 72, 73 に入賞した球も、アウト口 66 を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機 10 外へと排出される。

30

【0272】

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

【0273】

主制御装置 110 には、演算装置である 1 チップマイコンとしての MPU 201 が搭載されている。MPU 201 には、該 MPU 201 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー（Read Only Memory。以下、「ROM」と略す）202 と、その ROM 202 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー（Random Access Memory。以下、「RAM」と略す。）203 と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

40

【0274】

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

【0275】

主制御装置 110 では、大当たり抽選や特別図柄表示装置 37 および第 3 図柄表示装置

50

8 1 における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機 1 0 の主要な処理を実行する。R A M 2 0 3 には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ 2 0 3 c が設けられている。

【 0 2 7 6 】

また、R O M 2 0 2 は、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a、大当たり種別テーブル 2 0 2 b、小当たり種別テーブル 2 0 2 c、保留数テーブル 2 0 2 d、停止パターンテーブル 2 0 2 e、変動パターンテーブル 2 0 2 f、大当たり開放テーブル 2 0 2 g、小当たり開放テーブル 2 0 2 h、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i、普図変動テーブル 2 0 2 j、普通電役開放テーブル 2 0 2 k、時短終了条件テーブル 2 0 2 m を少なくとも格納している（図 1 1 参照）。主制御装置 1 1 0 は、R A M 2 0 3 に格納された各種カウンタと、R O M 2 0 2 に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

【 0 2 7 7 】

ここで、図 1 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置 3 7 の動的表示の設定、第 3 図柄表示装置 8 1 の変動演出の設定、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図 1 3 から図 2 9 を参照して、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

【 0 2 7 8 】

大当たり抽選や、特別図柄表示装置 3 7 の動的表示の設定、および、第 3 図柄表示装置 8 1 の変動演出の設定には、大当たり又は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタ C 3 と、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ C S 1 と、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタ C K と、が用いられる。

【 0 2 7 9 】

また、普通図柄表示装置 8 3 の抽選には、普図当たりカウンタ C 4 が用いられ、普図当たりカウンタ C 4 の初期値設定には第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 が用いられる。

【 0 2 8 0 】

これら各カウンタは、更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後「 0 」に戻るループカウンタとなっている。

【 0 2 8 1 】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図 3 5 参照）の実行間隔である「 2 ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図 3 4 参照）の中で不定期に更新されて、その更新値が R A M 2 0 3 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ 2 0 3 c に適宜格納される。詳細については後述するが、R A M 2 0 3 には、第 1 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ～ 第 4 エリア）からなる第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d と、第 2 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ～ 第 4 エリア）からなる第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e とが設けられており、これらの各エリアには、第 1 始動口 6 4 又は下側第 2 始動口 7 1 a 若しくは上側第 2 始動口 7 1 b への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 及び小当たり種別カウンタ C K の各値がそれぞれ格納される。

【 0 2 8 2 】

各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタ C 1 は、所定の範囲（例えば、「 0 ～ 9 9 9 9 」）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、「 0 ～ 9 9 9 9 」の値を取り得るカウンタの場合は「 9 9 9 9 」）に達した後「 0 」に戻る構成となっている

10

20

30

40

50

。特に、大当たり乱数カウンタC 1の更新が1周した場合、その時点の第1初期値乱数カウンタCINI 1の値が当該大当たり乱数カウンタC 1の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタC 1の更新が行われる。

【0283】

第1初期値乱数カウンタCINI 1は、大当たり乱数カウンタC 1と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタC 1が「0～9999」の値を取り得るループカウンタである場合には、第1初期値乱数カウンタCINI 1もまた、「0～9999」の範囲のループカウンタである。この第1初期値乱数カウンタCINI 1は、タイマ割込処理（図35参照）の実行毎に1回更新されると共に、メイン処理（図34参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

10

【0284】

大当たり乱数カウンタC 1の値は、例えば定期的に（第1実施形態では、タイマ割込処理（図35参照）毎に1回）更新される。そして、球が第1始動口64に入賞（始動入賞）したタイミングで、抽出制御として、第1始動口64（第1特別図柄）に対応する第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのいずれかの第1保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1に格納される。また、球が下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bに入賞（始動入賞）したタイミングで、抽出制御として、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71b（第2特別図柄）に対応する第2保留球格納エリア203eに設けられた第2保留第1～第4エリアのいずれかの第2保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1に格納される。

20

【0285】

大当たり乱数カウンタC 1が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置110のROM202に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル202aによって設定されている。つまり、第1保留球格納エリア203dの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1に格納されている大当たり乱数カウンタC 1の値が、第1特別図柄に対応する集合体としての大当たり乱数テーブル202aによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。また、第2保留球格納エリア203eの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1に格納されている大当たり乱数カウンタC 1の値が、第2特別図柄に対応する集合体としての大当たり乱数テーブル202aによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

30

【0286】

ここで、図13を参照して、各特別図柄に対応する集合体としての大当たり乱数テーブル202aの詳細について説明する。図13(a)は、ROM202に記憶される第1特別図柄に対応する集合体としての大当たり乱数テーブル202a1（以下、「特図1大当たり乱数テーブル202a1」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図13(b)は、ROM202に記憶される第2特別図柄に対応する集合体としての大当たり乱数テーブル202a2（以下、「特図2大当たり乱数テーブル202a2」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。

【0287】

40

第1実施形態の集合体としての特図1大当たり乱数テーブル202a1及び特図2大当たり乱数テーブル202a2は、設定値毎にそれぞれ、大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、設定毎に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、選択候補としてのハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、設定毎に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定ごとに選択候補としての大当たりとなる確率が変更される。

【0288】

一方、各特別図柄において、設定値毎に小当たり乱数値の個数が同一となるように設定

50

されている。即ち、第2特別図柄における小当たり乱数値の個数は、設定値毎で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、各特別図柄において、設定値毎で同一とすることにより、各特別図柄におけるすべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

【0289】

このように、第1実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄および第2特別図柄の設定毎の大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第2特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定毎に変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第2特別図柄の小当たり乱数値の個数は、設定値毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

10

【0290】

また、第1実施形態のパチンコ機10では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタC1のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得される大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、第1特別図柄の変動演出で最も多い役である選択候補としてのハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、選択候補としてのハズレ役より現出確率が低い選択候補としての大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機10の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値1等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機10の稼働を促進することができる。

20

【0291】

さらに、第1実施形態のパチンコ機10では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタC1のうち、遊技者に遊技価値を付与しない選択候補としてのハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【0292】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、パチンコ機10毎に設けられ、該パチンコ機10における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の2つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機10の設定判別が推測され易くなってしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「1」）に設定されたパチンコ機10の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機10で遊技を行わず、パチンコ機10の稼働が低下してしまうおそれがある。

30

【0293】

そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタC1のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されない不利要素としてのハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、有利要素としての小当たりの出現率からはパチンコ機10の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を1つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「1」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機10の稼働を促進することができる。

40

【0294】

図13(a)で示すように、第1実施形態の集合体としての特図1大当たり乱数テーブル

50

ル 2 0 2 a 1 では、設定値が「1」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は 3 3 個で、その値「0 ~ 3 2」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第 1 特別図柄における大当たり確率は、 $33 / 10000 = 0.33 / 100$ （即ち、0.33%）となるように設定されている。

【0295】

また、設定値が「1」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

【0296】

よって、設定値が「1」の場合、集合体としての特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの 9 9 6 7 個で、その値「3 3 ~ 9 9 9 9」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第 1 特別図柄における第 1 特別図柄のハズレ確率は、 $9967 / 10000 = 99.67 / 100$ （即ち、99.67%）となるように設定されている。

【0297】

即ち、設定値「1」において、特図 1 における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【0298】

次いで、設定値が「2」の場合、集合体としての特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は 3 4 で、その値「0 ~ 3 3」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第 1 特別図柄の大当たり確率は、 $34 / 10000 = 0.34 / 100$ （即ち、0.34%）となるように設定されている。

【0299】

また、設定値が「2」の場合、集合体としての特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

【0300】

従って、設定値が「2」の場合、集合体としての特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの 9 9 6 6 個で、その値「3 4 ~ 9 9 9 9」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第 1 特別図柄における第 1 特別図柄のハズレ確率は、 $9966 / 10000 = 99.66 / 100$ （即ち、99.66%）となるように設定されている。

【0301】

即ち、設定値「2」において、特図 1 における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【0302】

よって、集合体としての特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における設定値「2」は、大当たり確率が若干向上しており（0.33% → 0.34%）、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【0303】

次いで、設定値が「3」の場合、集合体としての特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は 3 5 個で、その値「0 ~ 3 4」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第 1 特別図柄の大当たり確率は、 $35 / 10000 = 0.35 / 100$ （即ち、0.35%）となるように設定されている。

【0304】

10

20

30

40

50

また、設定値が「3」の場合、集合体としての特図1大当たり乱数テーブル202a1における小当たりとなる乱数の値(小当たり乱数値)は設定されていない。

【0305】

従って、設定値が「3」の場合、集合体としての特図1大当たり乱数テーブル202a1におけるハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値以外の残りの9965個で、その値「35～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定(設定)されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9965 / 10000 = 99.65 / 100$ (即ち、99.65%)となるように設定されている。

【0306】

即ち、設定値「3」において、特図1における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【0307】

よって、集合体としての特図1大当たり乱数テーブル202a1における設定値「3」は、設定値「2」と比べて、大当たり確率が若干向上しており(0.34% 0.35%)、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【0308】

次に、図13(b)で示すように、第1実施形態の集合体としての特図2大当たり乱数テーブル202a2では、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(大当たり乱数値)の個数は、特図1大当たり乱数テーブル202a1と同様、33個で、その値「0～32」が特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $33 / 10000 = 0.33 / 100$ (即ち、0.33%)となるように設定されている。

【0309】

ここで、設定値が「1」の場合、集合体としての特図2大当たり乱数テーブル202a2における小当たりとなる乱数の値(小当たり乱数値)の数は、9965個で、その値「33～9997」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄における小当たり確率は、 $9965 / 10000 = 99.65 / 100$ (即ち、99.65%)となるように設定されている。

【0310】

従って、設定値が「1」の場合、集合体としての特図2大当たり乱数テーブル202a2におけるハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの2個で、その値「9998～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄のハズレ確率は、 $2 / 10000 = 0.02 / 100$ (即ち、0.02%)となるように設定されている。

【0311】

即ち、設定値「1」において、特図2における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【0312】

このように、第2特別図柄の小当たり確率は、大当たり確率及びハズレ確率と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第2特別図柄における抽選遊技では、選択候補として小当たり 大当たり ハズレの順に選択され易い設定となっており、有益状態としての「時間短縮状態」において第2特別図柄の動的表示が実行される場合、小当たり遊技への当選に基づく大当たりの割合が高くなるように構成されている。

【0313】

次いで、設定値が「2」の場合、集合体としての特図2大当たり乱数テーブル202a

10

20

30

40

50

2における大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(大当たり乱数値)の個数は、特図1大当たり乱数テーブル202a1と同様、34個で、その値「0～33」が特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $34 / 10000 = 0.34 / 100$ (即ち、0.34%)となるように設定されている。

【0314】

ここで、設定値が「2」の場合、集合体としての特図2大当たり乱数テーブル202a2における小当たりとなる乱数の値(小当たり乱数値)の数は、設定値「1」の場合と同様、9965個で、その値「34～9998」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄における小当たり確率は、 $9965 / 10000 = 99.65 / 100$ (即ち、99.65%)となるように設定されている。

10

【0315】

従って、設定値が「2」の場合、集合体としての特図2大当たり乱数テーブル202a2におけるハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの1個で、その値「9999」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄のハズレ確率は、 $1 / 10000 = 0.01 / 100$ (即ち、0.01%)となるように設定されている。

【0316】

即ち、設定値「2」において、特図2における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

20

【0317】

よって、集合体としての特図2大当たり乱数テーブル202a2における設定値「2」は、設定値「1」と比べて、小当たり確率は同等(ともに99.65%)であるものの、大当たり確率が若干向上しており(0.33%→0.34%)、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【0318】

次いで、設定値が「3」の場合、集合体としての特図2大当たり乱数テーブル202a2における大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値(大当たり乱数値)の個数は、特図1大当たり乱数テーブル202a1と同様、35個で、その値「0～34」が特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $35 / 10000 = 0.35 / 100$ (即ち、0.35%)となるように設定されている。

30

【0319】

ここで、設定値が「3」の場合、集合体としての特図2大当たり乱数テーブル202a2における小当たりとなる乱数の値(小当たり乱数値)の数は、設定値「1」及び「2」の場合と同様、9965個で、その値「35～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定(設定)されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄における小当たり確率は、 $9965 / 10000 = 99.65 / 100$ (即ち、99.65%)となるように設定されている。

40

【0320】

即ち、設定値が「3」の場合、集合体としての特図2大当たり乱数テーブル202a2における乱数の値は、大当たりとなる乱数の値(「0～34」と、小当たりとなる乱数の値(「35～9999」と、によって、すべての乱数の値が設定されている。

【0321】

従って、設定値が「3」の場合、集合体としての特図2大当たり乱数テーブル202a2におけるハズレとなる乱数の値(ハズレ乱数値)は設定されていない。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の動的表示において、ハズレは抽出され得ないように設定されている。

50

【 0 3 2 2 】

よって、集合体としての特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における設定値「 3 」は、設定値「 2 」と比べて、小当たり確率は同等（ともに 9 9 . 6 5 % ）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（ 0 . 3 4 % 0 . 3 5 % ）、設定値「 2 」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【 0 3 2 3 】

このように、最も設定値の高い「 3 」における乱数の値を大当たり及び有利要素としての小当たりのみで設定し、不利要素としてのハズレとなる乱数の値が存在しないように設定することで、設定値「 3 」のみにおいて、第 2 特別図柄の動的表示でハズレが抽出され得ず、その他の設定値（第 1 実施形態では、設定値「 1 」及び「 2 」）では、ハズレが抽出され得るように構成することができる。

10

【 0 3 2 4 】

即ち、従来のパチンコ機では、大当たり乱数テーブルにおける設定値毎の差異は、大当たり及びハズレの現出頻度による差異であったため、遊技者は、選択候補としての大当たり又はハズレの現出頻度によって、遊技中のパチンコ機の設定値を予測する遊技性となっており、大当たり又はハズレの現出によっていずれの設定値であるかを確定させることは困難となっている。

【 0 3 2 5 】

しかし、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 における特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 のように各設定値の乱数の値を設定することで、最も高い設定値（即ち、設定値「 3 」）以外の設定値（即ち、設定値「 1 」又は「 2 」）である場合のみにおいて選択候補としてのハズレが現出し得るため、遊技者は、第 2 特別図柄の動的表示においてハズレが現出したのを確認した場合、現在の設定値が最も高い設定値（即ち、設定値「 3 」）ではなく、設定値「 1 」又は「 2 」であることを確定することができる。

20

【 0 3 2 6 】

このように、従来のパチンコ機では、ハズレは遊技者に賞球等の遊技価値を付与し得ない役であり、また、遊技者にとって有益な情報を付与し得ない若しくはし難い役であるものの、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 のように構成し、有益状態としての「時間短縮状態」において第 2 特別図柄の動的表示を実行した場合にハズレが現出することで、設定値を一定割合で特定することができる、遊技者にとって有益な情報となり、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 0 3 2 7 】

図 1 2 に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタ C 2 は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「 0 ~ 9 9 」）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、「 0 ~ 9 9 」の値を取り得るカウンタの場合は「 9 9 」）に達した後に「 0 」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタ C 2 の値は、例えば、定期的に（第 1 実施形態では、タイマ割込処理（図 3 5 参照）毎に 1 回）更新される。

【 0 3 2 8 】

そして、球が第 1 始動口 6 4 に入賞したタイミングで、抽出制御として、第 1 始動口 6 4 に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 1 保留エリアと同じ第 1 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2 に格納される。また、球が下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b に入賞したタイミングで、抽出制御として、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 2 保留エリアと同じ第 2 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 2 に格納される。

40

【 0 3 2 9 】

ここで、例えば、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる乱数（大

50

当たり乱数値)又は小当たりとなる乱数(小当たり乱数値)でなければ、即ち、ハズレとなる乱数(ハズレ乱数値)であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別(以下「停止種別」と称す)は、ハズレ時のものとなる。また、第2保留球格納エリア203e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が小当たりとなる乱数(小当たり乱数値)であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別(以下「停止種別」と称す)は、小当たり時のものとなる。一方で、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数(大当たり乱数値)であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタC2の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

10

【0330】

上述したように、第1実施形態のパチンコ機10における大当たり種別カウンタC2の値は、「0~99」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタC2とROM202に格納された集合体としての大当たり種別テーブル202bとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル202bには、第1特別図柄の第1抽選遊技で参照される特図1大当たり種別テーブル202b1と、第2特別図柄の第2抽選遊技で参照される特図2大当たり種別テーブル202b2とが設けられている。

【0331】

ここで、図14を参照して、特図1大当たり種別テーブル202b1及び特図2大当たり種別テーブル202b2について説明する。図14(a)は、ROM202に記憶される第1特別図柄に対応する特図1大当たり種別テーブル202b1の一例を模式的に示した図であり、図14(b)は、同じくROM202に記憶される第2特別図柄に対応する特図2大当たり種別テーブル202b2の一例を模式的に示した図である。

20

【0332】

図14(a)及び図14(b)に示すように、大当たり種別テーブル202bは、第1特別図柄用と第2特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、大当たり種別カウンタC2の値とが対応付けられたテーブルである。

【0333】

第1実施形態のパチンコ機10では、大当たり種別として、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に不利状態としての「通常遊技状態」に移行する大当たり種別「通常A」及び「通常B」と、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数(第1実施形態では、主に第2特別図柄の動的表示が「1回」)行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる有益状態としての「時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短A」と、がある。

30

【0334】

特図1大当たり種別テーブル202b1及び特図2大当たり種別テーブル202b2では、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタC2の取り得る値が対応付けられている。

【0335】

図14(a)で示す特図1大当たり種別テーブル202b1の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「通常A」に対して大当たり種別カウンタC2の値「0~49」が対応付けられ、大当たり種別「時短A」に対して大当たり種別カウンタC2の値「50~99」が対応付けられている。

40

【0336】

よって、第1特別図柄の当否抽選において、第1保留球格納エリア203dのいずれかの第1保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第1保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203d2に格納された大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別が特図1大当たり種別テーブル202b1から選定され得て、例え

50

ば、大当たり種別カウンタC2の値が「7」であれば、大当たり種別「通常A」が選定され得て、大当たり種別カウンタC2の値が「95」であれば、大当たり種別「時短A」が選定され得る。

【0337】

従って、すべての遊技状態において第1特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「通常A」が50%、大当たり種別「時短A」が50%、の割合で当選することとなる。

【0338】

また、第1実施形態のパチンコ機10では、左打ち遊技において、第1始動口64へ入賞し得て第1特別図柄の動的表示が実行され得る一方、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへ入賞し難いことで第2特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態A」）では、第1特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

10

【0339】

次いで、図14(b)で示す特図2大当たり種別テーブル202b2の例では、すべての遊技状態において第2特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「通常B」に対して大当たり種別カウンタC2の値「0~99」が対応付けられている。

【0340】

即ち、すべての遊技状態における第2特別図柄の当否抽選において、第2保留球格納エリア203eのいずれかの第2保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第2保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203e2に格納された大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別が特図2大当たり種別テーブル202b2から選定され得て、大当たり種別カウンタC2の値にかかわらず大当たり種別「通常B」が選定され得る。

20

【0341】

従って、第2特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「通常B」が99/99の割合で当選することとなる。即ち、第2特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、大当たり種別「通常B」のみが選定され得るように構成されている。

【0342】

30

図12に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタCKは、小当たりに当選して該小当たり遊技中に流入口としての特定領域73dを球が通過した場合に付与される小当たり種別（大当たり内容）を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「0~99」）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、「0~99」の値を取り得るカウンタの場合は「99」）に達した後に「0」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタCKの値は、例えば、定期的に（第1実施形態では、タイマ割込処理（図35参照）毎に1回）更新される。

【0343】

そして、球が下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bに入賞したタイミングで、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bに対応して設けられたRAM203の第2保留球格納エリア203eの第2保留第1~第4エリアのうち、大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアと同じ第2保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア203e5に格納される。

40

【0344】

ここで、例えば、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数

50

カウンタC 1の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、大当たり時のものとなる。一方で、第2保留球格納エリア203e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC 1の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる。この場合、その小当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された小当たり種別カウンタCKの値が示す小当たり種別に対応して決定される。

【0345】

上述したように、第1実施形態のパチンコ機10における小当たり種別カウンタCKの値は、「0～99」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタCKとROM202に格納された集合体としての小当たり種別テーブル202cとに基づいて、小当たり種別が決定される。この小当たり種別テーブル202cには、第2特別図柄の第2抽選遊技で参照される特図2小当たり種別テーブル202cが設けられている。

10

【0346】

ここで、図15を参照して、特図2小当たり種別テーブル202cについて説明する。図15は、ROM202に記憶される第2特別図柄に対応する特図2小当たり種別テーブル202cの一例を模式的に示した図である。

【0347】

第1実施形態のパチンコ機10では、上述したように、第2特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、小入賞口ユニット73（図10参照）を開放駆動するとともに、該小入賞口ユニット73内の特定領域73dを開放するように構成されている。そして、小当たり遊技中に特定領域73dを球が通過した場合には、小当たり種別カウンタCKの値に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

20

【0348】

図15に示すように、小当たり種別テーブル202cは、該小当たり中に特定領域73dを通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタCKの値とが対応付けられたテーブルである。

【0349】

第1実施形態のパチンコ機10では、小当たり種別として、特定領域73dを球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が1ラウンドの「小当たりA」が設けられる一方、特定領域73dを球が通過した場合には、最大ラウンド数が1+9ラウンドの「通常C」が設けられている。

30

【0350】

具体的には、第2特別図柄の抽選遊技では、すべての遊技状態において、小当たりに当選した場合に、特定領域73dを球が通過しないときには小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たりA」となる一方、特定領域73dを球が通過したときに小当たり種別「通常C」となり、該特定領域73dへの通過に伴う大当たり遊技後に、不利状態としての「通常遊技状態」（「通常遊技状態B」又は「通常遊技状態A」）に移行するように構成されている。

【0351】

40

特図2小当たり種別テーブル202cでは、それぞれ、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタCKの取り得る値が対応付けられている。

【0352】

図15で示す特図2小当たり種別テーブル202cの例では、すべての遊技状態において、第2特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域73dの通過有無に応じて「小当たりA」又は「通常C」に対して小当たり種別カウンタCKの値「0～99」が対応付けられている。

【0353】

即ち、第2特別図柄の当否抽選において、第2保留球格納エリア203eのいずれかの第2保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1に格納された大当たり乱数

50

カウンタ C 1 の値が小当たりとなる値であった場合に、同じ第 2 保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 5 に格納された小当たり種別カウンタ C K の値に対応付けられた小当たり種別が特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c から決定され、小当たり種別カウンタ C K の値がいずれの値であっても、特定領域 7 3 d の通過有無に応じて小当たり種別として「小当たり A」又は「通常 C」が決定される。

【 0 3 5 4 】

従って、第 2 特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域 7 3 d の通過有無に応じて、「小当たり A」又は「通常 C」の小当たり種別が 1 0 0 % の割合で当選することとなる。

【 0 3 5 5 】

ここで、図 1 6 及び図 1 7 を参照して、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図 1 6 は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図 1 7 は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図 1 6 及び図 1 7 に記載した電サポ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第 2 特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図 2 8 において詳細を後述する。

【 0 3 5 6 】

図 1 6 で示すように、不利状態としての「通常遊技状態 A」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及び R A M クリア状態、大当たり種別「通常 A」に当選した場合、又は、「通常遊技状態 B」において保留されていた第 2 特別図柄の動的表示がすべて実行された場合、となる（図 1 7 参照）。

【 0 3 5 7 】

また、図 1 6 で示すように、「通常遊技状態 A」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態 A」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第 1 始動口 6 4 に入賞する。そして、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「5 秒～1 9 0 秒」の範囲で行われ、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間は「1 5 秒～1 9 0 秒」で行われる（後述する図 1 8～図 2 2 参照）。なお、この「通常遊技状態 A」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート 6 7 等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置 2 2 6（図 1 0 参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【 0 3 5 8 】

次いで、「時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短 A」に当選した場合、となる（図 1 7 参照）。

【 0 3 5 9 】

この「時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、時短機能が作動することに基づいて開放され得る普通電役ユニット 7 2 内の第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し、該入球によって開放される第 1 非電動役物ユニット 5 4 内の下側第 2 始動口 7 1 a 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 内の上側第 2 始動口 7 1 b に入賞し得る。そして、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「1 秒又は 5 秒」で行われる一方、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「1 秒」で行われる（後述する図 1 8～図 2 2 参照）。なお、この「時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【 0 3 6 0 】

次いで、「通常遊技状態 B」への移行契機は、大当たり種別「通常 B」又は小当たり種

10

20

30

40

50

別「通常C」に当選した場合であって、第2特別図柄の保留球が残存している場合、となる(図17参照)。

【0361】

この「通常遊技状態B」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態B」では、保留球として残存している第2特別図柄の動的表示の遊技結果待ちの状態であるため、右打ち報知ランプ37c(図3参照)は非点灯状態であって左打ち遊技が奨励されている状態であるものの、「通常遊技状態B」における各特別図柄の動的表示の変動時間がいずれも「1秒」と短く(後述する図18~図22参照)、該「通常遊技状態B」に移行する前の遊技状態が大当たり状態であり、該「通常遊技状態B」における第2特別図柄の動的表示によって、主に、小当たり又は大当たりが導出され易いことから、第3図柄表示装置81では右打ち遊技を継続するよう示唆表示を行うように構成されている(図66(d)の右打ち示唆メッセージ81g参照)。

10

【0362】

なお、第1実施形態のパチンコ機10では、大当たり種別「通常B」又は小当たり種別「通常C」への当選に基づく大当たり後に「時間短縮状態」に移行する場合があるが、図16及び図17においては、この場合も含めて「通常遊技状態B」に移行するように記載している。これは、「時間短縮状態」における大当たり種別「通常B」又は小当たり種別「通常C」への当選に基づく大当たり後の遊技状態が「時間短縮状態」となった場合であっても、普通図柄の可変表示が実行され得ず、普通電役ユニット72が開放され得ないためであり、遊技機の実質的な性能としては実質的に「通常遊技状態」と等しいためである。

20

【0363】

具体的には、詳細は後述するが、第1実施形態のパチンコ機10では、大当たり種別「時短A」当選後の「時間短縮状態」において、前提条件として普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット72が開放され、該開放動作が終了すると、普通電役ユニット72のエンディング時間が「200秒」となるように設定されている(図29(c)参照)。

【0364】

また、第1実施形態のパチンコ機10では、有益状態としての「時間短縮状態」から不利状態としての「通常遊技状態」に移行する場合、普通電役ユニット72のエンディング時間の終了後に「時間短縮状態」を終了するように構成されている(図28及び図53参照)。

30

【0365】

このように普通電役ユニット72のエンディング時間が長時間に設定されているのは、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、普通電役ユニット72の開放動作を1回のみ実行させるためである。換言すると、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、複数回の普通図柄の可変表示の当たりに当選し、複数回の普通電役ユニット72の開放動作が実行され、該普通電役ユニット72内の第1非電動役物始動口76及び第2非電動役物始動口77に複数回入球することで第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55が複数回開放され、第2特別図柄の動的表示の保留球が仕様想定数(即ち、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、貯留される第2特別図柄の動的表示の保留球は「4回」)以上に貯留されることを抑制するためである。

40

【0366】

従って、不利状態としての「通常遊技状態A」において大当たり種別「時短A」に当選した後の「時間短縮状態」中に普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット72が開放されると、該普通電役ユニット72内に右打ち遊技で発射された球のうち、最大入賞個数である2の球(図29(c)参照)が入球した時点で該普通電役ユニット72は開放動作を終了し、「200秒」のエンディング時間を実行する。

【0367】

また、進入部としての普通電役ユニット72内に入球した2の球が第1非電動役物始動

50

口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球することで、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 が開放され、さらに、第 1 非電動役物ユニット 5 4 内の下側第 2 始動口 7 1 a 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 内の上側第 2 始動口 7 1 b にそれぞれ 2 の球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「2 個」ずつ、合計で「4 個」貯留される。

【 0 3 6 8 】

そして、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b のいずれかに最初に入球したタイミングで第 2 特別図柄の動的表示が実行され、「5 秒」の変動時間（図 1 8 ～図 2 2 参照）を経て、主に小当たり又は大当たりが導出される。また、小当たり当選に基づく大当たり、又は、大当たりが導出された場合の該大当たり遊技の滞在時間は、遊技仕様通りに遊技を行った場合、およそ 6 0 秒程度となり、該大当たりが終了すると、大当たりエンディング時間（即ち、「0 . 0 5 秒」（図 2 3 参照））を経た後に、貯留された第 2 特別図柄の動的表示の保留球が実行される。

10

【 0 3 6 9 】

即ち、「時間短縮状態」において最初の第 2 特別図柄の動的表示が実行されてから、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を経て、2 回目の第 2 特別図柄の動的表示が実行されるまでの期間はおおよそ 7 0 秒程度となる。

【 0 3 7 0 】

また、上述したように、「時間短縮状態」において普通電役ユニット 7 2 が開放動作を実行した場合、該開放動作終了後に普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間が「2 0 0 秒」となるように設定されている。よって、2 回目の第 2 特別図柄の動的表示が実行される場合、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間が実行中となっており、遊技状態は未だ「時間短縮状態」となる（以下、「時間短縮状態」における普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間の実行中の状態を「エンディング中の「時間短縮状態」」と称する場合がある）。

20

【 0 3 7 1 】

ここで、普通図柄の可変表示は、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間の終了後に実行可能となるように構成されているため、エンディング中の「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行してスルーゲート 6 7 を通過させたとしても、普通図柄の可変表示は実行されないため、当たりに当選し得ず、普通電役ユニット 7 2 が開放され得ない。

30

【 0 3 7 2 】

即ち、2 回目の第 2 特別図柄の動的表示が実行される場合、遊技状態は「時間短縮状態」であるものの、普通電役ユニット 7 2 が開放され得ない状態であるため、実質的に「時短機能」が無効状態となり、不利状態としての「通常遊技状態」と同様の遊技状態となる。

【 0 3 7 3 】

また、仮に、最初の第 2 特別図柄の動的表示の実行に基づく大当たり中に普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間である「2 0 0 秒」が経過したとしても、既に最初の第 2 特別図柄の動的表示の実行によって時短終了条件が成立しているため（図 2 8 参照）、「通常遊技状態 B」に移行することになり、「通常遊技状態」においては普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないため（図 2 9（a）参照）、普通電役ユニット 7 2 は開放し得ない。

40

【 0 3 7 4 】

よって、図 1 6 及び図 1 7 に示すとおり、「時間短縮状態」における最初の第 2 特別図柄の動的表示の実行に基づく大当たり種別「通常 B」又は小当たり種別「通常 C」への当選後は、実質的に「通常遊技状態 B」となる。

【 0 3 7 5 】

図 1 2 に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタ C 3 は、例えば「0 ～ 9 9」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「9 9」）に達した後「0」に戻る構成となっている。

【 0 3 7 6 】

50

第1実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタC3の値とによって、第3図柄表示装置81で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第1実施形態のパチンコ機10では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。

【0377】

具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、所定の遊技状態において固定的な演出が実行される「特殊変動1」演出態様と、同じく所定の遊技状態において固定的な演出が実行される「特殊変動2」演出態様と、の8個の演出態様のいずれかが選択され得る。

10

【0378】

ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として3つの図柄列Z1～Z3が変動する第3図柄表示装置81にて、各図柄列Z1～Z3を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する2の図柄列Z1，Z3において同一の第3図柄が停止せず、「リーチ表示」が発生しない演出態様である。

20

【0379】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第3図柄表示装置81で行われる第3図柄の変動演出において、各図柄列Z1～Z3（図9参照）に表示される第3図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第3図柄の表示内容を明確に認識できないように第3図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

30

【0380】

第1実施形態のパチンコ機10では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【0381】

「低速変動」の変動要素とは、第3図柄表示装置81で行われる第3図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第3図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第3図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Z1～Z3を順に停止表示する。先に停止表示する2の図柄列（例えば、左図柄列Z1と右図柄列Z3（図9参照））において同一の第3図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する2の図柄列Z1，Z3において異なる第3図柄が停止した場合は、残りの図柄列Z2を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

40

【0382】

50

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 がそれぞれ順番に停止し、先に停止する 2 つの図柄列 Z 1 , Z 3 に異なる第 3 図柄が停止し、残りの 1 の図柄列 Z 2 が停止して、1 の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 が同時に停止し、2 の図柄列 Z 1 , Z 3（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する 2 の図柄列）に異なる第 3 図柄が停止するとともに、他の図柄列 Z 2 も停止し、1 の変動演出が終了する。

【 0 3 8 3 】

10

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動演出において、先に停止表示する 2 の図柄列 Z 1 , Z 3 に同一の第 3 図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の 1 つである。

【 0 3 8 4 】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の 1 つである。

【 0 3 8 5 】

20

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の 1 つである。

【 0 3 8 6 】

演出態様の中で、「特殊変動 1」演出態様とは、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」における各特別図柄の動的表示の実行時において選択され得る演出態様であり、「ノーマルリーチ」等のリーチ演出を行わずに、即座に大当たり又は小当たりに当選したことを報知する演出態様である（図 6 5（c）参照）。

【 0 3 8 7 】

演出態様の中で、「特殊変動 2」演出態様とは、「時間短縮状態」における第 2 特別図柄の動的表示の実行時において選択され得る演出態様であり、「ノーマルリーチ」等のリーチ演出を行わずに、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が貯留されたことを報知した後に、即座に大当たり又は小当たりに当選したことを報知する演出態様である（図 6 4（b）参照）。

30

【 0 3 8 8 】

停止パターン選択カウンタ C 3 の値は、例えば定期的に（第 1 実施形態では、タイマ割込処理（図 3 5 参照）毎に 1 回）更新される。そして、球が第 1 始動口 6 4 に入賞したタイミングで、第 1 始動口 6 4 に対応する第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に設けられた第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 1 保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3 に格納される。また、球が下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b に入賞したタイミングで、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b に対応する第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に設けられた第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 2 保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 e 3 に格納される。

40

【 0 3 8 9 】

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を参照する停止パターンテーブル 2 0 2 e が異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル 2 0 2 e は、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

50

【 0 3 9 0 】

また、第 1 実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、R O M 2 0 2 に備えられた保留数テーブル 2 0 2 d に基づいて、変動演出の可否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル 2 0 2 e が選択される。そして、選択された停止パターンテーブル 2 0 2 e と停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタ C S 1 の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【 0 3 9 1 】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル 2 0 2 e は、各停止パターンテーブル 2 0 2 e 毎に演出態様を選択される停止パターン選択カウンタ C 3 の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル 2 0 2 e が複数用意されているのは、変動演出の可否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（ 1 ）取得した第 3 図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（ 2 ）現在のパチンコ機 1 0 の遊技状態が「時間短縮状態」、「通常遊技状態 B 」又は「通常遊技状態 A 」であるか、及び、（ 3 ）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

【 0 3 9 2 】

これは、第 1 の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレの場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

【 0 3 9 3 】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

【 0 3 9 4 】

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル 2 0 2 e に基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル 2 0 2 e に基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第 3 図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【 0 3 9 5 】

また、第 2 の理由として、第 1 特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第 1 始動口 6 4 への入球、又は、第 2 特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

10

20

30

40

50

【 0 3 9 6 】

具体的に説明すると、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大 4 回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「通常遊技状態」において、規定動作として第 1 特別図柄が最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第 1 特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第 1 始動口 6 4 への入球が発生しても、第 1 特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第 1 始動口 6 4 へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機 1 0 の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

10

【 0 3 9 7 】

そこで、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル 2 0 2 e に基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第 3 図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第 1 始動口 6 4 への入球を抑制することができる。

【 0 3 9 8 】

さらに、第 3 の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第 1 始動口 6 4 に球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第 3 図柄表示装置 8 1 でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出が行われていないことで、第 1 始動口 6 4 へ球が入球し難いパチンコ機 1 0 であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機 1 0 での遊技を止めてしまうおそれがある。

20

【 0 3 9 9 】

そこで、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル 2 0 2 e に基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

30

【 0 4 0 0 】

また、第 4 の理由として、右打ち遊技を実行する遊技状態において、第 1 特別図柄の変動表示の実行時間を短く設定することで、該右打ち遊技を実行する遊技状態における第 1 特別図柄の動的表示の実行期間を短くするためである。上述したように、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技によって進入部としての普通電役ユニット 7 2 への入球を介して第 1 非電動役物ユニット 5 4 内の下側第 2 始動口 7 1 a 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 内の上側第 2 始動口 7 1 b への入球が可能となるため、第 2 特別図柄の動的表示が実行され易いように構成されている。

40

【 0 4 0 1 】

一方、右打ち遊技中においては、第 1 始動口 6 4 へは入賞し難く、第 1 特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。そして、第 1 特別図柄の動的表示は、平均すると約 3 0 0 回転に 1 回の割合でしか大当たりが発生し得ないように構成されている。このため、右打ち遊技中においては、第 1 特別図柄の動的表示は、第 2 特別図柄の動的表示と比較すると実行され難く、かつ、大当たりが発生し難い動的表示であるため、第 1 実施形態の

50

パチンコ機 10 では、「時間短縮状態」においてハズレとなる第 1 特別図柄の動的表示が実行される場合、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル 202e に基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。

【0402】

これにより、「時間短縮状態」においては、ハズレとなる第 1 特別図柄の動的表示の実行期間を短くすることで、大当たり又は小当たりに当選し易い第 2 特別図柄の動的表示の変動演出のみを遊技者に注目させ、遊技の間延びを抑制することができる。また、このように構成することで、不利状態としての「通常遊技状態」において大当たり種別「時短 A」に当選した場合に、大当たり状態から「時間短縮状態」に移行して第 2 特別図柄の動的表示が大当たりするまでの期間を短くすることができ、遊技者にパチンコ機 10 の遊技性について不安を抱かせることなく、即座に大当たり状態に移行させることができる。

10

【0403】

さらに、第 5 の理由として、「時間短縮状態」における第 2 特別図柄の動的表示の 1 回転目の変動時間を長くすることで、該第 2 特別図柄の動的表示の保留球が貯留されたことを報知するためである。具体的に説明すると、上述したように、第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、第 2 特別図柄の動的表示の保留球を「4 個」貯留可能となるように構成されている。

【0404】

このため、「時間短縮状態」に突入して第 2 特別図柄の動的表示の 1 回転目が実行される場合、即ち、「時間短縮状態」において右打ち遊技で発射した球の進入部としての普通電役ユニット 72 への入球を介して、第 1 非電動役物ユニット 54 内の下側第 2 始動口 71a 又は第 2 非電動役物ユニット 55 内の上側第 2 始動口 71b へ最初に入球した第 2 特別図柄の動的表示の保留球が実行される場合、第 3 図柄表示装置 81 において第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「4 個」貯留されたことを報知してから大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）遊技を開始するように構成されている（図 63（a）の 81b 参照）。

20

【0405】

一方、「通常遊技状態 B」において残保留の第 2 特別図柄の動的表示を実行する場合、第 2 特別図柄の動的表示の変動時間を極力短くし、即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）遊技が開始されるように構成されている。

【0406】

30

このように構成することで、「時間短縮状態」に突入して第 2 特別図柄の動的表示の 1 回転目が実行される場合のみ、該第 2 特別図柄の動的表示の変動時間を長く（即ち、「5 秒」）構成して第 2 特別図柄の動的表示の保留球の貯留状態を報知し、「通常遊技状態 B」において残保留の第 2 特別図柄の動的表示が実行される場合は、第 2 特別図柄の動的表示の変動時間を短く（即ち、「1 秒」）構成して即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）遊技を開始することができる。

【0407】

ここで、図 18 を参照して、保留数テーブル 202d の詳細について説明する。図 18（a）は、第 1 特別図柄に対応する特図 1 用保留数テーブル 202d1 を模式的に示した図であり、図 18（b）は、第 2 特別図柄に対応する特図 2 用保留数テーブル 202d2 を模式的に示した図である。

40

【0408】

上述したように、第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 始動口 64 に球が入球したことに基いて第 1 特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第 1 特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図 1 用保留数テーブル 202d1 を参照し、いずれかの停止パターンテーブル 202e1 ~ 202e6 を選択するように構成されている。また、下側第 2 始動口 71a 又は上側第 2 始動口 71b に球が入球したことに基いて第 2 特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第 2 特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図 2 用保留数テーブル 202d2 を参照し、

50

いずれかの停止パターンテーブル 202e1 ~ 202e6 を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル 202e1 ~ 202e6 のいずれかと停止パターン選択カウンタ C3 の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【0409】

具体的には、図 18 (a) の特図 1 用保留数テーブル 202d1 で示すように、不利状態としての「通常遊技状態 A」のハズレ抽出時であって、第 1 特別図柄の保留球数が「1 個 ~ 3 個」の場合には、停止パターンテーブル 202e の A テーブル 202e1 (図 19 (a) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態 A」のハズレ抽出時であって、第 1 特別図柄の保留球数が「4 個」の場合には、停止パターンテーブル 202e の B テーブル 202e2 (図 19 (b) 参照) が選択される。一方、「通常遊技状態 A」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202e の C テーブル 202e3 (図 19 (c) 参照) が選択される。

10

【0410】

次いで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202e の D テーブル 202e4 (図 20 (a) 参照) が選択される。また、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202e の E テーブル 202e5 (図 20 (b) 参照) が選択される。

【0411】

次に、図 18 (b) の特図 2 用保留数テーブル 202d2 で示すように、「通常遊技状態 A」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202e の A テーブル 202e1 (図 19 (a) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態 A」の大当たり又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202e の C テーブル 202e3 (図 19 (c) 参照) が選択される。

20

【0412】

次いで、「時間短縮状態」における第 2 特別図柄の動的表示のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202e の D テーブル 202e4 (図 20 (a) 参照) が選択される。また、「時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時であって、第 2 特別図柄の保留球数が「1 個」の場合には、停止パターンテーブル 202e の F テーブル 202e6 (図 20 (c) 参照) が選択される。さらに、「時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時であって、第 2 特別図柄の保留球数が「2 ~ 4 個」の場合には、停止パターンテーブル 202e の E テーブル 202e5 (図 20 (b) 参照) が選択される。

30

【0413】

次いで、「通常遊技状態 B」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202e の D テーブル 202e4 (図 20 (a) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態 B」の大当たり又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202e の E テーブル 202e5 (図 20 (b) 参照) が選択される。

【0414】

40

なお、「時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時であって、第 2 特別図柄の保留球数が「1 個」の状態とは、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット 72 が開放され、該普通電役ユニット 72 内の作用口としての第 1 非電動役物始動口 76 への入球に基づいて第 1 非電動役物ユニット 54 が開放され、該第 1 非電動役物ユニット 54 内に 1 の遊技球が入球した状態であり、「時間短縮状態」における最初の第 2 特別図柄の動的表示が実行され得る状態である。

【0415】

よって、「時間短縮状態」における第 2 特別図柄の動的表示の 1 回目の大当たり又は小当たり当選時には、停止パターンテーブル 202e の E テーブル 202e5 (図 20 (b) 参照) が選択されるため、該選択に基づいて実行される変動時間「5 秒」の「特殊変動

50

2」演出態様（図22（b）参照）の実行中に、第2特別図柄の動的表示の保留球が4個貯留されたことが報知されるように構成されている（図63（a）参照）。

【0416】

また、「時間短縮状態」の大当たり又は小当たり抽出時であって、第2特別図柄の保留球数が「2個～4個」の状態とは、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット72が開放され、該普通電役ユニット72内の作用口としての第1非電動役物始動口76への入球に基づいて第1非電動役物ユニット54が開放され、該第1非電動役物ユニット54内に2の遊技球が入球し、次いで、普通電役ユニット72内の流入口としての第2非電動役物始動口77への入球に基づいて指定動作として第2非電動役物ユニット55が開放され、該第2非電動役物ユニット55内に2の遊技球が入球し、さらに、「時間短縮状態」における第2特別図柄の動的表示の1回目の大当たり又は小当たり当選に基づく大当たりが実行された後において第2特別図柄の動的表示の残保留が実行される状態である。

10

【0417】

よって、「時間短縮状態」における第2特別図柄の動的表示の2回目以降の大当たり又は小当たり当選時には、停止パターンテーブル202eのEテーブル202e5（図20（b）参照）が選択され、該選択に基づいて変動時間「1秒」の「特殊変動1」演出態様（図22（b）参照）が実行されるため、「時間短縮状態」における第2特別図柄の動的表示の1回目の大当たり又は小当たり当選に基づく大当たりの終了後には、即座に2回目以降の大当たり又は小当たり当選に基づく大当たりを実行することができる。

【0418】

20

その結果、遊技者が右打ち遊技中における遊技仕様について深く理解していない場合であっても、即座に次の大当たりを開始することができ、遊技者は不安感を抱くことなく遊技することができる。

【0419】

なお、詳細は後述するが、第1実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」において普通電役ユニット72が実行された場合のエンディング時間が「200秒」に設定されているため（図29（c）参照）、例えば、「時間短縮状態」における第2特別図柄の動的表示の1変動目に小当たり種別「通常C」に当選した場合であっても、遊技仕様通りに遊技していれば、該小当たり当選に基づく大当たり終了後にも普通電役ユニット72のエンディング状態が継続しており、未だ状態変化制御としての時短フラグ203kはオン状態であって「時間短縮状態」が継続された状態となる。

30

【0420】

よって、「時間短縮状態」において第2特別図柄の動的表示の保留球が4個貯留され、第2特別図柄の動的表示の1回目の大当たり又は小当たり当選に基づく大当たりの終了後は、「時間短縮状態」であって、第2特別図柄の保留球数が「3個」の状態となる。

【0421】

また、「時間短縮状態」において第2特別図柄の動的表示の保留球が4個貯留され、該4個の保留球のうちの最後の保留球が実行される場合、第2特別図柄の保留球数は「1個」の状態となり、該最後の保留球の実行される遊技状態が「時間短縮状態」であれば、停止パターンテーブル202eのFテーブル202e6（図20（c）参照）が選択されることになる。しかしながら、この場合、既に「3個」の第2特別図柄の動的表示の保留球が実行されており、遊技仕様通りに遊技していれば、普通電役ユニット72のエンディング時間である「200秒」が経過しており、「通常遊技状態B」に移行しているため、停止パターンテーブル202eのEテーブル202e5（図20（b）参照）が選択されるように構成されている。

40

【0422】

なお、不利状態としての「通常遊技状態A」における第1特別図柄のハズレ抽出時及び「時間短縮状態」における第2特別図柄の大当たり又は小当たり抽出時以外においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル202eが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い

50

停止パターンテーブル 202e を選択し得るように構成してもよい。

【0423】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが10秒間から5秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第1特別図柄の最大保留球数が4回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が5秒間で行われたとしても、該5秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（5秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、5秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、5秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるかを判別困難にすることができる。

10

【0424】

次に、図19～図20を参照して、各停止パターンテーブル202eについて説明する。図19(a)は、停止パターンテーブル202eのAテーブル202e1の一例を模式的に示した図であり、図19(b)は、停止パターンテーブル202eのBテーブル202e2の一例を模式的に示した図であり、図19(c)は、停止パターンテーブル202eのCテーブル202e3の一例を模式的に示した図である。また、図20(a)は、停止パターンテーブル202eのDテーブル202e4の一例を模式的に示した図であり、図20(b)は、停止パターンテーブル202eのEテーブル202e5の一例を模式的に示した図であり、図20(c)は、停止パターンテーブル202eのFテーブル202e6の一例を模式的に示した図である。

20

【0425】

図19(a)で示すように、停止パターンテーブル202eのAテーブル202e1では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「74」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「75」～「94」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「95」～「97」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「98」,「99」に設定されている。

30

【0426】

なお、Aテーブル202e1では、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「特殊変動1」演出態様、及び、「特殊変動2」演出態様に対して停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「特殊変動1」演出態様、及び、「特殊変動2」演出態様も選択されないように設定されている。

【0427】

次に、図19(b)で示すように、停止パターンテーブル202eのBテーブル202e2では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「74」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「75」～「94」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「95」～「97」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「98」,「99」に設定されている。

40

【0428】

なお、Bテーブル202e2では、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「特殊変動1」演出態様、及び、「特殊変動2」演出態様に対して停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「特殊変動1」演出態様、及び、「特殊変動2」演出態様も選択されないように設定されている。

50

【 0 4 2 9 】

即ち、Aテーブル202e1では、「非リーチ（ロング）」演出態様が75%、「ノーマルリーチ」演出態様が20%、「スーパーリーチ」演出態様が3%、「スペシャルリーチ」演出態様が2%、の選択割合となるように設定されている。また、Bテーブル202e2では、「非リーチ（ミドル）」演出態様が75%、「ノーマルリーチ」演出態様が20%、「スーパーリーチ」演出態様が3%、「スペシャルリーチ」演出態様が2%、の選択割合となるように設定されている。

【 0 4 3 0 】

つまり、Aテーブル202e1では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Bテーブル202e2では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Aテーブル202e1及びBテーブル202e2では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。

【 0 4 3 1 】

従って、Aテーブル202e1及びBテーブル202e2は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様がミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Aテーブル202e1はBテーブル202e2と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的に長くなり易いと言える。換言すれば、Bテーブル202e2は、Aテーブル202e1と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【 0 4 3 2 】

このように、左打ち遊技が奨励されている不利状態としての「通常遊技状態A」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

【 0 4 3 3 】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第1始動口64（下側第2始動口71a又は上側第2始動口71b）への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第1始動口64への球の入球時間を確保し易くなり、第3図柄表示装置81における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

【 0 4 3 4 】

なお、第1実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル202eが異なるように構成されているが、第1始動口64又は下側第2始動口71a若しくは上側第2始動口71bへの球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【 0 4 3 5 】

具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Aテーブル202e1又はBテーブル202e2のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Aテーブル202e1とBテーブル202e2とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタC3の値がそれぞれ同一に設定されている。

【 0 4 3 6 】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロ

10

20

30

40

50

ング)」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【0437】

次に、図19(c)で示すように、停止パターンテーブル202eのCテーブル202e3では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「4」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「5」～「39」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「40」～「99」に設定されている。

【0438】

なお、Cテーブル202e3は、不利状態としての「通常遊技状態A」における各特別図柄の動的表示の大当たり時に選択される停止パターンテーブル202eであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様、「特殊変動1」演出態様、及び、「特殊変動2」演出態様は選択されないように設定されている。

【0439】

次に、図20(a)で示すように、停止パターンテーブル202eのDテーブル202e4では、「非リーチ（ショート）」演出態様のみに停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られ（「0」～「99」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「リーチ表示」演出態様、「特殊変動1」演出態様及び「特殊変動2」演出態様には停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における各特別図柄のハズレ抽出時は、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるように設定されている。

【0440】

なお、「時間短縮状態」では、上述したように、第1特別図柄の動的表示より優先的に実行される第2特別図柄の動的表示を早期に実行させて遊技の間延びを抑制するため、第1特別図柄の動的表示の1の変動時間を固定的、かつ、短い変動秒数が選択されるように、ハズレ抽出時には「非リーチ（ショート）」演出態様がもれなく選択されるDテーブル202e4を選択するように構成されている。

【0441】

次に、図20(b)で示すように、停止パターンテーブル202eのEテーブル202e5では、「特殊変動1」演出態様のみに停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られ（「0」～「99」）、「非リーチ」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊変動2」演出態様には停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における第2特別図柄の動的表示の2回転目以降の大当たり若しくは小当たり抽出時、又は、「通常遊技状態B」の大当たり若しくは小当たり抽出時には、必ず「特殊変動1」演出態様となるように設定されている。

【0442】

次に、図20(c)で示すように、停止パターンテーブル202eのFテーブル202e6では、「特殊変動2」演出態様のみに停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られ（「0」～「99」）、「非リーチ」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊変動1」演出態様には停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られていない。従って、「時間短縮状態」における第2特別図柄の動的表示の1回転目の大当たり若しくは小当たり抽出時には、必ず「特殊変動2」演出態様となるように設定されている。

【0443】

よって、Cテーブル202e3で示すように、不利状態としての「通常遊技状態A」に

10

20

30

40

50

おける大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、Aテーブル202e1及びBテーブル202e2で示すように、「通常遊技状態A」におけるハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

10

【0444】

以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【0445】

なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「4」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル202eを設けてもよい。また、第1特別図柄と第2特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル202eを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル202eを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

20

【0446】

図12に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタCS1は、例えば「0～9」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「9」）に達した後「0」に戻る構成となっている。変動種別カウンタCS1の値は、後述するタイマ割込処理（図35参照）が1回実行される毎に1回更新され、メイン処理（図34参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第1始動口64に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタC2の値が、第1始動口64に対応して設けられたRAM203の第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア203d4に格納される。また、球が下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bに入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタC2の値が、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bに対応して設けられたRAM203の第2保留球格納エリア203eに設けられた第2保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア203e4に格納される。

30

40

【0447】

この変動種別カウンタCS1は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置110のMPU201は、停止パターンテーブル202e及び停止パターン選択カウンタC3によって選択された演出態様において、変動種別カウンタCS1の値と、ROM202に格納された変動パターンテーブル202fとによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置113および表示制御装置114は、変動種別カウンタCS1により決定された変動時間に基づいて、第3図柄表示装置81で表示される第3図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出

50

実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

【 0 4 4 8 】

このように、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関する M P U 2 0 1 の処理を軽減することができる。また、主制御装置 1 1 0 において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置 1 1 0 の R O M 容量を削減することができる。

【 0 4 4 9 】

また、音声ランブ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4 において、主制御装置 1 1 0 で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めることができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機 1 0 において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

【 0 4 5 0 】

ここで、図 2 1 及び図 2 2 を参照して、変動パターンテーブル 2 0 2 f の詳細について説明する。本パチンコ機 1 0 は、変動パターンテーブル 2 0 2 f として、第 1 特別図柄のハズレ時に用いられる特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 と、第 1 特別図柄の大当たり時に用いられる特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 2 と、第 2 特別図柄のハズレ時に用いられる特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 と、第 2 特別図柄の大当たり時又は小当たり時に用いられる特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 と、が用意されている。

【 0 4 5 1 】

図 2 1 (a) は、R O M 2 0 2 に記憶される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 の一例を模式的に示した図であり、図 2 1 (b) は、R O M 2 0 2 に記憶される特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 2 の一例を模式的に示した図である。また、図 2 2 (a) は、R O M 2 0 2 に記憶される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 の一例を模式的に示した図であり、図 2 2 (b) は、R O M 2 0 2 に記憶される特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 の一例を模式的に示した図である。図 2 1 及び図 2 2 に示すように、各変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 ~ 2 0 2 f 4 は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【 0 4 5 2 】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「E 0：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「E 1：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「E 2：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 3：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 4：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 5：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。

【 0 4 5 3 】

また、大当たり時又は小当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 3：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 4：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 5：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動 1」演出態様が決定された場合に参照される「E 6：特殊変動 1」用と、「特殊変動 2」演出態様が決定された場合に参照される「E 7：特殊変動 2」用と、に区分けされている。

【 0 4 5 4 】

そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタ C S 1 の値が対

10

20

30

40

50

応付けされている。

【 0 4 5 5 】

第 1 実施形態では、第 1 特別図柄に対応する第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d のある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 d 1 を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル 2 0 2 e を選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタ C 3 の値と上記停止パターンテーブル 2 0 2 e とに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

10

【 0 4 5 6 】

第 1 特別図柄のハズレ時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 において、「E 0：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「15 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の 1 つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【 0 4 5 7 】

図 2 1 (a) で示す例では、「E 0：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

20

【 0 4 5 8 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

30

【 0 4 5 9 】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、1 の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせると 1 の変動演出が構成される。第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素、「特殊変動 1」の変動要素、「特殊変動 2」の変動要素、が設けられている。

【 0 4 6 0 】

「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第 3 図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「10 秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「5 秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称する場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「2 秒」行われる（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

40

【 0 4 6 1 】

「低速変動」の変動要素とは、「10 秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始さ

50

れ、第3図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「5秒」行われる。

【0462】

即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第3図柄表示装置81の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。

10

【0463】

従って、第1実施形態のパチンコ機10では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「10秒」の「高速変動」の変動要素と「5秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「5秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「2秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【0464】

20

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する2の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された場合は、「低速変動」の変動要素の後に「5秒」行われる。

【0465】

第1実施形態のパチンコ機10では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

30

【0466】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第3図柄表示装置81において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「40秒」行われる。

【0467】

第1実施形態のパチンコ機10では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

40

【0468】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第3図柄表示装置81において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「160秒」行われる。

【0469】

第1実施形態のパチンコ機10では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直

50

接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

【0470】

なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、直接「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。

10

【0471】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「10秒」行われる。

【0472】

第1実施形態のパチンコ機10では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【0473】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技又は小当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2及び特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4（図21（b）及び図22（b）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル202f1、202f3（図21（a）及び図22（a）参照）では選定されないように構成されている。

20

【0474】

「即あたり（短）」の変動要素は、主に、「時間短縮状態」及び「通常遊技状態B」における各特別図柄の大当たり又は小当たり時に実行される変動要素であり、「1秒」間の高速スクロール変動の実行後に、第3図柄が大当たり（小当たり）となる図柄列（図柄列Z1～Z3に同一の数字を付した第3図柄が停止）で停止する。

30

【0475】

よって、この「即あたり（短）」の変動要素は、特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2及び特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4（図21（b）及び図22（b）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル202f1及び202f3（図21（a）及び図22（a）参照）では選定されないように構成されている。

【0476】

「即あたり（中）」の変動要素は、「時間短縮状態」における第2特別図柄の動的表示の1回転目の大当たり又は小当たり時に実行される変動要素であり、「5秒」間の高速スクロール変動の実行後に、第3図柄が大当たり（小当たり）となる図柄列（図柄列Z1～Z3に同一の数字を付した第3図柄が停止）で停止する。なお、上述したように、この「即あたり（中）」の変動要素の実行中において、第2特別図柄の動的表示の保留球が4個貯留されたことが第3図柄表示装置81において報知される（図63（a）参照）。

40

【0477】

よって、この「即あたり（中）」の変動要素は、特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4（図22（b）参照）でのみ選定され、その他の変動パターンテーブル202fでは選定されないように構成されている。

50

【0478】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において、「E1：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「5秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【0479】

図21(a)で示す例では、「E1：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【0480】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【0481】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において、「E2：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「2秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【0482】

図21(a)で示す例では、「E2：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【0483】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【0484】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において、「E3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【0485】

図21(a)の示す例では、「E3：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【0486】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマル

10

20

30

40

50

リーチ」の変動要素』が選択される。

【0487】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において、「E4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【0488】

図21(a)の示す例では、「E4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

10

【0489】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

20

【0490】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【0491】

図21(a)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

30

【0492】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

40

【0493】

なお、第1特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタCS1を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタCS1のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【0494】

次に、図21(b)を参照して、第1特別図柄の当たり時に参照される特図1大当た

50

り用変動パターンテーブル202f2について説明する。第1実施形態では、第1特別図柄に対応する第1保留球格納エリア203dのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値である場合に、特図1用保留数テーブル202d1を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202eを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202eとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2の中で参照するグループ(群)を決定する。その特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2のグループ(群)において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン(変動時間)が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

10

【0495】

特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2において、「E3: ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【0496】

図21(b)の示す例では、「E3: ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0~2」、「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「3~9」、となっている。

20

【0497】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが70%、の割合で選択されるように設定されている。

30

【0498】

従って、特図1の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く(全体の70%)となっている。また、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【0499】

次いで、特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2において、「E4: スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「70秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

40

【0500】

図21(b)の示す例では、「E4: スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』に対して

50

「0～3」、「『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「4～9」、となっている。

【0501】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが40%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが60%、の割合で選択されるように設定されている。

10

【0502】

従って、特図1の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の60%）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【0503】

20

次いで、特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「190秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【0504】

図21(b)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～4」、「『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「5～9」、となっている。

30

【0505】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202f2において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。

40

【0506】

従って、第1特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（50%ずつ）になっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

50

【 0 5 0 7 】

次いで、特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 2 において、「E 6：特殊変動 1」には、全体の変動時間が「1 秒」の『「即あたり（短）」の変動要素のみ』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 0 5 0 8 】

図 2 1 (b) の示す例では、「E 6：特殊変動 1」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「即あたり（短）」の変動要素のみ』に対して「0 ~ 9」となっており、『「即あたり（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【 0 5 0 9 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 2 において「特殊変動 1」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「即あたり（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「特殊変動 1」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「即あたり（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【 0 5 1 0 】

次に、図 2 2 (a) を参照して、第 2 特別図柄のハズレ時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 について説明する。第 2 特別図柄に対応する第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e のある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）及び小当たりとなる値（小当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図 2 用保留数テーブル 2 0 2 d 2 を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル 2 0 2 e を選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタ C 3 の値と上記停止パターンテーブル 2 0 2 e とに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【 0 5 1 1 】

第 2 特別図柄のハズレ時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において、「E 0：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「1 5 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』の 1 つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【 0 5 1 2 】

図 2 2 (a) で示す例では、「E 0：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【 0 5 1 3 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』が選択される。

【 0 5 1 4 】

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 において、「E 1：非リーチ

10

20

30

40

50

・ショート」には、全体の変動時間が「１秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【０５１５】

図２２（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【０５１６】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【０５１７】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ３：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【０５１８】

図１１（ａ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【０５１９】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【０５２０】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【０５２１】

図２２（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【０５２２】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２０２ｆ３において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動

10

20

30

40

50

要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「スーパーリー」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【0523】

次いで、特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【0524】

図22(a)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【0525】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【0526】

次に、図22(b)を参照して、第2特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4について説明する。第1実施形態では、第2特別図柄に対応する第2保留球格納エリア203eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たり又は小当たりとなる値である場合に、特図2用保留数テーブル202d2を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202eを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202eとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【0527】

特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において、「E3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【0528】

図22(b)の示す例では、「E3：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～2」、「高速変動（長）」

10

20

30

40

50

』の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「3～9」、となっている。

【0529】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが70%、の割合で選択されるように設定されている。

【0530】

従って、第2特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く(全体の70%)となっている。また、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【0531】

次いで、特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において、「E4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「70秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【0532】

図22(b)の示す例では、「E4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～3」、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「4～9」、となっている。

【0533】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが40%、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが60%、の割合で選択されるように設定されている。

【0534】

従って、第2特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く(全体の60%)となっている。また、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【0535】

次いで、特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動(長)」の

10

20

30

40

50

変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「190秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【0536】

図22(b)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0~4」、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「5~9」、となっている。

10

【0537】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。

20

【0538】

従って、第2特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように(50%ずつ)になっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【0539】

次いで、特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において、「E6：特殊変動1」には、全体の変動時間が「1秒」の『「即あたり(短)」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが選択可能に用意されている。

30

【0540】

図22(b)の示す例では、「E6：特殊変動1」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「即あたり(短)」の変動要素のみ』に対して「0~9」、となっており、『「即あたり(短)」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【0541】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において「E6：特殊変動1」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「即あたり(短)」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「E6：特殊変動1」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「即あたり(短)」の変動要素のみ』が選択される。

40

【0542】

次いで、特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において、「E7：特殊変動2」には、全体の変動時間が「5秒」の『「即あたり(中)」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが選択可能に用意されている。

【0543】

図22(b)の示す例では、「E7：特殊変動2」における変動パターンと変動種別カ

50

ウンタCS1の値との対応付けが、『「即あたり(中)」の変動要素のみ』に対して「0～9」、となっており、『「即あたり(中)」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【0544】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において「E7：特殊変動2」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0～9」)に対して『「即あたり(中)」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「E7：特殊変動2」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「即あたり(中)」の変動要素のみ』が選択される。

10

【0545】

図10に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタC4は、例えば「0～99」の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり「99」)に達した後「0」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタC4が1周した場合、その時点の第2初期値乱数カウンタCINI2の値が当該普図当たりカウンタC4の初期値として読み込まれる。

【0546】

なお、第2初期値乱数カウンタCINI2は、普図当たりカウンタC4と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され(値＝「0～99」)、タイマ割込処理(図35参照)毎に1回更新されると共に、メイン処理(図34参照)の残余時間内で繰り返し更新される。

20

【0547】

普図当たりカウンタC4の値は、例えば定期的(第1実施形態では、タイマ割込処理(図35参照)毎に1回)更新され、球がスルーゲート67を通過したことが検知されたタイミングで、RAM203の普図保留球格納エリア203hに設けられた普図保留第1～第4エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア203hに格納された順に順次普図保留球実行エリア203iにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア203iに格納されている普図当たりカウンタC4の値に対して当たり判定を行う。

【0548】

30

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置110のROM202に格納される普図当たり乱数テーブル202iによって設定(例えば、低確率状態では当たりなし、高確率状態で99/100等)されており、RAM203の普図保留球実行エリア203iに格納されている普図当たりカウンタC4の値が、普図当たり乱数テーブル202iによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル202jが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定(例えば、時短機能非作動時は1秒、時短機能作動時は0.1秒等)され、普通図柄表示装置83において該可変表示時間の経過後、停止図柄(普通図柄)として「」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル202kが参照されて、普通電役ユニット72の開放時間が設定(例えば、時短機能非作動時は開放なし、時短機能作動時は1.0秒×5回等)され、該開放時間の間、普通電役ユニット72の開閉板72aが開放作動し、その間、普通電役ユニット72へ球が入賞可能に構成される。

40

【0549】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタC4の値が、普図当たり乱数テーブル202iによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル202jが参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置83において該可変表示時間の経過後、停止図柄(普通図柄)として「x」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル202i、普図変動テーブル202j及び普通電役開放テーブル202kについては、図2

50

9 において後述する。

【0550】

図12に戻り、説明を続ける。RAM203は、図11に図示したカウンタ用バッファ203cのほか、MPU201の内部レジスタの内容やMPU201により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット/アウトプット（Input/Output。以下、「I/O」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、RAM203は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM203に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

10

【0551】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がRAM203に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM203に記憶される情報に基づいて、パチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM203への書き込みはメイン処理（図34参照）によって電源遮断時に実行され、RAM203に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図32参照）において実行される。なお、MPU201のNMI端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路252からの停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU201へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図54参照）が即座に実行される。

20

【0552】

RAM203は、さらに、第1保留球数カウンタ203a、第2保留球数カウンタ203b、第1保留球格納エリア203d、第2保留球格納エリア203e、保留球実行エリア203f、普図保留球数カウンタ203g、普図保留球格納エリア203h、普図保留球実行エリア203i、時短終了フラグ203j、時短フラグ203k、特図1時短カウンタ203m、特図2時短カウンタ203n、合計時短カウンタ203o及び大当たりフラグ203pを少なくとも有している（図11参照）。

【0553】

第1保留球数カウンタ203aは、2ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図35参照）の中で検出される第1始動口64への入球に基づいて、特別図柄表示装置37で行われる第1特別図柄の動的表示（第3図柄表示装置81で行われる第1特別図柄に対応する第3図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。

30

【0554】

この第1保留球数カウンタ203aは、電源投入後のRAM203の初期設定処理（図32のS117参照）によって、初期値として「0」が設定される。そして、第1始動口64への始動入賞が検出されて第1特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される（図36のS306参照）。一方、第1保留球数カウンタ203aは、第1特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に1減算される（図38のS508参照）。

40

【0555】

第2保留球数カウンタ203bは、第1保留球数カウンタ203aと同様、2ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図35参照）の中で検出される下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへの始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置37で行われる第2特別図柄の動的表示（第3図柄表示装置81で行われる第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。

【0556】

この第2保留球数カウンタ203bは、第1保留球数カウンタ203aと同様、電源投入後のRAM203の初期設定処理（図32のS117参照）によって、初期値として「

50

0」が設定される。そして、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへの始動入賞が検出されて第2特別図柄に関する動的表示(変動演出)の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される(図36のS310参照)。一方、第2保留球数カウンタ203bは、第2特別図柄の動的表示(変動演出)が実行される毎に1減算される(図38のS505参照)。

【0557】

この第1保留球数カウンタ203aの値(即ち、第1特別図柄の保留球数)又は第2保留球数カウンタ203bの値(即ち、第2特別図柄の保留球数)は、第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置113に通知される(図36のS313参照)。第1保留球数コマンドは、第1始動口64への始動入賞が検出されて第1保留球数カウンタ203aが1加算される毎に、第2保留球数コマンドは、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへの第2保留球数カウンタ203bが1加算される毎に、主制御装置110から音声ランプ制御装置113に対して送信されるコマンドである。

【0558】

音声ランプ制御装置113は、第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドによって、主制御装置110に保留された第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示(変動演出)の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置113において、主制御装置110へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示(変動演出)の保留回数を管理することができる。また、第1始動口64、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへの始動入賞が検出される毎に、主制御装置110から音声ランプ制御装置113へ第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置113において管理される各特別図柄の動的表示(変動演出)の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置110に保留された実際の動的表示(変動演出)の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【0559】

また、第1実施形態では、主制御装置110が音声ランプ制御装置113に対して第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドを送信する場合、その第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドにおいて、1加算された第1保留球数カウンタ203a又は第2保留球数カウンタ203bの値だけでなく、その第1保留球数カウンタ203a又は第2保留球数カウンタ203bの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ203c(図12参照)より取得される大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタCK、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値も含める。

【0560】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置110にてカウンタ用バッファ203cより取得した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタCK、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値が、指定動作として第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置113に伝えられる。

【0561】

音声ランプ制御装置113では、第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタCK、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか(大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等)をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期(タイミング)を決定できるようになっている。

【0562】

10

20

30

40

50

なお、変動演出の保留球数を示す第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタC1等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタC1等の値を示すコマンドとしては、第1始動口64、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへの球の入球タイミングで第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置113へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

10

【0563】

第1保留球格納エリア203dは、上述したように、第1始動口64への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ203cより取得した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタCK、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。MPU201は、タイマ割込処理（図35参照）の中で、球が第1始動口64へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ203cから各カウンタC1～C3、CK、CS1の値を取得し、第1保留球格納エリア203dに格納する。第1保留球格納エリア203dは、第1特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタC1～C3、CK、CS1の各値）が、最大4回分まで記憶（保留）できるように、4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）を有している（図12参照）。

20

【0564】

第2保留球格納エリア203eは、上述したように、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへの始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ203cより取得した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタCK、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。MPU201は、タイマ割込処理（図35参照）の中で、球が下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ203cから各カウンタC1～C3、CK、CS1の値を取得し、第2保留球格納エリア203eに格納する。第2保留球格納エリア203eは、第2特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタC1～C3、CK、CS1の各値）が、最大4回分まで記憶（保留）できるように、4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）を有している（図12参照）。

30

【0565】

保留球実行エリア203fは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタC1～C3、CK、CS1の各値）を記憶するためのメモリである。

【0566】

MPU201は、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタC1～C3、CK、CS1の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア203fへシフトする。なお、第1実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

40

【0567】

ここで、再び図12を参照して、第1保留球格納エリア203d、第2保留球格納エリ

50

ア 2 0 3 e、および保留球実行エリア 2 0 3 f の詳細について説明する。第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e および保留球実行エリア 2 0 3 f は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により使用される。

【 0 5 6 8 】

上述したように、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、小当たり種別の決定に使用する小当たり種別カウンタ C K と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタ C 3 と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタ C S 1 とが用いられる。第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d は、球が第 1 始動口 6 4 へ入賞（始動入賞）した場合に M P U 2 0 1 によってカウンタ用バッファ 2 0 3 c から取得される上記カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の各値をそれぞれ記憶し、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e は、球が下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b へ入賞（始動入賞）した場合に M P U 2 0 1 によってカウンタ用バッファ 2 0 3 c から取得される上記カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の各値を記憶する。

【 0 5 6 9 】

第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d は、4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）で構成されている。4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 とが設けられている。

【 0 5 7 0 】

また、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e は、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d と同様、4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）で構成されている。4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）にはそれぞれ、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d と同様、大当たり乱数カウンタ C 1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 e 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 4 と、小当たり種別カウンタ C K の値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 5 とが設けられている。

【 0 5 7 1 】

なお、第 1 実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 , 2 0 3 e 1 と、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2 , 2 0 3 e 2 と、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3 , 2 0 3 e 3 と、変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 , 2 0 3 e 4 と、小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 5 とを 1 つの保留球格納エリア 2 0 3 d , 2 0 3 e の中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【 0 5 7 2 】

上述した通り、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d には、球が第 1 始動口 6 4 へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の各値）が最大 4 回分まで記憶されるが、その場合、4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1 ~ 第 4 ）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第 1 始動口 6 4 への始動入賞に対応するデータが記憶され、第 1 保留第 1 エリアには、時間的に最も古い第 1 始動口 6 4 への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【 0 5 7 3 】

また、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e には、球が下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の各値）が最大 4 回分まで記憶されるが、その場合、4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1 ~ 第 4 ）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への始動入賞に対応するデータが記憶され、第 2 保留第 1 エリアには、時間的に最も古い下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【 0 5 7 4 】

一方、保留球実行エリア 2 0 3 f は、1 つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア 2 0 3 f には、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e と同様に、大当たり乱数カウンタ C 1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 f 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 f 3、変動種別カウンタ C S 1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 4 と、小当たり種別カウンタ C K の値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 5 とが設けられている。

【 0 5 7 5 】

M P U 2 0 1 は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータ（各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の各値）が記憶されている場合は、該第 2 保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア 2 0 3 f の各エリア 2 0 3 f 1 ~ 2 0 3 f 5 にそれぞれシフトする。一方、M P U 2 0 1 は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータが記憶されておらず、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 エリアにデータが記憶されているとき、該第 1 保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア 2 0 3 f の各エリア 2 0 3 f 1 ~ 2 0 3 f 5 にそれぞれシフトする。

【 0 5 7 6 】

そして、保留球実行エリア 2 0 3 f にシフトされたデータを、進行制御としての変動開始処理（図 3 9 参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置 3 7 では、主制御装置 1 1 0 の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【 0 5 7 7 】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置 1 1 3 や表示制御装置 1 1 4 へ通知される。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4 の制御によって、第 3 図柄表示装置 8 1 では、変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、特別図柄の変動演出が行われる。

【 0 5 7 8 】

データのシフトの詳細について説明する。M P U 2 0 1 は、変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第 2 保留第 1 エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第 2 保留第 1 エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 の乱数値を、保留球実行エリア 2 0 3 f の大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 f 1 へシフトする。同様に、第 2 保留第 1 エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 2 の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 2 へシフトし、第 2 保留第 1 エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 e 3 の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 f 3 へシフトし、第 2 保留第 1 エリアの変動種別カ

10

20

30

40

50

ウンタ格納エリア 2 0 3 e 4 の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 4 ヘシフトし、第 2 保留第 1 エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 5 の乱数値を、小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 5 ヘシフトする。

【 0 5 7 9 】

そして、保留球実行エリア 2 0 3 f へのデータのシフトが終了すると、第 2 保留第 1 エリアが空き状態となるため、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の各エリア（第 2 ～ 第 4 ）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）に詰めるシフト処理を行う。なお、第 1 実施形態では、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e において、データが記憶（保留）されている第 2 保留エリア（第 1 ～ 第 4 ）についてのみデータのシフトを行う。

10

【 0 5 8 0 】

ここで、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「 4 」であり、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の全エリア（第 1 ～ 第 4 ）にデータが記憶されているとする。この状態で、第 2 保留第 1 エリアのデータが、保留球実行エリア 2 0 3 f ヘシフトされ、第 2 保留第 1 エリアが空き状態となると、M P U 2 0 1 は、他のエリア（第 2 ～ 第 4 ）のデータをそれぞれ、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）にシフトする。すなわち、第 2 保留第 2 エリアのデータを、第 2 保留第 1 エリアヘシフトし、第 2 保留第 3 エリアのデータを、第 2 保留第 2 エリアヘシフトし、第 2 保留第 4 エリアのデータを、第 2 保留第 3 エリアヘシフトする。

20

【 0 5 8 1 】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「 2 」であれば、M P U 2 0 1 は、第 2 保留第 2 エリアのデータのみを、第 2 保留第 1 エリアヘシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第 1 実施形態では、データが記憶（保留）されていない第 2 保留エリア（第 3 ～ 第 4 ）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【 0 5 8 2 】

なお、データの有無に関わらず、第 2 保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）の各データを、エリア番号が 1 小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第 2 保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

30

【 0 5 8 3 】

一方、M P U 2 0 1 は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第 1 保留第 1 エリアにデータが格納されていれば、該第 1 保留第 1 エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 の乱数値を、保留球実行エリア 2 0 3 f の大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 f 1 ヘシフトする。同様に、第 1 保留第 1 エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2 の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 2 ヘシフトし、第 1 保留第 1 エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3 の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 f 3 ヘシフトし、第 1 保留第 1 エリアの変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 4 ヘシフトする。

40

【 0 5 8 4 】

そして、保留球実行エリア 2 0 3 f へのデータのシフトが終了すると、第 1 保留第 1 エリアが空き状態となるため、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の各エリア（第 2 ～ 第 4 ）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）に詰めるシフト処理を行う。なお、第 1 実施形態では、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d において、データが記憶（保留）されている第 1 保留エリア（第 1 ～ 第 4 ）についてのみデータのシ

50

フトを行う。

【0585】

ここで、第1保留球格納エリア203d内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第1保留球数カウンタ203aの値が「4」であり、第1保留球格納エリア203dの全エリア(第1～第4)にデータが記憶されているとする。この状態で、第1保留第1エリアのデータが、保留球実行エリア203fへシフトされ、第1保留第1エリアが空き状態となると、MPU201は、他のエリア(第2～第4)のデータをそれぞれ、エリア番号の1小さいエリア(第1～第3)にシフトする。すなわち、第1保留第2エリアのデータを、第1保留第1エリアへシフトし、第1保留第3エリアのデータを、第1保留第2エリアへシフトし、第1保留第4エリアのデータを、第1保留第3エリアへシフトする。

10

【0586】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第1保留球数カウンタ203aの値が「2」であれば、MPU201は、第1保留第2エリアのデータのみを、第1保留第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第1実施形態では、データが記憶(保留)されていない第1保留エリア(第3～第4)については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【0587】

なお、データの有無に関わらず、第1保留エリア(第2～第4)の各データを、エリア番号が1小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第1保留エリア(第2～第4)にデータが記憶(保留)されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

20

【0588】

このように、実行される第1特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第2特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、第2特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されている場合は、該第2特別図柄の動的表示を優先的に実行し、第2特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されていない場合であって、第1特別図柄の動的表示が記憶されている場合は、該第1特別図柄の動的表示を実行する。このように構成することで、第2特別図柄の動的表示を第1特別図柄の動的表示より優先的に実行するとともに、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第1特別図柄の動的表示と第2特別図柄の動的表示とを実行することができる。

30

【0589】

図11に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ203gは、2ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理(図35参照)の中で検出されるスルーゲート67への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置83で行われる普通図柄の可変表示の保留球数(待機回数)を最大4回まで計数するためのカウンタである。

【0590】

この普図保留球数カウンタ203gは、保留球数カウンタ203a、203bと同様、電源投入後のRAM203の初期設定処理(図32のS117参照)によって、初期値として「0」が設定される。そして、スルーゲート67への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される(図37のS406参照)。一方、普図保留球数カウンタ203gは、普通図柄の可変表示が実行される毎に1減算される(図50のS705参照)。

40

【0591】

普図保留球格納エリア203hは、スルーゲート67への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ203cより取得した普図当たりカウンタC4を記憶するためのメモリである。MPU201は、タイマ割込処理(図35参照)の中で、球がスルーゲート67を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ203cから普図当たりカウンタC4の値を取得し、普図保留球格納エリア203hに格納する。普図保留球格納エリア203h

50

は、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタ C 4 の値）が、最大 4 回分まで記憶（保留）できるように、4 つの保留エリア（普図保留第 1 ～ 第 4 エリア）を有している（図 1 2 参照）。

【 0 5 9 2 】

普図保留球実行エリア 2 0 3 i は、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たりカウンタ C 4 の値）を記憶するためのメモリである。

【 0 5 9 3 】

M P U 2 0 1 は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置 8 3 の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア 2 0 3 h に記憶されているデータ（普図当たりカウンタ C 4 の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア 2 0 3 i へシフトする。なお、第 1 実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【 0 5 9 4 】

ここで、再び図 1 2 を参照して、普図保留球格納エリア 2 0 3 h および普図保留球実行エリア 2 0 3 i の詳細について説明する。普図保留球格納エリア 2 0 3 h および普図保留球実行エリア 2 0 3 i は、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置 8 3 の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により使用される。

【 0 5 9 5 】

上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置 8 3 の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタ C 4 が用いられる。普図保留球格納エリア 2 0 3 h は、球がスルーゲート 6 7 を通過した場合に M P U 2 0 1 によってカウンタ用バッファ 2 0 3 c から取得される普図当たりカウンタ C 4 の値を記憶する。

【 0 5 9 6 】

普図保留球格納エリア 2 0 3 h は、4 つの保留エリア（普図保留第 1 ～ 第 4 エリア）で構成されている。4 つの保留エリア（普図保留第 1 ～ 第 4 エリア）にはそれぞれ、普図当たりカウンタ C 4 の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【 0 5 9 7 】

この普図保留球格納エリア 2 0 3 h には、球がスルーゲート 6 7 を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たりカウンタ C 4 の値）が最大 4 回分まで記憶されるが、その場合、4 つの保留エリア（普図保留第 1 ～ 第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1 ～ 第 4 ）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート 6 7 への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第 1 エリアには、時間的に最も古いスルーゲート 6 7 への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。

【 0 5 9 8 】

一方、普図保留球実行エリア 2 0 3 i は、1 つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア 2 0 3 i には、普図保留球格納エリア 2 0 3 h と同様に、普図当たりカウンタ C 4 の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【 0 5 9 9 】

M P U 2 0 1 は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の普図保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア 2 0 3 i にシフトする。

【 0 6 0 0 】

そして、普図保留球実行エリア 2 0 3 i にシフトされたデータを、普図変動処理（図 5 3 参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置 8 3 では、主制御装置 1 1 0 の制御

10

20

30

40

50

により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

【0601】

データのシフトの詳細について説明する。MPU201は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア203hの普図保留第1エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア203iの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

【0602】

そして、普図保留球実行エリア203iへのデータのシフトが終了すると、普図保留第1エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア203hの各エリア（第2～第4）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が1小さいエリア（第1～第3）に詰めるシフト処理を行う。なお、第1実施形態では、普図保留球格納エリア203hにおいて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第1～第4）についてのみデータのシフトを行う。

10

【0603】

ここで、普図保留球格納エリア203h内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ203gの値が「4」であり、普図保留球格納エリア203hの全エリア（第1～第4）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第1エリアのデータが、普図保留球実行エリア203iへシフトされ、普図保留第1エリアが空き状態となると、MPU201は、他のエリア（第2～第4）のデータをそれぞれ、エリア番号の1小さいエリア（第1～第3）にシフトする。すなわち、普図保留第2エリアのデータを、普図保留第1エリアへシフトし、普図保留第3エリアのデータを、普図保留第2エリアへシフトし、普図保留第4エリアのデータを、普図保留第3エリアへシフトする。

20

【0604】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ203gの値が「2」であれば、MPU201は、普図保留第2エリアのデータのみを、普図保留第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第1実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第3～第4）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

30

【0605】

なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第2～第4）の各データを、エリア番号が1小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第2～第4）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【0606】

図11に戻り、説明を続ける。時短終了フラグ203jは、オン状態で時短終了条件が成立していることを示すためのフラグである。この時短終了フラグ203jは、パチンコ機10の電源投入時のRAMクリア時（図32のS117参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第1実施形態のパチンコ機10では、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する特図1時短カウンタ203mの値が「0」より大きい値でなくなったとき、特図2時短カウンタ203nの値が「0」より大きい値でなくなったとき、又は、合計時短カウンタ203oの値が「0」より大きい値でなくなったときにオンに設定される（図41のS5310参照）。その後、普通電役制御処理において実行される普通電役終了処理内で、普通電役ユニット72のエンディング時間（第1実施形態では、「200秒」）が経過したタイミングでオフに設定される（図53のS833参照）。

40

【0607】

次いで、状態変化制御としての時短フラグ203kは、オン状態で「時間短縮状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通

50

電役ユニット 7 2 の開放長期化状態であることを示すためのフラグである。この時短フラグ 2 0 3 k は、パチンコ機 1 0 の電源投入時の R A M クリア時（図 3 2 の S 1 1 7 参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりの終了時において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短 A」である場合に時短フラグ 2 0 3 k がオンに設定される（図 4 9 の S 6 6 0 2 参照）。その後、普通電役制御処理において実行される普通電役終了処理内で、普通電役のエンディング時間が経過しており、時短終了フラグ 2 0 3 j がオンに設定されている場合にオフに設定される（図 5 3 の S 8 3 4 参照）。

【 0 6 0 8 】

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、状態変化制御としての時短フラグ 2 0 3 k がオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i が参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル 2 0 2 j が参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役ユニット 7 2 の開放長期化状態として普通電役開放テーブル 2 0 2 k が参照されて普通電役ユニット 7 2 の開放駆動が行われる。

【 0 6 0 9 】

次いで、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m は、「時短機能」の 1 の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第 1 特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。

【 0 6 1 0 】

この特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 3 2 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「 0 」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m の値が「 0 」クリアされる（図 4 2 の S 6 0 2 参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短 A」である場合に、時短終了条件テーブル 2 0 2 m に応じた作動回数が設定される（図 4 9 の S 6 6 0 3 参照）。一方、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m の値は、「時間短縮状態」において、第 1 特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 減算される（図 4 1 の S 5 3 0 2 参照）。

【 0 6 1 1 】

そして、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m の値が「 0 」となった場合に（図 4 1 の S 5 3 0 3 : N o）、第 1 特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短終了フラグ 2 0 3 j をオンに設定するように構成されている。

【 0 6 1 2 】

次いで、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n は、「時短機能」の 1 の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。

【 0 6 1 3 】

この特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 3 2 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「 0 」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値が「 0 」クリアされる（図 4 2 の S 6 0 2 参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短 A」である場合に、時短終了条件テーブル 2 0 2 m に応じた作動回数が設定される（図 4 9 の S 6 6 0 3 参照）。一方、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値は、「時間短縮状態」において、第 2 特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 減算される（図 4 1 の S 5 3 0 6 参照）。

【 0 6 1 4 】

そして、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値が「 0 」となった場合に（図 4 1 の S 5 3 0 7 : N o）、第 2 特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短終了フラグ 2 0 3 j をオンに設定するように構成されている。

【 0 6 1 5 】

10

20

30

40

50

次いで、合計時短カウンタ203oは、「時短機能」の1の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後に特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。

【0616】

この合計時短カウンタ203oは、電源投入後のRAM203の初期設定処理（図32のS117参照）によって、初期値として「0」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、合計時短カウンタ203oの値が「0」クリアされる（図42のS603参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別が大当たり種別「時短A」である場合に、時短終了条件テーブル202mに応じた作動回数が設定される（図49のS6603参照）。一方、合計時短カウンタ203oの値は、

10

「時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が1回実行されるごとに、1減算される（図41のS5304及びS5308参照）。
そして、合計時短カウンタ203oの値が「0」となった場合に（図41のS5305：No又はS5309：No）、特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、時短終了フラグ203jをオンに設定するように構成されている。

【0618】

大当たりフラグ203pは、特定領域73dを球が通過したことに基づいて大当たり状態を発生させるか否かを判別するためのフラグである。

【0619】

20

この大当たりフラグ203pは、電源投入後のRAM203の初期設定処理（図32のS117参照）によって、初期値としてオフに設定される。そして、小当たり遊技中に開放され得る特定領域73dに設けられた特定領域スイッチ73gによって球が検知された場合に、大当たりフラグ203pがオンに設定される（図45のS6209参照）。一方、後述する当たり処理（図42参照）において、大当たりフラグ203pがオンに設定されていると判別された場合（図42のS606：Yes参照）、この大当たりフラグ203pがオフに設定される（図42のS607参照）。大当たりフラグ203pがオンからオフに設定された後は、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【0620】

30

主制御装置110のROM202には、第1特別図柄又は第2特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aの開放制御のために参照される大当たり開放テーブル202gが格納されている。

【0621】

ここで、図23を参照して、大当たり開放テーブル202gについて説明する。図23は、ROM202に記憶される大当たり開放テーブル202gの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル202gは、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別又は小当たり種別に基づいて、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aの開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。

40

【0622】

まず、大当たり開放テーブル202gは、遊技状態毎に入賞し易い第1始動口64又は下側第2始動口71a若しくは上側第2始動口71b（以下、第1始動口64と下側第2始動口71aと、上側第2始動口71bとを総称して、「始動口64，71」と称する場合がある）に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別又は小当たりに当選した小当たり種別に基づいて開放態様等が分けられている。

【0623】

具体的には、「通常遊技状態A」において、大当たり種別「通常A」、「時短A」若しくは「通常B」に当選した場合、又は、小当たり種別「通常C」に当選した場合に参照さ

50

れる「通常遊技状態 A」用と、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において、大当たり種別「通常 A」、「時短 A」若しくは「通常 B」に当選した場合、又は、小当たり種別「通常 C」に当選した場合に参照される「時間短縮状態・通常遊技状態 B」用とで、大入賞口開閉板 65a の開放態様等が規定されている。

【0624】

図 23 で示すように、大当たり開放テーブル 202g の「通常遊技状態 A」用において、大当たり種別「通常 A」又は「通常 B」に当選した場合には、可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65a（以下、可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65a を、「大入賞口」と称する場合がある）が、10 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「OP 時間」と称する場合がある）が「30 秒」に設定され、その大当たりの 1 のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「IT 時間」と称する場合がある）が「1 秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ED 時間」と称する場合がある）が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「15 個」に設定される。

10

【0625】

次いで、大当たり開放テーブル 202g の「通常遊技状態 A」用において、大当たり種別「時短 A」に当選した場合には、可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65a（以下、可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65a を、「大入賞口」と称する場合がある）が、10 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間が「30 秒」に設定され、その大当たりの 1 のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間が「1 秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間が「0.05 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「15 個」に設定される。

20

【0626】

次いで、大当たり開放テーブル 202g の「通常遊技状態 A」用において、小当たり種別「通常 C」に当選し、1 ラウンド目の小入賞口ユニット 73 の開放中における特定領域 73d への球の通過を条件に、可変入賞装置 65（大入賞口）が 9 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「30 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「15 個」に設定される。なお、大当たり開放テーブル 202g におけるいずれかの小当たり種別に当選時の OP 時間は、小当たり遊技（1 ラウンド目）で特定領域 73d へ球を通過させた場合に大当たり遊技（2 ラウンド目）へ移行する際の時間を意味する。

30

【0627】

次いで、大当たり開放テーブル 202g の「時間短縮状態・通常遊技状態 B」用において、大当たり種別「通常 A」、「時短 A」又は「通常 B」に当選した場合には、可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65a が、10 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP 時間が「0.05 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「0.05 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「15 個」に設定される。

40

【0628】

次いで、大当たり開放テーブル 202g の「時間短縮状態・通常遊技状態 B」用において、小当たり種別「通常 C」に当選し、1 ラウンド目の小入賞口ユニット 73 の開放中における特定領域 73d への球の通過を条件に、可変入賞装置 65（大入賞口）が 9 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「1 秒」に設定され

50

、IT時間が「1秒」に設定され、ED時間が「0.05秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放時間が「30秒」に設定され、1のラウンドにおける最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「15個」に設定される。

【0629】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの当たり種別に当選した場合における当たり時のOP時間、IT時間、及び、ED時間を、不利状態としての「通常遊技状態」における初回当たりのOP時間、IT時間、及び、ED時間より短く構成することで、「連荘」状態中における当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。

10

【0630】

より詳細には、例えば、「時間短縮状態」における小当たり種別「通常C」当選に基づく当たり時のエンディング時間は「0.05秒」となり、該当たり終了後の「通常遊技状態B」において、第2特別図柄の動的表示の残保留が小当たり種別「通常C」に当選した場合の変動時間は「1秒」となり（図18（b）、図20（b）及び図22（b）参照）、さらに、該小当たり当選時のオープニング時間は「0.05秒」となる（図24参照）。

【0631】

よって、「時間短縮状態」において小当たり種別「通常C」に当選した場合の当たりの終了から、次の当たり（小当たり当選に基づく小入賞口ユニット73の開放）までの時間は約1秒となるため、遊技者が当たりエンディング中に打ち出した遊技球を、小当たり種別「通常C」への当選に基づいて開放された小入賞口ユニット73にそのまま入球させることも可能となる。よって、遊技者が右打ち遊技中における遊技仕様について深く理解していない場合であっても、即座に次の当たりを開始することができ、遊技者は不安感を抱くことなく円滑に「連荘」状態を遊技することができる。

20

【0632】

そして、「連荘」状態における次の当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

30

【0633】

さらに、不利状態としての「通常遊技状態」における初回当たりのOP時間、IT時間、及び、ED時間を、「連荘」状態における当たりのOP時間、IT時間、及び、ED時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回当たりのOP時間やED時間にパチンコ機10における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機10の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

40

【0634】

なお、当たり種別に基づく当たり時の大入賞口開閉板65aの開放態様等（OP時間、IT時間、ED時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してもよい。当選した当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。

【0635】

また、当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の当たり種別で

50

共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、OP時間とED時間とを異ならせるように構成してもよいし、IT時間をOP時間やED時間より長い時間に設定してもよい。また、1のラウンドの最小開放時間を、IT時間やOP時間、ED時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎にOP時間、IT時間又はED時間の少なくとも1つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。

【0636】

次に、図24を参照して、小当たり開放テーブル202hについて説明する。図24は、ROM202に記憶される小当たり開放テーブル202hの一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル202hは、第2特別図柄の小当たり時に参照され、小当たり発生時の小当たり種別に基づいて、小入賞口ユニット73の小入賞口開閉板73aの開放態様等(1のラウンドにおける開放回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数)が規定されている。

10

【0637】

この小当たり開放テーブル202hは、小当たり当選時の遊技状態と、特別図柄の種類と、小当たり種別とに基づいて開放態様等が区分けされている。具体的には、不利状態としての「通常遊技状態A」において小当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態A」用と、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態B」において小当たりに当選した場合に参照される「時間短縮状態・通常遊技状態B」用とで、小入賞口開閉板73aの開放態様が規定されている。

【0638】

20

図24で示すように、小当たり開放テーブル202hの「通常遊技状態A」用において、小当たり種別「小当たりA」に当選した場合には、小入賞口ユニット73の小入賞口開閉板73aが1のラウンド中に10回開放され、OP時間が「5秒」に設定され、IT時間が「1.2秒」に設定され、ED時間が「5秒」に設定される。また、1の開放の最大開放秒数が「0.1秒」に設定され、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「15個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりA」の小当たり遊技終了後は、特定領域73dを球が通過していないため、不利状態としての「通常遊技状態A」に移行する。

【0639】

次いで、小当たり開放テーブル202hの「通常遊技状態A」用において、小当たり種別「通常C」に当選した場合には、小入賞口ユニット73の小入賞口開閉板73aが1のラウンド中に10回開放され、OP時間が「5秒」に設定され、IT時間が「1.2秒」に設定される。また、1の開放の最大開放秒数が「0.1秒」に設定され、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「15個」に設定される。そして、小当たり種別「通常C」の小当たり遊技終了後は、特定領域73dを球が通過したことに基づいて大当たり遊技(9ラウンド)へと移行する。なお、小当たり種別「通常C」の当選時に特定領域73dを球が通過した場合、小当たり遊技としてのエンディング時間へは移行せず、大当たり遊技のオープニング時間(即ち、「30秒」(図23参照))へ移行する。このため、小当たり種別「通常C」の当選時に特定領域73dを球が通過した場合のED時間は設定されない。

30

40

【0640】

次いで、小当たり開放テーブル202hの「時間短縮状態・通常遊技状態B」用において、小当たり種別「小当たりA」に当選した場合には、小入賞口ユニット73の小入賞口開閉板73aが1のラウンド中に10回開放され、OP時間が「0.05秒」に設定され、IT時間が「1.2秒」に設定され、ED時間が「5秒」に設定される。また、1の開放の最大開放秒数が「0.1秒」に設定され、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「15個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりA」の小当たり遊技終了後は、特定領域73dを球が通過していないため、小当たり当選時の遊技状態に戻る。

【0641】

50

次いで、小当たり開放テーブル 202h の「時間短縮状態・通常遊技状態 B」用において、小当たり種別「通常 C」に当選した場合には、小入賞口ユニット 73 の小入賞口開閉板 73a が 1 のラウンド中に 10 回開放され、OP 時間が「0.05 秒」に設定され、IT 時間が「1.2 秒」に設定される。また、1 の開放の最大開放秒数が「0.1 秒」に設定され、1 のラウンドの最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「15 個」に設定される。そして、小当たり種別「時短 C」の小当たり遊技終了後は、特定領域 73d を球が通過したことに基づいて大当たり遊技（9 ラウンド）へと移行する。

【0642】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの小当たり種別に当選した場合における小当たり時の OP 時間及び ED 時間を、不利状態としての「通常遊技状態 A」における小当たり時の OP 時間及び ED 時間より短く構成することで、「連荘」状態中における小当たり遊技から大当たり遊技への移行時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【0643】

ここで、図 25～図 27 を参照して、「時間短縮状態」及び「通常遊技状態 B」の右打ち遊技において、遊技状態の移行態様、スルーゲート 67 における球の検出態様、普通図柄の可変表示の実行態様、普通電役ユニット 72 の駆動態様、第 1 非電動役物始動口 76 及び第 2 非電動役物始動口 77 における球の検出態様、入球口切換弁ソレノイド 75c による入球口切換弁 75 の動作態様、第 1 非電動役物ユニット 54 の開閉態様、下側第 2 始動口 71a における球の検出態様、第 2 非電動役物ユニット 55 の開閉態様、上側第 2 始動口 71b における球の検出態様、特別図柄 2 の変動表示の実行態様、特別図柄 2 での小当たり当選に基づく小入賞口ソレノイド 73b による小入賞口開閉板 73a の開閉態様、小入賞口スイッチ 73c における球の検出態様、特定領域ソレノイド 73f による特定領域開閉板 73e の開閉態様、特定領域スイッチ 73g における球の検出態様、該特定領域スイッチ 73g への球の検出に基づく大当たりフラグ 203p（図 11 参照）の設定態様、大入賞口ソレノイド 65b による大入賞口開閉板 65a の開閉態様、大入賞口スイッチ 65c における球の検出態様等を説明する。

【0644】

図 25 は、「時間短縮状態」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、第 1 特別図柄の変動表示における大当たり種別「時短 A」当選後の「時間短縮状態」中を示すタイミングチャートである。また、図 26 は、「時間短縮状態」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、図 25 に示す特別図柄 2 の変動表示の小当たり当選に基づく大当たり後の「時間短縮状態」中を示すタイミングチャートである。さらに、図 27 は、「通常遊技状態 B」中の右打ち遊技におけるタイミングチャートであり、特別図柄 2 の変動表示の残保留での大当たり遊技中に普通電役ユニット 72 のエンディング時間が終了した場合のタイミングチャートである。

【0645】

図 25 に示すように、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート 67 において球が検出される。そして、スルーゲート 67 への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「時間短縮状態」において一律「0.1 秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が高確率（99%）となっており、さらに、前提条件として、普通図柄の可変表示で当たり当選した場合には、普通電役ソレノイド 72j が「1 秒」オンされ、案内装置としての普通電役開閉

10

20

30

40

50

板 7 2 a の開放が 5 回行われるように構成されている。

【 0 6 4 6 】

そして、開放中の普通電役ユニット 7 2 内に右打ち遊技で発射された球が入球すると、普通電役スイッチ 7 2 b によって検知される。第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作における最大入球個数が「 2 個」に設定されているため（図 2 9（c）参照）、該普通電役スイッチ 7 2 b によって 2 個目の入球が検知されると、普通電役ソレノイド 7 2 j がオフされ、普通電役ユニット 7 2 は閉鎖状態となり、「 2 0 0 秒」のエンディング時間を実行する（図 2 9（c）参照）。

【 0 6 4 7 】

また、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 の遊技球のうち、1 球目に入球した球は、入球口切換弁 7 5 によって第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導される。そして、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 へと入球した球の自重によって、規定動作として第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a が開放される。さらに、検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド 7 5 c がオンされ、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が、切替装置によって所定態様である第 1 位置（第 2 非電動役物始動口 7 7 の上方）から特定態様である第 2 位置（第 1 非電動役物始動口 7 6 の上方）へと移動する。

【 0 6 4 8 】

また、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 の遊技球のうち、2 球目に入球した球は、入球口切換弁 7 5 によって第 2 非電動役物始動口 7 7 へと誘導される。そして、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 へと入球した球の自重によって実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 の第 2 非電開閉板 5 5 a が開放される。さらに、感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド 7 5 c がオフされ、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が、特定態様である第 2 位置（第 1 非電動役物始動口 7 6 の上方）から所定態様である第 1 位置（第 2 非電動役物始動口 7 7 の上方）へと移動する。

【 0 6 4 9 】

規定動作として第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放されると、右打ち遊技で発射された球が該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内へと入球し、下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 によって検知され、作用物としての主制御装置 1 1 0（図 1 0 参照）によって第 2 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。また、第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に 2 の遊技球が入球すると、該入球した 2 の遊技球の自重によって第 1 非電動役物ユニット 5 4 は閉鎖される。

【 0 6 5 0 】

さらに、指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 が開放されると、右打ち遊技で発射された球が該第 2 非電動役物ユニット 5 5 内へと入球し、上側第 2 始動口スイッチ 7 1 b 2 によって検知され、特別図柄 2 の変動表示の保留球が貯留される。また、第 2 非電動役物ユニット 5 5 内に 2 の遊技球が入球すると、該入球した 2 の遊技球の自重によって第 2 非電動役物ユニット 5 5 は閉鎖される。

【 0 6 5 1 】

そして、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への入賞に基づいて特別図柄 2 の変動表示が実行される。この特別図柄 2 の変動表示が大当たり又は小当たりに当選している場合、変動時間は「 5 秒」固定で実行される。

【 0 6 5 2 】

そして、特別図柄 2 の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが 0 . 0 5 秒間実行された後、小入賞口ソレノイド 7 3 b が「 0 . 1 秒」オンされ、かつ、開放回数が 1 0 回に設定され小入賞口ユニット 7 3 が開放される。

【 0 6 5 3 】

その後、小入賞口ユニット 7 3 内に入球した球が感知部としての小入賞口スイッチ 7 3 c によって検知される。また、小入賞口ユニット 7 3 の開放と同時に特定領域ソレノイド 7 3 f がオンされて特定領域 7 3 d へ球が流入可能となるため、小入賞口ユニット 7 3 内

10

20

30

40

50

に流入した球が特定領域 7 3 d 側へと流下する。そして、特定領域 7 3 d へと流下した球が特定領域スイッチ 7 3 g によって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ 2 0 3 p がオンに設定される。

【 0 6 5 4 】

小入賞口ユニット 7 3 内に 1 0 の遊技球が入球して開放動作が終了すると、大当たりフラグ 2 0 3 p がオンされていることに基づいて、大当たり状態へと移行する。そして、大当たりオープニングが 1 秒間実行された後、大入賞口ソレノイド 6 5 b がオンされて 2 ラウンド目が開始され、流入口としての可変入賞装置 6 5 内に入球した球が感知部としての大入賞口スイッチ 6 5 c によって検知される。

【 0 6 5 5 】

このように、不利状態としての「通常遊技状態」において大当たり種別「時短 A」に当選し、該大当たり状態から継続して右打ち遊技を実行していれば、該大当たり状態から「時間短縮状態」に移行して特別図柄 2 の変動表示の保留球が貯留され、該特別図柄 2 の変動表示が実行されて小当たり当選に基づく大当たり状態に移行するまでの時間は、僅か数秒程度の短時間となるように構成されているため、遊技者は遊技方法に迷うことなく「連荘」状態を遊技することができる。

【 0 6 5 6 】

次いで、図 2 6 で示すように、図 2 5 における特別図柄 2 の小当たり当選に基づく大当たり状態が終了すると、普通電役ユニット 7 2 は「2 0 0 秒」のエンディング時間を実行中となっており、未だ状態変化制御としての時短フラグ 2 0 3 k はオンされているため、

【 0 6 5 7 】

ここで、普通電役ユニット 7 2 はエンディングを実行中となっているため、普通図柄の可変表示は実行されない。このため、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ず、普通電役ソレノイド 7 2 j がオンされないため、普通電役ユニット 7 2 は閉鎖状態のままとなる。よって、普通電役ユニット 7 2 内の第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 へも入球不可又は困難な状態となり、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 も開放され得ない状態となる。

【 0 6 5 8 】

一方、大当たり状態から「時間短縮状態」へと移行すると、図 2 5 における「時間短縮状態」において貯留された特別図柄 2 の変動表示の保留球（所謂、残保留）が実行される。この特別図柄 2 の変動表示は、保留球数が「2 個～4 個」である場合、即ち、特別図柄 2 の変動表示の残保留が実行される場合、小当たりとなる抽選結果の変動時間は「1 秒」固定で実行される。

【 0 6 5 9 】

そして、特別図柄 2 の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが 0 . 0 5 秒間実行された後、小入賞口ソレノイド 7 3 b が「0 . 1 秒」オンされ、かつ、開放回数が 1 0 回に設定され小入賞口ユニット 7 3 が開放される。

【 0 6 6 0 】

その後、小入賞口ユニット 7 3 内に入球した球が小入賞口スイッチ 7 3 c によって検知される。また、小入賞口ユニット 7 3 の開放と同時に特定領域ソレノイド 7 3 f がオンされて特定領域 7 3 d へ球が流入可能となるため、小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球が特定領域 7 3 d 側へと流下する。そして、特定領域 7 3 d へと流下した球が特定領域スイッチ 7 3 g によって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ 2 0 3 p がオンに設定される。

【 0 6 6 1 】

小入賞口ユニット 7 3 内に 1 0 の遊技球が入球して開放動作が終了すると、大当たりフラグ 2 0 3 p がオンされていることに基づいて、大当たり状態へと移行する。そして、大当たりオープニングが 1 秒間実行された後、大入賞口ソレノイド 6 5 b がオンされて 2 ラ

10

20

30

40

50

ウンド目が開始され、可変入賞装置 6 5 内に入球した球が大入賞口スイッチ 6 5 c によって検知される。

【 0 6 6 2 】

このように、「時間短縮状態」中に特別図柄 2 の変動表示の残保留球が実行されて小当たり当選に基づく大当たり状態に移行するまでの時間も、僅か数秒程度の短時間となるように構成されているため、遊技者が遊技仕様を詳細に理解していない場合であっても、右打ち遊技を継続することで容易に「連荘」状態を遊技することができる。

【 0 6 6 3 】

次いで、図 2 7 で示すように、特別図柄 2 の変動表示の残保留での大当たり遊技中に普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間が終了すると、該大当たり遊技後に特別図柄 2 の変動表示の保留球が残存している場合は「通常遊技状態 B」へと移行する。そして、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート 6 7 において球が検出される。

10

【 0 6 6 4 】

ここで、普通図柄の可変表示は、不利状態としての「通常遊技状態」において一律「1 秒」で実行され、ハズレとなる結果のみが導出されるように構成されている。このため、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ず、普通電役ソレノイド 7 2 j がオンされないため、普通電役ユニット 7 2 は閉鎖状態のままとなる。よって、普通電役ユニット 7 2 内の第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 へも入球不可又は困難な状態となり、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 も開放され得ない状態となる。

20

【 0 6 6 5 】

一方、大当たり状態から「通常遊技状態 B」へと移行すると、図 2 5 における「時間短縮状態」中に貯留された特別図柄 2 の変動表示の保留球が実行される。この特別図柄 2 の変動表示は、一律「1 秒」で実行され、大当たり結果、小当たり結果又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【 0 6 6 6 】

そして、特別図柄 2 の変動表示において、小当たり遊技に当選した場合は、小当たりオープニングが 0 . 0 5 秒間実行された後、小入賞口ソレノイド 7 3 b が「0 . 1 秒」オンされ、かつ、開放回数が 1 0 回に設定され小入賞口ユニット 7 3 が開放される。

30

【 0 6 6 7 】

その後、小入賞口ユニット 7 3 内に入球した球が小入賞口スイッチ 7 3 c によって検知される。また、小入賞口ユニット 7 3 の開放と同時に特定領域ソレノイド 7 3 f がオンされて特定領域 7 3 d へ球が流入可能となるため、小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球が特定領域 7 3 d 側へと流下する。そして、特定領域 7 3 d へと流下した球が特定領域スイッチ 7 3 g によって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ 2 0 3 p がオンに設定される。

【 0 6 6 8 】

小入賞口ユニット 7 3 内に 1 0 の遊技球が入球して開放動作が終了すると、大当たりフラグ 2 0 3 p がオンされていることに基づいて、大当たり状態へと移行する。そして、大当たりオープニングが 1 秒間実行された後、大入賞口ソレノイド 6 5 b がオンされて 2 ラウンド目が開始され、可変入賞装置 6 5 内に入球した球が大入賞口スイッチ 6 5 c によって検知される。

40

【 0 6 6 9 】

このように、「通常遊技状態 B」中に特別図柄 2 の変動表示の残保留球が実行されて小当たり当選に基づく大当たり状態に移行するまでの時間も、僅か数秒程度の短時間となるように構成されているため、遊技者が遊技仕様を詳細に理解していない場合であっても、右打ち遊技を継続することで容易に「連荘」状態を遊技することができる。

【 0 6 7 0 】

即ち、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別図柄 1 の変動表示が大当たり種別「時

50

短 A」に当選して「連荘」状態となる場合、該大当たり種別「時短 A」当選に基づく大当たり状態から、「時間短縮状態」及び「通常遊技状態 B」を経て「連荘」状態が終了するまでの間において実行される各特別図柄の変動表示、小当たりオープニング、大当たりオープニング及び大当たりエンディングの実行時間が極めて短時間となるように構成されているため、遊技者が「連荘」状態の遊技方法について理解していない場合であっても、第 3 図柄表示装置 8 1 において表示される右打ち遊技示唆に従って遊技することで、戸惑うことなく「連荘」状態を消化することができる。

【 0 6 7 1 】

次に、図 2 8 を参照して、時短終了条件テーブル 2 0 2 m について説明する。図 2 8 は、ROM 2 0 2 に記憶される時短終了条件テーブル 2 0 2 m の一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル 2 0 2 m は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示において当選した大当たり遊技の終了時（遊技状態移行時）に参照され、大当たり種別又は小当たり種別ごとに「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。

10

【 0 6 7 2 】

第 1 実施形態の「時短機能」は、いずれかの特別図柄において大当たり遊技が導出されるか、或いは、以下に示す複数の時短終了条件のうち、いずれか 1 の条件が成立することによって終了するように構成されている。具体的な時短終了条件としては、大当たり終了後の第 1 特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図 1 時短回数」と、大当たり終了後の第 2 特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図 2 時短回数」と、大当たり終了後の第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の動的表示の合計実行回数を示す「合計時短回数」と、が規定されている。

20

【 0 6 7 3 】

図 2 8 で示すように、大当たり種別「通常 A」若しくは「通常 B」、又は、小当たり種別「通常 C」が実行された場合、「特図 1 時短回数」、「特図 2 時短回数」及び「合計時短回数」はそれぞれ「0 回」に設定され、「時短機能」が付与されず、不利状態としての「通常遊技状態」に移行する。

【 0 6 7 4 】

次いで、大当たり種別「時短 A」が実行された場合、「特図 1 時短回数」は「5 回」、「特図 2 時短回数」は「1 回」、「合計時短回数」は「6 回」に設定される。

【 0 6 7 5 】

30

なお、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別図柄の動的表示の実行によって時短回数による時短終了条件が成立した場合であっても、該特別図柄の動的表示の終了時において即座に不利状態としての「通常遊技状態」に移行しないように構成されている。これは、「時間短縮状態」中の普通電役ユニット 7 2 の開放動作終了後に実行される「2 0 0 秒」のエンディング時間の終了時において、時短終了条件が成立している場合に「通常遊技状態（「通常遊技状態 A」又は「通常遊技状態 B」）」に移行するように構成されているためである。

【 0 6 7 6 】

ここで、仮に、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間が短く（例えば、「0 . 1 秒」）構成されている場合を想定する。上述したように、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行すると、スルーゲート 6 7 への球の通過に基づいて普通図柄の可変表示が実行され、高確率で当たり当選して普通電役ユニット 7 2 が開放される。そして、該普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が入球すると該普通電役ユニット 7 2 は閉鎖状態となる。

40

【 0 6 7 7 】

普通電役ユニット 7 2 が閉鎖状態となると、エンディング時間の「0 . 1 秒」を経て 1 の開放動作を終了し、次いで、「時間短縮状態」における 2 回目の普通図柄の可変表示が実行されることになる。そして、遊技仕様通りに遊技を行っている場合、次の普通図柄の可変表示が実行され得るタイミングでは、「時間短縮状態」における第 2 特別図柄の動的表示の 1 回転目は実行中であるか、若しくはこれから実行される（即ち、これから第 2 非電動役物ユニット 5 5 内の第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球する）状態であり（図 2 5 参

50

照)、未だ特図2時短回数に基づく時短終了条件が成立していない状態であるため、引き続き「時間短縮状態」を継続し得る遊技状態となる。

【0678】

このため、普通電役ユニット72の閉鎖後の普通図柄の可変表示は、「時間短縮状態」において実行を開始することになり、再び高確率で当たりに当選して普通電役ユニット72が開放され得る状態となり、第2特別図柄の動的表示の保留球をさらに貯留可能な状態となる。

【0679】

上述したように、第2特別図柄の動的表示は高確率で大当たり又は小当たりを導出可能に構成されているため(図13(b)参照)、「時間短縮状態」への1の移行契機において、普通電役ユニット72が複数回の開放動作を実行可能となることで、第2特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【0680】

しかしながら、普通電役ユニット72のエンディング時間を「200秒」とすることで、1回目の普通電役ユニット72の開放動作の終了後、「200秒間」はエンディング時間となるため、次の普通図柄の可変表示が実行され得ず、2回目の普通電役ユニット72の開放もされ得ない。そして、「200秒」の経過後は、少なくとも「時間短縮状態」における1回目の第2特別図柄の動的表示の大当たり(大当たり種別「通常B」)又は小当たり当選に基づく大当たり(小当たり種別「通常C」)が実行済みの状態となるため、該大当たり後の遊技状態は「通常遊技状態(第2特別図柄の動的表示の残保留が残存していれば「通常遊技状態B」であって、第2特別図柄の動的表示の残保留が残存していなければ「通常遊技状態A」)」となる。

【0681】

このため、エンディング時間の「200秒」が経過した後に実行される普通図柄の可変表示は、不利状態としての「通常遊技状態」において実行されることになり、当たりに当選し得ず、普通電役ユニット72は開放され得ない。

【0682】

このように構成することで、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、普通図柄の可変表示が複数回当たりに当選し、第2特別図柄の動的表示の保留球が「4個」を超えて貯留されることを抑制することができる。

【0683】

なお、普通電役ユニット72のエンディング時間は、「200秒」以外の他の期間に設定してもよい。例えば、「200秒」よりも長く(例えば、「400秒」)設定してもよいし、「200秒」よりも短く(例えば、「100秒」)設定してもよい。ただし、「200秒」よりも短く設定する場合、遊技者の操作によって、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、普通図柄の可変表示が複数回当たりに当選可能となる可能性がある。

【0684】

具体的には、「時間短縮状態」に移行後、スルーゲート67に球を通過させて普通電役ユニット72を開放させ、該普通電役ユニット72に2の球を入球させると同時に右打ち遊技を停止させると、普通電役ユニット72は閉鎖してエンディング状態となる。そして、普通電役ユニット72に2の球を入球させたことにより、第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55が開放された状態となる。

【0685】

ここで、普通電役ユニット72に2の球を入球させるのと同時に右打ち遊技を停止させた場合、第1非電動役物ユニット54又は第2非電動役物ユニット55に球が入球していないため、第2特別図柄の動的表示が実行されていない状態となる。よって、時短終了条件である「第2特別図柄の動的表示が1回実行」された状態にはなり得ないため、この状態で球の発射を停止させて待機した場合、時短終了条件は成立せず、「時間短縮状態」が

10

20

30

40

50

継続された状態で普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間のみが経過していく状態となる。また、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第 2 種非電動役物）であるため、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 内に球が入球するまで、それぞれの開放状態が維持される。

【 0 6 8 6 】

その後、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間が経過した状態で右打ち遊技を再開すると、開放状態を維持していた第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 にそれぞれ 2 の球が入球し、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 は閉鎖状態となる。

10

【 0 6 8 7 】

そして、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 が閉鎖されると、スルーゲート 6 7 に球が通過し、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が実行されることになるため、高確率で当たりに当選して、再度普通電役ユニット 7 2 が開放可能となり、第 2 特別図柄の動的表示の保留球をさらに貯留可能となってしまう。

【 0 6 8 8 】

このように、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間を多少延ばした程度に設定（例えば、「100秒」）すると、上述したような遊技者による故意の操作により、「時間短縮状態」への 1 の移行契機において、普通電役ユニット 7 2 が複数回の開放動作を実行可能となり、第 2 特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

20

【 0 6 8 9 】

従って、第 2 特別図柄の動的表示が小当たり又は大当たりに当選した場合の変動時間（即ち、「5秒」又は「1秒」）と、該小当たり又は大当たりに基づいて実行される大当たり状態の消化時間（第 1 実施形態では、約「60秒」）を鑑みて、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間は、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 の「連荘」状態を遊技仕様通りに遊技した場合の、該「連荘」状態を終えることになる最後の大当たりの前後でエンディングが終了する程度の時間、即ち、第 2 特別図柄の動的表示における 3 回の大当たりを消化し得る程度の時間（即ち、「200秒」）に設定するのが望ましい。

30

【 0 6 9 0 】

また、時短終了条件は上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通図柄の可変表示の実行回数によって時短終了条件が成立するように構成してもよい。例えば、「時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を 100 / 100 とし、必ず当たりに当選するように構成した上で、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が「1回」実行された場合に時短終了条件が成立するように構成してもよい。

【 0 6 9 1 】

このように構成することで、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、普通電役ユニット 7 2 の開放動作を 1 回に限定することができ、第 2 特別図柄の動的表示の保留球の貯留数を「4個」に限定することができる。

40

【 0 6 9 2 】

次に、図 2 9 (a) から図 2 9 (c) を参照して、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i、普図変動テーブル 2 0 2 j 及び普通電役開放テーブル 2 0 2 k の詳細について説明する。まず、図 2 9 (a) は、ROM 2 0 2 に記憶される普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i の一例を模式的に示した模式図である。

【 0 6 9 3 】

上述したように、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i は、パチンコ機 1 0 の遊技状態が、不利状態としての「通常遊技状態」である普通図柄の低確率状態（「時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」

50

用と、パチンコ機 10 の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との 2 種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。

【0694】

図 29 (a) で示すように、第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、「普通図柄低確率状態」(即ち、「通常遊技状態」)の場合に当たりとなる普図当たりカウンタ C4 の値の数は設定されていない。つまり、「普通図柄低確率状態」(即ち、「通常遊技状態」)における普通図柄の当たり確率は、 $0/100$ となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され得ないように設定されている。

10

【0695】

一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタ C4 の値の数は 99 個で、その値「1~99」が、普図当たり乱数テーブル 202 i に規定(設定)されている。つまり、「普通図柄高確率状態」(即ち、「時間短縮状態」)における普通図柄の当たり確率は、 $99/100$ となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。

【0696】

20

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役ユニット 72 が開放し得ない状況か、開放し易い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 67 を球が通過した場合に、普通電役ユニット 72 が開放し易い状況であることによって普通電役ユニット 72 へ入賞し得る状況か、普通電役ユニット 72 が開放し得ない状況であることで球が普通電役ユニット 72 へ入賞し得ない状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【0697】

特に、左打ち遊技が奨励される不利状態としての「通常遊技状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役ユニット 72 が開放し得ず、普通電役ユニット 72 が開放し得ないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも普通電役ユニット 72 へ入賞し得ないように構成されている。また、第 1 始動口 64 には普通電役ユニット 72 のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート 67 が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第 1 始動口 64 へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、普通電役ユニット 72 へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第 1 始動口 64 へ入賞させなければならず、第 1 特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第 1 始動口 64 へ入賞させるように構成されている。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート 67 への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。

30

40

【0698】

次いで、図 29 (b) を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル 202 j の詳細について説明する。図 29 (b) は、ROM 202 に記憶される普図変動テーブル 202 j の一例を模式的に示した模式図である。

【0699】

普図変動テーブル 202 j は、不利状態としての「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用との 2 種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変

50

表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。

【0700】

図29(b)で示すように、第1実施形態のパチンコ機10では、不利状態としての「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「1秒」となるように普図変動テーブル202jで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「1秒」となるように設定されている。

【0701】

また、「時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「0.1秒」となるように普図変動テーブル202jで規定されている。つまり、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「0.1秒」となるように設定されている。

【0702】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート67を球が通過してから、普通電役ユニット72が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート67を通過した場合に、該スルーゲート67の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役ユニット72が開放されて、スルーゲート67を通過した球がそのまま普通電役ユニット72へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、1の球のスルーゲート67及び普通電役ユニット72への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【0703】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役ユニット72の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技により発射された球が普通電役ユニット72へと入賞し得るように構成されている。

【0704】

次いで、図29(c)を参照して、普通電役開放テーブル202kについて説明する。図29(c)は、ROM202に記憶される普通電役開放テーブル202kの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル202kは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役ユニット72の開放(没入)時間、開放回数、インターバル時間及び最大入賞個数が規定されている。

【0705】

普通電役開放テーブル202kは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、不利状態としての「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用とで、普通電役ユニット72の開放態様(開放時間)が変更される。

【0706】

図29(c)で示すように、第1実施形態のパチンコ機10では、不利状態としての「通常遊技状態」においては、普通図柄の可変表示が当たりに当選し得ず、普通電役ユニット72が開放し得ないため、普通電役開放テーブル202kに「通常遊技状態」の開放態様は設定されていない。

【0707】

また、「時間短縮状態」において、前提条件として普通図柄に当選した場合に設定される普通電役ユニット72の開放時間は「1秒」、かつ、開放回数が5回(インターバル時間は「1秒」となるように普通電役開放テーブル202kで規定されている。つまり「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役ユニット72は、「1秒

10

20

30

40

50

」×５回＝「５．０秒」の間、開放されるように構成される。さらに、普通電役ユニット７２は、１の開放動作に対する最大入賞個数が「２個」に設定されている。

【０７０８】

ここで、上述したように、第１実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は配設されておらず、規定動作として第１非電動役物ユニット５４を開放する始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、指定動作として第２非電動役物ユニット５５を開放する始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。

【０７０９】

よって、前提条件として普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、右打ち遊技で発射した１の遊技球が普通電役ユニット７２に入球すると、該遊技球は主に作用口としての第１非電動役物始動口７６へと入球し、規定動作として第１非電動役物ユニット５４を開放する。また、第１非電動役物ユニット５４は普通電役ユニット７２よりも球の流下方向上流側に配設されているため、該第１非電動役物ユニット５４に２の遊技球が入球して該第１非電動役物ユニット５４が閉鎖されるまで、普通電役ユニット７２へは入球不可又は困難な状態となる。

【０７１０】

従って、普通電役ユニット７２の開放回数を複数回に分割し、インターバル時間を設けて該普通電役ユニット７２の開放動作時間を長くすることで、該普通電役ユニット７２の開放中に球の流下方向上流側に配設された第１非電動役物ユニット５４又は第２非電動役物ユニット５５が開放され、該普通電役ユニット７２への入球が不可又は困難となった場合であっても、該普通電役ユニット７２に最大入賞個数（即ち、「２個」）を入球させることができる。

【０７１１】

また、「時間短縮状態」において普通電役ユニット７２が開放され、１の開放動作を終了した場合のエンディング時間は「２００秒」に設定されている。このようにエンディング時間を長時間に設定することで、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、複数回の普通図柄の可変表示の当たりに当選し、複数回の普通電役ユニット７２の開放動作が実行され、該普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に複数回入球することで第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５が複数回開放され、第２特別図柄の動的表示の保留球が仕様想定数（即ち、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、貯留される第２特別図柄の動的表示の保留球は「４回」）以上に貯留されることを抑制することができ、想定以上に中出玉が獲得可能となることを抑制することができる。

【０７１２】

これにより、遊技状態に応じて普通電役ユニット７２の開放態様を変更することで、普通電役ユニット７２が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役ユニット７２が開放している期間が長いことによって普通電役ユニット７２へ入賞し易い状況か、普通電役ユニット７２が開放し得ないことで、該普通電役ユニット７２へ入賞し得ない状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【０７１３】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役ユニット７２の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が普通電役ユニット７２へと入賞し易いように構成されている。

【０７１４】

よって、「時間短縮状態」で右打ちされた球は、普通電役ユニット７２へ入賞し易く、第２特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第２特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。

10

20

30

40

50

【 0 7 1 5 】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を $1 / 100$ 程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を $50 / 100 = 1 / 2$ 程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「時間短縮状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「30秒」以上の長い時間（例えば、「100秒」）としてもよいし、「10秒」未満の短い時間（例えば、「1秒」）としてもよい。

10

【 0 7 1 6 】

また、普通電役ユニット72の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役ユニット72の開放時間として、不利状態としての「通常遊技状態」等より「時間短縮状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役ユニット72の開放時間を「0.1秒」以上（例えば、「1秒」）に設定してもよいし、開放回数を「1回」以上（例えば、「3回」）に設定してもよい。また、「時間短縮状態」等における普通電役ユニット72の開放時間を「5秒」以上の長い時間（例えば、「10秒」）としてもよいし、「5秒」未満の短い時間（例えば、「1秒」）としてもよい。さらに、「時間短縮状態」等における普通電役ユニット72の開放回数を「5回」以上の多い回数（例えば、「10回」）としてもよいし、「5回」未満の少ない回数（例えば、「1回」）にしてもよい。

20

【 0 7 1 7 】

図10に戻り、説明を続ける。RAM203は、図11に図示したカウンタ用バッファ203c等のほか、MPU201の内部レジスタの内容やMPU201により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット/アウトプット（Input/Output。以下、「I/O」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、RAM203は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM203に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

30

【 0 7 1 8 】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がRAM203に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM203に記憶される情報に基づいて、パチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM203への書き込みはメイン処理（図34参照）によって電源遮断時に実行され、RAM203に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図32参照）において実行される。なお、MPU201のNMI端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路252からの停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU201へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図54参照）が即座に実行される。

40

【 0 7 1 9 】

主制御装置110のMPU201には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン204を介して入出力ポート205が接続されている。入出力ポート205には、各入賞口63, 64, 65, 71, 73に入賞した球や、スルーゲート67を通過した球、アウト口66を通して球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、普通図柄スイッチ67a、下側第2始動口スイッチ71a2、上側第2始動口スイッチ71b2、大入賞口スイッチ65c、小入賞口スイッチ73c、特定領域スイッチ7

50

3 g、普通電役スイッチ 7 2 b、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a 及び普通電役ユニット内排出口スイッチ 7 8 a 等)を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ 2 0 8 や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー 5 0 1、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ 5 0 2、RAM 2 0 3 に記憶されているデータを消去するための RAM 消去スイッチ 5 0 3、MPU 2 0 1 からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置 4 0 1 の表示制御を行うベース表示装置制御回路 4 0 2 が接続される。

【0 7 2 0】

また、入出力ポート 2 0 5 の出力側には、払出制御装置 1 1 1、音声ランプ制御装置 1 1 3、特別図柄表示装置 3 7、普通図柄表示装置 8 3、普通図柄保留ランプ 8 4、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド 6 5 b や、普通電役ユニット 7 2 の開閉板 7 2 a を駆動するための普通電役ソレノイド 7 2 j、普通電役ユニット 7 2 内の入球口切換弁 7 5 を駆動するための入球口切換弁ソレノイド 7 5 c およびその他ソレノイド 2 0 9 が接続されている。MPU 2 0 1 は、各種スイッチ 2 0 8、5 0 2、5 0 3 から出力される信号や、設定キー 5 0 1 の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の 1 つとしてベース表示装置 4 0 1 の表示内容等を設定する。

【0 7 2 1】

払出制御装置 1 1 1 は、払出モータ 2 1 6 を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置である MPU 2 1 1 は、その MPU 2 1 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した ROM 2 1 2 と、ワークメモリ等として使用される RAM 2 1 3 とを有している。

【0 7 2 2】

払出制御装置 1 1 1 の RAM 2 1 3 は、主制御装置 1 1 0 の RAM 2 0 3 と同様に、MPU 2 1 1 の内部レジスタの内容や MPU 2 1 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O 等の値が記憶される作業エリア(作業領域)とを有している。RAM 2 1 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持(バックアップ)できる構成となっており、RAM 2 1 3 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 と同様、MPU 2 1 1 の NMI 端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路 2 5 2 から停電信号 SG 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 SG 1 が MPU 2 1 1 へ入力されると、停電時処理としての NMI 割込処理(図 5 4 参照)が即座に実行される。

【0 7 2 3】

払出制御装置 1 1 1 の MPU 2 1 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 1 4 を介して入出力ポート 2 1 5 が接続されている。入出力ポート 2 1 5 には、主制御装置 1 1 0 や払出モータ 2 1 6、発射制御装置 1 1 2 などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置 1 1 1 には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ 2 1 7 が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ 2 1 7 は、払出制御装置 1 1 1 に接続されるが、主制御装置 1 1 0 には接続されていない。

【0 7 2 4】

発射制御装置 1 1 2 は、主制御装置 1 1 0 により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル 5 1 の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるように球発射ユニット 1 1 2 a を制御するものである。動作体としての球発射ユニット 1 1 2 a は、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル 5 1 に触れていることをタッチセンサ 5 1 a により検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ 5 1 b がオフ(操作されていないこと)を条件に、操作ハンドル 5 1 の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル 5 1 の操作量に応じた強さで球が発射される。

【0 7 2 5】

10

20

30

40

50

音声ランプ制御装置 113 は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）226 における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部 29～33、表示ランプ 34 など）227 における点灯および消灯の出力、可動役物 23 の駆動制御、変動演出や、後述する「連荘」中の演出、「保留変化予告」といった第 3 図柄表示装置 81 にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。

【0726】

演算装置である MPU 221 は、その MPU 221 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した ROM 222 と、ワークメモリ等として使用される RAM 223 とを有している。

【0727】

音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 224 を介して入出力ポート 225 が接続されている。入出力ポート 225 には、主制御装置 110、表示制御装置 114、音声出力装置 226、ランプ表示装置 227、枠ボタン 22 及び可動役物 23 などがそれぞれ接続されている。第 1 実施形態では、主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 へ方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置 113 から主制御装置 110 へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置 113 と表示制御装置 114 とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

【0728】

また、音声ランプ制御装置 113 は、枠ボタン 22 からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン 22 が操作された場合は、第 3 図柄表示装置 81 で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置 226、ランプ表示装置 227 を制御すると共に、表示制御装置 114 へ枠ボタン 22 の押下に基づいた表示を第 3 図柄表示装置 81 に表示させるように指示する。

【0729】

表示制御装置 114 は、音声ランプ制御装置 113 及び第 3 図柄表示装置 81 が接続され、音声ランプ制御装置 113 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 81 における第 3 図柄の変動演出や後述する「連荘」中の演出、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、「連荘」中の演出内容の詳細については図 61～図 68 を参照して後述する。

【0730】

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

【0731】

停電監視回路 252 は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置 110 の MPU 201 及び払出制御装置 111 の MPU 211 の各 NMI 端子へ停電信号 SG1 を出力するための回路である。停電監視回路 252 は、電源部 251 から出力される最大電圧である直流安定 24 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 22 ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号 SG1 を主制御装置 110 及び払出制御装置 111 の NMI 端子へ出力する。停電信号 SG1 の出力によって、主制御装置 110 及び払出制御装置 111 は、停電の発生を認識し、NMI 割込処理（図 54 参照）を実行する。なお、電源部 251 は、直流安定 24 ボルトの電圧が 22 ボルト未満になった後においても、NMI 割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である 5 ボルトの

10

20

30

40

50

電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1 は、N M I 割込処理を正常に実行し完了することができる。

【 0 7 3 2 】

ベース表示装置 4 0 1 は、主制御装置 1 1 0 内に設けられ且つ入出力ポート 2 0 5 と接続されたベース表示装置制御回路 4 0 2 に接続される。ベース表示装置制御回路 4 0 2 は、M P U 2 0 1 からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置 4 0 1 の各 7 セグメント表示器（図 2 参照）を駆動・制御して、ベース値に関する各種表示を行うものである。

【 0 7 3 3 】

ベース値とは、大当たり状態、時間短縮状態を除く通常時において、1 0 0 発の球の発射に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）である。第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技領域から球排出路へ案内されたアウト球の数（即ち、遊技領域に打ち出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。）が 6 0 0 0 0 個となる毎に、その 6 0 0 0 0 個の球に対するベース値を計測し、保存する。

【 0 7 3 4 】

そして、ベース表示装置 4 0 1 には、総アウト個数が 6 0 0 0 0 個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が 6 0 0 0 0 個に達したときに計測されたベース値とに加え、前回よりも 1 つ前に（前々回）総アウト個数が 6 0 0 0 0 個に達したときに計測されたベース値と、前々回よりも 1 つ前に（前々々回）総アウト個数が 6 0 0 0 0 個に達したときに計測されたベース値とが、所定期間（本実施形態では 5 秒）毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。

【 0 7 3 5 】

ここで、図 3 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の詳細な電氣的構成について説明する。図 3 0 は、主に音声ランプ制御装置 1 1 3 の電氣的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 には、M P U 2 2 1 にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル 2 2 2 a、大当たり種別テーブル 2 2 2 b、小当たり種別テーブル 2 2 2 c、停止パターンテーブル 2 2 2 d、変動パターンテーブル 2 2 2 e が少なくとも格納されている。これらのテーブル 2 2 2 a ~ 2 2 2 e は、いずれも主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に設けられた大当たり乱数テーブル 2 0 2 a、大当たり種別テーブル 2 0 2 b、小当たり種別テーブル 2 0 2 c、停止パターンテーブル 2 0 2 e、変動パターンテーブル 2 0 2 f と同じものである。

【 0 7 3 6 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3 および変動種別カウンタ C S 1 の各値と、大当たり乱数テーブル 2 2 2 a、大当たり種別テーブル 2 2 2 b、小当たり種別テーブル 2 2 2 c、停止パターンテーブル 2 2 2 d および変動パターンテーブル 2 2 2 e とに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【 0 7 3 7 】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域 D b（図 9 参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【 0 7 3 8 】

R A M 2 2 3 には、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d、第 1 保留情報

10

20

30

40

50

格納エリア 2 2 3 e、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f、実行情報格納エリア 2 2 3 g が少なくとも設けられている。

【 0 7 3 9 】

特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a は、オン状態で第 1 特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、指定動作として主制御装置 1 1 0 から出力された特図 1 停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図 5 8 の S 1 2 3 5 参照）。そして、第 1 特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図 6 0 の S 1 3 0 2 参照）。

【 0 7 4 0 】

そして、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、この特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンされたことを契機として、待機中の第 1 特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第 1 特別図柄の変動演出を実行させるための第 1 特別図柄の変動演出の設定処理（図 6 0 の S 1 3 0 6 ~ S 1 3 0 8 参照）を行う。

10

【 0 7 4 1 】

特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b は、オン状態で第 2 特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置 1 1 0 から出力された特図 2 停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図 5 9 の S 1 2 5 5 参照）。そして、第 2 特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図 6 0 の S 1 3 1 0 参照）。

20

【 0 7 4 2 】

そして、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、この特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンされたことを契機として、待機中の第 2 特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第 2 特別図柄の変動演出を実行させるための第 2 特別図柄の変動演出の設定処理（図 6 0 の S 1 3 1 4 ~ S 1 3 1 6 参照）を行う。

【 0 7 4 3 】

サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c は、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同様に、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）で実行され得る第 1 特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

30

【 0 7 4 4 】

上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c にて、その保留球数を管理するようになっている。

【 0 7 4 5 】

具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 始動口 6 4 への入球によって第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置 1 1 0 において第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が加算された場合に主制御装置 1 1 0 より送信される第 1 保留球数コマンドを受信すると、その第 1 保留球数コマンドに含まれる、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の加算後の値（即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 1 特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する（図 5 7 の S 1 2 0 7 参照）。

40

【 0 7 4 6 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 において第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が減算される場合に主制御装置 1 1 0 から送信される第 1 特別図柄の変動演出に対応する特図 1 変動パターンコマンド及び特図 1 停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第 1 特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第 1 保留球数カウ

50

ンタ 2 2 3 c の値を 1 減算（更新）する（図 6 0 の S 1 3 0 5 参照）。このように、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の更新にあわせて主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置 1 1 3 ではサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同期させながら、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新することができる。

【 0 7 4 7 】

サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d は、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b と同様に、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）で実行され得る第 2 特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている第 2 特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

10

【 0 7 4 8 】

上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d にて、その保留球数を管理するようになっている。

【 0 7 4 9 】

具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への入球によって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置 1 1 0 において第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が加算された場合に主制御装置 1 1 0 より送信される第 2 保留球数コマンドを受信すると、その第 2 保留球数コマンドに含まれる、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の加算後の値（即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 2 特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d に格納する（図 5 7 の S 1 2 1 1 参照）。

20

【 0 7 5 0 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 において第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が減算される場合に主制御装置 1 1 0 から送信される第 2 特別図柄の変動演出に対応する特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第 2 特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を 1 減算（更新）する（図 6 0 の S 1 3 1 3 参照）。このように、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の更新にあわせて主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置 1 1 3 ではサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b と同期させながら、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を更新することができる。

30

【 0 7 5 1 】

サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第 3 図柄表示装置 8 1 における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d に格納したり（図 5 7 の S 1 2 0 7 又は S 1 2 1 1 参照）、特図 1 変動パターンコマンド及び特図 1 停止種別コマンド、又は、特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を更新したりするタイミングで（図 6 0 の S 1 3 0 5 又は S 1 3 1 3 参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を表示制御装置 1 1 4 に通知するべく、表示用第 1 保留球数コマンド又は表示用第 2 保留球数コマンドを表示制御装置 1 1 4 に対して送信する。

40

【 0 7 5 2 】

表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 1 保留球数コマンド又は表示用第 2 保留球数コ

50

マンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b (図 9 (b) 参照) に表示するように、画像の描画を制御する。

【 0 7 5 3 】

上述したように、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c は、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同期しながら、その値が変更され、また、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d は、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b と同期しながら、その値が変更される。従って、第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b (図 9 (b) 参照) に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値に同期させながら、変化させることができる。よって、第 3 図柄表示装置 8 1 には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【 0 7 5 4 】

第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e は、保留されている第 1 特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、第 1 保留球数コマンドによって送信された第 1 特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を格納するためのエリアである。

【 0 7 5 5 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値と、ROM 2 2 2 に格納された各テーブル 2 2 2 a ~ 2 2 2 d とを用いて、第 1 特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【 0 7 5 6 】

第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f は、保留されている第 2 特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、第 2 保留球数コマンドによって送信された第 2 特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を格納するためのエリアである。

【 0 7 5 7 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C K、C S 1 の値と、ROM 2 2 2 に格納された各テーブル 2 2 2 a ~ 2 2 2 e とを用いて、第 2 特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【 0 7 5 8 】

実行情報格納エリア 2 2 3 g は、少なくとも特別図柄表示装置 3 7 で実行され、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 で実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を格納するためのエリアである。

【 0 7 5 9 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 エリア又は第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 2 保留情報格納第 1 エリアに記憶されている変動演出を行うための情報 (カウンタ C 1 ~ C 3、C K、C S 1 等の各値) を、この実行情報格納エリア 2 2 3 g へシフトする。

【 0 7 6 0 】

ここで、図 3 1 を参照して、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e、第 2 保留情報格納エリ

10

20

30

40

50

ア 2 2 3 f 及び実行情報格納エリア 2 2 3 g の詳細について説明する。図 3 1 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f 及び実行情報格納エリア 2 2 3 g の構成を模式的に示す模式図である。

【 0 7 6 1 】

第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e は、第 1 保留情報格納第 1 ～ 第 4 エリアの 4 つのエリアを有している。各第 1 保留情報格納第 1 ～ 第 4 エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 e 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 e 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 4 とが少なくとも設けられている。

10

【 0 7 6 2 】

また、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e と同様、第 2 保留情報格納第 1 ～ 第 4 エリアの 4 つのエリアを有している。各第 2 保留情報格納第 1 ～ 第 4 エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 f 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 f 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 4 と、小当たり種別カウンタ C K の値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 5 が少なくとも設けられている。

20

【 0 7 6 3 】

さらに、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 g 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 g 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 4 と、小当たり種別カウンタ C K の値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 5 が少なくとも設けられている。

【 0 7 6 4 】

具体的には、実行情報格納エリア 2 2 3 g が、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 2 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 2 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 3 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 3 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 4 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 4 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

30

【 0 7 6 5 】

また、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 2 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 2 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 2 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 3 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 3 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 4 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 4 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

40

【 0 7 6 6 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 1 保留球数コマンドを受信する

50

と、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、停止パターン選択カウンタC 3、変動種別カウンタCS 1の各値を、第1保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置113は、抽出した各カウンタC 1～C 3、CS 1の値をそれぞれ、対応する第1保留情報格納第1～第4エリアのうち該第1保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア223e1、大当たり種別カウンタ格納エリア223e2、停止パターン選択カウンタ格納エリア223e3、変動種別カウンタ格納エリア223e4に格納する。

【0767】

具体的には、第1保留球数コマンドに含まれる保留球数がX(1 X 4)であれば、その時点で保留されている第1特別図柄の変動演出の数はXであり、その第1保留球数コマンドに含まれる各カウンタC 1～C 3、CS 1の値は、保留された第1特別図柄の変動演出のうち時間的にX番目に保留された第1特別図柄の変動演出に対応したものである。第1保留情報格納第Xエリアの各カウンタ格納エリア223e1～223e4に対応するカウンタC 1～C 3、CS 1の値を格納する。このとき、主制御装置110では、第1保留球数コマンドに含めた各カウンタC 1～C 3、CS 1の値を第1保留球格納エリア203dの第1保留第Xエリアに格納する。つまり、主制御装置110の第1保留第Xエリアに格納された各カウンタC 1～C 3、CS 1と同じ値が、第1保留情報格納第Xエリアに格納されることになる。

【0768】

また、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より第2保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、停止パターン選択カウンタC 3、小当たり種別カウンタCK、変動種別カウンタCS 1の各値を、第2保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置113は、抽出した各カウンタC 1～C 3、CK、CS 1の値をそれぞれ、対応する第3保留情報格納第1～第4エリアのうち該第3保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア223f1、大当たり種別カウンタ格納エリア223f2、停止パターン選択カウンタ格納エリア223f3、変動種別カウンタ格納エリア223f4、小当たり種別カウンタ格納エリア223f5に格納する。

【0769】

具体的には、第2保留球数コマンドに含まれる保留球数がX(1 Y 4)であれば、その時点で保留されている第2特別図柄の変動演出の数はYであり、その第2保留球数コマンドに含まれる各カウンタC 1～C 3、CK、CS 1の値は、保留された第2特別図柄の変動演出のうち時間的にY番目に保留された第1特別図柄の変動演出に対応したものである。第1保留情報格納第Yエリアの各カウンタ格納エリア223f1～223f5に対応するカウンタC 1～C 3、CK、CS 1の値を格納する。このとき、主制御装置110では、第2保留球数コマンドに含めた各カウンタC 1～C 3、CK、CS 1の値を第2保留球格納エリア203eの第2保留第Yエリアに格納する。つまり、主制御装置110の第2保留第Yエリアに格納された各カウンタC 1～C 3、CK、CS 1と同じ値が、第2保留情報格納第Yエリアに格納されることになる。

【0770】

一方、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より第1特別図柄の変動演出の開始を意味する特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンドを受信すると、第1保留情報格納エリア223eに格納された情報を、実行情報格納エリア223gに対してシフトする処理を実行する。つまり、第1特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に1番目に保留された第1特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その1番目に保留された第1特別図柄の変動演出に対応する第1保留情報格納第1エリアの各格納エリア223e1～223e4に格納された各カウンタC 1～C 3、CS 1の値を、現在実行中の第1特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア223gの各格納エリア223g1～223g4に移動させる。

【0771】

そして、第1保留情報格納第1エリアの各格納エリア223e1～223e4に格納された各カウンタC1～C3, CS1の値を実行情報格納エリア223gの各格納エリア223g1～223g4に移動させた場合は、第1保留情報格納第2エリアの各格納エリア223e1～223e4に格納された各カウンタC1～C3, CS1の値を、第1保留情報格納第1エリアの各格納エリア223e1～223e4に移動させ、第1保留情報格納第3エリアの各格納エリア223e1～223e4に格納された各カウンタC1～C3, CS1の値を、第1保留情報格納第2エリアの各格納エリア223e1～223e4に移動させ、第1保留情報格納第4エリアの各格納エリア223e1～223e4に格納された各カウンタC1～C3, CS1の値を、第1保留情報格納第3エリアの各格納エリア223e1～223e4に移動させる。

10

【0772】

また、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より第2特別図柄の変動演出の開始を意味する特図2変動パターンコマンドおよび特図2停止種別コマンドを受信すると、第2保留情報格納エリア223fに格納された情報を、実行情報格納エリア223gに対してシフトする処理を実行する。つまり、第2特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に1番目に保留された第2特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その1番目に保留された第2特別図柄の変動演出に対応する第2保留情報格納第1エリアの各格納エリア223f1～223f5に格納された各カウンタC1～C3, CK, CS1の値を、現在実行中の第2特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア223gの各格納エリア223g1～223g5に移動させる。

20

【0773】

そして、第2保留情報格納第1エリアの各格納エリア223f1～223f5に格納された各カウンタC1～C3, CK, CS1の値を実行情報格納エリア223gの各格納エリア223g1～223g5に移動させた場合は、第2保留情報格納第2エリアの各格納エリア223f1～223f5に格納された各カウンタC1～C3, CK, CS1の値を、第2保留情報格納第1エリアの各格納エリア223f1～223f5に移動させ、第2保留情報格納第3エリアの各格納エリア223f1～223f5に格納された各カウンタC1～C3, CK, CS1の値を、第2保留情報格納第2エリアの各格納エリア223f1～223f5に移動させ、第2保留情報格納第4エリアの各格納エリア223f1～223f5に格納された各カウンタC1～C3, CK, CS1の値を、第2保留情報格納第3エリアの各格納エリア223f1～223f5に移動させる。

30

【0774】

これにより、実行情報格納エリア223gには、主制御装置110の保留球実行エリア203fに格納された各カウンタC1～C3, CK, CS1と同じ値が格納されることになる。さらに、第1保留情報格納第1～第4エリア及び第2保留情報格納第1～第4エリアには、それぞれ、主制御装置110の第1保留球格納エリア203dの第1保留第1～第4エリア、及び、第2保留球格納エリア203eの第2保留第1～第4エリアに格納された各カウンタC1～C3, CK, CS1と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置113には、主制御装置110にて実行中および保留中の第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出に対応する各カウンタC1～C3, CK, CS1が、実行情報格納エリア223g並びに第1保留情報格納エリア223e及び第2保留情報格納エリア223fに格納される。

40

【0775】

音声ランプ制御装置113では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第1保留球数カウンタ223c又はサブ第2保留球数カウンタ223dから保留されている第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第1保留情報格納第1～第4エリア又は第2保留情報格納第1～第4エリアのうち、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタC1～C3, CK, CS1の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第1保留球数カウンタ223cの値

50

が「1」であって、サブ第2保留球数カウンタ223dの値が「0」であれば、第1特別図柄の変動演出の保留球数が1回であって第2特別図柄の変動演出の保留球数が0回であるので、第1保留情報格納第1エリアについて、格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第1保留球数カウンタ223cの値が「0」であって、サブ第2保留球数カウンタ223dの値が「4」であれば、第1特別図柄の変動演出の保留球数が0回であって第2特別図柄の変動演出の保留球数が4回であるので、第2保留情報格納第4エリアについて、格納された各カウンタC1～C3，CK，CS1の値を先読みし、判定を行う。

【0776】

パチンコ機10は、主制御装置110から音声ランプ制御装置113へ方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110のRAM203等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置113は、第1保留情報格納エリア223e及び第2保留情報格納エリア223fを設けて、主制御装置110にて保留された第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出に対応する各カウンタC1～C3，CK，CS1を音声ランプ制御装置113にも格納するので、この第1保留情報格納エリア223e及び第2保留情報格納エリア223fに格納された各カウンタC1～C3，CK，CS1を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置113にて実行できるようになっている。即ち、保留された第1特別図柄又は/及び第2特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようなか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【0777】

なお、第1保留情報格納エリア223e又は第2保留情報格納エリア223f、および、実行情報格納エリア223gにおける上述のシフト処理は、特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンド又は特図2変動パターンコマンド及び特図2停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンド又は特図2変動パターンコマンド及び特図2停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第1保留球数カウンタ223c及びサブ第2保留球数カウンタ223dの値）に基づいて、第1保留情報格納第1～第4エリア又は第2保留情報格納第1～第4エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

【0778】

例えば、特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第1保留球数カウンタ223cの値が「4」であり、第1保留情報格納エリア223eの全エリア（第1保留情報格納第1～第4エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第1保留情報格納第1エリアのデータを実行情報格納エリア223gへシフトし、第1保留情報格納第2エリアのデータを第1保留情報格納第1エリアへシフトし、第1保留情報格納第3エリアのデータを第1保留情報格納第2エリアへシフトし、第1保留情報格納第4エリアのデータを第1保留情報格納第3エリアへシフトする。

【0779】

一方、特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第1保留球数カウンタ223cの値が「2」であれば、第1保留情報格納第1エリアのデータを実行情報格納エリア223gへシフトし、第1保留情報格納第2エリアのデータを第1保留情報格納第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第1保留情報格納第3，第4エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【0780】

なお、データの有無に関わらず、第1保留情報格納第1～第4エリア又は第2保留情報格納第1～第4エリアの各データを、エリア番号が1小さいエリア（実行情報格納エリア

10

20

30

40

50

2 2 3 g 又は第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリア若しくは第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリア) にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアの各々のエリアについて、データが記憶(保留)されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【0781】

図 30 に戻って説明を続ける。RAM 223 は、その他、主制御装置 110 より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域(図示せず)などを有している。

【0782】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、FIFO (First In First Out) 方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置 113 のコマンド判定処理(図 57 参照)が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【0783】

表示制御装置 114 は、音声ランプ制御装置 113 及び第 3 図柄表示装置 81 が接続され、音声ランプ制御装置 113 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 81 における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。

【0784】

次に、図 32 から図 54 のフローチャートを参照して、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行される各制御処理を説明する。かかる MPU 201 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に(本実施形態では 2 ミリ秒周期で)起動されるタイマ割込処理と、NMI 端子への停電信号 SG1 の入力により起動される NMI 割込処理とがある。

【0785】

図 32 は、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【0786】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する(S101)。例えば、RAM 203 へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置(音声ランプ制御装置 113、払出制御装置 111 等の周辺制御装置)が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理(本実施形態では、「1 秒」)を実行する(S102)。そして、RAM 203 のアクセスを許可する(S103)。

【0787】

その後は、主制御装置 110 に設けた RAM 消去スイッチ 503 (図 10 参照) がオンされているか否かを判別する(S104)。判別の結果、RAM 消去スイッチ 503 がオンされていないならば(S104: No)、更に RAM 203 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する(S105)。そして、記憶されていないならば(S105: No)、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、RAM 203 の初期化を行うため、処理を S116 へ移行する。

【0788】

RAM 203 に電源断の発生情報が記憶されていれば(S105: Yes)、RAM 判定値を算出し(S106)、算出した RAM 判定値が正常でなければ(S107: No)、即ち、算出した RAM 判定値が電源遮断時に保存した RAM 判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理を S116 へ移行する。

【0789】

なお、図 34 の S156 の処理で後述する通り、RAM 判定値は、例えば RAM 203

10

20

30

40

50

の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このRAM判定値に代えて、RAM 203の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【0790】

一方、RAM消去スイッチ503がオンされておらず(S104:No)、電源断の発生情報が記憶されており(S105:Yes)、更にRAM判定値(チェックサム値等)が正常であれば(S107:Yes)、RAM203にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする(S108)。次いで、設定キー501がオンされているか否かを判別する(S109)。

【0791】

S109の処理において、設定キー501がオンされていると判別された場合(S109:Yes)、電源投入時においてRAM消去スイッチ503:オフ、かつ、設定キー501:オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、ベース表示装置401において確率設定値の表示を開始し(S110)、その後、設定キー501がオフされたか否かを判別し(S111)、設定キー501がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する(S111:No)。一方、設定キー501がオフされた場合は(S111:Yes)、ベース表示装置401における確率設定値の表示を終了して(S112)、「設定確認モード」を終了して、処理をS113へ移行する。なお、S109の処理において、設定キー501がオンされていなければ(S109:No)、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、S110~S112の処理をスキップして、処理をS113へ移行する。

【0792】

S113の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し(S113)、処理をS114に移行する。

【0793】

第1実施形態のパチンコ機10では、音声ランプ制御装置113は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置113内のRAM223は立ち上げ処理によって初期化されるため(図55のS1010参照)、パチンコ機10の立ち上げ処理の都度、設定値コマンドが設定され、主制御装置110から音声ランプ制御装置113に送信されるように構成されている。

【0794】

ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理(図35のS201参照)において、音声ランプ制御装置113へと送信される。音声ランプ制御装置113は、この設定値コマンドを受信すると、RAM223に設けられた設定値メモリ(図示せず)に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納(記憶)するように構成されている。

【0795】

S114の処理では、ベース表示装置関連の処理を行い(S114)、その後、割込みを許可し(S115)、後述するメイン処理(図34参照)に移行する。このベース表示装置関連の処理では、ベース表示装置401に設けられた7セグメント表示器の全てのセグメント(ドットセグメントを含む)を点灯し、その状態で、5秒間ウエイト処理を実行する。これにより、パチンコ機10に電源が投入される度に、ベース表示装置401に設けられた7セグメント表示器の全てのセグメント(ドットセグメントを含む)が少なくとも5秒間継続して点灯されるため、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置401の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

【0796】

一方、S104の処理において、RAM消去スイッチ503がオンされていると判別された場合は(S104:Yes)、立ち上げモードを「RAMクリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー501がオンされているか否

10

20

30

40

50

かを判別する (S 1 1 6)。

【 0 7 9 7 】

S 1 1 6 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていないと判別された場合は (S 1 1 6 : N o)、立ち上げモードを「 R A M クリアモード」で立ち上げるべく、処理を S 1 1 7 へ移行する。

【 0 7 9 8 】

S 1 1 7 の処理では、 R A M 2 0 3 の初期化処理 (S 1 1 7 及び S 1 1 8) を実行する。

【 0 7 9 9 】

上述したように、本パチンコ機 1 0 では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時に R A M データを初期化する場合には、 R A M 消去スイッチ 5 0 3 を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時に R A M 消去スイッチ 5 0 3 が押されていれば、 R A M の初期化処理 (S 1 1 7 及び S 1 1 8) を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合 (S 1 0 5 : N o) や、 R A M 判定値 (チェックサム値等) によりバックアップの異常が確認された場合 (S 1 0 7 : N o) も同様に、 R A M 2 0 3 の初期化処理 (S 1 1 7 及び S 1 1 8) を実行する。

【 0 8 0 0 】

R A M の初期化処理 (S 1 1 7 及び S 1 1 8)、即ち、「 R A M クリアモード」では、 R A M 2 0 3 の使用領域を「 0 」クリアし (S 1 1 7)、その後、 R A M 2 0 3 に初期値 (例えば、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の「 0 」クリア等) を設定し (S 1 1 8)、処理を S 1 1 3 へ移行する。

【 0 8 0 1 】

なお、この R A M の初期化処理 (S 1 1 7 及び S 1 1 8) では、 R A M 2 0 3 の使用領域のうち、ベース表示装置 4 0 1 に表示するベース値に関連する領域 (総アウト個数カウンタ、低確払出個数カウンタ、リアルタイムベース値データなど (いずれも図示せず)) を除いた領域のクリアを行う。これにより、電源投入時に R A M 消去スイッチ 5 0 3 が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置 4 0 1 に表示させることができる。

【 0 8 0 2 】

S 1 1 6 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていると判別された場合は (S 1 1 5 : Y e s)、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定制御としての設定変更処理を行う (S 1 1 9)。

【 0 8 0 3 】

ここで、図 3 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される設定変更処理 (S 1 1 9) について説明する。図 3 3 は、設定制御としての設定変更処理 (S 1 1 9) を示すフローチャートである。

【 0 8 0 4 】

この設定変更処理 (S 1 1 9) は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更 (更新) を受け付け、確定されるための処理である。

【 0 8 0 5 】

この設定変更処理 (S 1 1 9) では、まず、ベース表示装置 4 0 1 において現在の確率設定値の表示の開始を設定し (S 1 2 1)、処理を S 1 2 2 へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、ベース表示装置 4 0 1 に確率設定値の表示が開始される。

【 0 8 0 6 】

なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置 4 0 1 には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値 (「 1 」 ~ 「 3 」) の最小値である「 1 」であってもよいし、確率設定値の中間値である「 2 」であっても

10

20

30

40

50

よいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

【０８０７】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【０８０８】

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「２」以上であれば、確率設定値を「２」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「１」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「３」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば１だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのまま表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする毎に１ずつ加算され、確率設定値が「３」の場合にＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンされた場合には、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「３」から「２」に変更したい場合、ＲＡＭ消去スイッチ５０３のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を１周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「２」で表示を開始することで、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

【０８０９】

次に、Ｓ１２２の処理では、確率設定値が「１」～「３」の範囲にあるか否かを判断し（Ｓ１２２）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（Ｓ１２２：Ｎｏ）、確率設定値を初期値に変更し（Ｓ１２３）、Ｓ１２４の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「１」～「３」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「２」であってもよいし、確率設定値の最大値である「３」であってもよい。一方、Ｓ１２２の処理の結果、確率設定値が「１」～「３」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ１２２：Ｙｅｓ）、確率設定値は正常な値であるので、Ｓ１２３の処理をスキップして、Ｓ１２４の処理へ移行する。

【０８１０】

Ｓ１２４の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２４）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ５０３がオンになっていないと判断される場合は（Ｓ１２４：Ｎｏ）、次いで、設定変更スイッチ５０２がオンになったか否かを判断する（Ｓ１２５）。

【０８１１】

Ｓ１２５の結果、設定変更スイッチ５０２がオンされていないと判断されれば（Ｓ１２５：Ｎｏ）、Ｓ１２２の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ５０２がオンされたと判断されれば（Ｓ１２５：Ｙｅｓ）、確率設定値を更新して（Ｓ１２６）、Ｓ１２２の処理に戻る。

【０８１２】

Ｓ１２６の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「１」～「２」である場合は、その確率設定値に１を加算し、それまでの確率設定値が「３」である場合は、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。Ｓ１２６の処理により更新された確率設定値は、ベース表示装置４０１に表示される。

【０８１３】

Ｓ１２２ Ｓ１２３ Ｓ１２４：Ｎｏ Ｓ１２５（及びＳ１２６） Ｓ１２２のループ

処理は、S 1 2 4 の処理において、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンとなったと判断されるまで (S 1 2 4 : Y e s) 実行され続ける。そして、S 1 2 4 の処理により、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンとなったと判断される場合は (S 1 2 4 : Y e s)、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し (S 1 2 7)、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を設定する (S 1 2 8)。

【 0 8 1 4 】

S 1 2 8 の処理の後、次いで、設定キー 5 0 1 がオフ状態となったか否かを判断する (S 1 2 9)。S 1 2 9 の処理では、設定キー 5 0 1 から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断してもいいし、設定キー 5 0 1 から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断してもよい。

【 0 8 1 5 】

S 1 2 9 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態になっていないと判断される間は (S 1 2 9 : N o)、S 1 2 9 の処理を繰り返し実行する。そして、S 1 2 9 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断される場合は (S 1 2 9 : Y e s)、ベース表示装置 4 0 1 における確率設定値の表示の終了を設定し (S 1 3 0)、この設定変更処理 (S 1 1 8) を終了する。

【 0 8 1 6 】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理 (図 3 2 参照) に戻り、処理を S 1 1 6 へ移行し、R A M 2 0 3 初期化処理を実行 (S 1 1 7 及び S 1 1 8) し、R A M 2 0 3 のデータを消去 (クリア) する。このように、S 1 2 4 の処理においてホール関係者等に R A M 消去スイッチ 5 0 3 をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、R A M 2 0 3 のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【 0 8 1 7 】

また、S 1 2 4 の処理において、R A M 消去スイッチ 5 0 3 のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー 5 0 1 のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

【 0 8 1 8 】

次に、図 3 4 を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 3 4 は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【 0 8 1 9 】

メイン処理では、まず、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する (S 1 5 1)。そして、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていなければ (S 1 5 1 : N o)、停電監視回路 2 5 2 から停電信号 S G 1 は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 及び変動種別カウンタ C S 1 の更新を繰り返し実行する (S 1 5 2 , S 1 5 3)。

【 0 8 2 0 】

まず、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 との更新を実行する (S 1 5 2)。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 (本実施形態では「 9 9 9 9 」、「 9 9 」) に達した際、「 0 」にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタ C S 1 の更新を、後述するタイマ割込処理の S 2 0 7 (図 3 5 参照) の処理と同一の方法によって実行し (S 1 5 3)、S 1 5 1 の処理へ移行する。

10

20

30

40

50

【 0 8 2 1 】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理（図 3 5 参照）が所定時間間隔（本実施形態では 2 ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置 6 5 の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート 6 7 への球の通過があれば、普通図柄表示装置 8 3 による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置 3 7 での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタ C 1 と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、1 回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々遊技の状態に応じて変化する。

10

【 0 8 2 2 】

メイン処理の一処理である上記の S 1 5 2 , S 1 5 3 の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 との更新が繰り返し実行されることになるので、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2（即ち、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値、普通図柄カウンタ C 4 の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタ C S 1 についてもランダムに更新することができる。特に、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタ C 1 及び普通図柄カウンタ C 4 の更新に、ランダム性を持たせることができる。

20

【 0 8 2 3 】

S 1 5 1 の処理において、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていれば（S 1 5 1 : Y e s）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路 2 5 2 から停電信号 S G 1 が出力された結果、図 5 4 において後述する N M I 割込処理が実行されたということなので、S 1 5 4 以降の電源遮断時の処理が実行される。

【 0 8 2 4 】

S 1 5 4 の処理では、各割込処理の発生を禁止し（S 1 5 4）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 等の周辺制御装置）に対して送信する（S 1 5 5）。そして、R A M 判定値を算出して、その値を保存し（S 1 5 6）、R A M 2 0 3 のアクセスを禁止して（S 1 5 7）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、R A M 判定値は、例えば、R A M 2 0 3 のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

30

【 0 8 2 5 】

なお、S 1 5 1 の処理は、タイマ割込処理（図 3 5 参照）の残余時間内に行われる S 1 5 2 と S 1 5 3 の処理の 1 サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置 1 1 0 のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理を S 1 5 1 の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理を S 1 5 1 の処理から開始することができる。

40

【 0 8 2 6 】

従って、電源遮断時の処理において、M P U 2 0 1 が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（S 1 0 1）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、S 1 5 1 の処理から開始することができる。その結果、主制御装置 1 1 0 の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置 1 1 0 が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

50

【 0 8 2 7 】

次に、図 3 5 を参照して、第 1 実施形態に係るパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理について説明する。図 3 5 は、第 1 実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【 0 8 2 8 】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する (S 2 0 1)。タイマ割込処理やメイン処理 (図 3 4 参照) では、各種処理に基づいて、払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3、ホールコンピュータ (図示せず) 等へ送信すべきコマンド又は信号等を生じ、コマンドが生成された場合は R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置 (例えば、ホールコンピュータとパチンコ機 1 0 とを接続するための外部出力端子板 (図示せず) 等) に信号を出力する。 S 2 0 1 の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置 (周辺制御装置) に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

10

【 0 8 2 9 】

S 2 0 1 の処理の後には、次に、払出制御装置 1 1 1 より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み (S 2 0 2)、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する (S 2 0 3)。この当たり処理 (S 2 0 3) については、図 4 2 に於いて後述する。

【 0 8 3 0 】

20

S 2 0 3 の後は、次に、切替装置として普通電役ユニット 7 2 の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する (S 2 0 4)。簡単に説明すると、球がスルーゲート 6 7 を通過したことを条件に普通図柄表示装置 8 3 にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄 (例えば、「」図柄) が現出して当たり状態となると、普通電役ユニット 7 2 を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄 (例えば、「 x 」図柄) が現出した場合は、普通電役ユニット 7 2 の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図 5 1 を参照して後述する。

【 0 8 3 1 】

S 2 0 4 の処理の後には、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する (S 2 0 5)。即ち、主制御装置 1 1 0 に接続されている各種スイッチ 2 0 8 の状態を読み込むと共に、当該スイッチ 2 0 8 の状態を判定して検出情報 (入賞検知情報) を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置 1 1 1 に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (S 2 0 1) によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置 1 1 1 に向けて送信される。

30

【 0 8 3 2 】

次に、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新を実行する (S 2 0 6)。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 (第 1 実施形態では、「 9 9 9 9 」) に達した際、「 0 」にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の更新値を、 R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c 領域に格納する。同様に、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 (第 1 実施形態では、「 9 9 」) に達した際、「 0 」にクリアし、その第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新値を R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c 領域に格納する。

40

【 0 8 3 3 】

次いで、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1、普図当たりカウンタ C 4 及び小当たり種別カウンタ C K の更新を実行する (S 2 0 7)。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1、普図当たりカウンタ C 4 及び小当たり種別カウンタ C K をそれぞれ 1 加算すると共に、それらの

50

カウンタ値が最大値（第1実施形態では、それぞれ、「9999」、「99」、「99」、「9」、「99」、「99」）に達した際、それぞれ「0」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタC1又は普図当たりカウンタC4が1周した場合、その時点の第1初期値乱数カウンタCINI1又は第2初期値乱数カウンタCINI2の値を当該大当たり乱数カウンタC1又は普図当たりカウンタC4の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタC1又は普図当たりカウンタC4に設定する。そして、各カウンタC1～C4、CKの更新値を、RAM203の該当するカウンタ用バッファ203c領域に格納する。

【0834】

次に、第1始動口64、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへの入賞に伴う始動入賞処理を実行する（S208）。なお、この始動入賞処理（S208）の詳細は、図36を参照して後述する。

【0835】

次いで、スルーゲート67への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（S209）。このゲート通過処理（S209）においてスルーゲート67を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタC4の値がカウンタ用バッファ203cから取得され、その普図当たりカウンタC4の値が普図保留球格納エリア203h（図11参照）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ84に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（S209）の詳細は、図37を参照して後述する。

【0836】

ゲート通過処理（S209）を実行した後は、上記始動入賞処理（S208）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置37による特別図柄の動的表示を行うための処理や第3図柄表示装置81による第3図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（S210）。なお、特図変動処理（S210）の詳細は、図38を参照して後述する。

【0837】

次いで、上記ゲート通過処理（S209）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置83において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（S211）。この普図変動処理（S211）では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率（例えば、99/100）か低確率（当たりなし）のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置83に表示する。なお、普図変動処理（S211）の詳細は、図50を参照して後述する。

【0838】

普図変動処理（S211）を実行した後は、発射制御処理を実行し（S212）、ベース値処理を実行して（S213）、さらに、定期的に行うべきその他の処理を実行して（S214）、このタイマ割込処理を終了する。

【0839】

なお、発射制御処理（S212）は、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ51bが操作されていないことを条件に、球の発射のオン/オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置112へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、RAM203に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（S201）によって、球発射信号が払出制御装置111を介して発射制御装置112へ送信される。

【0840】

また、ベース値処理（S213）では、まず、リアルタイムベース値を算出（計測）するとともに、総アウト個数が60000個となった場合に、該リアルタイムベース値データを前回リアルタイムベース値データへシフトする等の処理を実行する。次いで、前回、ベース値処理を実行してから5秒経過したか否かを判別し、前回、ベース値処理を実行し

10

20

30

40

50

てから 5 秒経過している場合にベース表示装置 4 0 1 にベース値を表示する処理を実行する。

【 0 8 4 1 】

また、本実施形態では、定期的に行う処理をタイマ割込処理（図 3 5 参照）で行い、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、2 ミリ秒）毎に行うように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号、払出異常信号読み込み処理（S 2 0 2）、当たり処理（S 2 0 3）、普通電役制御処理（S 2 0 4）及びスイッチ読み込み処理（S 2 0 5）の一部または全部を、

10

【 0 8 4 2 】

この場合、メイン処理の中で所定時間（2 ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に行う処理を実行し、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新は、所定時間毎に行う処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に行う処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 をランダムに更新することができる。

20

【 0 8 4 3 】

次に、図 3 6 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 3 5 参照）の一処理である始動入賞処理（S 2 0 8）を説明する。図 3 6 は、この始動入賞処理（S 2 0 8）を示すフローチャートである。

【 0 8 4 4 】

始動入賞処理（S 2 0 8）は、第 1 始動口 6 4、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値を入賞した始動口 6 4 , 7 1 a 又は 7 1 b に対応する第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するための処理を実行する。

30

【 0 8 4 5 】

M P U 2 0 1 は、この始動入賞処理（S 2 0 8）において、まず、球が第 1 始動口 6 4 に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（S 3 0 1）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図 3 5 の S 2 0 5 参照）において読み込んだ、第 1 始動口 6 4 への入球（入賞）を検出する第 1 始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第 1 始動口 6 4 への入球を 3 回のタイマ割込処理（図 3 5 参照）で検出する。

【 0 8 4 6 】

S 3 0 1 の判別の結果、球が第 1 始動口 6 4 に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S 3 0 1 : Y e s）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態 A」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（S 3 0 2）。判別の結果、「通常遊技状態 A」でなければ（S 3 0 2 : N o）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第 1 始動口 6 4 に入賞したということなので、音声出力装置 2 2 6（図 1 0 参照）から警報音を出力するとともに、第 3 図柄表示装置 8 1 において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（S 3 0 4）、処理を S 3 0 5 へ移行する。

40

【 0 8 4 7 】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において第 1 始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊

50

技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【0848】

なお、S302の処理において、遊技状態が「通常遊技状態A」であると判断された場合は（S302：Yes）、次いで、第2特別図柄の動的表示が実行中か否かを判別し（S303）、第2特別図柄の動的表示が実行中であれば（S303：Yes）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第1始動口64に入賞したということなので、左打ちエラー処理を実行し（S304）、処理をS305へ移行する。

10

【0849】

一方、S303の判別の結果、第2特別図柄の動的表示が実行中でなければ（S303：No）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、S304の処理をスキップし、S304の左打ちエラー処理を行わず、処理をS305へ移行する。

【0850】

S301の処理の結果、球が第1始動口64に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S301：Yes）、次いで、第1保留球数カウンタ203aの値（主制御装置110において保留されている第1特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数N1）が上限値（第1実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S305）。そして、第1始動口64への入賞があっても作動保留球数N1<4でなければ（S305：No）、この始動入賞処理（S208）を終了し、タイマ割込処理（図35参照）へ戻る。

20

【0851】

一方、作動保留球数N1<4であれば（S305：Yes）、第1保留球数カウンタ203aの値（作動保留球数N1）を1加算する（S306）。そして、今回、第1特別図柄に対応する第1始動口64への入賞であるので、第1保留球格納エリア203dを各乱数値C1～C3，CS1の格納先として設定し（S307）、処理をS312へ移行する。

【0852】

S301の処理において、球が第1始動口64へ入賞していないと判別された場合（S301：No）、次いで、球が下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bに入賞（始動入賞）したか否かを判別する（S308）。ここでは、第1始動口64と同様、スイッチ読み込み処理（図35のS205参照）において読み込んだ、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへの入球（入賞）を検出する下側第2始動口スイッチ71a2又は上側第2始動口スイッチ71b2の出力信号に基づいて、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへの入球を3回のタイマ割込処理（図35参照）で検出する。

30

【0853】

球が下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S308：Yes）、処理をS309へ移行する。

【0854】

なお、S308の処理において、第2始動口71に球が入賞したと判別された場合に（S308：Yes）、遊技状態が「通常遊技状態A」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態A」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常時右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

40

【0855】

球が下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S308：Yes）、次いで、第2保留球数カウンタ203bの値（主制御装置110において保留されている第2特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数N2）が上限値（第1実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S308）。そして、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへの入賞がないか（S308：No）、或いは、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへの入賞があっても作動保留球数N2<4でなければ（S309：No）、この始動入賞処理（S208

50

)を終了して、タイマ割込処理(図35参照)へ戻る。

【0856】

一方、作動保留球数 $N2 < 4$ であれば(S309:Yes)、第2保留球数カウンタ203bの値(作動保留球数 $N2$)を1加算する(S310)。そして、今回、第2特別図柄に対応する下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへの入賞であるので、第2保留球格納エリア203eを各乱数値 $C1 \sim C3$ 、 $CS1$ 、 CK の格納先として設定し(S311)、処理をS312へ移行する。

【0857】

また、S301及びS308の処理において、第1始動口64及び下側第2始動口71a若しくは上側第2始動口71bに同時に球が入賞した場合は、第1始動口64への球の入賞処理を優先的に実行し、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへの球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理(図35参照)における始動入賞処理(S208)において、該待機した下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへの球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【0858】

S312の処理では、大当たり乱数カウンタ $C1$ 、大当たり種別カウンタ $C2$ 、停止パターン選択カウンタ $C3$ 、変動種別カウンタ $CS1$ 及び小当たり種別カウンタ CK の各値をカウンタ用バッファ203c(図12参照)から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、S307で格納先として設定された第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち、第1保留球数カウンタ203aで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1、大当たり種別カウンタ格納エリア203d2、停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3、変動種別カウンタ格納エリア203d4に各々保留(格納)する(S312)。

【0859】

具体的には、例えば、第1始動口64への入賞に基づくS307の処理において第1保留球格納エリア203dが格納先として設定され、また、S306の処理による加算後の第1保留球数カウンタ203aの値が「1」であれば、第1保留第1エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタ $C1 \sim C3$ 、 $CS1$ の値が保留される。また、加算後の第1保留球数カウンタ203aの値が「2」であれば第1保留第2エリアの各格納エリアに、加算後の第1保留球数カウンタ203aの値が「3」であれば第1保留第3エリアの各格納エリアに、加算後の第1保留球数カウンタ203aの値が「4」であれば第1保留第4エリアの各格納エリアに、各々カウンタ $C1 \sim C3$ 、 $CS1$ の値が保留される。

【0860】

同様に、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへの入賞に基づくS311の処理において第2保留球格納エリア203eが格納先として設定され、また、S310の処理による加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「1」であれば、第2保留第1エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタ $C1 \sim C3$ 、 $CS1$ 、 CK の値が保留される。また、加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「2」であれば第2保留第2エリアの各格納エリアに、加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「3」であれば第2保留第3エリアの各格納エリアに、加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「4」であれば第2保留第4エリアの各格納エリアに、各々カウンタ $C1 \sim C3$ 、 $CS1$ 、 CK の値が保留される。

【0861】

次に、S306の処理による加算後の第1保留球数カウンタ203aの値(作動保留球数 $N1$)と、S307の処理により第1保留球格納エリア203dに格納(保留)した大当たり乱数カウンタ $C1$ 、大当たり種別カウンタ $C2$ 、停止パターン選択カウンタ $C3$ 、変動種別カウンタ $CS1$ の各値を含む第1保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信するために、該第1保留球数コマンドをRAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する(S313)。また、S310の処理による加算後の第2保留球数カウンタ203bの値(作動保留球数 $N1$)と、S311の処理により第2保留球

格納エリア 203e に格納（保留）した大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3、変動種別カウンタ CS1 及び小当たり種別カウンタ CK の各値を含む第 2 保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 113 へ送信するために、該第 2 保留球数コマンドを RAM 203 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S312）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 35 の S201 参照）によって、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドが音声ランプ制御装置 113 に対して送信される。S313 の処理を終えると、この始動入賞処理（S208）を終了し、タイマ割込処理（図 35 参照）に戻る。

【0862】

なお、S313 の処理において第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドに含める各カウンタ C1～C3、CS1、CK の値は、S312 の処理によりカウンタ用バッファ 203c から読み出した値そのものを用いてもよいし、S312 の処理において第 1 保留球格納エリア 203d 又は第 2 保留球格納エリア 203e に格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

10

【0863】

次に、図 37 を参照して、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行されるタイマ割込処理（図 35 参照）の一処理であるゲート通過処理（S209）を説明する。図 37 は、このゲート通過処理（S209）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（S209）は、スルーゲート 67 への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタ C4 の値を普図保留球格納エリア 203h に格納する（保留する）処理を実行する。

20

【0864】

このゲート通過処理（S209）では、まず、球がスルーゲート 67 を通過したか否かを判別する（S401）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図 35 の S205 参照）において読み込んだスルーゲート 67 への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート 67 への通過（入球）を 3 回のタイマ割込処理（図 35 参照）にわたって検出する。

【0865】

S401 の処理において、スルーゲート 67 を球が通過していない場合は（S401：No）、このゲート通過処理（S209）を終了して、タイマ割込処理（図 35 参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート 67 を通過（入球）したと判別されると（S401：Yes）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態 A」であるか否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（S402）。判別の結果、「通常遊技状態 A」であれば（S402：Yes）、次いで、第 2 特別図柄の動的表示が実行中か否かを判別する（S403）。判別の結果、第 2 特別図柄の動的表示が実行中でない場合は（S403：No）、「通常遊技状態 A」において奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート 67 を通過したということなので、音声出力装置 226（図 10 参照）から警報音を出力するとともに、第 3 図柄表示装置 81 において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（S404）、処理を S405 へ移行する。

30

40

【0866】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態 A」においてスルーゲート 67 で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【0867】

なお、S402 の処理において、遊技状態が「通常遊技状態 A」でなければ（S402：No）、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」であるので、S404 の右打ちエラー処理を行わず、S403 及び S404 の処理をスキップして、

50

処理を S 4 0 5 へ移行する。

【 0 8 6 8 】

また、S 4 0 3 の処理において、第 2 特別図柄の動的表示が実行中であると判別された場合 (S 4 0 3 : Y e s)、この場合も、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」であるので、S 4 0 4 の右打ちエラー処理を行わず、S 4 0 4 の処理をスキップして、処理を S 4 0 5 へ移行する。

【 0 8 6 9 】

S 4 0 5 の処理では、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値 (主制御装置 1 1 0 において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数 H N) が上限値 (第 1 実施形態では、「 4 」) 未満であるか否かを判別する (S 4 0 5)。そして、スルーゲート 6 7 への通過 (入球) があっても作動保留球数 H N < 4 でなければ (S 4 0 5 : N o)、このゲート通過処理 (S 2 0 9) を終了して、タイマ割込処理 (図 3 5 参照) へ戻る。

10

【 0 8 7 0 】

一方、作動保留球数 H N < 4 であれば (S 4 0 5 : Y e s)、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値 (作動保留球数 H N) を 1 加算する (S 4 0 6)。そして、普図当たりカウンタ C 4 の値をカウンタ用バッファ 2 0 3 c (図 1 2 参照) から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア 2 0 3 h に設けられた普図保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g で示される値に対応するエリアに格納する (S 4 0 7)。

【 0 8 7 1 】

具体的には、例えば、S 4 0 6 の処理による加算後の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「 1 」であれば、普図保留第 1 エリアに普図当たりカウンタ C 4 の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「 2 」であれば普図保留第 2 エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「 3 」であれば普図保留第 3 エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「 4 」であれば普図保留第 4 エリアに、普図当たりカウンタ C 4 の値が保留される。S 4 0 7 の処理の終了後は、このゲート通過処理 (S 2 0 9) を終了し、タイマ割込処理 (図 3 5 参照) に戻る。

20

【 0 8 7 2 】

なお、第 1 実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出 (報知) を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタ C 4 の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

30

【 0 8 7 3 】

次に、図 3 8 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理 (図 3 5 参照) の一処理である特図変動処理 (S 2 1 0) について説明する。図 3 8 は、この特図変動処理 (S 2 1 0) を示すフローチャートである。

【 0 8 7 4 】

この特図変動処理 (S 2 1 0) は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄に関する特別図柄表示装置 3 7 における動的表示や、第 3 図柄表示装置 8 1 にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

40

【 0 8 7 5 】

M P U 2 0 1 は、この特図変動処理 (S 2 1 0) において、まず、今現在、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する (S 5 0 1)。大当たり中としては、大当たりの際に第 3 図柄表示装置 8 1 及び特別図柄表示装置 3 7 で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前 (即ち、大当たりオープニング) の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後 (即ち、大当たりエンディング) の所定時間の最中とが含まれる。S 5 0 1 における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば (S 5 0 1 : Y e s)、そのまま特図変動処理 (S 2 1 0) を終了し、タイマ割込処

50

理（図35参照）に戻る。

【0876】

S501の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（S501：No）、次に、今現在、第2特別図柄が小当たり中であるか否かを判別する（S551）。小当たり中としては、小当たりの際に第3図柄表示装置81及び特別図柄表示装置37で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前（即ち、小当たりオープニング）の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後（即ち、小当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。S551における判別の結果、第2特別図柄の小当たり中であれば（S551：Yes）、そのまま特図変動処理（S210）を終了し、タイマ割込処理（図35参照）に戻る。

10

【0877】

S551の処理において、小当たり中でないと判別された場合は（S551：No）、次に、特別図柄表示装置37において第1特別図柄（特図1）又は第2特別図柄（特図2）が動的表示中であるか否かを判別し（S502）、特別図柄表示装置37において第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示中でなければ（S502：No）、次いで、特別図柄表示装置37における第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（S503）。その結果、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（S503：No）、特図変動処理（S210）を終了し、タイマ割込処理（図35参照）に戻る。これにより、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置37（第3図柄表示装置81）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

20

【0878】

一方、S503の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（S503：Yes）、第2保留球数カウンタ203bの値（主制御装置110において保留されている第2特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数N2）が「0」より大きいのか否かを判別する（S504）。その結果、第2保留球数カウンタ203bの値（作動保留球数N2）が「0」でなければ（S504：Yes）、第2特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第2保留球数カウンタ203bの値（作動保留球数N2）を1減算する（S505）。これは、後述する進行制御としての変動開始処理（S510）によって、保留されていた第2特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち1の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第2特別図柄に関する保留球数が1つ減少するためである。

30

【0879】

次いで、第2保留球格納エリア203eに格納されたデータをシフト処理する（S506）。このデータシフト処理（S506）は、第2保留球格納エリア203eの第2保留第1～第4エリアに格納されているデータを保留球実行エリア203fへ向けて順にシフトさせる処理であって、第2保留第1エリア 保留球実行エリア203f、第2保留第2エリア 第2保留第1エリア、第2保留第3エリア 第2保留第2エリア、第2保留第4エリア 第2保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

40

【0880】

一方、S504の処理において、第2保留球数カウンタ203bの値（作動保留球数N2）が「0」であると判別されると（S504：No）、次に、第1保留球数カウンタ203aの値（主制御装置110において保留されている第1特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数N1）が「0」より大きいのか否かを判別する（S507）。その結果、第1保留球数カウンタ203aの値（作動保留球数N1）が「0」でなければ（S507：Yes）、第1特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第1保留球数カウンタ203aの値（作動保留球数N1）を1減算する（S508）。これは、後述する進行制御としての変動開始処理（S510）によって、保留されていた第1特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち1の動的表示

50

(変動演出)の実行が開始されるため、保留球数が1つ減少するためである。

【0881】

次いで、第1保留球格納エリア203dに格納されたデータをシフト処理する(S509)。このデータシフト処理(S509)は、第1保留球格納エリア203dの第1保留第1～第4エリアに格納されているデータを保留球実行エリア203fへ向けて順にシフトさせる処理であって、第1保留第1エリア 保留球実行エリア203f、第1保留第2エリア 第1保留第1エリア、第1保留第3エリア 第1保留第2エリア、第1保留第4エリア 第1保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【0882】

S506又はS509のデータシフト処理の後には、データシフト処理により保留球実行エリア203fに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置37及び第3図柄表示装置81に対する進行制御としての変動開始処理を実行し(S510)、タイマ割込処理(図35参照)に戻る。

10

【0883】

ここで、図39を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される特図変動処理(S210)の一処理である進行制御としての変動開始処理(S510)について説明する。図39は、この変動開始処理(S510)を示したフローチャートである。

【0884】

この変動開始処理(S510)では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

20

【0885】

この変動開始処理(S510)では、まず、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、大当たり乱数テーブル202aとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選(当否判定)処理を行う(S5101)。

【0886】

第1実施形態のパチンコ機10では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル202aを参照して、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値とその時々遊技状態(モード)との関係に基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル202aにおいて、大当たり確率が設定値「1」で33/10000、設定値「3」で35/10000となるように大当たり乱数値が規定されている。

30

【0887】

S5101の処理では、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、これら大当たり乱数テーブル202aにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S5101の処理の結果、大当たりであると判別された場合(S5101:Yes)、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル202b(図14参照)とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する(S5102)。

【0888】

40

この処理では、大当たり種別テーブル202bによって、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たり後に「通常遊技状態A」へ移行する大当たり種別「通常A」か、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短A」か、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たり後に「通常遊技状態」(第2特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態B」、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態A」)へ移行する大当たり種別「通常B」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置37における大当たり時の表示態様(特別LED群37bの表示態様)が設定される。

50

【 0 8 8 9 】

具体的には、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されているデータが、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d からシフトされたデータか第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e からシフトされたデータかを保留球実行エリア 2 0 3 f のシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d からシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1（図 1 4（a）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されているデータが第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e からシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2（図 1 4（b）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

10

【 0 8 9 0 】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（S 5 1 0 3）、S 5 1 0 9 の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル 2 0 2 e（図 1 9 及び図 2 0 参照）を選択する。

【 0 8 9 1 】

そして、S 5 1 0 3 の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル 2 0 2 f において、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

20

【 0 8 9 2 】

S 5 1 0 1 の処理において、大当たりではないと判別された場合には（S 5 1 0 1 : N o）、続いて、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a とに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選（当否判定）処理を行う（S 5 1 0 4）。

【 0 8 9 3 】

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示において小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。具体的には、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 において、小当たり確率が全設定で 9 9 6 5 / 1 0 0 0 0 となるように小当たり乱数値が規定されている。

30

【 0 8 9 4 】

S 5 1 0 4 の処理では、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、これら大当たり乱数テーブル 2 0 2 a にて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、第 2 特別図柄の小当たりであると判別する。S 5 1 0 4 の処理の結果、小当たりであると判別された場合（S 5 1 0 4 : Y e s）、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている小当たり種別カウンタ C K の値と、小当たり種別テーブル 2 0 2 c（図 1 5 参照）とに基づいて、小当たり時の表示態様を設定する（S 5 1 0 5）。

40

【 0 8 9 5 】

この処理では、小当たり種別テーブル 2 0 2 c によって、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている小当たり種別カウンタ C K の値に対応付けられた小当たり種別、即ち、大当たり状態が発生しない「小当たり A」か、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たり後に「通常遊技状態」（第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態 B」、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態 A」）へ移行する「通常 C」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置 3 7 における小当たり時の表示態様（特別 L E D 群 3 7 b の表示態様）が設

50

定される。

【 0 8 9 6 】

具体的には、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されているデータが、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d からシフトされたデータか第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e からシフトされたデータかを保留球実行エリア 2 0 3 f のシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されているデータが第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e からシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている小当たり種別カウンタ C K の値と、特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c（図 1 5 参照）とに基づいて小当たり種別が決定される。

【 0 8 9 7 】

次に、小当たり時の変動パターンを決定し（S 5 1 0 6）、S 5 1 0 9 の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル 2 0 2 e（図 1 9 及び図 2 0 参照）を選択する。

【 0 8 9 8 】

そして、S 5 1 0 6 の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル 2 0 2 f において、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【 0 8 9 9 】

一方、S 5 1 0 4 の処理において、小当たりでないと判別された場合（S 5 1 0 4 : N o）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（S 5 1 0 7）。S 5 1 0 7 の処理では、特別図柄表示装置 3 7 の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値と第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値と現在の遊技状態とに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、「特殊変動 1」演出態様又は「特殊変動 2」演出態様のいずれかを設定する。第 1 実施形態では、パチンコ機 1 0 の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタ C 3 の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル 2 0 2 e が設定されている。

【 0 9 0 0 】

次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（S 5 1 0 8）、S 5 1 0 9 の処理へ移行する。

【 0 9 0 1 】

S 5 1 0 8 の処理では、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、S 5 1 0 7 の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブル 2 0 2 e において、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【 0 9 0 2 】

S 5 1 0 9 の処理では、S 5 1 0 3、S 5 1 0 6 又は S 5 1 0 8 の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置 1 1 4 へ通知する変動パターンコマンドを設定する（S 5 1 0 9）。

【 0 9 0 3 】

10

20

30

40

50

具体的には、例えば、第 1 特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短 A」であって、さらに、「60 秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第 1 特別図柄・大当たり・「時短 A」・「60 秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図 1 変動パターンコマンド。以下、第 1 特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図 1 変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第 2 特別図柄の動的表示において大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「60 秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第 2 特別図柄・ハズレ・「60 秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図 2 変動パターンコマンド。以下、第 2 特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図 2 変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。

10

【0904】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置 113 は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【0905】

次いで、S5102、S5105 又は S5107 の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置 113 を介して表示制御装置 114 へ通知するための停止種別コマンドを設定し（S5110）、この変動開始処理（S510）を終了して特図変動処理（図 38）へ戻る。

20

【0906】

図 38 に戻って、説明を続ける。S507 の処理において、第 1 保留球数カウンタ 203a の値（作動保留球数 N1）が「0」であると判別されると（S507：No）、第 3 図柄表示装置 81 においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（S511）。この判別処理では、音声ランプ制御装置 113 を介して表示制御装置 114 にデモコマンドを送信した後、第 1 保留球数カウンタ 203a 又は第 2 保留球数カウンタ 203b の値（作動保留球数 N1 又は作動保留球数 N2）のいずれかの値が「0」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【0907】

30

そして、デモ中ではないと判別された場合は（S511：No）、音声ランプ制御装置 113 へ送信すべきデモコマンドを設定して（S512）、タイマ割込処理（図 35 参照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（S511：Yes）、そのままタイマ割込処理（図 35 参照）に戻る。S512 の処理で設定されたデモコマンドは、RAM 203 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 35 の S201 参照）の中で、音声ランプ制御装置 113 に向けて送信される。

【0908】

音声ランプ制御装置 113 は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置 114 へ送信し、表示制御装置 114 は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第 3 図柄表示装置 81 にデモ演出を表示するように制御を行う。

40

【0909】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が 1 つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、第 3 図柄表示装置 81 にデモ演出が表示される。

【0910】

なお、S511 の処理においてデモ中ではない（S511：No）と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第 2 の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第 2 の所定時間が経過したことをもって S512 の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球

50

が1つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

【0911】

S502の処理において、特別図柄表示装置37の表示態様が動的表示中であると判別されると(S502: Yes)、実行中の第1特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第2特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第1特別図柄の動的表示または第2特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理(S513)を行い、この特図変動処理(S210)を終了して、タイマ割込処理(図35参照)に戻る。

【0912】

ここで、図40を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される特図変動処理(図38参照)の一処理である変動停止処理(S513)について説明する。図40は、この変動停止処理(S513)を示すフローチャートである。

【0913】

この変動停止処理(S513)では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置37に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信する。また、「時短機能」が有効な遊技状態である場合、即ち、「時間短縮状態」であり、かつ、時短終了フラグ203jがオン(即ち、時短終了条件が成立している状態)でない場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、時短終了フラグ203jをオンに設定する処理等を行う。

【0914】

変動停止処理(S513)では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間(変動時間)が経過したか否かを判別する(S5201)。特別図柄表示装置37における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタCS1等により選択された変動パターンに応じて決められており(特図1変動パターンコマンド又は特図2変動パターンコマンドに応じて決められており)、この特別図柄の動的表示の動的表示時間(変動時間)が経過していなければ(S5201: No)、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置37の特別LED群37bの表示を更新して(S5202)、この変動停止処理を終了して、特図変動処理(図38参照)に戻る。

【0915】

第1実施形態では、特別図柄表示装置37の特別LED群37bにおいて、第1特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方LED群37b1が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第2特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方LED群37b2が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【0916】

一方、S5201の処理において、特別図柄表示装置37の特別LED群37bにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間(変動時間)が経過していれば(S5201: Yes)、特別図柄表示装置37の特別LED群37bに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる(S5203)。停止図柄は、変動開始処理(図39参照)のS5102、S5105又はS5107の処理によって予め設定される。

【0917】

第1実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方LED群37b1又は下方LED群37b2の最も左側のLEDのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類(種別)に対応した点灯パターンで上方LED群37b1又は下方LED群37b2が点灯表示される。

【0918】

S5203の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置37

10

20

30

40

50

の表示態様が設定されると、第3図柄表示装置81における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置37における特別LED群37bの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して(S5204)、処理をS5205へ移行する。第3図柄表示装置81にて第1特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第1特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド(即ち、特図1確定コマンド。以下、第1特別図柄に関する確定コマンドを、「特図1確定コマンド」と称する場合がある。)を設定し、第3図柄表示装置81にて第2特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第2特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド(即ち、特図2確定コマンド。以下、第2特別図柄に関する確定コマンドを、「特図2確定コマンド」と称する場合がある。)を設定する。

10

【0919】

音声ランプ制御装置113は、この特図1確定コマンドを受信すると、第3図柄表示装置81で実行されている第1特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置114に対して表示用特図1確定コマンドを送信し、特図2確定コマンドを受信すると、第3図柄表示装置81で実行されている第2特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置114に対して表示用特図2確定コマンドを送信する。表示制御装置114は、表示用特図1確定コマンド又は表示用特図2確定コマンドを受信することによって、第3図柄表示装置81における第1特別図柄又は第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【0920】

20

S5205の処理では、「時間短縮状態」であるか否かを判別し、「時間短縮状態」であると判別された場合(S5205:Yes)、次いで、時短終了フラグ203jがオンされているか否かを判別する(S5206)。判別の結果、時短終了フラグ203jがオンされていない、即ち、時短終了フラグ203jがオフであれば(S5206:No)、時短終了条件が成立している状態ではないため、「時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し(S5207)、その後、この変動停止処理(S513)を終了して特図変動処理(図38)に戻る。

【0921】

また、S5205の判別の結果、「時間短縮状態」でないと判別された場合(S5205:No)、時短終了条件の判別処理を行わないため、S5206及びS5207の処理をスキップして、この変動停止処理(S513)を終了して特図変動処理(図38)に戻る。さらに、S5206の判別の結果、時短終了フラグ203jがオンされていれば(S5206:Yes)、既に時短終了条件が成立した状態であるため、この場合も時短終了条件の判別処理を行わず、S5207の処理をスキップして、この変動停止処理(S513)を終了して特図変動処理(図38)に戻る。

30

【0922】

ここで、図41を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される変動停止処理(図40参照)の一処理である時短回数処理(S5207)について説明する。図41は、この時短回数処理(S5207)を示すフローチャートである。

【0923】

40

この時短計数処理(S5207)では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数(例えば、第1特別図柄の変動回数、及び、第2特別図柄の変動回数)を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて時短終了フラグ203jをオンに設定する。

【0924】

この時短計数処理(S5207)では、まず、停止した特別図柄の動的表示の種類を判別する(S5301)。判別の結果、第1特別図柄の動的表示が停止したタイミングであれば(S5301:「特図1」)、第1特別図柄の動的表示が1回実行されたということなので、特図1時短カウンタ203mの値から1減算して(S5302)、次いで、減算した特図1時短カウンタ203mの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する(S

50

5303)。判別の結果、特図1時短カウンタ203mの値が「0」より大きい値であれば(S5303:Yes)、第1特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ203oの値から1減算して(S5304)、次いで、減算した合計時短カウンタ203oの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する(S5305)。判別の結果、合計時短カウンタ203oの値が「0」より大きい値であれば(S5305:Yes)、第1特別図柄および第2特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、S5310の処理をスキップして、この時短計数処理(S5207)を終了して、変動停止処理(図40参照)に戻る。

【0925】

一方、S5303の処理において、特図1時短カウンタ203mの値が「0」より大きい値でない場合(S5303:No)、即ち、特図1時短カウンタ203mの値が「0」以下である場合は、第1特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理をS5310へ移行する。また、S5305の処理において、合計時短カウンタ203oの値が「0」より大きい値でない場合(S5305:No)、即ち、合計時短カウンタ203oの値が「0」以下である場合は、第1特別図柄および第2特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理をS5310へ移行する。

【0926】

また、S5301の処理において、第2特別図柄の動的表示が停止したタイミングであると判別された場合は(S5301:「特図2」)、第2特別図柄の動的表示が1回実行されたということなので、特図2時短カウンタ203nの値から1減算して(S5306)、次いで、減算した特図2時短カウンタ203nの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する(S5307)。判別の結果、特図2時短カウンタ203nの値が「0」より大きい値であれば(S5307:Yes)、第2特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ203oの値から1減算して(S5308)、次いで、減算した合計時短カウンタ203oの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する(S5309)。判別の結果、合計時短カウンタ203oの値が「0」より大きい値であれば(S5309:Yes)、第1特別図柄および第2特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、S5310の処理をスキップして、この時短計数処理(S5207)を終了して、変動停止処理(図40参照)に戻る。

【0927】

一方、S5307の処理において、特図2時短カウンタ203nの値が「0」より大きい値でない場合(S5307:No)、即ち、特図2時短カウンタ203nの値が「0」以下である場合は、第2特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、処理をS5310へ移行する。また、S5309の処理において、合計時短カウンタ203oの値が「0」より大きい値でない場合(S5309:No)、即ち、合計時短カウンタ203oの値が「0」以下である場合は、第1特別図柄および第2特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も処理をS5310へ移行する。

【0928】

S5310の処理では、時短終了条件が成立した状態にすべく、時短終了フラグ203jをオンに設定し(S5310)、この時短回数処理(S5207)を終了して、変動停止処理(図40参照)に戻る。

【0929】

なお、上述したように、「時短機能」が無効化されるのは、状態変化制御としての時短フラグ203kがオフにされた場合であるため、時短計数処理(S5207)内の処理においては「通常遊技状態」に移行し得ないように構成されている。また、時短フラグ203kがオフに設定されるのは、主に、普通電役終了処理(図53参照)において、普通電役ユニット72のエンディング時間が経過しており、時短終了フラグ203jがオンに設

10

20

30

40

50

定されている場合となる。

【 0 9 3 0 】

このため、例えば、「時間短縮状態」において第2特別図柄の動的表示が実行されて時短終了条件が成立し、時短終了フラグ203jがオンされた場合であっても、即座に時短フラグ203kはオフされず、普通電役ユニット72のエンディング時間が経過するまでは「時間短縮状態」を維持することになる。

【 0 9 3 1 】

一方、遊技状態が「時間短縮状態」であっても、普通電役ユニット72がエンディング状態である場合、普通図柄の可変表示は実行されないため、普通電役ユニット72が再度開放され得ないように構成されている。

10

【 0 9 3 2 】

このように構成することで、普通電役ユニット72がエンディング状態となっている期間において、時短終了条件が成立した状態で「時間短縮状態」を維持させ、普通電役ユニット72の開放を不可又は困難としつつ、該「時間短縮状態」において各特別図柄の動的表示を実行することができる。即ち、「時短機能」が有効状態である「時間短縮状態」と、「時短機能」が無効状態である「時間短縮状態」と、の2の遊技状態で特別図柄の動的表示を実行することができる。

【 0 9 3 3 】

次に、図42を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理(図35参照)の一処理である当たり処理(S203)について説明する。図42は、この当たり処理(S203)を示したフローチャートである。

20

【 0 9 3 4 】

この当たり処理(S203)は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置65(大入賞口)の開放回数(ラウンド数)を設定すると共に、可変入賞装置65の開放時間を設定する。そして、大当たり状態(遊技)である場合において、可変入賞装置65を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理(S618)を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理(S620)を実行する。

【 0 9 3 5 】

また、この当たり処理(S203)は、第2特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて小入賞口ユニット73の開放回数(ラウンド数)を設定すると共に、小入賞口ユニット73の開放時間を設定する。そして、小当たり状態(遊技)である場合において、小入賞口ユニット73を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理(S614)を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理(S616)を実行する。

30

【 0 9 3 6 】

さらに、この当たり処理(S203)は、小当たり遊技中に開放され得る特定領域73dを球が通過した場合に、該通過に伴って発生する大当たりの種類に応じて可変入賞装置65の開放回数(ラウンド数)を設定するとともに、可変入賞装置65の開放時間を設定する。そして、特定領域73dへの通過に基づく大当たり状態(遊技)である場合において、特別図柄で大当たりした場合と同様、可変入賞装置65を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理(S618)を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理(S620)を実行する。

40

【 0 9 3 7 】

当たり処理(S203)では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する(S601)。判別の結果、大当たりに当選していれば(S601:Yes)、大当たり遊技を行うために、まず、特図1時短カウンタ203m、特図2時短カウンタ203n及び合計時短カウンタ203oの値を「0」クリアする(S602)。次いで、大当たり種別又は小当たり種別に応じたラウンド数をRAM203に設けられたラウンドカウンタ(図示せず)にセットする(S603)。そして、大当たりが

50

開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、大当たりオープニングコマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し (S 6 0 4)、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間 (例えば、「 3 0 秒」又は「 0 . 0 5 秒」) を設定して (S 6 0 5)、処理を S 6 1 3 へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 3 5 の S 2 0 1 参照) によって、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 0 9 3 8 】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「 0 」がセットされる。 M P U 2 0 1 は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合 (即ち、「 1 」以上) は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置 6 5 を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を 1 減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「 0 」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

10

【 0 9 3 9 】

S 6 0 1 の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は (S 6 0 1 : N o)、次いで、小入賞口ユニット 7 3 内の特定領域 7 3 d を球が通過したことに基づいて大当たりフラグ 2 0 3 p がオンされているか否かを判別する (S 6 0 6)。判別の結果、大当たりフラグ 2 0 3 p がオンされていれば (S 6 0 6 : Y e s)、小当たり遊技中に小入賞口ユニット 7 3 内の特定領域 7 3 d を球が通過したということなので、まず、大当たりフラグ 2 0 3 p をオフに設定し (S 6 0 7)、処理を S 6 0 2 へ移行して、特別図柄で大当たりにした場合と同様の処理を行う。この場合、小当たり種別に応じたラウンド数をラウンドカウンタに設定する処理 (S 6 0 3) 等を行う。

20

【 0 9 4 0 】

このように構成することで、特別図柄の動的表示において大当たりに当選する以外にも、小当たりに当選して、該小当たり遊技中に特定領域 7 3 d に球を通過させることで、特別図柄の動的表示と同等の大当たり遊技を行うことができる。よって、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域 7 3 d に球を通過させなければ、大当たりフラグ 2 0 3 p はオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

30

【 0 9 4 1 】

S 6 0 6 の処理において、大当たりフラグ 2 0 3 p がオンされていないと判別された場合は (S 6 0 6 : N o)、次いで、第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する (S 6 0 8)。判別の結果、小当たりに当選していれば (S 6 0 8 : Y e s)、小当たり遊技を行うために、小当たり種別に応じた小入賞口ユニット 7 3 の開放回数を R A M 2 0 3 に設けられた開放カウンタ (図示せず) にセットする (S 6 0 9)。

【 0 9 4 2 】

そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、小当たりオープニングコマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し (S 6 1 0)、次いで、該小当たりのオープニング時間 (例えば、「 5 秒」や「 0 . 0 5 秒」) を設定する (S 6 1 1)。そして、入賞カウンタ (図示せず) に「 1 0 」をセットし (S 6 1 2)、処理を S 6 1 3 へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 3 5 の S 2 0 1 参照) によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

40

【 0 9 4 3 】

なお、上述した小当たり遊技時の開放カウンタは、電源投入時に初期値として「 0 」がセットされる。 M P U 2 0 1 は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設

50

定されている場合（即ち、「1」以上）は、小当たり遊技に応じて小入賞口ユニット73を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を1減算する。そして、開放カウンタの値が「0」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。

【0944】

また、上述した小当たり遊技時の入賞カウンタは、電源投入時に初期値として「0」がセットされる。MPU201は、該入賞カウンタの値を確認して、入賞カウンタに値が設定されている場合（即ち、「1」以上）は、小当たり遊技に応じて小入賞口ユニット73を開放制御しつつ、小入賞口スイッチ73cにより球が検知されるごとに入賞カウンタの値を1減算する。そして、入賞カウンタの値が「0」になった場合に、実行中の小当たり遊技の1のラウンドを終了するように構成されている。

10

【0945】

S613の処理では、小当たり中か否かを判別する（S613）。判別の結果、小当たり中であると判別された場合は（S613：Yes）、小当たり遊技中における切替装置としての小入賞口ユニット73の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する（S614）。

【0946】

ここで、図43を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される当たり処理（S203）の一処理である小当たり開閉制御処理（S614）について説明する。図43は、この小当たり開閉制御処理（S614）を示したフローチャートである。

【0947】

この小当たり開閉制御処理（S614）では、当たり処理（S203）で設定された小入賞口ユニット73の開放回数（即ち、開放カウンタ）に基づいて、小入賞口ユニット73の開閉制御を実行する。

20

【0948】

この小当たり開閉制御処理（S614）では、まず、開放カウンタ（図示せず）の値が「0」より大きい値であるか否かを判別する（S6001）。判別の結果、開放カウンタが「0」より大きい値でない場合、即ち、開放カウンタの値が「0」以下である場合は（S6001：No）、小当たり遊技中における小入賞口ユニット73の開放回数が残存していないため、この小当たり開閉制御処理（S614）を終了して、当たり処理（図42参照）に戻る。

30

【0949】

一方、S6001の判別の結果、開放カウンタの値が「0」より大きい値である場合は（S6001：Yes）、次いで、当たり処理（S203）のS611で設定されたオープニング時間、又は、小当たり開放テーブル202hに基づいて設定されるインターバル時間が経過したか否かを判別する（S6002）。判別の結果、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（S6002：No）、小入賞口ユニット73の開放タイミングではないため、S6003～S6005の処理をスキップして、処理をS6006へ移行する。

【0950】

一方、S6002の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（S6002：Yes）、小入賞口ユニット73の開放タイミングなので、まず、小入賞口ユニット73の開放設定を行う（S6003）。そして、小入賞口ユニット73における1の開放時間を設定し（S6004）、次いで、小入賞口ユニット73が開放されたことを示す小入賞口開放コマンドを生成して、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S6005）、処理をS6006へ移行する。

40

【0951】

S6006の処理では、小当たり時において小入賞口ユニット73が開放中であるか否かを判別する（S6006）。判別の結果、小当たり時において小入賞口ユニット73が開放中でなければ（S6006：No）、小当たり時において小入賞口ユニット73が開放

50

中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、S 6 0 0 7 及び S 6 0 0 8 の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理 (S 6 1 4) を終了し、当たり処理 (図 4 2 参照) に戻る。一方、S 6 0 0 6 の処理において、小当たり時において小入賞口ユニット 7 3 が開放中であると判別された場合は (S 6 0 0 6 : Y e s)、まず、特定領域 7 3 d の開閉制御を実行する特定領域装置開閉制御処理を行う (S 6 0 0 7)。

【 0 9 5 2 】

ここで、図 4 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり開閉制御処理 (S 6 1 6) の一処理である特定領域装置開閉制御処理 (S 6 0 0 7) について説明する。図 4 4 は、この特定領域装置開閉制御処理 (S 6 0 0 7) を示したフローチャートである。

10

【 0 9 5 3 】

この特定領域装置開閉制御処理 (S 6 0 0 7) では、小当たり遊技中における特定領域 7 3 d の開閉制御を行う。

【 0 9 5 4 】

この特定領域装置開閉制御処理 (S 6 0 0 7) では、まず、特定領域 7 3 d が開放中か否か、即ち、特定領域ソレノイド 7 3 f がオンされているか否かを判別する (S 6 1 0 1)。判別の結果、特定領域 7 3 d が開放されていない場合、即ち、特定領域ソレノイド 7 3 f がオフされている場合は (S 6 1 0 1 : N o)、次いで、特定領域 7 3 d の開放条件が成立しているか否か、即ち、小入賞口ユニット 7 3 が開放しているか否かを判別する (S 6 1 0 2)。判別の結果、特定領域 7 3 d の開放条件が成立している場合、即ち、小入賞口ユニット 7 3 が開放したタイミングで (S 6 1 0 2 : Y e s)、特定領域ソレノイド 7 3 f をオフからオンに設定して、特定領域 7 3 d の開放設定を行い (S 6 1 0 3)、処理を S 6 1 0 4 へ移行する。

20

【 0 9 5 5 】

なお、S 6 1 0 1 の処理において、特定領域 7 3 d が開放されていると判別された場合、即ち、特定領域ソレノイド 7 3 f がオンされている場合は (S 6 1 0 1 : Y e s)、S 6 1 0 2 及び S 6 1 0 3 の処理をスキップして、処理を S 6 1 0 4 へ移行する。また、S 6 1 0 2 の処理において、特定領域 7 3 d の開放条件が成立していない場合は (S 6 1 0 2 : N o)、S 6 1 0 3 ~ S 6 1 0 5 の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理 (S 6 0 0 7) を終了し、小当たり開閉制御処理 (図 4 3 参照) に戻る。

30

【 0 9 5 6 】

S 6 1 0 4 の処理では、特定領域 7 3 d の閉鎖条件が成立しているか否か、即ち、特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知された場合や特定領域 7 3 d の開放時間 (例えば、特定領域 7 3 d の開放から「30 秒」) が経過した場合に (S 6 1 0 4 : Y e s)、特定領域 7 3 d の閉鎖条件が成立したと判断して、特定領域 7 3 d を閉鎖するために、特定領域ソレノイド 7 3 f をオンからオフに設定して、特定領域 7 3 d の閉鎖設定を行い (S 6 1 0 5)、この特定領域装置開閉制御処理 (S 6 0 0 7) を終了して、小当たり開閉制御処理 (図 4 3 参照) に戻る。

【 0 9 5 7 】

このように、小当たり遊技中に所定条件の成立に基づいて特定領域 7 3 d の開閉制御処理を行い、小当たり遊技中に特定領域 7 3 d を開放させて球が通過させ得ることで、小当たり遊技に基づく大当たり遊技を発生させることが可能となる。また、小当たり遊技中に特定領域 7 3 d を球が通過しなければ、大当たり遊技を発生させずに該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。

40

【 0 9 5 8 】

図 4 3 に戻って、説明を続ける。S 6 0 0 7 の特定領域装置開閉制御処理の後には、次いで、開放中の小入賞口ユニット 7 3 の閉鎖条件を判別するべく、小入賞口開放中処理を行い (S 6 0 0 8)、この小当たり開閉制御処理 (S 6 1 4) を終了し、当たり処理 (図 4 2 参照) に戻る。

【 0 9 5 9 】

50

ここで、図 4 5 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり開閉制御処理 (S 6 1 4) の一処理である小入賞口開放中処理 (S 6 0 0 8) について説明する。図 4 5 は、この小入賞口開放中処理 (S 6 0 0 8) を示したフローチャートである。

【 0 9 6 0 】

この小入賞口開放中処理 (S 6 0 0 8) では、小当たり遊技中において開放中の小入賞口ユニット 7 3 の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【 0 9 6 1 】

この小入賞口開放中処理 (S 6 0 0 8) では、まず、上述した小当たり開閉制御処理 (S 6 1 4) の S 6 0 0 4 において設定された小入賞口ユニット 7 3 の 1 の開放時間が経過したか否かを判別する (S 6 2 0 1)。判別の結果、小入賞口ユニット 7 3 の 1 の開放時間が経過したタイミングでなければ (S 6 2 0 1 : N o)、次いで、小入賞口スイッチ 7 3 c がオンされたか否か、即ち、小入賞口ユニット 7 3 内へ球が入賞したか否かを判断する (S 6 2 0 2)。

10

【 0 9 6 2 】

S 6 2 0 2 の処理において、小入賞口スイッチ 7 3 c によって球が検出され小入賞口ユニット 7 3 内へ球が入賞していれば (S 6 2 0 2 : Y e s)、入賞カウンタの値を 1 減算して (S 6 2 0 3)、次いで、1 減算した入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値か否かを判別する (S 6 2 0 4)。入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 6 2 0 4 : N o)、即ち、入賞カウンタの値が「 0 」以下である場合は、小入賞口ユニット 7 3 に球が 1 0 個以上入賞して小当たり遊技の終了条件 (小入賞口ユニット 7 3 の閉鎖条件) が成立しているので、小入賞口ユニット 7 3 を閉鎖させるために、処理を S 6 2 0 5 へ移行する。

20

【 0 9 6 3 】

S 6 2 0 5 からの小入賞口ユニット 7 3 の閉鎖処理では、まず、小入賞口ユニット 7 3 の閉鎖設定を行い (S 6 2 0 5)、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して小入賞口ユニット 7 3 が閉鎖されたことを示す小入賞口閉鎖コマンドを設定して (S 6 2 0 6)、処理を S 6 2 0 7 へ移行する。なお、S 6 2 0 6 の処理で設定された小入賞口閉鎖コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 3 5 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

30

【 0 9 6 4 】

次いで、S 6 2 0 7 の処理では、小当たり遊技の終了条件が成立したことから、開放カウンタの値を「 0 」クリアし (S 6 2 0 7)、この小入賞口開放中処理 (S 6 0 0 8) を終了して、小当たり開閉制御処理 (図 4 3 参照) に戻る。

【 0 9 6 5 】

S 6 2 0 2 の処理において、小入賞口スイッチ 7 3 c がオンされていないと判別された場合は (S 6 2 0 2 : N o)、次いで、特定領域スイッチ 7 3 g がオンされたか否かを判別する (S 6 2 0 8)。判別の結果、特定領域スイッチ 7 3 g がオンされていれば (S 6 2 0 8 : Y e s)、小当たり遊技中の特定領域 7 3 d の開放中に球が特定領域 7 3 d を通過したということなので、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させるため、大当たりフラグ 2 0 3 p をオンに設定して (S 6 2 0 9)、この小入賞口開放中処理 (S 6 0 0 8) を終了して、小当たり開閉制御処理 (図 4 3 参照) に戻る。一方、S 6 2 0 8 の処理において、特定領域スイッチ 7 3 g がオンされていないと判断された場合は (S 6 2 0 8 : N o)、S 6 2 0 9 の処理をスキップして、この小入賞口開放中処理 (S 6 0 0 8) を終了して、小当たり開閉制御処理 (図 4 3 参照) に戻る。

40

【 0 9 6 6 】

これにより、小当たり遊技中において、特定領域 7 3 d が開放されているタイミングで球が特定領域 7 3 d を通過することに基づいて、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させることができ、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向

50

上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域 7 3 d に球を通過させなければ、大当たりフラグ 2 0 3 p はオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【0967】

S 6 2 0 1 の処理において、小入賞口ユニット 7 3 の 1 の開放時間が経過したタイミングと判断された場合は (S 6 2 0 1 : Y e s)、小入賞口ユニット 7 3 の 1 の開放における閉鎖条件が成立し、その開放における小入賞口ユニット 7 3 の閉鎖タイミングであるため、小入賞口ユニット 7 3 を閉鎖させるために、処理を S 6 2 1 0 へ移行する。

【0968】

S 6 2 1 0 の処理では、開放中の小入賞口ユニット 7 3 を閉鎖せるため、小入賞口ソレノイド 7 3 b をオンからオフにして、小入賞口ユニット 7 3 の閉鎖を設定し (S 6 2 1 0)、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して小入賞口ユニット 7 3 の 1 の開放の終了を示す小入賞口閉鎖コマンドを設定する (S 6 2 1 1)。S 6 2 1 1 の処理で設定された小入賞口閉鎖コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 3 5 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【0969】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、小入賞口閉鎖コマンドを受信すると、小入賞口ユニット 7 3 が閉鎖された旨の演出を実行する。なお、小当たり遊技における小入賞口ユニット 7 3 の開閉は、それぞれ短時間 (開放「0 . 1 秒」、閉鎖「1 . 2 秒」) であるため、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、小入賞口閉鎖コマンドを受信した場合であっても、小入賞口ユニット 7 3 の 1 の開閉に伴う演出を実行しないように構成してもよい。

【0970】

S 6 2 1 1 の処理の後には、小入賞口ユニット 7 3 の 1 の開放が終了したということなので、開放カウンタの値を 1 減算し (S 6 2 1 2)、この小入賞口開放中処理 (S 6 0 0 8) を終了して、小当たり開閉制御処理 (図 4 3 参照) に戻る。これにより、小当たり遊技中において、1 のラウンド中に開放カウンタの値に設定された開放回数分、小入賞口ユニット 7 3 を開放させることができる。

【0971】

図 4 2 の当たり処理 (S 2 0 3) に戻って、説明を続ける。S 6 1 4 の小当たり開閉制御処理 (図 4 3 参照) の終了後は、次いで、開放カウンタの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する (S 6 1 5)。判別の結果、開放カウンタが「0」より大きい値であれば (S 6 1 5 : Y e s)、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理である S 6 1 6 の処理をスキップして、この当たり処理 (S 2 0 3) を終了する。

【0972】

一方、S 6 1 5 の処理において、開放カウンタの値が「0」より大きい値でない場合 (S 6 1 5 : N o)、即ち、開放カウンタの値が「0」以下である場合は、この小当たりにおける小入賞口ユニット 7 3 の開放動作がすべて終了しているため、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い (S 6 1 6)、この当たり処理 (S 2 0 3) を終了する。

【0973】

ここで、図 4 6 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理 (S 2 0 3) の一処理である小当たり終了処理 (S 6 1 6) について説明する。図 4 6 は、この小当たり終了処理 (S 6 1 6) を示したフローチャートである。

【0974】

この小当たり終了処理 (S 6 1 6) では、まず、入賞カウンタの値を「0」クリアし (S 6 3 0 1)、次いで、特定領域 7 3 d が開放されている場合は、特定領域 7 3 d の閉鎖処理を設定する (S 6 3 0 2)。そして、小当たりの終了時の各種処理を実行する小当たり終了設定処理を行い (S 6 3 0 3)、この小当たり終了処理 (S 6 1 6) を終了して、

10

20

30

40

50

当たり処理（図 4 2 参照）に戻る。

【 0 9 7 5 】

図 4 2 に戻って、説明を続ける。S 6 1 3 の処理において、小当たり遊技中ではないと判別された場合は（S 6 1 3 : N o）、次いで、大当たり中か否かを判別する（S 6 1 7）。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は（S 6 1 7 : Y e s）、切替装置として可変入賞装置 6 5 の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（S 6 1 8）。

【 0 9 7 6 】

ここで、図 4 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理（S 2 0 3）の一処理である大当たり開閉制御処理（S 6 1 8）について説明する。図 4 7 は、この大当たり開閉制御処理（S 6 1 8）を示したフローチャートである。

10

【 0 9 7 7 】

この大当たり開閉制御処理（S 6 1 8）では、当たり処理（S 2 0 3）で設定された可変入賞装置 6 5 の開放回数に基づいて、可変入賞装置 6 5 の開閉制御を実行する。

【 0 9 7 8 】

この大当たり開閉制御処理（S 6 1 8）では、まず、当たり処理（S 2 0 3）の S 6 0 5 で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（S 6 4 0 7）の S 6 5 1 0（図 4 8 参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（S 6 4 0 1）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（S 6 4 0 1 : N o）、可変入賞装置 6 5 の開放タイミングではないため、該可変入賞装置 6 5 を閉鎖し続けるため、S 6 4 0 2 ~ S 6 4 0 5 の処理をスキップして、処理を S 6 4 0 6 へ移行する。

20

【 0 9 7 9 】

一方、S 6 4 0 1 の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（S 6 4 0 1 : Y e s）、可変入賞装置 6 5 の開放タイミングなので、可変入賞装置 6 5 の開放設定を行い（S 6 4 0 2）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「10」をセットする（S 6 4 0 3）。そして、大当たり時における可変入賞装置 6 5 の最大開放時間（第 1 実施形態では、「30 秒」）を設定して（S 6 4 0 4）、可変入賞装置 6 5 が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S 6 4 0 5）、処理を S 6 4 0 6 へ移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置 1 1 3 は、可変入賞装置 6 5 が開放された旨を第 3 図柄表示装置 8 1 において実行し、開放されている可変入賞装置 6 5 へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。

30

【 0 9 8 0 】

S 6 4 0 6 の処理では、可変入賞装置 6 5 が開放中であるか否かを判別する（S 6 4 0 6）。判別の結果、可変入賞装置 6 5 が開放中でなければ（S 6 4 0 6 : N o）、可変入賞装置 6 5 が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、S 6 4 0 7 の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（S 6 1 8）を終了し、当たり処理（図 4 2 参照）に戻る。一方、S 6 4 0 6 の処理において、可変入賞装置 6 5 が開放中であると判別された場合は（S 6 4 0 6 : Y e s）、開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（S 6 4 0 7）、この大当たり開閉制御処理（S 6 1 8）を終了し、当たり処理（図 4 2 参照）に戻る。

40

【 0 9 8 1 】

ここで、図 4 8 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される大当たり開閉制御処理（S 6 1 8）の一処理である大入賞口開放中処理（S 6 4 0 7）について説明する。図 4 8 は、この大入賞口開放中処理（S 6 4 0 7）を示したフローチャートである。

【 0 9 8 2 】

この大入賞口開放中処理（S 6 4 0 7）では、開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

50

【0983】

この大入賞口開放中処理（S6407）では、まず、上述した大当たり開閉制御処理（S618）のS6404において設定された可変入賞装置65の開放時間が経過したか否かを判別する（S6501）。判別の結果、可変入賞装置65の開放時間が経過したタイミングであれば（S6501：Yes）、可変入賞装置65の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置65の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「0」クリアして（S6502）、可変入賞装置65を閉鎖させるために、処理をS6506へ移行する。S6506からの可変入賞装置65の閉鎖処理については、後述する。

【0984】

一方、S6501の処理において、可変入賞装置65の開放時間が経過したタイミングでなければ（S6501：No）、次いで、大入賞口スイッチ65cがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置65へ球が入賞したか否かを判断する（S6503）。 10

【0985】

S6503の処理において、大入賞口スイッチ65cによって球が検出されていないと判別された場合は（S6503：No）、この大入賞口開放中処理（S6407）を終了して、大当たり開閉制御処理（図47参照）に戻る。一方、大入賞口スイッチ65cによって球が検出され可変入賞装置65へ球が入賞していれば（S6503：Yes）、入賞カウンタの値を1減算して（S6504）、次いで、入賞カウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する（S6505）。入賞カウンタの値が「0」より大きい値でない場合（S6505：No）、即ち、入賞カウンタの値が「0」以下である場合は、可変入賞装置65に球が10個以上入賞して可変入賞装置65の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置65を閉鎖させるために、処理をS6506へ移行する。 20

【0986】

一方、S6505の処理において、入賞カウンタの値が「0」より大きい値であると判別された場合は（S6505：Yes）、可変入賞装置65の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置65の開放を継続するために、S6506～S6510の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理（S6407）を終了する。この大入賞口開放中処理（S6407）の終了後は、大当たり開閉制御処理（図47参照）へ戻る。

【0987】

S6506からの可変入賞装置65の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置65の閉鎖設定を行い（S6506）、次いで、音声ランプ制御装置113に対して可変入賞装置65が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（S6507）、処理をS6508へ移行する。なお、S6507の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図35のS201参照）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。 30

【0988】

次いで、S6508の処理では、可変入賞装置65の1のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を1減算し（S6508）、次に、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する（S6509）。ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値である場合（S6509：Yes）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置65の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置65を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「1秒」）を設定し（S6510）、この大入賞口開放中処理（S6007）を終了し、大当たり開閉制御処理（図47参照）に戻る。 40

【0989】

一方、S6509の処理において、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値でない場合（S6509：No）、即ち、ラウンドカウンタの値が「0」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置65の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、S6510をスキップして）、この大入賞口開放中処理（S6007）を終了して、大当たり開閉制御処理（図47参照 50

)に戻る。

【0990】

図42の当たり処理(S203)に戻って、説明を続ける。S618の大当たり開閉制御処理(図47参照)の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する(S619)。判別の結果、ラウンドカウンタが「0」より大きい値であれば(S619:Yes)、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理であるS620の処理をスキップして、この当たり処理(S203)を終了する。

【0991】

一方、S619の処理において、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値でない場合(S619:No)、即ち、ラウンドカウンタの値が「0」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置65の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い(S620)、この当たり処理(S203)を終了する。

【0992】

ここで、図49を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される当たり処理(S203)の一処理である大当たり終了処理(S620)について説明する。図49は、この大当たり終了処理(S610)を示したフローチャートである。

【0993】

この大当たり終了処理(S620)では、当選した大当たり種別(小当たり種別に基づく大当たり)に基づいて、各時短カウンタの値の設定等を行う。

【0994】

この大当たり終了処理(S620)では、まず、当選した大当たりが大当たり種別「時短A」であるか否かを判別し(S6601)、当選した大当たりが大当たり種別「時短A」であれば(S6601:Yes)、「時短機能」を発動させるために、状態変化制御としての時短フラグ203kをオンに設定する(S6602)。次いで、時短終了条件テーブル202mに応じた時短作動回数を特図1時短カウンタ203m、特図2時短カウンタ203n及び合計時短カウンタ203oにそれぞれセットし(S6603)、処理をS6604に移行する。

【0995】

S6604の処理では、時短終了フラグ203jがオンされているか否かを判別し(S6604)、時短終了フラグ203jがオンされていれば(S6604:Yes)、時短終了条件が成立している状態となっているため、該時短終了条件の成立状態を解除すべく、時短終了フラグ203jをオフに設定し(S6605)、処理をS6606に移行する。

【0996】

また、S6604の処理において、時短終了フラグ203jがオンされていないと判別された場合(S6604:No)、時短終了条件は成立していないため、S6605の処理をスキップして、S6606に移行する。

【0997】

なお、S6604の処理において、時短終了フラグ203jがオンされていると判別される状態(S6604:Yes)は、時短終了条件が成立している状態において大当たり種別「時短A」に当選しており、パチンコ機10の遊技仕様通りの遊技では成立し得ないイレギュラーなケースの処理となる。

【0998】

一方、S6601の判別の結果、当選した大当たりが大当たり種別「時短A」でなければ(S6601:No)、当選した大当たりは「時短機能」が付加される大当たりではないため、S6602~S6605の処理をスキップして、S6606に移行する。

【0999】

S6606の処理では、音声ランプ制御装置113に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する(S6606)。S6606の処理で設定されたエンディングコマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバ

10

20

30

40

50

ッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 3 5 の S 2 0 1 参照）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、エンディングコマンドを受信すると、進行制御として大当たりのエンディング演出を実行する。

【 1 0 0 0 】

S 6 6 0 6 の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間（例えば、「 1 0 秒」）を設定し（ S 6 6 0 7 ）、大当たり終了設定処理を実行して（ S 6 6 0 8 ）、この大当たり終了処理（ S 6 2 0 ）を終了して、当たり処理（図 4 2 参照）に戻る。

【 1 0 0 1 】

次に、図 5 0 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 3 5 参照）の一処理である普図変動処理（ S 2 1 1 ）について説明する。図 5 0 は、この普図変動処理（ S 2 1 1 ）を示したフローチャートである。

【 1 0 0 2 】

この普図変動処理（ S 2 1 1 ）は、スルーゲート 6 7 への球の通過に起因して、普通図柄表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【 1 0 0 3 】

この普図変動処理（ S 2 1 1 ）では、まず、今現在、普通電役ユニット 7 2 が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれかの状態であるか否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（ S 7 0 1 ）。判別の結果、普通電役ユニット 7 2 が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれかの状態であれば（ S 7 0 1 : Y e s ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（ S 2 1 1 ）を終了して、タイマ割込処理（図 3 5 参照）へ戻る。

【 1 0 0 4 】

このように構成することで、普通電役ユニット 7 2 がエンディング中（第 1 実施形態では「 2 0 0 秒」）である場合に普通図柄の可変表示を実行不可とすることができ、「時間短縮状態」中であっても、該普通電役ユニット 7 2 がエンディング中であれば普通電役ユニット 7 2 が開放動作を実行し得ないようにすることができる。

【 1 0 0 5 】

一方、普通電役ユニット 7 2 が開放中（作動中）、オープニング中、インターバル中、エンディング中のいずれの状態でもなければ（ S 7 0 1 : N o ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置 8 3 の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（ S 7 0 2 ）。判別の結果、普通図柄表示装置 8 3 の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（ S 7 0 2 : N o ）、次いで、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「 1 秒」）経過したか否かを判別する（ S 7 0 3 ）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（ S 7 0 3 : N o ）、この普図変動処理（ S 2 1 1 ）を終了して、タイマ割込処理（図 3 5 参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置 8 3 に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【 1 0 0 6 】

一方、 S 7 0 3 の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（ S 7 0 3 : Y e s ）、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数 H N ）が「 0 」より大きいかが否かを判別する（ S 7 0 4 ）。

【 1 0 0 7 】

S 7 0 4 の処理の結果、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値（作動保留球数 H N ）が「 0 」より大きくなければ（ S 7 0 4 : N o ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（ S 2 1 1 ）を終了して、タイマ割込処理（図 3 5 参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値（作動保留球数 H N ）が「 0 」より大きい値であれば（ S 7 0 4 : Y e s ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ 2 0 3

10

20

30

40

50

g の値（作動保留球数 H N）を 1 減算する（S 7 0 5）。これは、後述する処理（S 7 0 6 ~ S 7 1 2）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち 1 の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が 1 つ減少するためである。

【1 0 0 8】

次いで、普図保留球格納エリア 2 0 3 h に格納されたデータをシフト処理する（S 7 0 6）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の普図保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア 2 0 3 i へ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第 1 エリア 普図保留球実行エリア 2 0 3 i、普図保留第 2 エリア 普図保留第 1 エリア、普図保留第 3 エリア 普図保留第 2 エリア、普図保留第 4 エリア 普図保留第 3 エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

10

【1 0 0 9】

S 7 0 6 のデータシフト処理の後には、データシフト処理により普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタ C 4 の値）に基づいて、普通図柄表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短フラグ 2 0 3 k がオンされているか否かを判別する（S 7 0 7）。判別の結果、時短フラグ 2 0 3 k がオンされていない場合は（S 7 0 7 : N o）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「1 秒」に設定し（S 7 0 8）、処理を S 7 0 9 に移行する。

【1 0 1 0】

S 7 0 9 の処理では、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i における低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定して（S 7 0 9）、この普図変動処理（S 2 1 1）を終了して、タイマ割込処理（図 3 5 参照）に戻る。

20

【1 0 1 1】

一方、時短フラグ 2 0 3 k がオンされていると判別された場合（S 7 0 7 : Y e s）、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「0 . 1 秒」に設定して（S 7 1 0）、処理を S 7 1 1 に移行する。

【1 0 1 2】

S 7 1 1 の処理では、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i における高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定して（S 7 1 1）、この普図変動処理（S 2 1 1）を終了して、タイマ割込処理（図 3 5 参照）に戻る。

30

【1 0 1 3】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート 6 7 を球が通過したとき、普通電役ユニット 7 2 が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合に、普通電役ユニット 7 2 が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって普通電役ユニット 7 2 へ流入し易い状況か、普通電役ユニット 7 2 が開放し得ない状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、小入賞口ユニット 7 3 側へ流下していく状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を創出することができる。

40

【1 0 1 4】

S 7 0 2 の処理において、普通図柄表示装置 8 3 の表示態様が可変表示中であると判別されると（S 7 0 2 : Y e s）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（S 7 1 2）。普通図柄表示装置 8 3 の可変表示時間は、S 7 0 8 又は S 7 1 0 の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（S 7 1 2 : N o）、普通図柄表示装置 8 3 の表示を更新して（S 7 1 3）、この普図変動処理（S 2 1 1）を終了して、タイマ割込処理（図 3 5 参照）に戻る。

50

【 1 0 1 5 】

一方、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示の可変表示時間が経過していれば (S 7 1 2 : Y e s)、普通図柄表示装置 8 3 に対して、 S 7 0 9 又は S 7 1 1 によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し (S 7 1 4)、この普図変動処理 (S 2 1 1) を終了して、タイマ割込処理 (図 3 5 参照) に戻る。

【 1 0 1 6 】

これにより、球がスルーゲート 6 7 を通過した場合に、この普図変動処理 (S 2 1 1) に基づいて普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置 8 3 において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「☐」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「☐」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

10

【 1 0 1 7 】

次に、図 5 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理 (図 3 5 参照) の一処理である切替手段としての普通電役制御処理 (S 2 0 4) について説明する。図 5 1 は、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を示したフローチャートである。

【 1 0 1 8 】

この普通電役制御処理 (S 2 0 4) は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役ユニット 7 2 の開閉駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役ユニット 7 2 の開放時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役ユニット 7 2 を開放駆動し、設定した最大入賞個数が入球した場合、又は、設定した開放時間が経過した場合に、開放中の普通電役ユニット 7 2 を閉鎖させる制御を実行する。

20

【 1 0 1 9 】

この普通電役制御処理 (S 2 0 4) では、まず、普通電役ユニット 7 2 が開放中か否かを判別する (S 8 0 1)。判別の結果、普通電役ユニット 7 2 が開放中でないと判別された場合 (S 8 0 1 : N o)、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する (S 8 0 2)。

【 1 0 2 0 】

S 8 0 2 における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ (S 8 0 2 : N o)、S 8 0 3 ~ S 8 0 7 及び S 8 1 3 の処理をスキップして S 8 1 9 に移行する。一方、普通図柄の可変表示が終了していれば (S 8 0 2 : Y e s)、次いで、該可変表示において当りに当選したか否かを判別する (S 8 0 3)。

30

【 1 0 2 1 】

S 8 0 3 における判別の結果、可変表示において当りに当選していないと判別された場合は (S 8 0 3 : N o)、S 8 0 4 ~ S 8 0 7 及び S 8 1 3 の処理をスキップして S 8 1 9 に移行する。一方、可変表示において当りに当選していると判別された場合は (S 8 0 3 : Y e s)、当選した当りに関する制御を実行するために、まず、時短フラグ 2 0 3 k がオンされているか否かを判別する (S 8 0 4)。

【 1 0 2 2 】

S 8 0 4 における判別の結果、時短フラグ 2 0 3 k がオンされていないと判別された場合は (S 8 0 4 : N o)、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル 2 0 2 k の規定内容に基づいて普通電役ユニット 7 2 の開放を行わず、S 8 0 5 ~ S 8 0 7 及び S 8 1 3 の処理をスキップして S 8 1 9 に移行する。

40

【 1 0 2 3 】

一方、S 8 0 4 の処理において、時短フラグ 2 0 3 k がオンされていると判別された場合は (S 8 0 4 : Y e s)、「時短機能」が有効な「時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル 2 0 2 k の規定内容に基づいて当たり状態における普通電役ユニット 7 2 の開放 (没入) 時間を「1 秒」に設定し (S 8 0 5)、該当りに基づく普通電役ユニット 7 2 の開放回数を 5 回行うために、電役カウンタ (図示せず) の値に「5」をセットし (S 8 0 6)、入賞カウンタ (図示せず) に「2」をセットして (S 8 0 7)、処理

50

を S 8 1 3 へ移行する。

【 1 0 2 4 】

また、S 8 0 1 の処理において、普通電役ユニット 7 2 が開放中であると判別された場合 (S 8 0 1 : Y e s)、次いで、S 8 0 5 において設定された普通電役ユニット 7 2 の 1 回の開放時間が経過しているかを判別する (S 8 0 8)。判別の結果、設定された普通電役ユニット 7 2 の 1 回の開放時間が経過していると判別された場合は (S 8 0 8 : Y e s)、まず、普通電役ユニット 7 2 の閉鎖処理を行い (S 8 0 9)、S 8 0 6 の処理で設定された電役カウンタの値から「 1 」を減算する (S 8 1 0)。

【 1 0 2 5 】

そして、減算された電役カウンタの値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 8 1 1)。判別の結果、電役カウンタの値が「 0 」より大きい値であると判別された場合は (S 8 1 1 : Y e s)、該当たりに基づく普通電役ユニット 7 2 の開放回数が残存しているため、インターバル時間 (例えば、「 1 秒 」) を設定し (S 8 1 2)、処理を S 8 1 3 へ移行する。一方、電役カウンタの値が「 0 」より大きい値でないと判別された場合 (S 8 1 1 : N o)、即ち、電役カウンタの値が「 0 」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役ユニット 7 2 の開放がすべて終了したということなので、普通電役ユニット 7 2 の再開放を行わず、処理を S 8 1 8 へ移行する。

【 1 0 2 6 】

S 8 1 3 の処理では、普通電役ユニット 7 2 の開放処理を行い (S 8 1 3)、閉鎖状態であった普通電役ユニット 7 2 を開放状態に駆動し、処理を S 8 1 9 へ移行する。

【 1 0 2 7 】

また、S 8 0 8 の処理において、普通電役ユニット 7 2 の 1 回の開放時間が経過していないと判別された場合は (S 8 0 8 : N o)、次いで、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球を検知したか否かを判別し (S 8 1 4)、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球を検知していなければ (S 8 1 4 : N o)、S 8 1 5 ~ S 8 1 8 の処理をスキップして、処理を S 8 1 9 へ移行する。

【 1 0 2 8 】

一方、S 8 1 4 の判別の結果、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球を検知した場合 (S 8 1 4 : Y e s)、普通電役ユニット 7 2 に 1 の遊技球が入球しているため、S 8 0 7 の処理で設定された入賞カウンタ (図示せず) の値から「 1 」を減算する (S 8 1 5)。

【 1 0 2 9 】

そして、減算された入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別し (S 8 1 6)、入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値であれば (S 8 1 6 : Y e s)、普通電役ユニット 7 2 への入球数が所定値 (即ち、「 2 」) に達していないため、S 8 1 7 及び S 8 1 8 の処理をスキップして、処理を S 8 1 9 へ移行する。

【 1 0 3 0 】

S 8 1 6 の処理において、入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値でないと判別された場合 (S 8 1 6 : N o)、即ち、入賞カウンタの値が「 0 」以下であれば、普通電役ユニット 7 2 への入球数が所定値 (即ち、「 2 」) に達しているため、普通電役ユニット 7 2 の閉鎖処理を行い (S 8 1 7)、処理を S 8 1 8 へ移行する。

【 1 0 3 1 】

S 8 1 8 の処理では、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間 (例えば、「 2 0 0 秒 」) を設定し、処理を S 8 1 9 へ移行する。

【 1 0 3 2 】

次いで、S 8 1 9 の処理において、普通電役ユニット 7 2 内の入球口切換弁 7 5 の駆動制御を行うべく、入球口切換弁制御処理を実行し (S 8 1 9)、処理を S 8 2 0 へ移行する。

【 1 0 3 3 】

ここで、図 5 2 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される普通電役制御処理 (S 2 0 4) の一処理である入球口切換弁制御処理 (S 8 1 9) について説

10

20

30

40

50

明する。図 5 2 は、この入球口切換弁制御処理 (S 8 1 9) を示したフローチャートである。

【 1 0 3 4 】

この入球口切換弁制御処理 (S 8 1 9) では、主に、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a 又は第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a への入球を判別して入球口切換弁 7 5 の駆動制御を行う。

【 1 0 3 5 】

この入球口切換弁制御処理 (S 8 1 9) では、まず、入球口切換弁 7 5 が第 1 位置、即ち、第 2 非電動役物始動口 7 7 の鉛直方向上方に位置しているか否かを判別し (S 8 2 1)、入球口切換弁 7 5 が第 1 位置である場合 (S 8 2 1 : Y e s)、次いで、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a がオンされているか否かを判別する (S 8 2 2)。

10

【 1 0 3 6 】

S 8 2 2 の判別の結果、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a がオンされていれば (S 8 2 2 : Y e s)、第 1 非電動役物始動口 7 6 に球が入球しているため、入球口切換弁ソレノイド 7 5 c を駆動して入球口切換弁 7 5 を第 2 位置、即ち、第 1 非電動役物始動口 7 6 の鉛直方向上方へ可動させ (S 8 2 3)、この入球口切換弁制御処理 (S 8 1 9) を終了して、普通電役制御処理 (図 5 1) に戻る。

【 1 0 3 7 】

一方、S 8 2 2 の処理において、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a がオンされていなければ (S 8 2 2 : N o)、第 1 非電動役物始動口 7 6 に球が入球していないため、S 8 2 3 の処理をスキップしてこの入球口切換弁制御処理 (S 8 1 9) を終了して、普通電役制御処理 (図 5 1) に戻る。

20

【 1 0 3 8 】

S 8 2 1 の処理において、入球口切換弁 7 5 が第 1 位置ではないと判別された場合 (S 8 2 1 : N o)、入球口切換弁 7 5 は第 2 位置にあると判断し、次いで、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a がオンされているか否かを判別する (S 8 2 4)。

【 1 0 3 9 】

S 8 2 4 の判別の結果、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a がオンされていれば (S 8 2 4 : Y e s)、第 2 非電動役物始動口 7 7 に球が入球しているため、処理を S 8 2 6 に移行する。

30

【 1 0 4 0 】

一方、S 8 2 4 の処理において、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a がオンされていなければ (S 8 2 4 : N o)、第 2 非電動役物始動口 7 7 に球が入球していないため、次いで、普通電役ユニット 7 2 の開放動作終了から 5 秒が経過したか否かを判別し (S 8 2 5)、普通電役ユニット 7 2 の開放動作終了から 5 秒が経過していれば (S 8 2 5 : Y e s)、処理を S 8 2 6 に移行する。

【 1 0 4 1 】

一方、S 8 2 5 の処理において、普通電役ユニット 7 2 の開放動作終了から 5 秒が経過していなければ (S 8 2 5 : N o)、S 8 2 6 の処理をスキップして、この入球口切換弁制御処理 (S 8 1 9) を終了して、普通電役制御処理 (図 5 1) に戻る。

40

【 1 0 4 2 】

S 8 2 6 の処理では、入球口切換弁ソレノイド 7 5 c の駆動を停止して入球口切換弁 7 5 を第 1 位置へ可動させ (S 8 2 6)、この入球口切換弁制御処理 (S 8 1 9) を終了して、普通電役制御処理 (図 5 1) に戻る。

【 1 0 4 3 】

このように構成することで、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a 及び第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a への入球に基づいて入球口切換弁 7 5 を可動させることができる。また、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において、該普通電役ユニット 7 2 内に 2 の球が入球しなかった場合、又は、該普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 の球のいずれかが第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球しなかった場合、であ

50

っても、該普通電役ユニット 7 2 の開放動作終了後に入球口切換弁 7 5 の位置を第 1 位置にすることができ、次回の普通電役ユニット 7 2 の開放時において、該普通電役ユニット 7 2 内に入球した球を正常に処理することができる。

【 1 0 4 4 】

図 5 1 の普通電役制御処理 (S 2 0 4) に戻って、説明を続ける。 S 8 1 9 の入球口切換弁制御処理が終わると、次いで、普通電役ユニット 7 2 がエンディング中であるか否かを判別し (S 8 2 0)、普通電役ユニット 7 2 がエンディング中でなければ (S 8 2 0 : No)、 S 8 2 1 の処理をスキップして、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を終了して、タイマ割込処理 (図 3 5 参照) に戻る。

【 1 0 4 5 】

一方、 S 8 2 1 の処理において、普通電役ユニット 7 2 がエンディング中であると判別された場合 (S 8 2 0 : Yes)、普通電役終了処理を実行し (S 8 2 1)、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を終了して、タイマ割込処理 (図 3 5 参照) に戻る。

【 1 0 4 6 】

ここで、図 5 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される普通電役制御処理 (S 2 0 4) の一処理である普通電役終了処理 (S 8 2 1) について説明する。図 5 3 は、この普通電役終了処理 (S 8 2 1) を示したフローチャートである。

【 1 0 4 7 】

この普通電役終了処理 (S 8 2 1) では、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間の経過有無及び時短終了フラグ 2 0 3 j の判別を行い、判別結果によって時短フラグ 2 0 3 k をオフに設定して「時短機能」を無効化する。

【 1 0 4 8 】

この普通電役終了処理 (S 8 2 1) では、まず、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間 (第 1 実施形態では、「 2 0 0 秒」) が経過したか否かを判別し (S 8 3 1)、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間が経過していなければ (S 8 3 1 : No)、 S 8 3 2 ~ S 8 3 4 の処理をスキップして、この普通電役終了処理 (S 8 2 1) を終了し、普通電役制御処理 (S 2 0 4) に戻る。

【 1 0 4 9 】

一方、 S 8 3 1 の処理において、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間が経過していると判別された場合 (S 8 3 1 : Yes)、次いで、時短終了フラグ 2 0 3 j がオンされているか否かを判別し (S 8 3 2)、時短終了フラグ 2 0 3 j がオンされていない場合は (S 8 3 2 : No)、時短終了条件が成立していないため、 S 8 3 3 及び S 8 3 4 の処理をスキップして、この普通電役終了処理 (S 8 2 1) を終了し、普通電役制御処理 (S 2 0 4) に戻る。

【 1 0 5 0 】

S 8 3 2 の判別の結果、時短終了フラグ 2 0 3 j がオンされていれば (S 8 3 2 : Yes)、時短終了条件が成立している状態であるため、時短終了フラグ 2 0 3 j をオフに設定し (S 8 3 3)、時短フラグ 2 0 3 k をオフに設定して「時短機能」を無効化し、この普通電役終了処理 (S 8 2 1) を終了し、普通電役制御処理 (S 2 0 4) に戻る。

【 1 0 5 1 】

このように構成することで、時短終了条件が成立しており、かつ、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間が経過した場合に「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行させることができる。

【 1 0 5 2 】

その結果、普通電役ユニット 7 2 がエンディング状態となっている期間においては「時間短縮状態」を維持させ、該エンディング期間における普通図柄の可変表示の実行を不可とし、遊技仕様通りに遊技を行った場合に、 1 の「時間短縮状態」への移行契機に対して、普通電役ユニット 7 2 が複数回開放動作を実行し得ないようにすることができる。

【 1 0 5 3 】

次いで、図 5 4 を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置 1 1 0 において実行さ

10

20

30

40

50

れるNMI割込処理について説明する。図54は、主制御装置110内のMPU201により実行されるNMI割込処理を示すフローチャートである。NMI割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機10の電源遮断時に、主制御装置110のMPU201により実行される処理である。

【1054】

このNMI割込処理により、電源断の発生情報がRAM203に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機10の電源が遮断されると、停電信号SG1が停電監視回路252から主制御装置110内のMPU201のNMI端子に出力される。NMI端子に停電信号SG1が入力されたMPU201は、実行中の制御を中断してNMI割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をRAM203に記憶し(S901)、NMI割込処理を終了する。

10

【1055】

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

【1056】

次に、図55から図60を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される各制御処理を説明する。かかるMPU221の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理(図55参照)と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理(図56参照)とがある。

20

【1057】

まず、図55を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される立ち上げ処理を説明する。図55は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【1058】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する(S1001)。具体的には、スタックポイントに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧低下(瞬間的な停電、所謂「瞬停」)によって、S1116の電源断処理(図56参照)の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される(S1002)。図56を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110から電源断コマンドを受信すると、S1116の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、S1116の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

30

【1059】

電源断処理中フラグがオフであれば(S1002:No)、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってS1116の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU221にのみリセットがかかって(主制御装置110からの電源断コマンドを受信することなく)開始されたものである。よって、これらの場合には、RAM223のデータが破壊されているか否かを確認する(S1003)。

40

【1060】

RAM223のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、RAM223の特定の領域には、S1006の処理によって「55AAh」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「55AAh」であればRAM223のデータ破壊は無く、逆に「55AAh」でなければRAM223のデータ破壊を確認することができる。RAM223のデータ破壊が確認さ

50

れれば (S 1 0 0 3 : Y e s)、S 1 0 0 4 へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。一方、R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されなければ (S 1 0 0 3 : N o)、S 1 0 0 8 へ移行する。

【 1 0 6 1 】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域に「 5 5 A A h 」のキーワードは記憶されていないので (電源断によって R A M 2 2 3 の記憶は喪失するから)、R A M 2 2 3 のデータ破壊と判断され (S 1 0 0 3 : Y e s)、S 1 0 0 4 へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域には「 5 5 A A h 」のキーワードが記憶されているので、R A M 2 2 3 のデータは正常と判断されて (S 1 0 0 3 : N o)、S 1 0 0 8 へ移行する。

10

【 1 0 6 2 】

電源断処理中フラグがオンであれば (S 1 0 0 2 : Y e s)、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、S 1 1 1 6 の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、R A M 2 2 3 の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理を S 1 0 0 4 へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。

20

【 1 0 6 3 】

S 1 0 0 4 の処理では、R A M 2 2 3 の全範囲の記憶領域をチェックする (S 1 0 0 4)。チェック方法としては、まず、1 バイト毎に「 0 F F h 」を書き込み、それを1 バイト毎に読み出して「 0 F F h 」であるか否かを確認し、「 0 F F h 」であれば正常と判別する。かかる1 バイト毎の書き込み及び確認を、「 0 F F h 」に次いで、「 5 5 h 」、「 0 A A h 」、「 0 0 h 」の順に行う。この R A M 2 2 3 の読み書きチェックにより、R A M 2 2 3 のすべての記憶領域が「 0 」クリアされる。

【 1 0 6 4 】

R A M 2 2 3 のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば (S 1 0 0 5 : Y e s)、R A M 2 2 3 の特定領域に「 5 5 A A h 」のキーワードを書き込んで、R A M 破壊チェックデータを設定する (S 1 0 0 6)。この特定領域に書き込まれた「 5 5 A A h 」のキーワードを確認することにより、R A M 2 2 3 にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、R A M 2 2 3 のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば (S 1 0 0 5 : N o)、R A M 2 2 3 の異常を報知して (S 1 0 0 7)、電源が遮断されるまで無限ループする。R A M 2 2 3 の異常は、表示ランプ 3 4 により報知される。なお、音声出力装置 2 2 6 により音声を出力して R A M 2 2 3 の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置 1 1 4 にエラーコマンドを送信して、第 3 図柄表示装置 8 1 にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

30

【 1 0 6 5 】

S 1 0 0 8 の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する (S 1 0 0 8)。電源断フラグは S 1 1 1 6 の電源断処理の実行時にオンされる (図 5 6 の S 1 1 1 5 参照)。つまり、電源断フラグは、S 1 1 1 6 の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態で S 1 0 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には (S 1 0 0 8 : Y e s)、音声ランプ制御装置 1 1 3 の各処理を初期化するために R A M 2 2 3 の作業エリアをクリアし (S 1 0 0 9)、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後 (S 1 0 1 0)、割込み許可を設定して (S 1 0 1 1)、処理を S 1 0 1 2 へ移行する。なお、R A M 2 2 3 の作業エリアとしては、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

40

【 1 0 6 6 】

50

一方、電源断フラグがオフされた状態でS 1 0 0 8の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにS 1 0 0 4からS 1 0 0 6の処理を経由してS 1 0 0 8の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置1 1 3のMPU 2 2 1にのみリセットがかかって（主制御装置1 1 0からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（S 1 0 0 8：No）、RAM 2 2 3の作業領域のクリア処理であるS 1 0 0 9をスキップして、処理をS 1 0 1 0へ移行し、RAM 2 2 3の初期値を設定した後（S 1 0 1 0）、割込み許可を設定して（S 1 0 1 1）、処理をS 1 0 1 2へ移行する。

【1 0 6 7】

なお、S 1 0 0 9のクリア処理をスキップするのは、S 1 0 0 4からS 1 0 0 6の処理を経由してS 1 0 0 8の処理へ至った場合には、S 1 0 0 4の処理によって、既にRAM 2 2 3のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置1 1 3のMPU 2 2 1にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、RAM 2 2 3の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置1 1 3の制御を継続できるからである。

【1 0 6 8】

S 1 0 1 2の処理では、主制御装置1 1 0から設定値コマンドを受信したか否かを判別し（S 1 0 1 2）、該設定値コマンドを受信するまでS 1 0 1 2の処理を繰り返し実行して待機する（S 1 0 1 2：No）。そして、主制御装置1 1 0から設定値コマンドを受信した場合に（S 1 0 1 2：Yes）、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ（図示せず）に格納し（S 1 0 1 3）、メイン処理（図5 6参照）へ移行する。

【1 0 6 9】

このように、音声ランプ制御装置1 1 3の立ち上げ処理において、主制御装置1 1 0の立ち上げ処理（図3 2参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図5 6参照）への移行を待機することで、主制御装置1 1 0で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置1 1 3側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置1 1 0から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置1 1 0の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置1 1 0の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置1 1 3の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置1 1 3側で主制御装置1 1 0の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置1 1 0が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置1 1 3の暴走を未然に防止できる。

【1 0 7 0】

次に、図5 6を参照して、音声ランプ制御装置1 1 3の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置1 1 3内のMPU 2 2 1により実行されるメイン処理について説明する。図5 6は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【1 0 7 1】

メイン処理が実行されると、まず、前回S 1 1 0 1の処理が実行されてから「1ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（S 1 1 0 1）、「1ミリ秒」以上経過していなければ（S 1 1 0 1：No）、S 1 1 0 2～S 1 1 0 9の処理を行わずにS 1 1 1 0の処理へ移行する。S 1 1 0 1の処理で、「1ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、S 1 1 0 2～S 1 1 0 9が短い周期（「1ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、S 1 1 1 0の変動演出処理やS 1 1 1 1のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。S 1 1 1 1の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置1 1 0から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S 1 1 1 0の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【1 0 7 2】

S 1 1 0 1の処理において、前回S 1 1 0 1の処理が実行されてから「1ミリ秒」以上

10

20

30

40

50

経過していると判断される場合は (S 1 1 0 1 : Y e s)、S 1 1 0 2 の処理へ移行する。なお、S 1 1 0 1 の処理が、図 5 5 に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのまま S 1 1 0 2 の処理へ移行する。

【 1 0 7 3 】

S 1 1 0 2 の処理では、S 1 1 0 3 ~ S 1 1 1 2 の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信する (S 1 1 0 2)。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する S 1 1 0 7 の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し (S 1 1 0 3)、その後電源投入報知処理を実行する (S 1 1 0 4)。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間 (例えば、「30 秒」) 電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S 1 1 0 5 の処理へ移行する。

10

【 1 0 7 4 】

次いで、S 1 1 0 5 の処理では、後述する S 1 1 1 1 のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い (S 1 1 0 5)、S 1 1 0 6 の処理へ移行する。なお、第 1 実施形態では、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄による大当たり及び小当たりに関する可変入賞装置 6 5 又は小入賞口ユニット 7 3 の開放中に所定の演出 (例えば、可変入賞装置 6 5 又は小入賞口ユニット 7 3 が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出) を実行するように構成されている。

20

【 1 0 7 5 】

次いで、S 1 1 0 6 の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される (S 1 1 0 6)。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 の有効期間において、該枠ボタン 2 2 が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン 2 2 の入力を確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【 1 0 7 6 】

枠ボタン入力監視・演出処理 (S 1 1 0 6) が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し (S 1 1 0 7)、その後音編集・出力処理を実行する (S 1 1 0 8)。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音が出力される。

30

【 1 0 7 7 】

S 1 1 0 8 の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し (S 1 1 0 9)、S 1 1 1 0 の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S 1 1 0 7 のランプ編集処理が実行され、また、S 1 1 0 8 の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

40

【 1 0 7 8 】

S 1 1 1 0 の処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を表示させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンド、又は、特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドに基づいて第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対応する変動演出処理を実行し (S 1 1 1 0)、処理を S 1 1 1 1 へ移行する。この変動演出処理 (S 1 1 1 0) の詳細については、図 6 0 を参照して後述する。

【 1 0 7 9 】

S 1 1 1 1 の処理では、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理を行うコ

50

マンド判定処理を行い（S 1 1 1 1）、S 1 1 1 2の処理へ移行する。このコマンド判定処理（S 1 1 1 1）の詳細については、図 5 7を参照して後述する。

【1080】

S 1 1 1 2では、音声ランプ制御装置 1 1 3のRAM 2 2 3に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（S 1 1 1 2）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「0～99」）内で順に1ずつ加算され、最大値（「99」）に達した後「0」に戻すことによって行われる。

【1081】

S 1 1 1 2の処理が終わると、ワークRAM 2 3 3に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S 1 1 1 3）。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 1 1 1 3の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（S 1 1 1 3：Yes）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（S 1 1 1 5）、電源断処理を実行する（S 1 1 1 6）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（S 1 1 1 7）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6およびランプ表示装置 2 2 7からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【1082】

一方、S 1 1 1 3の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（S 1 1 1 3：No）、RAM 2 2 3に記憶されるキーワードに基づき、RAM 2 2 3が破壊されているか否かが判別され（S 1 1 1 4）、RAM 2 2 3が破壊されていなければ（S 1 1 1 4：No）、S 1 1 0 1の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、RAM 2 2 3が破壊されていれば（S 1 1 1 4：Yes）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【1083】

ここで、RAM破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないで、その後、第3図柄表示装置 8 1による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機 1 0の修復などを頼むことができる。また、RAM 2 2 3が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6やランプ表示装置 2 2 7によりRAM破壊の報知を行うものとしても良い。

【1084】

次に、図 5 7を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3内のMPU 2 2 1により実行されるコマンド判定処理（S 1 1 1 1）について説明する。図 5 7は、このコマンド判定処理（S 1 1 1 1）を示したフローチャートである。

【1085】

このコマンド判定処理（S 1 1 1 1）は、音声ランプ制御装置 1 1 3内のMPU 2 2 1により実行されるメイン処理（図 5 6参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置 1 1 0又は表示制御装置 1 1 4から受信したコマンドを判定する。

【1086】

コマンド判定処理（S 1 1 1 1）では、まず、RAM 2 2 3に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置 1 1 0からのコマンドを受信しているか否かを判別する（S 1 2 0 1）。判別の結果、主制御装置 1 1 0からコマンドを受信していれば（S 1 2 0 1：Yes）、未処理のコマンドのうち主制御装置 1 1 0より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置 1 1 0より第1特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図1変動パターンコマンド、特図1停止種別コマンド又は特図1確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（S 1 2 0 2）。そして、第1特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（S 1 2 0 2：Yes）、該コマンドに関する各処理を実行する特図1コマンド処理を行い（S 1 2 0 3）、このコマンド判

10

20

30

40

50

定処理（S 1 1 1 1）を終了して、メイン処理（図 5 6 参照）に戻る。

【1 0 8 7】

ここで、図 5 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特図 1 コマンド処理（S 1 2 0 3）について説明する。図 5 8 は、この特図 1 コマンド処理（S 1 2 0 3）を示したフローチャートである。

【1 0 8 8】

この特図 1 コマンド処理（S 1 2 0 3）では、主制御装置 1 1 0 から送信された第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）に関する各種設定処理を実行する。

【1 0 8 9】

特図 1 コマンド処理（S 1 2 0 3）では、まず、主制御装置 1 1 0 より特図 1 変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（S 1 2 3 1）。判別の結果、特図 1 変動パターンコマンドを受信していれば（S 1 2 3 1：Y e s）、受信した特図 1 変動パターンコマンドに含まれる第 1 特別図柄の変動パターン種別を抽出する（S 1 2 3 2）。10

【1 0 9 0】

ここで抽出された第 1 特別図柄の変動パターン種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述の変動演出処理（図 6 0 参照）において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 1 特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図 1 変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図 1 コマンド処理（S 1 2 0 3）を終了して、コマンド判定処理（図 5 7 参照）に戻る。

【1 0 9 1】

一方、特図 1 変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（S 1 2 3 1：N o）、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 1 停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（S 1 2 3 3）。そして、特図 1 停止種別コマンドを受信したと判別された場合（S 1 2 3 3：Y e s）、該特図 1 停止種別コマンドから停止種別を抽出する（S 1 2 3 4）。20

【1 0 9 2】

ここで抽出された第 1 特別図柄の停止種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述する変動演出処理（図 6 0 参照）において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 1 特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図 1 停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第 1 特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a をオンに設定して（S 1 2 3 5）、この特図 1 コマンド処理（S 1 2 0 3）を終了して、コマンド判定処理（図 5 7 参照）に戻る。30

【1 0 9 3】

なお、特図 1 停止種別コマンドは、第 1 特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置 1 1 0 が特図 1 変動パターンコマンドを送信後、その特図 1 変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第 1 特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置 1 1 0 より必ず送信されるコマンドである。S 1 2 3 5 の処理によって特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a をオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図 6 3 参照）において、先に第 1 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 1 特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図 1 変動パターンコマンドより抽出した第 1 特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第 1 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 1 特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図 1 停止種別コマンドより抽出した第 1 特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、1 の第 1 特別図柄の変動演出において、第 1 保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図 1 変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第 1 保留球数コマンドに基づく停止種別と特図 1 停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。40

【1 0 9 4】

S 1 2 3 3 の処理の結果、特図 1 停止種別コマンドを受信していないと判別された場合50

(S 1 2 3 3 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 1 確定コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 3 6)。特図 1 確定コマンドは、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第 1 特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図 1 確定コマンドを受信したと判別された場合は (S 1 2 3 6 : Y e s)、表示制御装置 1 1 4 に対して第 1 特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第 1 特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図 1 確定コマンドを設定し (S 1 2 3 7)、この特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) を終了して、コマンド判定処理 (図 5 7 参照) に戻る。

【 1 0 9 5 】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 から表示用特図 1 確定コマンドを受信した場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 1 特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第 1 特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 1 特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図 1 確定コマンドを無視する (に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない) ように構成されている。

【 1 0 9 6 】

S 1 2 3 6 の処理の結果、特図 1 確定コマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 3 6 : N o)、その他の第 1 特別図柄の変動演出に関する処理を行い (S 1 2 3 8)、この特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) を終了して、コマンド判定処理 (図 5 7 参照) に戻る。

【 1 0 9 7 】

図 5 7 に戻って、説明を続ける。S 1 2 0 2 の処理において、第 1 特別図柄の動的表示 (変動演出) に関するコマンドを受信していないと判別された場合は (S 1 2 0 2 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より第 2 特別図柄の動的表示 (変動演出) に関するコマンド (即ち、特図 2 変動パターンコマンド、特図 2 停止種別コマンド又は特図 2 確定コマンド等) を受信したか否かを判別する (S 1 2 0 4)。そして、第 2 特別図柄の動的表示 (変動演出) に関するコマンドを受信したと判別された場合 (S 1 2 0 4 : Y e s)、該コマンドに関する各処理を実行する特図 2 コマンド処理を行い (S 1 2 0 5)、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を終了して、メイン処理 (図 5 6 参照) に戻る。

【 1 0 9 8 】

ここで、図 5 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) について説明する。図 5 9 は、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を示したフローチャートである。

【 1 0 9 9 】

この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) では、主制御装置 1 1 0 から送信された第 2 特別図柄の動的表示 (変動演出) に関する各種設定処理を実行する。

【 1 1 0 0 】

特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) では、まず、主制御装置 1 1 0 より特図 2 変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 5 1)。判別の結果、特図 2 変動パターンコマンドを受信していれば (S 1 2 5 1 : Y e s)、受信した特図 2 変動パターンコマンドに含まれる第 2 特別図柄の変動パターン種別を抽出する (S 1 2 5 2)。

【 1 1 0 1 】

ここで抽出された第 2 特別図柄の変動パターン種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述の変動演出処理 (図 6 0 参照) において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 2 特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図 2 変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 5 7 参照) に戻る。

【 1 1 0 2 】

一方、特図 2 変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 5 1 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 2 停止種別コマンドを受信したか否かを判別

10

20

30

40

50

する (S 1 2 5 3)。そして、特図 2 停止種別コマンドを受信したと判別された場合 (S 1 2 5 3 : Y e s)、該特図 2 停止種別コマンドから停止種別を抽出する (S 1 2 5 4)。

【 1 1 0 3 】

ここで抽出された第 2 特別図柄の停止種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述する変動演出処理 (図 6 0 参照) において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図 2 停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第 2 特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b をオンに設定して (S 1 2 5 5)、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 5 7 参照) に戻る。

【 1 1 0 4 】

なお、特図 2 停止種別コマンドは、第 2 特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置 1 1 0 が特図 2 変動パターンコマンドを送信後、その特図 2 変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置 1 1 0 より必ず送信されるコマンドである。S 1 2 5 5 の処理によって特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b をオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理 (図 6 0 参照) において、先に第 2 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 2 特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図 2 変動パターンコマンドより抽出した第 2 特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第 2 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 2 特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図 2 停止種別コマンドより抽出した第 2 特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、1 の第 2 特別図柄の変動演出において、第 2 保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図 2 変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第 2 保留球数コマンドに基づく停止種別と特図 2 停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常 (例えば、ノイズによるコマンド受信異常) が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【 1 1 0 5 】

S 1 2 5 3 の処理の結果、特図 2 停止種別コマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 5 3 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 2 確定コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 5 6)。特図 2 確定コマンドは、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第 2 特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図 2 確定コマンドを受信したと判別された場合は (S 1 2 5 6 : Y e s)、表示制御装置 1 1 4 に対して第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第 2 特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図 2 確定コマンドを設定し (S 1 2 5 7)、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 5 7 参照) に戻る。

【 1 1 0 6 】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 から表示用特図 2 確定コマンドを受信した場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第 2 特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 2 特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図 2 確定コマンドを無視する (に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない) ように構成されている。

【 1 1 0 7 】

S 1 2 5 6 の処理の結果、特図 2 確定コマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 5 6 : N o)、その他の第 2 特別図柄の変動演出に関する処理を行い (S 1 2 5 8)、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 5 7 参照) に戻る。

【 1 1 0 8 】

図 5 7 に戻って、説明を続ける。S 1 2 0 4 の処理において、第 2 特別図柄の動的表示

10

20

30

40

50

(変動演出)に関するコマンドを受信していないと判別された場合は(S 1 2 0 4 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より第 1 保留球数コマンドを受信したか否かを判別する(S 1 2 0 6)。そして、第 1 保留球数コマンドを受信したと判別された場合(S 1 2 0 6 : Y e s)、第 1 保留球数コマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a (図 1 1 参照)の値(即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 1 特別図柄の変動演出の保留球数)を抽出し、これを音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する(S 1 2 0 7)。そして、同じく第 1 保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値を、S 1 2 0 7 で更新されたサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が示す第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアに格納する(S 1 2 0 8)。そして、表示制御装置 1 1 4 に対して第 1 特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第 1 保留球数コマンドを設定して(S 1 2 0 9)、このコマンド判定処理(S 1 1 1 1)を終了して、メイン処理(図 5 6 参照)に戻る。

10

【 1 1 0 9 】

ここで、第 1 保留球数コマンドは、球が第 1 始動口 6 4 に入賞(始動入賞)したときに主制御装置 1 1 0 から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、S 1 2 0 7 の処理によって、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値に合わせることができる。

20

【 1 1 1 0 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S を参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第 1 特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようなになるか(大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等)を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【 1 1 1 1 】

S 1 2 0 6 の処理の結果、第 1 保留球数コマンドを受信していないと判別された場合(S 1 2 0 6 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より第 2 保留球数コマンドを受信したか否かを判別する(S 1 2 1 0)。そして、第 2 保留球数コマンドを受信したと判別された場合(S 1 2 1 0 : Y e s)、第 2 保留球数コマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b (図 1 1 参照)の値(即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 2 特別図柄の変動演出の保留球数)を抽出し、これを音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d に格納する(S 1 2 1 1)。そして、同じく第 2 保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 及び小当たり種別カウンタ C K の各値を、S 1 2 1 1 で更新されたサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が示す第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアに格納する(S 1 2 1 2)。そして、表示制御装置 1 1 4 に対して第 2 特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第 2 保留球数コマンドを設定して(S 1 2 1 3)、このコマンド判定処理(S 1 1 1 1)を終了して、メイン処理(図 5 6 参照)に戻る。

30

40

【 1 1 1 2 】

ここで、第 2 保留球数コマンドは、球が下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b に入賞(始動入賞)したときに主制御装置 1 1 0 から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、S 1 2 1 1 の処理によって、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0

50

3 b の値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値に合わせることができる。

【 1 1 1 3 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S , C K を参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第 2 特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【 1 1 1 4 】

S 1 2 1 0 の処理の結果、第 2 保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（ S 1 2 1 0 : N o ） 、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（ S 1 2 1 6 ） 、このコマンド判定処理（ S 1 1 1 1 ）を終了して、メイン処理（図 5 6 参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置 1 1 3 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を R A M 2 2 3 に記憶し、表示制御装置 1 1 4 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置 1 1 0 より受信したデモコマンドは、この S 1 2 1 6 の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、 R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（ S 1 1 0 2 ）により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。

【 1 1 1 5 】

次に、図 6 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動演出処理（ S 1 1 1 0 ）について説明する。図 6 0 は、この変動演出処理（ S 1 1 1 0 ）を示したフローチャートである。

【 1 1 1 6 】

この変動演出処理（ S 1 1 1 0 ）は、メイン処理（図 5 6 参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m （図 9 参照）において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第 1 特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第 2 特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を行うように構成される。

【 1 1 1 7 】

変動演出処理（ S 1 1 1 0 ）では、まず、 R A M 2 2 3 に設けられた特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンか否かを判別する（ S 1 3 0 1 ） 。判別の結果、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンであると判別された場合（ S 1 3 0 1 : Y e s ） 、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドをともに受信しているので、第 1 特別図柄の変動演出を開始すべく、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a をオフし（ S 1 3 0 2 ） 、次いで、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に設けられた第 1 保留情報格納第 1 エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトし（ S 1 3 0 3 ） 、さらに、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に設けられた第 1 保留情報格納第 2 ~ 第 4 エリアに含まれるデータを第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリアヘシフトして（ S 1 3 0 4 ） 、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を 1 減算し（ S 1 3 0 5 ） 、処理を S 1 3 0 6 へ移行する。

【 1 1 1 8 】

つまり、この場合は、保留された第 1 特別図柄の変動演出が 1 つ減り、時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された変動演出に対応する第 1 保留情報第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、実行中の第 1 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させる。また、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された

10

20

30

40

50

各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させる。

【 1 1 1 9 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになり、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。

10

【 1 1 2 0 】

S 1 3 0 6 の処理では、S 1 3 0 5 の処理で減算したサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値に基づいて表示用第 1 保留球数コマンドを設定して (S 1 3 0 6) 、処理を S 1 3 0 7 へ移行する。

【 1 1 2 1 】

ここで設定された表示用第 1 保留球数コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 5 6 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 1 保留球数コマンドによって示される第 1 特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b における保留図柄の表示制御を行う。

20

【 1 1 2 2 】

次いで、S 1 3 0 7 の処理では、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 1 特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 1 変動パターンコマンドを設定し (S 1 3 0 7) 、処理を S 1 3 0 8 へ移行する。

【 1 1 2 3 】

ここで設定された表示用特図 1 変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 5 6 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特図 1 変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動表示が行われるように、その第 1 特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

30

【 1 1 2 4 】

次いで、S 1 3 0 8 の処理において、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 1 特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 1 停止種別コマンドを設定し (S 1 3 0 8) 、処理を S 1 3 1 7 に移行する。

40

【 1 1 2 5 】

ここで設定された表示用特図 1 停止種別コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 5 6 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、S 1 3 0 7 の処理により設定された表示用特図 1 変動パターンコマンドによって実行される第 1 特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図 1 停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【 1 1 2 6 】

S 1 3 0 1 の処理において、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンでないと判別された

50

場合 (S 1 3 0 1 : N o)、次いで、R A M 2 2 3 に設けられた特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンか否かを判別する (S 1 3 0 9)。判別の結果、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンであると判別された場合 (S 1 3 0 9 : Y e s)、特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドをともに受信しているので、第 2 特別図柄の変動演出を開始すべく、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b をオフし (S 1 3 1 0)、次いで、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に設けられた第 2 保留情報格納第 1 エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトし (S 1 3 1 1)、さらに、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に設けられた第 2 保留情報格納第 2 ~ 第 4 エリアに含まれるデータを第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリアヘシフトして (S 1 3 1 2)、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を 1 減算し (S 1 3 1 3)、処理を S 1 3 1 4 へ移行する。

10

【 1 1 2 7 】

つまり、この場合は、保留された第 2 特別図柄の変動演出が 1 つ減り、時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された変動演出に対応する第 2 保留情報第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値を、実行中の第 2 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 h 1 ~ 2 2 3 h 5 に移動させる。また、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値を、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に移動させ、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値を、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に移動させ、第 2 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値を、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に移動させる。

20

【 1 1 2 8 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K と同じ値が格納されることになり、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K と同じ値が格納されることになる。

30

【 1 1 2 9 】

S 1 3 1 4 の処理では、S 1 3 1 3 の処理で減算したサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値に基づいて表示用第 2 保留球数コマンドを設定して (S 1 3 1 4)、処理を S 1 3 1 5 へ移行する。

【 1 1 3 0 】

ここで設定された表示用第 2 保留球数コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 5 6 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 2 保留球数コマンドによって示される第 2 特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b における保留図柄の表示制御を行う。

40

【 1 1 3 1 】

次いで、S 1 3 1 5 の処理では、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値に基づいて、今から実行する第 2 特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 2 変動パターンコマンドを設定し (S 1 3 1 5)、処理を S 1 3 1 6 へ移行する。

【 1 1 3 2 】

ここで設定された表示用特図 2 変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 5 6 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 で

50

は、この表示用特図 2 変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動表示が行われるように、その第 2 特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【 1 1 3 3 】

次いで、S 1 3 1 6 の処理において、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値に基づいて、今から実行する第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 2 停止種別コマンドを設定し (S 1 3 1 6) 、処理を S 1 3 1 7 に移行する。

【 1 1 3 4 】

ここで設定された表示用特図 2 停止種別コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 5 6 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、S 1 3 1 7 の処理により設定された表示用特図 2 変動パターンコマンドによって実行される第 2 特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図 2 停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【 1 1 3 5 】

S 1 3 1 7 の処理では、可動役物 2 3 の可動タイミングであるか否かを判別し (S 1 3 1 7) 、可動役物 2 3 の可動タイミングでなければ (S 1 3 1 7 : N o) 、S 1 3 1 8 の処理をスキップして、この変動演出処理 (S 1 1 1 0) を終了して、メイン処理 (図 5 6 参照) に戻る。

【 1 1 3 6 】

一方、S 1 3 1 7 の処理において、可動役物 2 3 の可動タイミングであると判別された場合 (S 1 3 1 7 : Y e s) 、可動役物 2 3 を可動させる役物可動コマンドおよび表示用役物可動エフェクトコマンドを設定して (S 1 3 1 8) 、この変動演出処理 (S 1 1 1 0) を終了して、メイン処理 (図 5 6 参照) に戻る。

【 1 1 3 7 】

ここで設定された役物可動コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 5 6 の S 1 1 0 2 参照) により可動役物 2 3 に対して送信される。可動役物 2 3 では、この役物可動コマンドによって示される可動役物 2 3 を駆動させる駆動モータの駆動パターンによって該可動役物 2 3 を可動させるように駆動制御を開始する (図 6 1 (d) 参照) 。

【 1 1 3 8 】

また、ここで設定された表示用役物可動エフェクトコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 5 6 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用役物可動エフェクトコマンドによって示される表示制御パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に可動役物 2 3 のエフェクト効果の表示が行われるように表示制御を開始する (図 6 1 (d) 参照) 。

【 1 1 3 9 】

次に、図 6 1 ~ 図 6 8 を参照して、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 において、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる演出について説明する。図 6 1 ~ 図 6 8 は、「通常遊技状態 A」において第 1 特別図柄の動的表示が大当たりに当選してから「連荘」状態を消化するまでの一連の流れを、第 3 図柄表示装置 8 1 における演出の推移で示した図である。

【 1 1 4 0 】

より詳細には、図 6 1 (a) は、「通常遊技状態 A」において第 1 特別図柄の動的表示が大当たりに当選し、大当たりラウンドの 5 R 目において、「チャレンジバトル」演出が開始された状態を示した図であり、図 6 1 (b) は、図 6 1 (a) の状態から、大当たりラウンドが 6 R 目に進行し、「チャレンジバトル」演出が実行中となっている状態を示した図であり、図 6 1 (c) は、図 6 1 (b) の状態から、大当たりラウンドが 7 R 目に進

10

20

30

40

50

行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示した図であり、図 6 1 (d) は、図 6 1 (c) の状態から、引き続き 7 R 目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「x」の選択肢が選択された状態を示した図である。

【 1 1 4 1 】

また、図 6 2 (a) は、図 6 1 (d) の状態から、大当たりラウンドが 8 R 目に進行し、ルーレット演出において「x」の選択肢が選択されたことにより「チャレンジバトル」演出が失敗結果となった状態を示した図であり、図 6 2 (b) は、図 6 1 (b) の状態から、大当たりラウンドが 7 R 目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示した図であり、図 6 2 (c) は、図 6 2 (b) の状態から、引き続き 7 R 目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「中技」の選択肢が選択された状態を示した図であり、図 6 2 (d) は、図 6 2 (c) の状態から、引き続き 7 R 目の大当たりラウンドが実行中であって、ボタン押下によって「チャレンジバトル」演出の結果表示が可能となっている状態を示した図である。

10

【 1 1 4 2 】

また、図 6 3 (a) は、図 6 2 (d) の状態から、大当たりラウンドが 8 R 目に進行し、可動役物 2 3 が可動して「チャレンジバトル」演出が成功結果となった状態を示した図であり、図 6 3 (b) は、図 6 3 (a) の状態から、大当たりラウンドが 9 R 目に進行し、「チャレンジバトル」演出の成功を報知している状態を示した図であり、図 6 3 (c) は、図 6 3 (b) の状態から、大当たりラウンドが 1 0 R 目に進行し、「連荘」状態の継続示唆演出が実行されている状態を示した図であり、図 6 3 (d) は、図 6 3 (c) の状態から、大当たりラウンドが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図である。

20

【 1 1 4 3 】

さらに、図 6 4 (a) は、図 6 3 (d) の状態から、大当たりエンディングが終了して「時間短縮状態」に移行し、第 2 特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示した図であり、図 6 4 (b) は、図 6 4 (a) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示の保留球の貯留が成功し、さらに、実行中となっていた第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常 C」に当選した状態を示した図であり、図 6 4 (c) は、図 6 4 (b) の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域 7 3 d を球が通過して第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 1 回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、図 6 4 (d) は、図 6 4 (c) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 1 回目の大当たり状態へと移行して 2 R 目が実行中となっている状態を示した図である。

30

【 1 1 4 4 】

また、図 6 5 (a) は、図 6 4 (d) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 1 回目の大当たりが 1 0 R 目に進行した状態を示した図であり、図 6 5 (b) は、図 6 5 (a) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 1 回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図であり、図 6 5 (c) は、図 6 5 (b) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 1 回目の大当たりのエンディングが終了し、第 2 特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常 C」に当選した状態を示した図であり、図 6 5 (d) は、図 6 5 (c) の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域 7 3 d を球が通過して第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 2 回目の大当たりへと移行する状態を示した図である。

40

【 1 1 4 5 】

さらに、図 6 6 (a) は、図 6 5 (d) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 2 回目の大当たり状態へと移行して 2 R 目が実行中となっている状態を示した図であり、図 6 6 (b) は、図 6 6 (a) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 2 回目の大当たりが 1 0 R 目に進行した状態を示した図であり、図 6 6 (c) は、図 6 6 (b) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 2 回目の大当たりが終了してエン

50

ディングが実行中となっている状態を示した図であり、図 6 6 (d) は、図 6 6 (c) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 2 回目の大当たりのエンディングが終了し、第 2 特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常 C」に当選した状態を示した図である。

【 1 1 4 6 】

また、図 6 7 (a) は、図 6 6 (d) の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域 7 3 d を球が通過して第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 3 回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、図 6 7 (b) は、図 6 7 (a) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 3 回目の大当たり状態へと移行して 2 R 目が実行中となっている状態を示した図であり、図 6 7 (c) は、図 6 7 (b) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 3 回目の大当たりが 1 0 R 目に進行した状態を示した図であり、図 6 7 (d) は、図 6 7 (c) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 3 回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示した図である。

【 1 1 4 7 】

さらに、図 6 8 (a) は、図 6 7 (d) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 3 回目の大当たりのエンディングが終了し、第 2 特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常 C」に当選した状態を示した図であり、図 6 8 (b) は、図 6 8 (a) の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域 7 3 d を球が通過して第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 4 回目の大当たりへと移行する状態を示した図であり、図 6 8 (c) は、図 6 8 (b) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 4 回目の大当たり状態へと移行して 2 R 目が実行中となっている状態を示した図であり、図 6 8 (d) は、図 6 8 (c) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 4 回目の大当たりが 1 0 R 目に進行した状態を示した図である。

【 1 1 4 8 】

図 6 1 (a) は、「通常遊技状態 A」において第 1 特別図柄の動的表示が大当たりに当選し、大当たりラウンドの 5 R 目において、「チャレンジバトル」演出が開始された状態を示している。図 6 1 (a) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の左上部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「5 R」と表示されており、5 R 目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。

【 1 1 4 9 】

また、主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、大当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。主表示領域 D m の上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 b に「チャレンジバトル」と表示されており、これから行われる演出において、「時間短縮状態」に突入するか否かを報知する演出が実行されることを示している。

【 1 1 5 0 】

さらに、主表示領域 D m の中央部分には、メインキャラクタ図柄 8 1 c と、敵キャラクタ図柄 8 1 d とが対峙しており、これから 2 のキャラクタによる対決が開始されることを示唆している。

【 1 1 5 1 】

即ち、この「チャレンジバトル」演出は、第 1 特別図柄の動的表示が当選した大当たり種別が、実行中の大当たり遊技後に「通常遊技状態」に移行する大当たり種別「通常 A」、又は、実行中の大当たり遊技後に「時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短 A」、のいずれの大当たり種別に当選したのかを報知する演出となっている。

【 1 1 5 2 】

次いで、図 6 1 (b) は、図 6 1 (a) の状態から、大当たりラウンドが 6 R 目に進行し、「チャレンジバトル」演出が実行中となっている状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「6 R」と表示されており、6 R 目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、主表示領域 D m の中央部分には、メインキャラクタ図柄 8 1 c と、敵キャラクタ図柄 8 1 d とがお互いに剣を振りか

10

20

30

40

50

ざして突進している状態を示しており、2のキャラクタによる対決が開始されたことを示唆している。

【1153】

次いで、図61(c)は、図61(b)の状態から、大当たりラウンドが7R目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示している。主表示領域Dmの左上部分に、大当たりラウンド表示81aに「7R」と表示されており、7R目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。

【1154】

また、主表示領域Dmの上部分には遊技内容メッセージ81bに「必殺技選択」と表示されており、該遊技内容メッセージ81bの下部にはルーレット演出選択欄81iが、主表示領域Dmの右上部分には押しボタン図柄81eが表示されている。そして、ルーレット演出選択欄81iのうち、上段選択欄81i1には「大技」、中段選択欄81i2には「中技」、下段選択欄81i3には「x」が表示されており、遊技者が枠ボタン22を操作することによって、ルーレット演出選択欄81iのうちのいずれかの選択肢が選択され得ることを示唆している。

10

【1155】

次いで、図61(d)は、図61(c)の状態から、引き続き7R目の大当たりラウンドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「x」の選択肢が選択された状態を示している。主表示領域Dmの左上部分に、大当たりラウンド表示81aに「7R」と表示されており、引き続き7R目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、ルーレット演出選択欄81iのうちの下段選択欄81i3が選択された状態となっており、遊技者の枠ボタン22の操作によってルーレット演出選択欄81iのうちの下段選択欄81i3が選択されたことを示唆している。

20

【1156】

次いで、図62(a)は、図61(d)の状態から、大当たりラウンドが8R目に進行し、ルーレット演出において「x」の選択肢が選択されたことにより「チャレンジバトル」演出が失敗結果となった状態を示している。主表示領域Dmの左上部分に、大当たりラウンド表示81aに「8R」と表示されており、8R目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、主表示領域Dmの右部分には、遊技内容メッセージ81bに「残念」の文字が、主表示領域Dmの左部分には、メインキャラクタ図柄81cの落胆している様子が、それぞれ表示されており、図61(d)のルーレット演出において「x」の選択肢が選択されたことにより「チャレンジバトル」演出が失敗結果となったことを示唆している。

30

【1157】

次いで、図62(b)は、図61(b)の状態から、大当たりラウンドが7R目に進行し、「チャレンジバトル」演出が引き続き実行中となっており、該「チャレンジバトル」演出中のルーレット演出が実行されている状態を示している。主表示領域Dmの左上部分に、大当たりラウンド表示81aに「7R」と表示されており、7R目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。

40

【1158】

また、主表示領域Dmの上部分には遊技内容メッセージ81bに「必殺技選択」と表示されており、該遊技内容メッセージ81bの下部にはルーレット演出選択欄81iが、主表示領域Dmの右上部分には押しボタン図柄81eが表示されている。そして、ルーレット演出選択欄81iのうち、上段選択欄81i1には「大技」、中段選択欄81i2には「中技」、下段選択欄81i3には「小技」が表示されており、遊技者が枠ボタン22を操作することによって、ルーレット演出選択欄81iのうちのいずれかの選択肢が選択され得ることを示唆している。

【1159】

次いで、図62(c)は、図62(b)の状態から、引き続き7R目の大当たりラウン

50

ドが実行中であって、ルーレット演出におけるボタン押下により「中技」の選択肢が選択された状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「7 R」と表示されており、引き続き 7 R 目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、ルーレット演出選択欄 8 1 i のうちの中段選択欄 8 1 i 2 が選択された状態となっており、遊技者の枠ボタン 2 2 の操作によってルーレット演出選択欄 8 1 i のうちの中段選択欄 8 1 i 2 が選択されたことを示唆している。

【 1 1 6 0 】

次いで、図 6 2 (d) は、図 6 2 (c) の状態から、引き続き 7 R 目の大当たりラウンドが実行中であって、ボタン押下によって「チャレンジバトル」演出の結果表示が可能となっている状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「7 R」と表示されており、7 R 目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域 D m の中央部分には、メインキャラクタ図柄 8 1 c と、敵キャラクタ図柄 8 1 d とが剣を交えており、対決の決着が着く状態であることを示唆している。

10

【 1 1 6 1 】

また、主表示領域 D m の右上部分には押しボタン図柄 8 1 e が表示されており、主表示領域 D m の上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 b に「押せ」と表示されており、遊技者に枠ボタン 2 2 の操作を示唆している。

【 1 1 6 2 】

次いで、図 6 3 (a) は、図 6 2 (d) の状態から、大当たりラウンドが 8 R 目に進行し、可動役物 2 3 が可動して「チャレンジバトル」演出が成功結果となった状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「8 R」と表示されており、8 R 目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、可動役物 2 3 が可動して第 3 図柄表示装置 8 1 の前面に傾倒しており、さらに、主表示領域 D m の中央部分には役物用エフェクト 8 1 f が表示されており、遊技者が枠ボタン 2 2 を押下したことによって可動役物 2 3 が可動し、「チャレンジバトル」演出が成功結果となった状態を示している。

20

【 1 1 6 3 】

次いで、図 6 3 (b) は、図 6 3 (a) の状態から、大当たりラウンドが 9 R 目に進行し、「チャレンジバトル」演出の成功を報知している状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「9 R」と表示されており、9 R 目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域 D m の右上部分には遊技内容メッセージ 8 1 b に「勝利」と表示されており、また、主表示領域 D m の中央部分には敵キャラクタ図柄 8 1 d が倒れており、メインキャラクタ図柄 8 1 c の勝ち誇った様子が表示されており、「チャレンジバトル」演出において成功結果となったことを報知している。

30

【 1 1 6 4 】

次いで、図 6 3 (c) は、図 6 3 (b) の状態から、大当たりラウンドが 10 R 目に進行し、「連荘」状態の継続示唆演出が実行されている状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「10 R」と表示されており、10 R 目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 b に「連続ボーナスチャンス獲得」と表示されており、実行中の大当たり終了後に「連荘」状態が継続可能であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g に「右打ち継続」と表示されており、遊技者に対して、実行中の大当たり終了後にも右打ち遊技を継続することを示唆している。

40

【 1 1 6 5 】

次いで、図 6 3 (d) は、図 6 3 (c) の状態から、大当たりラウンドが終了してエンディングが実行中となっている状態を示している。上述のように、「通常遊技状態 A」において大当たり種別「時短 A」に当選した場合の大当たりエンディング時間は「0.05 秒」となるように構成されており（図 2 3 参照）、非常に短時間であるため、主表示領域

50

D mの上部分には遊技内容メッセージ 8 1 bに「連続ボーナスチャンス獲得」の表示が、また、主表示領域 D mの右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 gに「右打ち継続」の文字が引き続き表示された状態となっている。

【 1 1 6 6 】

次いで、図 6 4 (a) は、図 6 3 (d) の状態から、大当たりエンディングが終了して「時間短縮状態」に移行し、第 2 特別図柄の動的表示が実行中となっている状態を示している。図 6 4 (a) では、図 6 3 (d) の状態から右打ち遊技を継続したことによってスルーゲート 6 7 に入球し、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット 7 2 が開放され、さらに、該普通電役ユニット 7 2 内に球が入球して第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球したことによって第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放され、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に入球した球が下側第 2 始動口 7 1 a に入球したことによって第 2 特別図柄の動的表示が実行中となっている状態である。

10

【 1 1 6 7 】

このスルーゲート 6 7 への入球から、第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始するまでの一連の動作は、右打ち遊技を継続することで非常に短時間で実行されるため（図 2 5 参照）、主表示領域 D mの上部分には遊技内容メッセージ 8 1 bに「連続ボーナスチャンス獲得」の表示が、また、主表示領域 D mの右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g が引き続き表示された状態となっている。

【 1 1 6 8 】

また、主表示領域 D mの右下部分には、特図 2 ミニリール図柄 8 1 h が表示されており、第 2 特別図柄の動的表示が実行中であることを示している。また、主表示領域 D mの右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a 及び特図 2 用保留数表示 8 8 a にはともに「 0 」が表示されており、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の動的表示の保留球がいずれも「 0 個」であることを示している。

20

【 1 1 6 9 】

次いで、図 6 4 (b) は、図 6 4 (a) の状態から、第 2 特別図柄の動的表示の保留球の貯留が成功し、さらに、実行中となっていた第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常 C」に当選した状態を示している。主表示領域 D mの右下部分には、特図 2 ミニリール図柄 8 1 h に「 7 7 7 」が表示されており、図 6 3 (a) において実行中となっていた第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常 C」に当選した状態を示している。よって、主表示領域 D mの右上部分、特図 2 用変動領域 8 8 b には青の四角図柄が表示されており、第 2 特別図柄の動的表示が小当たりに当選したことを示している。

30

【 1 1 7 0 】

また、主表示領域 D mの右上部分、特図 2 用保留数表示 8 8 a には「 3 」が表示されており、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「 3 個」であることを示している。上述したように、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示は高確率（即ち、9 9 6 5 / 1 0 0 0 0 ）で小当たりに当選するように構成されているため、第 2 特別図柄の動的表示の保留球「 3 個」は、高確率で小当たりに当選することになる。

【 1 1 7 1 】

このため、主表示領域 D mの上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 b に「ボーナス × 4 獲得」と表示されており、図 6 4 (b) において小当たりに当選した保留と、貯留されている「 3 個」の第 2 特別図柄の動的表示の保留球と、を合わせて、合計「 4 回」の小当たりに高確率で当選し得る状態であることを示唆している。また、主表示領域 D mの右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g が引き続き表示された状態となっている。

40

【 1 1 7 2 】

次いで、図 6 4 (c) は、図 6 4 (b) の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域 7 3 d を球が通過して第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 1 回目の大当たりへと移行する状態を示している。主表示領域 D mの上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 b に「 V 入賞」と表示されており、図 6 4 (b) において当選した小当たりに基づいて小入賞口ユニット 7 3 が開放され、右打ち遊技で発射した球が特定領域 7 3 d に入球したことによ

50

て大当たりフラグ 2 0 3 p がオンに設定されて大当たり状態へと移行することを示唆している。また、主表示領域 D m の右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g が引き続き表示された状態となっている。

【 1 1 7 3 】

次いで、図 6 4 (d) は、図 6 4 (c) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 1 回目の大当たり状態へと移行して 2 R 目が実行中となっている状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「 2 R 」と表示されており、小当たり遊技から大当たり遊技へと移行し、 2 R 目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 b に「ボーナス残り 4 回」と表示されており、現在実行中の大当たりと、第 2 特別図柄の動的表示の保留球「 3 個」と、を合わせて、残り「 4 回」の大当たりが実行可能であることを示唆している。また、主表示領域 D m の右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g が引き続き表示された状態となっている。

10

【 1 1 7 4 】

次いで、図 6 5 (a) は、図 6 4 (d) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 1 回目の大当たりが 1 0 R 目に進行した状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「 1 0 R 」と表示されており、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 1 回目の大当たりの 1 0 R 目が実行中となっていることを示している。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 b に「ボーナス残り 4 回」の表示が、主表示領域 D m の右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g が引き続き表示された状態となっている。

20

【 1 1 7 5 】

次いで、図 6 5 (b) は、図 6 5 (a) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 1 回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示している。上述のように、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において小当たり種別「通常 C」に当選した場合の大当たりエンディング時間は「 0 . 0 5 秒」となるように構成されており（図 2 3 参照）、非常に短時間であるため、主表示領域 D m の上部分には遊技内容メッセージ 8 1 b に「ボーナス残り 4 回」の表示が、また、主表示領域 D m の右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g が引き続き表示された状態となっている。

【 1 1 7 6 】

30

次いで、図 6 5 (c) は、図 6 5 (b) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 1 回目の大当たりのエンディングが終了し、第 2 特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常 C」に当選した状態を示している。上述したように、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作終了後に「 2 0 0 秒」のエンディング時間が実行されるように構成されているため、図 6 5 (c) の遊技状態は「時間短縮状態」であるものの、普通図柄の可変表示は実行され得ず、普通図柄の可変表示が当たりに当選し得ないため普通電役ユニット 7 2 が開放され得ない。

【 1 1 7 7 】

このため、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 が開放され得ず、第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し得ないため、第 2 特別図柄の動的表示の保留球は増加し得ない。よって、図 6 5 (b) の大当たりエンディング終了後は普通電役ユニット 7 2 が開放し得ない「時間短縮状態」であるため、図 6 4 (b) において貯留されていた第 2 特別図柄の動的表示の「 3 個」の保留球のうちの「 1 個」が実行される。従って、主表示領域 D m の特図 2 用保留数表示 8 8 a には「 2 」が表示されており、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「 1 個」減少して「 2 個」となったことを示している。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 b に「ボーナス 残り 3 回」と表示されている。

40

【 1 1 7 8 】

また、主表示領域 D m の右下部分には、特図 2 ミニリール図柄 8 1 h に「 7 7 7 」が表示されており、第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常 C」に当選した状態を示し

50

ている。よって、主表示領域 D m の右上部分、特図 2 用変動領域 8 8 b には青の四角図柄が表示されており、第 2 特別図柄の動的表示が小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域 D m の右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g が引き続き表示された状態となっている。

【 1 1 7 9 】

次いで、図 6 5 (d) は、図 6 5 (c) の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域 7 3 d を球が通過して第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 2 回目の大当たりへと移行する状態を示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 b に「V 入賞」と表示されており、図 6 5 (c) において当選した小当たりに基づいて小入賞口ユニット 7 3 が開放され、右打ち遊技で発射した球が特定領域 7 3 d に入球したことによって大当たりフラグ 2 0 3 p がオンに設定されて大当たり状態へと移行することを示唆している。また、主表示領域 D m の右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g が引き続き表示された状態となっている。

10

【 1 1 8 0 】

次いで、図 6 6 (a) は、図 6 5 (d) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 2 回目の大当たり状態へと移行して 2 R 目が実行中となっている状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「2 R」と表示されており、小当たり遊技から大当たり遊技へと移行し、2 R 目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域 D m の上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 b に「ボーナス残り 3 回」と表示されており、現在実行中の大当たりと、第 2 特別図柄の動的表示の保留球「2 個」と、を合わせて、残り「3 回」の大当たりが実行可能であることを示唆している。また、主表示領域 D m の右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g が引き続き表示された状態となっている。

20

【 1 1 8 1 】

次いで、図 6 6 (b) は、図 6 6 (a) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 2 回目の大当たりが 1 0 R 目に進行した状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、大当たりラウンド表示 8 1 a に「1 0 R」と表示されており、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 2 回目の大当たりの 1 0 R 目が実行中となっていることを示している。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技内容メッセージ 8 1 b に「ボーナス残り 3 回」の表示が、主表示領域 D m の右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g が引き続き表示された状態となっている。

30

【 1 1 8 2 】

次いで、図 6 6 (c) は、図 6 6 (b) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 2 回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示している。上述のように、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において小当たり種別「通常 C」に当選した場合の大当たりエンディング時間は「0 . 0 5 秒」となるように構成されており（図 2 3 参照）、非常に短時間であるため、主表示領域 D m の上部分には遊技内容メッセージ 8 1 b に「ボーナス残り 3 回」の表示が、また、主表示領域 D m の右部分には、右打ち示唆メッセージ 8 1 g が引き続き表示された状態となっている。

40

【 1 1 8 3 】

次いで、図 6 6 (d) は、図 6 6 (c) の状態から、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく 2 回目の大当たりのエンディングが終了し、第 2 特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常 C」に当選した状態を示している。上述したように、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作終了後に「2 0 0 秒」のエンディング時間が実行されるように構成されているため、図 6 6 (d) においては、普通電役ユニット 7 2 が開放され得ない「時間短縮状態」が継続しているか、又は、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間が終了して「通常遊技状態 B」に移行しているか、のいずれかの遊技状態となっている。

【 1 1 8 4 】

そして、いずれの遊技状態であっても普通電役ユニット 7 2 は開放し得ない状態である

50

ため、第2特別図柄の動的表示の保留球は増加し得ない。よって、図65(c)において、第2特別図柄の動的表示の保留球が「2個」となっていたうちの「1個」が実行される。従って、主表示領域Dmの特図2用保留数表示88aには「1」が表示されており、第2特別図柄の動的表示の保留球が「1個」減少して「1個」となったことを示している。また、主表示領域Dmの上部分には、遊技内容メッセージ81bに「ボーナス 残り2回」と表示されている。

【1185】

また、主表示領域Dmの右下部分には、特図2ミニール図柄81hに「777」が表示されており、第2特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常C」に当選した状態を示している。よって、主表示領域Dmの右上部分、特図2用変動領域88bには青の四角図柄が表示されており、第2特別図柄の動的表示が小当たりで当選したことを示している。さらに、主表示領域Dmの右部分には、右打ち示唆メッセージ81gが引き続き表示された状態となっている。

10

【1186】

次いで、図67(a)は、図66(d)の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域73dを球が通過して第2特別図柄の小当たり当選に基づく3回目の大当たりへと移行する状態を示している。主表示領域Dmの上部分には、遊技内容メッセージ81bに「V入賞」と表示されており、図66(d)において当選した小当たりに基づいて小入賞口ユニット73が開放され、右打ち遊技で発射した球が特定領域73dに入球したことによって大当たりフラグ203pがオンに設定されて大当たり状態へと移行することを示唆している。また、主表示領域Dmの右部分には、右打ち示唆メッセージ81gが引き続き表示された状態となっている。

20

【1187】

次いで、図67(b)は、図67(a)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく3回目の大当たり状態へと移行して2R目が実行中となっている状態を示している。主表示領域Dmの左上部分に、大当たりラウンド表示81aに「2R」と表示されており、小当たり遊技から大当たり遊技へと移行し、2R目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域Dmの上部分には、遊技内容メッセージ81bに「ボーナス残り2回」と表示されており、現在実行中の大当たりと、第2特別図柄の動的表示の保留球「1個」と、を合わせて、残り「2回」の大当たりが実行可能であることを示唆している。また、主表示領域Dmの右部分には、右打ち示唆メッセージ81gが引き続き表示された状態となっている。

30

【1188】

次いで、図67(c)は、図67(b)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく3回目の大当たりが10R目に進行した状態を示している。主表示領域Dmの左上部分に、大当たりラウンド表示81aに「10R」と表示されており、第2特別図柄の小当たり当選に基づく3回目の大当たりの10R目が実行中となっていることを示している。また、主表示領域Dmの上部分には、遊技内容メッセージ81bに「ボーナス残り2回」の表示が、主表示領域Dmの右部分には、右打ち示唆メッセージ81gが引き続き表示された状態となっている。

40

【1189】

次いで、図67(d)は、図67(c)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく3回目の大当たりが終了してエンディングが実行中となっている状態を示している。上述のように、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態B」において小当たり種別「通常C」に当選した場合の大当たりエンディング時間は「0.05秒」となるように構成されており(図23参照)、非常に短時間であるため、主表示領域Dmの上部分には遊技内容メッセージ81bに「ボーナス残り2回」の表示が、また、主表示領域Dmの右部分には、右打ち示唆メッセージ81gが引き続き表示された状態となっている。

【1190】

次いで、図68(a)は、図67(d)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基

50

づく3回目の大当たりのエンディングが終了し、第2特別図柄の動的表示の残保留が実行されて小当たり種別「通常C」に当選した状態を示している。上述したように、第1実施形態のパチンコ機10では、普通電役ユニット72の1の開放動作終了後に「200秒」のエンディング時間が実行されるように構成されているため、図68(a)においては、遊技仕様通りに右打ち遊技を継続している場合、「通常遊技状態B」に移行した状態となっている。

【1191】

このため、普通電役ユニット72は開放し得ない状態であり、第2特別図柄の動的表示の保留球は増加し得ない。よって図66(d)において、第2特別図柄の動的表示の保留球が「1個」となっていたうちの「1個」が実行される。従って、主表示領域Dmの特図2用保留数表示88aには「0」が表示されており、第2特別図柄の動的表示の保留球が「1個」減少して「0個」となったことを示している。また、主表示領域Dmの上部分には、遊技内容メッセージ81bに「ボーナス ラスト」と表示されている。

10

【1192】

また、主表示領域Dmの右下部分には、特図2ミニール図柄81hに「777」が表示されており、第2特別図柄の動的表示が小当たり種別「通常C」に当選した状態を示している。よって、主表示領域Dmの右上部分、特図2用変動領域88bには青の四角図柄が表示されており、第2特別図柄の動的表示が小当たりに当選したことを示している。さらに、主表示領域Dmの右部分には、右打ち示唆メッセージ81gが引き続き表示された状態となっている。

20

【1193】

次いで、図68(b)は、図68(a)の状態から、小当たり遊技が開始され、特定領域73dを球が通過して第2特別図柄の小当たり当選に基づく4回目の大当たりへと移行する状態を示している。主表示領域Dmの上部分には、遊技内容メッセージ81bに「V入賞」と表示されており、図68(a)において当選した小当たりに基づいて小入賞口ユニット73が開放され、右打ち遊技で発射した球が特定領域73dに入球したことによって大当たりフラグ203pがオンに設定されて大当たり状態へと移行することを示唆している。また、主表示領域Dmの右部分には、右打ち示唆メッセージ81gが引き続き表示された状態となっている。

【1194】

30

次いで、図68(c)は、図68(b)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく4回目の大当たり状態へと移行して2R目が実行中となっている状態を示している。主表示領域Dmの左上部分に、大当たりラウンド表示81aに「2R」と表示されており、小当たり遊技から大当たり遊技へと移行し、2R目の大当たりラウンドが実行中となっていることを示している。主表示領域Dmの上部分には、遊技内容メッセージ81bに「ボーナス ラスト」と表示されており、現在実行中の大当たりで「連荘」状態が終了することを示唆している。また、主表示領域Dmの右部分には、右打ち示唆メッセージ81gが引き続き表示された状態となっている。

【1195】

次いで、図68(d)は、図68(c)の状態から、第2特別図柄の小当たり当選に基づく4回目の大当たりが10R目に進行した状態を示している。主表示領域Dmの左上部分に、大当たりラウンド表示81aに「10R」と表示されており、第2特別図柄の小当たり当選に基づく4回目の大当たりの10R目が実行中となっていることを示している。また、主表示領域Dmの上部分には、遊技内容メッセージ81bに「連続ボーナス 終了」の文字が表示されており、当該ラウンドが終了すると、「連荘」状態が終了することを示唆している。

40

【1196】

以上、説明したように、第1実施形態のパチンコ機10では、右打ち遊技によって発射した球が入球可能となる位置に普通電役ユニット72を配設し、該普通電役ユニット72内に入球した球が入球可能な第1非電動役物始動口76及び第2非電動役物始動口77を

50

配設する。また、普通電役ユニット 7 2 内に入球した球の流下方向を振り分ける入球口切換弁 7 5 を配設し、該普通電役ユニット 7 2 に入球した 1 球目の球を第 1 非電動役物始動口 7 6 に、2 球目の球を第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球可能となるように構成する。

【 1 1 9 7 】

さらに、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第 1 非電動役物ユニット 5 4 を配設し、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に入球した球が入球可能な下側第 2 始動口 7 1 a を配設する。そして、普通電役ユニット 7 2 内の第 1 非電動役物始動口 7 6 に球が入球することで、第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放可能となるように構成する。

【 1 1 9 8 】

また、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第 2 非電動役物ユニット 5 5 を配設し、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 内に入球した球が入球可能な上側第 2 始動口 7 1 b を配設する。そして、普通電役ユニット 7 2 内の第 2 非電動役物始動口 7 7 に球が入球することで、第 2 非電動役物ユニット 5 5 が開放可能となるように構成する。

【 1 1 9 9 】

さらに、普通電役ユニット 7 2 内の第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球することで開放可能となる第 1 非電動役物ユニット 5 4 よりも、普通電役ユニット 7 2 内の第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球することで開放可能となる第 2 非電動役物ユニット 5 5 を、垂直方向の上方側に配設する。

【 1 2 0 0 】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、最短で第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 に入球させることができる。その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 において、右打ち遊技を示唆するだけで、容易に、かつ、迅速に第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 2 0 1 】

また、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」における普通図柄の可変表示の実行時間を「0 . 1 秒」、「時間短縮状態」における第 2 特別図柄の動的表示の変動時間も短く（即ち、「5 秒」又は「1 秒」）構成し、「時間短縮状態」において大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）に当選した場合の大当たりオープニング時間及びエンディング時間を「0 . 0 5 秒」となるように構成する。

【 1 2 0 2 】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、普通電役ユニット 7 2 に 2 の球を入球させ、下側第 2 始動口 7 1 a 及び上側第 2 始動口 7 1 b に球を入球させることができ、即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出することができる。さらに、該大当たりの実行後においても、貯留した第 2 特別図柄の動的表示の保留球を実行することで、即座に次の大当たりを導出することができる。

【 1 2 0 3 】

その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 において右打ち遊技を示唆するだけで遊技仕様通りに第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 2 0 4 】

さらに、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役ユニット 7 2 における 1 の開放動作終了時のエンディング時間を「2 0 0 秒」に構成する。また、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間の終了時であって、かつ、時短終了条件が成立している場合に時短フラグ 2 0 3 k をオフに設定して「時短機能」を終了させるように構成する。

10

20

30

40

50

【 1 2 0 5 】

このように構成することで、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、普通図柄の可変表示が当たりに当選する回数を「1回」とすることができ、普通電役ユニット72の開放動作を「1回」とすることができる。その結果、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、右打ち遊技で発射した球が下側第2始動口71a及び上側第2始動口71bに入球して貯留される第2特別図柄の動的表示の保留球の数を「4個」とすることができ、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへの入球個数が「4個」以上となって、仕様想定以上に第2特別図柄の動的表示が小当たりに当選することを抑制することができる。

【 1 2 0 6 】

また、第1実施形態のパチンコ機10では、特図2大当たり乱数テーブル202a2において、最も設定値の高い「3」における乱数の値を大当たり及び小当たりのみで設定し、ハズレとなる乱数の値が存在しないように設定し、設定値「3」のみににおいて、第2特別図柄の動的表示でハズレが抽出され得ず、その他の設定値（第1実施形態では、設定値「1」及び「2」）では、ハズレが抽出され得るように構成する。

【 1 2 0 7 】

このように構成することで、最も高い設定値（即ち、設定値「3」）以外の設定値（即ち、設定値「1」又は「2」）である場合のみににおいてハズレが現出し得るため、遊技者は、第2特別図柄の動的表示においてハズレが現出したのを確認した場合、現在の設定値が最も高い設定値（即ち、設定値「3」）ではなく、設定値「1」又は「2」であることを確定することができる。

< 第2実施形態 >

次いで、図69を参照して、本発明を適用した第2実施形態のパチンコ機10について説明する。以下、第2実施形態のパチンコ機10について、第1実施形態のパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第2実施形態のパチンコ機10の説明において、第1実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処理については、第1実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 1 2 0 8 】

第1実施形態のパチンコ機10では、遊技盤13の右側領域において、上方側に可動役物23が配設されており、その下方に第2非電動役物ユニット55が、さらに、該第2非電動役物ユニット55の下方に第1非電動役物ユニット54が配設されている。

【 1 2 0 9 】

このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55の配設領域と、可動役物23の配設領域及び可動領域とが、それぞれ領域を専有しており、可動役物23は従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難く、遊技盤13の右側領域における各配設物の構成及び配設位置について、さらなる向上が求められる。

【 1 2 1 0 】

具体的には、例えば、第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55の配設位置を変更することで、より大きな可動役物23を配設し、遊技盤13右側の限られた領域をより効率的に使用することのできる遊技機を提供することを目的としている。

【 1 2 1 1 】

本目的を達成するために、第2実施形態のパチンコ機10は、遊技球を1球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第1可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1可動体とは異なる第2可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第1入球部と、前記第1入球部への遊技球の入球を検出するための第1検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1可動体及び前記第2可動体とは異なる第3可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第2入球部と、前記第2入球部への遊技球の入

10

20

30

40

50

球を検出するための第2検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第1入球部に誘導する第1状態となっている前記誘導手段を、前記第1入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第1入球部への入球が不能であり、かつ、前記第2入球部への入球は可能な第2状態に切り替える切替手段を備え、当該遊技機を正面視した状態において、前記第3可動体の配設位置を、前記第2可動体の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側に設けた。

【1212】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第1可動体としての動作体を備え、第2可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第1入球部としての作用口を備え、第1検出部としての検知部を備え、第3可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第2入球部としての流入口を備え、第2検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第1状態としての所定態様を備え、第2状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備える。

10

【1213】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット72への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への流入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

20

【1214】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第2非電動役物ユニット55の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たり当選すること、特別図柄の動的表示が小当たり当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりが発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特別図柄の動的表示が小当たり一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

30

40

【1215】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第3可動体として、本実施形態では第2非電

50

動役物ユニット５５を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【１２１６】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁７５の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【１２１７】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第１非電動役物ユニット５４の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【１２１８】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達す

10

20

30

40

50

ること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりにより一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【 1 2 1 9 】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第 1 検出部又は第 2 検出部として、本実施形態では第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a 又は第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【 1 2 2 0 】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における 1 演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【 1 2 2 1 】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりにより当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たりにより当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の 1 演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【 1 2 2 2 】

さらに、例えば、遊技球が入球する第 2 入球部として、本実施形態では第 2 非電動役物始動口 7 7 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【 1 2 2 3 】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第2可動体として、本実施形態では第1非電動役物ユニット54を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【1224】

10

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第1可動体として、本実施形態では普通電役開閉板72aを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【1225】

20

また、例えば、遊技球が入球する第1入球部として、本実施形態では第1非電動役物始動口76を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入口可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

30

【1226】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりで当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たりで当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の1演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

40

【1227】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁75を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

50

【 1 2 2 8 】

さらに、例えば、第 1 状態又は第 2 状態として、本実施形態では入球口切換弁 7 5 の初期状態又は入球口切換弁 7 5 の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

10

【 1 2 2 9 】

また、例えば、所定一覧の中から 1 の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普通図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

20

【 1 2 3 0 】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【 1 2 3 1 】

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たり R U S H 状態などが挙げられる。

30

【 1 2 3 2 】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ 2 0 3 k を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【 1 2 3 3 】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における 1 演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

40

【 1 2 3 4 】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から 1 の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから 1 の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から 1 の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

【 1 2 3 5 】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、

50

発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【 1 2 3 6 】

ここで、図 6 9 を参照して、第 2 実施形態における遊技盤 1 3 の具体的構成について説明する。まず、図 6 9 に示すように、遊技盤 1 3 は、正面視略正方形に切削加工した木製のベース板 6 0 に、球案内用の多数の釘や風車およびレール 6 1 , 6 2、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口 6 3、第 3 図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置 6 5、第 3 図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット 7 3、第 3 図柄（所謂、特別図柄）の 1 つである第 1 特別図柄の抽選契機となる第 1 始動口 6 4、第 3 図柄の 1 つである第 2 特別図柄の抽選契機となる下側第 2 始動口 7 1 a 及び上側第 2 始動口 7 1 b、第 2 図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート 6 7、開放状態となることで後述する第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 へ球が入球可能となる普通電役ユニット 7 2、開放状態となることで下側第 2 始動口 7 1 a へ球が入球可能となる第 1 非電動役物ユニット 5 4、開放状態となることで上側第 2 始動口 7 1 b へ球が入球可能となる第 2 非電動役物ユニット 5 5、可動役物 2 3、第 3 図柄表示装置 8 1 及び第 2 図柄表示装置 8 3 等を有した可変表示装置ユニット 8 0 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 1 2 の裏面側に取り付けられる。

10

【 1 2 3 7 】

一般入賞口 6 3、第 1 始動口 6 4、可変入賞装置 6 5、小入賞口ユニット 7 3、第 1 非電動役物ユニット 5 4、第 2 非電動役物ユニット 5 5、スルーゲート 6 7、普通電役ユニット 7 2、可動役物 2 3、可変表示装置ユニット 8 0 は、ルータ加工によってベース板 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 1 3 の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤 1 3 の前面中央部分は、前面枠 1 4 の窓部 1 4 c（図 1 参照）を通じて内枠 1 2 の前面側から視認することができる。

20

【 1 2 3 8 】

遊技盤 1 3 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 6 2 が植立され、その外レール 6 2 の内側位置には外レール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の前面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6（図 1 参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の前面であって 2 本のレール 6 1 , 6 2 と円弧部材 7 0 とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

30

【 1 2 3 9 】

2 本のレール 6 1 , 6 2 は、球発射ユニット 1 1 2 a（図 1 0 参照）から発射された球を遊技盤 1 3 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 6 1 の先端部分（図 6 9 の左上部）には戻り球防止部材 6 8 が取り付けられ、一旦、遊技盤 1 3 の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 6 2 の先端部（図 6 9 の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム 6 9 に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット 8 0 の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第 2 実施形態では、左打ち遊技において、第 1 始動口 6 4 又は一般入賞口 6 3 へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第 2 始動口 7 1 a、上側第 2 始動口 7 1 b、可変入賞装置 6 5、小入賞口ユニット 7 3、普通電役ユニット 7 2 又はスルーゲート 6 7 に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第 2 始動口 7 1 a、上側第 2 始動口 7 1 b、可変入賞装置 6 5、小入賞口ユニット 7 3、普通電役ユニット 7 2 又はスルーゲート 6 7 へ球が入球し得る若しくは

40

50

入球し易い一方、第 1 始動口 6 4 又は一般入賞口 6 3 に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【 1 2 4 0 】

また、内レール 6 1 の右下側の先端部と外レール 6 2 の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材 7 0 がベース板 6 0 に打ち込んで固定されている。

【 1 2 4 1 】

遊技領域の正面視左側下部（図 6 9 の左側下部）には、発光手段である複数の L E D で構成された状態 L E D 群 3 7 a と特別 L E D 群 3 7 b と右打ち報知ランプ 3 7 c とが設けられた特別図柄表示装置 3 7 が、ベース板 6 0 に固定されて配設されている。特別図柄表示装置 3 7 は、後述する主制御装置 1 1 0（図 1 0 参照）で行われる各制御に応じた第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。

10

【 1 2 4 2 】

第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技者がこの特別図柄表示装置 3 7 を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置 3 7 は、遊技球や第 3 図柄表示装置 8 1、可動役物 2 3 等によって遮蔽され得ないように、遊技盤 1 3 における球の流下方向最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、遊技盤 1 3 の最前面となる位置に配設されている。

20

【 1 2 4 3 】

状態 L E D 群 3 7 a は、後述する第 1 始動口 6 4、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b に入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「R」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態 L E D 群 3 7 a の点灯状態により示される。なお、状態 L E D 群 3 7 a は、それぞれの L E D の発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ない L E D でパチンコ機 1 0 の各種遊技状態を示唆することができる。

【 1 2 4 4 】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置 6 5 を開閉する大入賞口開閉板 6 5 a が、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大入賞口開閉板 6 5 a が開放開始されてから「30秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板 6 5 a の開放中に球が 1 0 個入賞することで、1 回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

30

【 1 2 4 5 】

特別 L E D 群 3 7 b は、6 個の L E D で構成された上方 L E D 群 3 7 b 1 と、同じく 6 個の L E D で構成された下方 L E D 群 3 7 b 2 との計 1 2 個の L E D で構成されている。上方 L E D 群 3 7 b 1 は、第 1 始動口 6 4 への球の入球に基づいて実行される第 1 抽選遊技の判定結果を示す第 1 特別図柄が動的表示される。また、下方 L E D 群 3 7 b 2 は、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への球の入球に基づいて実行される第 2 抽選遊技の判定結果を示す第 2 特別図柄が動的表示される。

40

【 1 2 4 6 】

具体的には、上方 L E D 群 3 7 b 1 には、遊技盤 1 3 の盤面中央に設けられた第 1 始動口 6 4 への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第 2 実施形態では、上方 L E D 群 3 7 b 1 の最も上方の L E D から下方の L E D を 1 つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第 2 実施形態では、6 個の L E D の各点灯パターンの組み合わせによって計 6 4 種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【 1 2 4 7 】

また、下方 L E D 群 3 7 b 2 には、遊技盤 1 3 の右側側方に設けられた下側第 2 始動口

50

7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第 2 実施形態では、下方 L E D 群 3 7 b 2 の最も上方の L E D から下方の L E D を 1 つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第 2 実施形態では、6 個の L E D の各点灯パターンの組み合わせによって計 6 4 種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【 1 2 4 8 】

いずれの L E D 群 3 7 b 1 , 3 7 b 2 においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側の L E D のみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各 L E D 群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各 L E D 群が点灯表示される。各 L E D 群の停止パターンの詳細については、後述する。

10

【 1 2 4 9 】

本パチンコ機 1 0 では、第 1 始動口 6 4、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口 6 4 , 7 1 a 又は 7 1 b に応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置 6 5 を開閉駆動する。また、第 2 特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット 7 3 及び後述する特定領域ソレノイド 7 3 f（図 1 0 参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた特定領域ソレノイド 7 3 f の開放に伴って後述する特定領域スイッチ 7 3 g（図 1 0 参照）によって球が検知された場合には、第 2 特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置 6 5 を開閉駆動する。

20

【 1 2 5 0 】

第 2 実施形態において判定される大当たり種別としては、第 1 始動口 6 4 への入賞に基づいて、可変入賞装置 6 5 が 1 0 回開放する「1 0 ラウンド通常大当たり（以下、「通常 A」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置 6 5 が 1 0 回開放する「1 0 ラウンド時短大当たり（以下、「時短 A」と称する場合がある）」が用意されている（図 1 4（a）参照）。また、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への入賞に基づいて、可変入賞装置 6 5 が 1 0 回開放する「1 0 ラウンド通常大当たり（以下、「通常 B」と称する場合がある）」が用意されている（図 1 4（b）参照）。

30

【 1 2 5 1 】

また、第 2 実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b への入賞に基づいて、小入賞口ユニット 7 3 が 1 回開放する「1 ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たり A」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット 7 3 が 1 回、可変入賞装置 6 5 が 9 回、それぞれ開放する「1 0 ラウンド通常大当たり（以下、「通常 C」と称する場合がある）」が用意されている（図 1 5 参照）。

【 1 2 5 2 】

ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。

40

【 1 2 5 3 】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット 7 2 へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット 7 2 へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート 6 7 への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第 3 図柄表示装置 8 1 におい

50

て「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【 1 2 5 4 】

なお、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第 1 特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態 A」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態 B」と、が発生可能に構成されている（図 1 7 参照）。

【 1 2 5 5 】

「通常遊技状態 A」は、RAM クリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第 2 特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常 A」への当選後又は、「通常遊技状態 B」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第 1 始動口 6 4 へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図 1 7 参照）。

【 1 2 5 6 】

「通常遊技状態 B」（以下、「通常遊技状態 A」と「通常遊技状態 B」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第 2 特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示が第 1 特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図 2 優先変動）ように構成されている。

【 1 2 5 7 】

また、この「通常遊技状態 B」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート 6 7 によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態 B」において、残存しているすべての第 2 特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態 A」に移行するように構成されている。

【 1 2 5 8 】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット 7 2 の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット 7 2 の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤 1 3 の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット 7 2 が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 へ入球し易い状態となる。

【 1 2 5 9 】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット 7 2 の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット 7 2 へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入賞した球が、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球することに基づいて開放される第 1 非電動役物ユニット 5 4、又は、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入賞した球が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球することに基づいて開放される第 2 非電動役物ユニット 5 5、の、2 の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【 1 2 6 0 】

また、詳細は後述するが、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 非電動役物ユニッ

10

20

30

40

50

ト 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 への遊技球の入球に基づいて第 2 特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【 1 2 6 1 】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる右打ち示唆（例えば、図 6 3（c）の右打ち示唆メッセージ 8 1 g 参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 の詳細については図 4 及び図 5 において、「時間短縮状態」にお

10

【 1 2 6 2 】

第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図 2 8 の時短終了条件テーブル 2 0 2 m で後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間の終了後は、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第 2 特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態 B」に移行し、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第 2 特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態 A」に移行するように構成されている。

20

【 1 2 6 3 】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第 1 始動口 6 4 への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【 1 2 6 4 】

また、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たり

30

に当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット 7 2 の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【 1 2 6 5 】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常 A」とは、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される大当たりである。第 2 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において大当たり

40

に当選した場合に、この大当たり種別「通常 A」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態 A」へと移行するように構成されている。

【 1 2 6 6 】

次いで、大当たり種別「時短 A」とは、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される大当たりである。第 2 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において大当たり

【 1 2 6 7 】

に当選した場合に、この大当たり種別「時短 A」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【 1 2 6 7 】

次いで、大当たり種別「通常 B」とは、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであ

50

って、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第２実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常Ｂ」が選択され得て、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、該大当たり終了後に第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【１２６８】

次に、小当たり種別について説明する。第２実施形態のパチンコ機１０において選択され得る小当たり種別「通常Ｃ」とは、最大合計ラウンド数が１０ラウンドの小当たり及び大当たりであって、１ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット７３が開放され、また、該１ラウンド目の小入賞口ユニット７３が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド７３ｆ（図１０参照）が駆動されて特定領域７３ｄが開放される。そして、該特定領域７３ｄに設けられた特定領域スイッチ７３ｇ（図１０参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として２ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される。この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たり及び大当たり終了後には、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態Ｂ」へ、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態Ａ」へ、と移行するように構成されている。

【１２６９】

なお、詳細は後述するが、第２特別図柄の動的表示は、特図２大当たり乱数テーブル２０２ａ２において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図１３にて後述）。

【１２７０】

一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【１２７１】

なお、第２実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

【１２７２】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の

10

20

30

40

50

表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方LED群37b1の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常A」又は「時短A」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【1273】

また、第2特別図柄用の下方LED群37b2の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは1種類、小当たり種別「通常C」に対応する表示パターンは32種類、大当たり種別「通常B」に対応する表示パターンは31種類、の計64種類の表示パターンが設けられている。

10

【1274】

特別図柄表示装置37の右打ち報知ランプ37cは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ37cは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ37cや第3図柄表示装置81における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【1275】

なお、第2実施形態のパチンコ機10では、遊技状態が「通常遊技状態B」である場合、即ち、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第3図柄表示装置81では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

20

【1276】

具体的には、上述したように、第2特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図13（b）参照）。また、「通常遊技状態B」における第2特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「1秒」（図18～図22参照））。

【1277】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態B」に移行する場合（即ち、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態B」へ移行後、約「1秒」で第2特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態B」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態B」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第3図柄表示装置81では、「通常遊技状態B」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図63（d）～図64（c）参照）。

30

【1278】

遊技盤13の遊技領域には、球が入賞することにより1個から15個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口63が配設されている。

40

【1279】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット80が配設されている。可変表示装置ユニット80には、第1始動口64への入球又は下側第2始動口71a若しくは上側第2始動口71bへの入球（以下、第1始動口64又は下側第2始動口71a若しくは上側第2始動口71bへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置37における第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第3図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第3図柄表示装置81と、スルーゲート67の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なLEDで構成される第2図柄表示装置83（以下、第2図柄表示装置83に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置83」と称する場合

50

がある)とが設けられている。また、可変表示装置ユニット 80 には、第 3 図柄表示装置 81 の外周を囲むようにして、センターフレーム 86 が配設されている。

【1280】

第 3 図柄表示装置 81 は 17 インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板 60 や、後述する可動役物 23 よりも正面視奥行き方向に配設されている。そして、後述する表示制御装置 114 (図 10 参照)によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の 3 つの図柄列 Z1 ~ Z3 (図 9 参照)が表示される。

【1281】

各図柄列 Z1 ~ Z3 (図 9 参照)は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列 Z1 ~ Z3 毎に縦スクロールして第 3 図柄表示装置 81 の表示画面上にて第 3 図柄が可变的に表示されるようになっている。第 2 実施形態の第 3 図柄表示装置 81 は、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技および第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置 110 の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置 37 で行われるのに対して、その特別図柄表示装置 37 の表示に応じた装飾的な表示を第 3 図柄表示装置 81 の第 3 図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールや LED 等を用いて第 3 図柄表示装置 81 を構成するようにしても良い。

【1282】

第 2 実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第 2 特別図柄の動的表示を優先的に実行(所謂、特図 2 優先変動)可能に構成されている。即ち、第 1 始動口 64 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示の実行中に、第 1 始動口 64 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第 2 始動口 71a 又は上側第 2 始動口 71b に始動入賞した場合に、先に入賞していた第 1 特別図柄の動的表示より、後に入賞した第 2 特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【1283】

ここで、図 9 を参照して、第 3 図柄表示装置 81 の表示内容について説明する。図 9 は、第 3 図柄表示装置 81 の表示画面を説明するための図面であり、図 9(a)は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図 9(b)は、実際の表示画面を例示した図である。

【1284】

第 3 図柄は、「0」から「9」の数字を付した 10 種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「0」から「9」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号(「1」、「3」、「5」、「7」、「9」)を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号(「0」、「2」、「4」、「6」、「8」)を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

【1285】

また、第 2 実施形態のパチンコ機 10 においては、後述する主制御装置 110 (図 10 参照)によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態 A」において、大当たり種別「通常 A」に当選した場合は、主に、「0」、「2」、「4」、「6」、「8」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態 A」に移行する大当たり種別「通常 A」に対して、該「通常遊技状態 A」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短 A」に当選した場合は、主に、「1」、「3」、「5」、「7」、「9」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【1286】

さらに、第 2 実施形態のパチンコ機 10 では、大当たり種別「時短 A」に当選した場合

10

20

30

40

50

の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短 A」に当選した場合であっても、「2」や「8」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常 A」に当選しているのか、大当たり種別「時短 A」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短 A」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1287】

図9(a)に示すように、第3図柄表示装置81の表示画面は、大きくは上下方向に3分割され、下側の2/3が第3図柄を変動演出する主表示領域Dmと保留球数などを表示するコクピット表示領域Dbとで構成され、それ以外の上側の1/3が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Dsとなっている。

【1288】

主表示領域Dmは、左・中・右の3つの表示領域Dm1~Dm3に区分けされており、その表示領域Dm1に左図柄列Z1が表示され、表示領域Dm2に中図柄列Z2が表示され、表示領域Dm3に右図柄列Z3が表示される。

【1289】

各図柄列Z1~Z3には、上述した第3図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Z1~Z3には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Z1~Z3毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Z1~Z3において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Z1においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Z2及び右図柄列Z3においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【1290】

また、主表示領域Dmには、各図柄列Z1~Z3毎に上・中・下の3段に第3図柄が表示される。この主表示領域Dmの中段部が有効ラインL1として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Z1 右図柄列Z3 中図柄列Z2の順に、有効ラインL1上に第3図柄が停止表示される。その第3図柄の停止時に有効ラインL1上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

【1291】

副表示領域Dsは、主表示領域Dmよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に3つの小領域Ds1~Ds3に等区分されている。小領域Ds1~Ds3は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ds1~Ds3のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Dmにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

【1292】

コクピット表示領域Dbは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第1始動口64又は下側第2始動口71a若しくは上側第2始動口71bに入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【1293】

副表示領域Dsの右の小領域Ds3には、第1特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図1用第4図柄表示領域87と、第2特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図2用第4図柄表示領域88と、主表示用右打ち指示89とが表示可能に構成されている。

【1294】

特図1用第4図柄表示領域87は、第1特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する

10

20

30

40

50

特図 1 用保留数表示 8 7 a と、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図 1 用変動領域 8 7 b とで構成されている。

【 1 2 9 5 】

特図 1 用保留数表示 8 7 a は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数を「 0 」～「 4 」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 0 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 0 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 1 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 1 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 2 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 2 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 3 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 3 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 4 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 4 個であることを示している。

10

【 1 2 9 6 】

即ち、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の状態 L E D 群 3 7 a の第 1 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第 1 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「通常遊技状態 A」において、後述する保留図柄表示領域 D b 1 の保留球数の内容と一致するように表示される。

【 1 2 9 7 】

特図 1 用変動領域 8 7 b は、第 1 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 1 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白 赤 … と第 1 特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第 1 特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

20

【 1 2 9 8 】

より詳細には、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 1 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が赤で停止した場合は、第 1 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の上方 L E D 群 3 7 b 1 の表示内容に対応するように表示されるとともに、第 1 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「通常遊技状態 A」において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

30

【 1 2 9 9 】

特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図 2 用保留数表示 8 8 a と、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図 2 用変動領域 8 8 b とで構成されている。

【 1 3 0 0 】

特図 2 用保留数表示 8 8 a は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数を「 0 」～「 4 」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 0 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 0 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 1 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 1 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 2 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 2 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 3 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 3 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 4 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 4 個であることを示している。

40

【 1 3 0 1 】

即ち、特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a は、上述した特別図

50

柄表示装置 3 7 の状態 L E D 群 3 7 a の第 2 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態 B」において、後述する保留図柄表示領域 D b 2 の保留球数の内容と一致するように表示される。

【 1 3 0 2 】

特図 2 用変動領域 8 8 b は、第 2 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図 1 用変動領域 8 7 b と同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 2 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後には、再び、白 赤 . . . と第 2 特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第 2 特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

10

【 1 3 0 3 】

より詳細には、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が赤で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が青で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の下方 L E D 群 3 7 b 2 の表示内容に対応するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態 B」において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

20

【 1 3 0 4 】

主表示用右打ち指示 8 9 は、特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c と常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている。

【 1 3 0 5 】

また、主表示用右打ち指示 8 9 は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第 3 図柄表示装置 8 1 において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域 D m の中央部分に表示される各図柄列の第 3 図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

30

【 1 3 0 6 】

第 3 図柄表示装置 8 1 の実際の表示画面では、図 9 (b) に示すように、例えば、「通常遊技状態 A」では、主表示領域 D m に第 3 図柄の主図柄が合計 3 個表示される。副表示領域 D s においては、左の小領域 D s 1、右の小領域 D s 3 に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域 D s 2 では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

40

【 1 3 0 7 】

第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）にて第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第 1 始動口 6 4 へ入球した場合、又は、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）にて第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b へ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大 4 回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置 3 7 により示されると共に、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a 若しくは特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a においても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域 D b の保留図柄表示領域 D

50

b 1 の第 1 ～ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ～ D b 1 d においても示される。

【 1 3 0 8 】

第 1 ～ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ～ D b 1 d には、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球 1 球（保留球数 1 回）につき 1 つの保留図柄（通常の表示態様では「 」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第 1 ～ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ～ D b 1 d に表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【 1 3 0 9 】

即ち、第 1 ～ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ～ D b 1 d において、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に 1 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 1 回であることを示し、第 1 ・ 第 2 保留図柄表示領域 D b 1 a , D b 1 b にそれぞれ 1 つずつ計 2 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 2 回であることを示し、第 1 ～ 第 3 保留図柄表示領域 D b 1 a ～ D b 1 c にそれぞれ 1 つずつ計 3 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 3 回であることを示し、第 1 ～ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ～ D b 1 d にそれぞれ 1 つずつ計 4 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 4 回であることを示す。また、第 1 ～ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ～ D b 1 d に保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 0 回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

【 1 3 1 0 】

なお、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第 2 特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第 1 特別図柄の変動演出と第 2 特別図柄の変動演出とを第 3 図柄表示装置 8 1 において同時に表示可能に構成してもよい。

【 1 3 1 1 】

コクピット表示領域 D b の中央部分には、主表示領域 D m で変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域 D b 0 が設けられている。この実行図柄表示領域 D b 0 は、コクピット表示領域 D b の中央部分、即ち、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a の右側に設けられ、保留図柄表示領域 D b 1 a ～ D b 1 d に表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域 D b 0 は、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【 1 3 1 2 】

実行図柄表示領域 D b 0 に表示される実行図柄は、主表示領域 D m で実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態 A」において第 1 特別図柄の保留図柄が 4 つ存在する状況において、第 1 特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域 D b 0 に表示されていた実行図柄が消去された場合、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域 D b 0 における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第 2 保留図柄表示領域 D b 1 b に表示されていた保留図柄が、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a における保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第 3 保留図柄表示領域 D b 1 c に表示されていた保留図柄が、第 2 保留図柄表示領域 D b 1 b における保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第 4 保留図柄表示領域 D b 1 d に表示されていた保留図柄が、第 3

10

20

30

40

50

保留図柄表示領域 D b 1 c における保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【 1 3 1 3 】

なお、第 2 実施形態においては、第 1 始動口 6 4 又は下側第 2 始動口 7 1 a 若しくは上側第 2 始動口 7 1 b への入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大 4 回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、それぞれ 3 回以下、又は、それぞれ 5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域 D b における保留図柄の表示に代えて、保留球数を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部に数字で、或いは、4 つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、第 3 図柄表示装置 8 1 に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット 8 0 に、保留球数を示す保留ランプを第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の最大保留数分の 4 つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

10

【 1 3 1 4 】

また、第 3 図柄表示装置 8 1 において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第 3 図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。

【 1 3 1 5 】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン 2 2 の操作によって結果報知するように構成してもよい。

20

【 1 3 1 6 】

このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出がハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【 1 3 1 7 】

さらに、上述のように複数のアイコン等によっていずれが停止するのかを演出する場合、アイコン等の組み合わせを複数用意することで、該当の演出への興趣を高めることができる。

30

【 1 3 1 8 】

例えば、ルーレット演出において、4 つのアイコンのうち、1 つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの 4 つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

40

【 1 3 1 9 】

また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの 1 つのみとし、その他の 3 のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、ルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。

【 1 3 2 0 】

さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出のアイコンの 1 つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように

50

構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。

【 1 3 2 1 】

また、アイコンの組み合わせとして、4つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、4つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、4つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、4つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの期待度の高い組み合わせは、「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。

【 1 3 2 2 】

図69に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット80の正面視右側には、可動役物23が設けられている。可動役物23は剣の形状を模しており、初期状態（図69において実線で表示された可動役物23）においては、第3図柄表示装置81の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物23が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物23の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物23の役物回転軸23aを軸として、可動役物23が第3図柄表示装置81に向かって（即ち、反時計周りに）約80度傾斜するように可動して第3図柄表示装置81の正面視手前側に現出する（以下、可動役物23が可動して第3図柄表示装置81の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図69において点線で表示された可動役物23）と称する場合がある）。

【 1 3 2 3 】

この可動役物23は、第3図柄表示装置81において実行される、大当たり種別「時短A」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図63（a）参照）、該可動役物23が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【 1 3 2 4 】

その他、可動役物23は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第3図柄表示装置81に表示している第3図柄や保留表示の内容を変化させたり、第3図柄表示装置81において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【 1 3 2 5 】

この可動役物23は、第3図柄表示装置81の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物23の可動領域を考慮し、該可動役物23に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物23付近の遊技球の流下領域は、該可動役物23が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球1球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【 1 3 2 6 】

ここで、第1実施形態のパチンコ機10では、遊技盤13の右側領域において、上方側に可動役物23が配設されており、その下方に第2非電動役物ユニット55が、さらに、該第2非電動役物ユニット55の下方に第1非電動役物ユニット54が配設されていた（

10

20

30

40

50

図 3 参照)。このため、可動役物 2 3 は第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物 2 3 の長さは第 3 図柄表示装置 8 1 の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【 1 3 2 7 】

一方、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 非電動役物ユニット 5 4 を球の流下方向のより下流側に配設することで、遊技盤 1 3 の右側上方における可動役物 2 3 の可動領域を広く確保することが可能となった。

【 1 3 2 8 】

このように構成することで、可動役物 2 3 のサイズを大きくすることができ、該可動役物 2 3 の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤 1 3 右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【 1 3 2 9 】

次いで、可変表示装置ユニット 8 0 の正面視下方であって、第 1 始動口 6 4 の下方には、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が設けられている。この第 1 非電動役物ユニット 5 4 は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第 2 種非電動役物）であり、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の第 1 非電動役物始動口 7 6 と機械的に接続されており、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に所定数の遊技球（第 2 実施形態では、「 2 個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が閉鎖されるように構成されている。

【 1 3 3 0 】

ここで、図 4 を参照して、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図 4（ a ）は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図 4（ b ）は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図 4（ c ）は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【 1 3 3 1 】

図 4（ a ）に示すように、第 1 非電動役物ユニット 5 4 は、第 1 非電開閉板 5 4 a と、下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 と、下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 と、によって構成されている。上述したように、第 1 非電動役物ユニット 5 4 は電氣的に駆動制御されない役物である。

【 1 3 3 2 】

第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に 1 の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が正面視右方向へと約 4 5 度傾倒して開放される（図 4（ c ）参照）。そして、規定動作として第 1 非電開閉板 5 4 a が開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第 2 始動口 7 1 a に入球可能となる。また、第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に 2 の球が入球することで、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が閉鎖されるように構成されている。

【 1 3 3 3 】

下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 は、開放状態の第 1 非電開閉板 5 4 a 上を転動してきた遊技球を下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 の左側に下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 が配設されており、該下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 を遊技球が通過することで第 2 特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の下方 L E D 群 3 7 b 2 で示されると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄に基づく変動演出が実行され

10

20

30

40

50

る。なお、下側第2始動口スイッチ71a2によって入球が検知されると、1個の球が賞球として払い出される。

【1334】

次いで、図4(b)を参照して、第1非電動役物ユニット54の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第1非電動役物ユニット54が閉鎖状態である場合、第1非電開閉板54aは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第1非電動役物ユニット54内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【1335】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第1非電動役物ユニット54の上流側に配設されている可変入賞装置65を通過して下流側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第1非電開閉板54aによって流下方向が変化することなく、アウト口66側へと流下していく。

【1336】

一方、図4(c)に示すように、作用物としての第1非電動役物ユニット54が開放状態である場合、第1非電開閉板54aが正面視右方向へと約45度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第1非電開閉板54a上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第2始動口通路71a1上を転動し、第2特別図柄の抽選契機となる下側第2始動口スイッチ71a2によって入球を検知され、第1非電動役物ユニット54から排出される。

【1337】

また、上述したように、開放状態となった第1非電動役物ユニット54内に所定数の遊技球(第2実施形態では、「2個」)が入球すると、該遊技球の自重によって第1非電開閉板54aが閉鎖されて図4(b)の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第1非電動役物ユニット54内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【1338】

図69に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット80の正面視右側側方であって、第1非電動役物ユニット54の球の流下方向上流側には、実動体としての第2非電動役物ユニット55が設けられている。実動体としての第2非電動役物ユニット55は、第1非電動役物ユニット54と同様に電氣的に駆動制御されない役物(所謂、第2種非電動役物)であり、該第2非電動役物ユニット55を構成する第2非電開閉板55aは、後述する普通電役ユニット72内の第2非電動役物始動口77と機械的に接続されており、該第2非電動役物始動口77に1の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第2非電開閉板55aが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第2非電動役物ユニット55内に所定数の遊技球(第2実施形態では、「2個」)が入球すると、該遊技球の自重によって第2非電開閉板55aが閉鎖されるように構成されている。

【1339】

ここで、図5を参照して、実動体としての第2非電動役物ユニット55の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図5(a)は、第2非電動役物ユニット55を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図5(b)は、第2非電動役物ユニット55が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図5(c)は、第2非電動役物ユニット55が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【1340】

図5(a)に示すように、第2非電動役物ユニット55は、第2非電開閉板55aと、上側第2始動口通路71b1と、上側第2始動口スイッチ71b2と、によって構成されている。上述したように、第2非電動役物ユニット55は電氣的に駆動制御されない役物である。

【1341】

第2非電動役物ユニット55を構成する第2非電開閉板55aは、後述する普通電役ユニット72内の流入口としての第2非電動役物始動口77に1の遊技球が入球すると、指

10

20

30

40

50

定動作として、該遊技球の自重によって第2非電開閉板55aが正面視右方向へと約45度傾倒して開放される(図5(c)参照)。そして、指定動作として第2非電開閉板55aが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が上側第2始動口71bに入球可能となる。また、第2非電動役物ユニット55内に2の球が入球することで、該遊技球の自重によって第2非電開閉板55aが閉鎖されるように構成されている。

【1342】

上側第2始動口通路71b1は、開放状態の第2非電開閉板55a上を転動してきた遊技球を上側第2始動口スイッチ71b2側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、上側第2始動口通路71b1の左側に上側第2始動口スイッチ71b2が配設されており、該上側第2始動口スイッチ71b2を遊技球が通過することで第2特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置37の特別LED群37bの下方LED群37b2で示されると共に、第3図柄表示装置81にて第2特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第2始動口スイッチ71b2によって入球が検知されると、1個の球が賞球として払い出される。

10

【1343】

次いで、図5(b)を参照して、第2非電動役物ユニット55の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第2非電動役物ユニット55が閉鎖状態である場合、第2非電開閉板55aは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第2非電動役物ユニット55内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

20

【1344】

このため、右打ち遊技で発射された球が流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第2非電開閉板55aによって流下方向が変化することなく、普通電役ユニット72側へと流下していく。

【1345】

一方、図5(c)に示すように、実動体としての第2非電動役物ユニット55が開放状態である場合、第2非電開閉板55aが正面視右方向へと約45度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第2非電開閉板55a上を転動して正面視左側方向へと流下していき、上側第2始動口通路71b1上を転動し、第2特別図柄の抽選契機となる上側第2始動口スイッチ71b2によって入球を検知され、第2非電動役物ユニット55から排出される。

30

【1346】

また、上述したように、開放状態となった第2非電動役物ユニット55内に所定数の遊技球(第2実施形態では、「2個」)が入球すると、該遊技球の自重によって第2非電開閉板55aが閉鎖されて図5(b)の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第2非電動役物ユニット55内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【1347】

なお、詳細は後述するが、第2実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット72内に2の遊技球が入球した場合、1球目の球が第1非電動役物ユニット54を開放することとなる作用口としての第1非電動役物始動口76に入球し、2球目の球が第2非電動役物ユニット55を開放することとなる流入口としての第2非電動役物始動口77に入球し易いように構成されている。

40

【1348】

よって、「時間短縮状態」において第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55が開放する場合、最初に規定動作として第1非電動役物ユニット54が開放され易く、その後、指定動作として第2非電動役物ユニット55が開放され易いように構成されている。

【1349】

このため、右打ち遊技で発射された球が第2非電動役物ユニット55内の上側第2始動口71bに誘導され得る状況である場合、作用物としての第1非電動役物ユニット54に

50

は2の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第2非電動役物ユニット55に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第2非電動役物ユニット55を第1非電動役物ユニット54よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第2非電動役物ユニット55の開放時に発射された球を最短で該第2非電動役物ユニット55に入球させることができる。

【1350】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55に球を入球させることができ、迅速に第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【1351】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第3図柄表示装置81において右打ち遊技を示唆した場合に（図65（c）の右打ち示唆メッセージ81g参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【1352】

図69に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット80の正面視右側であって、第1非電動役物ユニット54の正面視下側には、スルーゲート67が設けられている。このスルーゲート67には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート67を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ67a（図10参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置110で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート67は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われなように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【1353】

スルーゲート67の正面視下側には、普通電役ユニット72が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット72内には第1特別図柄及び第2特別図柄の始動口は存在せず、上述した第1非電動役物ユニット54の始動口である第1非電動役物始動口76、及び、第2非電動役物ユニット55の始動口である第2非電動役物始動口77が配設されている。即ち、第2実施形態のパチンコ機10では、普通電役ユニット72内に2の遊技球が入球することで、それぞれの球が第1非電動役物始動口76及び第2非電動役物始動口77に入球し、第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55を開放させるように構成されている。

【1354】

ここで、第2実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、第2特別図柄の動的表示の保留球が「4個」貯留可能となるように構成されている。

【1355】

詳細に説明すると、第2実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、普通電役ユニット72は1の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット72は、1の開放動作における最大入球個数が「2個」に設定されている（図29参照）。

【1356】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット72が開放され、進入部としての普通電役ユニット72内に2の遊技球が入球すると、作用口としての第1非電動役物始動口76及び流入口としての第2非電動役物始動口77へと入球する（図6～図8にて後述）。そして、普通電役ユニット72に2の球が入球することで、該普通電役ユニット72は開放動作を終了する。

【1357】

また、上述したように、作用口としての第1非電動役物始動口76への入球によって作用物としての第1非電動役物ユニット54が開放されると、該第1非電動役物ユニット5

10

20

30

40

50

4 内に 2 の遊技球が入球可能となり、下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 によって 2 の遊技球の入球が検知されることで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「2 個」貯留される。

【1 3 5 8】

さらに、上述したように、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 への入球によって実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 が開放されると、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 内に 2 の遊技球が入球可能となり、上側第 2 始動口スイッチ 7 1 b 2 によって 2 の遊技球の入球が検知されることで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「2 個」貯留される。

【1 3 5 9】

このように構成することで、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、第 2 特別図柄の動的表示の保留球を「4 個」貯留させることができる。

10

【1 3 6 0】

ここで、図 6 ~ 図 8 を参照して、普通電役ユニット 7 2 の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図 6 は、普通電役ユニット 7 2 を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図 7 及び図 8 は、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【1 3 6 1】

図 6 に示すように、普通電役ユニット 7 2 は、主に、普通電役開閉板 7 2 a、普通電役スイッチ 7 2 b、普電内経路 7 2 m、切替弁落下点 7 2 n、入球口切換弁 7 5、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 によって構成されている。また、入球口切換弁 7 5 は左側傾斜部 7 5 a 及び右側傾斜部 7 5 b によって構成されている。

20

【1 3 6 2】

動作体としての普通電役開閉板 7 2 a は、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド 7 2 j (図 1 0 参照) によって開放状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット 7 2 が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a は、正面視左方向へと約 6 0 度傾倒して開放される (図 7 (a) 参照) 。この普通電役開閉板 7 2 a が開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球可能となる。

【1 3 6 3】

また、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで (図 2 9 (a) 参照) 、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a を開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット 7 2 へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態 (例えば、9 9 / 1 0 0) (図 2 9 (a) 参照) とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a を開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット 7 2 へ容易に入賞し得るように構成する。

30

【1 3 6 4】



なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機 1 0 の遊技状態に応じて、普通電役開閉板 7 2 a が開放される時間や、1 回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板 7 2 a が開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板 7 2 a が開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、1 回の当たりで普通電役開閉板 7 2 a が開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板 7 2 a の開放時間の長時間化と、普通電役開閉板 7 2 a の開放回数の多回数化との少なくとも 2 つを同時に行うようにしてもよい。

40

【1 3 6 5】

普通図柄表示装置 8 3 は、球がスルーゲート 6 7 を通過する毎に表示図柄 (普通図柄) としての「 」の図柄と「 x 」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。

50

パチンコ機 10 は、普通図柄表示装置 83 における可変表示が所定図柄（第 2 実施形態においては「」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット 72 が所定時間又は最大入賞個数（第 2 実施形態では「2 個」）に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第 2 実施形態においては「」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット 72 が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【1366】

スルーゲート 67 の保留球数は最大 4 回まで保留され、その保留球数が上述した第 2 図柄保留ランプ 84（以下、第 2 図柄保留ランプ 84 に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ 84」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ 84 は、最大保留数分の 4 つ設けられ、第 3 図柄表示装置 81 の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ 84 の点灯された数により、保留数を表示する。

10

【1367】

なお、普通図柄の可変表示は、第 2 実施形態のように、普通図柄表示装置 83 において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置 37 又は第 3 図柄表示装置 81 の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ 84 の点灯を第 3 図柄表示装置 81 の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート 67 の通過は、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置 37 により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ 84 により点灯表示を行わないものとしても良い。

20

【1368】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板 72a が開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット 72 内に流入した球は、該普通電役ユニット 72 内に設けられた普通電役スイッチ 72b（図 10 参照）によって検知されることで、1 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット 72 は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の 1 の開放動作における最大入賞個数が「2 個」に設定されており（図 29（c）参照）、普通電役スイッチ 72b によって「2 個」の入賞が検知されると、普通電役開閉板 72a は閉鎖状態となり、普通電役ユニット 72 の 1 の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ 72b は普通電役開閉板 72a と隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット 72 に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

30

【1369】

ここで、仮に、普通電役ユニット 72 の 1 の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「2 個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。上述したように、第 2 実施形態のパチンコ機 10 では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット 72 の 1 の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

40

【1370】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット 72 が開放され、進入部としての普通電役ユニット 72 に遊技球が入球すると、1 球目の球は第 1 非電動役物始動口 76 へと誘導され易く、作用口としての第 1 非電動役物始動口 76 への入球によって規定動作として第 1 非電動役物ユニット 54 が開放され、該第 1 非電動役物ユニット 54 に 2 の球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が 2 個貯留され、第 1 非電動役物ユニット 54 は閉鎖する。

【1371】

また、進入部としての普通電役ユニット 72 内に入球した 1 球目の球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 76a に入球検知されることで、案内装置としての入球口

50

切換弁 7 5 が可動し、普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 球目の球は第 2 非電動役物始動口 7 7 へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 への入球によって指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 が開放され、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 に 2 の球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球がさらに 2 個貯留され、第 2 非電動役物ユニット 5 5 は閉鎖する。

【 1 3 7 2 】

さらに、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 球目の球が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が再度可動して普通電役ユニット 7 2 の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット 7 2 に入球した 3 球目の球は第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導され易い状態となる。

10

【 1 3 7 3 】

ここで、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 1 球目の球によって作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放され、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内の下側第 2 始動口 7 1 a に遊技球が入球すると、第 2 特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 1 球目の球によって作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放されて該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に 2 の球が入球すると、1 球目の入球によって第 2 特別図柄の動的表示が即座に実行され、2 球目の入球によって第 2 特別図柄の動的表示の保留球が 1 個貯留された状態となり得る。さらに、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 球目の球によって、指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 が開放されて該第 2 非電動役物ユニット 5 5 内に 2 の球が入球すると、第 2 特別図柄の動的表示の保留球がさらに 2 個貯留され、合計で 3 個貯留された状態となる。

20

【 1 3 7 4 】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット 7 2 に 3 球目の球が入球すると、該 3 球目の球は第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導され、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 への入球によって作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が再度開放され、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に遊技球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である 4 個となる。

【 1 3 7 5 】

30

即ち、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に 2 の球が入球した場合は、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 への 2 の入球と、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 への 2 の入球と、によって、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回実行可能となるが、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において、該普通電役ユニット 7 2 に 3 の球が入球した場合は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 への 2 の入球と、第 2 非電動役物ユニット 5 5 への 2 の入球と、さらに、第 1 非電動役物ユニット 5 4 への 2 の入球と、によって、第 2 特別図柄の動的表示が少なくとも 5 回実行可能となる。

【 1 3 7 6 】

詳細は後述するが、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図 1 3（b）参照）、第 2 特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

40

【 1 3 7 7 】

従って、普通電役スイッチ 7 2 b を普通電役開閉板 7 2 a と隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作における最大入賞個数（即ち、「2 個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」に

50

おける普通電役ユニット 7 2 の開放動作は 1 度のみとなるように構成されている。

【 1 3 7 8 】

普電内経路 7 2 m は、鉛直方向に縦長に形成されており、該普電内経路 7 2 m の幅は 1 の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して入球口切換弁 7 5 側に流下していくことはなく、1 球ずつ順に流下していく。

【 1 3 7 9 】

切替弁落下点 7 2 n は、普電内経路 7 2 m を通過した球が到達する普通電役ユニット 7 2 内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁 7 5 に向けて球が流下していく直前の地点である。この切替弁落下点 7 2 n は、普電内経路 7 2 m と同様に、1 の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点 7 2 n を通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点 7 2 n から流下した球は、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部に位置している場合には、左側傾斜部 7 5 a と接触し（図 7（c）参照）、入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部に位置している場合には、右側傾斜部 7 5 b と接触する（図 8（a）参照）ように構成されている。

【 1 3 8 0 】

案内装置としての入球口切換弁 7 5 は、切替弁落下点 7 2 n を通過した遊技球を、後述する第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁 7 5 は切替装置として主制御装置 1 1 0 によって電氣的に制御されており、所定態様である初期状態においては第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部に位置している（以下、第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部を「第 1 位置」と称する場合がある）。

【 1 3 8 1 】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 は、切替弁落下点 7 2 n の中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点 7 2 n を通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置にある場合、切替弁落下点 7 2 n から流下してくる遊技球は入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a に接触し、該球が左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動して第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導される（図 7（c）参照）。そして、検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド 7 5 c（図 1 0 参照）がオンされて、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部（以下、第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部を「第 2 位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【 1 3 8 2 】

また、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置にある場合、入球口切換弁 7 5 から流下してくる遊技球は入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b に接触し、該球が右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動して第 2 非電動役物始動口 7 7 へと誘導される（図 8（a）参照）。そして、感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット 7 2 の開放動作終了から 5 秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド 7 5 c がオフされて、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって所定態様である第 1 位置に戻るよう構成されている。

【 1 3 8 3 】

作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 は、該第 1 非電動役物始動口 7 6 に遊技球が入球することで第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a を開放する始動口で

10

20

30

40

50

あり、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a の下部に配設されている。また、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 は、切替弁落下点 7 2 n の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第 1 非電動役物始動口 7 6 は切替弁落下点 7 2 n の中心位置から正面視左側に配設されている。

【 1 3 8 4 】

さらに、上述したように、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第 2 種非電動役物）であり、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a は、第 1 非電動役物始動口 7 6 と機械的に接続されており、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が開放されるように構成されている。なお、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 への入球による賞球等の払い出しは行われな

10

【 1 3 8 5 】

流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 は、該第 2 非電動役物始動口 7 7 に遊技球が入球することで第 2 非電動役物ユニット 5 5 の第 2 非電開閉板 5 5 a を開放する始動口であり、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a の下部に配設されている。また、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 は、切替弁落下点 7 2 n の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第 2 非電動役物始動口 7 7 は切替弁落下点 7 2 n の中心位置から正面視右側に配設されている。

【 1 3 8 6 】

20

さらに、上述したように、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第 2 種非電動役物）であり、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 を構成する第 2 非電開閉板 5 5 a は、第 2 非電動役物始動口 7 7 と機械的に接続されており、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電開閉板 5 5 a が開放されるように構成されている。なお、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 への入球による賞球等の払い出しは行われな

【 1 3 8 7 】

第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普電内経路 7 2 m、切替弁落下点 7 2 n、入球口切換弁 7 5、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 の構成により、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球した場合、1 球目の遊技球を第 1 非電動役物始動口 7 6 へ、2 球目の遊技球を第 2 非電動役物始動口 7 7 へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

30

【 1 3 8 8 】

次いで、図 7 及び図 8 を参照して、普通電役ユニット 7 2 内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図 7 及び図 8 は、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【 1 3 8 9 】

より詳細には、図 7 (a) は、1 球目の球 A 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、図 7 (b) は、図 7 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 A 1 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示した図であり、図 7 (c) は、図 7 (b) の状態から、1 球目の球 A 1 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 A 2 が普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、図 7 (d) は、図 7 (c) の状態から、1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 A 2 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示した図であり、図 8 (a) は、図 7 (d) の状態から、2 球目の球 A 2 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示した図であり、図 8 (b) は、図 8 (a) の状態から、2 球目の球 A 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入

40

50

球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示した図である。

【 1 3 9 0 】

図 7 (a) は、1 球目の球 A 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示している。図 7 (a) は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート 6 7 を通過して普通図柄スイッチ 6 7 a に検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板 7 2 a が開放され、該普通電役開閉板 7 2 a 上を右打ち遊技で発射された 1 の球 A 1 が転動している状態である。

【 1 3 9 1 】

よって、図 7 (a) の状態では、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球は検知されていない状態である。また、案内装置としての入球口切換弁 7 5 は所定態様である第 1 位置で静止した状態となっている。

【 1 3 9 2 】

次いで、図 7 (b) は、図 7 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 A 1 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示している。

【 1 3 9 3 】

次いで、図 7 (c) は、図 7 (b) の状態から、1 球目の球 A 1 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 A 2 が普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示している。切替弁落下点 7 2 n を通過した 1 球目の球 A 1 は、該切替弁落下点 7 2 n の下方へと流下して入球口切換弁 7 5 と接触する。図 7 (c) の状態では、遊技球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されていないため、案内装置としての入球口切換弁 7 5 は所定態様である第 1 位置、即ち、第 2 非電動役物始動口 7 7 の鉛直方向上側に位置している。

【 1 3 9 4 】

また、上述したように、切替弁落下点 7 2 n は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点 7 2 n を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点 7 2 n から流下してきた 1 球目の球 A 1 は、案内装置としての入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a と接触し、該左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動しながら第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a へと進入していく。一方、2 球目の球 A 2 は、普通電役ユニット 7 2 に入球する状態となっている。

【 1 3 9 5 】

次いで、図 7 (d) は、図 7 (c) の状態から、1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 A 2 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示している。1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動している。また、1 球目の球 A 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a が開放された状態となる (図 4 (c) 参照) 。さらに、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 球目の球 A 2 は普電内経路 7 2 m に進入した状態となっている。

【 1 3 9 6 】

次いで、図 8 (a) は、図 7 (d) の状態から、2 球目の球 A 2 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示している。切替弁落下点 7 2 n を通過した 2 球目の球 A 2 は、該切替弁落下点 7 2 n の下方へと流下して案内装置としての入球口切換弁 7 5 と接触する。このとき、案内装置としての入球口切換弁 7 5 は第 2 位置である第 1 非電動役物始動口 7 6 の鉛直方向上側に位置している。

【 1 3 9 7 】

10

20

30

40

50

また、上述したように、切替弁落下点 7 2 n は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点 7 2 n を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点 7 2 n から流下してきた 2 球目の球 A 2 は、案内装置としての入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b と接触し、該右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動しながら第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a へと進入していく。

【 1 3 9 8 】

次いで、図 8 (b) は、図 8 (a) の状態から、2 球目の球 A 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示している。2 球目の球 A 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が、切替装置によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置から第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置へと移動している。

【 1 3 9 9 】

また、2 球目の球 A 2 が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 2 非電動役物ユニット 5 5 の第 2 非電開閉板 5 5 a が開放された状態となる (図 5 (c) 参照) 。

【 1 4 0 0 】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 の球を、1 球目は作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に、2 球目は流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 に、それぞれ 2 の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作に基づいて、第 2 特別図柄の動的表示を 4 回実行させることができる。

【 1 4 0 1 】

図 6 9 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の下方には、球が入球し得る第 1 始動口 6 4 が配設されている。この第 1 始動口 6 4 へは、左打ち遊技で発射された球が 1 分間に約 6 個程度 (所謂、 $S 1 = 6$) 入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第 1 始動口 6 4 へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 1 始動口スイッチ (図示せず) がオンとなり、その第 1 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0 (図 1 0 参照) で第 1 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の上方 L E D 群 3 7 b 1 で示されると共に、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第 1 始動口 6 4 は、球が入球すると 3 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

【 1 4 0 2 】

普通電役ユニット 7 2 の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット 7 2 の正面視左側には小入賞口ユニット 7 3 が配設されている。この小入賞口ユニット 7 3 には、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された小入賞口開閉板 7 3 a と、該小入賞口開閉板 7 3 a を開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド 7 3 b (図 1 0 参照) と、小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた小入賞口スイッチ 7 3 c と、特定領域 7 3 d と、小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球を排出するための排出口 7 3 h と、が設けられている。また、特定領域 7 3 d は、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された特定領域開閉板 7 3 e と、該特定領域開閉板 7 3 e を開閉駆動可能な特定領域ソレノイド 7 3 f (図 1 0 参照) と、特定領域 7 3 d を通過する球を検知可能な特定領域スイッチ 7 3 g とで構成される。

【 1 4 0 3 】

小入賞口開閉板 7 3 a は、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板 7 3 a は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態 (即ち、閉鎖状態) を維持して、小入賞

10

20

30

40

50

口ユニット 7 3 の上流側（普通電役ユニット 7 2 側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板 7 3 a 上を転動し、可変入賞装置 6 5 側へと流下していくように構成されている。そして、第 2 特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板 7 3 a が小入賞口ソレノイド 7 3 b（図 1 0 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット 7 3 の上流側（普通電役ユニット 7 2 側）から流下する球は小入賞口ユニット 7 3 内に流入可能な状態となる。

【 1 4 0 4 】

小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球は、該小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた小入賞口スイッチ 7 3 c によって検知された後、同じく小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた特定領域 7 3 d 側へと流下する。また、小入賞口スイッチ 7 3 c によって球が検知されることで、1 5 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

10

【 1 4 0 5 】

第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、1 のラウンドにおける小入賞口ユニット 7 3 の開放回数が 1 0 回に設定され、開放時間が「0 . 1 秒」に設定され、小入賞口ユニット 7 3 が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「1 . 2 秒」に設定される（後述する図 2 4 参照）。即ち、第 2 特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット 7 3 の開放時間の合計時間が「1 . 0 秒」に設定される。なお、1 のラウンドにおける小入賞口ユニット 7 3 への最大入賞個数は「1 0 個」に設定される（図 2 4 参照）。

【 1 4 0 6 】

20

小入賞口ユニット 7 3 内であって、小入賞口スイッチ 7 3 c の下流側には、特定領域開閉板 7 3 e が配設されている。特定領域開閉板 7 3 e は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板 7 3 e は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域 7 3 d の上流側（小入賞口スイッチ 7 3 c 側）から流下する球を特定領域開閉板 7 3 e の上面を転動させて小入賞口ユニット 7 3 内の排出口 7 3 h 側（特定領域開閉板 7 3 e の正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球の特定領域 7 3 d への流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第 2 実施形態では、小入賞口ユニット 7 3 の開放時）に基づいて、特定領域開閉板 7 3 e が特定領域ソレノイド 7 3 f（図 1 0 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内に没入駆動され、特定領域 7 3 d 内（特定領域スイッチ 7 3 g 側）に球が流入可能な状態となる。

30

【 1 4 0 7 】

特定領域 7 3 d 内に流入した球は、該特定領域 7 3 d 内に設けられた特定領域スイッチ 7 3 g によって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知された場合、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、1 種 2 種混合機）。特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタ C K（図 1 5 参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ 7 3 g による賞球の払い出しは無いように構成されている。

40

【 1 4 0 8 】

小入賞口ユニット 7 3 の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット 7 3 の正面視左側には可変入賞装置 6 5 が配設されている。この可変入賞装置 6 5 には、遊技盤 1 3 盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板 6 5 a が設けられている。

【 1 4 0 9 】

大入賞口開閉板 6 5 a は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板 6 5 a は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置 6 5 の上流側（可変入賞装置 6 5 の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板

50

65aの上面を転動させて可変入賞装置65の下流側(可変入賞装置65の正面視左側)へと流下させることで、可変入賞装置65内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第1特別図柄又は第2特別図柄において大当たり(小当たりに基づく大当たりを含む)に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板65aが大入賞口ソレノイド65b(図10参照)によって遊技盤13盤面内に没入駆動され、可変入賞装置65内に球が流入可能な状態となる。

【1410】

可変入賞装置65内に流入した球は、該可変入賞装置65内に設けられた大入賞口スイッチ65cによって検知されることで、15個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【1411】

普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73及び可変入賞装置65の正面視上方には壁部79が配設されている。この壁部79は、遊技盤13から水平方向に板状に形成されており、第2非電動役物ユニット55を構成する第2非電開閉板55aの下部(回転軸部)から第1非電動役物ユニット54を構成する第1非電開閉板54aの上方まで、円弧状に連続して形成されている。

【1412】

また、壁部79の左側先端部は、第1始動口64の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第1始動口64に入球せずに該第1始動口64の左右から流下した場合、該球は壁部79上を左下方向へと転動し、該壁部79上を転動しきって後述するアウト口66へと入球する。よって、壁部79により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73及び可変入賞装置65へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【1413】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート67及び普通電役ユニット72を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板73aと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部79の下側の面と接触して小入賞口開閉板73a上又は大入賞口開閉板65a上に落下し、小入賞口開閉板73a上又は大入賞口開閉板65a上を転動して第1非電動役物ユニット54方向へと流下していく。よって、壁部79により、右打ち遊技で発射した球は、第1始動口64、又は、遊技盤13の正面視左下側に配設された一般入賞口63へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【1414】

次いで、第3図柄表示装置81の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤13に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は3の羽根によって構成されており、該3の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に(即ち、それぞれの羽根が120度の角度で)形成されている。

【1415】

よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に遊技球を引導可能となる。

【1416】

また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、1球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に1球目の遊技球を引導可能とし、さらに、羽根部が回転している状態において、2球目の遊技球が羽根部の他面と衝突することにより、風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている

【1417】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向(即ち、時計回り又は反時計回り)にも

10

20

30

40

50

回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

【 1 4 1 8 】

遊技盤 1 3 の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペース K 1 が設けられ、貼着スペース K 1 に貼られた証紙等は、前面枠 1 4 の小窓 3 5 (図 1 参照) を通じて視認することができる。

【 1 4 1 9 】

さらに、遊技盤 1 3 には、アウト口 6 6 が設けられている。いずれの入賞口 (入球口) 6 3 , 6 3 a , 6 4 , 6 5 , 7 1 a , 7 1 b , 7 2 , 7 3 にも入球しなかった球はアウト口 6 6 を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤 1 3 には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材 (役物) が配設されている。なお、各入賞口 6 3 , 6 3 a , 6 4 , 6 5 , 7 1 a , 7 1 b , 7 2 , 7 3 に入賞した球も、アウト口 6 6 を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機 1 0 外へと排出される。

10

【 1 4 2 0 】

以上、説明したように、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、右打ち遊技によって発射した球が入球可能となる位置に普通電役ユニット 7 2 を配設し、該普通電役ユニット 7 2 内に入球した球が入球可能な第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 を配設する。また、普通電役ユニット 7 2 内に入球した球の流下方向を振り分ける入球口切換弁 7 5 を配設し、該普通電役ユニット 7 2 に入球した 1 球目の球を第 1 非電動役物始動口 7 6 に、2 球目の球を第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球可能となるように構成する。

20

【 1 4 2 1 】

さらに、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第 1 非電動役物ユニット 5 4 を配設し、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に入球した球が入球可能な下側第 2 始動口 7 1 a を配設する。そして、普通電役ユニット 7 2 内の第 1 非電動役物始動口 7 6 に球が入球することで、第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放可能となるように構成する。

【 1 4 2 2 】

また、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置であって、球の流下方向最下流側に第 2 非電動役物ユニット 5 5 を配設し、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 内に入球した球が入球可能な上側第 2 始動口 7 1 b を配設する。そして、普通電役ユニット 7 2 内の第 2 非電動役物始動口 7 7 に球が入球することで、第 2 非電動役物ユニット 5 5 が開放可能となるように構成する。

30

【 1 4 2 3 】

さらに、「時間短縮状態」における普通図柄の可変表示の実行時間を「 0 . 1 秒」、「時間短縮状態」における第 2 特別図柄の動的表示の変動時間も短く (即ち、「 5 秒」又は「 1 秒」) 構成し、「時間短縮状態」において大当たり (小当たり当選に基づく大当たりを含む) に当選した場合の大当たりオープニング時間及びエンディング時間を「 0 . 0 5 秒」となるように構成する。

【 1 4 2 4 】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、普通電役ユニット 7 2 に 2 の球を入球させ、下側第 2 始動口 7 1 a 及び上側第 2 始動口 7 1 b に球を入球させることができ、即座に大当たり (小当たり当選に基づく大当たりを含む) を導出することができる。さらに、該大当たりの実行後においても、貯留した第 2 特別図柄の動的表示の保留球を実行することで、即座に次の大当たりを導出することができる。

40

【 1 4 2 5 】

その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 において右打ち遊技を示唆するだけで遊技仕様通りに第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を

50

図ることができる。

【 1 4 2 6 】

また、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役ユニット 7 2 内の第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球することで開放可能となる第 1 非電動役物ユニット 5 4 よりも、普通電役ユニット 7 2 内の第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球することで開放可能となる第 2 非電動役物ユニット 5 5 を、球の流下方向上方側に配設する。

【 1 4 2 7 】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、最短で第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 に入球させることができる。その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 において、右打ち遊技を示唆するだけで、容易に、かつ、迅速に第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 1 4 2 8 】

その他、第 2 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 1 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

< 第 3 実施形態 >

次いで、図 7 0 ~ 図 7 3 を参照して、本発明を適用した第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。以下、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 1 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

20

【 1 4 2 9 】

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技盤 1 3 の右側領域において、上方側に可動役物 2 3 が配設されており、その下方に第 2 非電動役物ユニット 5 5 が、さらに、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 の下方に第 1 非電動役物ユニット 5 4 が配設されている。

【 1 4 3 0 】

このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 の配設領域と、可動役物 2 3 の配設領域及び可動領域とが、それぞれ領域を専有しており、可動役物 2 3 は従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難く、遊技盤 1 3 の右側領域における各配設物の構成及び配設位置について、さらなる向上が求められる。

30

【 1 4 3 1 】

具体的には、例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 の構成を変更することで、より大きな可動役物 2 3 を配設し、遊技盤 1 3 右側の限られた領域をより効率的に使用することのできる遊技機を提供することを目的としている。

【 1 4 3 2 】

本目的を達成するために、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が

40

50

不能であり、かつ、前記第2入球部への入球は可能な第2状態に切り替える切替手段を備え、前記第2可動体と、前記第3可動体とは、前記遊技機を正面視した状態において、奥行方向にずれた位置関係に配置される。

【1433】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第1可動体としての動作体を備え、第2可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第1入球部としての作用口を備え、第1検出部としての検知部を備え、第3可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第2入球部としての流入口を備え、第2検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第1状態としての所定態様を備え、第2状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備える。

10

【1434】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット72への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への流入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

20

【1435】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第2非電動役物ユニット55の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たり当選すること、特別図柄の動的表示が小当たり当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりが発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特別図柄の動的表示が小当たり当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

30

40

【1436】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第3可動体として、本実施形態では第2非電動役物ユニット55を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への

50

流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【 1 4 3 7 】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁 75 の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

10

【 1 4 3 8 】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第 1 非電動役物ユニット 54 の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

20

30

【 1 4 3 9 】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、

40

50

遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【 1 4 4 0 】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第 1 検出部又は第 2 検出部として、本実施形態では第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a 又は第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

10

【 1 4 4 1 】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における 1 演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

20

【 1 4 4 2 】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりで当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たりで当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の 1 演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

30

【 1 4 4 3 】

さらに、例えば、遊技球が入球する第 2 入球部として、本実施形態では第 2 非電動役物始動口 7 7 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進입可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

40

【 1 4 4 4 】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第 2 可動物として、本実施形態では第 1 非電動役物ユニット 5 4 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該

50

他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【 1 4 4 5 】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体として、本実施形態では普通電役開閉板 7 2 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

10

【 1 4 4 6 】

また、例えば、遊技球が入球する第 1 入球部として、本実施形態では第 1 非電動役物始動口 7 6 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

20

【 1 4 4 7 】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の 1 演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

30

【 1 4 4 8 】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁 7 5 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

40

【 1 4 4 9 】

さらに、例えば、第 1 状態又は第 2 状態として、本実施形態では入球口切換弁 7 5 の初期状態又は入球口切換弁 7 5 の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可

50

動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【 1 4 5 0 】

10

また、例えば、所定一覧の中から1の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普通図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

【 1 4 5 1 】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

20

【 1 4 5 2 】

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりRUSH状態などが挙げられる。

【 1 4 5 3 】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ203kを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

30

【 1 4 5 4 】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における1演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

【 1 4 5 5 】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から1の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから1の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から1の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

40

【 1 4 5 6 】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【 1 4 5 7 】

50

ここで、図 70 を参照して、第 3 実施形態の遊技盤 13 の具体的構成について説明する。まず、図 70 に示すように、遊技盤 13 は、正面視略正形状に切削加工した木製のベース板 60 に、球案内用の多数の釘や風車およびレール 61、62、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口 63 及び右側一般入賞口 63a、第 3 図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置 65、第 3 図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット 73、第 3 図柄（所謂、特別図柄）の 1 つである第 1 特別図柄の抽選契機となる第 1 始動口 64、第 3 図柄の 1 つである第 2 特別図柄の抽選契機となる下側第 2 始動口 71a 及び上側第 2 始動口 71c、第 2 図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート 67、開放状態となることで後述する第 1 非電動役物始動口 76 又は第 2 非電動役物始動口 77 へ球が入球可能となる普通電役ユニット 72、開放状態となることで下側第 2 始動口 71a へ球が入球可能となる第 1 非電動役物ユニット 54、開放状態となることで上側第 2 始動口 71c へ球が入球可能となる第 2 非電動役物ユニット 551、可動役物 23、第 3 図柄表示装置 81 及び第 2 図柄表示装置 83 等を有した可変表示装置ユニット 80 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 12 の裏面側に取

10

【1458】

一般入賞口 63、右側一般入賞口 63a、第 1 始動口 64、可変入賞装置 65、小入賞口ユニット 73、第 1 非電動役物ユニット 54、第 2 非電動役物ユニット 551、スルーゲート 67、普通電役ユニット 72、可動役物 23、可変表示装置ユニット 80 は、ルータ加工によってベース板 60 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 13 の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤 13 の前面中央部分は、前面枠 14 の窓部 14c（図 1 参照）を通じて内枠 12 の前面側から視認することができる。以下に、主に図 70～図 8 を参照して、遊技盤 13 の構成について説明する。

20

【1459】

遊技盤 13 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 62 が植立され、その外レール 62 の内側位置には外レール 62 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 61 が植立される。この内レール 61 と外レール 62 とにより遊技盤 13 の前面外周が囲まれ、遊技盤 13 とガラスユニット 16（図 1 参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 13 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 13 の前面であって 2 本のレール 61、62 と円弧部材 70 とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

30

【1460】

2 本のレール 61、62 は、球発射ユニット 112a（図 10 参照）から発射された球を遊技盤 13 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 61 の先端部分（図 70 の左上部）には戻り球防止部材 68 が取り付けられ、一旦、遊技盤 13 の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 62 の先端部（図 70 の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 69 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 69 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム 69 に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット 80 の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット 80 の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第 3 実施形態では、左打ち遊技において、第 1 始動口 64 又は一般入賞口 63 へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第 2 始動口 71a、上側第 2 始動口 71c、可変入賞装置 65、小入賞口ユニット 73、普通電役ユニット 72、スルーゲート 67 又は右側一般入賞口 63a に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第 2 始動口 71a、上側第 2 始動口 71c、可変入賞装置 65、小入賞口ユニット 73、普通電役ユニット 72、スルーゲート 67 又は右側一般入賞口 63a へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第 1 始動口 64 又は一般入賞口 63 に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

40

50

【 1 4 6 1 】

また、内レール 6 1 の右下側の先端部と外レール 6 2 の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材 7 0 がベース板 6 0 に打ち込んで固定されている。

【 1 4 6 2 】

遊技領域の正面視左側下部（図 7 0 の左側下部）には、発光手段である複数の L E D で構成された状態 L E D 群 3 7 a と特別 L E D 群 3 7 b と右打ち報知ランプ 3 7 c とが設けられた特別図柄表示装置 3 7 が、ベース板 6 0 に固定されて配設されている。特別図柄表示装置 3 7 は、後述する主制御装置 1 1 0（図 1 0 参照）で行われる各制御に応じた第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。

10

【 1 4 6 3 】

第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技者がこの特別図柄表示装置 3 7 を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置 3 7 は、遊技球や第 3 図柄表示装置 8 1、可動役物 2 3 等によって遮蔽され得ないように、遊技盤 1 3 の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板 6 0 よりも手前であって、遊技盤 1 3 の最前面となる位置に配設されている。

【 1 4 6 4 】

状態 L E D 群 3 7 a は、後述する第 1 始動口 6 4、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 c に入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「R」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態 L E D 群 3 7 a の点灯状態により示される。なお、状態 L E D 群 3 7 a は、それぞれの L E D の発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ない L E D でパチンコ機 1 0 の各種遊技状態を示唆することができる。

20

【 1 4 6 5 】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置 6 5 を開閉する大入賞口開閉板 6 5 a が、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大入賞口開閉板 6 5 a が開放開始されてから「30秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板 6 5 a の開放中に球が 1 0 個入賞することで、1 回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

30

【 1 4 6 6 】

特別 L E D 群 3 7 b は、6 個の L E D で構成された上方 L E D 群 3 7 b 1 と、同じく 6 個の L E D で構成された下方 L E D 群 3 7 b 2 との計 1 2 個の L E D で構成されている。上方 L E D 群 3 7 b 1 は、第 1 始動口 6 4 への球の入球に基づいて実行される第 1 抽選遊技の判定結果を示す第 1 特別図柄が動的表示される。また、下方 L E D 群 3 7 b 2 は、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 c への球の入球に基づいて実行される第 2 抽選遊技の判定結果を示す第 2 特別図柄が動的表示される。

【 1 4 6 7 】

具体的には、上方 L E D 群 3 7 b 1 には、遊技盤 1 3 の盤面中央に設けられた第 1 始動口 6 4 への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第 3 実施形態では、上方 L E D 群 3 7 b 1 の最も上方の L E D から下方の L E D を 1 つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第 3 実施形態では、6 個の L E D の各点灯パターンの組み合わせによって計 6 4 種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

40

【 1 4 6 8 】

また、下方 L E D 群 3 7 b 2 には、遊技盤 1 3 の右側側方に設けられた下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 c への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第 3 実施形態では、下方 L E D 群 3 7 b 2 の最も上方の L E

50

Dから下方のLEDを1つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示)した後に、判定結果を示す図柄(第3実施形態では、6個のLEDの各点灯パターンの組み合わせによって計64種類の停止図柄のいずれか)で停止表示される。

【1469】

いずれのLED群37b1, 37b2においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のLEDのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類(種別)に対応した点灯パターンで各LED群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類(種別)に対応した点灯パターンで各LED群が点灯表示される。各LED群の停止パターンの詳細については、後述する。

【1470】

本パチンコ機10では、第1始動口64、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71cへの入球に対して大当たりか否かの当否判定(大当たり抽選)を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口64, 71a又は71bに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置65を開閉駆動する。また、第2特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット73及び後述する特定領域ソレノイド73f(図10参照)を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット73内に設けられた特定領域ソレノイド73fの開放に伴って後述する特定領域スイッチ73g(図10参照)によって球が検知された場合には、第2特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置65を開閉駆動する。

【1471】

第3実施形態において判定される大当たり種別としては、第1始動口64への入賞に基づいて、可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド通常大当たり(以下、「通常A」と称する場合がある)」、及び、可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド時短大当たり(以下、「時短A」と称する場合がある)」が用意されている(図14(a)参照)。また、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71cへの入賞に基づいて、可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド通常大当たり(以下、「通常B」と称する場合がある)」が用意されている(図14(b)参照)。

【1472】

また、第3実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71cへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット73が1回開放する「1ラウンド時短無し小当たり(以下、「小当たりA」と称する場合がある)」、小入賞口ユニット73が1回、可変入賞装置65が9回、それぞれ開放する「10ラウンド通常大当たり(以下、「通常C」と称する場合がある)」が用意されている(図15参照)。

【1473】

ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。

【1474】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット72へ球が入賞し易い遊技状態(以下、普通電役ユニット72へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある)ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合(例えば、スルーゲート67への球の通過検知等)、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報(例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第3図柄表示装置81において「左打ち遊技に戻してください」の表示等)を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行され

10

20

30

40

50

ることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【 1 4 7 5 】

なお、第3実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第1特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態A」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第2特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態B」と、が発生可能に構成されている（図17参照）。

【 1 4 7 6 】

「通常遊技状態A」は、RAMクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第2特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常A」への当選後又は、「通常遊技状態B」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第1始動口64へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図17参照）。

【 1 4 7 7 】

「通常遊技状態B」（以下、「通常遊技状態A」と「通常遊技状態B」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第2特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第3実施形態のパチンコ機10では、第2特別図柄の動的表示が第1特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図2優先変動）ように構成されている。

【 1 4 7 8 】

また、この「通常遊技状態B」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート67によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態B」において、残存しているすべての第2特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態A」に移行するように構成されている。

【 1 4 7 9 】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット72の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット72の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤13の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット72が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第1非電動役物始動口76又は第2非電動役物始動口77へ入球し易い状態となる。

【 1 4 8 0 】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット72の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット72へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット72内に入賞した球が、作用口としての第1非電動役物始動口76に入球することに基づいて開放される第1非電動役物ユニット54、又は、進入部としての普通電役ユニット72内に入賞した球が流入口としての第2非電動役物始動口77に入球することに基づいて開放される第2非電動役物ユニット551、の、2の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【 1 4 8 1 】

また、詳細は後述するが、第3実施形態のパチンコ機10では、第1非電動役物ユニット54又は第2非電動役物ユニット551への遊技球の入球に基づいて第2特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導

10

20

30

40

50

出可能となるように構成されている。さらに、第2特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【1482】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第3図柄表示装置81で行われる右打ち示唆（例えば、図63(c)の右打ち示唆メッセージ81g参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット551の詳細については図71～図73において、「時間短縮状態」における第3図柄表示装置81での演出内容については図61～図68において、それぞれ後述する。

10

【1483】

第3実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図28の時短終了条件テーブル202mで後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット72のエンディング時間の終了後は、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第2特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態B」に移行し、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第2特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態A」に移行するように構成されている。

【1484】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態B」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第1始動口64への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態B」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

20

【1485】

また、第3実施形態のパチンコ機10では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりにならなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット72の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

30

【1486】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常A」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第3実施形態では、第1特別図柄の動的表示において大当たりにならなかった場合に、この大当たり種別「通常A」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態A」へと移行するように構成されている。

40

【1487】

次いで、大当たり種別「時短A」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第3実施形態では、第1特別図柄の動的表示において大当たりにならなかった場合に、この大当たり種別「時短A」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【1488】

次いで、大当たり種別「通常B」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第3実施形態では、第2特別図柄の動的表示において大当た

50

りに当選した場合に、この大当たり種別「通常B」が選択され得て、該大当たり終了後に第2特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態B」へ、該大当たり終了後に第2特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態A」へ、と移行するように構成されている。

【1489】

次に、小当たり種別について説明する。第3実施形態のパチンコ機10において選択され得る小当たり種別「通常C」とは、最大合計ラウンド数が10ラウンドの小当たり及び大当たりであって、1ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット73が開放され、また、該1ラウンド目の小入賞口ユニット73が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド73f（図10参照）が駆動されて特定領域73dが開放される。そして、該特定領域73dに設けられた特定領域スイッチ73g（図10参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として2ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される。この小当たり種別「通常C」の小当たり及び大当たり終了後には、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態B」へ、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態A」へ、と移行するように構成されている。

【1490】

なお、詳細は後述するが、第2特別図柄の動的表示は、特図2大当たり乱数テーブル202a2において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第2特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図13にて後述）。

【1491】

一方、この小当たり種別「通常C」の小当たりに当選した場合であっても、1ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ73gによって球が検知されなかった場合、2ラウンド目から10ラウンド目の可変入賞装置65が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりA」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりA」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりA」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

【1492】

なお、第3実施形態のパチンコ機10では、特定領域スイッチ73gによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ73gの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド73fがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド73bがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ73gによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ73gによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域73dへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ73gの無効状態で該特定領域スイッチ73gを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域73dを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置65に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第3図柄表示装置81において表示するように構成してもよい。

【1493】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別LED群37bの表示態様について説明する。第1特別図柄用の上方LED群37b1の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは1種類、大当たり種別「通常A」に対応する表示パターンは32種類、大当たり種別「時短A」に対応する表示パターンは31種類、の計64種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方

L E D群 3 7 b 1 の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常 A」又は「時短 A」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【 1 4 9 4 】

また、第 2 特別図柄用の下方 L E D群 3 7 b 2 の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは 1 種類、小当たり種別「通常 C」に対応する表示パターンは 3 2 種類、大当たり種別「通常 B」に対応する表示パターンは 3 1 種類、の計 6 4 種類の表示パターンが設けられている。

【 1 4 9 5 】

特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c は、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ 3 7 c は、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ 3 7 c や第 3 図柄表示装置 8 1 における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

10

【 1 4 9 6 】

なお、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態が「通常遊技状態 B」である場合、即ち、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第 3 図柄表示装置 8 1 では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

20

【 1 4 9 7 】

具体的には、上述したように、第 2 特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図 1 3（b）参照）。また、「通常遊技状態 B」における第 2 特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「1 秒」（図 1 8 ~ 図 2 2 参照））。

【 1 4 9 8 】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態 B」に移行する場合（即ち、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態 B」へ移行後、約「1 秒」で第 2 特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態 B」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態 B」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第 3 図柄表示装置 8 1 では、「通常遊技状態 B」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図 6 3（d）~ 図 6 4（c）参照）。

30

【 1 4 9 9 】

遊技盤 1 3 の遊技領域には、球が入賞することにより 1 個から 1 5 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 6 3 及び右側一般入賞口 6 3 a が配設されている。右側一般入賞口 6 3 a は、後述する可変入賞装置 6 5 の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第 2 非電動役物ユニット 5 5 1、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

40

【 1 5 0 0 】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第 2 非電動役物ユニット 5 5 1、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口 6 3 a に入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第 2 非電動役物ユニット 5 5 1、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれもが閉鎖状態となる期間に

50

おいても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機 10 の稼働を向上させることができる。

【1501】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット 80 が配設されている。可変表示装置ユニット 80 には、第 1 始動口 64 への入球又は下側第 2 始動口 71a 若しくは上側第 2 始動口 71c への入球（以下、第 1 始動口 64 又は下側第 2 始動口 71a 若しくは上側第 2 始動口 71c への球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置 37 における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第 3 図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第 3 図柄表示装置 81 と、スルーゲート 67 の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能な LED で構成される第 2 図柄表示装置 83（以下、第 2 図柄表示装置 83 に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置 83」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット 80 には、第 3 図柄表示装置 81 の外周を囲むようにして、センターフレーム 86 が配設されている。

10

【1502】

第 3 図柄表示装置 81 は 17 インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板 60 や、後述する可動役物 23 よりも正面視奥行き方向に配設されている。そして、後述する表示制御装置 114（図 10 参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の 3 つの図柄列 Z1 ~ Z3（図 9 参照）が表示される。

【1503】

各図柄列 Z1 ~ Z3（図 9 参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列 Z1 ~ Z3 毎に縦スクロールして第 3 図柄表示装置 81 の表示画面上にて第 3 図柄が可变的に表示されるようになっている。第 3 実施形態の第 3 図柄表示装置 81 は、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技および第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置 110 の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置 37 で行われるのに対して、その特別図柄表示装置 37 の表示に応じた装飾的な表示を第 3 図柄表示装置 81 の第 3 図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールや LED 等を用いて第 3 図柄表示装置 81 を構成するようにしても良い。

20

【1504】

第 3 実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第 2 特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図 2 優先変動）可能に構成されている。即ち、第 1 始動口 64 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示の実行中に、第 1 始動口 64 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第 2 始動口 71a 又は上側第 2 始動口 71c に始動入賞した場合に、先に入賞していた第 1 特別図柄の動的表示より、後に入賞した第 2 特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

30

【1505】

ここで、図 9 を参照して、第 3 図柄表示装置 81 の表示内容について説明する。図 9 は、第 3 図柄表示装置 81 の表示画面を説明するための図面であり、図 9（a）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図 9（b）は、実際の表示画面を例示した図である。

40

【1506】

第 3 図柄は、「0」から「9」の数字を付した 10 種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「0」から「9」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「1」、「3」、「5」、「7」、「9」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「0」、「2」、「4」、「6」、「8」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

【1507】

50

また、第3実施形態のパチンコ機10においては、後述する主制御装置110（図10参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態A」において、大当たり種別「通常A」に当選した場合は、主に、「0」、「2」、「4」、「6」、「8」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態A」に移行する大当たり種別「通常A」に対して、該「通常遊技状態A」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短A」に当選した場合は、主に、「1」、「3」、「5」、「7」、「9」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

10

【1508】

さらに、第3実施形態のパチンコ機10では、大当たり種別「時短A」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短A」に当選した場合であっても、「2」や「8」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常A」に当選しているのか、大当たり種別「時短A」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短A」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【1509】

図9(a)に示すように、第3図柄表示装置81の表示画面は、大きくは上下方向に3分割され、下側の2/3が第3図柄を変動演出する主表示領域Dmと保留球数などを表示するコクピット表示領域Dbとで構成され、それ以外の上側の1/3が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Dsとなっている。

【1510】

主表示領域Dmは、左・中・右の3つの表示領域Dm1～Dm3に区分けされており、その表示領域Dm1に左図柄列Z1が表示され、表示領域Dm2に中図柄列Z2が表示され、表示領域Dm3に右図柄列Z3が表示される。

【1511】

各図柄列Z1～Z3には、上述した第3図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Z1～Z3には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Z1～Z3毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Z1～Z3において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Z1においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Z2及び右図柄列Z3においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

30

【1512】

また、主表示領域Dmには、各図柄列Z1～Z3毎に上・中・下の3段に第3図柄が表示される。この主表示領域Dmの中段部が有効ラインL1として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Z1 右図柄列Z3 中図柄列Z2の順に、有効ラインL1上に第3図柄が停止表示される。その第3図柄の停止時に有効ラインL1上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

40

【1513】

副表示領域Dsは、主表示領域Dmよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に3つの小領域Ds1～Ds3に等区分されている。小領域Ds1～Ds3は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ds1～Ds3のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Dmにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

50

【 1 5 1 4 】

コクピット表示領域 D b は、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第 1 始動口 6 4 又は下側第 2 始動口 7 1 a 若しくは上側第 2 始動口 7 1 c に入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【 1 5 1 5 】

副表示領域 D s の右の小領域 D s 3 には、第 1 特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 と、第 2 特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 と、主表示用右打ち指示 8 9 とが表示可能に構成されている。

10

【 1 5 1 6 】

特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図 1 用保留数表示 8 7 a と、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図 1 用変動領域 8 7 b とで構成されている。

【 1 5 1 7 】

特図 1 用保留数表示 8 7 a は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数を「 0 」～「 4 」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 0 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 0 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 1 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 1 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 2 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 2 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 3 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 3 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 4 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 4 個であることを示している。

20

【 1 5 1 8 】

即ち、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の状態 L E D 群 3 7 a の第 1 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第 1 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「通常遊技状態 A」において、後述する保留図柄表示領域 D b 1 の保留球数の内容と一致するように表示される。

30

【 1 5 1 9 】

特図 1 用変動領域 8 7 b は、第 1 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 1 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白 赤・・・と第 1 特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第 1 特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【 1 5 2 0 】

より詳細には、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 1 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が赤で停止した場合は、第 1 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の上方 L E D 群 3 7 b 1 の表示内容に対応するように表示されるとともに、第 1 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「通常遊技状態 A」において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

40

【 1 5 2 1 】

特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図 2 用保留数表示 8 8 a と、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図 2 用変動領域 8 8 b とで構成されている。

50

【 1 5 2 2 】

特図 2 用保留数表示 8 8 a は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数を「 0 」～「 4 」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 0 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 0 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 1 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 1 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 2 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 2 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 3 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 3 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 4 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 4 個であることを示している。

10

【 1 5 2 3 】

即ち、特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の状態 L E D 群 3 7 a の第 2 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態 B」において、後述する保留図柄表示領域 D b 2 の保留球数の内容と一致するように表示される。

【 1 5 2 4 】

特図 2 用変動領域 8 8 b は、第 2 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図 1 用変動領域 8 7 b と同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 2 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白 赤・・・と第 2 特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第 2 特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

20

【 1 5 2 5 】

より詳細には、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が赤で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が青で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の下方 L E D 群 3 7 b 2 の表示内容に対応するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態 B」において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

30

【 1 5 2 6 】

主表示用右打ち指示 8 9 は、特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c と常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている。

【 1 5 2 7 】

また、主表示用右打ち指示 8 9 は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第 3 図柄表示装置 8 1 において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域 D m の中央部分に表示される各図柄列の第 3 図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

40

【 1 5 2 8 】

第 3 図柄表示装置 8 1 の実際の表示画面では、図 9（ b ）に示すように、例えば、「通常遊技状態 A」では、主表示領域 D m に第 3 図柄の主図柄が合計 3 個表示される。副表示領域 D s においては、左の小領域 D s 1、右の小領域 D s 3 に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域 D s 2 では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動

50

作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【 1 5 2 9 】

第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄表示装置 8 1 (特別図柄表示装置 3 7) にて第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出 (動的表示) が行われている間に球が第 1 始動口 6 4 へ入球した場合、又は、第 3 図柄表示装置 8 1 (特別図柄表示装置 3 7) にて第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出 (動的表示) が行われている間に球が下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 c へ入球した場合、その入球回数 (保留球数) はそれぞれ最大 4 回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置 3 7 により示されると共に、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a 若しくは特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a においても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域 D b の保留図柄表示領域 D b 1 の第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d においても示される。

10

【 1 5 3 0 】

第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d には、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球 1 球 (保留球数 1 回) につき 1 つの保留図柄 (通常が表示態様では「 」図柄 (白丸図柄)) がそれぞれ表示され、第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d に表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定 (優先表示) されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

20

【 1 5 3 1 】

即ち、第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d において、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に 1 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 1 回であることを示し、第 1 ・第 2 保留図柄表示領域 D b 1 a , D b 1 b にそれぞれ 1 つずつ計 2 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 2 回であることを示し、第 1 ~ 第 3 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 c にそれぞれ 1 つずつ計 3 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 3 回であることを示し、第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d にそれぞれ 1 つずつ計 4 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 4 回であることを示す。また、第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d に保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 0 回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

30

【 1 5 3 2 】

なお、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第 2 特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい (所謂、入賞順変動) し、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第 1 特別図柄の変動演出と第 2 特別図柄の変動演出とを第 3 図柄表示装置 8 1 において同時に表示可能に構成してもよい。

40

【 1 5 3 3 】

コクピット表示領域 D b の中央部分には、主表示領域 D m で変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域 D b 0 が設けられている。この実行図柄表示領域 D b 0 は、コクピット表示領域 D b の中央部分、即ち、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a の右側に設けられ、保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d に表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域 D b 0 は、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に表示されていた保留図柄が移動 (シフト) して実行図柄として表示される。

50

【 1 5 3 4 】

実行図柄表示領域 D b 0 に表示される実行図柄は、主表示領域 D m で実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態 A」において第 1 特別図柄の保留図柄が 4 つ存在する状況において、第 1 特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域 D b 0 に表示されていた実行図柄が消去された場合、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域 D b 0 における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第 2 保留図柄表示領域 D b 1 b に表示されていた保留図柄が、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a における保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第 3 保留図柄表示領域 D b 1 c に表示されていた保留図柄が、第 2 保留図柄表示領域 D b 1 b における保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第 4 保留図柄表示領域 D b 1 d に表示されていた保留図柄が、第 3 保留図柄表示領域 D b 1 c における保留図柄として移動（シフト）して表示される。

10

【 1 5 3 5 】

なお、第 3 実施形態においては、第 1 始動口 6 4 又は下側第 2 始動口 7 1 a 若しくは上側第 2 始動口 7 1 c への入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大 4 回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、それぞれ 3 回以下、又は、それぞれ 5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域 D b における保留図柄の表示に代えて、保留球数を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部に数字で、或いは、4 つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、第 3 図柄表示装置 8 1 に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット 8 0 に、保留球数を示す保留ランプを第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の最大保留数分の 4 つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

20

【 1 5 3 6 】

また、第 3 図柄表示装置 8 1 において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第 3 図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。

30

【 1 5 3 7 】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン 2 2 の操作によって結果報知するように構成してもよい。

【 1 5 3 8 】

このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出がハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

40

【 1 5 3 9 】

さらに、上述のように複数のアイコン等によっていずれが停止するのかを演出する場合、アイコン等の組み合わせを複数用意することで、該当の演出への興趣を高めることができる。

【 1 5 4 0 】

例えば、ルーレット演出において、4 つのアイコンのうち、1 つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの 4 つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パタ

50

ーンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

【 1 5 4 1 】

また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの1つのみとし、その他の3のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、ルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。

【 1 5 4 2 】

さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出のアイコンの1つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。

【 1 5 4 3 】

また、アイコンの組み合わせとして、4つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、4つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、4つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、4つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの期待度の高い組み合わせは、「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。

【 1 5 4 4 】

図70に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット80の正面視右側には、可動役物23が設けられている。可動役物23は剣の形状を模しており、初期状態（図70において実線で表示された可動役物23）においては、第3図柄表示装置81の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物23が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物23の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物23の役物回転軸23aを軸として、可動役物23が第3図柄表示装置81に向かって（即ち、反時計周りに）約80度傾斜するように可動して第3図柄表示装置81の正面視手前側に現出する（以下、可動役物23が可動して第3図柄表示装置81の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図70において点線で表示された可動役物23）と称する場合がある）。

【 1 5 4 5 】

この可動役物23は、第3図柄表示装置81において実行される、大当たり種別「時短A」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図63（a）参照）、該可動役物23が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【 1 5 4 6 】

その他、可動役物23は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第3図柄表示装置81に表示している第3図柄や保留表示の内容を変化させたり、第3図柄表示装置81において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出など

10

20

30

40

50

が実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【1547】

この可動役物23は、第3図柄表示装置81の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物23の可動領域を考慮し、該可動役物23に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物23付近の遊技球の流下領域は、該可動役物23が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球1球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【1548】

ここで、第1実施形態のパチンコ機10では、遊技盤13の右側領域において、上方側に可動役物23が配設されており、その下方に第2非電動役物ユニット55が、さらに、該第2非電動役物ユニット55の下方に第1非電動役物ユニット54が配設されていた(図3参照)。このため、可動役物23は第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物23の長さは第3図柄表示装置81の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

10

【1549】

一方、詳細は後述するが、第3実施形態のパチンコ機10では、第2非電動役物ユニット551を、第1非電動役物ユニット54とは正面視奥行方向にずれた構成にすることにより、遊技盤13の右側上方における可動役物23の可動領域を広く確保することが可能となった。

20

【1550】

このように構成することで、可動役物23のサイズを大きくすることができ、該可動役物23の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤13右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【1551】

次いで、可変表示装置ユニット80の正面視右側側方であって、可動役物23の右下方向には、作用物としての第1非電動役物ユニット54が設けられている。この第1非電動役物ユニット54は電氣的に駆動制御されない役物(所謂、第2種非電動役物)であり、該第1非電動役物ユニット54を構成する第1非電開閉板54aは、後述する普通電役ユニット72内の第1非電動役物始動口76と機械的に接続されており、作用口としての第1非電動役物始動口76に1の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第1非電開閉板54aが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第1非電動役物ユニット54内に所定数の遊技球(第3実施形態では、「2個」)が入球すると、該遊技球の自重によって第1非電開閉板54aが閉鎖されるように構成されている。

30

【1552】

ここで、図4を参照して、作用物としての第1非電動役物ユニット54の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図4(a)は、第1非電動役物ユニット54を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図4(b)は、第1非電動役物ユニット54が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図4(c)は、第1非電動役物ユニット54が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

40

【1553】

図4(a)に示すように、第1非電動役物ユニット54は、第1非電開閉板54aと、下側第2始動口通路71a1と、下側第2始動口スイッチ71a2と、によって構成されている。上述したように、第1非電動役物ユニット54は電氣的に駆動制御されない役物である。

【1554】

第1非電動役物ユニット54を構成する第1非電開閉板54aは、後述する普通電役ユニット72内の作用口としての第1非電動役物始動口76に1の遊技球が入球すると、規

50

定動作として、該遊技球の自重によって第1非電開閉板54aが正面視右方向へと約45度傾倒して開放される(図4(c)参照)。そして、規定動作として第1非電開閉板54aが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第2始動口71aに入球可能となる。また、第1非電動役物ユニット54内に2の球が入球することで、該遊技球の自重によって第1非電開閉板54aが閉鎖されるように構成されている。

【1555】

下側第2始動口通路71a1は、開放状態の第1非電開閉板54a上を転動してきた遊技球を下側第2始動口スイッチ71a2側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第2始動口通路71a1の左側に下側第2始動口スイッチ71a2が配設されており、該下側第2始動口スイッチ71a2を遊技球が通過することで第2特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置37の特別LED群37bの下方LED群37b2で示されると共に、第3図柄表示装置81にて第2特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第2始動口スイッチ71a2によって入球が検知されると、1個の球が賞球として払い出される。

10

【1556】

次いで、図4(b)を参照して、第1非電動役物ユニット54の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第1非電動役物ユニット54が閉鎖状態である場合、第1非電開閉板54aは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第1非電動役物ユニット54内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

20

【1557】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第1非電動役物ユニット54の上流側に配設されている第2非電動役物ユニット551(図70参照)を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第1非電開閉板54aによって流下方向が変化することなく、スルーゲート67を通過して普通電役ユニット72側へと流下していく。

【1558】

一方、図4(c)に示すように、作用物としての第1非電動役物ユニット54が開放状態である場合、第1非電開閉板54aが正面視右方向へと約45度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第1非電開閉板54a上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第2始動口通路71a1上を転動し、第2特別図柄の抽選契機となる下側第2始動口スイッチ71a2によって入球を検知され、第1非電動役物ユニット54から排出される。

30

【1559】

また、上述したように、開放状態となった第1非電動役物ユニット54内に所定数の遊技球(第3実施形態では、「2個」)が入球すると、該遊技球の自重によって第1非電開閉板54aが閉鎖されて図4(b)の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第1非電動役物ユニット54内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【1560】

次いで、図71を参照して、第1非電動役物ユニット54の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図71(a)は、第1非電動役物ユニット54を図70の拡大図A(図70の下部)に示すとおり、LXXIaの方向から見た場合における模式的断面図であり、図71(b)は、第1非電動役物ユニット54を図70の拡大図A(図70の下部)に示すとおり、LXXIaの方向から見た場合において、第1非電動役物ユニット54が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。なお、図71(a)及び図71(b)に示す第3実施形態の第1非電動役物ユニット54の構成は、第1実施形態における第1非電動役物ユニット54と同様の構成であるが、第3実施形態においては、後述する第2非電動役物ユニット551との相違点を明確にするために詳細を説明する。

40

【1561】

図71(a)に示すように、下側第2始動口通路71a1は、第1非電開閉板54aか

50

ら下側第2始動口スイッチ71a2まで、遊技球を転動させるための通路であり、ベース板60と平行方向、即ち、遊技盤13を正面視した場合において、奥行き方向（又は手前方向）への曲折部を有しない形状で構成されている。

【1562】

従って、図71(b)に示すように、作用物としての第1非電動役物ユニット54が開放状態である場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第1非電動開閉板54a上を転動し、遊技盤13を正面視した場合において、奥行き方向（又は手前方向）に蛇行することなく、ベース板60と平行に下側第2始動口通路71a1上を転動して左側方向へと流下していき、第2特別図柄の抽選契機となる下側第2始動口スイッチ71a2によって入球を検知され、第1非電動役物ユニット54から排出される。

10

【1563】

このように、第1非電動役物ユニット54を構成するすべての部位がベース板60の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板60の正面視手前側に配設される可動役物23とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されている。また、第1実施形態における第2非電動役物ユニット55も、第1非電動役物ユニット54と同様に構成されており、すべての部位がベース板60の正面視手前側に配設されているため、ベース板60の正面視手前側に配設される可動役物23とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されている。

【1564】

図70に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット80の正面視右側側方であって、作用物としての第1非電動役物ユニット54の鉛直方向上方側には、実動体としての第2非電動役物ユニット551が設けられている。実動体としての第2非電動役物ユニット551は、第1非電動役物ユニット54と同様に電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第2種非電動役物）であり、該第2非電動役物ユニット551を構成する第2非電動開閉板551aは、後述する普通電役ユニット72内の第2非電動役物始動口77と機械的に接続されており、該第2非電動役物始動口77に1の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第2非電動開閉板551aが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第2非電動役物ユニット551内に所定数の遊技球（第3実施形態では、「2個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第2非電動開閉板551aが閉鎖されるように構成されている。

20

30

【1565】

ここで、図72及び図73を参照して、実動体としての第2非電動役物ユニット551の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図72(a)は、第2非電動役物ユニット551を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図72(b)は、第2非電動役物ユニット551が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図72(c)は、第2非電動役物ユニット551が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【1566】

また、図73(a)は、第2非電動役物ユニット551を図70の拡大図A（図70の下部）に示すとおり、LXXIIIaの方向から見た場合における模式的断面図であり、図73(b)は、第2非電動役物ユニット551が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

40

【1567】

図72(a)及び図73(a)に示すように、第2非電動役物ユニット551は、第2非電動開閉板551aと、上側第2始動口通路71c1と、上側第2始動口スイッチ71c2と、上側第2始動口屈曲部71c3と、によって構成されている。上述したように、第2非電動役物ユニット551は電氣的に駆動制御されない役物である。

【1568】

第2非電動役物ユニット551を構成する第2非電動開閉板551aは、後述する普通電役ユニット72内の流入口としての第2非電動役物始動口77に1の遊技球が入球すると

50

、指定動作として、該遊技球の自重によって第2非電開閉板551aが正面視右方向へと約45度傾倒して開放される(図72(c)参照)。そして、指定動作として第2非電開閉板551aが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が上側第2始動口71cに入球可能となる。また、第2非電動役物ユニット551内に2の球が入球することで、該遊技球の自重によって第2非電開閉板551aが閉鎖されるように構成されている。
【1569】

上側第2始動口屈曲部71c3は、開放状態の第2非電開閉板551a上を転動してきた遊技球を、遊技盤13の正面視奥行き方向へと転動させるための通路である。上側第2始動口屈曲部71c3は、ベース板60の手前方向から奥行き方向へと約90度屈折して形成されており、ベース板60の手前側を転動する遊技球を、該ベース板60の奥行き側へと誘導する(図73参照)。

10

【1570】

従って、第2非電動役物ユニット551のうち、第2非電開閉板551aと、上側第2始動口屈曲部71c3は、ベース板60よりも手前側に配設されており、上側第2始動口通路71c1及び上側第2始動口スイッチ71c2は、ベース板60よりも奥行き側に配設されている(図73参照)。

【1571】

上側第2始動口通路71c1は、上側第2始動口屈曲部71c3を転動してきた遊技球を上側第2始動口スイッチ71c2側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、上側第2始動口通路71c1の左側に上側第2始動口スイッチ71c2が配設されており、検知部としての上側第2始動口スイッチ71c2を遊技球が通過することで第2特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置37の特別LED群37bの下方LED群37b2で示されると共に、第3図柄表示装置81にて第2特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第2始動口スイッチ71c2によって入球が検知されると、1個の球が賞球として払い出される。

20

【1572】

次いで、図72(b)を参照して、第2非電動役物ユニット551の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第2非電動役物ユニット551が閉鎖状態である場合、第2非電開閉板551aは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第2非電動役物ユニット551内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

30

【1573】

このため、右打ち遊技で発射された球が流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第2非電開閉板551aによって流下方向が変化することなく、第1非電動役物ユニット54側へと流下していく。

【1574】

一方、図72(c)及び図73(b)に示すように、実動体としての第2非電動役物ユニット551が開放状態である場合、第2非電開閉板551aが正面視右方向へと約45度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第2非電開閉板551a上を転動して上側第2始動口屈曲部71c3側へと流下していく。

40

【1575】

そして、該球は上側第2始動口屈曲部71c3に到達すると、該上側第2始動口屈曲部71c3の形状に沿って、ベース板60との平行方向から約90度屈曲して奥行き方向へと転動していく(図73(b)参照)。さらに、ベース板60の奥行き側に到達すると、再度約90度屈曲し、上側第2始動口通路71c1上を転動し、第2特別図柄の抽選契機となる上側第2始動口スイッチ71c2によって入球を検知され、第2非電動役物ユニット551から排出される(図73(b)参照)。

【1576】

また、上述したように、開放状態となった第2非電動役物ユニット551内に所定数の

50

遊技球（第3実施形態では、「2個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第2非電動開閉板551aが閉鎖されて図5（b）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第2非電動役物ユニット551内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【1577】

ここで、上述したように、第1実施形態の第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55は、該第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55を構成するすべての部位がベース板60の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板60の正面視手前側に配設される可動役物23とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。

【1578】

このため、第1実施形態における可動役物23は、第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55の配設されている領域を避けるように配設する必要があり、第1実施形態の可動役物23は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難い大きさであった。

【1579】

一方、第3実施形態では、第2非電動役物ユニット551に上側第2始動口屈曲部71c3を設け、第1非電動役物ユニット54と奥行き方向にずれた位置関係に配設することで、遊技盤13の右側上方における可動役物23の可動領域を広く確保することが可能となった。

【1580】

このように構成することで、可動役物23のサイズを大きくすることができ、該可動役物23の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤13右側の限られた領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第2非電動役物ユニット551、第1非電動役物ユニット54、普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73、可変入賞装置65及び右側一般入賞口63a）と、可動役物23と、を効率よく配設することができる。

【1581】

また、詳細は後述するが、第3実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット72内に2の遊技球が入球した場合、1球目の球が第1非電動役物ユニット54を開放することとなる作用口としての第1非電動役物始動口76に入球し、2球目の球が第2非電動役物ユニット551を開放することとなる流入口としての第2非電動役物始動口77に入球し易いように構成されている。

【1582】

よって、「時間短縮状態」において第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット551が開放する場合、最初に規定動作として第1非電動役物ユニット54が開放され易く、その後、指定動作として第2非電動役物ユニット551が開放され易いように構成されている。

【1583】

このため、右打ち遊技で発射された球が第2非電動役物ユニット551内の上側第2始動口71cに誘導され得る状況である場合、作用物としての第1非電動役物ユニット54には2の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第2非電動役物ユニット551に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第2非電動役物ユニット551を第1非電動役物ユニット54よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第2非電動役物ユニット551の開放時に発射された球を最短で該第2非電動役物ユニット551に入球させることができる。

【1584】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット551に球を入球させることができ、迅速に第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【1585】

10

20

30

40

50

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第3図柄表示装置81において右打ち遊技を示唆した場合に(図65(c)の右打ち示唆メッセージ81g参照)、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【1586】

図70に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット80の正面視右側であって、第1非電動役物ユニット54の正面視下側には、スルーゲート67が設けられている。このスルーゲート67には、球が通過するための貫通孔(図示せず)が上下方向に設けられている。このスルーゲート67を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ67a(図10参照)がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置110で普通図柄の当

10

【1587】

スルーゲート67の正面視下側には、普通電役ユニット72が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット72内には第1特別図柄及び第2特別図柄の始動口は存在せず、上述した第1非電動役物ユニット54の始動口である第1非電動役物始動口76、及び、第2非電動役物ユニット551の始動口である第2非電動役物始動口77が配設されている。即ち、第3実施形態のパチンコ機10では、普通電役ユニット72内に2の遊

20

【1588】

ここで、第3実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、第2特別図柄の動的表示の保留球が「4個」貯留可能となるように構成されている。

【1589】

詳細に説明すると、第3実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、普通電役ユニット72は1の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット72は、1の開放動作における最大入球個数が「2

30

【1590】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット72が開放され、進入部としての普通電役ユニット72内に2の遊技球が入球すると、作用口としての第1非電動役物始動口76及び流入口としての第2非電動役物始動口77へと入球する(図6~図8にて後述)。そして、普通電役ユニット72に2の球が入球することで、該普通電役ユニット72は開放動作を終了する。

【1591】

また、上述したように、作用口としての第1非電動役物始動口76への入球によって作用物としての第1非電動役物ユニット54が開放されると、該第1非電動役物ユニット5

40

【1592】

さらに、上述したように、流入口としての第2非電動役物始動口77への入球によって実動体としての第2非電動役物ユニット551が開放されると、該第2非電動役物ユニット551内に2の遊技球が入球可能となり、上側第2始動口スイッチ71c2によって2の遊技球の入球が検知されることで、第2特別図柄の動的表示の保留球が「2個」貯留される。

【1593】

このように構成することで、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、第2特別図

50

柄の動的表示の保留球を「４個」貯留させることができる。

【１５９４】

ここで、図６～図８を参照して、普通電役ユニット７２の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図６は、普通電役ユニット７２を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図７及び図８は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【１５９５】

図６に示すように、普通電役ユニット７２は、主に、普通電役開閉板７２ａ、普通電役スイッチ７２ｂ、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７によって構成されている。また、入球口切換弁７５は左側傾斜部７５ａ及び右側傾斜部７５ｂによって構成されている。

10

【１５９６】

動作体としての普通電役開閉板７２ａは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド７２ｊ（図１０参照）によって開放状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット７２が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板７２ａは、正面視左方向へと約６０度傾倒して開放される（図７（ａ）参照）。この普通電役開閉板７２ａが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット７２に入球可能となる。

【１５９７】

また、第３実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図２９（ａ）参照）、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット７２へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、９９／１００）（図２９（ａ）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板７２ａを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット７２へ容易に入賞し得るように構成する。

20

【１５９８】

なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、普通電役開閉板７２ａが開放される時間や、１回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板７２ａが開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、１回の当たりで普通電役開閉板７２ａが開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板７２ａの開放時間の長時間化と、普通電役開閉板７２ａの開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

30

【１５９９】

普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第３実施形態においては「」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット７２が所定時間又は最大入賞個数（第３実施形態では「２個」）に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第３実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット７２が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

40

【１６００】

スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８

50

4 は、最大保留数分の 4 つ設けられ、第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯された数により、保留数を表示する。

【 1 6 0 1 】

なお、普通図柄の可変表示は、第 3 実施形態のように、普通図柄表示装置 8 3 において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置 3 7 又は第 3 図柄表示装置 8 1 の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート 6 7 の通過は、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ 8 4 により点灯表示を行わないものとしても良い。

【 1 6 0 2 】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板 7 2 a が開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に流入した球は、該普通電役ユニット 7 2 内に設けられた普通電役スイッチ 7 2 b（図 1 0 参照）によって検知されることで、1 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット 7 2 は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の 1 の開放動作における最大入賞個数が「2 個」に設定されており（図 2 9（c）参照）、普通電役スイッチ 7 2 b によって「2 個」の入賞が検知されると、普通電役開閉板 7 2 a は閉鎖状態となり、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ 7 2 b は普通電役開閉板 7 2 a と隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット 7 2 に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

【 1 6 0 3 】

ここで、仮に、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「2 個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。上述したように、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【 1 6 0 4 】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット 7 2 が開放され、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に遊技球が入球すると、1 球目の球は第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導され易く、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 への入球によって規定動作として第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放され、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 に 2 の球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が 2 個貯留され、第 1 非電動役物ユニット 5 4 は閉鎖する。

【 1 6 0 5 】

また、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a に入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が可動し、普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 球目の球は第 2 非電動役物始動口 7 7 へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 への入球によって指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 が開放され、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 に 2 の球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球がさらに 2 個貯留され、第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 は閉鎖する。

【 1 6 0 6 】

さらに、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 球目の球が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が再度可動して普通電役ユニット 7 2 の開放開始時の状態に戻るため、次に

普通電役ユニット 7 2 に入球した 3 球目の球は第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導され易い状態となる。

【 1 6 0 7 】

ここで、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 1 球目の球によって作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放され、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内の下側第 2 始動口 7 1 a に遊技球が入球すると、第 2 特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 1 球目の球によって作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放されて該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に 2 の球が入球すると、1 球目の入球によって第 2 特別図柄の動的表示が即座に実行され、2 球目の入球によって第 2 特別図柄の動的表示の保留球が 1 個貯留された状態となり得る。さらに、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 球目の球によって、指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 が開放されて該第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 内に 2 の球が入球すると、第 2 特別図柄の動的表示の保留球がさらに 2 個貯留され、合計で 3 個貯留された状態となる。

10

【 1 6 0 8 】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット 7 2 に 3 球目の球が入球すると、該 3 球目の球は第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導され、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 への入球によって作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が再度開放され、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に遊技球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である 4 個となる。

20

【 1 6 0 9 】

即ち、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に 2 の球が入球した場合は、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 への 2 の入球と、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 への 2 の入球と、によって、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回実行可能となるが、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において、該普通電役ユニット 7 2 に 3 の球が入球した場合は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 への 2 の入球と、第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 への 2 の入球と、さらに、第 1 非電動役物ユニット 5 4 への 2 の入球と、によって、第 2 特別図柄の動的表示が少なくとも 5 回実行可能となる。

【 1 6 1 0 】

30

詳細は後述するが、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図 1 3（b）参照）、第 2 特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【 1 6 1 1 】

従って、普通電役スイッチ 7 2 b を普通電役開閉板 7 2 a と隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作における最大入賞個数（即ち、「2 個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット 7 2 の開放動作は 1 度のみとなるように構成されている。

40

【 1 6 1 2 】

普電内経路 7 2 m は、鉛直方向に縦長に形成されており、該普電内経路 7 2 m の幅は 1 の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して入球口切替弁 7 5 側に流下していくことはなく、1 球ずつ順に流下していく。

【 1 6 1 3 】

切替弁落下点 7 2 n は、普電内経路 7 2 m を通過した球が到達する普通電役ユニット 7

50

2 内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁 7 5 に向けて球が流下していく直前の地点である。この切替弁落下点 7 2 n は、普電内経路 7 2 m と同様に、1 の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点 7 2 n を通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点 7 2 n から流下した球は、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部に位置している場合には、左側傾斜部 7 5 a と接触し（図 7（c）参照）、入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部に位置している場合には、右側傾斜部 7 5 b と接触する（図 8（a）参照）ように構成されている。

【1614】

10

案内装置としての入球口切換弁 7 5 は、切替弁落下点 7 2 n を通過した遊技球を、後述する第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁 7 5 は切替装置として主制御装置 1 1 0 によって電氣的に制御されており、所定態様である初期状態においては第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部に位置している（以下、第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部を「第 1 位置」と称する場合がある）。

【1615】

20

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 は、切替弁落下点 7 2 n の中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点 7 2 n を通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置にある場合、切替弁落下点 7 2 n から流下してくる遊技球は入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a に接触し、該球が左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動して第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導される（図 7（c）参照）。そして、検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド 7 5 c（図 10 参照）がオンされて、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部（以下、第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部を「第 2 位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【1616】

30

また、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置にある場合、入球口切換弁 7 5 から流下してくる遊技球は入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b に接触し、該球が右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動して第 2 非電動役物始動口 7 7 へと誘導される（図 8（a）参照）。そして、感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット 7 2 の開放動作終了から 5 秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド 7 5 c がオフされて、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって所定態様である第 1 位置に戻るよう構成されている。

【1617】

40

作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 は、該第 1 非電動役物始動口 7 6 に遊技球が入球することで第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a を開放する始動口であり、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a の下部に配設されている。また、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 は、切替弁落下点 7 2 n の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第 1 非電動役物始動口 7 6 は切替弁落下点 7 2 n の中心位置から正面視左側に配設されている。

【1618】

さらに、上述したように、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第 2 種非電動役物）であり、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a は、第 1 非電動役物始動口 7 6 と機械的に接続されており、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重

50

によって第 1 非電動役物始動口 7 4 a が開放されるように構成されている。なお、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 への入球による賞球等の払い出しは行われなように構成されている。

【 1 6 1 9 】

流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 は、該第 2 非電動役物始動口 7 7 に遊技球が入球することで第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 の第 2 非電動役物始動口 5 5 1 a を開放する始動口であり、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a の下部に配設されている。また、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 は、切替弁落下点 7 2 n の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第 2 非電動役物始動口 7 7 は切替弁落下点 7 2 n の中心位置から正面視右側に配設されている。

10

【 1 6 2 0 】

さらに、上述したように、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第 2 種非電動役物）であり、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 を構成する第 2 非電動役物始動口 7 7 と機械的に接続されており、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電動役物始動口 7 7 a が開放されるように構成されている。なお、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 への入球による賞球等の払い出しは行われなように構成されている。

【 1 6 2 1 】

第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電内経路 7 2 m、切替弁落下点 7 2 n、入球口切換弁 7 5、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 の構成により、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球した場合、1 球目の遊技球を第 1 非電動役物始動口 7 6 へ、2 球目の遊技球を第 2 非電動役物始動口 7 7 へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

20

【 1 6 2 2 】

次いで、図 7 及び図 8 を参照して、普通電役ユニット 7 2 内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図 7 及び図 8 は、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【 1 6 2 3 】

より詳細には、図 7 (a) は、1 球目の球 A 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、図 7 (b) は、図 7 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 A 1 が普通電内経路 7 2 m に進入した状態を示した図であり、図 7 (c) は、図 7 (b) の状態から、1 球目の球 A 1 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 A 2 が普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、図 7 (d) は、図 7 (c) の状態から、1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 A 2 が普通電内経路 7 2 m に進入した状態を示した図であり、図 8 (a) は、図 7 (d) の状態から、2 球目の球 A 2 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示した図であり、図 8 (b) は、図 8 (a) の状態から、2 球目の球 A 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示した図である。

30

40

【 1 6 2 4 】

図 7 (a) は、1 球目の球 A 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示している。図 7 (a) は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート 6 7 を通過して普通図柄スイッチ 6 7 a に検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板 7 2 a が開放され、該普通電役開閉板 7 2 a 上を右打ち遊技で発射された 1 の球 A 1 が転動している状態である。

【 1 6 2 5 】

50

よって、図 7 (a) の状態では、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球は検知されていない状態である。また、案内装置としての入球口切換弁 7 5 は所定態様である第 1 位置で静止した状態となっている。

【 1 6 2 6 】

次いで、図 7 (b) は、図 7 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 A 1 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示している。

【 1 6 2 7 】

次いで、図 7 (c) は、図 7 (b) の状態から、1 球目の球 A 1 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 A 2 が普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示している。切替弁落下点 7 2 n を通過した 1 球目の球 A 1 は、該切替弁落下点 7 2 n の下方へと流下して入球口切換弁 7 5 と接触する。図 7 (c) の状態では、遊技球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されていないため、案内装置としての入球口切換弁 7 5 は所定態様である第 1 位置、即ち、第 2 非電動役物始動口 7 7 の鉛直方向上側に位置している。

10

【 1 6 2 8 】

また、上述したように、切替弁落下点 7 2 n は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点 7 2 n を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点 7 2 n から流下してきた 1 球目の球 A 1 は、案内装置としての入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a と接触し、該左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動しながら第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a へと進入していく。一方、2 球目の球 A 2 は、普通電役ユニット 7 2 に入球する状態となっている。

20

【 1 6 2 9 】

次いで、図 7 (d) は、図 7 (c) の状態から、1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 A 2 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示している。1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動している。また、1 球目の球 A 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a が開放された状態となる (図 4 (c) 参照) 。さらに、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 球目の球 A 2 は普電内経路 7 2 m に進入した状態となっている。

30

【 1 6 3 0 】

次いで、図 8 (a) は、図 7 (d) の状態から、2 球目の球 A 2 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示している。切替弁落下点 7 2 n を通過した 2 球目の球 A 2 は、該切替弁落下点 7 2 n の下方へと流下して案内装置としての入球口切換弁 7 5 と接触する。このとき、案内装置としての入球口切換弁 7 5 は第 2 位置である第 1 非電動役物始動口 7 6 の鉛直方向上側に位置している。

40

【 1 6 3 1 】

また、上述したように、切替弁落下点 7 2 n は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点 7 2 n を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点 7 2 n から流下してきた 2 球目の球 A 2 は、案内装置としての入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b と接触し、該右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動しながら第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a へと進入していく。

【 1 6 3 2 】

次いで、図 8 (b) は、図 8 (a) の状態から、2 球目の球 A 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が

50

切替装置によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示している。2 球目の球 A 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が、切替装置によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置から第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置へと移動している。

【 1 6 3 3 】

また、2 球目の球 A 2 が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 の第 2 非電開閉板 5 5 1 a が開放された状態となる (図 5 (c) 参照) 。

【 1 6 3 4 】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 の球を、1 球目は作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に、2 球目は流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 1 に、それぞれ 2 の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作に基づいて、第 2 特別図柄の動的表示を 4 回実行させることができる。

【 1 6 3 5 】

図 7 0 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の下方には、球が入球し得る第 1 始動口 6 4 が配設されている。この第 1 始動口 6 4 へは、左打ち遊技で発射された球が 1 分間に約 6 個程度 (所謂、 $S 1 = 6$) 入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第 1 始動口 6 4 へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 1 始動口スイッチ (図示せず) がオンとなり、その第 1 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0 (図 1 0 参照) で第 1 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の上方 L E D 群 3 7 b 1 で示されると共に、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第 1 始動口 6 4 は、球が入球すると 3 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

【 1 6 3 6 】

普通電役ユニット 7 2 の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット 7 2 の正面視左側には小入賞口ユニット 7 3 が配設されている。この小入賞口ユニット 7 3 には、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された小入賞口開閉板 7 3 a と、該小入賞口開閉板 7 3 a を開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド 7 3 b (図 1 0 参照) と、小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた小入賞口スイッチ 7 3 c と、特定領域 7 3 d と、小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球を排出するための排出口 7 3 h と、が設けられている。また、特定領域 7 3 d は、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された特定領域開閉板 7 3 e と、該特定領域開閉板 7 3 e を開閉駆動可能な特定領域ソレノイド 7 3 f (図 1 0 参照) と、特定領域 7 3 d を通過する球を検知可能な特定領域スイッチ 7 3 g とで構成される。

【 1 6 3 7 】

小入賞口開閉板 7 3 a は、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板 7 3 a は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態 (即ち、閉鎖状態) を維持して、小入賞口ユニット 7 3 の上流側 (普通電役ユニット 7 2 側) から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板 7 3 a 上を転動し、可変入賞装置 6 5 側へと流下していくように構成されている。そして、第 2 特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板 7 3 a が小入賞口ソレノイド 7 3 b (図 1 0 参照) によって遊技盤 1 3 盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット 7 3 の上流側 (普通電役ユニット 7 2 側) から流下する球は小入賞口ユニット 7 3 内に流入可能な状態となる。

【 1 6 3 8 】

小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球は、該小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた小入賞口スイッチ 7 3 c によって検知された後、同じく小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた

10

20

30

40

50

特定領域 7 3 d 側へと流下する。また、小入賞口スイッチ 7 3 c によって球が検知されることで、1 5 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【 1 6 3 9 】

第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、1 のラウンドにおける小入賞口ユニット 7 3 の開放回数が 1 0 回に設定され、開放時間が「 0 . 1 秒」に設定され、小入賞口ユニット 7 3 が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「 1 . 2 秒」に設定される（後述する図 2 4 参照）。即ち、第 2 特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット 7 3 の開放時間の合計時間が「 1 . 0 秒」に設定される。なお、1 のラウンドにおける小入賞口ユニット 7 3 への最大入賞個数は「 1 0 個」に設定される（図 2 4 参照）。

10

【 1 6 4 0 】

小入賞口ユニット 7 3 内であって、小入賞口スイッチ 7 3 c の下流側には、特定領域開閉板 7 3 e が配設されている。特定領域開閉板 7 3 e は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板 7 3 e は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域 7 3 d の上流側（小入賞口スイッチ 7 3 c 側）から流下する球を特定領域開閉板 7 3 e の上面を転動させて小入賞口ユニット 7 3 内の排出口 7 3 h 側（特定領域開閉板 7 3 e の正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球の特定領域 7 3 d への流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第 3 実施形態では、小入賞口ユニット 7 3 の開放時）に基づいて、特定領域開閉板 7 3 e が特定領域ソレノイド 7 3 f（図 1 0 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内に没入駆動され、特定領域 7 3 d 内（特定領域スイッチ 7 3 g 側）に球が流入可能な状態となる。

20

【 1 6 4 1 】

特定領域 7 3 d 内に流入した球は、該特定領域 7 3 d 内に設けられた特定領域スイッチ 7 3 g によって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知された場合、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、1 種 2 種混合機）。特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタ C K（図 1 5 参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ 7 3 g による賞球の払い出しは無いように構成されている。

30

【 1 6 4 2 】

小入賞口ユニット 7 3 の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット 7 3 の正面視左側には可変入賞装置 6 5 が配設されている。この可変入賞装置 6 5 には、遊技盤 1 3 盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板 6 5 a が設けられている。

【 1 6 4 3 】

大入賞口開閉板 6 5 a は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板 6 5 a は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置 6 5 の上流側（可変入賞装置 6 5 の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板 6 5 a の上面を転動させて可変入賞装置 6 5 の下流側（可変入賞装置 6 5 の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置 6 5 内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板 6 5 a が大入賞口ソレノイド 6 5 b（図 1 0 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内に没入駆動され、可変入賞装置 6 5 内に球が流入可能な状態となる。

40

【 1 6 4 4 】

可変入賞装置 6 5 内に流入した球は、該可変入賞装置 6 5 内に設けられた大入賞口スイッチ 6 5 c によって検知されることで、1 5 個の球が賞球として払い出されるように構成

50

されている。

【 1 6 4 5 】

可変入賞装置 6 5 の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置 6 5 の正面視左側には、球が入球することにより 1 個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口 6 3 a が配設されている。この右側一般入賞口 6 3 a は、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第 2 非電動役物ユニット 5 5 1、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 の流下方向下流側に配設されているため、第 2 非電動役物ユニット 5 5 1、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【 1 6 4 6 】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第 2 非電動役物ユニット 5 5 1、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口 6 3 a に入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第 2 非電動役物ユニット 5 5 1、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機 1 0 の稼働率を向上させることができる。

【 1 6 4 7 】

普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3、可変入賞装置 6 5 及び右側一般入賞口 6 3 a の正面視上方には壁部 7 9 が配設されている。この壁部 7 9 は、遊技盤 1 3 から水平方向に板状に形成されており、第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a の下部（回転軸部）から右側一般入賞口 6 3 a の上方まで、円弧状に連続して形成されている。

【 1 6 4 8 】

また、壁部 7 9 の左側先端部は、第 1 始動口 6 4 の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第 1 始動口 6 4 に入球せずに該第 1 始動口 6 4 の左右から流下した場合、該球は壁部 7 9 上を左下方向へと転動し、該壁部 7 9 上を転動しきって後述するアウト口 6 6 へと入球する。よって、壁部 7 9 により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3、可変入賞装置 6 5 及び右側一般入賞口 6 3 a へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【 1 6 4 9 】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート 6 7 及び普通電役ユニット 7 2 を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板 7 3 a と勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部 7 9 の下側の面と接触して小入賞口開閉板 7 3 a 上又は大入賞口開閉板 6 5 a 上に落下し、小入賞口開閉板 7 3 a 上又は大入賞口開閉板 6 5 a 上を転動して右側一般入賞口 6 3 a 方向へと流下していく。よって、壁部 7 9 により、右打ち遊技で発射した球は、第 1 始動口 6 4、又は、遊技盤 1 3 の正面視左下側に配設された一般入賞口 6 3 へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【 1 6 5 0 】

次いで、第 3 図柄表示装置 8 1 の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤 1 3 に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は 3 の羽根によって構成されており、該 3 の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が 1 2 0 度の角度で）形成されている。

【 1 6 5 1 】

よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に遊

10

20

30

40

50

技球を引導可能となる。

【 1 6 5 2 】

また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、1球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に1球目の遊技球を引導可能とし、さらに、羽根部が回転している状態において、2球目の遊技球が羽根部の他面と衝突することにより、風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている

【 1 6 5 3 】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

【 1 6 5 4 】

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

【 1 6 5 5 】

さらに、遊技盤13には、アウト口66が設けられている。いずれの入賞口（入球口）63, 63a, 64, 65, 71a, 71b, 72, 73にも入球しなかった球はアウト口66を通して図示しない球排出路へと案内される。遊技盤13には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口63, 63a, 64, 65, 71a, 71b, 72, 73に入賞した球も、アウト口66を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機10外へと排出される。

【 1 6 5 6 】

以上、説明したように、第3実施形態のパチンコ機10では、右打ち遊技によって発射した球が入球可能となる位置に普通電役ユニット72を配設し、該普通電役ユニット72内に入球した球が入球可能な第1非電動役物始動口76及び第2非電動役物始動口77を配設する。また、普通電役ユニット72内に入球した球の流下方向を振り分ける入球口切換弁75を配設し、該普通電役ユニット72に入球した1球目の球を第1非電動役物始動口76に、2球目の球を第2非電動役物始動口77に入球可能となるように構成する。

【 1 6 5 7 】

さらに、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第1非電動役物ユニット54を配設し、該第1非電動役物ユニット54内に入球した球が入球可能な下側第2始動口71aを配設する。そして、普通電役ユニット72内の第1非電動役物始動口76に球が入球することで、第1非電動役物ユニット54が開放可能となるように構成する。

【 1 6 5 8 】

また、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置であって、第1非電動役物ユニット54と奥行き方向にずれて構成された第2非電動役物ユニット551を配設し、該第2非電動役物ユニット551内に入球した球が入球可能な上側第2始動口71cを配設する。そして、普通電役ユニット72内の第2非電動役物始動口77に球が入球することで、第2非電動役物ユニット551が開放可能となるように構成する。

【 1 6 5 9 】

さらに、「時間短縮状態」における普通図柄の可変表示の実行時間を「0.1秒」、「時間短縮状態」における第2特別図柄の動的表示の変動時間も短く（即ち、「5秒」又は「1秒」）構成し、「時間短縮状態」において大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）に当選した場合の大当たりオープニング時間及びエンディング時間を「0.05秒」となるように構成する。

【 1 6 6 0 】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、普通電役ユニット72に2の球を入球させ、下側第2始動口71a及び上側第2始動口71cに球を入球させることができ、即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含

10

20

30

40

50

む)を導出することができる。さらに、該大当たりの実行後においても、貯留した第2特別図柄の動的表示の保留球を実行することで、即座に次の大当たりを導出することができる。

【1661】

その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第3図柄表示装置81において右打ち遊技を示唆するだけで遊技仕様通りに第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1662】

また、第3実施形態のパチンコ機10では、第2非電動役物ユニット551を、第1非電動役物ユニット54とは奥行き方向にずれた形状となるように構成する。

【1663】

このように構成することで、遊技盤13右側の限られた領域内に、球の流下通路と、各入球口(即ち、第2非電動役物ユニット551、第1非電動役物ユニット54、普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73、可変入賞装置65及び右側一般入賞口63a)と、可動役物23と、を効率よく配設することができる。また、可動役物23のサイズを大きくすることができ、該可動役物23の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【1664】

その他、第3実施形態におけるパチンコ機10は、第1実施形態及び第2実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

<第4実施形態>

次いで、図74及び図75を参照して、本発明を適用した第4実施形態のパチンコ機10について説明する。以下、第4実施形態のパチンコ機10について、第1実施形態のパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第4実施形態のパチンコ機10の説明において、第1実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処理については、第1実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【1665】

第1実施形態のパチンコ機10では、遊技盤13の右側領域において、上方側に可動役物23が配設されており、その下方に第2非電動役物ユニット55が、さらに、該第2非電動役物ユニット55の下方に第1非電動役物ユニット54が配設されている。

【1666】

このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55の配設領域と、可動役物23の配設領域及び可動領域とが、それぞれ領域を専有しており、可動役物23は従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難く、遊技盤13の右側領域における各配設物の構成及び配設位置について、さらなる向上が求められる。

【1667】

具体的には、例えば、第1非電動役物ユニット54又は第2非電動役物ユニット55の構成を変更することで、より大きな可動役物23を配設し、遊技盤13右側の限られた領域をより効率的に使用することのできる遊技機を提供することを目的としている。

【1668】

本目的を達成するために、第4実施形態のパチンコ機10は、遊技球を1球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第1可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1可動体とは異なる第2可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第1入球部と、前記第1入球部への遊技球の入球を検出するための第1検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1可動体及び前記第2可動体とは異なる第3可動

10

20

30

40

50

体に特定の動作を実行させ得る契機となる第2入球部と、前記第2入球部への遊技球の入球を検出するための第2検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第1入球部に誘導する第1状態となっている前記誘導手段を、前記第1入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第1入球部への入球が不能であり、かつ、前記第2入球部への入球は可能な第2状態に切り替える切替手段を備え、前記第2可動体の前記所定の動作と、前記第3可動体の前記特定の動作とは、異なる動作の態様である。

【1669】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第1可動体としての動作体を備え、第2可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第1入球部としての作用口を備え、第1検出部としての検知部を備え、第3可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第2入球部としての流入口を備え、第2検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第1状態としての所定態様を備え、第2状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備える。

【1670】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット72への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【1671】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第2非電動役物ユニット55の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりが発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特別図柄の動的表示が小当たりにより一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【1672】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第3可動体として、本実施形態では第2非電動役物ユニット55を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【1673】

10

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁75の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【1674】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第1非電動役物ユニット54の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

20

30

【1675】

40

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態にお

50

いて、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりで一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

10

【1676】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第1検出部又は第2検出部として、本実施形態では第1非電動役物始動口スイッチ76a又は第2非電動役物始動口スイッチ77aを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

20

【1677】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における1演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【1678】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル202aを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりで当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たりで当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の1演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

30

【1679】

さらに、例えば、遊技球が入球する第2入球部として、本実施形態では第2非電動役物始動口77を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

40

50

【 1 6 8 0 】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第 2 可動体として、本実施形態では第 1 非電動役物ユニット 5 4 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

10

【 1 6 8 1 】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体として、本実施形態では普通電役開閉板 7 2 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

20

【 1 6 8 2 】

また、例えば、遊技球が入球する第 1 入球部として、本実施形態では第 1 非電動役物始動口 7 6 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

30

【 1 6 8 3 】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりで当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たりで当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の 1 演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

40

【 1 6 8 4 】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁 7 5 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造

50

物などが挙げられる。

【 1 6 8 5 】

さらに、例えば、第 1 状態又は第 2 状態として、本実施形態では入球口切換弁 7 5 の初期状態又は入球口切換弁 7 5 の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

10

【 1 6 8 6 】

また、例えば、所定一覧の中から 1 の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普通図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

20

【 1 6 8 7 】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【 1 6 8 8 】

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たり R U S H 状態などが挙げられる。

30

【 1 6 8 9 】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ 2 0 3 k を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【 1 6 9 0 】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における 1 演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

40

【 1 6 9 1 】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から 1 の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから 1 の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から 1 の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

【 1 6 9 2 】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明

50

するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【1693】

ここで、図74を参照して、第4実施形態の遊技盤13の具体的構成について説明する。まず、図74に示すように、遊技盤13は、正面視略正方形に切削加工した木製のベース板60に、球案内用の多数の釘や風車およびレール61、62、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口63及び右側一般入賞口63a、第3図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置65、第3図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット73、第3図柄（所謂、特別図柄）の1つである第1特別図柄の抽選契機となる第1始動口64、第3図柄の1つである第2特別図柄の抽選契機となる下側第2始動口71a及び上側第2始動口71d、第2図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート67、開放状態となることで後述する第1非電動役物始動口76又は第2非電動役物始動口77へ球が入球可能となる普通電役ユニット72、開放状態となることで下側第2始動口71aへ球が入球可能となる第1非電動役物ユニット54、開放状態となることで上側第2始動口71dへ球が入球可能となる第2非電動役物ユニット552、可動役物23、第3図柄表示装置81及び第2図柄表示装置83等を有した可変表示装置ユニット80等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠12の裏面側に取

10

20

【1694】

一般入賞口63、右側一般入賞口63a、第1始動口64、可変入賞装置65、小入賞口ユニット73、第1非電動役物ユニット54、第2非電動役物ユニット552、スルーゲート67、普通電役ユニット72、可動役物23、可変表示装置ユニット80は、ルータ加工によってベース板60に形成された貫通穴に配設され、遊技盤13の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤13の前面中央部分は、前面枠14の窓部14c（図1参照）を通じて内枠12の前面側から視認することができる。以下に、主に図74～図8を参照して、遊技盤13の構成について説明する。

【1695】

遊技盤13の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール62が植立され、その外レール62の内側位置には外レール62と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール61が植立される。この内レール61と外レール62とにより遊技盤13の前面外周が囲まれ、遊技盤13とガラスユニット16（図1参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤13の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤13の前面であって2本のレール61、62と円弧部材70とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

30

【1696】

2本のレール61、62は、球発射ユニット112a（図10参照）から発射された球を遊技盤13上部へ案内するために設けられたものである。内レール61の先端部分（図74の左上部）には戻り球防止部材68が取り付けられ、一旦、遊技盤13の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール62の先端部（図74の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム69が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム69に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム69に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット80の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット80の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第4実施形態では、左打ち遊技において、第1始動口64又は一般入賞口63へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第2始動口71a、上側第2始動口71d、可変入賞装置65、小入賞口ユニット73、普通電役ユニット72、スルーゲ

40

50

ート 6 7 又は右側一般入賞口 6 3 a に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第 2 始動口 7 1 a、上側第 2 始動口 7 1 d、可変入賞装置 6 5、小入賞口ユニット 7 3、普通電役ユニット 7 2、スルーゲート 6 7 又は右側一般入賞口 6 3 a へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第 1 始動口 6 4 又は一般入賞口 6 3 に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【 1 6 9 7 】

また、内レール 6 1 の右下側の先端部と外レール 6 2 の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材 7 0 がベース板 6 0 に打ち込んで固定されている。

【 1 6 9 8 】

遊技領域の正面視左側下部（図 7 4 の左側下部）には、発光手段である複数の L E D で構成された状態 L E D 群 3 7 a と特別 L E D 群 3 7 b と右打ち報知ランプ 3 7 c とが設けられた特別図柄表示装置 3 7 が、ベース板 6 0 に固定されて配設されている。特別図柄表示装置 3 7 は、後述する主制御装置 1 1 0（図 1 0 参照）で行われる各制御に応じた第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。

【 1 6 9 9 】

第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技者がこの特別図柄表示装置 3 7 を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置 3 7 は、遊技球や第 3 図柄表示装置 8 1、可動役物 2 3 等によって遮蔽され得ないように、遊技盤 1 3 の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板 6 0 よりも手前であって、遊技盤 1 3 の最前面となる位置に配設されている。

【 1 7 0 0 】

状態 L E D 群 3 7 a は、後述する第 1 始動口 6 4、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 d に入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「R」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態 L E D 群 3 7 a の点灯状態により示される。なお、状態 L E D 群 3 7 a は、それぞれの L E D の発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ない L E D でパチンコ機 1 0 の各種遊技状態を示唆することができる。

【 1 7 0 1 】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置 6 5 を開閉する大入賞口開閉板 6 5 a が、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大入賞口開閉板 6 5 a が開放開始されてから「30 秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板 6 5 a の開放中に球が 1 0 個入賞することで、1 回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【 1 7 0 2 】

特別 L E D 群 3 7 b は、6 個の L E D で構成された上方 L E D 群 3 7 b 1 と、同じく 6 個の L E D で構成された下方 L E D 群 3 7 b 2 との計 1 2 個の L E D で構成されている。上方 L E D 群 3 7 b 1 は、第 1 始動口 6 4 への球の入球に基づいて実行される第 1 抽選遊技の判定結果を示す第 1 特別図柄が動的表示される。また、下方 L E D 群 3 7 b 2 は、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 d への球の入球に基づいて実行される第 2 抽選遊技の判定結果を示す第 2 特別図柄が動的表示される。

【 1 7 0 3 】

具体的には、上方 L E D 群 3 7 b 1 には、遊技盤 1 3 の盤面中央に設けられた第 1 始動口 6 4 への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第 4 実施形態では、上方 L E D 群 3 7 b 1 の最も上方の L E D から下方の L E D を 1 つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第 4 実施形態では、6 個の L E D の各点灯パターンの組み合わせによって計 6 4 種類の停止

10

20

30

40

50

図柄のいずれか)で停止表示される。

【1704】

また、下方LED群37b2には、遊技盤13の右側側方に設けられた下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへの入賞に基づいて決定された変動時間(動的表示時間)が経過するまで動的表示(第4実施形態では、下方LED群37b2の最も上方のLEDから下方のLEDを1つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示)した後、判定結果を示す図柄(第4実施形態では、6個のLEDの各点灯パターンの組み合わせによって計64種類の停止図柄のいずれか)で停止表示される。

【1705】

いずれのLED群37b1, 37b2においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のLEDのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類(種別)に対応した点灯パターンで各LED群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類(種別)に対応した点灯パターンで各LED群が点灯表示される。各LED群の停止パターンの詳細については、後述する。

10

【1706】

本パチンコ機10では、第1始動口64、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへの入球に対して大当たりか否かの当否判定(大当たり抽選)を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口64, 71a又は71bに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置65を開閉駆動する。また、第2特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット73及び後述する特定領域ソレノイド73f(図10参照)を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット73内に設けられた特定領域ソレノイド73fの開放に伴って後述する特定領域スイッチ73g(図10参照)によって球が検知された場合には、第2特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置65を開閉駆動する。

20

【1707】

第4実施形態において判定される大当たり種別としては、第1始動口64への入賞に基づいて、可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド通常大当たり(以下、「通常A」と称する場合がある)」、及び、可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド時短大当たり(以下、「時短A」と称する場合がある)」が用意されている(図14(a)参照)。また、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへの入賞に基づいて、可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド通常大当たり(以下、「通常B」と称する場合がある)」が用意されている(図14(b)参照)。

30

【1708】

また、第4実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット73が1回開放する「1ラウンド時短無し小当たり(以下、「小当たりA」と称する場合がある)」、小入賞口ユニット73が1回、可変入賞装置65が9回、それぞれ開放する「10ラウンド通常大当たり(以下、「通常C」と称する場合がある)」が用意されている(図15参照)。

【1709】

40

ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。

【1710】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット72へ球が入賞し易い遊技状態(以下、普通電役ユニット72へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある)ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が

50

検知された場合（例えば、スルーゲート 6 7 への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第 3 図柄表示装置 8 1 において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【 1 7 1 1 】

なお、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第 1 特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態 A」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態 B」と、が発生可能に構成されている（図 1 7 参照）。

10

【 1 7 1 2 】

「通常遊技状態 A」は、RAM クリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第 2 特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常 A」への当選後又は、「通常遊技状態 B」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第 1 始動口 6 4 へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図 1 7 参照）。

【 1 7 1 3 】

「通常遊技状態 B」（以下、「通常遊技状態 A」と「通常遊技状態 B」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第 2 特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示が第 1 特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図 2 優先変動）ように構成されている。

20

【 1 7 1 4 】

また、この「通常遊技状態 B」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート 6 7 によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態 B」において、残存しているすべての第 2 特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態 A」に移行するように構成されている。

30

【 1 7 1 5 】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット 7 2 の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット 7 2 の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤 1 3 の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット 7 2 が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 へ入球し易い状態となる。

40

【 1 7 1 6 】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット 7 2 の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット 7 2 へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入賞した球が、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球することに基づいて開放される第 1 非電動役物ユニット 5 4、又は、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入賞した球が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球することに基づいて開放される第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、の、2 の非電動役物

50

に入球させ易くなるように構成されている。

【 1 7 1 7 】

また、詳細は後述するが、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 への遊技球の入球に基づいて第 2 特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【 1 7 1 8 】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる右打ち示唆（例えば、図 6 3（c）の右打ち示唆メッセージ 8 1 g 参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の詳細については図 4 及び図 5 において、「時間短縮状態」における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出内容については図 6 1 ~ 図 6 8 において、それぞれ後述する。

10

【 1 7 1 9 】

第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図 2 8 の時短終了条件テーブル 2 0 2 m で後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間の終了後は、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第 2 特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態 B」に移行し、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第 2 特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態 A」に移行するように構成されている。

20

【 1 7 2 0 】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第 1 始動口 6 4 への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

30

【 1 7 2 1 】

また、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット 7 2 の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【 1 7 2 2 】

ここで、各当たり種別について説明する。当たり種別「通常 A」とは、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの当たりであって、1 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される当たりである。第 4 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において当たりに当選した場合に、この当たり種別「通常 A」が選択され得て、該当たり終了後に「通常遊技状態 A」へと移行するように構成されている。

40

【 1 7 2 3 】

次いで、当たり種別「時短 A」とは、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの当たりであって、1 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される当たりである。第 4 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において当たりに当選した場合に、この当たり種別「時短 A」が選択され得て、該当たり終了後に

50

「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【 1 7 2 4 】

次いで、大当たり種別「通常 B」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 4 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常 B」が選択され得て、該大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態 B」へ、該大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態 A」へ、と移行するように構成されている。

【 1 7 2 5 】

次に、小当たり種別について説明する。第 4 実施形態のパチンコ機 10 において選択され得る小当たり種別「通常 C」とは、最大合計ラウンド数が 10 ラウンドの小当たり及び大当たりであって、1 ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット 73 が開放され、また、該 1 ラウンド目の小入賞口ユニット 73 が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド 73 f (図 10 参照) が駆動されて特定領域 73 d が開放される。そして、該特定領域 73 d に設けられた特定領域スイッチ 73 g (図 10 参照) によって球が検知された場合に、大当たり遊技として 2 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される。この小当たり種別「通常 C」の小当たり及び大当たり終了後には、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態 B」へ、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態 A」へ、と移行するように構成されている。

【 1 7 2 6 】

なお、詳細は後述するが、第 2 特別図柄の動的表示は、特図 2 大当たり乱数テーブル 202 a 2 において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第 2 特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている (図 13 にて後述)。

【 1 7 2 7 】

一方、この小当たり種別「通常 C」の小当たりに当選した場合であっても、1 ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ 73 g によって球が検知されなかった場合、2 ラウンド目から 10 ラウンド目の可変入賞装置 65 が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている (以下、この現象を、小当たり種別「小当たり A」と称する場合がある)。そして、小当たり種別「小当たり A」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たり A」当選時の遊技状態に戻るよう構成されている。

【 1 7 2 8 】

なお、第 4 実施形態のパチンコ機 10 では、特定領域スイッチ 73 g によって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ 73 g の有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド 73 f がオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド 73 b がオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ 73 g による球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ 73 g による球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域 73 d への球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ 73 g の無効状態で該特定領域スイッチ 73 g を球が通過した場合、何らかの異常 (例えば、不正行為等) の発生により特定領域 73 d を球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置 65 に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第 3 図柄表示装置 81 において表示するように構成してもよい。

【 1 7 2 9 】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別 LED 群 37 b の表示態様について

10

20

30

40

50

説明する。第 1 特別図柄用の上方 L E D 群 3 7 b 1 の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは 1 種類、大当たり種別「通常 A」に対応する表示パターンは 3 2 種類、大当たり種別「時短 A」に対応する表示パターンは 3 1 種類、の計 6 4 種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方 L E D 群 3 7 b 1 の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常 A」又は「時短 A」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【 1 7 3 0 】

また、第 2 特別図柄用の下方 L E D 群 3 7 b 2 の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは 1 種類、小当たり種別「通常 C」に対応する表示パターンは 3 2 種類、大当たり種別「通常 B」に対応する表示パターンは 3 1 種類、の計 6 4 種類の表示パターンが設けられている。

10

【 1 7 3 1 】

特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c は、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ 3 7 c は、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ 3 7 c や第 3 図柄表示装置 8 1 における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

20

【 1 7 3 2 】

なお、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態が「通常遊技状態 B」である場合、即ち、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第 3 図柄表示装置 8 1 では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

【 1 7 3 3 】

具体的には、上述したように、第 2 特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たり当選するように構成されている（図 1 3（b）参照）。また、「通常遊技状態 B」における第 2 特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「1 秒」（図 1 8 ~ 図 2 2 参照））。

30

【 1 7 3 4 】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態 B」に移行する場合（即ち、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態 B」へ移行後、約「1 秒」で第 2 特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態 B」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態 B」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第 3 図柄表示装置 8 1 では、「通常遊技状態 B」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図 6 3（d）~ 図 6 4（c）参照）。

40

【 1 7 3 5 】

遊技盤 1 3 の遊技領域には、球が入賞することにより 1 個から 1 5 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 6 3 及び右側一般入賞口 6 3 a が配設されている。右側一般入賞口 6 3 a は、後述する可変入賞装置 6 5 の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【 1 7 3 6 】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第 2 非電動役物ユ

50

ニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口 6 3 a に入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機 1 0 の稼働を向上させることができる。

【 1 7 3 7 】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット 8 0 が配設されている。可変表示装置ユニット 8 0 には、第 1 始動口 6 4 への入球又は下側第 2 始動口 7 1 a 若しくは上側第 2 始動口 7 1 d への入球（以下、第 1 始動口 6 4 又は下側第 2 始動口 7 1 a 若しくは上側第 2 始動口 7 1 d への球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置 3 7 における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第 3 図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第 3 図柄表示装置 8 1 と、スルーゲート 6 7 の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能な L E D で構成される第 2 図柄表示装置 8 3（以下、第 2 図柄表示装置 8 3 に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置 8 3」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット 8 0 には、第 3 図柄表示装置 8 1 の外周を囲むようにして、センターフレーム 8 6 が配設されている。

【 1 7 3 8 】

第 3 図柄表示装置 8 1 は 1 7 インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板 6 0 や、後述する可動役物 2 3 よりも正面視奥行き方向に配設されている。即ち、特別図柄表示装置 3 7 が L E D 群の表示状態によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態を報知するのに対し、第 3 図柄表示装置 8 1 は、液晶ディスプレイでの表示内容によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態の報知を行う。そして、後述する表示制御装置 1 1 4（図 1 0 参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の 3 つの図柄列 Z 1 ~ Z 3（図 9 参照）が表示される。

【 1 7 3 9 】

各図柄列 Z 1 ~ Z 3（図 9 参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に縦スクロールして第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上にて第 3 図柄が可变的に表示されるようになっている。第 4 実施形態の第 3 図柄表示装置 8 1 は、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技および第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置 1 1 0 の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置 3 7 で行われるのに対して、その特別図柄表示装置 3 7 の表示に応じた装飾的な表示を第 3 図柄表示装置 8 1 の第 3 図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールや L E D 等を用いて第 3 図柄表示装置 8 1 を構成するようにしても良い。

【 1 7 4 0 】

第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第 2 特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図 2 優先変動）可能に構成されている。即ち、第 1 始動口 6 4 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示の実行中に、第 1 始動口 6 4 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 d に始動入賞した場合に、先に入賞していた第 1 特別図柄の動的表示より、後に入賞した第 2 特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【 1 7 4 1 】

ここで、図 9 を参照して、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容について説明する。図 9 は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面を説明するための図面であり、図 9（a）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図 9（b）は、実際の表示画面を例示した図である。

【 1 7 4 2 】

第3図柄は、「0」から「9」の数字を付した10種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「0」から「9」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「1」、「3」、「5」、「7」、「9」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「0」、「2」、「4」、「6」、「8」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

【1743】

また、第4実施形態のパチンコ機10においては、後述する主制御装置110（図10参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態A」において、大当たり種別「通常A」に当選した場合は、主に、「0」、「2」、「4」、「6」、「8」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態A」に移行する大当たり種別「通常A」に対して、該「通常遊技状態A」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短A」に当選した場合は、主に、「1」、「3」、「5」、「7」、「9」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【1744】

さらに、第4実施形態のパチンコ機10では、大当たり種別「時短A」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短A」に当選した場合であっても、「2」や「8」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常A」に当選しているのか、大当たり種別「時短A」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短A」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【1745】

図9(a)に示すように、第3図柄表示装置81の表示画面は、大きくは上下方向に3分割され、下側の2/3が第3図柄を変動演出する主表示領域Dmと保留球数などを表示するコクピット表示領域Dbとで構成され、それ以外の上側の1/3が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Dsとなっている。

【1746】

主表示領域Dmは、左・中・右の3つの表示領域Dm1～Dm3に区分けされており、その表示領域Dm1に左図柄列Z1が表示され、表示領域Dm2に中図柄列Z2が表示され、表示領域Dm3に右図柄列Z3が表示される。

【1747】

各図柄列Z1～Z3には、上述した第3図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Z1～Z3には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Z1～Z3毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Z1～Z3において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Z1においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Z2及び右図柄列Z3においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【1748】

また、主表示領域Dmには、各図柄列Z1～Z3毎に上・中・下の3段に第3図柄が表示される。この主表示領域Dmの中段部が有効ラインL1として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Z1 右図柄列Z3 中図柄列Z2の順に、有効ラインL1上に第3図柄が停止表示される。その第3図柄の停止時に有効ラインL1上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄

10

20

30

40

50

の組合せ)で揃えば、遊技状態ごとに設定されている(表示される)特別図柄の当たりとして当たり動画が表示される。

【1749】

副表示領域Dsは、主表示領域Dmよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に3つの小領域Ds1~Ds3に等区分されている。小領域Ds1~Ds3は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ds1~Ds3のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Dmにて行われる変動表示の結果として当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

【1750】

コクピット表示領域Dbは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第1始動口64又は下側第2始動口71a若しくは上側第2始動口71dに入球された球のうち変動表示(変動演出)が未実行である球(保留球)の数である保留球数を表示する領域である。

10

【1751】

副表示領域Dsの右の小領域Ds3には、第1特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図1用第4図柄表示領域87と、第2特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図2用第4図柄表示領域88と、主表示用右打ち指示89とが表示可能に構成されている。

【1752】

特図1用第4図柄表示領域87は、第1特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図1用保留数表示87aと、第1特別図柄の動的表示(変動演出)の実行と同期して変化可能な特図1用変動領域87bとで構成されている。

20

【1753】

特図1用保留数表示87aは、第1特別図柄の動的表示の保留数を「0」~「4」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図1用保留数表示87aが「0」を表示している場合は、第1特別図柄の動的表示の保留数が0個であることを示し、特図1用保留数表示87aが「1」を表示している場合は、第1特別図柄の動的表示の保留数が1個であることを示し、特図1用保留数表示87aが「2」を表示している場合は、第1特別図柄の動的表示の保留数が2個であることを示し、特図1用保留数表示87aが「3」を表示している場合は、第1特別図柄の動的表示の保留数が3個であることを示し、特図1用保留数表示87aが「4」を表示している場合は、第1特別図柄の動的表示の保留数が4個であることを示している。

30

【1754】

即ち、特図1用第4図柄表示領域87の特図1用保留数表示87aは、上述した特別図柄表示装置37の状態LED群37aの第1特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第1特別図柄の動的表示が主表示領域Dmにおいて表示される「通常遊技状態A」において、後述する保留図柄表示領域Db1の保留球数の内容と一致するように表示される。

【1755】

特図1用変動領域87bは、第1特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第1特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図1用変動領域87bの四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白 赤・・・と第1特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第1特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図1用変動領域87bの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

40

【1756】

より詳細には、特図1用変動領域87bの四角図柄が白で停止した場合は、第1特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図1用変動領域87bの四角図柄が赤で停止した場合は、第1特別図柄の動的表示が当たりであったことを示すように構成されて

50

いる。即ち、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の上方 L E D 群 3 7 b 1 の表示内容に対応するように表示されるとともに、第 1 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「通常遊技状態 A」において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

【 1 7 5 7 】

特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図 2 用保留数表示 8 8 a と、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図 2 用変動領域 8 8 b とで構成されている。

【 1 7 5 8 】

特図 2 用保留数表示 8 8 a は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数を「 0 」～「 4 」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 0 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 0 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 1 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 1 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 2 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 2 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 3 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 3 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 4 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 4 個であることを示している。

【 1 7 5 9 】

即ち、特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の状態 L E D 群 3 7 a の第 2 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態 B」において、後述する保留図柄表示領域 D b 2 の保留球数の内容と一致するように表示される。

【 1 7 6 0 】

特図 2 用変動領域 8 8 b は、第 2 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図 1 用変動領域 8 7 b と同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 2 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後には、再び、白 赤 …と第 2 特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第 2 特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【 1 7 6 1 】

より詳細には、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が赤で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が青で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の下方 L E D 群 3 7 b 2 の表示内容に対応するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態 B」において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

【 1 7 6 2 】

主表示用右打ち指示 8 9 は、特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c と常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている。

【 1 7 6 3 】

また、主表示用右打ち指示 8 9 は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第 3 図柄表示装置 8 1 において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域 D m の中央部分に表示される各図柄列の第 3 図柄やスーパーリーチ演出など）より

10

20

30

40

50

も優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【 1 7 6 4 】

第 3 図柄表示装置 8 1 の実際の表示画面では、図 9（ b ）に示すように、例えば、「通常遊技状態 A」では、主表示領域 D m に第 3 図柄の主図柄が合計 3 個表示される。副表示領域 D s においては、左の小領域 D s 1、右の小領域 D s 3 に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域 D s 2 では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

10

【 1 7 6 5 】

第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）にて第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第 1 始動口 6 4 へ入球した場合、又は、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）にて第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 d へ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大 4 回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置 3 7 により示されると共に、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a 若しくは特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a においても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクビット表示領域 D b の保留図柄表示領域 D b 1 の第 1 ～ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ～ D b 1 d においても示される。

20

【 1 7 6 6 】

第 1 ～ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ～ D b 1 d には、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球 1 球（保留球数 1 回）につき 1 つの保留図柄（通常が表示態様では「 」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第 1 ～ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ～ D b 1 d に表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【 1 7 6 7 】

即ち、第 1 ～ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ～ D b 1 d において、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に 1 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 1 回であることを示し、第 1 ・ 第 2 保留図柄表示領域 D b 1 a , D b 1 b にそれぞれ 1 つずつ計 2 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 2 回であることを示し、第 1 ～ 第 3 保留図柄表示領域 D b 1 a ～ D b 1 c にそれぞれ 1 つずつ計 3 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 3 回であることを示し、第 1 ～ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ～ D b 1 d にそれぞれ 1 つずつ計 4 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 4 回であることを示す。また、第 1 ～ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ～ D b 1 d に保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 0 回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

30

40

【 1 7 6 8 】

なお、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第 2 特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第 1 特別図柄の変動演出と第 2 特別図柄の変動演出とを第 3 図柄表示装置 8 1 において同時に表示可能に構成してもよい。

50

【 1 7 6 9 】

コクピット表示領域 D b の中央部分には、主表示領域 D m で変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域 D b 0 が設けられている。この実行図柄表示領域 D b 0 は、コクピット表示領域 D b の中央部分、即ち、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a の右側に設けられ、保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d に表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域 D b 0 は、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【 1 7 7 0 】

実行図柄表示領域 D b 0 に表示される実行図柄は、主表示領域 D m で実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態 A」において第 1 特別図柄の保留図柄が 4 つ存在する状況において、第 1 特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域 D b 0 に表示されていた実行図柄が消去された場合、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域 D b 0 における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第 2 保留図柄表示領域 D b 1 b に表示されていた保留図柄が、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a における保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第 3 保留図柄表示領域 D b 1 c に表示されていた保留図柄が、第 2 保留図柄表示領域 D b 1 b における保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第 4 保留図柄表示領域 D b 1 d に表示されていた保留図柄が、第 3 保留図柄表示領域 D b 1 c における保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【 1 7 7 1 】

なお、第 4 実施形態においては、第 1 始動口 6 4 又は下側第 2 始動口 7 1 a 若しくは上側第 2 始動口 7 1 d への入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大 4 回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、それぞれ 3 回以下、又は、それぞれ 5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域 D b における保留図柄の表示に代えて、保留球数を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部に数字で、或いは、4 つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、第 3 図柄表示装置 8 1 に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット 8 0 に、保留球数を示す保留ランプを第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の最大保留数分の 4 つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【 1 7 7 2 】

また、第 3 図柄表示装置 8 1 において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第 3 図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。

【 1 7 7 3 】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン 2 2 の操作によって結果報知するように構成してもよい。

【 1 7 7 4 】

このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出がハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【 1 7 7 5 】

さらに、上述のように複数のアイコン等によっていずれが停止するのかを演出する場合、アイコン等の組み合わせを複数用意することで、該当の演出への興趣を高めることができる。

【 1 7 7 6 】

例えば、ルーレット演出において、4つのアイコンのうち、1つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの4つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

10

【 1 7 7 7 】

また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの1つのみとし、その他の3のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、ルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。

【 1 7 7 8 】

さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出のアイコンの1つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。

20

【 1 7 7 9 】

また、アイコンの組み合わせとして、4つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、4つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、4つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、4つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの期待度の高い組み合わせは、「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。

30

【 1 7 8 0 】

図74に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット80の正面視右側には、可動役物23が設けられている。可動役物23は剣の形状を模しており、初期状態（図74において実線で表示された可動役物23）においては、第3図柄表示装置81の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物23が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物23の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物23の役物回転軸23aを軸として、可動役物23が第3図柄表示装置81に向かって（即ち、反時計周りに）約80度傾斜するように可動して第3図柄表示装置81の正面視手前側に現出する（以下、可動役物23が可動して第3図柄表示装置81の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図74において点線で表示された可動役物23）と称する場合がある）。

40

【 1 7 8 1 】

この可動役物23は、第3図柄表示装置81において実行される、大当たり種別「時短A」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可

50

動可能となるように構成されており（図 6 3（a）参照）、該可動役物 2 3 が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【 1 7 8 2 】

その他、可動役物 2 3 は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示している第 3 図柄や保留表示の内容を変化させたり、第 3 図柄表示装置 8 1 において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

10

【 1 7 8 3 】

この可動役物 2 3 は、第 3 図柄表示装置 8 1 の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物 2 3 の可動領域を考慮し、該可動役物 2 3 に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物 2 3 付近の遊技球の流下領域は、該可動役物 2 3 が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球 1 球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【 1 7 8 4 】

ここで、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技盤 1 3 の右側領域において、上方側に可動役物 2 3 が配設されており、その下方に第 2 非電動役物ユニット 5 5 が、さらに、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 の下方に第 1 非電動役物ユニット 5 4 が配設されていた（図 3 参照）。このため、可動役物 2 3 は第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物 2 3 の長さは第 3 図柄表示装置 8 1 の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

20

【 1 7 8 5 】

一方、詳細は後述するが、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の動作態様を、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の動作態様と異なる構成にすることにより、遊技盤 1 3 の右側上方における可動役物 2 3 の可動領域を広く確保することが可能となった。

【 1 7 8 6 】

このように構成することで、可動役物 2 3 のサイズを大きくすることができ、該可動役物 2 3 の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤 1 3 右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

30

【 1 7 8 7 】

次いで、可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方であって、可動役物 2 3 の右下方向には、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が設けられている。この第 1 非電動役物ユニット 5 4 は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第 2 種非電動役物）であり、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の第 1 非電動役物始動口 7 6 と機械的に接続されており、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に所定数の遊技球（第 4 実施形態では、「2 個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が閉鎖されるように構成されている。

40

【 1 7 8 8 】

ここで、図 4 を参照して、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図 4（a）は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図 4（b）は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図 4（c）は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

50

【 1 7 8 9 】

図 4 (a) に示すように、第 1 非電動役物ユニット 5 4 は、第 1 非電開閉板 5 4 a と、下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 と、下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 と、によって構成されている。上述したように、第 1 非電動役物ユニット 5 4 は電氣的に駆動制御されない役物である。

【 1 7 9 0 】

第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に 1 の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が正面視右方向へと約 4 5 度傾倒して開放される (図 4 (c) 参照) 。そして、規定動作として第 1 非電開閉板 5 4 a が開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第 2 始動口 7 1 a に入球可能となる。また、第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に 2 の球が入球することで、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が閉鎖されるように構成されている。

10

【 1 7 9 1 】

下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 は、開放状態の第 1 非電開閉板 5 4 a 上を転動してきた遊技球を下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 の左側に下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 が配設されており、該下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 を遊技球が通過することで第 2 特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の下方 L E D 群 3 7 b 2 で示されると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 によって入球が検知されると、1 個の球が賞球として払い出される。

20

【 1 7 9 2 】

次いで、図 4 (b) を参照して、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第 1 非電動役物ユニット 5 4 が閉鎖状態である場合、第 1 非電開閉板 5 4 a は鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第 1 非電動役物ユニット 5 4 内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【 1 7 9 3 】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の上流側に配設されている第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 (図 7 4 参照) を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第 1 非電開閉板 5 4 a によって流下方向が変化することなく、スルーゲート 6 7 を通過して普通電役ユニット 7 2 側へと流下していく。

30

【 1 7 9 4 】

一方、図 4 (c) に示すように、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放状態である場合、第 1 非電開閉板 5 4 a が正面視右方向へと約 4 5 度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第 1 非電開閉板 5 4 a 上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 上を転動し、第 2 特別図柄の抽選契機となる下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 によって入球を検知され、第 1 非電動役物ユニット 5 4 から排出される。

40

【 1 7 9 5 】

また、上述したように、開放状態となった第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に所定数の遊技球 (第 4 実施形態では、「 2 個」) が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が閉鎖されて図 4 (b) の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第 1 非電動役物ユニット 5 4 内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【 1 7 9 6 】

図 7 4 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方であって、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 の上流側には、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が設けられている。実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 と同様に電氣的に駆動制御されない役物 (所謂、第 2 種非

50

電動役物)であり、該第2非電動役物ユニット552を構成する第2非電出没板552aは、後述する普通電役ユニット72内の第2非電動役物始動口77と機械的に接続されており、該第2非電動役物始動口77に1の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第2非電出没板552aが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第2非電動役物ユニット552内に所定数の遊技球(第4実施形態では、「2個」)が入球すると、該遊技球の自重によって第2非電出没板552aが閉鎖されるように構成されている。

【1797】

ここで、図75を参照して、実動体としての第2非電動役物ユニット552の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図75(a)は、第2非電動役物ユニット552を図74の拡大図B(図74の下部)に示すとおり、LXXVaの方向から見た場合における模式的断面図であり、図75(b)は、第2非電動役物ユニット552が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図75(c)は、第2非電動役物ユニット552が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

10

【1798】

図75(a)に示すように、実動体としての第2非電動役物ユニット552は、第2非電出没板552aと、上側第2始動口通路71d1と、上側第2始動口スイッチ71d2と、によって構成されている。上述したように、第2非電動役物ユニット552は電氣的に駆動制御されない役物である。

20

【1799】

実動体としての第2非電動役物ユニット552を構成する第2非電出没板552aは、後述する普通電役ユニット72内の流入口としての第2非電動役物始動口77に1の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第2非電出没板552aが遊技盤13の手前(図75(a)の左方向)へと水平方向に開放(突出)されるように構成されている(図75(c)参照)。この第2非電出没板552aが突出することによって、右打ち遊技で発射された球が上側第2始動口71dに入球可能となる。また、第2非電動役物ユニット552内に2の球が入球することで、該遊技球の自重によって第2非電出没板552aが閉鎖(没入)されるように構成されている。

【1800】

上側第2始動口通路71d1は、第2非電動役物ユニット552内に入球した球を遊技盤13の手前側から奥側(図75(a)の左側から右側)へと遊技球を転動させるための通路であり、奥側(図75(a)の右側)へ進むにつれて鉛直下方向へ傾斜している。そして、該上側第2始動口通路71d1の奥側に上側第2始動口スイッチ71d2が配設されており、検知部としての上側第2始動口スイッチ71d2を遊技球が通過することで第2特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置37の特別LED群37bの下方LED群37b2で示されると共に、第3図柄表示装置81にて第2特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第2始動口スイッチ71d2によって入球が検知されると、1個の球が賞球として払い出される。

30

【1801】

次いで、図75(b)を参照して、実動体としての第2非電動役物ユニット552の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第2非電動役物ユニット552が閉鎖状態である場合、第2非電出没板552aは遊技盤13の奥行き方向(図75(b)の右方向)に没入した状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第2非電動役物ユニット552内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

40

【1802】

このため、第2非電動役物ユニット552が閉鎖状態である場合、右打ち遊技で発射された球は閉鎖状態となっている第2非電出没板552aによって流下方向が変化することなく、第1非電動役物ユニット54側(図74参照)へと流下していく。

【1803】

50

一方、図 7 5 (c) に示すように、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放状態である場合、第 2 非電出沒板 5 5 2 a が遊技盤 1 3 の正面視手前方向 (図 7 5 (c) の左方向) へと突出して開放されるため、右打ち遊技で発射された球は突出状態となっている第 2 非電出沒板 5 5 2 a 上を転動して遊技盤 1 3 の正面視奥行き方向 (図 7 5 (c) の右方向) へと流下していき、上側第 2 始動口通路 7 1 d 1 上を転動し、第 2 特別図柄の抽選契機となる上側第 2 始動口スイッチ 7 1 d 2 によって入球を検知され、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 から排出される。

【 1 8 0 4 】

また、上述したように、開放状態となった第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に所定数の遊技球 (第 4 実施形態では、「 2 個」) が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電出沒板 5 5 2 a が閉鎖 (没入) されて図 7 5 (b) の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【 1 8 0 5 】

ここで、上述したように、第 1 実施形態の第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 は、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 を構成するすべての部位がベース板 6 0 の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板 6 0 の正面視手前側に配設される可動役物 2 3 とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。

【 1 8 0 6 】

このため、第 1 実施形態における可動役物 2 3 は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 の配設されている領域を避けるように配設する必要があり、第 1 実施形態の可動役物 2 3 は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難い大きさであった。

【 1 8 0 7 】

一方、第 4 実施形態の第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を構成する第 2 非電出沒板 5 5 2 a、上側第 2 始動口通路 7 1 d 1 及び上側第 2 始動口スイッチ 7 1 d 2 が遊技盤 1 3 に対して奥行き方向に構成されており、ベース板 6 0 よりも正面視奥側に配設されている。そして、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に入球した球が遊技盤 1 3 に対して奥行き方向へと転動するように構成されている。

【 1 8 0 8 】

このように構成することで、可動役物 2 3 のサイズを大きくすることができ、該可動役物 2 3 の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤 1 3 右側の領域内に、球の流下通路と、各入球口 (即ち、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3、可変入賞装置 6 5 及び右側一般入賞口 6 3 a) と、可動役物 2 3 と、を効率よく配設することができる。

【 1 8 0 9 】

また、詳細は後述するが、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球した場合、1 球目の球が第 1 非電動役物ユニット 5 4 を開放することとなる作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球し、2 球目の球が第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を開放することとなる流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し易いように構成されている。

【 1 8 1 0 】

よって、「時間短縮状態」において第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放する場合、最初に規定動作として第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放され易く、その後、指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放され易いように構成されている。

【 1 8 1 1 】

このため、右打ち遊技で発射された球が第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内の上側第 2 始

10

20

30

40

50

動口 7 1 d に誘導され得る状況である場合、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 には 2 の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を第 1 非電動役物ユニット 5 4 よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の開放時に発射された球を最短で該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に入球させることができる。

【 1 8 1 2 】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に球を入球させることができ、迅速に第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

10

【 1 8 1 3 】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第 3 図柄表示装置 8 1 において右打ち遊技を示唆した場合に（図 6 5（c）の右打ち示唆メッセージ 8 1 g 参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【 1 8 1 4 】

図 7 4 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側であって、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の正面視下側には、スルーゲート 6 7 が設けられている。このスルーゲート 6 7 には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート 6 7 を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ 6 7 a（図 1 0 参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置 1 1 0 で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート 6 7 は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

20

【 1 8 1 5 】

スルーゲート 6 7 の正面視下側には、普通電役ユニット 7 2 が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット 7 2 内には第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の始動口は存在せず、上述した第 1 非電動役物ユニット 5 4 の始動口である第 1 非電動役物始動口 7 6、及び、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の始動口である第 2 非電動役物始動口 7 7 が配設されている。即ち、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球することで、それぞれの球が第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を開放させるように構成されている。

30

【 1 8 1 6 】

ここで、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「4 個」貯留可能となるように構成されている。

【 1 8 1 7 】

詳細に説明すると、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、普通電役ユニット 7 2 は 1 の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット 7 2 は、1 の開放動作における最大入球個数が「2 個」に設定されている（図 2 9 参照）。

40

【 1 8 1 8 】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット 7 2 が開放され、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球すると、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 及び流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 へと入球する（図 6 ~ 図 8 にて後述）。そして、普通電役ユニット 7 2 に 2 の球が入球することで、該普通電役ユニット 7 2 は開放動作を終了する。

【 1 8 1 9 】

また、上述したように、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 への入球によって作

50

用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放されると、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に 2 の遊技球が入球可能となり、下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 によって 2 の遊技球の入球が検知されることで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「2 個」貯留される。

【1 8 2 0】

さらに、上述したように、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 への入球によって実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放されると、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に 2 の遊技球が入球可能となり、上側第 2 始動口スイッチ 7 1 d 2 によって 2 の遊技球の入球が検知されることで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「2 個」貯留される。

【1 8 2 1】

このように構成することで、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、第 2 特別図柄の動的表示の保留球を「4 個」貯留させることができる。

【1 8 2 2】

ここで、図 6 ~ 図 8 を参照して、普通電役ユニット 7 2 の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図 6 は、普通電役ユニット 7 2 を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図 7 及び図 8 は、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【1 8 2 3】

図 6 に示すように、普通電役ユニット 7 2 は、主に、普通電役開閉板 7 2 a、普通電役スイッチ 7 2 b、普電内経路 7 2 m、切替弁落下点 7 2 n、入球口切換弁 7 5、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 によって構成されている。また、入球口切換弁 7 5 は左側傾斜部 7 5 a 及び右側傾斜部 7 5 b によって構成されている。

【1 8 2 4】

動作体としての普通電役開閉板 7 2 a は、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド 7 2 j (図 1 0 参照) によって開放状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット 7 2 が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a は、正面視左方向へと約 6 0 度傾倒して開放される (図 7 (a) 参照)。この普通電役開閉板 7 2 a が開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球可能となる。

【1 8 2 5】

また、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで (図 2 9 (a) 参照)、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a を開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット 7 2 へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態 (例えば、9 9 / 1 0 0) (図 2 9 (a) 参照) とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a を開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット 7 2 へ容易に入賞し得るように構成する。

【1 8 2 6】

なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機 1 0 の遊技状態に応じて、普通電役開閉板 7 2 a が開放される時間や、1 回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板 7 2 a が開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板 7 2 a が開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、1 回の当たりで普通電役開閉板 7 2 a が開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板 7 2 a の開放時間の長時間化と、普通電役開閉板 7 2 a の開放回数の多回数化との少なくとも 2 つを同時に行うようにしてもよい。

【1 8 2 7】

10

20

30

40

50

普通図柄表示装置 8 3 は、球がスルーゲート 6 7 を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「 」の図柄と「 x 」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機 1 0 は、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が所定図柄（第 4 実施形態においては「 」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット 7 2 が所定時間又は最大入賞個数（第 4 実施形態では「 2 個」）に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第 4 実施形態においては「 x 」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット 7 2 が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【 1 8 2 8 】

スルーゲート 6 7 の保留球数は最大 4 回まで保留され、その保留球数が上述した第 2 図柄保留ランプ 8 4（以下、第 2 図柄保留ランプ 8 4 に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ 8 4」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ 8 4 は、最大保留数分の 4 つ設けられ、第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯された数により、保留数を表示する。

10

【 1 8 2 9 】

なお、普通図柄の可変表示は、第 4 実施形態のように、普通図柄表示装置 8 3 において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置 3 7 又は第 3 図柄表示装置 8 1 の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート 6 7 の通過は、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ 8 4 により点灯表示を行わないものとしても良い。

20

【 1 8 3 0 】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板 7 2 a が開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に流入した球は、該普通電役ユニット 7 2 内に設けられた普通電役スイッチ 7 2 b（図 1 0 参照）によって検知されることで、1 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット 7 2 は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の 1 の開放動作における最大入賞個数が「 2 個」に設定されており（図 2 9（c）参照）、普通電役スイッチ 7 2 b によって「 2 個」の入賞が検知されると、普通電役開閉板 7 2 a は閉鎖状態となり、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ 7 2 b は普通電役開閉板 7 2 a と隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット 7 2 に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

30

【 1 8 3 1 】

ここで、仮に、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「 2 個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。上述したように、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

40

【 1 8 3 2 】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット 7 2 が開放され、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に遊技球が入球すると、1 球目の球は第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導され易く、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 への入球によって規定動作として第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放され、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 に 2 の球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が 2 個貯留され、第 1 非電動役物ユニット 5 4 は閉鎖する。

【 1 8 3 3 】

50

また、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a に入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が可動し、普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 球目の球は第 2 非電動役物始動口 7 7 へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 への入球によって指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放され、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に 2 の球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球がさらに 2 個貯留され、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は閉鎖する。

【 1 8 3 4 】

さらに、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 球目の球が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が再度可動して普通電役ユニット 7 2 の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット 7 2 に入球した 3 球目の球は第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導され易い状態となる。

10

【 1 8 3 5 】

ここで、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 1 球目の球によって作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放され、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内の下側第 2 始動口 7 1 a に遊技球が入球すると、第 2 特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 1 球目の球によって作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放されて該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に 2 の球が入球すると、1 球目の入球によって第 2 特別図柄の動的表示が即座に実行され、2 球目の入球によって第 2 特別図柄の動的表示の保留球が 1 個貯留された状態となり得る。さらに、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 球目の球によって、指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放されて該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に 2 の球が入球すると、第 2 特別図柄の動的表示の保留球がさらに 2 個貯留され、合計で 3 個貯留された状態となる。

20

【 1 8 3 6 】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット 7 2 に 3 球目の球が入球すると、該 3 球目の球は第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導され、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 への入球によって作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が再度開放され、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に遊技球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である 4 個となる。

30

【 1 8 3 7 】

即ち、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に 2 の球が入球した場合は、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 への 2 の入球と、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 への 2 の入球と、によって、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回実行可能となるが、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において、該普通電役ユニット 7 2 に 3 の球が入球した場合は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 への 2 の入球と、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 への 2 の入球と、さらに、第 1 非電動役物ユニット 5 4 への 2 の入球と、によって、第 2 特別図柄の動的表示が少なくとも 5 回実行可能となる。

40

【 1 8 3 8 】

詳細は後述するが、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図 1 3（b）参照）、第 2 特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【 1 8 3 9 】

従って、普通電役スイッチ 7 2 b を普通電役開閉板 7 2 a と隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作における最大入賞個数（即ち、「 2 個」

50

）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第4実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット72の開放動作は1度のみとなるように構成されている。

【1840】

普電内経路72mは、鉛直方向に縦長に形成されており、該普電内経路72mの幅は1の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット72内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して入球口切換弁75側に流下していくことはなく、1球ずつ順に流下していく。

【1841】

切替弁落下点72nは、普電内経路72mを通過した球が到達する普通電役ユニット72内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁75に向けて球が流下していく直前の地点である。この切替弁落下点72nは、普電内経路72mと同様に、1の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点72nを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点72nの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点72nから流下した球は、案内装置としての入球口切換弁75が第2非電動役物始動口77の上部に位置している場合には、左側傾斜部75aと接触し（図7(c)参照）、入球口切換弁75が第1非電動役物始動口76の上部に位置している場合には、右側傾斜部75bと接触する（図8(a)参照）ように構成されている。

【1842】

案内装置としての入球口切換弁75は、切替弁落下点72nを通過した遊技球を、後述する第1非電動役物始動口76又は第2非電動役物始動口77に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁75は切替装置として主制御装置110によって電氣的に制御されており、所定態様である初期状態においては第2非電動役物始動口77の上部に位置している（以下、第2非電動役物始動口77の上部を「第1位置」と称する場合がある）。

【1843】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第1非電動役物始動口76及び第2非電動役物始動口77は、切替弁落下点72nの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点72nを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点72nの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁75が第2非電動役物始動口77の上部である第1位置にある場合、切替弁落下点72nから流下してくる遊技球は入球口切換弁75の左側傾斜部75aに接触し、該球が左側傾斜部75a上を左側へと転動して第1非電動役物始動口76へと誘導される（図7(c)参照）。そして、検知部としての第1非電動役物始動口スイッチ76aによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド75c（図10参照）がオンされて、案内装置としての入球口切換弁75が切替装置によって第1非電動役物始動口76の上部（以下、第1非電動役物始動口76の上部を「第2位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【1844】

また、案内装置としての入球口切換弁75が第1非電動役物始動口76の上部である第2位置にある場合、入球口切換弁75から流下してくる遊技球は入球口切換弁75の右側傾斜部75bに接触し、該球が右側傾斜部75b上を右側へと転動して第2非電動役物始動口77へと誘導される（図8(a)参照）。そして、感知部としての第2非電動役物始動口スイッチ77aによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット72の開放動作終了から5秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド75cがオフされて、案内装置としての入球口切換弁75が切替装置によって所定態様である第1位置に戻るよう構成されている。

【1845】

10

20

30

40

50

作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 は、該第 1 非電動役物始動口 7 6 に遊技球が入球することで第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電動開閉板 5 4 a を開放する始動口であり、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a の下部に配設されている。また、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 は、切替弁落下点 7 2 n の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第 1 非電動役物始動口 7 6 は切替弁落下点 7 2 n の中心位置から正面視左側に配設されている。

【 1 8 4 6 】

さらに、上述したように、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第 2 種非電動役物）であり、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電動開閉板 5 4 a は、第 1 非電動役物始動口 7 6 と機械的に接続されており、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電動開閉板 5 4 a が開放されるように構成されている。なお、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 への入球による賞球等の払い出しは行われなように構成されている。

【 1 8 4 7 】

流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 は、該第 2 非電動役物始動口 7 7 に遊技球が入球することで第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の第 2 非電動出沒板 5 5 2 a を開放する始動口であり、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a の下部に配設されている。また、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 は、切替弁落下点 7 2 n の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第 2 非電動役物始動口 7 7 は切替弁落下点 7 2 n の中心位置から正面視右側に配設されている。

【 1 8 4 8 】

さらに、上述したように、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第 2 種非電動役物）であり、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を構成する第 2 非電動出沒板 5 5 2 a は、第 2 非電動役物始動口 7 7 と機械的に接続されており、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電動出沒板 5 5 2 a が開放されるように構成されている。なお、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 への入球による賞球等の払い出しは行われなように構成されている。

【 1 8 4 9 】

第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普電内経路 7 2 m、切替弁落下点 7 2 n、入球口切換弁 7 5、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 の構成により、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球した場合、1 球目の遊技球を第 1 非電動役物始動口 7 6 へ、2 球目の遊技球を第 2 非電動役物始動口 7 7 へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【 1 8 5 0 】

次いで、図 7 及び図 8 を参照して、普通電役ユニット 7 2 内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図 7 及び図 8 は、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【 1 8 5 1 】

より詳細には、図 7 (a) は、1 球目の球 A 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、図 7 (b) は、図 7 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 A 1 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示した図であり、図 7 (c) は、図 7 (b) の状態から、1 球目の球 A 1 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 A 2 が普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、図 7 (d) は、図 7 (c) の状態から、1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 A 2 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示した図であり、図 8 (a) は、図 7 (d) の状態から、2 球目の球 A 2 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置として

10

20

30

40

50

の入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示した図であり、図 8 (b) は、図 8 (a) の状態から、2 球目の球 A 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示した図である。

【 1 8 5 2 】

図 7 (a) は、1 球目の球 A 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示している。図 7 (a) は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート 6 7 を通過して普通図柄スイッチ 6 7 a に検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板 7 2 a が開放され、該普通電役開閉板 7 2 a 上を右打ち遊技で発射された 1 の球 A 1 が転動している状態である。

10

【 1 8 5 3 】

よって、図 7 (a) の状態では、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球は検知されていない状態である。また、案内装置としての入球口切換弁 7 5 は所定態様である第 1 位置で静止した状態となっている。

【 1 8 5 4 】

次いで、図 7 (b) は、図 7 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 A 1 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示している。

【 1 8 5 5 】

次いで、図 7 (c) は、図 7 (b) の状態から、1 球目の球 A 1 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 A 2 が普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示している。切替弁落下点 7 2 n を通過した 1 球目の球 A 1 は、該切替弁落下点 7 2 n の下方へと流下して入球口切換弁 7 5 と接触する。図 7 (c) の状態では、遊技球が感知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されていないため、案内装置としての入球口切換弁 7 5 は所定態様である第 1 位置、即ち、第 2 非電動役物始動口 7 7 の鉛直方向上側に位置している。

20

【 1 8 5 6 】

また、上述したように、切替弁落下点 7 2 n は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点 7 2 n を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点 7 2 n から流下してきた 1 球目の球 A 1 は、案内装置としての入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a と接触し、該左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動しながら第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a へと進入していく。一方、2 球目の球 A 2 は、普通電役ユニット 7 2 に入球する状態となっている。

30

【 1 8 5 7 】

次いで、図 7 (d) は、図 7 (c) の状態から、1 球目の球 A 1 が感知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 A 2 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示している。1 球目の球 A 1 が感知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動している。また、1 球目の球 A 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a が開放された状態となる (図 4 (c) 参照) 。さらに、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 球目の球 A 2 は普電内経路 7 2 m に進入した状態となっている。

40

【 1 8 5 8 】

次いで、図 8 (a) は、図 7 (d) の状態から、2 球目の球 A 2 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示している。切替弁落下点 7 2 n を通過した 2 球目の球 A 2 は、該切替弁落下点 7 2 n の下方へと流下して案内装置としての入球口切換弁 7 5 と接触する。このとき、案内装置としての入球口切換

50

弁 7 5 は第 2 位置である第 1 非電動役物始動口 7 6 の鉛直方向上側に位置している。

【 1 8 5 9 】

また、上述したように、切替弁落下点 7 2 n は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点 7 2 n を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点 7 2 n から流下してきた 2 球目の球 A 2 は、案内装置としての入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b と接触し、該右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動しながら第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a へと進入していく。

【 1 8 6 0 】

次いで、図 8 (b) は、図 8 (a) の状態から、2 球目の球 A 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示している。2 球目の球 A 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が、切替装置によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置から第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置へと移動している。

【 1 8 6 1 】

また、2 球目の球 A 2 が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の第 2 非電出沒板 5 5 2 a が開放された状態となる (図 5 (c) 参照) 。

【 1 8 6 2 】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 の球を、1 球目は作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に、2 球目は流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に、それぞれ 2 の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作に基づいて、第 2 特別図柄の動的表示を 4 回実行させることができる。

【 1 8 6 3 】

図 7 4 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の下方には、球が入球し得る第 1 始動口 6 4 が配設されている。この第 1 始動口 6 4 へは、左打ち遊技で発射された球が 1 分間に約 6 個程度 (所謂、 $S 1 = 6$) 入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第 1 始動口 6 4 へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 1 始動口スイッチ (図示せず) がオンとなり、その第 1 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0 (図 1 0 参照) で第 1 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の上方 L E D 群 3 7 b 1 で示されると共に、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第 1 始動口 6 4 は、球が入球すると 3 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

【 1 8 6 4 】

普通電役ユニット 7 2 の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット 7 2 の正面視左側には小入賞口ユニット 7 3 が配設されている。この小入賞口ユニット 7 3 には、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された小入賞口開閉板 7 3 a と、該小入賞口開閉板 7 3 a を開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド 7 3 b (図 1 0 参照) と、小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた小入賞口スイッチ 7 3 c と、特定領域 7 3 d と、小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球を排出するための排出口 7 3 h と、が設けられている。また、特定領域 7 3 d は、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された特定領域開閉板 7 3 e と、該特定領域開閉板 7 3 e を開閉駆動可能な特定領域ソレノイド 7 3 f (図 1 0 参照) と、特定領域 7 3 d を通過する球を検知可能な特定領域スイッチ 7 3 g とで構成される。

【 1 8 6 5 】

小入賞口開閉板 7 3 a は、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得るこ

10

20

30

40

50

とで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板 7 3 a は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット 7 3 の上流側（普通電役ユニット 7 2 側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板 7 3 a 上を転動し、可変入賞装置 6 5 側へと流下していくように構成されている。そして、第 2 特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板 7 3 a が小入賞口ソレノイド 7 3 b（図 1 0 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット 7 3 の上流側（普通電役ユニット 7 2 側）から流下する球は小入賞口ユニット 7 3 内に流入可能な状態となる。

【 1 8 6 6 】

小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球は、該小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた小入賞口スイッチ 7 3 c によって検知された後、同じく小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた特定領域 7 3 d 側へと流下する。また、小入賞口スイッチ 7 3 c によって球が検知されることで、1 5 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【 1 8 6 7 】

第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、1 のラウンドにおける小入賞口ユニット 7 3 の開放回数が 1 0 回に設定され、開放時間が「0 . 1 秒」に設定され、小入賞口ユニット 7 3 が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「1 . 2 秒」に設定される（後述する図 2 4 参照）。即ち、第 2 特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット 7 3 の開放時間の合計時間が「1 . 0 秒」に設定される。なお、1 のラウンドにおける小入賞口ユニット 7 3 への最大入賞個数は「1 0 個」に設定される（図 2 4 参照）。

【 1 8 6 8 】

小入賞口ユニット 7 3 内であって、小入賞口スイッチ 7 3 c の下流側には、特定領域開閉板 7 3 e が配設されている。特定領域開閉板 7 3 e は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板 7 3 e は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域 7 3 d の上流側（小入賞口スイッチ 7 3 c 側）から流下する球を特定領域開閉板 7 3 e の上面を転動させて小入賞口ユニット 7 3 内の排出口 7 3 h 側（特定領域開閉板 7 3 e の正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球の特定領域 7 3 d への流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第 4 実施形態では、小入賞口ユニット 7 3 の開放時）に基づいて、特定領域開閉板 7 3 e が特定領域ソレノイド 7 3 f（図 1 0 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内に没入駆動され、特定領域 7 3 d 内（特定領域スイッチ 7 3 g 側）に球が流入可能な状態となる。

【 1 8 6 9 】

特定領域 7 3 d 内に流入した球は、該特定領域 7 3 d 内に設けられた特定領域スイッチ 7 3 g によって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知された場合、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、1 種 2 種混合機）。特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタ C K（図 1 5 参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ 7 3 g による賞球の払い出しは無いように構成されている。

【 1 8 7 0 】

小入賞口ユニット 7 3 の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット 7 3 の正面視左側には可変入賞装置 6 5 が配設されている。この可変入賞装置 6 5 には、遊技盤 1 3 盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板 6 5 a が設けられている。

【 1 8 7 1 】

大入賞口開閉板 6 5 a は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板 6 5 a は、通常

10

20

30

40

50

状態において、遊技盤 13 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置 65 の上流側（可変入賞装置 65 の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板 65 a の上面を転動させて可変入賞装置 65 の下流側（可変入賞装置 65 の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置 65 内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板 65 a が大入賞口ソレノイド 65 b（図 10 参照）によって遊技盤 13 盤面内に没入駆動され、可変入賞装置 65 内に球が流入可能な状態となる。

【1872】

可変入賞装置 65 内に流入した球は、該可変入賞装置 65 内に設けられた大入賞口スイッチ 65 c によって検知されることで、15 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【1873】

可変入賞装置 65 の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置 65 の正面視左側には、球が入球することにより 1 個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口 63 a が配設されている。この右側一般入賞口 63 a は、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第 2 非電動役物ユニット 552、第 1 非電動役物ユニット 54、普通電役ユニット 72、小入賞口ユニット 73 及び可変入賞装置 65 の流下方向下流側に配設されているため、第 2 非電動役物ユニット 552、第 1 非電動役物ユニット 54、普通電役ユニット 72、小入賞口ユニット 73 及び可変入賞装置 65 のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【1874】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第 2 非電動役物ユニット 552、第 1 非電動役物ユニット 54、普通電役ユニット 72、小入賞口ユニット 73 及び可変入賞装置 65 のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口 63 a に入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第 2 非電動役物ユニット 552、第 1 非電動役物ユニット 54、普通電役ユニット 72、小入賞口ユニット 73 及び可変入賞装置 65 のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機 10 の稼働率を向上させることができる。

【1875】

普通電役ユニット 72、小入賞口ユニット 73、可変入賞装置 65 及び右側一般入賞口 63 a の正面視上方には壁部 79 が配設されている。この壁部 79 は、遊技盤 13 から水平方向に板状に形成されており、第 1 非電動役物ユニット 54 を構成する第 1 非電開閉板 54 a の下部（回転軸部）から右側一般入賞口 63 a の上方まで、円弧状に連続して形成されている。

【1876】

また、壁部 79 の左側先端部は、第 1 始動口 64 の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第 1 始動口 64 に入球せずに該第 1 始動口 64 の左右から流下した場合、該球は壁部 79 上を左下方向へと転動し、該壁部 79 上を転動しきって後述するアウト口 66 へと入球する。よって、壁部 79 により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット 72、小入賞口ユニット 73、可変入賞装置 65 及び右側一般入賞口 63 a へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【1877】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート 67 及び普通電役ユニット 72 を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板 73 a と勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部 79 の下側の面と接触して小入賞口開閉板 73 a 上又は大入賞口開閉板 65 a 上に落下し、小入賞口開閉板 73 a 上又は大入賞口開閉板 65 a 上を転動して右側一般入賞口 63 a 方向へと流下していく。よって、壁部 79 により、右打ち遊技で発射した球は、第 1 始動口 64、又は、遊技盤 13 の正面視左下側に配設された一般入賞口 63 へは入球不可又は困難となるように構成されている。

10

20

30

40

50

【 1 8 7 8 】

次いで、第 3 図柄表示装置 8 1 の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤 1 3 に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は 3 の羽根によって構成されており、該 3 の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって伸びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が 1 2 0 度の角度で）形成されている。

【 1 8 7 9 】

よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に遊技球を引導可能となる。

10

【 1 8 8 0 】

また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、1 球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に 1 球目の遊技球を引導可能とし、さらに、羽根部が回転している状態において、2 球目の遊技球が羽根部の他面と衝突することにより、風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている

【 1 8 8 1 】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

20

【 1 8 8 2 】

遊技盤 1 3 の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペース K 1 が設けられ、貼着スペース K 1 に貼られた証紙等は、前面枠 1 4 の小窓 3 5（図 1 参照）を通じて視認することができる。

【 1 8 8 3 】

さらに、遊技盤 1 3 には、アウト口 6 6 が設けられている。いずれの入賞口（入球口）6 3 , 6 3 a , 6 4 , 6 5 , 7 1 a , 7 1 b , 7 2 , 7 3 にも入球しなかった球はアウト口 6 6 を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤 1 3 には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口 6 3 , 6 3 a , 6 4 , 6 5 , 7 1 a , 7 1 b , 7 2 , 7 3 に入賞した球も、アウト口 6 6 を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機 1 0 外へと排出される。

30

【 1 8 8 4 】

以上、説明したように、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、右打ち遊技によって発射した球が入球可能となる位置に普通電役ユニット 7 2 を配設し、該普通電役ユニット 7 2 内に入球した球が入球可能な第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 を配設する。また、普通電役ユニット 7 2 内に入球した球の流下方向を振り分ける入球口切換弁 7 5 を配設し、該普通電役ユニット 7 2 に入球した 1 球目の球を第 1 非電動役物始動口 7 6 に、2 球目の球を第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球可能となるように構成する。

40

【 1 8 8 5 】

さらに、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置に第 1 非電動役物ユニット 5 4 を配設し、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に入球した球が入球可能な下側第 2 始動口 7 1 a を配設する。そして、普通電役ユニット 7 2 内の第 1 非電動役物始動口 7 6 に球が入球することで、第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放可能となるように構成する。

【 1 8 8 6 】

また、右打ち遊技によって発射した球が入球可能な位置であって、第 1 非電動役物ユニット 5 4 と異なる動作態様に構成された第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を配設し、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に入球した球が入球可能な上側第 2 始動口 7 1 d を配設する。そして、普通電役ユニット 7 2 内の第 2 非電動役物始動口 7 7 に球が入球することで、

50

第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放可能となるように構成する。

【 1 8 8 7 】

さらに、「時間短縮状態」における普通図柄の可変表示の実行時間を「0.1 秒」、「時間短縮状態」における第 2 特別図柄の動的表示の変動時間も短く（即ち、「5 秒」又は「1 秒」）構成し、「時間短縮状態」において大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）に当選した場合の大当たりオープニング時間及びエンディング時間を「0.05 秒」となるように構成する。

【 1 8 8 8 】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、普通電役ユニット 7 2 に 2 の球を入球させ、下側第 2 始動口 7 1 a 及び上側第 2 始動口 7 1 d に球を入球させることができ、即座に大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出することができる。さらに、該大当たりの実行後においても、貯留した第 2 特別図柄の動的表示の保留球を実行することで、即座に次の大当たりを導出することができる。

【 1 8 8 9 】

その結果、「時間短縮状態」に移行した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 において右打ち遊技を示唆するだけで遊技仕様通りに第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができ、遊技者は「時間短縮状態」における遊技仕様についての詳細を把握していなくても、右打ち遊技を実行するだけで容易に「連荘」を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 1 8 9 0 】

また、第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を構成する第 2 非電出沒板 5 5 2 a、上側第 2 始動口通路 7 1 d 1 及び上側第 2 始動口スイッチ 7 1 d 2 を遊技盤 1 3 に対して奥行き方向に配設し、ベース板 6 0 よりも正面視奥側に配設する。そして、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に入球した球が遊技盤 1 3 に対して奥行き方向へと転動するように構成する。

【 1 8 9 1 】

このように構成することで、遊技盤 1 3 右側の限られた領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3、可変入賞装置 6 5 及び右側一般入賞口 6 3 a）と、可動役物 2 3 と、を効率よく配設することができる。また、可動役物 2 3 のサイズを大きくすることができ、該可動役物 2 3 の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 1 8 9 2 】

その他、第 4 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 1 実施形態乃至第 3 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

< 第 5 実施形態 >

次いで、図 7 6 ~ 図 8 2 を参照して、本発明を適用した第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。以下、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 1 実施形態及び第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 1 実施形態及び第 4 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 1 実施形態及び第 4 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 1 8 9 3 】

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役ユニット 7 2 内に、主に、入球口切換弁 7 5、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 を配設し、該普通電役ユニット 7 2 内に 2 の球が入球することで、それぞれの球が第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 を開放させるように構成されていた。

【 1 8 9 4 】

このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、普通電役ユニット72内に入球した球がイレギュラーな流下態様となった場合に対する対策が十分とはいえず、該普通電役ユニット72内の構成について、さらなる向上が求められる。

【1895】

具体的には、例えば、普通電役ユニット72内に2の球が連続して入球した場合に、1球目の球が第1非電動役物始動口スイッチ76aによって入球検知され、入球口切換弁75が第1位置（第2非電動役物始動口77の上部）から第2位置（第1非電動役物始動口76の上部）へと移動している最中において、2球目の球が入球口切換弁75側へと流下していき、該2球目の球が想定通り、第2非電動役物始動口77に入球し得ない状況になることが考えられる。

10

【1896】

第5実施形態のパチンコ機10は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、普通電役ユニット72内における不測の事態を考慮し、想定通りに遊技球が入球し得ない場合における対応を可能とした遊技機を提供することを目的としている。

【1897】

より具体的には、例えば、第5実施形態のパチンコ機10では、普通電役ユニット72内において、第1非電動役物始動口76及び第2非電動役物始動口77に入球し得ない場合を想定した球の流下経路及び排出口を設け、想定通りに遊技球が入球し得ない場合における対応を可能とした遊技機を提供することを目的としている。

20

【1898】

本目的を達成するために、第5実施形態のパチンコ機10は、遊技球を1球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第1可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1可動体とは異なる第2可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第1入球部と、前記第1入球部への遊技球の入球を検出するための第1検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1可動体及び前記第2可動体とは異なる第3可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第2入球部と、前記第2入球部への遊技球の入球を検出するための第2検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第1入球部に誘導する第1状態となっている前記誘導手段を、前記第1入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第1入球部への入球が不能であり、かつ、前記第2入球部への入球は可能な第2状態に切り替える切替手段を備え、前記流入部から流入した遊技球が前記第1入球部にも前記第2入球部にも入球しなかった場合に入球可能な排出口を備えた。

30

【1899】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第1可動体としての動作体を備え、第2可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第1入球部としての作用口を備え、第1検出部としての検知部を備え、第3可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第2入球部としての流入口を備え、第2検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第1状態としての所定態様を備え、第2状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、排出口としての放出部を備える。

40

【1900】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット72への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞

50

経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【 1 9 0 1 】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【 1 9 0 2 】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第 3 可動体として、本実施形態では第 2 非電動役物ユニット 5 5 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【 1 9 0 3 】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁 7 5 の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【 1 9 0 4 】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、

特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

10

【1905】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

20

30

【1906】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第1検出部又は第2検出部として、本実施形態では第1非電動役物始動口スイッチ76a又は第2非電動役物始動口スイッチ77aを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

40

【1907】

50

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における1演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【1908】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル202aを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の1演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【1909】

さらに、例えば、遊技球が入球する第2入球部として、本実施形態では第2非電動役物始動口77を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入口となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【1910】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第2可動体として、本実施形態では第1非電動役物ユニット54を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【1911】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第1可動体として、本実施形態では普通電役開閉板72aを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【1912】

また、例えば、遊技球が入球する第1入球部として、本実施形態では第1非電動役物始動口76を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であっ

10

20

30

40

50

てもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【 1 9 1 3 】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりで当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たりで当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の 1 演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

【 1 9 1 4 】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁 7 5 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【 1 9 1 5 】

さらに、例えば、第 1 状態又は第 2 状態として、本実施形態では入球口切換弁 7 5 の初期状態又は入球口切換弁 7 5 の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【 1 9 1 6 】

また、例えば、所定一覧の中から 1 の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普通図柄当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

【 1 9 1 7 】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に

説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【1918】

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりRUSH状態などが挙げられる。

【1919】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ203kを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【1920】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における1演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

【1921】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から1の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから1の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から1の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

【1922】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【1923】

さらに、例えば、遊技球を排出するための排出口として、本実施形態では普通電役ユニット内排出口78を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が入球可能な入球領域から遊技機外へ流出させる領域、賞球として払い出された遊技球を遊技機外へ流出させる領域、遊技領域内のいずれかの流入箇所から遊技機外へ流出させる領域などが挙げられる。

【1924】

ここで、図76を参照して、第5実施形態の遊技盤13の具体的構成について説明する。まず、図76に示すように、遊技盤13は、正面視略正形状に切削加工した木製のベース板60に、球案内用の多数の釘や風車およびレール61、62、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口63及び右側一般入賞口63a、第3図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置65、第3図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット73、第3図柄(所謂、特別図柄)の1つである第1特別図柄の抽選契機となる第1始動口64、第3図柄の1つである第2特別図柄の抽選契機となる下側第2始動口71a及び上側第2始動口71d、第2図柄(所謂、普通図柄)の抽選契機となるスルーゲート67、開放状態となることで後述する第1非電動役物始動口76又は第2非電動役物始動口77へ球が入球可能となる普通電役ユニット72、開放状態となることで下側第2始動口71aへ球が入球可能となる第1非電動役物ユニット54、開放状態となることで上側第2始動口71dへ球が入球可能となる第2非電動役物ユニ

10

20

30

40

50

ット５５２、可動役物２３、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

【１９２５】

一般入賞口６３、右側一般入賞口６３ａ、第１始動口６４、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、第１非電動役物ユニット５４、第２非電動役物ユニット５５２、スルーゲート６７、普通電役ユニット７２、可動役物２３、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図

10

【１９２６】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１、６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

20

【１９２７】

２本のレール６１、６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１０参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図７６の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図７６の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム６９に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第５実施形態では、左打ち遊技において、第１始動口６４又は一般入賞口６３へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第２始動口７１ａ、上側第２始動口７１ｄ、可変入賞装置６５、小入賞口ユニット７３、普通電役ユニット７２、スルーゲート６７又は右側一般入賞口６３ａへ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第１始動口６４又は一般入賞口６３に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

30

【１９２８】

また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

40

【１９２９】

遊技領域の正面視左側下部（図７６の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３７ａと特別ＬＥＤ群３７ｂと右打ち報知ランプ３７ｃとが設けられた特別図柄表示装置３７が、ベース板６０に固定されて配設されている。特別図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０（図１０参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【１９３０】

50

第5実施形態のパチンコ機10では、遊技者がこの特別図柄表示装置37を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置37は、遊技球や第3図柄表示装置81、可動役物23等によって遮蔽され得ないように、遊技盤13の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板60よりも手前であって、遊技盤13の最前面となる位置に配設されている。

【1931】

状態LED群37aは、後述する第1始動口64、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「R」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態LED群37aの点灯状態により示される。なお、状態LED群37aは、それぞれのLEDの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないLEDでパチンコ機10の各種遊技状態を示唆することができる。

10

【1932】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置65を開閉する大入賞口開閉板65aが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第5実施形態のパチンコ機10では、大入賞口開閉板65aが開放開始されてから「30秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板65aの開放中に球が10個入賞することで、1回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

20

【1933】

特別LED群37bは、6個のLEDで構成された上方LED群37b1と、同じく6個のLEDで構成された下方LED群37b2との計12個のLEDで構成されている。上方LED群37b1は、第1始動口64への球の入球に基づいて実行される第1抽選遊技の判定結果を示す第1特別図柄が動的表示される。また、下方LED群37b2は、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへの球の入球に基づいて実行される第2抽選遊技の判定結果を示す第2特別図柄が動的表示される。

【1934】

具体的には、上方LED群37b1には、遊技盤13の盤面中央に設けられた第1始動口64への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第5実施形態では、上方LED群37b1の最も上方のLEDから下方のLEDを1つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第5実施形態では、6個のLEDの各点灯パターンの組み合わせによって計64種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

30

【1935】

また、下方LED群37b2には、遊技盤13の右側側方に設けられた下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第5実施形態では、下方LED群37b2の最も上方のLEDから下方のLEDを1つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第5実施形態では、6個のLEDの各点灯パターンの組み合わせによって計64種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

40

【1936】

いずれのLED群37b1、37b2においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のLEDのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各LED群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各LED群が点灯表示される。各LED群の停止パターンの詳細については、後述する。

【1937】

本パチンコ機10では、第1始動口64、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否

50

判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口 6 4 , 7 1 a 又は 7 1 b に応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置 6 5 を開閉駆動する。また、第 2 特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット 7 3 及び後述する特定領域ソレノイド 7 3 f (図 1 0 参照) を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた特定領域ソレノイド 7 3 f の開放に伴って後述する特定領域スイッチ 7 3 g (図 1 0 参照) によって球が検知された場合には、第 2 特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置 6 5 を開閉駆動する。

【 1 9 3 8 】

第 5 実施形態において判定される大当たり種別としては、第 1 始動口 6 4 への入賞に基づいて、可変入賞装置 6 5 が 1 0 回開放する「 1 0 ラウンド通常大当たり (以下、「通常 A」と称する場合がある)」、及び、可変入賞装置 6 5 が 1 0 回開放する「 1 0 ラウンド時短大当たり (以下、「時短 A」と称する場合がある)」が用意されている (図 1 4 (a) 参照)。また、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 d への入賞に基づいて、可変入賞装置 6 5 が 1 0 回開放する「 1 0 ラウンド通常大当たり (以下、「通常 B」と称する場合がある)」が用意されている (図 1 4 (b) 参照)。

【 1 9 3 9 】

また、第 5 実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 d への入賞に基づいて、小入賞口ユニット 7 3 が 1 回開放する「 1 ラウンド時短無し小当たり (以下、「小当たり A」と称する場合がある)」、小入賞口ユニット 7 3 が 1 回、可変入賞装置 6 5 が 9 回、それぞれ開放する「 1 0 ラウンド通常大当たり (以下、「通常 C」と称する場合がある)」が用意されている (図 1 5 参照)。

【 1 9 4 0 】

ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。

【 1 9 4 1 】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット 7 2 へ球が入賞し易い遊技状態 (以下、普通電役ユニット 7 2 へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある) ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合 (例えば、スルーゲート 6 7 への球の通過検知等)、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報 (例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第 3 図柄表示装置 8 1 において「左打ち遊技に戻してください」の表示等) を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【 1 9 4 2 】

なお、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第 1 特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態 A」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態 B」と、が発生可能に構成されている (図 1 7 参照)。

【 1 9 4 3 】

「通常遊技状態 A」は、RAM クリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第 2 特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常 A」への当選後又は、「通常遊技状態 B」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第 1 始動口 6 4 へ球を入賞させる遊技を行うこ

10

20

30

40

50

とが可能に構成されている（図 17 参照）。

【 1944 】

「通常遊技状態 B」（以下、「通常遊技状態 A」と「通常遊技状態 B」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第 2 特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第 5 実施形態のパチンコ機 10 では、第 2 特別図柄の動的表示が第 1 特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図 2 優先変動）ように構成されている。

【 1945 】

また、この「通常遊技状態 B」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート 67 によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態 B」において、残存しているすべての第 2 特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態 A」に移行するように構成されている。

10

【 1946 】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット 72 の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット 72 の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤 13 の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット 72 が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第 1 非電動役物始動口 76 又は第 2 非電動役物始動口 77 へ入球し易い状態となる。

20

【 1947 】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット 72 の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット 72 へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット 72 内に入賞した球が、作用口としての第 1 非電動役物始動口 76 に入球することに基づいて開放される第 1 非電動役物ユニット 54、又は、進入部としての普通電役ユニット 72 内に入賞した球が流入口としての第 2 非電動役物始動口 77 に入球することに基づいて開放される第 2 非電動役物ユニット 552、の、2 の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

30

【 1948 】

また、詳細は後述するが、第 5 実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 非電動役物ユニット 54 又は第 2 非電動役物ユニット 552 への遊技球の入球に基づいて第 2 特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

40

【 1949 】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第 3 図柄表示装置 81 で行われる右打ち示唆（例えば、図 63（c）の右打ち示唆メッセージ 81g 参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第 1 非電動役物ユニット 54 及び第 2 非電動役物ユニット 552 の詳細については図 4 及び図 5 において、「時間短縮状態」における第 3 図柄表示装置 81 での演出内容については図 61～図 68 において、それぞれ後述する。

【 1950 】

第 5 実施形態のパチンコ機 10 では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了

50

条件（図 28 の時短終了条件テーブル 202 m で後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット 72 のエンディング時間の終了後は、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第 2 特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態 B」に移行し、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第 2 特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態 A」に移行するように構成されている。

【1951】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第 1 始動口 64 への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

10

【1952】

また、第 5 実施形態のパチンコ機 10 では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット 72 の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

20

【1953】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常 A」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 5 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常 A」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態 A」へと移行するように構成されている。

【1954】

次いで、大当たり種別「時短 A」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 5 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短 A」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

30

【1955】

次いで、大当たり種別「通常 B」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 5 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常 B」が選択され得て、該大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態 B」へ、該大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態 A」へ、と移行するように構成されている。

40

【1956】

次に、小当たり種別について説明する。第 5 実施形態のパチンコ機 10 において選択され得る小当たり種別「通常 C」とは、最大合計ラウンド数が 10 ラウンドの小当たり及び大当たりであって、1 ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット 73 が開放され、また、該 1 ラウンド目の小入賞口ユニット 73 が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド 73 f（図 10 参照）が駆動されて特定領域 73 d が開放される。そして、該特定領域 73 d に設けられた特定領域スイッチ 73 g（図 10 参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として 2 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 6

50

5の大入賞口開閉板65aが開放される。この小当たり種別「通常C」の小当たり及び大当たり終了後には、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態B」へ、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態A」へ、と移行するように構成されている。

【1957】

なお、詳細は後述するが、第2特別図柄の動的表示は、特図2大当たり乱数テーブル202a2において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第2特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている(図13にて後述)。

【1958】

一方、この小当たり種別「通常C」の小当たりに当選した場合であっても、1ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ73gによって球が検知されなかった場合、2ラウンド目から10ラウンド目の可変入賞装置65が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている(以下、この現象を、小当たり種別「小当たりA」と称する場合がある)。そして、小当たり種別「小当たりA」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりA」当選時の遊技状態に戻るよう構成されている。

【1959】

なお、第5実施形態のパチンコ機10では、特定領域スイッチ73gによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ73gの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド73fがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド73bがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ73gによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ73gによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域73dへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ73gの無効状態で該特定領域スイッチ73gを球が通過した場合、何らかの異常(例えば、不正行為等)の発生により特定領域73dを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置65に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第3図柄表示装置81において表示するように構成してもよい。

【1960】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別LED群37bの表示態様について説明する。第1特別図柄用の上方LED群37b1の停止表示(点灯表示)として、ハズレに対応する表示パターンは1種類、大当たり種別「通常A」に対応する表示パターンは32種類、大当たり種別「時短A」に対応する表示パターンは31種類、の計64種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方LED群37b1の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができ一方、大当たり種別「通常A」又は「時短A」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【1961】

また、第2特別図柄用の下方LED群37b2の停止表示(点灯表示)として、ハズレに対応する表示パターンは1種類、小当たり種別「通常C」に対応する表示パターンは32種類、大当たり種別「通常B」に対応する表示パターンは31種類、の計64種類の表示パターンが設けられている。

【1962】

特別図柄表示装置37の右打ち報知ランプ37cは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ37cは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、

10

20

30

40

50

右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ 37c や第 3 図柄表示装置 81 における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【1963】

なお、第 5 実施形態のパチンコ機 10 では、遊技状態が「通常遊技状態 B」である場合、即ち、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第 3 図柄表示装置 81 では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

【1964】

具体的には、上述したように、第 2 特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図 13（b）参照）。また、「通常遊技状態 B」における第 2 特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「1 秒」（図 18～図 22 参照））。

【1965】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態 B」に移行する場合（即ち、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態 B」へ移行後、約「1 秒」で第 2 特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態 B」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態 B」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第 3 図柄表示装置 81 では、「通常遊技状態 B」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図 63（d）～図 64（c）参照）。

【1966】

遊技盤 13 の遊技領域には、球が入賞することにより 1 個から 15 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 63 及び右側一般入賞口 63a が配設されている。右側一般入賞口 63a は、後述する可変入賞装置 65 の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第 2 非電動役物ユニット 552、第 1 非電動役物ユニット 54、普通電役ユニット 72、小入賞口ユニット 73 及び可変入賞装置 65 のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【1967】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第 2 非電動役物ユニット 552、第 1 非電動役物ユニット 54、普通電役ユニット 72、小入賞口ユニット 73 及び可変入賞装置 65 のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口 63a に入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第 2 非電動役物ユニット 552、第 1 非電動役物ユニット 54、普通電役ユニット 72、小入賞口ユニット 73 及び可変入賞装置 65 のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機 10 の稼働を向上させることができる。

【1968】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット 80 が配設されている。可変表示装置ユニット 80 には、第 1 始動口 64 への入球又は下側第 2 始動口 71a 若しくは上側第 2 始動口 71d への入球（以下、第 1 始動口 64 又は下側第 2 始動口 71a 若しくは上側第 2 始動口 71d への球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置 37 における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第 3 図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第 3 図柄表示装置 81 と、スルーゲート 67 の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能な LED で構成される第 2 図柄表示装置 83（以下、第 2 図柄表示装置 83 に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置 83」と称する場合

10

20

30

40

50

がある)とが設けられている。また、可変表示装置ユニット 80 には、第 3 図柄表示装置 81 の外周を囲むようにして、センターフレーム 86 が配設されている。

【1969】

第 3 図柄表示装置 81 は 17 インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板 60 や、後述する可動役物 23 よりも正面視奥行き方向に配設されている。即ち、特別図柄表示装置 37 が LED 群の表示状態によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態を報知するのに対し、第 3 図柄表示装置 81 は、液晶ディスプレイでの表示内容によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態の報知を行う。そして、後述する表示制御装置 114 (図 10 参照)によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の 3 つの図柄列 Z1 ~ Z3 (図 9 参照)が表示される。

10

【1970】

各図柄列 Z1 ~ Z3 (図 9 参照)は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列 Z1 ~ Z3 毎に縦スクロールして第 3 図柄表示装置 81 の表示画面上にて第 3 図柄が可变的に表示されるようになっている。第 5 実施形態の第 3 図柄表示装置 81 は、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技および第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置 110 の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置 37 で行われるのに対して、その特別図柄表示装置 37 の表示に応じた装飾的な表示を第 3 図柄表示装置 81 の第 3 図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールや LED 等を用いて第 3 図柄表示装置 81 を構成するようにしても良い。

20

【1971】

第 5 実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第 2 特別図柄の動的表示を優先的に実行(所謂、特図 2 優先変動)可能に構成されている。即ち、第 1 始動口 64 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示の実行中に、第 1 始動口 64 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第 2 始動口 71a 又は上側第 2 始動口 71d に始動入賞した場合に、先に入賞していた第 1 特別図柄の動的表示より、後に入賞した第 2 特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【1972】

ここで、図 9 を参照して、第 3 図柄表示装置 81 の表示内容について説明する。図 9 は、第 3 図柄表示装置 81 の表示画面を説明するための図面であり、図 9(a)は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図 9(b)は、実際の表示画面を例示した図である。

30

【1973】

第 3 図柄は、「0」から「9」の数字を付した 10 種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「0」から「9」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号(「1」、「3」、「5」、「7」、「9」)を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号(「0」、「2」、「4」、「6」、「8」)を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

40

【1974】

また、第 5 実施形態のパチンコ機 10 においては、後述する主制御装置 110 (図 10 参照)によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態 A」において、大当たり種別「通常 A」に当選した場合は、主に、「0」、「2」、「4」、「6」、「8」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態 A」に移行する大当たり種別「通常 A」に対して、該「通常遊技状態 A」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短 A」に当選した場合は、主に、「1」、「3」、「5」、「7」、「9」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行わ

50

れる。

【 1 9 7 5 】

さらに、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり種別「時短 A」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短 A」に当選した場合であっても、「2」や「8」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常 A」に当選しているのか、大当たり種別「時短 A」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短 A」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 1 9 7 6 】

図 9 (a) に示すように、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面は、大きくは上下方向に 3 分割され、下側の 2 / 3 が第 3 図柄を変動演出する主表示領域 D m と保留球数などを表示するコクピット表示領域 D b とで構成され、それ以外の上側の 1 / 3 が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域 D s となっている。

【 1 9 7 7 】

主表示領域 D m は、左・中・右の 3 つの表示領域 D m 1 ~ D m 3 に区分けされており、その表示領域 D m 1 に左図柄列 Z 1 が表示され、表示領域 D m 2 に中図柄列 Z 2 が表示され、表示領域 D m 3 に右図柄列 Z 3 が表示される。

20

【 1 9 7 8 】

各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、上述した第 3 図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列 Z 1 においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列 Z 2 及び右図柄列 Z 3 においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【 1 9 7 9 】

また、主表示領域 D m には、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に上・中・下の 3 段に第 3 図柄が表示される。この主表示領域 D m の中段部が有効ライン L 1 として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列 Z 1 右図柄列 Z 3 中図柄列 Z 2 の順に、有効ライン L 1 上に第 3 図柄が停止表示される。その第 3 図柄の停止時に有効ライン L 1 上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

30

【 1 9 8 0 】

副表示領域 D s は、主表示領域 D m よりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に 3 つの小領域 D s 1 ~ D s 3 に等区分されている。小領域 D s 1 ~ D s 3 は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域 D s 1 ~ D s 3 のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域 D m にて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

40

【 1 9 8 1 】

コクピット表示領域 D b は、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第 1 始動口 6 4 又は下側第 2 始動口 7 1 a 若しくは上側第 2 始動口 7 1 d に入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【 1 9 8 2 】

副表示領域 D s の右の小領域 D s 3 には、第 1 特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 と、第 2 特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 と、主表示用右打ち指示 8 9 と

50

が表示可能に構成されている。

【 1 9 8 3 】

特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図 1 用保留数表示 8 7 a と、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図 1 用変動領域 8 7 b とで構成されている。

【 1 9 8 4 】

特図 1 用保留数表示 8 7 a は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数を「 0 」～「 4 」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 0 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 0 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 1 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 1 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 2 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 2 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 3 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 3 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 4 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 4 個であることを示している。

【 1 9 8 5 】

即ち、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の状態 L E D 群 3 7 a の第 1 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第 1 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「通常遊技状態 A」において、後述する保留図柄表示領域 D b 1 の保留球数の内容と一致するように表示される。

【 1 9 8 6 】

特図 1 用変動領域 8 7 b は、第 1 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 1 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白 赤 … と第 1 特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第 1 特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【 1 9 8 7 】

より詳細には、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 1 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が赤で停止した場合は、第 1 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の上方 L E D 群 3 7 b 1 の表示内容に対応するように表示されるとともに、第 1 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「通常遊技状態 A」において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

【 1 9 8 8 】

特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図 2 用保留数表示 8 8 a と、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図 2 用変動領域 8 8 b とで構成されている。

【 1 9 8 9 】

特図 2 用保留数表示 8 8 a は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数を「 0 」～「 4 」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 0 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 0 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 1 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 1 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 2 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 2 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 3 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 3 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 4 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示

の保留数が４個であることを示している。

【１９９０】

即ち、特図２用第４図柄表示領域８８の特図２用保留数表示８８aは、上述した特別図柄表示装置３７の状態ＬＥＤ群３７aの第２特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄmにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、後述する保留図柄表示領域Ｄb２の保留球数の内容と一致するように表示される。

【１９９１】

特図２用変動領域８８bは、第２特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図１用変動領域８７bと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第２特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図２用変動領域８８bの四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後には、再び、白 赤・・・と第２特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第２特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図２用変動領域８８bの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【１９９２】

より詳細には、特図２用変動領域８８bの四角図柄が白で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図２用変動領域８８bの四角図柄が赤で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図２用変動領域８８bの四角図柄が青で停止した場合は、第２特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図２用変動領域８８bの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７b２の表示内容に対応するように表示されるとともに、第２特別図柄の動的表示が主表示領域Ｄmにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態Ｂ」において、主表示領域Ｄmの表示内容と同期するように構成されている。

【１９９３】

主表示用右打ち指示８９は、特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７cと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第３図柄表示装置８１に表示されている。

【１９９４】

また、主表示用右打ち指示８９は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第３図柄表示装置８１において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域Ｄmの中央部分に表示される各図柄列の第３図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【１９９５】

第３図柄表示装置８１の実際の表示画面では、図９（b）に示すように、例えば、「通常遊技状態Ａ」では、主表示領域Ｄmに第３図柄の主図柄が合計３個表示される。副表示領域Ｄsにおいては、左の小領域Ｄs１、右の小領域Ｄs３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄs２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【１９９６】

第５実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第１始動口６４へ入球した場合、又は、第３図柄表示装置８１（特別図柄表示装置３７）にて第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第２始動口７１a又は上側第２始動口７１dへ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大４回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置３７により示され

10

20


30

40

50

ると共に、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a 若しくは特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a においても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域 D b の保留図柄表示領域 D b 1 の第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d においても示される。

【 1 9 9 7 】

第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d には、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球 1 球（保留球数 1 回）につき 1 つの保留図柄（通常の表示態様では「」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d に表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

10

【 1 9 9 8 】

即ち、第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d において、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に 1 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 1 回であることを示し、第 1・第 2 保留図柄表示領域 D b 1 a , D b 1 b にそれぞれ 1 つずつ計 2 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 2 回であることを示し、第 1 ~ 第 3 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 c にそれぞれ 1 つずつ計 3 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 3 回であることを示し、第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d にそれぞれ 1 つずつ計 4 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 4 回であることを示す。また、第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d に保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 0 回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

20

【 1 9 9 9 】

なお、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第 2 特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第 1 特別図柄の変動演出と第 2 特別図柄の変動演出とを第 3 図柄表示装置 8 1 において同時に表示可能に構成してもよい。

30

【 2 0 0 0 】

コクピット表示領域 D b の中央部分には、主表示領域 D m で変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域 D b 0 が設けられている。この実行図柄表示領域 D b 0 は、コクピット表示領域 D b の中央部分、即ち、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a の右側に設けられ、保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d に表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域 D b 0 は、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

40

【 2 0 0 1 】

実行図柄表示領域 D b 0 に表示される実行図柄は、主表示領域 D m で実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態 A」において第 1 特別図柄の保留図柄が 4 つ存在する状況において、第 1 特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域 D b 0 に表示されていた実行図柄が消去された場合、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域 D b 0 における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第 2 保留図柄表示領域 D b 1 b に表示されていた保留図柄が、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a における保留図柄として

50

移動（シフト）して表示される。さらに、第3保留図柄表示領域D b 1 cに表示されていた保留図柄が、第2保留図柄表示領域D b 1 bにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第4保留図柄表示領域D b 1 dに表示されていた保留図柄が、第3保留図柄表示領域D b 1 cにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【2002】

なお、第5実施形態においては、第1始動口6 4又は下側第2始動口7 1 a若しくは上側第2始動口7 1 dへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、それぞれ3回以下、又は、それぞれ5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域D bにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第3図柄表示装置8 1の一部に数字で、或いは、4つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置3 7により保留球数が示されるので、第3図柄表示装置8 1に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット8 0に、保留球数を示す保留ランプを第1特別図柄および第2特別図柄の最大保留数分の4つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【2003】

また、第3図柄表示装置8 1において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第3図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。

【2004】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン2 2の操作によって結果報知するように構成してもよい。

【2005】

このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出がハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【2006】

さらに、上述のように複数のアイコン等によっていずれが停止するのかを演出する場合、アイコン等の組み合わせを複数用意することで、該当の演出への興趣を高めることができる。

【2007】

例えば、ルーレット演出において、4つのアイコンのうち、1つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの4つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

【2008】

また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの1つのみとし、その他の3のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、ルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。

【2009】

10

20

30

40

50

さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておく、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出のアイコンの1つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。

【2010】

また、アイコンの組み合わせとして、4つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、4つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、4つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、4つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの期待度の高い組み合わせは、「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。

【2011】

図76に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット80の正面視右側には、可動役物23が設けられている。可動役物23は剣の形状を模しており、初期状態（図76において実線で表示された可動役物23）においては、第3図柄表示装置81の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物23が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物23の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物23の役物回転軸23aを軸として、可動役物23が第3図柄表示装置81に向かって（即ち、反時計周りに）約80度傾斜するように可動して第3図柄表示装置81の正面視手前側に現出する（以下、可動役物23が可動して第3図柄表示装置81の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図76において点線で表示された可動役物23）と称する場合がある）。

【2012】

この可動役物23は、第3図柄表示装置81において実行される、大当たり種別「時短A」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図63（a）参照）、該可動役物23が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【2013】

その他、可動役物23は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第3図柄表示装置81に表示している第3図柄や保留表示の内容を変化させたり、第3図柄表示装置81において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【2014】

この可動役物23は、第3図柄表示装置81の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物23の可動領域を考慮し、該可動役物23に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物23付近の遊技球の流下領域は、該可動役物23が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球1球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【2015】

ここで、第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、遊技盤 13 の右側領域において、上方側に可動役物 23 が配設されており、その下方に第 2 非電動役物ユニット 55 が、さらに、該第 2 非電動役物ユニット 55 の下方に第 1 非電動役物ユニット 54 が配設されていた（図 3 参照）。このため、可動役物 23 は第 1 非電動役物ユニット 54 及び第 2 非電動役物ユニット 55 の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物 23 の長さは第 3 図柄表示装置 81 の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【2016】

一方、詳細は後述するが、第 5 実施形態のパチンコ機 10 では、第 2 非電動役物ユニット 55 2 の動作態様を、第 1 非電動役物ユニット 54 の動作態様と異なる構成にすることにより、遊技盤 13 の右側上方における可動役物 23 の可動領域を広く確保することが可能となった。

10

【2017】

このように構成することで、可動役物 23 のサイズを大きくすることができ、該可動役物 23 の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤 13 右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【2018】

次いで、可変表示装置ユニット 80 の正面視右側側方であって、可動役物 23 の右下方向には、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 54 が設けられている。この第 1 非電動役物ユニット 54 は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第 2 種非電動役物）であり、該第 1 非電動役物ユニット 54 を構成する第 1 非電開閉板 54 a は、後述する普通電役ユニット 72 内の第 1 非電動役物始動口 76 と機械的に接続されており、作用口としての第 1 非電動役物始動口 76 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 54 a が開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第 1 非電動役物ユニット 54 内に所定数の遊技球（第 5 実施形態では、「2 個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 54 a が閉鎖されるように構成されている。

20

【2019】

ここで、図 4 を参照して、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 54 の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図 4（a）は、第 1 非電動役物ユニット 54 を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図 4（b）は、第 1 非電動役物ユニット 54 が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図 4（c）は、第 1 非電動役物ユニット 54 が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

30

【2020】

図 4（a）に示すように、第 1 非電動役物ユニット 54 は、第 1 非電開閉板 54 a と、下側第 2 始動口通路 71 a 1 と、下側第 2 始動口スイッチ 71 a 2 と、によって構成されている。上述したように、第 1 非電動役物ユニット 54 は電氣的に駆動制御されない役物である。

【2021】

第 1 非電動役物ユニット 54 を構成する第 1 非電開閉板 54 a は、後述する普通電役ユニット 72 内の作用口としての第 1 非電動役物始動口 76 に 1 の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 54 a が正面視右方向へと約 45 度傾倒して開放される（図 4（c）参照）。そして、規定動作として第 1 非電開閉板 54 a が開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第 2 始動口 71 a に入球可能となる。また、第 1 非電動役物ユニット 54 内に 2 の球が入球することで、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 54 a が閉鎖されるように構成されている。

40

【2022】

下側第 2 始動口通路 71 a 1 は、開放状態の第 1 非電開閉板 54 a 上を転動してきた遊技球を下側第 2 始動口スイッチ 71 a 2 側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第 2 始動口通路 71 a 1 の左側

50

に下側第2始動口スイッチ71a2が配設されており、該下側第2始動口スイッチ71a2を遊技球が通過することで第2特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置37の特別LED群37bの下方LED群37b2で示されると共に、第3図柄表示装置81にて第2特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第2始動口スイッチ71a2によって入球が検知されると、1個の球が賞球として払い出される。

【2023】

次いで、図4(b)を参照して、第1非電動役物ユニット54の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第1非電動役物ユニット54が閉鎖状態である場合、第1非電開閉板54aは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第1非電動役物ユニット54内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

10

【2024】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第1非電動役物ユニット54の上流側に配設されている第2非電動役物ユニット552(図76参照)を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第1非電開閉板54aによって流下方向が変化することなく、スルーゲート67を通過して普通電役ユニット72側へと流下していく。

【2025】

一方、図4(c)に示すように、作用物としての第1非電動役物ユニット54が開放状態である場合、第1非電開閉板54aが正面視右方向へと約45度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第1非電開閉板54a上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第2始動口通路71a1上を転動し、第2特別図柄の抽選契機となる下側第2始動口スイッチ71a2によって入球を検知され、第1非電動役物ユニット54から排出される。

20

【2026】

また、上述したように、開放状態となった第1非電動役物ユニット54内に所定数の遊技球(第5実施形態では、「2個」)が入球すると、該遊技球の自重によって第1非電開閉板54aが閉鎖されて図4(b)の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第1非電動役物ユニット54内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【2027】

図76に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット80の正面視右側側方であって、作用物としての第1非電動役物ユニット54の上流側には、実動体としての第2非電動役物ユニット552が設けられている。実動体としての第2非電動役物ユニット552は、第1非電動役物ユニット54と同様に電氣的に駆動制御されない役物(所謂、第2種非電動役物)であり、該第2非電動役物ユニット552を構成する第2非電出沒板552aは、後述する普通電役ユニット72内の第2非電動役物始動口77と機械的に接続されており、該第2非電動役物始動口77に1の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第2非電出沒板552aが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第2非電動役物ユニット552内に所定数の遊技球(第5実施形態では、「2個」)が入球すると、該遊技球の自重によって第2非電出沒板552aが閉鎖されるように構成されている。

30

40

【2028】

ここで、図75を参照して、実動体としての第2非電動役物ユニット552の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図75(a)は、第2非電動役物ユニット552を図74の拡大図B(図74の下部)に示すとおり、LXXVaの方向から見た場合における模式的断面図であり、図75(b)は、第2非電動役物ユニット552が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図75(c)は、第2非電動役物ユニット552が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【2029】

図75(a)に示すように、実動体としての第2非電動役物ユニット552は、第2非

50

電出没板 5 5 2 a と、上側第 2 始動口通路 7 1 d 1 と、上側第 2 始動口スイッチ 7 1 d 2 と、によって構成されている。上述したように、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は電氣的に駆動制御されない役物である。

【 2 0 3 0 】

実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を構成する第 2 非電出没板 5 5 2 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電出没板 5 5 2 a が遊技盤 1 3 の手前（図 7 5（a）の左方向）へと水平方向に開放（突出）されるように構成されている（図 7 5（c）参照）。この第 2 非電出没板 5 5 2 a が突出することによって、右打ち遊技で発射された球が上側第 2 始動口 7 1 d に入球可能となる。また、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に 2 の球が入球することで、該遊技球の自重によって第 2 非電出没板 5 5 2 a が閉鎖（没入）されるように構成されている。

10

【 2 0 3 1 】

上側第 2 始動口通路 7 1 d 1 は、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に入球した球を遊技盤 1 3 の手前側から奥側（図 7 5（a）の左側から右側）へと遊技球を転動させるための通路であり、奥側（図 7 5（a）の右側）へ進むにつれて鉛直下方向へ傾斜している。そして、該上側第 2 始動口通路 7 1 d 1 の奥側に上側第 2 始動口スイッチ 7 1 d 2 が配設されており、該上側第 2 始動口スイッチ 7 1 d 2 を遊技球が通過することで第 2 特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 LED 群 3 7 b の下方 LED 群 3 7 b 2 で示されると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第 2 始動口スイッチ 7 1 d 2 によって入球が検知されると、1 個の球が賞球として払い出される。

20

【 2 0 3 2 】

次いで、図 7 5（b）を参照して、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が閉鎖状態である場合、第 2 非電出没板 5 5 2 a は遊技盤 1 3 の奥行き方向（図 7 5（b）の右方向）に没入した状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【 2 0 3 3 】

このため、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が閉鎖状態である場合、右打ち遊技で発射された球は閉鎖状態となっている第 2 非電出没板 5 5 2 a によって流下方向が変化することなく、第 1 非電動役物ユニット 5 4 側（図 7 6 参照）へと流下していく。

30

【 2 0 3 4 】

一方、図 7 5（c）に示すように、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放状態である場合、第 2 非電出没板 5 5 2 a が遊技盤 1 3 の正面視手前方向（図 7 5（c）の左方向）へと突出して開放されるため、右打ち遊技で発射された球は突出状態となっている第 2 非電出没板 5 5 2 a 上を転動して遊技盤 1 3 の正面視奥行き方向（図 7 5（c）の右方向）へと流下していき、上側第 2 始動口通路 7 1 d 1 上を転動し、第 2 特別図柄の抽選契機となる上側第 2 始動口スイッチ 7 1 d 2 によって入球を検知され、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 から排出される。

40

【 2 0 3 5 】

また、上述したように、開放状態となった第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に所定数の遊技球（第 5 実施形態では、「2 個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電出没板 5 5 2 a が閉鎖（没入）されて図 7 5（b）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【 2 0 3 6 】

ここで、上述したように、第 1 実施形態の第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 は、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 を構成するすべての部位がベース板 6 0 の正面視手前側に配設されているため、同じくベー

50

ス板 6 0 の正面視手前側に配設される可動役物 2 3 とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。

【 2 0 3 7 】

このため、第 1 実施形態における可動役物 2 3 は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 の配設されている領域を避けるように配設する必要があり、第 1 実施形態の可動役物 2 3 は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難い大きさであった。

【 2 0 3 8 】

一方、第 5 実施形態の第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を構成する第 2 非電出沒板 5 5 2 a、上側第 2 始動口通路 7 1 d 1 及び上側第 2 始動口スイッチ 7 1 d 2 が遊技盤 1 3 に対して奥行き方向に構成されており、ベース板 6 0 よりも正面視奥側に配設されている。そして、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に入球した球が遊技盤 1 3 に対して奥行き方向へと転動するように構成されている。

【 2 0 3 9 】

このように構成することで、可動役物 2 3 のサイズを大きくすることができ、該可動役物 2 3 の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤 1 3 右側の領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3、可変入賞装置 6 5 及び右側一般入賞口 6 3 a）と、可動役物 2 3 と、を効率よく配設することができる。

【 2 0 4 0 】

また、詳細は後述するが、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球した場合、1 球目の球が第 1 非電動役物ユニット 5 4 を開放することとなる作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球し、2 球目の球が第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を開放することとなる流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し易いように構成されている。

【 2 0 4 1 】

よって、「時間短縮状態」において第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放する場合、最初に規定動作として第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放され易く、その後、指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放され易いように構成されている。

【 2 0 4 2 】

このため、右打ち遊技で発射された球が第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内の上側第 2 始動口 7 1 d に誘導され得る状況である場合、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 には 2 の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を第 1 非電動役物ユニット 5 4 よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の開放時に発射された球を最短で該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に入球させることができる。

【 2 0 4 3 】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に球を入球させることができ、迅速に第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【 2 0 4 4 】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第 3 図柄表示装置 8 1 において右打ち遊技を示唆した場合に（図 6 5（c）の右打ち示唆メッセージ 8 1 g 参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【 2 0 4 5 】

図 7 6 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側であって、第

10

20

30

40

50

1 非電動役物ユニット 5 4 の正面視下側には、スルーゲート 6 7 が設けられている。このスルーゲート 6 7 には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート 6 7 を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ 6 7 a（図 10 参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置 1 1 0 で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート 6 7 は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【 2 0 4 6 】

スルーゲート 6 7 の正面視下側には、普通電役ユニット 7 2 が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット 7 2 内には第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の始動口は存在せず、上述した第 1 非電動役物ユニット 5 4 の始動口である第 1 非電動役物始動口 7 6、及び、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の始動口である第 2 非電動役物始動口 7 7 が配設されている。即ち、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球することで、それぞれの球が第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を開放させるように構成されている。

【 2 0 4 7 】

ここで、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「4 個」貯留可能となるように構成されている。

【 2 0 4 8 】

詳細に説明すると、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、普通電役ユニット 7 2 は 1 の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット 7 2 は、1 の開放動作における最大入球個数が「2 個」に設定されている（図 29 参照）。

【 2 0 4 9 】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット 7 2 が開放され、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球すると、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 及び流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 へと入球する（図 6 ~ 図 8 にて後述）。そして、普通電役ユニット 7 2 に 2 の球が入球することで、該普通電役ユニット 7 2 は開放動作を終了する。

【 2 0 5 0 】

また、上述したように、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 への入球によって作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放されると、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に 2 の遊技球が入球可能となり、下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 によって 2 の遊技球の入球が検知されることで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「2 個」貯留される。

【 2 0 5 1 】

さらに、上述したように、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 への入球によって実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放されると、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に 2 の遊技球が入球可能となり、上側第 2 始動口スイッチ 7 1 d 2 によって 2 の遊技球の入球が検知されることで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「2 個」貯留される。

【 2 0 5 2 】

このように構成することで、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、第 2 特別図柄の動的表示の保留球を「4 個」貯留させることができる。

【 2 0 5 3 】

ここで、図 7 7 ~ 図 7 9 を参照して、普通電役ユニット 7 2 の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図 7 7 は、普通電役ユニット 7 2 を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図 7 8 及び図 7 9 は、普通電役ユニット 7 2 に入球した遊技球が左側排出経路 7 2 h 又は右側排出経路 7 2 i を通過して放出部としての普通電役

10

20

30

40

50

ユニット内排出口 7 8 に入球する場合の流下態様を示した図である。

【 2 0 5 4 】

なお、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 において、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 の球が想定通りに流下した場合の流下態様は、第 1 実施形態の普通電役ユニット 7 2 における流下態様（図 7 及び図 8 参照）と同様であり、図 7 8 及び図 7 9 は、イレギュラーなケースにおける流下態様である。また、図 7 8 及び図 7 9 は、イレギュラーなケースにおける流下態様であるため、普通電役ユニット 7 2 への入球から合流部 7 2 g へ到達するまでの流下態様については省略する。

【 2 0 5 5 】

図 7 7 に示すように、普通電役ユニット 7 2 は、主に、普通電役開閉板 7 2 a、普通電役スイッチ 7 2 b、普電内経路 7 2 m、切替弁落点 7 2 n、入球口切換弁 7 5、第 1 非電動役物始動口 7 6、第 2 非電動役物始動口 7 7、左側排出経路 7 2 h 及び右側排出経路 7 2 i によって構成されている。また、入球口切換弁 7 5 は左側傾斜部 7 5 a 及び右側傾斜部 7 5 b によって構成されている。

10

【 2 0 5 6 】

動作体としての普通電役開閉板 7 2 a は、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド 7 2 j（図 1 0 参照）によって開放状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット 7 2 が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a は、正面視左方向へと約 6 0 度傾倒して開放される（図 7（a）参照）。この普通電役開閉板 7 2 a が開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球可能となる。

20

【 2 0 5 7 】

また、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図 2 9（a）参照）、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a を開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット 7 2 へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、9 9 / 1 0 0）（図 2 9（a）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a を開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット 7 2 へ容易に入賞し得るように構成する。

30

【 2 0 5 8 】

なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機 1 0 の遊技状態に応じて、普通電役開閉板 7 2 a が開放される時間や、1 回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板 7 2 a が開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板 7 2 a が開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、1 回の当たりで普通電役開閉板 7 2 a が開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板 7 2 a の開放時間の長時間化と、普通電役開閉板 7 2 a の開放回数の多回数化との少なくとも 2 つを同時に行うようにしてもよい。

40

【 2 0 5 9 】

普通図柄表示装置 8 3 は、球がスルーゲート 6 7 を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「 」の図柄と「 x 」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機 1 0 は、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が所定図柄（第 5 実施形態においては「 」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット 7 2 が所定時間又は最大入賞個数（第 5 実施形態では「 2 個」）に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第 5 実施形態においては「 x 」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット 7 2 が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【 2 0 6 0 】

50

スルーゲート 6 7 の保留球数は最大 4 回まで保留され、その保留球数が上述した第 2 図柄保留ランプ 8 4 (以下、第 2 図柄保留ランプ 8 4 に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ 8 4」と称する場合がある)においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ 8 4 は、最大保留数分の 4 つ設けられ、第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯された数により、保留数を表示する。

【 2 0 6 1 】

なお、普通図柄の可変表示は、第 5 実施形態のように、普通図柄表示装置 8 3 において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置 3 7 又は第 3 図柄表示装置 8 1 の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート 6 7 の通過は、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数 (例えば、8 回) に設定しても良い。また、特別図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ 8 4 により点灯表示を行わないものとしても良い。

【 2 0 6 2 】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板 7 2 a が開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に流入した球は、該普通電役ユニット 7 2 内に設けられた普通電役スイッチ 7 2 b (図 1 0 参照)によって検知されることで、1 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット 7 2 は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の 1 の開放動作における最大入賞個数が「2 個」に設定されており (図 2 9 (c) 参照)、普通電役スイッチ 7 2 b によって「2 個」の入賞が検知されると、普通電役開閉板 7 2 a は閉鎖状態となり、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ 7 2 b は普通電役開閉板 7 2 a と隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット 7 2 に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

【 2 0 6 3 】

ここで、仮に、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において、最大入賞個数 (即ち、「2 個」) を超える入賞が発生した場合を想定する。上述したように、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【 2 0 6 4 】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット 7 2 が開放され、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に遊技球が入球すると、1 球目の球は第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導され易く、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 への入球によって規定動作として第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放され、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 に 2 の球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が 2 個貯留され、第 1 非電動役物ユニット 5 4 は閉鎖する。

【 2 0 6 5 】

また、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a に入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が可動し、普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 球目の球は第 2 非電動役物始動口 7 7 へと誘導され易くなる。そして、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 への入球によって指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放され、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に 2 の球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球がさらに 2 個貯留され、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は閉鎖する。

【 2 0 6 6 】

10

20

30

40

50

さらに、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 球目の球が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されることで、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が再度可動して普通電役ユニット 7 2 の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット 7 2 に入球した 3 球目の球は第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導され易い状態となる。

【 2 0 6 7 】

ここで、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 1 球目の球によって作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放され、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内の下側第 2 始動口 7 1 a に遊技球が入球すると、第 2 特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 1 球目の球によって作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放されて該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に 2 の球が入球すると、1 球目の入球によって第 2 特別図柄の動的表示が即座に実行され、2 球目の入球によって第 2 特別図柄の動的表示の保留球が 1 個貯留された状態となり得る。さらに、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 球目の球によって、指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放されて該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に 2 の球が入球すると、第 2 特別図柄の動的表示の保留球がさらに 2 個貯留され、合計で 3 個貯留された状態となる。

【 2 0 6 8 】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット 7 2 に 3 球目の球が入球すると、該 3 球目の球は第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導され、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 への入球によって作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が再度開放され、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に遊技球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である 4 個となる。

【 2 0 6 9 】

即ち、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に 2 の球が入球した場合は、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 への 2 の入球と、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 への 2 の入球と、によって、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回実行可能となるが、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において、該普通電役ユニット 7 2 に 3 の球が入球した場合は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 への 2 の入球と、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 への 2 の入球と、さらに、第 1 非電動役物ユニット 5 4 への 2 の入球と、によって、第 2 特別図柄の動的表示が少なくとも 5 回実行可能となる。

【 2 0 7 0 】

詳細は後述するが、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図 1 3（b）参照）、第 2 特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加してしまうと、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【 2 0 7 1 】

従って、普通電役スイッチ 7 2 b を普通電役開閉板 7 2 a と隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作における最大入賞個数（即ち、「2 個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット 7 2 の開放動作は 1 度のみとなるように構成されている。

【 2 0 7 2 】

普電内経路 7 2 m は、鉛直方向に縦長に形成されており、該普電内経路 7 2 m の幅は 1 の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して入球口切換弁 7 5 側に流下していくことはなく、1

10

20

30

40

50

球ずつ順に流下していく。

【2073】

切替弁落下点72nは、普電内経路72mを通過した球が到達する普通電役ユニット72内の経路の一部であり、後述する入球口切換弁75に向けて球が流下していく直前の地点である。この切替弁落下点72nは、普電内経路72mと同様に、1の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、切替弁落下点72nを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点72nの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、切替弁落下点72nから流下した球は、案内装置としての入球口切換弁75が第2非電動役物始動口77の上部に位置している場合には、左側傾斜部75aと接触し(図7(c)参照)、入球口切換弁75が第1非電動役物始動口76の上部に位置している場合には、右側傾斜部75bと接触する(図8(a)参照)ように構成されている。

10

【2074】

案内装置としての入球口切換弁75は、切替弁落下点72nを通過した遊技球を、後述する第1非電動役物始動口76又は第2非電動役物始動口77に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁75は切替装置として主制御装置110によって電氣的に制御されており、所定態様である初期状態においては第2非電動役物始動口77の上部に位置している(以下、第2非電動役物始動口77の上部を「第1位置」と称する場合がある)。

【2075】

20

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第1非電動役物始動口76及び第2非電動役物始動口77は、切替弁落下点72nの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、切替弁落下点72nを通過した球が下方へと流下する場合、該切替弁落下点72nの中心点から左右方向に揺動することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内装置としての入球口切換弁75が第2非電動役物始動口77の上部である第1位置にある場合、切替弁落下点72nから流下してくる遊技球は入球口切換弁75の左側傾斜部75aに接触し、該球が左側傾斜部75a上を左側へと転動して第1非電動役物始動口76へと誘導される(図7(c)参照)。そして、検知部としての第1非電動役物始動口スイッチ76aによって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド75c(図10参照)がオンされて、案内装置としての入球口切換弁75が切替装置によって第1非電動役物始動口76の上部(以下、第1非電動役物始動口76の上部を「第2位置」と称する場合がある)に移動するように構成されている。

30

【2076】

また、案内装置としての入球口切換弁75が第1非電動役物始動口76の上部である第2位置にある場合、入球口切換弁75から流下してくる遊技球は入球口切換弁75の右側傾斜部75bに接触し、該球が右側傾斜部75b上を右側へと転動して第2非電動役物始動口77へと誘導される(図8(a)参照)。そして、感知部としての第2非電動役物始動口スイッチ77aによって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット72の開放動作終了から5秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド75cがオフされて、案内装置としての入球口切換弁75が切替装置によって所定態様である第1位置に戻るよう構成されている。

40

【2077】

作用口としての第1非電動役物始動口76は、該第1非電動役物始動口76に遊技球が入球することで第1非電動役物ユニット54の第1非電開閉板54aを開放する始動口であり、第1非電動役物始動口スイッチ76aの下部に配設されている。また、第1非電動役物始動口76及び第2非電動役物始動口77は、切替弁落下点72nの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第1非電動役物始動口76は切替弁落下点72nの中心位置から正面視左側に配設されている。

【2078】

さらに、上述したように、作用物としての第1非電動役物ユニット54は電氣的に駆動

50

制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。なお、作用口としての第１非電動役物始動口７６への入球による賞球等の払い出しは行われなように構成されている。

【２０７９】

流入口としての第２非電動役物始動口７７は、該第２非電動役物始動口７７に遊技球が入球することで第２非電動役物ユニット５５２の第２非電出沒板５５２ａを開放する始動口であり、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａの下部に配設されている。また、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７は、切替弁落下点７２ｎの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第２非電動役物始動口７７は切替弁落下点７２ｎの中心位置から正面視右側に配設されている。

10

【２０８０】

さらに、上述したように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出沒板５５２ａは、第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、流入口としての第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出沒板５５２ａが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第２非電動役物始動口７７への入球による賞球等の払い出しは行われなように構成されている。

20

【２０８１】

第５実施形態のパチンコ機１０では、普電内経路７２ｍ、切替弁落下点７２ｎ、入球口切換弁７５、第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７の構成により、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球した場合、１球目の遊技球を第１非電動役物始動口７６へ、２球目の遊技球を第２非電動役物始動口７７へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【２０８２】

左側排出経路７２ｈは、作用口としての第１非電動役物始動口７６に入球する予定の遊技球が該第１非電動役物始動口７６に入球し得なかった場合のイレギュラーケースにおいて通過する経路であり、該遊技球は左側排出経路７２ｈを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、感知部としての普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図８０参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。

30

【２０８３】

同様に、右側排出経路７２ｉは、流入口としての第２非電動役物始動口７７に入球する予定の遊技球が該第２非電動役物始動口７７に入球し得なかった場合のイレギュラーケースにおいて通過する経路であり、該遊技球は右側排出経路７２ｉを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口７８へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ７８ａ（図８０参照）によって検知され、普通電役ユニット７２から排出される。

【２０８４】

40

次いで、図７及び図８を参照して、普通電役ユニット７２内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図７及び図８は、普通電役ユニット７２に２の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【２０８５】

より詳細には、図７（ａ）は、１球目の球Ａ１が開放状態の普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図７（ｂ）は、図７（ａ）の状態から、普通電役ユニット７２内に入球した１球目の球Ａ１が普電内経路７２ｍに進入した状態を示した図であり、図７（ｃ）は、図７（ｂ）の状態から、１球目の球Ａ１が切替弁落下点７２ｎを通過して案内装置としての入球口切換弁７５上を転動しており、２球目の球Ａ２が普通電役ユニット７２に入球する状態を示した図であり、図７（ｄ）は、図７（ｃ）の状態から、１球目

50

の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 A 2 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示した図であり、図 8 (a) は、図 7 (d) の状態から、2 球目の球 A 2 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示した図であり、図 8 (b) は、図 8 (a) の状態から、2 球目の球 A 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示した図である。

【 2 0 8 6 】

図 7 (a) は、1 球目の球 A 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示している。図 7 (a) は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート 6 7 を通過して普通図柄スイッチ 6 7 a に検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板 7 2 a が開放され、該普通電役開閉板 7 2 a 上を右打ち遊技で発射された 1 の球 A 1 が転動している状態である。

【 2 0 8 7 】

よって、図 7 (a) の状態では、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球は検知されていない状態である。また、案内装置としての入球口切換弁 7 5 は所定態様である第 1 位置で静止した状態となっている。

【 2 0 8 8 】

次いで、図 7 (b) は、図 7 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 A 1 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示している。

【 2 0 8 9 】

次いで、図 7 (c) は、図 7 (b) の状態から、1 球目の球 A 1 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 A 2 が普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示している。切替弁落下点 7 2 n を通過した 1 球目の球 A 1 は、該切替弁落下点 7 2 n の下方へと流下して入球口切換弁 7 5 と接触する。図 7 (c) の状態では、遊技球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されていないため、案内装置としての入球口切換弁 7 5 は所定態様である第 1 位置、即ち、第 2 非電動役物始動口 7 7 の鉛直方向上側に位置している。

【 2 0 9 0 】

また、上述したように、切替弁落下点 7 2 n は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点 7 2 n を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点 7 2 n から流下してきた 1 球目の球 A 1 は、案内装置としての入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a と接触し、該左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動しながら第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a へと進入していく。一方、2 球目の球 A 2 は、普通電役ユニット 7 2 に入球する状態となっている。

【 2 0 9 1 】

次いで、図 7 (d) は、図 7 (c) の状態から、1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 A 2 が普電内経路 7 2 m に進入した状態を示している。1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動している。また、1 球目の球 A 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a が開放された状態となる (図 4 (c) 参照) 。さらに、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 球目の球 A 2 は普電内経路 7 2 m に進入した状態となっている。

【 2 0 9 2 】

次いで、図 8 (a) は、図 7 (d) の状態から、2 球目の球 A 2 が切替弁落下点 7 2 n を通過して案内装置としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示している。切替弁落下点 7 2 n を通過した 2 球目の球 A 2 は、該切替弁落下点 7 2 n の下方へと流下して案内装置としての入球口切換弁 7 5 と接触する。このとき、案内装置としての入球口切換弁 7 5 は第 2 位置である第 1 非電動役物始動口 7 6 の鉛直方向上側に位置している。

【 2 0 9 3 】

また、上述したように、切替弁落下点 7 2 n は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該切替弁落下点 7 2 n を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該切替弁落下点 7 2 n の中心点から左右方向に揺動することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、切替弁落下点 7 2 n から流下してきた 2 球目の球 A 2 は、案内装置としての入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b と接触し、該右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動しながら第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a へと進入していく。

10

【 2 0 9 4 】

次いで、図 8 (b) は、図 8 (a) の状態から、2 球目の球 A 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内装置としての入球口切換弁 7 5 が切替装置によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示している。2 球目の球 A 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内装置としての入球口切換弁 7 5 が、切替装置によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置から第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置へと移動している。

20

【 2 0 9 5 】

また、2 球目の球 A 2 が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の第 2 非電出沒板 5 5 2 a が開放された状態となる (図 5 (c) 参照) 。

【 2 0 9 6 】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 の球を、1 球目は作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に、2 球目は流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に、それぞれ 2 の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作に基づいて、第 2 特別図柄の動的表示を 4 回実行させることができる。

30

【 2 0 9 7 】

次に、図 7 8 及び図 7 9 を参照して、普通電役ユニット 7 2 内に入球した遊技球が左側排出経路 7 2 h 又は右側排出経路 7 2 i を通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口 7 8 に入球する場合の流下態様について説明する。

【 2 0 9 8 】

図 7 8 (a) は、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 B 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球し、2 球目の球 B 2 が切替弁落下点 7 2 n を通過して入球口切換弁 7 5 側へ流下する状態を示した図であり、図 7 8 (b) は、図 7 8 (a) の状態から、1 球目の球 B 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって所定態様である第 1 位置から特定態様である第 2 位置へと移動している途中で、2 球目の球 B 2 が切替弁落下点 7 2 n から入球口切換弁 7 5 へと流下した状態を示した図であり、図 7 8 (c) は、図 7 8 (b) の状態から、第 2 位置へと移動しきった入球口切換弁 7 5 上を転動した 2 球目の球 B 2 が左側排出経路 7 2 h を通過した状態を示した図である。

40

【 2 0 9 9 】

また、図 7 9 (a) は、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 C 1 が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し、2 球目の球 C 2 が切替弁落下点 7 2 n を通過して入球口切換弁 7 5 側へ流下する状態を示した図であり、図 7 9 (b) は、図 7 9 (a) の状態から、1 球目の球 C 1 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に

50

よって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって特定態様である第 2 位置から所定態様である第 1 位置へと移動している途中で 2 球目の球 C 2 が切替弁落下点 7 2 n から入球口切換弁 7 5 へと流下した状態を示した図であり、図 7 9 (c) は、図 7 9 (b) の状態から、所定態様である第 1 位置へと移動しきった入球口切換弁 7 5 上を転動した 2 球目の球 C 2 が右側排出経路 7 2 i を通過した状態を示した図である。

【 2 1 0 0 】

なお、上述したように、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合、1 球目の球を作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球させ、2 球目の球を流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球させるように構成されているため、図 7 8 及び図 7 9 は、イレギュラーなケースにおける流下態様である。また、図 7 8 及び図 7 9 は、イレギュラーなケースにおける流下態様であるため、普通電役ユニット 7 2 への入球から切替弁落下点 7 2 n へ到達するまでの流下態様については省略する。

【 2 1 0 1 】

まず、図 7 8 (a) は、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 B 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球し、2 球目の球 B 2 が切替弁落下点 7 2 n を通過して入球口切換弁 7 5 側へ流下する状態を示している。図 7 8 (a) において、1 球目の球 B 1 は、正に作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球するタイミングであり、この直後、検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球が検知され、入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動することになる。

【 2 1 0 2 】

一方、2 球目の球 B 2 は、切替弁落下点 7 2 n を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下していく状態となっている。即ち、図 7 8 のケースでは、1 球目の球 B 1 と 2 球目の球 B 2 とが、連続して普通電役ユニット 7 2 内に入球し、該普通電役ユニット 7 2 内を一定以内の間隔で接近した状態で入球口切換弁 7 5 側へと流下していくケースとなっている。

【 2 1 0 3 】

次いで、図 7 8 (b) は、図 7 8 (a) の状態から、1 球目の球 B 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって所定態様である第 1 位置から特定態様である第 2 位置へと移動している途中で、2 球目の球 B 2 が切替弁落下点 7 2 n から入球口切換弁 7 5 へと流下した状態を示している。1 球目の球 B 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動している最中となっている。

【 2 1 0 4 】

一方、2 球目の球 B 2 は、入球口切換弁 7 5 側へと流下して入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a と接触する。2 球目の球 B 2 は左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動するが、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって第 1 位置から第 2 位置 (図 7 8 (b) の右側から左側) へと移動している最中であるため、該 2 球目の球 B 2 は、入球口切換弁 7 5 によって左側へ押されるように、左側傾斜部 7 5 a 上を転動していく。その結果、2 球目の球 B 2 が左側傾斜部 7 5 a 上を転動しきるタイミングでは、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動しきっており、2 球目の球 B 2 は作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球することができず、左側排出経路 7 2 h へと進入していく。

【 2 1 0 5 】

次いで、図 7 8 (c) は、図 7 8 (b) の状態から、第 2 位置へと移動しきった入球口

10

20

30

40

50

切換弁 7 5 上を転動した 2 球目の球 B 2 が左側排出経路 7 2 h を通過した状態を示している。作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球することができなかった 2 球目の球 B 2 は、左側排出経路 7 2 h を通過し、放出部としての普通電役ユニット内排出口 7 8 に入球する。普通電役ユニット内排出口 7 8 に入球すると、該球は普通電役ユニット内排出口スイッチ 7 8 a (図 8 0 参照) によって検知される。

【 2 1 0 6 】

主制御装置 1 1 0 は、普通電役ユニット内排出口スイッチ 7 8 a による普通電役ユニット内排出口 7 8 への入球を検知すると、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した球の少なくとも 1 の球が第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 へ入球せず、第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放されないことで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が遊技仕様通りに貯留なれなかったと判断し、貯留エラーコマンドを設定する (図 8 1 にて後述) 。

【 2 1 0 7 】

次いで、図 7 9 (a) は、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 C 1 が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し、2 球目の球 C 2 が切替弁落下点 7 2 n を通過して入球口切換弁 7 5 側へ流下する状態を示している。図 7 9 (a) において、1 球目の球 C 1 は、正に流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球するタイミングであり、この直後、感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって入球が検知され、入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置から第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置へと移動することになる。

【 2 1 0 8 】

一方、2 球目の球 C 2 は、切替弁落下点 7 2 n を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下していく状態となっている。即ち、図 7 9 のケースでは、1 球目の球 C 1 と 2 球目の球 C 2 とが、連続して普通電役ユニット 7 2 内に入球し、該普通電役ユニット 7 2 内を一定以内の間隔で接近した状態で入球口切換弁 7 5 側へと流下していくケースとなっている。また、1 球目の球 C 1 が第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球することから、第 5 実施形態において想定している通常の入球パターン (図 7 (c) 参照) と異なる、イレギュラーなケースとなっている。

【 2 1 0 9 】

次いで、図 7 9 (b) は、図 7 9 (a) の状態から、1 球目の球 C 1 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって入球検知されたことによって案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって特定態様である第 2 位置から所定態様である第 1 位置へと移動している途中で 2 球目の球 C 2 が切替弁落下点 7 2 n から入球口切換弁 7 5 へと流下した状態を示している。1 球目の球 C 1 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置から第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置へと移動している最中となっている。

【 2 1 1 0 】

一方、2 球目の球 C 2 は、入球口切換弁 7 5 側へと流下して入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b と接触する。2 球目の球 C 2 は右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動するが、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって特定態様である第 2 位置から所定態様である第 1 位置 (図 7 9 (b) の左側から右側) へと移動している最中であるため、該 2 球目の球 C 2 は、入球口切換弁 7 5 によって右側へ押されるように、右側傾斜部 7 5 b 上を転動していく。その結果、2 球目の球 C 2 が右側傾斜部 7 5 b 上を転動しきるタイミングでは、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置へと移動しきっており、2 球目の球 C 2 は流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球することができず、右側排出経路 7 2 i へと進入していく。

【 2 1 1 1 】

次いで、図 7 9 (c) は、図 7 9 (b) の状態から、所定態様である第 1 位置へと移動しきった入球口切換弁 7 5 上を転動した 2 球目の球 C 2 が右側排出経路 7 2 i を通過した状態を示している。流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球することができなかった 2 球目の球 C 2 は、右側排出経路 7 2 i を通過し、放出部としての普通電役ユニット内排出口 7 8 に入球する。普通電役ユニット内排出口 7 8 に入球すると、該球は普通電役ユニット内排出口スイッチ 7 8 a (図 8 0 参照) によって検知される。

【 2 1 1 2 】

主制御装置 1 1 0 は、普通電役ユニット内排出口スイッチ 7 8 a による普通電役ユニット内排出口 7 8 への入球を検知すると、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した球の少なくとも 1 の球が第 2 非電動役物始動口 7 7 又は第 1 非電動役物始動口 7 6 へ入球せず、第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放されないことで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が遊技仕様通りに貯留なれなかったと判断し、貯留エラーコマンドを設定する (図 8 1 にて後述) 。

10

【 2 1 1 3 】

ここで、第 1 実施形態の普通電役ユニット 7 2 のように、普通電役ユニット 7 2 内に左側排出経路 7 2 h、右側排出経路 7 2 i 及び放出部としての普通電役ユニット内排出口 7 8 が配設されていなかった場合、図 7 8 又は図 7 9 に示すようなイレギュラーケースが発生して第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 に正常に入球しなかった場合、入球口切換弁 7 5 と普通電役ユニット 7 2 の外壁部との間に遊技球が挟まれ、球詰まりを発生してしまい、正常に遊技が継続できなくなるおそれがある。

20

【 2 1 1 4 】

また、普通電役ユニット 7 2 内に 2 の球が入球したにもかかわらず、第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放されないことで、遊技仕様通りに第 2 特別図柄の動的表示の保留球が 4 つ貯留されず、遊技仕様で想定している出玉が払い出されないことにより、遊技者に不信感を与えてしまうおそれがある。

【 2 1 1 5 】

しかしながら、第 5 実施形態のパチンコ機 1 0 のように左側排出経路 7 2 h、右側排出経路 7 2 i 及び放出部としての普通電役ユニット内排出口 7 8 を配設することで、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 の遊技球のうち、1 球でも第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球しなかった場合であっても、トラブルを発生することなく正常に処理することができる。

30

【 2 1 1 6 】

また、普通電役ユニット内排出口スイッチ 7 8 a による入球検知時において、貯留エラーコマンドを設定することで (図 8 1 にて後述) 、何らかのエラーが発生したことを遊技者に対して報知することができ、遊技者の不信感を払拭することができる。

【 2 1 1 7 】

図 7 6 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の下方には、球が入球し得る第 1 始動口 6 4 が配設されている。この第 1 始動口 6 4 へは、左打ち遊技で発射された球が 1 分間に約 6 個程度 (所謂、 $S1 = 6$) 入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第 1 始動口 6 4 へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 1 始動口スイッチ (図示せず) がオンとなり、その第 1 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0 (図 1 0 参照) で第 1 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 LED 群 3 7 b の上方 LED 群 3 7 b 1 で示されると共に、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第 1 始動口 6 4 は、球が入球すると 3 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

40

【 2 1 1 8 】

普通電役ユニット 7 2 の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット 7 2 の正面視左側には小入賞口ユニット 7 3 が配設されている。この小入賞口ユニット 7 3 には、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された小入賞口開閉板 7 3 a と、該小入賞口開閉板 7 3

50

aを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド73b(図10参照)と、小入賞口ユニット73内に設けられた小入賞口スイッチ73cと、特定領域73dと、小入賞口ユニット73内に流入した球を排出するための放出部としての排出口73hと、が設けられている。また、特定領域73dは、遊技盤13盤面から出沒可能に構成された特定領域開閉板73eと、該特定領域開閉板73eを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド73f(図10参照)と、特定領域73dを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ73gとで構成される。

【2119】

小入賞口開閉板73aは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板73aは、通常状態において、遊技盤13盤面から突出した状態(即ち、閉鎖状態)を維持して、小入賞口ユニット73の上流側(普通電役ユニット72側)から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板73a上を転動し、可変入賞装置65側へと流下していくように構成されている。そして、第2特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板73aが小入賞口ソレノイド73b(図10参照)によって遊技盤13盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット73の上流側(普通電役ユニット72側)から流下する球は小入賞口ユニット73内に流入可能な状態となる。

10

【2120】

小入賞口ユニット73内に流入した球は、該小入賞口ユニット73内に設けられた小入賞口スイッチ73cによって検知された後、同じく小入賞口ユニット73内に設けられた特定領域73d側へと流下する。また、小入賞口スイッチ73cによって球が検知されることで、15個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

20

【2121】

第5実施形態のパチンコ機10では、第2特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、1のラウンドにおける小入賞口ユニット73の開放回数が10回に設定され、開放時間が「0.1秒」に設定され、小入賞口ユニット73が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間(即ち、閉鎖時間)が「1.2秒」に設定される(後述する図24参照)。即ち、第2特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット73の開放時間の合計時間が「1.0秒」に設定される。なお、1のラウンドにおける小入賞口ユニット73への最大入賞個数は「10個」に設定される(図24参照)。

【2122】

30

小入賞口ユニット73内であって、小入賞口スイッチ73cの下流側には、特定領域開閉板73eが配設されている。特定領域開閉板73eは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板73eは、通常状態において、遊技盤13盤面から突出した状態(即ち、閉鎖状態)を維持して、特定領域73dの上流側(小入賞口スイッチ73c側)から流下する球を特定領域開閉板73eの上面を転動させて小入賞口ユニット73内の排出口73h側(特定領域開閉板73eの正面視右側)へと流下させることで、小入賞口ユニット73内に流入した球の特定領域73dへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立(第5実施形態では、小入賞口ユニット73の開放時)に基づいて、特定領域開閉板73eが特定領域ソレノイド73f(図10参照)によって遊技盤13盤面内へと没入駆動され、特定領域73d内(特定領域スイッチ73g側)に球が流入可能な状態となる。

40

【2123】

特定領域73d内に流入した球は、該特定領域73d内に設けられた特定領域スイッチ73gによって検知された後、下流側に設けられた放出部としての排出口(図示せず)側へと流下する。第5実施形態のパチンコ機10では、特定領域スイッチ73gによって球が検知された場合、第1特別図柄又は第2特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている(所謂、1種2種混合機)。特定領域スイッチ73gによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタCK(図15参照)の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ73gによ

50

る賞球の払い出しは無いように構成されている。

【 2 1 2 4 】

小入賞口ユニット 7 3 の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット 7 3 の正面視左側には可変入賞装置 6 5 が配設されている。この可変入賞装置 6 5 には、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された大入賞口開閉板 6 5 a が設けられている。

【 2 1 2 5 】

大入賞口開閉板 6 5 a は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板 6 5 a は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置 6 5 の上流側（可変入賞装置 6 5 の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板 6 5 a の上面を転動させて可変入賞装置 6 5 の下流側（可変入賞装置 6 5 の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置 6 5 内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板 6 5 a が大入賞口ソレノイド 6 5 b（図 1 0 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内に没入駆動され、可変入賞装置 6 5 内に球が流入可能な状態となる。

【 2 1 2 6 】

可変入賞装置 6 5 内に流入した球は、該可変入賞装置 6 5 内に設けられた大入賞口スイッチ 6 5 c によって検知されることで、1 5 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【 2 1 2 7 】

可変入賞装置 6 5 の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置 6 5 の正面視左側には、球が入球することにより 1 個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口 6 3 a が配設されている。この右側一般入賞口 6 3 a は、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 の流下方向下流側に配設されているため、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【 2 1 2 8 】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口 6 3 a に入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機 1 0 の稼働率を向上させることができる。

【 2 1 2 9 】

普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3、可変入賞装置 6 5 及び右側一般入賞口 6 3 a の正面視上方には壁部 7 9 が配設されている。この壁部 7 9 は、遊技盤 1 3 から水平方向に板状に形成されており、第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a の下部（回転軸部）から右側一般入賞口 6 3 a の上方まで、円弧状に連続して形成されている。

【 2 1 3 0 】

また、壁部 7 9 の左側先端部は、第 1 始動口 6 4 の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第 1 始動口 6 4 に入球せずに該第 1 始動口 6 4 の左右から流下した場合、該球は壁部 7 9 上を左下方向へと転動し、該壁部 7 9 上を転動しきって後述する放出部としてのアウト口 6 6 へと入球する。よって、壁部 7 9 により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3、可変入賞装置 6 5 及び右側一般入賞口 6 3 a へは入球不可又は困難となるように構成されている。

10

20

30

40

50

【 2 1 3 1 】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート 6 7 及び普通電役ユニット 7 2 を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板 7 3 a と勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部 7 9 の下側の面と接触して小入賞口開閉板 7 3 a 上又は大入賞口開閉板 6 5 a 上に落下し、小入賞口開閉板 7 3 a 上又は大入賞口開閉板 6 5 a 上を転動して右側一般入賞口 6 3 a 方向へと流下していく。よって、壁部 7 9 により、右打ち遊技で発射した球は、第 1 始動口 6 4、又は、遊技盤 1 3 の正面視左下側に配設された一般入賞口 6 3 へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【 2 1 3 2 】

次いで、第 3 図柄表示装置 8 1 の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤 1 3 に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は 3 の羽根によって構成されており、該 3 の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が 1 2 0 度の角度で）形成されている。

10

【 2 1 3 3 】

よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に遊技球を引導可能となる。

20

【 2 1 3 4 】

また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、1 球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に 1 球目の遊技球を引導可能とし、さらに、羽根部が回転している状態において、2 球目の遊技球が羽根部の他面と衝突することにより、風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている

【 2 1 3 5 】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

【 2 1 3 6 】

遊技盤 1 3 の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペース K 1 が設けられ、貼着スペース K 1 に貼られた証紙等は、前面枠 1 4 の小窓 3 5（図 1 参照）を通じて視認することができる。

30

【 2 1 3 7 】

さらに、遊技盤 1 3 には、アウト口 6 6 が設けられている。いずれの入賞口（入球口）6 3、6 3 a、6 4、6 5、7 1 a、7 1 b、7 2、7 3 にも入球しなかった球はアウト口 6 6 を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤 1 3 には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口 6 3、6 3 a、6 4、6 5、7 1 a、7 1 b、7 2、7 3 に入賞した球も、アウト口 6 6 を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機 1 0 外へと排出される。

40

【 2 1 3 8 】

次に、図 8 1 を参照して、第 5 実施形態において、主制御装置 1 1 0 内の MPU 2 0 1 により実行される普通電役制御処理（S 2 0 4）の一処理である入球口切換弁制御処理（S 8 1 9）について説明する。図 8 1 は、第 5 実施形態の入球口切換弁制御処理（S 8 1 9）を示したフローチャートである。

【 2 1 3 9 】

第 1 実施形態の入球口切換弁制御処理（S 8 1 9）と、第 5 実施形態の入球口切換弁制御処理（S 8 1 9）との異なる点は、普通電役ユニット内排出口スイッチ 7 8 a における入球検知の判別処理が追加されている点である。

50

【 2 1 4 0 】

第 5 実施形態の入球口切換弁制御処理 (S 8 1 9) では、 S 8 2 2 の処理において、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a がオンされていなければ (S 8 2 2 : N o)、第 1 非電動役物始動口 7 6 に球が入球していないため、 S 8 2 3 の処理をスキップして S 8 2 7 に移行する。

【 2 1 4 1 】

また、 S 8 2 5 の処理において、普通電役ユニット 7 2 の開放動作終了から 5 秒が経過していなければ (S 8 2 5 : N o)、 S 8 2 6 の処理をスキップして、 S 8 2 7 に移行する。さらに、 S 8 2 3 の処理又は S 8 2 6 の処理を終えた場合も S 8 2 7 に移行する。

【 2 1 4 2 】

S 8 2 7 の処理では、普通電役ユニット内排出口スイッチ 7 8 a がオンされているか否かを判別し (S 8 2 7)、普通電役ユニット内排出口スイッチ 7 8 a がオンされていなければ (S 8 2 7 : N o)、 S 8 2 8 の処理をスキップして、この入球口切換弁制御処理 (S 8 1 9) を終了して、普通電役制御処理 (図 5 1) に戻る。

【 2 1 4 3 】

一方、 S 8 2 7 の判別の結果、普通電役ユニット内排出口スイッチ 7 8 a がオンされていれば (S 8 2 7 : Y e s)、普通電役ユニット 7 2 内に入球した球が放出部としての普通電役ユニット内排出口 7 8 に入球しており、該普通電役ユニット 7 2 内に入球した球が第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 のいずれにも入球しなかったことによって第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放されず、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 d に入球しなかったことによって第 2 特別図柄の動的表示の保留球が正常に貯留されていないため、第 2 特別図柄の動的表示の保留球の貯留エラーコマンドを設定し (S 8 2 8)、この入球口切換弁制御処理 (S 8 1 9) を終了して、普通電役制御処理 (図 5 1) に戻る。

【 2 1 4 4 】

S 8 2 8 の処理で設定された貯留エラーコマンドは、 R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 3 5 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、貯留エラーコマンドを受信すると、貯留エラー報知演出を実行する (図 8 2 にて後述) 。

【 2 1 4 5 】

次に、図 8 2 を参照して、第 5 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) について説明する。図 8 2 は、第 5 実施形態のコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を示したフローチャートである。

【 2 1 4 6 】

第 1 実施形態のコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) と、第 5 実施形態のコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) との異なる点は、特図 2 保留貯留エラーコマンドの受信判別処理が追加されている点である。

【 2 1 4 7 】

第 5 実施形態のコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) では、 S 1 2 1 0 の処理の結果、第 2 保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は (S 1 2 1 0 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 2 保留貯留エラーコマンドを受信したか否かを判別し (S 1 2 1 4)、特図 2 保留貯留エラーコマンドを受信していれば (S 1 2 1 4 : Y e s)、「時間短縮状態」において第 2 特別図柄の変動表示の保留球の貯留エラーが発生したことを報知する、表示用第 2 保留貯留エラーコマンドを設定し (S 1 2 1 5)、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を終了して、メイン処理 (図 5 6 参照) に戻る。

【 2 1 4 8 】

一方、 S 1 2 1 4 の判別の結果、特図 2 保留貯留エラーコマンドを受信していなければ (S 1 2 1 4 : N o)、 S 1 2 1 6 の処理に移行する。

【 2 1 4 9 】

10

20

30

40

50

以上、説明したように、第5実施形態のパチンコ機10では、普通電役ユニット72内に左側排出経路72h、右側排出経路72i及び普通電役ユニット内排出口78を配設し、普通電役ユニット72内に入球した球が第1非電動役物始動口76又は第2非電動役物始動口77に入球しなかった場合に、左側排出経路72h又は右側排出経路72iを経由して普通電役ユニット内排出口78に入球するように構成する。

【2150】

このように構成することで、普通電役ユニット72内に入球した球が正常に第1非電動役物始動口76又は第2非電動役物始動口77に入球しなかった場合であっても、球詰まり等の遊技トラブルを発生することなく、正常に動作を継続させることができる。

【2151】

また、第5実施形態のパチンコ機10では、普通電役ユニット内排出口スイッチ78aによって入球が検知された場合に、貯留エラーコマンドを設定し、何らかのエラーが発生したことを遊技者に対して報知するように構成する。

【2152】

このように構成することで、遊技仕様通りに賞球の払い出しが行われなかった場合であっても、何らかのエラーが発生したことを遊技者に対して報知することができ、遊技者の不信感を払拭することができる。

【2153】

その他、第5実施形態におけるパチンコ機10は、第1実施形態乃至第4実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

<第6実施形態>

次いで、図83～図90を参照して、本発明を適用した第6実施形態のパチンコ機10について説明する。以下、第6実施形態のパチンコ機10について、第1実施形態及び第5実施形態のパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第6実施形態のパチンコ機10の説明において、第1実施形態及び第5実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処理については、第1実施形態及び第5実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【2154】

第1実施形態のパチンコ機10では、普通電役ユニット72内に、主に、入球口切換弁75、第1非電動役物始動口76及び第2非電動役物始動口77を配設し、該普通電役ユニット72内に2の球が入球することで、それぞれの球が第1非電動役物始動口76及び第2非電動役物始動口77に入球し、第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55を開放させるように構成されていた。

【2155】

このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、普通電役ユニット72内に入球した球がイレギュラーな流下態様となった場合に対する対策が十分とはいえず、該普通電役ユニット72内の構成について、さらなる向上が求められる。

【2156】

具体的には、例えば、普通電役ユニット72内に2の球が連続して入球した場合に、1球目の球が第1非電動役物始動口スイッチ76aによって入球検知され、入球口切換弁75が第1位置（第2非電動役物始動口77の上部）から第2位置（第1非電動役物始動口76の上部）へと移動している最中において、2球目の球が入球口切換弁75側へと流下していき、該2球目の球が想定通り、第2非電動役物始動口77に入球し得ない状況になることが考えられる。

【2157】

第6実施形態のパチンコ機10は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、普通電役ユニット72内に入球する2の球が如何様な流下態様であっても、それぞれの球を第1非電動役物始動口76及び第2非電動役物始動口77に入球可能とする遊技機を提供することを目的としている。

10

20

30

40

50

【 2 1 5 8 】

より具体的には、例えば、第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役ユニット 7 2 内に経路振分装置 7 4 を配設し、普通電役ユニット 7 2 内に入球した球を該経路振分装置 7 4 によって左右の流路に振り分けることで、それぞれの球を第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球可能とする遊技機を提供することを目的としている。

【 2 1 5 9 】

本目的を達成するために、第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態に切り替える切替手段を備え、前記流入部から流入した遊技球が前記第 2 入球部の配設位置まで到達する流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段を設けた。

【 2 1 6 0 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第 1 可動体としての動作体を備え、第 2 可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第 1 入球部としての作用口を備え、第 1 検出部としての検知部を備え、第 3 可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第 2 入球部としての流入口を備え、第 2 検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第 1 状態としての所定態様を備え、第 2 状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、減速手段としての抵抗部を備え、振分手段としての抵抗部を備え、第 1 流路としての進入流路を備え、可動部としての誘導部を備え、軸部としての支持部を備え、所定状態としての規定状態を備え、第 1 衝突部としての接触部を備え、特定状態としての可動状態を備え、第 2 衝突部としての当接部を備え、右側流路としての誘導流路を備え、左側流路としての案内流路を備える。

【 2 1 6 1 】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット 7 2 への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【 2 1 6 2 】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選する

こと、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特別図柄の動的表示が小当たりにより一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

10

【 2 1 6 3 】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第3可動体として、本実施形態では第2非電動役物ユニット55を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

20

【 2 1 6 4 】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁75の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

30

【 2 1 6 5 】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第1非電動役物ユニット54の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりにより当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりにより当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特別図柄の動的表示が小当たりにより一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されるこ

40

50

と、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【 2 1 6 6 】

また、例えば、可動部が回動していない所定状態として、本実施形態では経路振分装置 7 4 が非回動時の状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動部が可動していない状態、可動部が静止している状態、可動部が可動している状態、可動部が動作している状態、可動部が動作可能な状態、可動部が動作不可な状態、可動部が電源投入直後の状態、可動部が電源投入直後の状態から可動した状態などが挙げられる。

10

【 2 1 6 7 】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第 1 検出部又は第 2 検出部として、本実施形態では第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a 又は第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

20

【 2 1 6 8 】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における 1 演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

30

【 2 1 6 9 】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりで当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たりで当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の 1 演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

40

【 2 1 7 0 】

さらに、例えば、遊技球が入球する第 2 入球部として、本実施形態では第 2 非電動役物始動口 7 7 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることが出来る一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドル

50

を特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【 2 1 7 1 】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第 2 可動体として、本実施形態では第 1 非電動役物ユニット 5 4 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

10

【 2 1 7 2 】

さらに、例えば、遊技球の流下速度を減速するための減速手段として、本実施形態では経路振分装置 7 4 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、流下してきた球の流路を少なくとも 2 の流路に振り分ける減速手段や、球が衝突することで流下速度を減速させる減速手段、一定間隔で駆動することで流下してきた球の流下速度を減速させる減速手段、略水平方向に構成され、なだらかな隆起部又は沈降部が存在し、球がその上部において滞留することで流下速度を減速させる減速手段などが挙げられる。

20

【 2 1 7 3 】

また、例えば、所定状態と異なる特定状態として、本実施形態では経路振分装置 7 4 が回転した状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動部が可動していない状態、可動部が静止している状態、可動部が可動している状態、可動部が動作している状態、可動部が動作可能な状態、可動部が動作不可な状態、可動部が電源投入直後の状態、可動部が電源投入直後の状態から可動した状態などが挙げられる。

【 2 1 7 4 】

さらに、例えば、遊技球を流下可能な第 1 流路として、本実施形態では振分前経路 7 2 c を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

30

【 2 1 7 5 】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁 7 5 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

40

【 2 1 7 6 】

さらに、例えば、第 1 状態又は第 2 状態として、本実施形態では入球口切換弁 7 5 の初期状態又は入球口切換弁 7 5 の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中におけ

50

る特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【2177】

また、例えば、所定一覧の中から1の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普通図柄カウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

10

【2178】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【2179】

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりRUSH状態などが挙げられる。

20

【2180】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ203kを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【2181】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における1演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

30

【2182】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から1の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから1の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から1の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

【2183】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

40

【2184】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第1可動体として、本実施形態では普通電役開閉板72aを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分け

50

る振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【 2 1 8 5 】

また、例えば、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段として、本実施形態では経路振分装置 7 4 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける誘導手段や、球が流入することにより流路が切り替わる誘導手段、球が衝突することで流下方向を変化可能な誘導手段、球が特定の入球口へ入球可能とする誘導手段、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な誘導手段などが挙げられる。

10

【 2 1 8 6 】

さらに、例えば、遊技球が振分手段によって誘導され得る右側流路又は左側流路として、本実施形態では右側経路 7 2 d 又は左側経路 7 2 e を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技領域内の特定領域に遊技球を案内可能な流路や、遊技球を発射した場合に通過する流路、特定の入球領域側へと遊技球が流下する流路、所定の入球領域内の特定の領域へと遊技球が流下する流路、遊技球が遊技機から排出される場合に通過する流路などが挙げられる。

【 2 1 8 7 】

20

また、例えば、遊技球の自重により回転可能な可動部として、本実施形態では経路振分装置 7 4 の外周部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより流路が切り替わる可動部、球が衝突することにより流下速度を変化させる可動部、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする可動部などが挙げられる。

【 2 1 8 8 】

さらに、例えば、可動部を回転可能に軸支する軸部として、本実施形態では回転軸部 7 4 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可動部を軸支する軸部、可動部を支持する軸部などが挙げられる。

【 2 1 8 9 】

30

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

40

50

【 2 1 9 0 】

さらに、例えば、遊技球が衝突し得る第 1 衝突部及び第 2 衝突部して、本実施形態では突起部 7 4 b 及び外周曲部 7 4 d を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が衝突することにより該球の流下方向を変化させる衝突部、球が衝突することにより該球の流下速度を変化させる衝突部、球が衝突することで特定の入球口へ入球可能な状態とする衝突部、球が衝突することで球を静止させる衝突部などが挙げられる。

【 2 1 9 1 】

また、例えば、遊技球が入球する第 1 入球部として、本実施形態では第 1 非電動役物始動口 7 6 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【 2 1 9 2 】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりで当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たりで当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の 1 演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

【 2 1 9 3 】

ここで、図 8 3 を参照して、第 6 実施形態の遊技盤 1 3 の具体的構成について説明する。まず、図 8 3 に示すように、遊技盤 1 3 は、正面視略正方形に切削加工した木製のベース板 6 0 に、球案内用の多数の釘や風車およびレール 6 1 , 6 2、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口 6 3 及び右側一般入賞口 6 3 a、第 3 図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置 6 5、第 3 図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット 7 3、第 3 図柄（所謂、特別図柄）の 1 つである第 1 特別図柄の抽選契機となる第 1 始動口 6 4、第 3 図柄の 1 つである第 2 特別図柄の抽選契機となる下側第 2 始動口 7 1 a 及び上側第 2 始動口 7 1 d、第 2 図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート 6 7、開放状態となることで後述する第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 へ球が入球可能となる普通電役ユニット 7 2、開放状態となることで下側第 2 始動口 7 1 a へ球が入球可能となる第 1 非電動役物ユニット 5 4、開放状態となることで上側第 2 始動口 7 1 d へ球が入球可能となる第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、可動役物 2 3、第 3 図柄表示装置 8 1 及び第 2 図柄表示装置 8 3 等を有した可変表示装置ユニット 8 0 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 1 2 の裏面側に取り付けられる。

【 2 1 9 4 】

一般入賞口 6 3、右側一般入賞口 6 3 a、第 1 始動口 6 4、可変入賞装置 6 5、小入賞口ユニット 7 3、第 1 非電動役物ユニット 5 4、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、スルーゲート 6 7、普通電役ユニット 7 2、可動役物 2 3、可変表示装置ユニット 8 0 は、ルー

10

20

30

40

50

タ加工によってベース板 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 1 3 の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤 1 3 の前面中央部分は、前面枠 1 4 の窓部 1 4 c (図 1 参照) を通じて内枠 1 2 の前面側から視認することができる。以下に、主に図 8 3 ~ 図 9 0 を参照して、遊技盤 1 3 の構成について説明する。

【 2 1 9 5 】

遊技盤 1 3 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 6 2 が植立され、その外レール 6 2 の内側位置には外レール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の前面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6 (図 1 参照) とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の前面であって 2 本のレール 6 1 , 6 2 と円弧部材 7 0 とにより区画して形成される略円形状の領域 (入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域) である。

10

【 2 1 9 6 】

2 本のレール 6 1 , 6 2 は、球発射ユニット 1 1 2 a (図 1 0 参照) から発射された球を遊技盤 1 3 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 6 1 の先端部分 (図 8 3 の左上部) には接触部としての戻り球防止部材 6 8 が取り付けられ、一旦、遊技盤 1 3 の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 6 2 の先端部 (図 8 3 の右上部) には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、抵抗部としての返しゴム 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される (以下、返しゴム 6 9 に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット 8 0 の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する) 。第 6 実施形態では、左打ち遊技において、第 1 始動口 6 4 又は一般入賞口 6 3 へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第 2 始動口 7 1 a、上側第 2 始動口 7 1 d、可変入賞装置 6 5、小入賞口ユニット 7 3、普通電役ユニット 7 2、スルーゲート 6 7 又は右側一般入賞口 6 3 a に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第 2 始動口 7 1 a、上側第 2 始動口 7 1 d、可変入賞装置 6 5、小入賞口ユニット 7 3、普通電役ユニット 7 2、スルーゲート 6 7 又は右側一般入賞口 6 3 a へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第 1 始動口 6 4 又は一般入賞口 6 3 に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

20

30

【 2 1 9 7 】

また、内レール 6 1 の右下側の先端部と外レール 6 2 の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材 7 0 がベース板 6 0 に打ち込んで固定されている。

【 2 1 9 8 】

遊技領域の正面視左側下部 (図 8 3 の左側下部) には、発光手段である複数の L E D で構成された状態 L E D 群 3 7 a と特別 L E D 群 3 7 b と右打ち報知ランプ 3 7 c とが設けられた特別図柄表示装置 3 7 が、ベース板 6 0 に固定されて配設されている。特別図柄表示装置 3 7 は、後述する主制御装置 1 1 0 (図 1 0 参照) で行われる各制御に応じた第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の各変動表示 (以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という) がなされると共に、パチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。

40

【 2 1 9 9 】

第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技者がこの特別図柄表示装置 3 7 を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置 3 7 は、遊技球や第 3 図柄表示装置 8 1、可動役物 2 3 等によって遮蔽され得ないように、遊技盤 1 3 の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板 6 0 よりも手前であって、遊技盤 1 3 の最前面となる位置に配設されている。

50

【 2 2 0 0 】

状態 L E D 群 3 7 a は、後述する第 1 始動口 6 4、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 d に入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「R」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態 L E D 群 3 7 a の点灯状態により示される。なお、状態 L E D 群 3 7 a は、それぞれの L E D の発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ない L E D でパチンコ機 1 0 の各種遊技状態を示唆することができる。

【 2 2 0 1 】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置 6 5 を開閉する大入賞口開閉板 6 5 a が、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大入賞口開閉板 6 5 a が開放開始されてから「30 秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板 6 5 a の開放中に球が 1 0 個入賞することで、1 回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【 2 2 0 2 】

特別 L E D 群 3 7 b は、6 個の L E D で構成された上方 L E D 群 3 7 b 1 と、同じく 6 個の L E D で構成された下方 L E D 群 3 7 b 2 との計 1 2 個の L E D で構成されている。上方 L E D 群 3 7 b 1 は、第 1 始動口 6 4 への球の入球に基づいて実行される第 1 抽選遊技の判定結果を示す第 1 特別図柄が動的表示される。また、下方 L E D 群 3 7 b 2 は、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 d への球の入球に基づいて実行される第 2 抽選遊技の判定結果を示す第 2 特別図柄が動的表示される。

【 2 2 0 3 】

具体的には、上方 L E D 群 3 7 b 1 には、遊技盤 1 3 の盤面中央に設けられた第 1 始動口 6 4 への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第 6 実施形態では、上方 L E D 群 3 7 b 1 の最も上方の L E D から下方の L E D を 1 つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第 6 実施形態では、6 個の L E D の各点灯パターンの組み合わせによって計 6 4 種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【 2 2 0 4 】

また、下方 L E D 群 3 7 b 2 には、遊技盤 1 3 の右側側方に設けられた下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 d への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第 6 実施形態では、下方 L E D 群 3 7 b 2 の最も上方の L E D から下方の L E D を 1 つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第 6 実施形態では、6 個の L E D の各点灯パターンの組み合わせによって計 6 4 種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【 2 2 0 5 】

いずれの L E D 群 3 7 b 1、3 7 b 2 においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側の L E D のみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各 L E D 群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各 L E D 群が点灯表示される。各 L E D 群の停止パターンの詳細については、後述する。

【 2 2 0 6 】

本パチンコ機 1 0 では、第 1 始動口 6 4、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 d への入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口 6 4、7 1 a 又は 7 1 b に応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置 6 5 を開閉駆動する。また、第 2 特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット 7 3 及び後述する特定領域ソレノイド 7 3 f（図 1 0 参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた特定領域ソレノイド 7 3 f の開放に伴って後述する特定領域スイッチ 7 3 g（図 1 0 参照）によって球が検知された

10

20

30

40

50

場合には、第2特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置65を開閉駆動する。

【2207】

第6実施形態において判定される大当たり種別としては、第1始動口64への入賞に基づいて、誘導部としての可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド通常大当たり（以下、「通常A」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド時短大当たり（以下、「時短A」と称する場合がある）」が用意されている（図14（a）参照）。また、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへの入賞に基づいて、可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド通常大当たり（以下、「通常B」と称する場合がある）」が用意されている（図14（b）参照）。

10

【2208】

また、第6実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへの入賞に基づいて、誘導部としての小入賞口ユニット73が1回開放する「1ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりA」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット73が1回、可変入賞装置65が9回、それぞれ開放する「10ラウンド通常大当たり（以下、「通常C」と称する場合がある）」が用意されている（図15参照）。

【2209】

ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。

20

【2210】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット72へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット72へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート67への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第3図柄表示装置81において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

30

【2211】

なお、第6実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第1特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態A」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第2特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態B」と、が発生可能に構成されている（図17参照）。

40

【2212】

「通常遊技状態A」は、RAMクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第2特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常A」への当選後又は、「通常遊技状態B」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第1始動口64へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図17参照）。

【2213】

「通常遊技状態B」（以下、「通常遊技状態A」と「通常遊技状態B」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第2特別図

50

柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第6実施形態のパチンコ機10では、第2特別図柄の動的表示が第1特別図柄の動的表示より優先的に実行される(所謂、特図2優先変動)ように構成されている。

【2214】

また、この「通常遊技状態B」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート67によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態B」において、残存しているすべての第2特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態A」に移行するように構成されている。

【2215】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示(以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という)時間が短縮され、普通電役ユニット72の開放時間が長くなる状態をいう(以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット72の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある)。この「時間短縮状態」は、遊技盤13の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット72が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第1非電動役物始動口76又は第2非電動役物始動口77へ入球し易い状態となる。

【2216】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット72の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット72へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット72内に入賞した球が、作用口としての第1非電動役物始動口76に入球することに基づいて開放される第1非電動役物ユニット54、又は、進入部としての普通電役ユニット72内に入賞した球が流入口としての第2非電動役物始動口77に入球することに基づいて開放される第2非電動役物ユニット552、の、2の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【2217】

また、詳細は後述するが、第6実施形態のパチンコ機10では、第1非電動役物ユニット54又は第2非電動役物ユニット552への遊技球の入球に基づいて第2特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり(小当たり当選に基づく大当たりを含む)を導出可能となるように構成されている。さらに、第2特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【2218】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第3図柄表示装置81で行われる右打ち示唆(例えば、図63(c)の右打ち示唆メッセージ81g参照)に従って右打ち遊技を行うことにより、第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット552の詳細については図4及び図5において、「時間短縮状態」における第3図柄表示装置81での演出内容については図61~図68において、それぞれ後述する。

【2219】

第6実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件(図28の時短終了条件テーブル202mで後述)が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット72のエンディング時間の終了後は、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第2特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態B」に移行し、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第2特別図柄の動的表示が

10

20

30

40

50

実行中でなければ「通常遊技状態 A」に移行するように構成されている。

【 2 2 2 0 】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第 1 始動口 6 4 への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【 2 2 2 1 】

また、第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット 7 2 の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【 2 2 2 2 】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常 A」とは、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される大当たりである。第 6 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常 A」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態 A」へと移行するように構成されている。

【 2 2 2 3 】

次いで、大当たり種別「時短 A」とは、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される大当たりである。第 6 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短 A」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【 2 2 2 4 】

次いで、大当たり種別「通常 B」とは、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される大当たりである。第 6 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常 B」が選択され得て、該大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態 B」へ、該大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態 A」へ、と移行するように構成されている。

【 2 2 2 5 】

次に、小当たり種別について説明する。第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 において選択され得る小当たり種別「通常 C」とは、最大合計ラウンド数が 1 0 ラウンドの小当たり及び大当たりであって、1 ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット 7 3 が開放され、また、該 1 ラウンド目の小入賞口ユニット 7 3 が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド 7 3 f（図 1 0 参照）が駆動されて特定領域 7 3 d が開放される。そして、該特定領域 7 3 d に設けられた特定領域スイッチ 7 3 g（図 1 0 参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として 2 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される。この小当たり種別「通常 C」の小当たり及び大当たり終了後には、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態 B」へ、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態 A」へ、と移行するように構成されている。

【 2 2 2 6 】

なお、詳細は後述するが、第2特別図柄の動的表示は、特図2大当たり乱数テーブル202a2において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第2特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている(図13にて後述)。

【2227】

一方、この小当たり種別「通常C」の小当たりに当選した場合であっても、1ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ73gによって球が検知されなかった場合、2ラウンド目から10ラウンド目の可変入賞装置65が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている(以下、この現象を、小当たり種別「小当たりA」と称する場合がある)。そして、小当たり種別「小当たりA」の終了後には、大当たり遊技が実行されてい

10

【2228】

なお、第6実施形態のパチンコ機10では、特定領域スイッチ73gによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ73gの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド73fがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド73bがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ73gによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ73gによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域73dへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ73gの無効状態で該特定領域スイッチ73gを球が通過した場合、何らかの異常(例えば、不正行為等)の発生により特定領域73dを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置65に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第3図柄表示装置81において表示するように構成してもよい。

20

【2229】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別LED群37bの表示態様について説明する。第1特別図柄用の上方LED群37b1の停止表示(点灯表示)として、ハズレに対応する表示パターンは1種類、大当たり種別「通常A」に対応する表示パターンは32種類、大当たり種別「時短A」に対応する表示パターンは31種類、の計64種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方LED群37b1の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常A」又は「時短A」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

30

【2230】

また、第2特別図柄用の下方LED群37b2の停止表示(点灯表示)として、ハズレに対応する表示パターンは1種類、小当たり種別「通常C」に対応する表示パターンは32種類、大当たり種別「通常B」に対応する表示パターンは31種類、の計64種類の表示パターンが設けられている。

40

【2231】

特別図柄表示装置37の右打ち報知ランプ37cは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ37cは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ37cや第3図柄表示装置81における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【2232】

50

なお、第 6 実施形態のパチンコ機 10 では、遊技状態が「通常遊技状態 B」である場合、即ち、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第 3 図柄表示装置 81 では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

【2233】

具体的には、上述したように、第 2 特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図 13（b）参照）。また、「通常遊技状態 B」における第 2 特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「1 秒」（図 18～図 22 参照））。

【2234】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態 B」に移行する場合（即ち、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態 B」へ移行後、約「1 秒」で第 2 特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態 B」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態 B」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第 3 図柄表示装置 81 では、「通常遊技状態 B」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図 63（d）～図 64（c）参照）。

【2235】

遊技盤 13 の遊技領域には、球が入賞することにより 1 個から 15 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 63 及び右側一般入賞口 63a が配設されている。右側一般入賞口 63a は、後述する可変入賞装置 65 の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第 2 非電動役物ユニット 552、第 1 非電動役物ユニット 54、普通電役ユニット 72、小入賞口ユニット 73 及び可変入賞装置 65 のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【2236】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第 2 非電動役物ユニット 552、第 1 非電動役物ユニット 54、普通電役ユニット 72、小入賞口ユニット 73 及び可変入賞装置 65 のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口 63a に入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第 2 非電動役物ユニット 552、第 1 非電動役物ユニット 54、普通電役ユニット 72、小入賞口ユニット 73 及び可変入賞装置 65 のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機 10 の稼働を向上させることができる。

【2237】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット 80 が配設されている。可変表示装置ユニット 80 には、第 1 始動口 64 への入球又は下側第 2 始動口 71a 若しくは上側第 2 始動口 71d への入球（以下、第 1 始動口 64 又は下側第 2 始動口 71a 若しくは上側第 2 始動口 71d への球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置 37 における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第 3 図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第 3 図柄表示装置 81 と、スルーゲート 67 の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能な LED で構成される第 2 図柄表示装置 83（以下、第 2 図柄表示装置 83 に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置 83」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット 80 には、第 3 図柄表示装置 81 の外周を囲むようにして、センターフレーム 86 が配設されている。

【2238】

第 3 図柄表示装置 81 は 17 インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板 60 や、後述する可動役物 23 よりも正面視奥行き方向に配設されてい

10

20

30

40

50

る。即ち、特別図柄表示装置 37 が L E D 群の表示状態によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態を報知するのに対し、第 3 図柄表示装置 81 は、液晶ディスプレイでの表示内容によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態の報知を行う。そして、後述する表示制御装置 114 (図 10 参照) によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の 3 つの図柄列 Z1 ~ Z3 (図 9 参照) が表示される。

【 2 2 3 9 】

各図柄列 Z1 ~ Z3 (図 9 参照) は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列 Z1 ~ Z3 毎に縦スクロールして第 3 図柄表示装置 81 の表示画面上にて第 3 図柄が可变的に表示されるようになっている。第 6 実施形態の第 3 図柄表示装置 81 は、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技および第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置 110 の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置 37 で行われるのに対して、その特別図柄表示装置 37 の表示に応じた装飾的な表示を第 3 図柄表示装置 81 の第 3 図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールや L E D 等を用いて第 3 図柄表示装置 81 を構成するようにしても良い。

10

【 2 2 4 0 】

第 6 実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第 2 特別図柄の動的表示を優先的に実行 (所謂、特図 2 優先変動) 可能に構成されている。即ち、第 1 始動口 64 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示の実行中に、第 1 始動口 64 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第 2 始動口 71a 又は上側第 2 始動口 71d に始動入賞した場合に、先に入賞していた第 1 特別図柄の動的表示より、後に入賞した第 2 特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

20

【 2 2 4 1 】

ここで、図 9 を参照して、第 3 図柄表示装置 81 の表示内容について説明する。図 9 は、第 3 図柄表示装置 81 の表示画面を説明するための図面であり、図 9 (a) は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図 9 (b) は、実際の表示画面を例示した図である。

【 2 2 4 2 】

第 3 図柄は、「0」から「9」の数字を付した 10 種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「0」から「9」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号 (「1」, 「3」, 「5」, 「7」, 「9」) を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号 (「0」, 「2」, 「4」, 「6」, 「8」) を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

30

【 2 2 4 3 】

また、第 6 実施形態のパチンコ機 10 においては、後述する主制御装置 110 (図 10 参照) によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態 A」において、大当たり種別「通常 A」に当選した場合は、主に、「0」, 「2」, 「4」, 「6」, 「8」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態 A」に移行する大当たり種別「通常 A」に対して、該「通常遊技状態 A」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短 A」に当選した場合は、主に、「1」, 「3」, 「5」, 「7」, 「9」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

40

【 2 2 4 4 】

さらに、第 6 実施形態のパチンコ機 10 では、大当たり種別「時短 A」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短 A」に当選した場合であっても、「2

50

」や「 8 」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常 A」に当選しているのか、大当たり種別「時短 A」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短 A」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 2 2 4 5 】

図 9 (a) に示すように、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面は、大きくは上下方向に 3 分割され、下側の 2 / 3 が第 3 図柄を変動演出する主表示領域 D m と保留球数などを表示するコクピット表示領域 D b とで構成され、それ以外の上側の 1 / 3 が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域 D s となっている。

10

【 2 2 4 6 】

主表示領域 D m は、左・中・右の 3 つの表示領域 D m 1 ~ D m 3 に区分けされており、その表示領域 D m 1 に左図柄列 Z 1 が表示され、表示領域 D m 2 に中図柄列 Z 2 が表示され、表示領域 D m 3 に右図柄列 Z 3 が表示される。

【 2 2 4 7 】

各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、上述した第 3 図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列 Z 1 においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列 Z 2 及び右図柄列 Z 3 においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

20

【 2 2 4 8 】

また、主表示領域 D m には、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に上・中・下の 3 段に第 3 図柄が表示される。この主表示領域 D m の中段部が有効ライン L 1 として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列 Z 1 右図柄列 Z 3 中図柄列 Z 2 の順に、有効ライン L 1 上に第 3 図柄が停止表示される。その第 3 図柄の停止時に有効ライン L 1 上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

30

【 2 2 4 9 】

副表示領域 D s は、主表示領域 D m よりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に 3 つの小領域 D s 1 ~ D s 3 に等区分されている。小領域 D s 1 ~ D s 3 は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域 D s 1 ~ D s 3 のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域 D m にて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

【 2 2 5 0 】

コクピット表示領域 D b は、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第 1 始動口 6 4 又は下側第 2 始動口 7 1 a 若しくは上側第 2 始動口 7 1 d に入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

40

【 2 2 5 1 】

副表示領域 D s の右の小領域 D s 3 には、第 1 特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 と、第 2 特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 と、主表示用右打ち指示 8 9 とが表示可能に構成されている。

【 2 2 5 2 】

特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図 1 用保留数表示 8 7 a と、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図 1 用変動領域 8 7 b とで構成されている。

50

【 2 2 5 3 】

特図 1 用保留数表示 8 7 a は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数を「 0 」～「 4 」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 0 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 0 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 1 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 1 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 2 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 2 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 3 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 3 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 4 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 4 個であることを示している。

10

【 2 2 5 4 】

即ち、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の状態 L E D 群 3 7 a の第 1 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第 1 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「通常遊技状態 A」において、後述する保留図柄表示領域 D b 1 の保留球数の内容と一致するように表示される。

【 2 2 5 5 】

特図 1 用変動領域 8 7 b は、第 1 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 1 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白 赤 …と第 1 特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第 1 特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

20

【 2 2 5 6 】

より詳細には、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 1 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が赤で停止した場合は、第 1 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の上方 L E D 群 3 7 b 1 の表示内容に対応するように表示されるとともに、第 1 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「通常遊技状態 A」において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

30

【 2 2 5 7 】

特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図 2 用保留数表示 8 8 a と、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図 2 用変動領域 8 8 b とで構成されている。

【 2 2 5 8 】

特図 2 用保留数表示 8 8 a は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数を「 0 」～「 4 」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 0 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 0 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 1 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 1 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 2 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 2 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 3 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 3 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 4 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 4 個であることを示している。

40

【 2 2 5 9 】

即ち、特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の状態 L E D 群 3 7 a の第 2 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示

50

される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態 B」において、後述する保留図柄表示領域 D b 2 の保留球数の内容と一致するように表示される。

【 2 2 6 0 】

特図 2 用変動領域 8 8 b は、第 2 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図 1 用変動領域 8 7 b と同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 2 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白 赤 . . . と第 2 特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第 2 特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

10

【 2 2 6 1 】

より詳細には、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が赤で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が青で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の下方 L E D 群 3 7 b 2 の表示内容に対応するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態 B」において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

20

【 2 2 6 2 】

主表示用右打ち指示 8 9 は、特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c と常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている。

【 2 2 6 3 】

また、主表示用右打ち指示 8 9 は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第 3 図柄表示装置 8 1 において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域 D m の中央部分に表示される各図柄列の第 3 図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【 2 2 6 4 】

30

第 3 図柄表示装置 8 1 の実際の表示画面では、図 9 (b) に示すように、例えば、「通常遊技状態 A」では、主表示領域 D m に第 3 図柄の主図柄が合計 3 個表示される。副表示領域 D s においては、左の小領域 D s 1、右の小領域 D s 3 に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域 D s 2 では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。


【 2 2 6 5 】

第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）にて第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第 1 始動口 6 4 へ入球した場合、又は、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）にて第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 d へ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大 4 回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置 3 7 により示されると共に、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a 若しくは特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a においても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域 D b の保留図柄表示領域 D b 1 の第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d においても示される。

40

【 2 2 6 6 】

50

第1～第4保留図柄表示領域D b 1 a～D b 1 dには、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球1球（保留球数1回）につき1つの保留図柄（通常の表示態様では「」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第1～第4保留図柄表示領域D b 1 a～D b 1 dに表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【2267】

即ち、第1～第4保留図柄表示領域D b 1 a～D b 1 dにおいて、第1保留図柄表示領域D b 1 aに1つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球数が1回であることを示し、第1・第2保留図柄表示領域D b 1 a、D b 1 bにそれぞれ1つずつ計2つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球数が2回であることを示し、第1～第3保留図柄表示領域D b 1 a～D b 1 cにそれぞれ1つずつ計3つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球数が3回であることを示し、第1～第4保留図柄表示領域D b 1 a～D b 1 dにそれぞれ1つずつ計4つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球数が4回であることを示す。また、第1～第4保留図柄表示領域D b 1 a～D b 1 dに保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球数が0回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

【2268】

なお、第6実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の第1抽選遊技と第2特別図柄の第2抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第2特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第1特別図柄の第1抽選遊技と第2特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第1特別図柄の変動演出と第2特別図柄の変動演出とを第3図柄表示装置81において同時に表示可能に構成してもよい。

【2269】

コクピット表示領域D bの中央部分には、主表示領域D mで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域D b 0が設けられている。この実行図柄表示領域D b 0は、コクピット表示領域D bの中央部分、即ち、第1保留図柄表示領域D b 1 aの右側に設けられ、保留図柄表示領域D b 1 a～D b 1 dに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域D b 0は、第1保留図柄表示領域D b 1 aに表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【2270】

実行図柄表示領域D b 0に表示される実行図柄は、主表示領域D mで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態A」において第1特別図柄の保留図柄が4つ存在する状況において、第1特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域D b 0に表示されていた実行図柄が消去された場合、第1保留図柄表示領域D b 1 aに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域D b 0における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第2保留図柄表示領域D b 1 bに表示されていた保留図柄が、第1保留図柄表示領域D b 1 aにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第3保留図柄表示領域D b 1 cに表示されていた保留図柄が、第2保留図柄表示領域D b 1 bにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第4保留図柄表示領域D b 1 dに表示されていた保留図柄が、第3保留図柄表示領域D b 1 cにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【2271】

なお、第6実施形態においては、第1始動口64又は下側第2始動口71a若しくは上側第2始動口71dへの入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、それぞれ3回以下、又は、それぞれ5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Dbにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第3図柄表示装置81の一部に数字で、或いは、4つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置37により保留球数が示されるので、第3図柄表示装置81に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット80に、保留球数を示す保留ランプを第1特別図柄および第2特別図柄の最大保留数分の4つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

10

【2272】

また、第3図柄表示装置81において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第3図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。

【2273】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン22の操作によって結果報知するように構成してもよい。

20

【2274】

このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出がハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【2275】

さらに、上述のように複数のアイコン等によっていずれが停止するのかを演出する場合、アイコン等の組み合わせを複数用意することで、該当の演出への興趣を高めることができる。

30

【2276】

例えば、ルーレット演出において、4つのアイコンのうち、1つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの4つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

【2277】

40

また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの1つのみとし、その他の3のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、ルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。

【2278】

さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出のアイコンの1つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」

50

アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。

【 2 2 7 9 】

また、アイコンの組み合わせとして、4つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、4つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、4つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、4つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの期待度の高い組み合わせは、「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。

10

【 2 2 8 0 】

図 8 3 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側には、可動役物 2 3 が設けられている。可動役物 2 3 は剣の形状を模しており、規定状態としての初期状態（図 8 3 において実線で表示された可動役物 2 3 ）においては、第 3 図柄表示装置 8 1 の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物 2 3 が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物 2 3 の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物 2 3 の役物回転軸 2 3 a を軸として、可動役物 2 3 が第 3 図柄表示装置 8 1 に向かって（即ち、反時計周りに）約 8 0 度傾斜するように可動して第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視手前側に現出する（以下、可動役物 2 3 が可動して第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図 8 3 において点線で表示された可動役物 2 3 ）と称する場合がある）。

20

【 2 2 8 1 】

この可動役物 2 3 は、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される、大当たり種別「時短 A」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図 6 3（a）参照）、可動状態として該可動役物 2 3 が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

30

【 2 2 8 2 】

その他、可動役物 2 3 は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示している第 3 図柄や保留表示の内容を変化させたり、第 3 図柄表示装置 8 1 において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【 2 2 8 3 】

この可動役物 2 3 は、第 3 図柄表示装置 8 1 の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物 2 3 の可動領域を考慮し、該可動役物 2 3 に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物 2 3 付近の遊技球の流下領域は、該可動役物 2 3 が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球 1 球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

40

【 2 2 8 4 】

ここで、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技盤 1 3 の右側領域において、上方側に可動役物 2 3 が配設されており、その下方に第 2 非電動役物ユニット 5 5 が、さらに、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 の下方に第 1 非電動役物ユニット 5 4 が配設されていた（図 3 参照）。このため、可動役物 2 3 は第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物 2 3 の長さは第 3 図

50

柄表示装置 8 1 の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【 2 2 8 5 】

一方、詳細は後述するが、第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の動作態様を、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の動作態様と異なる構成にすることにより、遊技盤 1 3 の右側上方における可動役物 2 3 の可動領域を広く確保することが可能となった。

【 2 2 8 6 】

このように構成することで、可動役物 2 3 のサイズを大きくすることができ、該可動役物 2 3 の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤 1 3 右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

10

【 2 2 8 7 】

次いで、可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方であって、可動役物 2 3 の右下方向には、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が設けられている。この第 1 非電動役物ユニット 5 4 は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第 2 種非電動役物）であり、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の第 1 非電動役物始動口 7 6 と機械的に接続されており、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に所定数の遊技球（第 6 実施形態では、「 2 個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が閉鎖されるように構成されている。

20

【 2 2 8 8 】

ここで、図 4 を参照して、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図 4 (a) は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図 4 (b) は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図 4 (c) は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【 2 2 8 9 】

図 4 (a) に示すように、第 1 非電動役物ユニット 5 4 は、第 1 非電開閉板 5 4 a と、下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 と、下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 と、によって構成されている。上述したように、第 1 非電動役物ユニット 5 4 は電氣的に駆動制御されない役物である。

30

【 2 2 9 0 】

第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に 1 の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が正面視右方向へと約 4 5 度傾倒して開放される（図 4 (c) 参照）。そして、規定動作として第 1 非電開閉板 5 4 a が開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第 2 始動口 7 1 a に入球可能となる。また、第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に 2 の球が入球することで、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が閉鎖されるように構成されている。

40

【 2 2 9 1 】

進入流路としての下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 は、開放状態の当接部としての第 1 非電開閉板 5 4 a 上を転動してきた遊技球を下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 の左側に下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 が配設されており、該下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 を遊技球が通過することで第 2 特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の下方 L E D 群 3 7 b 2 で示されると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 によって入

50

球が検知されると、１個の球が賞球として払い出される。

【２２９２】

次いで、図４（ｂ）を参照して、第１非電動役物ユニット５４の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第１非電動役物ユニット５４が閉鎖状態である場合、第１非電開閉板５４ａは鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【２２９３】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第１非電動役物ユニット５４の上流側に配設されている第２非電動役物ユニット５５２（図８３参照）を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第１非電開閉板５４ａによって流下方向が変化

10

【２２９４】

一方、図４（ｃ）に示すように、作用物としての第１非電動役物ユニット５４が開放状態である場合、第１非電開閉板５４ａが正面視右方向へと約４５度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第１非電開閉板５４ａ上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第２始動口通路７１ａ１上を転動し、第２特別図柄の抽選契機となる下側第２始動口スイッチ７１ａ２によって入球を検知され、第１非電動役物ユニット５４から排出される。

【２２９５】

また、上述したように、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第６実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されて図４（ｂ）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第１非電動役物ユニット５４内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

20

【２２９６】

図８３に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、作用物としての第１非電動役物ユニット５４の上流側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出沒板５５２ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出沒板５５２ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５２内に所定数の遊技球（第６実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電出沒板５５２ａが閉鎖されるように構成されている。

30

【２２９７】

ここで、図７５を参照して、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図７５（ａ）は、第２非電動役物ユニット５５２を図７４の拡大図Ｂ（図７４の下部）に示すとおり、ＬＸＸＶａの方向から見た場合における模式的断面図であり、図７５（ｂ）は、第２非電動役物ユニット５５２が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図７５（ｃ）は、第２非電動役物ユニット５５２が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

40

【２２９８】

図７５（ａ）に示すように、実動体としての第２非電動役物ユニット５５２は、第２非電出沒板５５２ａと、上側第２始動口通路７１ｄ１と、上側第２始動口スイッチ７１ｄ２と、によって構成されている。上述したように、第２非電動役物ユニット５５２は電氣的に駆動制御されない役物である。

【２２９９】

実動体としての第２非電動役物ユニット５５２を構成する第２非電出沒板５５２ａは、

50

後述する普通電役ユニット 7 2 内の流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電出沒板 5 5 2 a が遊技盤 1 3 の手前（図 7 5（a）の左方向）へと水平方向に開放（突出）されるように構成されている（図 7 5（c）参照）。この当接部としての第 2 非電出沒板 5 5 2 a が突出することによって、右打ち遊技で発射された球が上側第 2 始動口 7 1 d に入球可能となる。また、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に 2 の球が入球することで、該遊技球の自重によって第 2 非電出沒板 5 5 2 a が閉鎖（没入）されるように構成されている。

【2300】

進入流路としての上側第 2 始動口通路 7 1 d 1 は、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に入球した球を遊技盤 1 3 の手前側から奥側（図 7 5（a）の左側から右側）へと遊技球を転動させるための通路であり、奥側（図 7 5（a）の右側）へ進むにつれて鉛直下方向へ傾斜している。そして、該上側第 2 始動口通路 7 1 d 1 の奥側に上側第 2 始動口スイッチ 7 1 d 2 が配設されており、該上側第 2 始動口スイッチ 7 1 d 2 を遊技球が通過することで第 2 特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 LED 群 3 7 b の下方 LED 群 3 7 b 2 で示されると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第 2 始動口スイッチ 7 1 d 2 によって入球が検知されると、1 個の球が賞球として払い出される。

【2301】

次いで、図 7 5（b）を参照して、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が閉鎖状態である場合、第 2 非電出沒板 5 5 2 a は遊技盤 1 3 の奥行き方向（図 7 5（b）の右方向）に没入した状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【2302】

このため、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が閉鎖状態である場合、右打ち遊技で発射された球は閉鎖状態となっている第 2 非電出沒板 5 5 2 a によって流下方向が変化することなく、第 1 非電動役物ユニット 5 4 側（図 8 3 参照）へと流下していく。

【2303】

一方、図 7 5（c）に示すように、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放状態である場合、第 2 非電出沒板 5 5 2 a が遊技盤 1 3 の正面視手前方向（図 7 5（c）の左方向）へと突出して開放されるため、右打ち遊技で発射された球は突出状態となっている第 2 非電出沒板 5 5 2 a 上を転動して遊技盤 1 3 の正面視奥行き方向（図 7 5（c）の右方向）へと流下していき、上側第 2 始動口通路 7 1 d 1 上を転動し、第 2 特別図柄の抽選契機となる上側第 2 始動口スイッチ 7 1 d 2 によって入球を検知され、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 から排出される。

【2304】

また、上述したように、開放状態となった第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に所定数の遊技球（第 6 実施形態では、「2 個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電出沒板 5 5 2 a が閉鎖（没入）されて図 7 5（b）の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【2305】

ここで、上述したように、第 1 実施形態の第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 は、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 を構成するすべての部位がベース板 6 0 の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板 6 0 の正面視手前側に配設される可動役物 2 3 とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。

【2306】

このため、第 1 実施形態における可動役物 2 3 は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 の配設されている領域を避けるように配設する必要があり、第

10

20

30

40

50

1 実施形態の可動役物 2 3 は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難い大きさであった。

【2307】

一方、第6実施形態の第2非電動役物ユニット552は、該第2非電動役物ユニット552を構成する第2非電出沒板552a、上側第2始動口通路71d1及び上側第2始動口スイッチ71d2が遊技盤13に対して奥行き方向に構成されており、ベース板60よりも正面視奥側に配設されている。そして、該第2非電動役物ユニット552内に入球した球が遊技盤13に対して奥行き方向へと転動するように構成されている。

【2308】

このように構成することで、可動役物23のサイズを大きくすることができ、該可動役物23の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤13右側の領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第2非電動役物ユニット552、第1非電動役物ユニット54、普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73、可変入賞装置65及び右側一般入賞口63a）と、可動役物23と、を効率よく配設することができる。

【2309】

また、詳細は後述するが、第6実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット72内に2の遊技球が入球した場合、1球目の球が第1非電動役物ユニット54を開放することとなる作用口としての第1非電動役物始動口76に入球し、2球目の球が第2非電動役物ユニット552を開放することとなる流入口としての第2非電動役物始動口77に入球し易いように構成されている。

【2310】

よって、「時間短縮状態」において第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット552が開放する場合、最初に規定動作として第1非電動役物ユニット54が開放され易く、その後、指定動作として第2非電動役物ユニット552が開放され易いように構成されている。

【2311】

このため、右打ち遊技で発射された球が第2非電動役物ユニット552内の上側第2始動口71dに誘導され得る状況である場合、作用物としての第1非電動役物ユニット54には2の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第2非電動役物ユニット552に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第2非電動役物ユニット552を第1非電動役物ユニット54よりも球の流下方向上流側に配設することで、指定動作として第2非電動役物ユニット552の開放時に発射された球を最短で該第2非電動役物ユニット552に入球させることができる。

【2312】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット552に球を入球させることができ、迅速に第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【2313】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第3図柄表示装置81において右打ち遊技を示唆した場合に（図65（c）の右打ち示唆メッセージ81g参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

【2314】

図83に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット80の正面視右側であって、第1非電動役物ユニット54の正面視下側には、スルーゲート67が設けられている。このスルーゲート67には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート67を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ67a（図10参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置110で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート67は、普通図柄の可変表示の抽選契機と

10

20

30

40

50

なるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われなように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【 2 3 1 5 】

スルーゲート 6 7 の正面視下側には、普通電役ユニット 7 2 が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット 7 2 内には第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の始動口は存在せず、上述した第 1 非電動役物ユニット 5 4 の始動口である第 1 非電動役物始動口 7 6、及び、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の始動口である第 2 非電動役物始動口 7 7 が配設されている。即ち、第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球することで、それぞれの球が第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を開放させるように構成されている。

10

【 2 3 1 6 】

ここで、第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「 4 個」貯留可能となるように構成されている。

【 2 3 1 7 】

詳細に説明すると、第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、普通電役ユニット 7 2 は 1 の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット 7 2 は、1 の開放動作における最大入球個数が「 2 個」に設定されている（図 2 9 参照）。

20

【 2 3 1 8 】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット 7 2 が開放され、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球すると、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 及び流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 へと入球する（図 8 5 ~ 図 9 0 にて後述）。そして、普通電役ユニット 7 2 に 2 の球が入球することで、該普通電役ユニット 7 2 は開放動作を終了する。

【 2 3 1 9 】

また、上述したように、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 への入球によって作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放されると、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に 2 の遊技球が入球可能となり、下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 によって 2 の遊技球の入球が検知されることで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「 2 個」貯留される。

30

【 2 3 2 0 】

さらに、上述したように、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 への入球によって実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放されると、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に 2 の遊技球が入球可能となり、上側第 2 始動口スイッチ 7 1 d 2 によって 2 の遊技球の入球が検知されることで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「 2 個」貯留される。

【 2 3 2 1 】

このように構成することで、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、第 2 特別図柄の動的表示の保留球を「 4 個」貯留させることができる。

40

【 2 3 2 2 】

ここで、図 8 4 ~ 図 9 0 を参照して、普通電役ユニット 7 2 の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図 8 4 (a) は、普通電役ユニット 7 2 を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図 8 4 (b) は、図 8 4 (a) の L X X X I V b の部位の拡大図であって、普通電役ユニット 7 2 内の抵抗部としての経路振分装置 7 4 の模式的断面図であり、図 8 4 (c) は、図 8 4 (a) の L X X X I V b の部位の拡大図であって、経路振分装置 7 4 が支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に時計回りに約 9 0 度回転した場合の模式的断面図である。

【 2 3 2 3 】

図 8 4 (a) に示すように、普通電役ユニット 7 2 は、主に、普通電役開閉板 7 2 a、

50

普通電役スイッチ 7 2 b、振分前経路 7 2 c、経路振分装置 7 4、右側経路 7 2 d、左側経路 7 2 e、減速部 7 2 f、合流部 7 2 g、入球口切換弁 7 5、第 1 非電動役物始動口 7 6、第 2 非電動役物始動口 7 7 及び普通電役ユニット内排出口 7 8、によって構成されている。また、減速部 7 2 f は第 1 減速部 7 2 f 1、第 2 減速部 7 2 f 2 及び第 3 減速部 7 2 f 3 によって構成されている。

【 2 3 2 4 】

動作体としての普通電役開閉板 7 2 a は、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド 7 2 j (図 1 6 参照) によって開閉状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット 7 2 が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a は、正面視左方向へと約 6 0 度傾倒して開放される (図 8 5 (a) 参照)。この普通電役開閉板 7 2 a が開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球可能となる。

10

【 2 3 2 5 】

また、第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで (図 2 9 (a) 参照)、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a を開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット 7 2 へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態 (例えば、9 9 / 1 0 0) (図 2 9 (a) 参照) とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a を開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット 7 2 へ容易に入賞し得るように構成する。

20

【 2 3 2 6 】

なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機 1 0 の遊技状態に応じて、普通電役開閉板 7 2 a が開放される時間や、1 回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板 7 2 a が開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板 7 2 a が開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、1 回の当たりで普通電役開閉板 7 2 a が開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板 7 2 a の開放時間の長時間化と、普通電役開閉板 7 2 a の開放回数の多回数化との少なくとも 2 つを同時に行うようにしてもよい。

30

【 2 3 2 7 】

普通図柄表示装置 8 3 は、球がスルーゲート 6 7 を通過する毎に表示図柄 (普通図柄) としての「 」の図柄と「 x 」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機 1 0 は、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が所定図柄 (第 6 実施形態においては「 」の図柄) で停止した場合に普通電役ユニット 7 2 が所定時間又は最大入賞個数に達するまで作動状態となり、所定図柄以外 (第 6 実施形態においては「 x 」の図柄) で停止した場合には普通電役ユニット 7 2 が非作動状態となる (閉鎖状態が維持される) よう構成されている。

40

【 2 3 2 8 】

スルーゲート 6 7 の保留球数は最大 4 回まで保留され、その保留球数が上述した第 2 図柄保留ランプ 8 4 (以下、第 2 図柄保留ランプ 8 4 に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ 8 4」と称する場合がある) においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ 8 4 は、最大保留数分の 4 つ設けられ、第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯された数により、保留数を表示する。

【 2 3 2 9 】

なお、普通図柄の可変表示は、第 6 実施形態のように、普通図柄表示装置 8 3 において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置 3

50

7又は第3図柄表示装置81の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ84の点灯を第3図柄表示装置81の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート67の通過は、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置37により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ84により点灯表示を行わないものとしても良い。

【2330】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりで当選し、普通電役開閉板72aが開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット72内に流入した球は、該普通電役ユニット72内に設けられた普通電役スイッチ72bによって検知されることで、1個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット72は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の1の開放動作における最大入賞個数が「2個」に設定されており（図29(c)参照）、普通電役スイッチ72bによって「2個」の入賞が検知されると、特定状態として普通電役開閉板72aは閉鎖状態となり、普通電役ユニット72の1の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ72bは普通電役開閉板72aと隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット72に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

10

【2331】

ここで、仮に、普通電役ユニット72の1の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「2個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。詳細は後述するが、第6実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第2特別図柄の動的表示が4回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット72の1の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第2特別図柄の動的表示が4回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

20

【2332】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット72が開放され、進入部としての普通電役ユニット72に遊技球が入球すると、1球目の球は第1非電動役物始動口76へと誘導され易く、作用口としての第1非電動役物始動口76への入球によって規定動作として第1非電動役物ユニット54が開放され、該第1非電動役物ユニット54に2の球が入球することで、第2特別図柄の動的表示の保留球が2個貯留され、第1非電動役物ユニット54は閉鎖する。

30

【2333】

また、進入部としての普通電役ユニット72内に入球した1球目の球が検知部としての第1非電動役物始動口スイッチ76aに入球検知されることで案内手段としての入球口切換弁75が可動し、次いで進入部としての普通電役ユニット72に入球した2球目の球は第2非電動役物始動口77へと誘導され易くなり、流入口としての第2非電動役物始動口77への入球によって指定動作として第2非電動役物ユニット552が開放され、該第2非電動役物ユニット552に2の球が入球することで、第2特別図柄の動的表示の保留球がさらに2個貯留され、第2非電動役物ユニット552は閉鎖する。

40

【2334】

そして、進入部としての普通電役ユニット72内に入球した2球目の球が感知部としての第2非電動役物始動口スイッチ77aに入球検知されることで、案内手段としての入球口切換弁75が再度可動して普通電役ユニット72の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット72に入球した球は第1非電動役物始動口76へと誘導され易い状態となる。

【2335】

ここで、進入部としての普通電役ユニット72に入球した1球目の球によって作用物としての第1非電動役物ユニット54が開放され、該第1非電動役物ユニット54内の下側第2始動口71aに遊技球が入球すると、第2特別図柄の動的表示は即座に実行を開始す

50

る。よって、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 1 球目の球によって作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放されて該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に 2 の球が入球すると、1 球目の入球によって第 2 特別図柄の動的表示が即座に実行され、2 球目の入球によって第 2 特別図柄の動的表示の保留球が 1 個貯留された状態となる。さらに、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 球目の球によって、指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放されて該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に 2 の球が入球すると、第 2 特別図柄の動的表示の保留球がさらに 2 個貯留され、合計で 3 個貯留された状態となる。

【 2 3 3 6 】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット 7 2 に 3 球目の球が入球すると、該 3 球目の球は第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導され、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 への入球によって作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が再度開放され、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に遊技球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である 4 個となる。

【 2 3 3 7 】

即ち、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に 2 の球が入球した場合は、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 への 2 の入球と、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 への 2 の入球と、によって、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回実行可能となるが、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において、該普通電役ユニット 7 2 に 3 の球が入球した場合は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 への 2 の入球と、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 への 2 の入球と、さらに、第 1 非電動役物ユニット 5 4 への 2 の入球と、によって、第 2 特別図柄の動的表示が少なくとも 5 回実行可能となる。

【 2 3 3 8 】

詳細は後述するが、第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図 1 3（b）参照）、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作に基づいて第 2 特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【 2 3 3 9 】

従って、普通電役スイッチ 7 2 b を動作体としての普通電役開閉板 7 2 a と隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作における最大入賞個数（即ち、「2 個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット 7 2 の開放動作は 1 度のみとなるように構成されている。

【 2 3 4 0 】

進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した球は、普通電役スイッチ 7 2 b を通過すると進入流路としての振分前経路 7 2 c へと進入する。振分前経路 7 2 c は、鉛直方向に縦長に形成されており、該振分前経路 7 2 c の幅は 1 の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して抵抗部としての経路振分装置 7 4 側に流下していくことはなく、1 球ずつ順に流下していく。また、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した球が振分前経路 7 2 c を通過して流下する場合、該球は進入流路としての振分前経路 7 2 c の中心点から前後左右に逸脱することなく鉛直下方向へと流下していき、該球の中心点が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の支持部としての回転軸部 7 4 a よりも左側となる位置に流下していくように構成されている（図 8 4（b）及び図 8 4（c）参照）。

【 2 3 4 1 】

次いで、図 8 4 (b) を参照して、抵抗部としての経路振分装置 7 4 の詳細を説明する。図 8 4 (b) に示すとおり、経路振分装置 7 4 は、主に、回転軸部 7 4 a、突起部 7 4 b、重り部 7 4 c、外周曲部 7 4 d、凹部 7 4 e によって構成されている。また、凹部 7 4 e は、凹部左辺 7 4 e 1、凹部右辺 7 4 e 2 及び角部 7 4 e 3 によって構成されている。
【 2 3 4 2 】

抵抗部としての経路振分装置 7 4 は、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した球を誘導流路としての右側経路 7 2 d 又は案内流路としての左側経路 7 2 e (図 8 4 (a) 参照) に振り分ける装置であり、電氣的に駆動制御されない装置である。この経路振分装置 7 4 は、該経路振分装置 7 4 の上流側の通路である進入流路としての振分前経路 7 2 c の中心位置 (図 8 4 (b) の一点鎖線) に対して、やや右側寄りに配設されている (支持部としての回転軸部 7 4 a が図 8 4 (b) の一点鎖線よりも右側に位置する) 。

10

【 2 3 4 3 】

また、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は、該経路振分装置 7 4 の中心部に位置する支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に回転可能に構成されている。そして、経路振分装置 7 4 を構成する接触部としての突起部 7 4 b と重り部 7 4 c との重さを比較すると、重り部 7 4 c の方が重量があるため、図 8 4 (b) に示す規定状態としての初期状態 (通常時) においては、重り部 7 4 c によって正面視反時計回り方向の力が加えられており、かつ、ストッパー (図示せず) によって図 8 4 (b) に示す状態から反時計方向に回転不可となるように構成されることで初期状態を保持している。よって、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は、規定状態としての初期状態からは時計回りにのみ回転可能となるように構成されている。

20

【 2 3 4 4 】

凹部 7 4 e を構成する凹部左辺 7 4 e 1 及び凹部右辺 7 4 e 2 は、それぞれの辺の長さが遊技球の直径と同程度の長さとなっており、抵抗部としての経路振分装置 7 4 が初期状態にある場合に 1 の遊技球が普通電役ユニット 7 2 内に入球した場合、該遊技球は必ずこの凹部 7 4 e に進入するように構成されている。

【 2 3 4 5 】

また、凹部左辺 7 4 e 1 と凹部右辺 7 4 e 2 との交点である角部 7 4 e 3 は、規定状態としての初期状態において、抵抗部としての経路振分装置 7 4 の中心部である支持部としての回転軸部 7 4 a よりも右側に位置している。よって、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した遊技球が凹部 7 4 e に進入した場合、該球は凹部左辺 7 4 e 1 及び凹部右辺 7 4 e 2 と接し (図 8 5 (b) 参照) 、該球の荷重は経路振分装置 7 4 の中心部である回転軸部 7 4 a よりも右側に位置することになる。

30

【 2 3 4 6 】

さらに、該球と接触部としての突起部 7 4 b とを合わせた荷重は、重り部 7 4 c の荷重よりも大きくなる。このため、該球と突起部 7 4 b の重みによって抵抗部としての経路振分装置 7 4 が支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に時計回りに約 9 0 度、突起部 7 4 b が回転停止部 7 2 k と接触するまで回転し (以下、経路振分装置 7 4 が初期状態から回転軸部 7 4 a を中心に時計回りに約 9 0 度回転した状態を「回転状態」と称する場合がある) 、凹部右辺 7 4 e 2 が右下側へ傾斜することで凹部 7 4 e に侵入した遊技球は凹部右辺 7 4 e 2 の一部である突起部 7 4 b 上を右側へと転動し (図 8 5 (c) の球 D 1 参照) 、誘導流路としての右側経路 7 2 d へと誘導される。そして、遊技球が接触部としての突起部 7 4 b 上から転動しきり、抵抗部としての経路振分装置 7 4 から離れて右側経路 7 2 d へ進入すると、該遊技球と突起部 7 4 b の重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置 7 4 は、重り部 7 4 c の重みによって支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に反時計回りに約 9 0 度回転し、規定状態としての初期状態に戻る。

40

【 2 3 4 7 】

このように、初期状態から回転状態に移行する場合には、時計回りに約 9 0 度回転し、回転状態から初期状態に戻る場合には、反時計回りに約 9 0 度回転することで、2 の遊技球が連続して経路振分装置 7 4 側に流下してくる場合であっても、迅速に繰り返し同様の

50

動作を実行することで遊技球を振り分けることができる（図 8 5 及び図 8 6 参照）。

【 2 3 4 8 】

また、図 8 4（c）に示すとおり、抵抗部としての経路振分装置 7 4 が回転状態にある場合、該経路振分装置 7 4 の鉛直方向上側の面（進入流路としての振分前経路 7 2 c から落下してきた遊技球が経路振分装置 7 4 に衝突する面）は誘導部としての外周曲部 7 4 d となる。さらに、上述したように、経路振分装置 7 4 は、該経路振分装置 7 4 の上流側の通路である振分前経路 7 2 c の中心位置（図 8 4（c）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部 7 4 a が図 8 4（c）の一点鎖線よりも右側に位置する）ため、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した遊技球が、可動状態としての回転状態にある経路振分装置 7 4 に衝突した場合、該遊技球は外周曲部 7 4 d の左側への傾斜部を転動して案内流路としての左側経路 7 2 e へと進入するように構成されている（図 8 7（c）の球 E 2 参照）。

10

【 2 3 4 9 】

ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は、1 の遊技球が凹部 7 4 e に進入することで時計回りに回転して可動状態としての回転状態となるが、該遊技球が接触部としての突起部 7 4 b 上から転動しきると、重り部 7 4 c の重みによって支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に反時計回りに回転して規定状態としての初期状態に戻る。即ち、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した遊技球が回転状態にある経路振分装置 7 4 に衝突する場合とは、普通電役ユニット 7 2 に入球した 1 球目の遊技球が凹部 7 4 e に進入して該経路振分装置 7 4 が回転状態となっている間（遊技球が突起部 7 4 b 上から転動しきる前）に、普通電役ユニット 7 2 内に 2 球目の遊技球が入球して回転状態にある経路振分装置 7 4 に衝突する場合となる（図 8 7（c）の球 E 2 参照）。

20

【 2 3 5 0 】

また、詳細は後述するが、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が密接した状態で入球した場合にも、1 球目の球は誘導流路としての右側経路 7 2 d へと誘導され、2 球目の球は案内流路としての左側経路 7 2 e へと誘導されるように構成されている（図 8 9 参照）。

【 2 3 5 1 】

このように、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は、規定状態としての初期状態（図 8 4（b）参照）から時計回りに約 90 度回転して可動状態としての回転状態（図 8 4（c）参照）となり、回転状態から反時計回りに約 90 度回転して初期状態に戻ることで、普通電役ユニット 7 2 内に入球した遊技球を誘導流路としての右側経路 7 2 d 又は案内流路としての左側経路 7 2 e へと誘導可能となるように構成されている。

30

【 2 3 5 2 】

図 8 4（a）を参照して説明を続ける。誘導流路としての右側経路 7 2 d は、経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入した遊技球が可動状態としての回転状態の経路振分装置 7 4 から接触部としての突起部 7 4 b 上を右側へ転動してきた場合に通過する経路である。この右側経路 7 2 d は、後述する合流部 7 2 g に向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該右側経路 7 2 d を通過した球は合流部 7 2 g へと進入していく。

【 2 3 5 3 】

40

また、右側経路上壁 7 2 d 1 は、凹部 7 4 e に遊技球が進入し、該遊技球と抵抗部としての経路振分装置 7 4 とが時計回りに回転する場合、該遊技球と接触しない程度の高さに構成されている。換言すると、仮に、可動状態としての回転状態の経路振分装置 7 4 上に流下してきた遊技球が経路振分装置 7 4 の外周曲部 7 4 d と衝突し、右側への傾斜部を転動しようとした場合であっても、外周曲部 7 4 d と、右側経路上壁 7 2 d 1 とに接触し、誘導流路としての右側経路 7 2 d 側へは流下し得ないように構成されている（図 8 4（c）参照）。

【 2 3 5 4 】

このため、当接部としての外周曲部 7 4 d と右側経路上壁 7 2 d 1 とに接触した遊技球は、外周曲部 7 4 d 上を左側に転動して案内流路としての左側経路 7 2 e へと進入するか

50

、又は、外周曲部 7 4 d と右側経路上壁 7 2 d 1 とに接触した状態で静止し、先に凹部 7 4 e に進入していた球が誘導流路としての右側経路 7 2 d 側へと転動して抵抗部としての経路振分装置 7 4 が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部 7 4 e に進入し、経路振分装置 7 4 とともに時計回りに回転して右側経路 7 2 d 側へと流下するように構成されている。

【 2 3 5 5 】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が密接した状態で入球した場合に、該 2 の球が密接した状態を維持したまま合流部 7 2 g に到達し得ないようにすることができ、それぞれの球が一定の間隔を空けた状態で合流部 7 2 g に到達させることができる。

10

【 2 3 5 6 】

案内流路としての左側経路 7 2 e は、可動状態としての回転状態の抵抗部としての経路振分装置 7 4 の上部である誘導部としての外周曲部 7 4 d 上を左側に転動してきた遊技球が通過する経路である。この左側経路 7 2 e は、後述する減速部 7 2 f に向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該左側経路 7 2 e を通過した球は減速部 7 2 f へと進入していく。

【 2 3 5 7 】

また、左側経路上壁 7 2 e 1 は、左側経路 7 2 e を 1 の遊技球が転動できる程度の高さに構成されている。従って、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が密接した状態で入球し、1 球目の球が凹部 7 4 e に進入し、さらに、2 球目の球が左側経路 7 2 e へと流下しようとした場合、該 2 球目の球は、1 球目の球と左側経路上壁 7 2 e 1 とに接触し、左側経路 7 2 e へと流下できない状態となる（図 8 9 (b) の球 F 2 参照）。

20

【 2 3 5 8 】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、1 球目の球と 2 球目の球が同時に合流部 7 2 g に到達し得ず、1 球目の球に遅れて 2 球目の球が合流部 7 2 g に到達させることができる。

【 2 3 5 9 】

減速部 7 2 f は、第 1 減速部 7 2 f 1 と、第 2 減速部 7 2 f 2 と、第 3 減速部 7 2 f 3 と、によって構成されており、案内流路としての左側経路 7 2 e に進入した遊技球が 3 の減速部 7 2 f 1 ~ 7 2 f 3 に衝突することで左右に蛇行し、減速しながら該減速部 7 2 f を転動するように構成されている。この減速部 7 2 f は、左側経路 7 2 e 側にのみ配設されており、右側経路 7 2 d 側には配設されていない。よって、規定状態としての初期状態の経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入した遊技球が誘導流路としての右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に到達する時間（図 8 5 (b) から図 8 5 (d) までの遊技球 D 1 の転動時間）と、可動状態としての回転状態の経路振分装置 7 4 に衝突した遊技球が左側経路 7 2 e を通過して合流部 7 2 g に到達する時間（図 8 7 (c) から図 8 8 (b) までの遊技球 E 2 の転動時間）とを比較すると、右側経路 7 2 d を通過した場合の方が約 1 秒程度、合流部 7 2 g に到達する時間が早くなるように構成されている。

30

【 2 3 6 0 】

合流部 7 2 g は、誘導流路としての右側経路 7 2 d 又は案内流路としての左側経路 7 2 e を通過した球が進入する経路である。この合流部 7 2 g は、前述した振分前経路 7 2 c と同様に、1 の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、合流部 7 2 g を通過した球が下方へと流下する場合、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部に位置している場合には、合流部 7 2 g から流下した球は左側傾斜部 7 5 a と接触し（図 8 6 (a) の球 D 1 参照）、入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部に位置している場合には、合流部 7 2 g から流下した球は右側傾斜部 7 5 b と接触する（図 8 6 (c) の球 D 2 参照）ように構成されている。

40

【 2 3 6 1 】

50

案内手段としての入球口切換弁 7 5 は、合流部 7 2 g を通過した遊技球を、後述する第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁 7 5 は変更手段として主制御装置 1 1 0 によって電氣的に制御されており、パチンコ機 1 0 の電源投入時においては第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部に位置している（以下、入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部に位置している状態を「第 1 位置」と称する場合がある）。

【 2 3 6 2 】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第 1 非電動役物始動口 7 6 と第 2 非電動役物始動口 7 7 とは、合流部 7 2 g の中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、合流部 7 2 g を通過した球が下方へと流下する場合、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置にある場合、合流部 7 2 g から流下してくる遊技球は入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a に接触し、該球が左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動して第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導される（図 8 6（a）の球 D 1 参照）。そして、検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド 7 5 c（図 1 0 参照）がオンされて、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部（以下、入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部に位置している状態を「第 2 位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

【 2 3 6 3 】

また、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置にある場合、合流部 7 2 g から流下してくる遊技球は入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b に接触し、該球が右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動して第 2 非電動役物始動口 7 7 へと誘導される（図 8 6（c）の球 D 2 参照）。そして、感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット 7 2 の開放動作終了から 5 秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド 7 5 c がオフされて、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって所定態様である第 1 位置に戻るように構成されている。

【 2 3 6 4 】

第 1 非電動役物始動口 7 6 は、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に遊技球が入球することで第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a を開放する始動口であり、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a の下部に配設されている。また、第 1 非電動役物始動口 7 6 と第 2 非電動役物始動口 7 7 とは、合流部 7 2 g の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第 1 非電動役物始動口 7 6 は合流部 7 2 g の中心位置から正面視左側に配設されている。

【 2 3 6 5 】

さらに、上述したように、第 1 非電動役物ユニット 5 4 は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第 2 種非電動役物）であり、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a は、第 1 非電動役物始動口 7 6 と機械的に接続されており、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が開放されるように構成されている。なお、第 1 非電動役物始動口 7 6 への入球による賞球等の払い出しは行われなように構成されている。

【 2 3 6 6 】

流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 は、該第 2 非電動役物始動口 7 7 に遊技球が入球することで第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の第 2 非電出沒板 5 5 2 a を開放する始動口であり、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a の下部に配設されている。また、第 1 非電動役物始動口 7 6 と第 2 非電動役物始動口 7 7 とは、合流部 7 2 g の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第 2 非電動役物始動口 7 7 は合流部 7 2 g の中心位置から正面視右側に配設されている。

【 2 3 6 7 】

さらに、上述したように、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は電氣的に駆動制御されない役物であり、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を構成する第 2 非電出沒板 5 5 2 a は、第 2 非電動役物始動口 7 7 と機械的に接続されており、該第 2 非電動役物始動口 7 7 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電出沒板 5 5 2 a が開放されるように構成されている。なお、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【 2 3 6 8 】

第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、振分前経路 7 2 c、経路振分装置 7 4、右側経路 7 2 d、左側経路 7 2 e、減速部 7 2 f、合流部 7 2 g、入球口切換弁 7 5、第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 の構成により、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球した場合、1 球目の遊技球を第 1 非電動役物始動口 7 6 へ、2 球目の遊技球を第 2 非電動役物始動口 7 7 へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【 2 3 6 9 】

一方、左側排出経路 7 2 h は、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球する予定の遊技球が該第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は左側排出経路 7 2 h を通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口 7 8 へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ 7 8 a (図 8 0 参照) によって検知され、普通電役ユニット 7 2 から排出される。

【 2 3 7 0 】

同様に、右側排出経路 7 2 i は、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球する予定の遊技球が該第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は右側排出経路 7 2 i を通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口 7 8 へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ 7 8 a (図 8 0 参照) によって検知され、普通電役ユニット 7 2 から排出される。

【 2 3 7 1 】

次いで、図 8 5 ~ 9 0 を参照して、普通電役ユニット 7 2 内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図 8 5 ~ 図 8 6 は、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図 8 7 ~ 図 8 8 は、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図 8 9 ~ 9 0 は、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【 2 3 7 2 】

より詳細には、図 8 5 (a) は、1 球目の球 D 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、図 8 5 (b) は、図 8 5 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 D 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入し、2 球目の球 D 2 が普通電役スイッチ 7 2 b を通過する状態を示した図であり、図 8 5 (c) は、図 8 5 (b) の状態から、1 球目の球 D 1 が回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態であり、2 球目の球 D 2 が振分前経路 7 2 c を通過する状態を示した図であり、図 8 5 (d) は、図 8 5 (c) の状態から、1 球目の球 D 1 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入する状態であり、2 球目の球 D 2 が初期状態に戻った経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入した状態を示した図である。

【 2 3 7 3 】

また、図 8 6 (a) は、図 8 5 (d) の状態から、1 球目の球 D 1 が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 D 2 が回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態を示した図であり、図 8 6 (b) は、図 8 6 (a) の状態から、1 球目の球 D 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 D 2 が右側経路 7 2 d を通過して合流

部 7 2 g に進入する状態を示した図であり、図 8 6 (c) は、図 8 6 (b) の状態から、2 球目の球 D 2 が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示した図であり、図 8 6 (d) は、図 8 6 (c) の状態から、2 球目の球 D 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示した図である。

【 2 3 7 4 】

さらに、図 8 7 (a) は、1 球目の球 E 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、図 8 7 (b) は、図 8 7 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 E 1 が凹部 7 4 e に進入し、2 球目の球 E 2 が普通電役ユニット 7 2 内に入球して進入流路としての振分前経路 7 2 c を通過する状態を示した図であり、図 8 7 (c) は、図 8 7 (b) の状態から、1 球目の球 E 1 が回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態であり、2 球目の球 E 2 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の外周曲部 7 4 d 上を転動して左側経路 7 2 e へと進入する状態を示した図であり、図 8 7 (d) は、図 8 7 (c) の状態から、1 球目の球 E 1 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入し、2 球目の球 E 2 が左側経路 7 2 e を通過して減速部 7 2 f に進入する状態を示した図である。

【 2 3 7 5 】

また、図 8 8 (a) は、図 8 7 (d) の状態から、1 球目の球 E 1 が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 E 2 が減速部 7 2 f を通過している状態を示した図であり、図 8 8 (b) は、図 8 8 (a) の状態から、1 球目の球 E 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 E 2 が減速部 7 2 f を通過して合流部 7 2 g に進入する状態を示した図であり、図 8 8 (c) は、図 8 8 (b) の状態から、2 球目の球 E 2 が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示した図であり、図 8 8 (d) は、図 8 8 (c) の状態から、2 球目の球 E 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示した図である。

【 2 3 7 6 】

さらに、図 8 9 (a) は、1 球目の球 F 1 及び 2 球目の球 F 2 が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、図 8 9 (b) は、図 8 9 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 F 1 及び 2 球目の球 F 2 が密接した状態で進入流路としての振分前経路 7 2 c を通過した状態を示した図であり、図 8 9 (c) は、図 8 9 (b) の状態から、1 球目の球 F 1 が回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態であり、2 球目の球 F 2 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の外周曲部 7 4 d 上を転動して左側経路 7 2 e へと進入する状態を示した図であり、図 8 9 (d) は、図 8 9 (c) の状態から、1 球目の球 F 1 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入し、2 球目の球 F 2 が左側経路 7 2 e を通過して減速部 7 2 f に進入する状態を示した図である。

【 2 3 7 7 】

また、図 9 0 (a) は、図 8 9 (d) の状態から、1 球目の球 F 1 が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 F 2 が減速部 7 2 f を通過している状態を示した図であり、図 9 0 (b) は、図 9 0 (a) の状態から、1 球目の球 F 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 F 2 が減速部 7 2 f を通過して合流部 7 2 g に進入する状態を示した図であり、図 9 0 (c) は、図 9 0 (b) の状態から、2 球目の球 F 2 が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示した図であり、図 9 0 (d) は、図 9 0 (c) の状態から、2 球目の球 F 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動

口スイッチ 77a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 75 が変更手段によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示した図である。

【2378】

図 85 (a) は、1 球目の球 D1 が開放状態の普通電役ユニット 72 に入球する状態を示している。図 85 (a) は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート 67 を通過して普通図柄スイッチ 67a に検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板 72a が開放され、該普通電役開閉板 72a 上を右打ち遊技で発射された 1 の球 D1 が転動している状態である。

【2379】

よって、図 85 (a) の状態では、普通電役スイッチ 72b によって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置 74 は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁 75 は所定態様である第 1 位置で静止した状態となっている。

【2380】

次いで、図 85 (b) は、図 85 (a) の状態から、普通電役ユニット 72 内に入球した 1 球目の球 D1 が抵抗部としての経路振分装置 74 の凹部 74e に進入し、2 球目の球 D2 が普通電役スイッチ 72b を通過する状態を示している。即ち、図 85 及び図 86 では、普通電役ユニット 72 内に 1 球目の球 D1 が入球した後、一定の時間が経過してから 2 球目の球 D2 が入球したケースとなっている。

【2381】

次いで、図 85 (c) は、図 85 (b) の状態から、1 球目の球 D1 が可動状態としての回転状態の経路振分装置 74 から右側経路 72d に進入する状態であり、2 球目の球 D2 が進入流路としての振分前経路 72c を通過する状態を示している。図 85 (b) において 1 球目の球 D1 が抵抗部としての経路振分装置 74 の凹部 74e に進入したため、1 球目の球 D1 と接触部としての突起部 74b の重みによって経路振分装置 74 が支持部としての回転軸部 74a を中心に時計回りに約 90 度回転し、1 球目の球 D1 が突起部 74b 上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路 72d へと誘導される状態となっている。

【2382】

一方、図 85 (b) で 2 球目の球 D2 が普通電役スイッチ 72b を通過したことによって、主制御装置 110 は普通電役ユニット 72 に最大入賞個数である「2 個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板 72a が閉鎖された状態となっている。そして、普通電役スイッチ 72b を通過した 2 球目の球 D2 は、進入流路としての振分前経路 72c を通過する状態となっている。

【2383】

次いで、図 85 (d) は、図 85 (c) の状態から、1 球目の球 D1 が右側経路 72d を通過して合流部 72g に進入する状態であり、2 球目の球 D2 が初期状態に戻った経路振分装置 74 の凹部 74e に進入した状態を示している。1 球目の球 D1 は、抵抗部としての経路振分装置 74 の接触部としての突起部 74b 上を転動しきって誘導流路としての右側経路 72d を通過しているため、1 球目の球 D1 と突起部 74b の重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置 74 は、重り部 74c の重みによって支持部としての回転軸部 74a を中心に反時計回りに約 90 度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。そして、2 球目の球 D2 は、初期状態に戻った経路振分装置 74 の凹部 74e へと進入した状態となっている。

【2384】

即ち、図 85 ~ 図 86 の流下態様におけるケースでは、1 球目の球 D1 が抵抗部としての経路振分装置 74 の凹部 74e に進入してから、該経路振分装置 74 が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、1 球目の球 D1 が接触部としての突起部 74b から転動しきって該経路振分装置 74 が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、1 球目の球 D1 が経路振分装置 74 の凹部 74e に進入してから、2 球目の球 D2 が経路振分装置 74 に到達するまでの期間の方が長い場合の流下態様となっている。

10

20

30

40

50

【 2 3 8 5 】

次いで、図 8 6 (a) は、図 8 5 (d) の状態から、1 球目の球 D 1 が合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 D 2 が回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態を示している。合流部 7 2 g を通過した 1 球目の球 D 1 は、該合流部 7 2 g の下方へと流下して入球口切換弁 7 5 と接触する。図 8 6 (a) の状態では、遊技球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は第 1 位置である第 2 非電動役物始動口 7 7 の鉛直方向上側に位置している。

【 2 3 8 6 】

また、上述したように、合流部 7 2 g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部 7 2 g から流下してきた 1 球目の球 D 1 は、案内手段としての入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a と接触し、該左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動しながら第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a へと進入していく。

10

【 2 3 8 7 】

一方、図 8 5 (d) において 2 球目の球 D 2 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入したため、2 球目の球 D 2 と接触部としての突起部 7 4 b の重みによって経路振分装置 7 4 が支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に時計回りに約 9 0 度回転し、2 球目の球 D 2 が突起部 7 4 b 上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路 7 2 d へと誘導される状態となっている。

20

【 2 3 8 8 】

次いで、図 8 6 (b) は、図 8 6 (a) の状態から、1 球目の球 D 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 D 2 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入する状態を示している。1 球目の球 D 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動している。

30

【 2 3 8 9 】

また、1 球目の球 D 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a が開放された状態となっている (図 4 (c) 参照) 。

【 2 3 9 0 】

一方、抵抗部としての経路振分装置 7 4 の突起部 7 4 b 上を転動しきった 2 球目の球 D 2 は、誘導流路としての右側経路 7 2 d を通過している状態となっている。よって、図 8 6 (a) において可動状態としての回転状態にあった経路振分装置 7 4 は、重り部 7 4 c の重みによって支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に反時計回りに約 9 0 度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

40

【 2 3 9 1 】

次いで、図 8 6 (c) は、図 8 6 (b) の状態から、2 球目の球 D 2 が合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示している。合流部 7 2 g を通過した 2 球目の球 D 2 は、該合流部 7 2 g の下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁 7 5 と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は第 2 位置である第 1 非電動役物始動口 7 6 の鉛直方向上側に位置している。

【 2 3 9 2 】

また、上述したように、合流部 7 2 g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく

50

。よって、合流部 7 2 g から流下してきた 2 球目の球 D 2 は、案内手段としての入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b と接触し、該右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動しながら第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a へと進入していく。

【 2 3 9 3 】

次いで、図 8 6 (d) は、図 8 6 (c) の状態から、2 球目の球 D 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が所定態様である第 1 位置に移動した状態を示している。2 球目の球 D 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置から第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置へと移動している。

10

【 2 3 9 4 】

また、2 球目の球 D 2 が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の第 2 非電出沒板 5 5 2 a が開放された状態となっている (図 7 5 (c) 参照) 。

【 2 3 9 5 】

ここで、上述したように、図 8 5 ~ 図 8 6 の流下態様におけるケースでは、1 球目の球 D 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入してから、該経路振分装置 7 4 が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、1 球目の球 D 1 が接触部としての突起部 7 4 b から転動しきって該経路振分装置 7 4 が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 D 1 と 2 球目の球 D 2 との入球間隔の方が長い場合の流下態様となっている。

20

【 2 3 9 6 】

このように、1 球目の球 D 1 と 2 球目の球 D 2 との入球間隔が一定以上である場合、1 球目の球 D 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動しきった後に、2 球目の球 D 2 が合流部 7 2 g から案内手段としての入球口切換弁 7 5 側へ流下してくるよう構成されている。

30

【 2 3 9 7 】

このように構成することで、1 球目の球 D 1 と 2 球目の球 D 2 との入球間隔が一定以上である場合、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 の球を、1 球目は作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に、2 球目は流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に、それぞれ 2 の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作に基づいて、第 2 特別図柄の動的表示を 4 回実行させることができる。

【 2 3 9 8 】

次に、図 8 7 ~ 図 8 8 を参照して、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図 8 7 (a) は、1 球目の球 E 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示している。図 8 7 (a) は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート 6 7 を通過して普通図柄スイッチ 6 7 a に検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板 7 2 a が開放され、該普通電役開閉板 7 2 a 上を右打ち遊技で発射された 1 の球 E 1 が転動している状態である。

40

【 2 3 9 9 】

よって、図 8 7 (a) の状態では、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は所定態様である第 1 位置で静止した状態となっている。

50

【 2 4 0 0 】

次いで、図 8 7 (b) は、図 8 7 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 E 1 が凹部 7 4 e に進入し、2 球目の球 E 2 が普通電役ユニット 7 2 内に入球して進入流路としての振分前経路 7 2 c を通過する状態を示している。2 球目の球 E 2 が普通電役スイッチ 7 2 b を通過したことによって、主制御装置 1 1 0 は普通電役ユニット 7 2 に最大入賞個数である「2 個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a が閉鎖された状態となっている。

【 2 4 0 1 】

ここで、図 8 7 (b) と、上述した図 8 5 (b) と、を比較すると、図 8 5 (b) における 1 球目の球 D 1 と 2 球目の球 D 2 との間隔よりも、図 8 7 (b) における 1 球目の球 E 1 と 2 球目の球 E 2 との間隔の方が短くなっている。即ち、図 8 7 ~ 図 8 8 に示す流下態様は、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 の球の間隔がより短い場合の流下態様となっている。

10

【 2 4 0 2 】

次いで、図 8 7 (c) は、図 8 7 (b) の状態から、1 球目の球 E 1 が可動状態としての回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態であり、2 球目の球 E 2 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の外周曲部 7 4 d 上を転動して案内流路としての左側経路 7 2 e へと進入する状態を示している。図 8 7 (b) において 1 球目の球 E 1 が経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入したため、1 球目の球 E 1 と接触部としての突起部 7 4 b の重みによって経路振分装置 7 4 が支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に時計回りに約 9 0 度回転し、1 球目の球 E 1 が突起部 7 4 b 上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路 7 2 d へと誘導される状態となっている。

20

【 2 4 0 3 】

一方、2 球目の球 E 2 は、1 球目の球 E 1 によって抵抗部としての経路振分装置 7 4 が回転状態となっている間に該経路振分装置 7 4 へと到達し、当接部としての外周曲部 7 4 d と接触する。上述したように、進入流路としての振分前経路 7 2 c の幅は遊技球の直径を僅かに上回る程度に構成されているため、2 球目の球 E 2 球が振分前経路 7 2 c を通過して流下する場合、該球は振分前経路 7 2 c の中心点から左右方向に逸脱することなく鉛直下方向に流下していき、該球の中心点が経路振分装置 7 4 の中心点である支持部としての回転軸部 7 4 a よりも左側となる位置に流下し、経路振分装置 7 4 と接触する。

30

【 2 4 0 4 】

よって、2 球目の球 E 2 は、誘導部としての外周曲部 7 4 d の最上部にあたる位置よりも左側となる位置で外周曲部 7 4 d と接触し、該外周曲部 7 4 d の左側の傾斜に沿って転動し、案内流路としての左側経路 7 2 e へと進入していく (図 8 4 (c) 参照) 。

【 2 4 0 5 】

また、仮に、2 球目の球 E 2 が当接部としての外周曲部 7 4 d と接触し、該外周曲部 7 4 d の右側の傾斜に沿って転動しようとした場合であっても、該外周曲部 7 4 d と右側経路上壁 7 2 d 1 (図 8 4 (c) 参照) とに接触して右側経路 7 2 d 側へ流下し得ないように構成されている。従って、この場合、外周曲部 7 4 d 上を左側に転動して案内流路としての左側経路 7 2 e へと進入するか、又は、外周曲部 7 4 d と右側経路上壁 7 2 d 1 とに接触した状態で静止し、先に凹部 7 4 e に進入していた球が右側経路 7 2 d 側へと転動して抵抗部としての経路振分装置 7 4 が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部 7 4 e に進入し、経路振分装置 7 4 とともに時計回りに回転して右側経路 7 2 d 側へと流下するように構成されている。

40

【 2 4 0 6 】

このように、図 8 7 ~ 図 8 8 の流下態様におけるケースでは、1 球目の球 E 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入してから、該経路振分装置 7 4 が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、1 球目の球 E 1 が接触部としての突起部 7 4 b から転動しきって該経路振分装置 7 4 が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、1 球目の球 E 1 が経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入してから、2 球目の球 E 2 が経路

50

振分装置 7 4 に到達するまでの期間の方が短い場合の流下態様となっている。

【 2 4 0 7 】

次いで、図 8 7 (d) は、図 8 7 (c) の状態から、1 球目の球 E 1 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入し、2 球目の球 E 2 が左側経路 7 2 e を通過して減速部 7 2 f に進入する状態を示している。1 球目の球 E 1 は抵抗部としての経路振分装置 7 4 の突起部 7 4 b 上を転動しきって誘導流路としての右側経路 7 2 d を通過しているため、1 球目の球 E 1 と接触部としての突起部 7 4 b の重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置 7 4 は、重り部 7 4 c の重みによって支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に反時計回りに約 9 0 度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【 2 4 0 8 】

一方、案内流路としての左側経路 7 2 e を通過した 2 球目の球 E 2 は、減速部 7 2 f へと進入していく。左側へと傾斜する左側経路 7 2 e を通過した 2 球目の球 E 2 は、第 1 減速部 7 2 f 1 と衝突する。この衝突によって 2 球目の球 E 2 は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第 2 減速部 7 2 f 2 へと向かって流下していく。

【 2 4 0 9 】

次いで、図 8 8 (a) は、図 8 7 (d) の状態から、1 球目の球 E 1 が合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 E 2 が減速部 7 2 f を通過している状態を示している。合流部 7 2 g を通過した 1 球目の球 E 1 は、該合流部 7 2 g の下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁 7 5 と接触する。図 8 8 (a) の状態では、遊技球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は第 1 位置である第 2 非電動役物始動口 7 7 の鉛直方向上側に位置している。

【 2 4 1 0 】

また、上述したように、合流部 7 2 g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部 7 2 g から流下してきた 1 球目の球 E 1 は、案内手段としての入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a と接触し、該左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動しながら第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a へと進入していく。

【 2 4 1 1 】

一方、第 1 減速部 7 2 f 1 と衝突して右下へと流下していた 2 球目の球 E 2 は、第 2 減速部 7 2 f 2 と衝突する。この衝突によって 2 球目の球 E 2 は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第 3 減速部 7 2 f 3 へと向かって流下していく。

【 2 4 1 2 】

次いで、図 8 8 (b) は、図 8 8 (a) の状態から、1 球目の球 E 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 E 2 が減速部 7 2 f を通過して合流部 7 2 g に進入する状態を示している。1 球目の球 E 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動している。

【 2 4 1 3 】

また、1 球目の球 E 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a が開放された状態となっている (図 4 (c) 参照) 。

【 2 4 1 4 】

一方、第 2 減速部 7 2 f 2 と衝突して左下へと流下していた 2 球目の球 E 2 は、第 3 減速部 7 2 f 3 と衝突する。この衝突によって 2 球目の球 E 2 は流下方向を再度右側へと変

10

20

30

40

50

化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部 7 2 g へと進入していく。

【 2 4 1 5 】

次いで、図 8 8 (c) は、図 8 8 (b) の状態から、2 球目の球 E 2 が合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示している。合流部 7 2 g を通過した 2 球目の球 E 2 は、該合流部 7 2 g の下方へと流下して入球口切換弁 7 5 と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は第 2 位置である第 1 非電動役物始動口 7 6 の鉛直方向上側に位置している。

【 2 4 1 6 】

また、上述したように、合流部 7 2 g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部 7 2 g から流下してきた 2 球目の球 E 2 は、案内手段としての入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b と接触し、該右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動しながら第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a へと進入していく。

10

【 2 4 1 7 】

次いで、図 8 8 (d) は、図 8 8 (c) の状態から、2 球目の球 E 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が所定態様である第 1 位置に移動した状態を示している。2 球目の球 E 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置から第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置へと移動している。

20

【 2 4 1 8 】

また、2 球目の球 E 2 が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の第 2 非電出沒板 5 5 2 a が開放された状態となっている (図 7 5 (c) 参照) 。

【 2 4 1 9 】

このように、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 E 1 と 2 球目の球 E 2 との入球間隔が短い場合であっても、1 球目の球 E 1 が右側経路 7 2 d 側を流下し、2 球目の球 E 2 が減速部 7 2 f を通過することになる左側経路 7 2 e 側を流下することで、該 2 の球が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 へ到達するまでの間隔を長くすることができる。そして、1 球目の球 E 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球し、検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動しきった後に、2 球目の球 E 2 が合流部 7 2 g から案内手段としての入球口切換弁 7 5 側へ流下可能に構成することができる。

30

【 2 4 2 0 】

このように構成することで、1 球目の球 E 1 と 2 球目の球 E 2 との入球間隔が一定以内の場合においても、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 の球を、1 球目は作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に、2 球目は流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に、それぞれ 2 の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作に基づいて、第 2 特別図柄の動的表示を 4 回実行させることができる。

40

【 2 4 2 1 】

次に、図 8 9 ~ 図 9 0 を参照して、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図 8 9 (a) は、1 球目の球 F 1 及び 2 球目の球 F 2 が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態

50

を示している。図 8 9 (a) は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート 6 7 を通過して普通図柄スイッチ 6 7 a に検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板 7 2 a が開放され、該普通電役開閉板 7 2 a 上を右打ち遊技で発射された 2 の球 F 1 及び F 2 が密接して転動している状態である。

【 2 4 2 2 】

よって、図 8 9 (a) の状態では、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は所定態様である第 1 位置で静止した状態となっている。

【 2 4 2 3 】

次いで、図 8 9 (b) は、図 8 9 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 F 1 及び 2 球目の球 F 2 が密接した状態で進入流路としての振分前経路 7 2 c を通過した状態を示している。1 球目の球 F 1 及び 2 球目の球 F 2 が普通電役スイッチ 7 2 b を通過したことによって、主制御装置 1 1 0 は普通電役ユニット 7 2 に最大入賞個数である「2 個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a が閉鎖された状態となっている。

【 2 4 2 4 】

また、1 球目の球 F 1 は、規定状態としての初期状態の経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e へと進入する。ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は、該経路振分装置 7 4 の上側の通路である進入流路としての振分前経路 7 2 c の中心位置 (図 8 4 (b) の一点鎖線) に対して、やや右側寄りに配設されている (支持部としての回転軸部 7 4 a が図 8 4 (b) の一点鎖線よりも右側に位置する) 。さらに、凹部左辺 7 4 e 1 と凹部右辺 7 4 e 2 との交点である角部 7 4 e 3 は、経路振分装置 7 4 の中心部である回転軸部 7 4 a よりも右側に位置している (図 8 4 (b) 参照) 。

【 2 4 2 5 】

よって、1 球目の球 F 1 が凹部 7 4 e へと進入した場合、該 1 球目の球 F 1 は、進入流路としての振分前経路 7 2 c を流下中の状態、即ち、球 F 1 の中心点が図 8 4 (b) に示す一点鎖線上を流下している状態と比べると、若干ながら右側にずれて凹部 7 4 e へと進入する。このため、1 球目の球 F 1 と密接した状態で流下してきた 2 球目の球 F 2 は、右側にずれた 1 球目の球 F 1 との接触により、該 1 球目の球 F 1 上を左側へと転動しようとする。しかしながら、1 球目の球 F 1 と密接した状態の 2 球目の球 F 2 は、左側経路上壁 7 2 e 1 ととも接触するため、左側経路 7 2 e 側へと転動することができず、1 球目の球 F 1 の上部に静止した状態となる。

【 2 4 2 6 】

次いで、図 8 9 (c) は、図 8 9 (b) の状態から、1 球目の球 F 1 が回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態であり、2 球目の球 F 2 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の外周曲部 7 4 d 上を転動して左側経路 7 2 e へと進入する状態を示している。図 8 9 (b) において 1 球目の球 F 1 が経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入したため、1 球目の球 F 1 と接触部としての突起部 7 4 b の重みによって経路振分装置 7 4 が支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に時計回りに約 9 0 度回転し、突起部 7 4 b 上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路 7 2 d へと誘導される状態となっている。

【 2 4 2 7 】

一方、図 8 9 (b) において、1 球目の球 F 1 と左側経路上壁 7 2 e 1 とに接触して静止状態となっていた 2 球目の球 F 2 は、1 球目の球 F 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 とともに時計回りに回転したことで、案内流路としての左側経路 7 2 e へと転動するスペースが生じ、該左側経路 7 2 e 側へと転動していく。

【 2 4 2 8 】

次いで、図 8 9 (d) は、図 8 9 (c) の状態から、1 球目の球 F 1 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入し、2 球目の球 F 2 が左側経路 7 2 e を通過して減速部 7 2 f に進入する状態を示している。1 球目の球 F 1 は抵抗部としての経路振分装置 7 4 の

10

20

30

40

50

接触部としての突起部 7 4 b 上を転動しきって誘導流路としての右側経路 7 2 d を通過しているため、1 球目の球 F 1 と突起部 7 4 b の重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置 7 4 は、重り部 7 4 c の重みによって支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に反時計回りに約 9 0 度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【 2 4 2 9 】

一方、案内流路としての左側経路 7 2 e を通過した 2 球目の球 F 2 は、減速部 7 2 f へと進入していく。左側へと傾斜する左側経路 7 2 e を通過した 2 球目の球 F 2 は、第 1 減速部 7 2 f 1 と衝突する。この衝突によって 2 球目の球 F 2 は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第 2 減速部 7 2 f 2 へと向かって流下していく。

【 2 4 3 0 】

次いで、図 9 0 (a) は、図 8 9 (d) の状態から、1 球目の球 F 1 が合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 F 2 が減速部 7 2 f を通過している状態を示している。合流部 7 2 g を通過した 1 球目の球 F 1 は、該合流部 7 2 g の下方へと流下して入球口切換弁 7 5 と接触する。図 9 0 (a) の状態では遊技球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は第 1 位置である第 2 非電動役物始動口 7 7 の鉛直方向上側に位置している。

【 2 4 3 1 】

また、上述したように、合流部 7 2 g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部 7 2 g から流下してきた 1 球目の球 F 1 は、入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a と接触し、該左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動しながら第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a へと進入していく。

【 2 4 3 2 】

一方、第 1 減速部 7 2 f 1 と衝突して右下へと流下していた 2 球目の球 F 2 は、第 2 減速部 7 2 f 2 と衝突する。この衝突によって 2 球目の球 F 2 は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第 3 減速部 7 2 f 3 へと向かって流下していく。

【 2 4 3 3 】

次いで、図 9 0 (b) は、図 9 0 (a) の状態から、1 球目の球 F 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 F 2 が減速部 7 2 f を通過して合流部 7 2 g に進入する状態を示している。1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動している。

【 2 4 3 4 】

また、1 球目の球 F 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球したことによって、該遊技球の自重によって、規定動作として第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a が開放された状態となっている (図 4 (c) 参照) 。

【 2 4 3 5 】

一方、第 2 減速部 7 2 f 2 と衝突して左下へと流下していた 2 球目の球 F 2 は、第 3 減速部 7 2 f 3 と衝突する。この衝突によって 2 球目の球 F 2 は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部 7 2 g へと進入していく。

【 2 4 3 6 】

次いで、図 9 0 (c) は、図 9 0 (b) の状態から、2 球目の球 F 2 が合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示している。合流部 7 2 g を通過した 2 球目の球 F 2 は、該合流部 7 2 g の下方へと流下して入球口切換弁 7 5 と接触する。こ

10

20

30

40

50

のとき、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は特定態様である第 2 位置である第 1 非電動役物始動口 7 6 の鉛直方向上側に位置している。

【 2 4 3 7 】

また、上述したように、合流部 7 2 g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部 7 2 g から流下してきた 2 球目の球 F 2 は、入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b と接触し、該右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動しながら第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a へと進入していく。

【 2 4 3 8 】

次いで、図 9 0 (d) は、図 9 0 (c) の状態から、2 球目の球 F 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示している。2 球目の球 F 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置から第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置へと移動している。

【 2 4 3 9 】

また、2 球目の球 F 2 が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の第 2 非電

【 2 4 4 0 】

このように、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、1 球目の球 F 1 が右側経路 7 2 d 側を流下し、2 球目の球 F 2 が減速部 7 2 f を通過することになる左側経路 7 2 e 側を流下することで、該 2 の球が合流部 7 2 g から入球口切換弁 7 5 側へ流下するタイミングをずらすことができる。そして、1 球目の球 F 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球し、検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動しきった後に、2 球目の球 F 2 が合流部 7 2 g から入球口切換弁 7 5 側へ流下可能に構成することができる。

【 2 4 4 1 】

このように構成することで、2 の遊技球が密接した状態で進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した場合でも、1 球目は作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に、2 球目は流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に、それぞれ 2 の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作に基づいて、第 2 特別図柄の動的表示を 4 回実行させることができる。

【 2 4 4 2 】

即ち、図 8 5 ~ 図 9 0 において説明したように、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が入球した場合、該 2 の球の流下態様が如何様な場合であっても、1 球目の球を作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球させ、2 球目の球を流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球させることができ、各入球に基づいて開放された第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に、それぞれ 2 の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作に基づいて、第 2 特別図柄の動的表示を 4 回実行させることができる。

【 2 4 4 3 】

なお、普通電役ユニット 7 2 に入球した球が想定外の流下態様となって、第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球しなかった場合、左側排出経路 7 2 h

10

20

30

40

50

又は右側排出経路 7 2 i を通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口 7 8 に入球するように構成されている（図 7 8 及び図 7 9 参照）。

【 2 4 4 4 】

図 8 3 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の下方には、球が入球し得る第 1 始動口 6 4 が配設されている。この第 1 始動口 6 4 へは、左打ち遊技で発射された球が 1 分間に約 6 個程度（所謂、 $S1 = 6$ ）入賞するように抵抗部としての遊技釘等が周辺に植設されている。第 1 始動口 6 4 へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 1 始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第 1 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0（図 1 0 参照）で第 1 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 LED 群 3 7 b の上方 LED 群 3 7 b 1 で示されると共に、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第 1 始動口 6 4 は、球が入球すると 3 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

10

【 2 4 4 5 】

普通電役ユニット 7 2 の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット 7 2 の正面視左側には小入賞口ユニット 7 3 が配設されている。この小入賞口ユニット 7 3 には、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された小入賞口開閉板 7 3 a と、該小入賞口開閉板 7 3 a を開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド 7 3 b（図 1 0 参照）と、小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた小入賞口スイッチ 7 3 c と、特定領域 7 3 d と、小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球を排出するための排出口 7 3 h と、が設けられている。また、特定領域 7 3 d は、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された特定領域開閉板 7 3 e と、該特定領域開閉板 7 3 e を開閉駆動可能な特定領域ソレノイド 7 3 f（図 1 0 参照）と、特定領域 7 3 d を通過する球を検知可能な特定領域スイッチ 7 3 g とで構成される。

20

【 2 4 4 6 】

小入賞口開閉板 7 3 a は、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板 7 3 a は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態（即ち、規定状態としての閉鎖状態）を維持して、小入賞口ユニット 7 3 の上流側（普通電役ユニット 7 2 側）から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板 7 3 a 上を転動し、可変入賞装置 6 5 側へと流下していくように構成されている。そして、第 2 特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板 7 3 a が小入賞口ソレノイド 7 3 b（図 1 0 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット 7 3 の上流側（普通電役ユニット 7 2 側）から流下する球は小入賞口ユニット 7 3 内に流入可能な状態となる。

30

【 2 4 4 7 】

小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球は、該小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた小入賞口スイッチ 7 3 c によって検知された後、同じく小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた特定領域 7 3 d 側へと流下する。また、小入賞口スイッチ 7 3 c によって球が検知されることで、15 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【 2 4 4 8 】

第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、1 のラウンドにおける小入賞口ユニット 7 3 の開放回数が 10 回に設定され、開放時間が「0.1 秒」に設定され、小入賞口ユニット 7 3 が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「1.2 秒」に設定される（後述する図 2 4 参照）。即ち、第 2 特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット 7 3 の開放時間の合計時間が「1.0 秒」に設定される。なお、1 のラウンドにおける小入賞口ユニット 7 3 への最大入賞個数は「10 個」に設定される（図 2 4 参照）。

40

【 2 4 4 9 】

小入賞口ユニット 7 3 内であって、小入賞口スイッチ 7 3 c の下流側には、特定領域開閉板 7 3 e が配設されている。特定領域開閉板 7 3 e は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特

50

定領域開閉板 7 3 e は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域 7 3 d の上流側（小入賞口スイッチ 7 3 c 側）から流下する球を特定領域開閉板 7 3 e の上面を転動させて小入賞口ユニット 7 3 内の誘導流路としての排出口 7 3 h 側（特定領域開閉板 7 3 e の正面視右側）へと流下させることで、小入賞口ユニット 7 3 内に流入した球の特定領域 7 3 d への流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第 6 実施形態では、可動状態としての小入賞口ユニット 7 3 の開放時）に基づいて、特定領域開閉板 7 3 e が特定領域ソレノイド 7 3 f（図 1 0 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内に没入駆動され、案内流路としての特定領域 7 3 d 内（特定領域スイッチ 7 3 g 側）に球が流入可能な状態となる。

【 2 4 5 0 】

10

特定領域 7 3 d 内に流入した球は、該特定領域 7 3 d 内に設けられた特定領域スイッチ 7 3 g によって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知された場合、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、1 種 2 種混合機）。特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタ C K（図 1 5 参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ 7 3 g による賞球の払い出しは無いように構成されている。

【 2 4 5 1 】

小入賞口ユニット 7 3 の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット 7 3 の正面視左側には可変入賞装置 6 5 が配設されている。この可変入賞装置 6 5 には、遊技盤 1 3 盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板 6 5 a が設けられている。

20

【 2 4 5 2 】

大入賞口開閉板 6 5 a は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板 6 5 a は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置 6 5 の上流側（可変入賞装置 6 5 の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板 6 5 a の上面を転動させて可変入賞装置 6 5 の下流側（可変入賞装置 6 5 の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置 6 5 内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板 6 5 a が大入賞口ソレノイド 6 5 b（図 1 0 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内に没入駆動され、可変入賞装置 6 5 内に球が流入可能な状態となる。

30

【 2 4 5 3 】

可変入賞装置 6 5 内に流入した球は、該可変入賞装置 6 5 内に設けられた大入賞口スイッチ 6 5 c によって検知されることで、1 5 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【 2 4 5 4 】

可変入賞装置 6 5 の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置 6 5 の正面視左側には、球が入球することにより 1 個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口 6 3 a が配設されている。この右側一般入賞口 6 3 a は、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 の流下方向下流側に配設されているため、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

40

【 2 4 5 5 】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口 6 3 a に入賞し得るため、遊技

50

者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第2非電動役物ユニット552、第1非電動役物ユニット54、普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73及び可変入賞装置65のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。

【2456】

普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73、可変入賞装置65及び右側一般入賞口63aの正面視上方には壁部79が配設されている。この壁部79は、遊技盤13から水平方向に板状に形成されており、第1非電動役物ユニット54を構成する第1非電開閉板54aの下部(回転軸部)から右側一般入賞口63aの上方まで、円弧状に連続して形成されている。

10

【2457】

また、壁部79の左側先端部は、第1始動口64の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第1始動口64に入球せずに該第1始動口64の左右から流下した場合、該球は壁部79上を左下方向へと転動し、該壁部79上を転動しきって後述するアウト口66へと入球する。よって、壁部79により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73、可変入賞装置65及び右側一般入賞口63aへは入球不可又は困難となるように構成されている。

【2458】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート67及び普通電役ユニット72を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板73aと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部79の下側の面と接触して小入賞口開閉板73a上又は大入賞口開閉板65a上に落下し、小入賞口開閉板73a上又は大入賞口開閉板65a上を転動して右側一般入賞口63a方向へと流下していく。よって、壁部79により、右打ち遊技で発射した球は、第1始動口64、又は、遊技盤13の正面視左下側に配設された一般入賞口63へは入球不可又は困難となるように構成されている。

20

【2459】

次いで、第3図柄表示装置81の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、支持部としての軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤13に植設されることにより、誘導部としての風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は3の羽根によって構成されており、該3の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に(即ち、それぞれの羽根が120度の角度で)形成されている。

30

【2460】

よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された進入流路としての寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、規定状態として羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、接触部としての羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで誘導流路としての風車右側領域に遊技球を引導可能となる。

【2461】

また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、1球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に1球目の遊技球を引導可能とし、さらに、可動状態として羽根部が回転している状態において、2球目の遊技球が当接部としての羽根部の他面と衝突することにより、案内流路としての風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている

40

【2462】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向(即ち、時計回り又は反時計回り)にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

【2463】

遊技盤13の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼

50

着スペース K 1 が設けられ、貼着スペース K 1 に貼られた証紙等は、前面枠 1 4 の小窓 3 5 (図 1 参照) を通じて視認することができる。

【 2 4 6 4 】

さらに、遊技盤 1 3 には、アウト口 6 6 が設けられている。いずれの入賞口 (入球口) 6 3 , 6 3 a , 6 4 , 6 5 , 7 1 a , 7 1 b , 7 2 , 7 3 にも入球しなかった球はアウト口 6 6 を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤 1 3 には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の接触部としての釘が植設されているとともに、風車等の各種部材 (役物) が配設されている。なお、各入賞口 6 3 , 6 3 a , 6 4 , 6 5 , 7 1 a , 7 1 b , 7 2 , 7 3 に入賞した球も、アウト口 6 6 を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機 1 0 外へと排出される。

10

【 2 4 6 5 】

以上、説明したように、第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役ユニット 7 2 内に経路振分装置 7 4 を配設し、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 の球の間隔が一定以内である場合に、1 球目の球を右側経路 7 2 d へ、2 球目の球を左側経路 7 2 e へと誘導するように構成する。

【 2 4 6 6 】

そして、左側経路 7 2 e 側に減速部 7 2 f を配設し、該左側経路 7 2 e 側に転動した球の流下速度を効果的に減速させ、入球口切換弁 7 5 へ流下するまでの期間が長くなるように構成する。

【 2 4 6 7 】

20

このように構成することで、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 の球の流下態様が如何様な場合であっても、1 球目の球が合流部 7 2 g から入球口切換弁 7 5 側へ流下してから、2 球目の球が合流部 7 2 g から入球口切換弁 7 5 側へ流下するまでに、一定の期間を有するように構成することができる。

【 2 4 6 8 】

そして、1 球目の球を第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球させ、2 球目の球を第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球させることができ、それぞれの入球によって第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を開放させることで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球を「 4 個」貯留させることができる。

【 2 4 6 9 】

30

その結果、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、第 2 特別図柄の動的表示の保留球を「 4 個」貯留させることができる。

【 2 4 7 0 】

その他、第 6 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 1 実施形態乃至第 5 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

< 第 7 実施形態 >

次いで、図 9 1 を参照して、本発明を適用した第 7 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。以下、第 7 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 1 実施形態及び第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 7 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 1 実施形態及び第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 1 実施形態及び第 6 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

40

【 2 4 7 1 】

第 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が第 1 非電動役物ユニット 5 4 の直上に配設されており、右打ち遊技で発射された球が第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に入球するまでに一定の期間を要するように構成されていた。

【 2 4 7 2 】

このため、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球を発射した場合に、普通電役ユニット 7 2 への入球を経て第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 にそれぞれ 2 の球を入球させ、第 2 特別図柄の動的表示の保留球を 4 つ貯留させるまでに一定の期間を要し、この点において、さらなる向上が求められる。

50

【 2 4 7 3 】

第 7 実施形態のパチンコ機 1 0 は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、「時間短縮状態」において右打ち遊技で球を発射した場合に、より迅速に第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 にそれぞれの 2 の球を入球させることができる遊技機を提供することを目的としている。

【 2 4 7 4 】

より具体的には、例えば、第 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を、遊技球が遊技領域に進入する進入地点である戻り球防止部材 6 8 により近い位置に配設し、より迅速に第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 にそれぞれの 2 の球を入球させることができる遊技機を提供することを目的としている。

10

【 2 4 7 5 】

本目的を達成するために、第 7 実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態に切り替える切替手段を備え、発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤に形成された遊技領域に進入する遊技機であって、前記第 3 可動体は、前記第 2 可動体よりも前記所定位置に近い位置に配設された。

20

【 2 4 7 6 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第 1 可動体としての動作体を備え、第 2 可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第 1 入球部としての作用口を備え、第 1 検出部としての検知部を備え、第 3 可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第 2 入球部としての流入口を備え、第 2 検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第 1 状態としての所定態様を備え、第 2 状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、所定位置としての所定地点を備える。

30

【 2 4 7 7 】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット 7 2 への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

40

【 2 4 7 8 】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が

50

実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

10

【 2 4 7 9 】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第3可動体として、本実施形態では第2非電動役物ユニット55を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

20

【 2 4 8 0 】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切替弁75の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

30

【 2 4 8 1 】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第1非電動役物ユニット54の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射す

40

50

ること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【 2 4 8 2 】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【 2 4 8 3 】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第 1 検出部又は第 2 検出部として、本実施形態では第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a 又は第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

【 2 4 8 4 】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における 1 演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【 2 4 8 5 】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普

10

20

30

40

50

通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の1演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

【2486】

さらに、例えば、遊技球が入球する第2入球部として、本実施形態では第2非電動役物始動口77を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【2487】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第2可動体として、本実施形態では第1非電動役物ユニット54を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【2488】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第1可動体として、本実施形態では普通電役開閉板72aを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【2489】

また、例えば、遊技球が入球する第1入球部として、本実施形態では第1非電動役物始動口76を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【2490】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりで当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たりで当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の1演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

10

【2491】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁75を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【2492】

20

さらに、例えば、第1状態又は第2状態として、本実施形態では入球口切換弁75の初期状態又は入球口切換弁75の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の

30

の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【2493】

また、例えば、所定一覧の中から1の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普通図柄カウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

【2494】

40

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【2495】

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりRUSH状態などが挙げられる。

50

【 2 4 9 6 】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ 2 0 3 k を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【 2 4 9 7 】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における 1 演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

10

【 2 4 9 8 】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から 1 の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから 1 の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から 1 の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

【 2 4 9 9 】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

20

【 2 5 0 0 】

さらに、例えば、遊技球が遊技領域に進入し得る所定位置として、本実施形態では戻り球防止部材 6 8 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射される場合の発射開始位置、遊技球が特定の領域に進入することとなる位置、遊技球が特定の入球口や入球装置に入球することとなる位置、遊技球が遊技盤 1 3 から排出されることとなる位置、賞球が払い出される場合における払い出し開始位置、払い出された賞球を遊技機から排出することとなる位置などが挙げられる。

30

【 2 5 0 1 】

ここで、図 9 1 を参照して、第 7 実施形態の遊技盤 1 3 の具体的構成について説明する。まず、図 9 1 に示すように、遊技盤 1 3 は、正面視略正方形に切削加工した木製のベース板 6 0 に、球案内用の多数の釘や風車およびレール 6 1 , 6 2、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口 6 3 及び右側一般入賞口 6 3 a、第 3 図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置 6 5、第 3 図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット 7 3、第 3 図柄（所謂、特別図柄）の 1 つである第 1 特別図柄の抽選契機となる第 1 始動口 6 4、第 3 図柄の 1 つである第 2 特別図柄の抽選契機となる下側第 2 始動口 7 1 a 及び上側第 2 始動口 7 1 d、第 2 図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート 6 7、開放状態となることで後述する第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 へ球が入球可能となる普通電役ユニット 7 2、開放状態となることで下側第 2 始動口 7 1 a へ球が入球可能となる第 1 非電動役物ユニット 5 4、開放状態となることで上側第 2 始動口 7 1 d へ球が入球可能となる第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、可動役物 2 3、第 3 図柄表示装置 8 1 及び第 2 図柄表示装置 8 3 等を有した可変表示装置ユニット 8 0 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 1 2 の裏面側に取り付けられる。

40

【 2 5 0 2 】

一般入賞口 6 3、右側一般入賞口 6 3 a、第 1 始動口 6 4、可変入賞装置 6 5、小入賞口ユニット 7 3、第 1 非電動役物ユニット 5 4、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、スルーゲート 6 7、普通電役ユニット 7 2、可動役物 2 3、可変表示装置ユニット 8 0 は、ルー

50

タ加工によってベース板 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 1 3 の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤 1 3 の前面中央部分は、前面枠 1 4 の窓部 1 4 c (図 1 参照) を通じて内枠 1 2 の前面側から視認することができる。

【 2 5 0 3 】

遊技盤 1 3 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 6 2 が植立され、その外レール 6 2 の内側位置には外レール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の前面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6 (図 1 参照) とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の前面であって 2 本のレール 6 1 , 6 2 と円弧部材 7 0 とにより区画して形成される略円形状の領域 (入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域) である。

10

【 2 5 0 4 】

2 本のレール 6 1 , 6 2 は、球発射ユニット 1 1 2 a (図 1 0 参照) から発射された球を遊技盤 1 3 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 6 1 の先端部分 (図 9 1 の左上部) には所定地点としての戻り球防止部材 6 8 が取り付けられ、一旦、遊技盤 1 3 の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 6 2 の先端部 (図 9 1 の右上部) には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される (以下、返しゴム 6 9 に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット 8 0 の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する)。第 7 実施形態では、所定地点に近接した領域に球を打ち出すこととなる左打ち遊技において、第 1 始動口 6 4 又は一般入賞口 6 3 へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第 2 始動口 7 1 a、上側第 2 始動口 7 1 d、可変入賞装置 6 5、小入賞口ユニット 7 3、普通電役ユニット 7 2、スルーゲート 6 7 又は右側一般入賞口 6 3 a に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、所定地点から一定以上離れた領域に球を打ち出すこととなる右打ち遊技において、下側第 2 始動口 7 1 a、上側第 2 始動口 7 1 d、可変入賞装置 6 5、小入賞口ユニット 7 3、普通電役ユニット 7 2、スルーゲート 6 7 又は右側一般入賞口 6 3 a へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第 1 始動口 6 4 又は一般入賞口 6 3 に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

20

30

【 2 5 0 5 】

また、内レール 6 1 の右下側の先端部と外レール 6 2 の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材 7 0 がベース板 6 0 に打ち込んで固定されている。

【 2 5 0 6 】

遊技領域の正面視左側下部 (図 9 1 の左側下部) には、発光手段である複数の L E D で構成された状態 L E D 群 3 7 a と特別 L E D 群 3 7 b と右打ち報知ランプ 3 7 c とが設けられた特別図柄表示装置 3 7 が、ベース板 6 0 に固定されて配設されている。特別図柄表示装置 3 7 は、後述する主制御装置 1 1 0 (図 1 0 参照) で行われる各制御に応じた第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の各変動表示 (以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という) がなされると共に、パチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。

40

【 2 5 0 7 】

第 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技者がこの特別図柄表示装置 3 7 を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置 3 7 は、遊技球や第 3 図柄表示装置 8 1、可動役物 2 3 等によって遮蔽され得ないように、遊技盤 1 3 の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板 6 0 よりも手前であって、遊技盤 1 3 の最前面となる位置に配設されている。

50

【 2 5 0 8 】

状態 L E D 群 3 7 a は、後述する第 1 始動口 6 4、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 d に入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「R」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態 L E D 群 3 7 a の点灯状態により示される。なお、状態 L E D 群 3 7 a は、それぞれの L E D の発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ない L E D でパチンコ機 1 0 の各種遊技状態を示唆することができる。

【 2 5 0 9 】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置 6 5 を開閉する大入賞口開閉板 6 5 a が、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大入賞口開閉板 6 5 a が開放開始されてから「30 秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板 6 5 a の開放中に球が 1 0 個入賞することで、1 回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【 2 5 1 0 】

特別 L E D 群 3 7 b は、6 個の L E D で構成された上方 L E D 群 3 7 b 1 と、同じく 6 個の L E D で構成された下方 L E D 群 3 7 b 2 との計 1 2 個の L E D で構成されている。上方 L E D 群 3 7 b 1 は、第 1 始動口 6 4 への球の入球に基づいて実行される第 1 抽選遊技の判定結果を示す第 1 特別図柄が動的表示される。また、下方 L E D 群 3 7 b 2 は、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 d への球の入球に基づいて実行される第 2 抽選遊技の判定結果を示す第 2 特別図柄が動的表示される。

【 2 5 1 1 】

具体的には、上方 L E D 群 3 7 b 1 には、遊技盤 1 3 の盤面中央に設けられた第 1 始動口 6 4 への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第 7 実施形態では、上方 L E D 群 3 7 b 1 の最も上方の L E D から下方の L E D を 1 つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第 7 実施形態では、6 個の L E D の各点灯パターンの組み合わせによって計 6 4 種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【 2 5 1 2 】

また、下方 L E D 群 3 7 b 2 には、遊技盤 1 3 の右側側方に設けられた下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 d への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第 7 実施形態では、下方 L E D 群 3 7 b 2 の最も上方の L E D から下方の L E D を 1 つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第 7 実施形態では、6 個の L E D の各点灯パターンの組み合わせによって計 6 4 種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【 2 5 1 3 】

いずれの L E D 群 3 7 b 1、3 7 b 2 においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側の L E D のみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各 L E D 群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各 L E D 群が点灯表示される。各 L E D 群の停止パターンの詳細については、後述する。

【 2 5 1 4 】

本パチンコ機 1 0 では、第 1 始動口 6 4、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 d への入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口 6 4、7 1 a 又は 7 1 b に応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置 6 5 を開閉駆動する。また、第 2 特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット 7 3 及び後述する特定領域ソレノイド 7 3 f（図 1 0 参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット 7 3 内に設けられた特定領域ソレノイド 7 3 f の開放に伴って後述する特定領域スイッチ 7 3 g（図 1 0 参照）によって球が検知された

10

20

30

40

50

場合には、第２特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【２５１５】

第７実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ａ」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図１４（ａ）参照）。また、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、可変入賞装置６５が１０回開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｂ」と称する場合がある）」が用意されている（図１４（ｂ）参照）。

10

【２５１６】

また、第７実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第２始動口７１ａ又は上側第２始動口７１ｄへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット７３が１回開放する「１ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりＡ」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット７３が１回、可変入賞装置６５が９回、それぞれ開放する「１０ラウンド通常大当たり（以下、「通常Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図１５参照）。

【２５１７】

ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。

20

【２５１８】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット７２へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

30

【２５１９】

なお、第７実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第１特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態Ａ」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態Ｂ」と、が発生可能に構成されている（図１７参照）。

【２５２０】

「通常遊技状態Ａ」は、ＲＡＭクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常Ａ」への当選後又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図１７参照）。

40

【２５２１】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第７実

50

施形態のパチンコ機 10 では、第 2 特別図柄の動的表示が第 1 特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図 2 優先変動）ように構成されている。

【2522】

また、この「通常遊技状態 B」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート 67 によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態 B」において、残存しているすべての第 2 特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態 A」に移行するように構成されている。

【2523】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット 72 の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット 72 の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤 13 の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット 72 が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第 1 非電動役物始動口 76 又は第 2 非電動役物始動口 77 へ入球し易い状態となる。

【2524】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット 72 の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット 72 へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット 72 内に入賞した球が、作用口としての第 1 非電動役物始動口 76 に入球することに基づいて開放される第 1 非電動役物ユニット 54、又は、進入部としての普通電役ユニット 72 内に入賞した球が流入口としての第 2 非電動役物始動口 77 に入球することに基づいて開放される第 2 非電動役物ユニット 552、の、2 の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【2525】

また、詳細は後述するが、第 7 実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 非電動役物ユニット 54 又は第 2 非電動役物ユニット 552 への遊技球の入球に基づいて第 2 特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【2526】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第 3 図柄表示装置 81 で行われる右打ち示唆（例えば、図 63（c）の右打ち示唆メッセージ 81g 参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第 1 非電動役物ユニット 54 及び第 2 非電動役物ユニット 552 の詳細については図 4 及び図 5 において、「時間短縮状態」における第 3 図柄表示装置 81 での演出内容については図 61～図 68 において、それぞれ後述する。

【2527】

第 7 実施形態のパチンコ機 10 では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図 28 の時短終了条件テーブル 202m で後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット 72 のエンディング時間の終了後は、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第 2 特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態 B」に移行し、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第 2 特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態 A」に移行するように構成されている。

10

20

30

40

50

【 2 5 2 8 】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第 1 始動口 6 4 への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【 2 5 2 9 】

また、第 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たり等に当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット 7 2 の開放時間が長くなる「普通図柄時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

10

【 2 5 3 0 】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常 A」とは、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される大当たりである。第 7 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において大当たり等に当選した場合に、この大当たり種別「通常 A」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態 A」へと移行するように構成されている。

20

【 2 5 3 1 】

次いで、大当たり種別「時短 A」とは、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される大当たりである。第 7 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において大当たり等に当選した場合に、この大当たり種別「時短 A」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【 2 5 3 2 】

次いで、大当たり種別「通常 B」とは、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される大当たりである。第 7 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たり等に当選した場合に、この大当たり種別「通常 B」が選択され得て、該大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態 B」へ、該大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態 A」へ、と移行するように構成されている。

30

【 2 5 3 3 】

次に、小当たり種別について説明する。第 7 実施形態のパチンコ機 1 0 において選択され得る小当たり種別「通常 C」とは、最大合計ラウンド数が 1 0 ラウンドの小当たり及び大当たりであって、1 ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット 7 3 が開放され、また、該 1 ラウンド目の小入賞口ユニット 7 3 が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド 7 3 f（図 1 0 参照）が駆動されて特定領域 7 3 d が開放される。そして、該特定領域 7 3 d に設けられた特定領域スイッチ 7 3 g（図 1 0 参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として 2 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される。この小当たり種別「通常 C」の小当たり及び大当たり終了後には、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態 B」へ、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態 A」へ、と移行するように構成されている。

40

【 2 5 3 4 】

なお、詳細は後述するが、第 2 特別図柄の動的表示は、特図 2 大当たり乱数テーブル 2

50

02a2において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第2特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている(図13にて後述)。

【2535】

一方、この小当たり種別「通常C」の小当たりに当選した場合であっても、1ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ73gによって球が検知されなかった場合、2ラウンド目から10ラウンド目の可変入賞装置65が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている(以下、この現象を、小当たり種別「小当たりA」と称する場合がある)。そして、小当たり種別「小当たりA」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりA」当選時の遊技状態に戻るよう構成されている。

10

【2536】

なお、第7実施形態のパチンコ機10では、特定領域スイッチ73gによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ73gの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド73fがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド73bがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ73gによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外に特定領域スイッチ73gによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域73dへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ73gの無効状態で該特定領域スイッチ73gを球が通過した場合、何らかの異常(例えば、不正行為等)の発生により特定領域73dを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置65に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第3図柄表示装置81において表示するように構成してもよい。

20

【2537】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別LED群37bの表示態様について説明する。第1特別図柄用の上方LED群37b1の停止表示(点灯表示)として、ハズレに対応する表示パターンは1種類、大当たり種別「通常A」に対応する表示パターンは32種類、大当たり種別「時短A」に対応する表示パターンは31種類、の計64種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方LED群37b1の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常A」又は「時短A」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

30

【2538】

また、第2特別図柄用の下方LED群37b2の停止表示(点灯表示)として、ハズレに対応する表示パターンは1種類、小当たり種別「通常C」に対応する表示パターンは32種類、大当たり種別「通常B」に対応する表示パターンは31種類、の計64種類の表示パターンが設けられている。

40

【2539】

特別図柄表示装置37の右打ち報知ランプ37cは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ37cは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ37cや第3図柄表示装置81における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【2540】

なお、第7実施形態のパチンコ機10では、遊技状態が「通常遊技状態B」である場合

50

、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第３図柄表示装置８１では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

【２５４１】

具体的には、上述したように、第２特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図１３（ｂ）参照）。また、「通常遊技状態Ｂ」における第２特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「１秒」（図１８～図２２参照））。

【２５４２】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」に移行する場合（即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態Ｂ」へ移行後、約「１秒」で第２特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態Ｂ」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態Ｂ」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第３図柄表示装置８１では、「通常遊技状態Ｂ」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図６３（ｄ）～図６４（ｃ）参照）。

【２５４３】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３及び右側一般入賞口６３ａが配設されている。右側一般入賞口６３ａは、後述する可変入賞装置６５の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【２５４４】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口６３ａに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第２非電動役物ユニット５５２、第１非電動役物ユニット５４、普通電役ユニット７２、小入賞口ユニット７３及び可変入賞装置６５のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機１０の稼働を向上させることができる。

【２５４５】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの入球（以下、第１始動口６４又は下側第２始動口７１ａ若しくは上側第２始動口７１ｄへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【２５４６】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、普通電役ユニット７２や特別図柄表示装置３７、可変入賞装置６５などよりも所定地点としての戻り球防止部材６８に近い位置に配設されている。そして、後述する表示

10

20

30

40

50

制御装置 114 (図 10 参照) によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の 3 つの図柄列 Z1 ~ Z3 (図 9 参照) が表示される。

【2547】

各図柄列 Z1 ~ Z3 (図 9 参照) は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列 Z1 ~ Z3 毎に縦スクロールして第 3 図柄表示装置 81 の表示画面上にて第 3 図柄が可变的に表示されるようになっている。第 7 実施形態の第 3 図柄表示装置 81 は、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技および第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置 110 の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置 37 で行われるのに対して、その特別図柄表示装置 37 の表示に応じた装飾的な表示を第 3 図柄表示装置 81 の第 3 図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールや LED 等を用いて第 3 図柄表示装置 81 を構成するようにしても良い。

10

【2548】

第 7 実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第 2 特別図柄の動的表示を優先的に実行 (所謂、特図 2 優先変動) 可能に構成されている。即ち、第 1 始動口 64 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示の実行中に、第 1 始動口 64 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第 2 始動口 71a 又は上側第 2 始動口 71d に始動入賞した場合に、先に入賞していた第 1 特別図柄の動的表示より、後に入賞した第 2 特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【2549】

20

ここで、図 9 を参照して、第 3 図柄表示装置 81 の表示内容について説明する。図 9 は、第 3 図柄表示装置 81 の表示画面を説明するための図面であり、図 9 (a) は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図 9 (b) は、実際の表示画面を例示した図である。

【2550】

第 3 図柄は、「0」から「9」の数字を付した 10 種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「0」から「9」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号 (「1」, 「3」, 「5」, 「7」, 「9」) を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号 (「0」, 「2」, 「4」, 「6」, 「8」) を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

30

【2551】

また、第 7 実施形態のパチンコ機 10 においては、後述する主制御装置 110 (図 10 参照) によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態 A」において、大当たり種別「通常 A」に当選した場合は、主に、「0」, 「2」, 「4」, 「6」, 「8」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり後に「通常遊技状態 A」に移行する大当たり種別「通常 A」に対して、該「通常遊技状態 A」よりも有利な遊技状態である「時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短 A」に当選した場合は、主に、「1」, 「3」, 「5」, 「7」, 「9」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

40

【2552】

さらに、第 7 実施形態のパチンコ機 10 では、大当たり種別「時短 A」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「時短 A」に当選した場合であっても、「2」や「8」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、大当たり種別「通常 A」に当選しているのか、大当たり

50

種別「時短 A」に当選しているのかが遊技者には判別し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出を行って大当たり種別「時短 A」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【2553】

図9(a)に示すように、第3図柄表示装置81の表示画面は、大きくは上下方向に3分割され、下側の2/3が第3図柄を変動演出する主表示領域Dmと保留球数などを表示するコクピット表示領域Dbとで構成され、それ以外の上側の1/3が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Dsとなっている。

【2554】

主表示領域Dmは、左・中・右の3つの表示領域Dm1~Dm3に区分けされており、その表示領域Dm1に左図柄列Z1が表示され、表示領域Dm2に中図柄列Z2が表示され、表示領域Dm3に右図柄列Z3が表示される。

【2555】

各図柄列Z1~Z3には、上述した第3図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Z1~Z3には、数字の昇順(または降順)に主図柄が配列され、各図柄列Z1~Z3毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Z1~Z3において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Z1においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Z2及び右図柄列Z3においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【2556】

また、主表示領域Dmには、各図柄列Z1~Z3毎に上・中・下の3段に第3図柄が表示される。この主表示領域Dmの中段部が有効ラインL1として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている(表示される)特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列Z1 右図柄列Z3 中図柄列Z2の順に、有効ラインL1上に第3図柄が停止表示される。その第3図柄の停止時に有効ラインL1上に大当たり図柄の組合せ(同一の主図柄の組合せ)で揃えば、遊技状態ごとに設定されている(表示される)特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

【2557】

副表示領域Dsは、主表示領域Dmよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に3つの小領域Ds1~Ds3に等区分されている。小領域Ds1~Ds3は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ds1~Ds3のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Dmにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

【2558】

コクピット表示領域Dbは、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第1始動口64又は下側第2始動口71a若しくは上側第2始動口71dに入球された球のうち変動表示(変動演出)が未実行である球(保留球)の数である保留球数を表示する領域である。

【2559】

副表示領域Dsの右の小領域Ds3には、第1特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図1用第4図柄表示領域87と、第2特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図2用第4図柄表示領域88と、主表示用右打ち指示89とが表示可能に構成されている。

【2560】

特図1用第4図柄表示領域87は、第1特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図1用保留数表示87aと、第1特別図柄の動的表示(変動演出)の実行と同期して変化可能な特図1用変動領域87bとで構成されている。

【2561】

特図1用保留数表示87aは、第1特別図柄の動的表示の保留数を「0」~「4」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図1用保留数表示87aが「

10

20

30

40

50

0」を表示している場合は、第1特別図柄の動的表示の保留数が0個であることを示し、特図1用保留数表示87aが「1」を表示している場合は、第1特別図柄の動的表示の保留数が1個であることを示し、特図1用保留数表示87aが「2」を表示している場合は、第1特別図柄の動的表示の保留数が2個であることを示し、特図1用保留数表示87aが「3」を表示している場合は、第1特別図柄の動的表示の保留数が3個であることを示し、特図1用保留数表示87aが「4」を表示している場合は、第1特別図柄の動的表示の保留数が4個であることを示している。

【2562】

即ち、特図1用第4図柄表示領域87の特図1用保留数表示87aは、上述した特別図柄表示装置37の状態LED群37aの第1特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第1特別図柄の動的表示が主表示領域Dmにおいて表示される「通常遊技状態A」において、後述する保留図柄表示領域Db1の保留球数の内容と一致するように表示される。

10

【2563】

特図1用変動領域87bは、第1特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第1特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図1用変動領域87bの四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白 赤・・・と第1特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第1特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図1用変動領域87bの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

20

【2564】

より詳細には、特図1用変動領域87bの四角図柄が白で停止した場合は、第1特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図1用変動領域87bの四角図柄が赤で停止した場合は、第1特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図1用変動領域87bの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置37の上方LED群37b1の表示内容に対応するように表示されるとともに、第1特別図柄の動的表示が主表示領域Dmにおいて表示される「通常遊技状態A」において、主表示領域Dmの表示内容と同期するように構成されている。

【2565】

30

特図2用第4図柄表示領域88は、第2特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図2用保留数表示88aと、第2特別図柄の動的表示(変動演出)の実行と同期して変化可能な特図2用変動領域88bとで構成されている。

【2566】

特図2用保留数表示88aは、第2特別図柄の動的表示の保留数を「0」～「4」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図2用保留数表示88aが「0」を表示している場合は、第2特別図柄の動的表示の保留数が0個であることを示し、特図2用保留数表示88aが「1」を表示している場合は、第2特別図柄の動的表示の保留数が1個であることを示し、特図2用保留数表示88aが「2」を表示している場合は、第2特別図柄の動的表示の保留数が2個であることを示し、特図2用保留数表示88aが「3」を表示している場合は、第2特別図柄の動的表示の保留数が3個であることを示し、特図2用保留数表示88aが「4」を表示している場合は、第2特別図柄の動的表示の保留数が4個であることを示している。

40

【2567】

即ち、特図2用第4図柄表示領域88の特図2用保留数表示88aは、上述した特別図柄表示装置37の状態LED群37aの第2特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第2特別図柄の動的表示が主表示領域Dmにおいて表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態B」において、後述する保留図柄表示領域Db2の保留球数の内容と一致するように表示される。

【2568】

50

特図 2 用変動領域 8 8 b は、第 2 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図 1 用変動領域 8 7 b と同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 2 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白 赤 . . . と第 2 特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第 2 特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【 2 5 6 9 】

より詳細には、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が赤で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が青で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の下方 L E D 群 3 7 b 2 の表示内容に対応するように表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「時間短縮状態」及び「通常遊技状態 B」において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

【 2 5 7 0 】

主表示用右打ち指示 8 9 は、特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c と常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている。

【 2 5 7 1 】

また、主表示用右打ち指示 8 9 は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第 3 図柄表示装置 8 1 において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域 D m の中央部分に表示される各図柄列の第 3 図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【 2 5 7 2 】

第 3 図柄表示装置 8 1 の実際の表示画面では、図 9 (b) に示すように、例えば、「通常遊技状態 A」では、主表示領域 D m に第 3 図柄の主図柄が合計 3 個表示される。副表示領域 D s においては、左の小領域 D s 1、右の小領域 D s 3 に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域 D s 2 では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【 2 5 7 3 】

第 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）にて第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第 1 始動口 6 4 へ入球した場合、又は、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）にて第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 d へ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大 4 回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置 3 7 により示されると共に、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a 若しくは特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a においても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域 D b の保留図柄表示領域 D b 1 の第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d においても示される。

【 2 5 7 4 】

第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d には、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球 1 球（保留球数 1 回）につき 1 つの保留図柄（通常の表示態様では「」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第 1 ~ 第 4 保留

10

20

30

40

50

図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d に表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【 2 5 7 5 】

即ち、第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d において、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に 1 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 1 回であることを示し、第 1・第 2 保留図柄表示領域 D b 1 a , D b 1 b にそれぞれ 1 つずつ計 2 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 2 回であることを示し、第 1 ~ 第 3 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 c にそれぞれ 1 つずつ計 3 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 3 回であることを示し、第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d にそれぞれ 1 つずつ計 4 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 4 回であることを示す。また、第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d に保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 0 回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

【 2 5 7 6 】

なお、第 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第 2 特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第 1 特別図柄の変動演出と第 2 特別図柄の変動演出とを第 3 図柄表示装置 8 1 において同時に表示可能に構成してもよい。

【 2 5 7 7 】

コクピット表示領域 D b の中央部分には、主表示領域 D m で変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域 D b 0 が設けられている。この実行図柄表示領域 D b 0 は、コクピット表示領域 D b の中央部分、即ち、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a の右側に設けられ、保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d に表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域 D b 0 は、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【 2 5 7 8 】

実行図柄表示領域 D b 0 に表示される実行図柄は、主表示領域 D m で実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態 A」において第 1 特別図柄の保留図柄が 4 つ存在する状況において、第 1 特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域 D b 0 に表示されていた実行図柄が消去された場合、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域 D b 0 における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第 2 保留図柄表示領域 D b 1 b に表示されていた保留図柄が、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a における保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第 3 保留図柄表示領域 D b 1 c に表示されていた保留図柄が、第 2 保留図柄表示領域 D b 1 b における保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第 4 保留図柄表示領域 D b 1 d に表示されていた保留図柄が、第 3 保留図柄表示領域 D b 1 c における保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【 2 5 7 9 】

なお、第 7 実施形態においては、第 1 始動口 6 4 又は下側第 2 始動口 7 1 a 若しくは上側第 2 始動口 7 1 d への入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大 4 回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、それぞれ 3 回以

10

20

30

40

50

下、又は、それぞれ5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域D bにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第3図柄表示装置81の一部に数字で、或いは、4つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置37により保留球数が示されるので、第3図柄表示装置81に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット80に、保留球数を示す保留ランプを第1特別図柄および第2特別図柄の最大保留数分の4つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【2580】

また、第3図柄表示装置81において後述する「ノーマルリーチ」演出態様や、「スーパーリーチ」演出態様を実行する場合、大当たり（即ち、各図柄列の第3図柄が揃った状態）を示唆するだけでなく、該「ノーマルリーチ」演出態様や、該「スーパーリーチ」演出態様よりも期待度の高い演出態様への発展を示唆するように構成してもよい。

【2581】

例えば、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆する「スーパー」アイコンと、「スペシャルリーチ」演出態様への発展を示唆する「スペシャル」アイコンと、大当たりを示唆する「大当たり」アイコンと、ハズレを示唆する「ハズレ」アイコンと、を用意し、いずれのアイコンが停止するのかを、ルーレット演出などで遊技者の枠ボタン22の操作によって結果報知するように構成してもよい。

【2582】

このように構成することで、実行中の特別図柄の変動演出がハズレの結果となる場合であっても、「ノーマルリーチ」演出態様において、「スーパーリーチ」演出態様への発展を示唆「スーパー」アイコン等を停止させることで、遊技者に成功の結果となる演出を体感させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【2583】

さらに、上述のように複数のアイコン等によっていずれが停止するのかを演出する場合、アイコン等の組み合わせを複数用意することで、該当の演出への興趣を高めることができる。

【2584】

例えば、ルーレット演出において、4つのアイコンのうち、1つのアイコンを選択するように構成する場合、基本となるアイコンの組み合わせとして、「スーパー」アイコン、「スペシャル」アイコン、「大当たり」アイコン、「ハズレ」アイコンの4つで構成しておき、「ノーマルリーチ」演出態様から「スーパーリーチ」演出態様に発展する変動パターンであれば、「スーパー」アイコンが複数個存在している組み合わせを表示することで、遊技者に対して「スーパーリーチ」演出態様への発展の期待度が高いことを示唆することができる。

【2585】

また、基本となるアイコンの組み合わせのうち、ルーレット演出としての失敗演出となり得るアイコンを「ハズレ」アイコンの1つのみとし、その他の3のアイコンをルーレット演出としての成功結果となり得るアイコンで構成することで、ルーレット演出が成功結果になり易い演出であることを示唆することができる。

【2586】

さらに、大当たりが確定する演出として、例えば「大当たり確定リーチ」を用意しておき、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様の実行中におけるルーレット演出のアイコンの1つとして「大当たり確定リーチ」アイコンを表示するように構成してもよい。このように構成することで、該ルーレット演出で表示されたアイコンの中に「大当たり確定リーチ」アイコンが存在していることで、該「大当たり確定リーチ」アイコンが選択されれば大当たりが確定するため、遊技者の期待度を効果的に高めることができる。

【2587】

10

20

30

40

50

また、アイコンの組み合わせとして、4つのアイコンに「ハズレ」の選択肢が存在しない組み合わせにすることで、演出結果として「ハズレ」を選択し得ないため、必ずいずれかの成功結果が選択され得るように構成することができる。さらに、4つのアイコンすべてが同じアイコンとなる組み合わせを用意しておけば、例えば、4つのアイコンすべてが「スペシャル」アイコンであれば、「ハズレ」を選択し得ないため、大当たり期待度の高い「スペシャルリーチ」演出態様への発展を確定させることができ、同じように、4つのアイコンすべてが「大当たり確定リーチ」アイコンとすれば、「大当たり確定リーチ」への発展を確定させ、さらに該演出への発展後に大当たりも確定することになり、より興趣を高めることができる。また、これらの期待度の高い組み合わせは、「確率変動状態」等に現出するように構成すると、より効果的となる。

10

【2588】

図91に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット80の正面視右側には、可動役物23が設けられている。可動役物23は剣の形状を模しており、初期状態（図91において実線で表示された可動役物23）においては、第3図柄表示装置81の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物23が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物23の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物23の役物回転軸23aを軸として、可動役物23が第3図柄表示装置81に向かって（即ち、反時計周りに）約80度傾斜するように可動して第3図柄表示装置81の正面視手前側に現出する（以下、可動役物23が可動して第3図柄表示装置81の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図91において点線で表示された可動役物23）と称する場合がある）。

20

【2589】

この可動役物23は、第3図柄表示装置81において実行される、大当たり種別「時短A」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図63（a）参照）、該可動役物23が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【2590】

その他、可動役物23は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第3図柄表示装置81に表示している第3図柄や保留表示の内容を変化させたり、第3図柄表示装置81において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

30

【2591】

この可動役物23は、第3図柄表示装置81の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物23の可動領域を考慮し、該可動役物23に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物23付近の遊技球の流下領域は、該可動役物23が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球1球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

40

【2592】

ここで、第1実施形態のパチンコ機10では、遊技盤13の右側領域において、上方側に可動役物23が配設されており、その下方に第2非電動役物ユニット55が、さらに、該第2非電動役物ユニット55の下方に第1非電動役物ユニット54が配設されていた（図3参照）。このため、可動役物23は第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物23の長さは第3図柄表示装置81の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【2593】

50

一方、詳細は後述するが、第7実施形態のパチンコ機10では、第2非電動役物ユニット552の動作態様を、第1非電動役物ユニット54の動作態様と異なる構成にすることにより、遊技盤13の右側上方における可動役物23の可動領域を広く確保することが可能となった。

【2594】

このように構成することで、可動役物23のサイズを大きくすることができ、該可動役物23の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤13右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【2595】

次いで、可変表示装置ユニット80の正面視右側側方であって、可動役物23の右下方向には、作用物としての第1非電動役物ユニット54が設けられている。この第1非電動役物ユニット54は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第2種非電動役物）であり、該第1非電動役物ユニット54を構成する第1非電開閉板54aは、後述する普通電役ユニット72内の第1非電動役物始動口76と機械的に接続されており、作用口としての第1非電動役物始動口76に1の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第1非電開閉板54aが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第1非電動役物ユニット54内に所定数の遊技球（第7実施形態では、「2個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第1非電開閉板54aが閉鎖されるように構成されている。

【2596】

ここで、図4を参照して、作用物としての第1非電動役物ユニット54の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図4(a)は、第1非電動役物ユニット54を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図4(b)は、第1非電動役物ユニット54が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図4(c)は、第1非電動役物ユニット54が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

【2597】

図4(a)に示すように、第1非電動役物ユニット54は、第1非電開閉板54aと、下側第2始動口通路71a1と、下側第2始動口スイッチ71a2と、によって構成されている。上述したように、第1非電動役物ユニット54は電氣的に駆動制御されない役物である。

【2598】

第1非電動役物ユニット54を構成する第1非電開閉板54aは、後述する普通電役ユニット72内の作用口としての第1非電動役物始動口76に1の遊技球が入球すると、規定動作として、該遊技球の自重によって第1非電開閉板54aが正面視右方向へと約45度傾倒して開放される（図4(c)参照）。そして、規定動作として第1非電開閉板54aが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が下側第2始動口71aに入球可能となる。また、第1非電動役物ユニット54内に2の球が入球することで、該遊技球の自重によって第1非電開閉板54aが閉鎖されるように構成されている。

【2599】

下側第2始動口通路71a1は、開放状態の第1非電開閉板54a上を転動してきた遊技球を下側第2始動口スイッチ71a2側へと転動させるための通路であり、正面視右側から左側へと鉛直下方向へ傾斜している。そして、該下側第2始動口通路71a1の左側に下側第2始動口スイッチ71a2が配設されており、該下側第2始動口スイッチ71a2を遊技球が通過することで第2特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置37の特別LED群37bの下方LED群37b2で示されると共に、第3図柄表示装置81にて第2特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第2始動口スイッチ71a2によって入球が検知されると、1個の球が賞球として払い出される。

【2600】

次いで、図4(b)を参照して、第1非電動役物ユニット54の閉鎖状態における球の

流下態様について説明する。第 1 非電動役物ユニット 5 4 が閉鎖状態である場合、第 1 非電動開閉板 5 4 a は鉛直方向上方を向いた状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第 1 非電動役物ユニット 5 4 内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【 2 6 0 1 】

このため、右打ち遊技で発射された球が、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の上流側に配設されている第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 (図 9 1 参照) を通過して鉛直方向下側へと流下する場合、該球は閉鎖状態となっている第 1 非電動開閉板 5 4 a によって流下方向が変化することなく、スルーゲート 6 7 を通過して普通電役ユニット 7 2 側へと流下していく。

【 2 6 0 2 】

一方、図 4 (c) に示すように、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放状態である場合、第 1 非電動開閉板 5 4 a が正面視右方向へと約 4 5 度傾倒した状態となる。この場合、右打ち遊技で発射された球は、開放状態となっている第 1 非電動開閉板 5 4 a 上を転動して正面視左側方向へと流下していき、下側第 2 始動口通路 7 1 a 1 上を転動し、第 2 特別図柄の抽選契機となる下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 によって入球を検知され、第 1 非電動役物ユニット 5 4 から排出される。

10

【 2 6 0 3 】

また、上述したように、開放状態となった第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に所定数の遊技球 (第 7 実施形態では、「 2 個」) が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電動開閉板 5 4 a が閉鎖されて図 4 (b) の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第 1 非電動役物ユニット 5 4 内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

20

【 2 6 0 4 】

図 9 1 に戻って、説明を続ける。作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 の上流側であって、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 よりも所定地点としての戻り球防止部材 6 8 に近い位置に、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が設けられている。実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 と同様に電氣的に駆動制御されない役物 (所謂、第 2 種非電動役物) であり、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を構成する第 2 非電動出沒板 5 5 2 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の第 2 非電動役物始動口 7 7 と機械的に接続されており、該第 2 非電動役物始動口 7 7 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電動出沒板 5 5 2 a が開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に所定数の遊技球 (第 7 実施形態では、「 2 個」) が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電動出沒板 5 5 2 a が閉鎖されるように構成されている。

30

【 2 6 0 5 】

ここで、図 7 5 を参照して、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の構成および駆動態様、球の流下態様について説明する。図 7 5 (a) は、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を図 7 4 の拡大図 B (図 7 4 の下部) に示すとおり、L X X V a の方向から見た場合における模式的断面図であり、図 7 5 (b) は、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が閉鎖状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図であり、図 7 5 (c) は、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放状態である場合における球の流下態様を説明するための模式的断面図である。

40

【 2 6 0 6 】

図 7 5 (a) に示すように、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は、第 2 非電動出沒板 5 5 2 a と、上側第 2 始動口通路 7 1 d 1 と、上側第 2 始動口スイッチ 7 1 d 2 と、によって構成されている。上述したように、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は電氣的に駆動制御されない役物である。

【 2 6 0 7 】

実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を構成する第 2 非電動出沒板 5 5 2 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電動出沒板 5 5 2 a が遊技盤 1 3 の手前 (図 7 5 (a) の左方向) へと水平方向に開放 (突出) されるように構成されている (図 7

50

5 (c) 参照)。この第2非電出沒板552aが突出することによって、右打ち遊技で発射された球が上側第2始動口71dに入球可能となる。また、第2非電動役物ユニット552内に2の球が入球することで、該遊技球の自重によって第2非電出沒板552aが閉鎖(没入)されるように構成されている。

【2608】

上側第2始動口通路71d1は、第2非電動役物ユニット552内に入球した球を遊技盤13の手前側から奥側(図75(a)の左側から右側)へと遊技球を転動させるための通路であり、奥側(図75(a)の右側)へ進むにつれて鉛直下方向へ傾斜している。そして、該上側第2始動口通路71d1の奥側に上側第2始動口スイッチ71d2が配設されており、該上側第2始動口スイッチ71d2を遊技球が通過することで第2特別図柄の大当たり抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置37の特別LED群37bの下方LED群37b2で示されると共に、第3図柄表示装置81にて第2特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第2始動口スイッチ71d2によって入球が検知されると、1個の球が賞球として払い出される。

10

【2609】

次いで、図75(b)を参照して、実動体としての第2非電動役物ユニット552の閉鎖状態における球の流下態様について説明する。第2非電動役物ユニット552が閉鎖状態である場合、第2非電出沒板552aは遊技盤13の奥行き方向(図75(b)の右方向)に没入した状態となっており、右打ち遊技で発射された球の第2非電動役物ユニット552内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

20

【2610】

このため、第2非電動役物ユニット552が閉鎖状態である場合、右打ち遊技で発射された球は閉鎖状態となっている第2非電出沒板552aによって流下方向が変化することなく、第1非電動役物ユニット54側(図91参照)へと流下していく。

【2611】

一方、図75(c)に示すように、実動体としての第2非電動役物ユニット552が開放状態である場合、第2非電出沒板552aが遊技盤13の正面視手前方向(図75(c)の左方向)へと突出して開放されるため、右打ち遊技で発射された球は突出状態となっている第2非電出沒板552a上を転動して遊技盤13の正面視奥行き方向(図75(c)の右方向)へと流下していき、上側第2始動口通路71d1上を転動し、第2特別図柄の抽選契機となる上側第2始動口スイッチ71d2によって入球を検知され、第2非電動役物ユニット552から排出される。

30

【2612】

また、上述したように、開放状態となった第2非電動役物ユニット552内に所定数の遊技球(第7実施形態では、「2個」)が入球すると、該遊技球の自重によって第2非電出沒板552aが閉鎖(没入)されて図75(b)の状態となり、右打ち遊技で発射された球の第2非電動役物ユニット552内への入球が不可又は困難となるように構成されている。

【2613】

ここで、上述したように、第1実施形態の第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55は、該第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55を構成するすべての部位がベース板60の正面視手前側に配設されているため、同じくベース板60の正面視手前側に配設される可動役物23とは、正面視した場合において同一の遊技領域には配設し得ないように構成されていた。

40

【2614】

このため、第1実施形態における可動役物23は、第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット55の配設されている領域を避けるように配設する必要があり、第1実施形態の可動役物23は、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較すると十分な大きさとは言い難い大きさであった。

【2615】

50

一方、第7実施形態の第2非電動役物ユニット552は、該第2非電動役物ユニット552を構成する第2非電出沒板552a、上側第2始動口通路71d1及び上側第2始動口スイッチ71d2が遊技盤13に対して奥行き方向に構成されており、ベース板60よりも正面視奥側に配設されている。そして、該第2非電動役物ユニット552内に入球した球が遊技盤13に対して奥行き方向へと転動するように構成されている。

【2616】

このように構成することで、可動役物23のサイズを大きくすることができ、該可動役物23の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技盤13右側の領域内に、球の流下通路と、各入球口（即ち、第2非電動役物ユニット552、第1非電動役物ユニット54、普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73、可変入賞装置65及び右側一般入賞口63a）と、可動役物23と、を効率よく配設することができる。

10

【2617】

また、詳細は後述するが、第7実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」において、進入部としての普通電役ユニット72内に2の遊技球が入球した場合、1球目の球が第1非電動役物ユニット54を開放することとなる作用口としての第1非電動役物始動口76に入球し、2球目の球が第2非電動役物ユニット552を開放することとなる流入口としての第2非電動役物始動口77に入球し易いように構成されている。

【2618】

よって、「時間短縮状態」において第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット552が開放する場合、最初に規定動作として第1非電動役物ユニット54が開放され易く、その後、指定動作として第2非電動役物ユニット552が開放され易いように構成されている。

20

【2619】

このため、右打ち遊技で発射された球が第2非電動役物ユニット552内の上側第2始動口71dに誘導され得る状況である場合、作用物としての第1非電動役物ユニット54には2の遊技球が入球済みとなっている可能性が高く、その後に発射される遊技球は第2非電動役物ユニット552に入球することが遊技者にとって最も有利な状況となる。従って、第2非電動役物ユニット552を第1非電動役物ユニット54よりも球の流下方向上流側であって、より所定地点としての戻り球防止部材68に近い位置に配設することで、指定動作として第2非電動役物ユニット552の開放時に発射された球を最短で該第2非電動役物ユニット552に入球させることができる。

30

【2620】

このように構成することで、「時間短縮状態」において右打ち遊技を実行した場合に、効率的に第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット552に球を入球させることができ、迅速に第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【2621】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第3図柄表示装置81において右打ち遊技を示唆した場合に（図65（c）の右打ち示唆メッセージ81g参照）、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

40

【2622】

図91に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット80の正面視右側であって、第1非電動役物ユニット54の正面視下側には、スルーゲート67が設けられている。このスルーゲート67には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート67を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ67a（図10参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置110で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート67は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われなように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選

50

契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【2623】

スルーゲート67の正面視下側には、普通電役ユニット72が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット72内には第1特別図柄及び第2特別図柄の始動口は存在せず、上述した第1非電動役物ユニット54の始動口である第1非電動役物始動口76、及び、第2非電動役物ユニット552の始動口である第2非電動役物始動口77が配設されている。即ち、第7実施形態のパチンコ機10では、普通電役ユニット72内に2の遊技球が入球することで、それぞれの球が第1非電動役物始動口76及び第2非電動役物始動口77に入球し、第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット552を開放させるように構成されている。

10

【2624】

ここで、第7実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、第2特別図柄の動的表示の保留球が「4個」貯留可能となるように構成されている。

【2625】

詳細に説明すると、第7実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、普通電役ユニット72は1の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット72は、1の開放動作における最大入球個数が「2個」に設定されている(図29参照)。

【2626】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット72が開放され、進入部としての普通電役ユニット72内に2の遊技球が入球すると、作用口としての第1非電動役物始動口76及び流入口としての第2非電動役物始動口77へと入球する(図85～図90にて後述)。そして、普通電役ユニット72に2の球が入球することで、該普通電役ユニット72は開放動作を終了する。

20

【2627】

また、上述したように、作用口としての第1非電動役物始動口76への入球によって作用物としての第1非電動役物ユニット54が開放されると、該第1非電動役物ユニット54内に2の遊技球が入球可能となり、下側第2始動口スイッチ71a2によって2の遊技球の入球が検知されることで、第2特別図柄の動的表示の保留球が「2個」貯留される。

【2628】

さらに、上述したように、流入口としての第2非電動役物始動口77への入球によって実動体としての第2非電動役物ユニット552が開放されると、該第2非電動役物ユニット552内に2の遊技球が入球可能となり、上側第2始動口スイッチ71d2によって2の遊技球の入球が検知されることで、第2特別図柄の動的表示の保留球が「2個」貯留される。

30

【2629】

このように構成することで、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、第2特別図柄の動的表示の保留球を「4個」貯留させることができる。

【2630】

ここで、図84～図90を参照して、普通電役ユニット72の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図84(a)は、普通電役ユニット72を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図84(b)は、図84(a)のLXXXIVbの部位の拡大図であって、普通電役ユニット72内の抵抗部としての経路振分装置74の模式的断面図であり、図84(c)は、図84(a)のLXXXIVbの部位の拡大図であって、経路振分装置74が支持部としての回転軸部74aを中心に時計回りに約90度回転した場合の模式的断面図である。

40

【2631】

図84(a)に示すように、普通電役ユニット72は、主に、普通電役開閉板72a、普通電役スイッチ72b、振分前経路72c、経路振分装置74、右側経路72d、左側経路72e、減速部72f、合流部72g、入球口切換弁75、第1非電動役物始動口7

50

6、第2非電動役物始動口77及び普通電役ユニット内排出口78、によって構成されている。また、減速部72fは第1減速部72f1、第2減速部72f2及び第3減速部72f3によって構成されている。

【2632】

動作体としての普通電役開閉板72aは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド72j（図16参照）によって開閉状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット72が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板72aは、正面視左方向へと約60度傾倒して開放される（図85（a）参照）。この普通電役開閉板72aが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット72に入球可能となる。

10

【2633】

また、第7実施形態のパチンコ機10では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで（図29（a）参照）、動作体としての普通電役開閉板72aを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット72へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、99/100）（図29（a）参照）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板72aを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット72へ容易に入賞し得るように構成する。

20

【2634】

なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機10の遊技状態に応じて、普通電役開閉板72aが開放される時間や、1回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板72aが開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板72aが開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、1回の当たりで普通電役開閉板72aが開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板72aの開放時間の長時間化と、普通電役開閉板72aの開放回数の多回数化との少なくとも2つを同時に行うようにしてもよい。

30

【2635】

普通図柄表示装置83は、球がスルーゲート67を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機10は、普通図柄表示装置83における可変表示が所定図柄（第7実施形態においては「」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット72が所定時間又は最大入賞個数に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第7実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット72が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【2636】

スルーゲート67の保留球数は最大4回まで保留され、その保留球数が上述した第2図柄保留ランプ84（以下、第2図柄保留ランプ84に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ84」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ84は、最大保留数分の4つ設けられ、第3図柄表示装置81の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ84の点灯された数により、保留数を表示する。

40

【2637】

なお、普通図柄の可変表示は、第7実施形態のように、普通図柄表示装置83において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置37又は第3図柄表示装置81の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ84の点灯を第3図柄表示装置81の一部で行うようにしても良い。また、ス

50

ルーゲート 67 の通過は、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置 37 により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ 84 により点灯表示を行わないものとしても良い。

【2638】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板 72a が開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット 72 内に流入した球は、該普通電役ユニット 72 内に設けられた普通電役スイッチ 72b によって検知されることで、1 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット 72 は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の 1 の開放動作における最大入賞個数が「2 個」に設定されており（図 29（c）参照）、普通電役スイッチ 72b によって「2 個」の入賞が検知されると、特定状態として普通電役開閉板 72a は閉鎖状態となり、普通電役ユニット 72 の 1 の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ 72b は普通電役開閉板 72a と隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット 72 に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

10

【2639】

ここで、仮に、普通電役ユニット 72 の 1 の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「2 個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。詳細は後述するが、第 7 実施形態のパチンコ機 10 では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット 72 の 1 の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

20

【2640】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット 72 が開放され、進入部としての普通電役ユニット 72 に遊技球が入球すると、1 球目の球は第 1 非電動役物始動口 76 へと誘導され易く、作用口としての第 1 非電動役物始動口 76 への入球によって規定動作として第 1 非電動役物ユニット 54 が開放され、該第 1 非電動役物ユニット 54 に 2 の球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が 2 個貯留され、第 1 非電動役物ユニット 54 は閉鎖する。

30

【2641】

また、進入部としての普通電役ユニット 72 内に入球した 1 球目の球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 76a に入球検知されることで案内手段としての入球口切換弁 75 が可動し、次いで進入部としての普通電役ユニット 72 に入球した 2 球目の球は第 2 非電動役物始動口 77 へと誘導され易くなり、流入口としての第 2 非電動役物始動口 77 への入球によって指定動作として第 2 非電動役物ユニット 552 が開放され、該第 2 非電動役物ユニット 552 に 2 の球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球がさらに 2 個貯留され、第 2 非電動役物ユニット 552 は閉鎖する。

【2642】

そして、進入部としての普通電役ユニット 72 内に入球した 2 球目の球が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 77a に入球検知されることで、案内手段としての入球口切換弁 75 が再度可動して普通電役ユニット 72 の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット 72 に入球した球は第 1 非電動役物始動口 76 へと誘導され易い状態となる。

40

【2643】

ここで、進入部としての普通電役ユニット 72 に入球した 1 球目の球によって作用物としての第 1 非電動役物ユニット 54 が開放され、該第 1 非電動役物ユニット 54 内の下側第 2 始動口 71a に遊技球が入球すると、第 2 特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット 72 に入球した 1 球目の球によって作用物としての第 1 非電動役物ユニット 54 が開放されて該第 1 非電動役物ユニット 54 内に 2

50

の球が入球すると、1球目の入球によって第2特別図柄の動的表示が即座に実行され、2球目の入球によって第2特別図柄の動的表示の保留球が1個貯留された状態となる。さらに、進入部としての普通電役ユニット72に入球した2球目の球によって、指定動作として第2非電動役物ユニット552が開放されて該第2非電動役物ユニット552内に2の球が入球すると、第2特別図柄の動的表示の保留球がさらに2個貯留され、合計で3個貯留された状態となる。

【2644】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット72に3球目の球が入球すると、該3球目の球は第1非電動役物始動口76へと誘導され、作用口としての第1非電動役物始動口76への入球によって作用物としての第1非電動役物ユニット54が再度開放され、該第1非電動役物ユニット54内に遊技球が入球することで、第2特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である4個となる。

10

【2645】

即ち、普通電役ユニット72の1の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット72に2の球が入球した場合は、作用物としての第1非電動役物ユニット54への2の入球と、実動体としての第2非電動役物ユニット552への2の入球と、によって、第2特別図柄の動的表示が4回実行可能となるが、普通電役ユニット72の1の開放動作において、該普通電役ユニット72に3の球が入球した場合は、第1非電動役物ユニット54への2の入球と、第2非電動役物ユニット552への2の入球と、さらに、第1非電動役物ユニット54への2の入球と、によって、第2特別図柄の動的表示が少なくとも5回実行可能となる。

20

【2646】

詳細は後述するが、第7実施形態のパチンコ機10では、第2特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図13（b）参照）、普通電役ユニット72の1の開放動作に基づいて第2特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【2647】

従って、普通電役スイッチ72bを動作体としての普通電役開閉板72aと隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット72の1の開放動作における最大入賞個数（即ち、「2個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第7実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」における普通電役ユニット72の開放動作は1度のみとなるように構成されている。

30

【2648】

進入部としての普通電役ユニット72内に入球した球は、普通電役スイッチ72bを通過すると進入流路としての振分前経路72cへと進入する。振分前経路72cは、鉛直方向に縦長に形成されており、該振分前経路72cの幅は1の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット72内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して抵抗部としての経路振分装置74側に流下していくことはなく、1球ずつ順に流下していく。また、進入部としての普通電役ユニット72内に入球した球が進入流路としての振分前経路72cを通過して流下する場合、該球は振分前経路72cの中心点から前後左右に逸脱することなく鉛直下方向へと流下していき、該球の中心点が経路振分装置74の支持部としての回転軸部74aよりも左側となる位置に流下していくように構成されている（図84（b）及び図84（c）参照）。

40

【2649】

次いで、図84（b）を参照して、抵抗部としての経路振分装置74の詳細を説明する。図84（b）に示すとおり、経路振分装置74は、主に、回転軸部74a、突起部74

50

ｂ、重り部 7 4 ｃ、外周曲部 7 4 ｄ、凹部 7 4 ｅによって構成されている。また、凹部 7 4 ｅは、凹部左辺 7 4 ｅ 1、凹部右辺 7 4 ｅ 2 及び角部 7 4 ｅ 3 によって構成されている。

【 2 6 5 0 】

抵抗部としての経路振分装置 7 4 は、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した球を誘導流路としての右側経路 7 2 ｄ又は案内流路としての左側経路 7 2 ｅ（図 8 4（a）参照）に振り分ける装置であり、電氣的に駆動制御されない装置である。この経路振分装置 7 4 は、該経路振分装置 7 4 の上流側の通路である進入流路としての振分前経路 7 2 ｃの中心位置（図 8 4（b）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部 7 4 ａが図 8 4（b）の一点鎖線よりも右側に位置する）。

【 2 6 5 1 】

また、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は、該経路振分装置 7 4 の中心部に位置する回転軸部 7 4 ａを中心に回転可能に構成されている。そして、経路振分装置 7 4 を構成する接触部としての突起部 7 4 ｂと重り部 7 4 ｃとの重さを比較すると、重り部 7 4 ｃの方が重量があるため、図 8 4（b）に示す初期状態（通常時）においては、重り部 7 4 ｃによって正面視反時計回り方向の力が加えられており、かつ、ストッパー（図示せず）によって図 8 4（b）に示す状態から反時計方向に回転不可となるように構成されることで初期状態を保持している。よって、経路振分装置 7 4 は、規定状態としての初期状態からは時計回りにのみ回転可能となるように構成されている。

【 2 6 5 2 】

凹部 7 4 ｅを構成する凹部左辺 7 4 ｅ 1 及び凹部右辺 7 4 ｅ 2 は、それぞれの辺の長さが遊技球の直径と同程度の長さとなっており、抵抗部としての経路振分装置 7 4 が初期状態にある場合に 1 の遊技球が普通電役ユニット 7 2 内に入球した場合、該遊技球は必ずこの凹部 7 4 ｅに進入するように構成されている。

【 2 6 5 3 】

また、凹部左辺 7 4 ｅ 1 と凹部右辺 7 4 ｅ 2 との交点である角部 7 4 ｅ 3 は、規定状態としての初期状態において、抵抗部としての経路振分装置 7 4 の中心部である支持部としての回転軸部 7 4 ａよりも右側に位置している。よって、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した遊技球が凹部 7 4 ｅに進入した場合、該球は凹部左辺 7 4 ｅ 1 及び凹部右辺 7 4 ｅ 2 と接し（図 8 5（b）参照）、該球の荷重は経路振分装置 7 4 の中心部である回転軸部 7 4 ａよりも右側に位置することになる。

【 2 6 5 4 】

さらに、該球と接触部としての突起部 7 4 ｂとを合わせた荷重は、重り部 7 4 ｃの荷重よりも大きくなる。このため、該球と突起部 7 4 ｂの重みによって抵抗部としての経路振分装置 7 4 が支持部としての回転軸部 7 4 ａを中心に時計回りに約 9 0 度、突起部 7 4 ｂが回転停止部 7 2 ｋと接触するまで回転し（以下、経路振分装置 7 4 が初期状態から回転軸部 7 4 ａを中心に時計回りに約 9 0 度回転した状態を「回転状態」と称する場合がある）、凹部右辺 7 4 ｅ 2 が右下側へ傾斜することで凹部 7 4 ｅに侵入した遊技球は凹部右辺 7 4 ｅ 2 の一部である突起部 7 4 ｂ上を右側へと転動し（図 8 5（c）の球 D 1 参照）、誘導流路としての右側経路 7 2 ｄへと誘導される。そして、遊技球が突起部 7 4 ｂ上から転動しきり、経路振分装置 7 4 から離れて右側経路 7 2 ｄへ進入すると、該遊技球と突起部 7 4 ｂの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置 7 4 は、重り部 7 4 ｃの重みによって支持部としての回転軸部 7 4 ａを中心に反時計回りに約 9 0 度回転し、規定状態としての初期状態に戻る。

【 2 6 5 5 】

また、図 8 4（c）に示すとおり、抵抗部としての経路振分装置 7 4 が回転状態にある場合、該経路振分装置 7 4 の鉛直方向上側の面（進入流路としての振分前経路 7 2 ｃから落下してきた遊技球が経路振分装置 7 4 に衝突する面）は当接部としての外周曲部 7 4 ｄとなる。さらに、上述したように、経路振分装置 7 4 は、該経路振分装置 7 4 の上流側の通路である振分前経路 7 2 ｃの中心位置（図 8 4（c）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部 7 4 ａが図 8 4（c）の一点鎖線よりも

10

20

30

40

50

右側に位置する)ため、進入部としての普通電役ユニット72に入球した遊技球が、可動状態としての回転状態にある経路振分装置74に衝突した場合、該遊技球は誘導部としての外周曲部74dの左側への傾斜部を転動して案内流路としての左側経路72eへと進入するように構成されている(図87(c)の球E2参照)。

【2656】

ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置74は、1の遊技球が凹部74eに進入することで時計回りに回転して可動状態としての回転状態となるが、該遊技球が接触部としての突起部74b上から転動しきると、重り部74cの重みによって支持部としての回転軸部74aを中心に反時計回りに回転して規定状態としての初期状態に戻る。即ち、進入部としての普通電役ユニット72に入球した遊技球が回転状態にある経路振分装置74に衝突する場合とは、普通電役ユニット72に入球した1球目の遊技球が凹部74eに進入して該経路振分装置74が回転状態となっている間(遊技球が突起部74b上から転動しきる前)に、普通電役ユニット72内に2球目の遊技球が入球して回転状態にある経路振分装置74に衝突する場合となる(図87(c)の球E2参照)。

10

【2657】

また、詳細は後述するが、進入部としての普通電役ユニット72内に2の遊技球が密接した状態で入球した場合にも、1球目の球は誘導流路としての右側経路72dへと誘導され、2球目の球は案内流路としての左側経路72eへと誘導されるように構成されている(図89参照)。

【2658】

20

このように、抵抗部としての経路振分装置74は、規定状態としての初期状態(図84(b)参照)から時計回りに約90度回転して可動状態としての回転状態(図84(c)参照)となり、回転状態から反時計回りに約90度回転して初期状態に戻ることで、普通電役ユニット72内に入球した遊技球を右側経路72d又は左側経路72eへと誘導可能となるように構成されている。

【2659】

図84(a)を参照して説明を続ける。誘導流路としての右側経路72dは、抵抗部としての経路振分装置74の凹部74eに進入した遊技球が可動状態としての回転状態の経路振分装置74から接触部としての突起部74b上を右側へ転動してきた場合に通過する経路である。この右側経路72dは、後述する合流部72gに向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該右側経路72dを通過した球は合流部72gへと進入していく。

30

【2660】

また、右側経路上壁72d1は、凹部74eに遊技球が進入し、該遊技球と経路振分装置74とが時計回りに回転する場合、該遊技球と接触しない程度の高さに構成されている。換言すると、仮に、可動状態としての回転状態の経路振分装置74上に流下してきた遊技球が経路振分装置74の外周曲部74dと衝突し、右側への傾斜部を転動しようとした場合であっても、外周曲部74dと、右側経路上壁72d1とに接触し、右側経路72d側へは流下し得ないように構成されている(図84(c)参照)。

【2661】

このため、当接部としての外周曲部74dと右側経路上壁72d1とに接触した遊技球は、外周曲部74d上を左側に転動して案内流路としての左側経路72eへと進入するか、又は、外周曲部74dと右側経路上壁72d1とに接触した状態で静止し、先に凹部74eに進入していた球が右側経路72d側へと転動して抵抗部としての経路振分装置74が初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部74eに進入し、経路振分装置74とともに時計回りに回転して右側経路72d側へと流下するように構成されている。

40

【2662】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット72内に2の遊技球が密接した状態で入球した場合に、該2の球が密接した状態を維持したまま合流部72gに到達し得ないようにすることができ、それぞれの球が一定の間隔を空けた状態で合流部72gに到達させることができる。

50

【2663】

案内流路としての左側経路72eは、可動状態としての回転状態の経路振分装置74の上部である誘導部としての外周曲部74d上を左側に転動してきた遊技球が通過する経路である。この左側経路72eは、後述する減速部72fに向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該左側経路72eを通過した球は減速部72fへと進入していく。

【2664】

また、左側経路上壁72e1は、案内流路としての左側経路72eを1の遊技球が転動できる程度の高さに構成されている。従って、進入部としての普通電役ユニット72内に2の遊技球が密接した状態で入球し、1球目の球が凹部74eに進入し、さらに、2球目の球が左側経路72eへと流下しようとした場合、該2球目の球は、1球目の球と左側経路上壁72e1とに接触し、左側経路72eへと流下できない状態となる（図89（b）の球F2参照）。

10

【2665】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット72内に2の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、1球目の球と2球目の球が同時に合流部72gに到達し得ず、1球目の球に遅れて2球目の球が合流部72gに到達させることができる。

【2666】

減速部72fは、第1減速部72f1と、第2減速部72f2と、第3減速部72f3と、によって構成されており、案内流路としての左側経路72eに進入した遊技球が3の減速部72f1～72f3に衝突することで左右に蛇行し、減速しながら該減速部72fを転動するように構成されている。この減速部72fは、左側経路72e側のみ配設されており、右側経路72d側には配設されていない。よって、規定状態としての初期状態の経路振分装置74の凹部74eに進入した遊技球が誘導流路としての右側経路72dを通過して合流部72gに到達する時間（図85（b）から図85（d）までの遊技球D1の転動時間）と、可動状態としての回転状態の経路振分装置74に衝突した遊技球が案内流路としての左側経路72eを通過して合流部72gに到達する時間（図87（c）から図88（b）までの遊技球E2の転動時間）とを比較すると、誘導流路としての右側経路72dを通過した場合の方が約1秒程度、合流部72gに到達する時間が早くなるように構成されている。

20

【2667】

合流部72gは、右側経路72d又は左側経路72eを通過した球が進入する経路である。この合流部72gは、前述した振分前経路72cと同様に、1の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、合流部72gを通過した球が下方へと流下する場合、該合流部72gの中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、案内手段としての入球口切換弁75が第2非電動役物始動口77の上部に位置している場合には、合流部72gから流下した球は左側傾斜部75aと接触し（図86（a）の球D1参照）、入球口切換弁75が第1非電動役物始動口76の上部に位置している場合には、合流部72gから流下した球は右側傾斜部75bと接触する（図86（c）の球D2参照）ように構成されている。

30

【2668】

案内手段としての入球口切換弁75は、合流部72gを通過した遊技球を、後述する第1非電動役物始動口76又は第2非電動役物始動口77に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁75は変更手段として主制御装置110によって電氣的に制御されており、所定態様である初期状態においては第2非電動役物始動口77の上部に位置している（以下、入球口切換弁75が第2非電動役物始動口77の上部に位置している状態を「第1位置」と称する場合がある）。

40

【2669】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第1非電動役物始動口76と第2非電動役物始動口77とは、合流部72gの中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、合流部72gを通過した球が下方へと流下する場合、該

50

合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置にある場合、合流部 7 2 g から流下してくる遊技球は入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a に接触し、該球が左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動して第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導される（図 8 6 (a) の球 D 1 参照）。そして、検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド 7 5 c （図 1 0 参照）がオンされて、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部（以下、入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部に位置している状態を「第 2 位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

10

【 2 6 7 0 】

また、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置にある場合、合流部 7 2 g から流下してくる遊技球は入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b に接触し、該球が右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動して第 2 非電動役物始動口 7 7 へと誘導される（図 8 6 (c) の球 D 2 参照）。そして、感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット 7 2 の開放動作終了から 5 秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド 7 5 c がオフされて、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって所定態様である第 1 位置に戻るように構成されている。

【 2 6 7 1 】

20

第 1 非電動役物始動口 7 6 は、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に遊技球が入球することで第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a を開放する始動口であり、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a の下部に配設されている。また、第 1 非電動役物始動口 7 6 と第 2 非電動役物始動口 7 7 とは、合流部 7 2 g の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第 1 非電動役物始動口 7 6 は合流部 7 2 g の中心位置から正面視左側に配設されている。

【 2 6 7 2 】

さらに、上述したように、第 1 非電動役物ユニット 5 4 は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第 2 種非電動役物）であり、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a は、第 1 非電動役物始動口 7 6 と機械的に接続されており、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が開放されるように構成されている。なお、第 1 非電動役物始動口 7 6 への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

30

【 2 6 7 3 】

流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 は、該第 2 非電動役物始動口 7 7 に遊技球が入球することで第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の第 2 非電出没板 5 5 2 a を開放する始動口であり、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a の下部に配設されている。また、第 1 非電動役物始動口 7 6 と第 2 非電動役物始動口 7 7 とは、合流部 7 2 g の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第 2 非電動役物始動口 7 7 は合流部 7 2 g の中心位置から正面視右側に配設されている。

40

【 2 6 7 4 】

さらに、上述したように、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は電氣的に駆動制御されない役物であり、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を構成する第 2 非電出没板 5 5 2 a は、第 2 非電動役物始動口 7 7 と機械的に接続されており、該第 2 非電動役物始動口 7 7 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 2 非電出没板 5 5 2 a が開放されるように構成されている。なお、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 への入球による賞球等の払い出しは行われないように構成されている。

【 2 6 7 5 】

第 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、振分前経路 7 2 c 、経路振分装置 7 4 、右側経路 7 2 d 、左側経路 7 2 e 、減速部 7 2 f 、合流部 7 2 g 、入球口切換弁 7 5 、第 1 非電動

50

役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 の構成により、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が入球した場合、1 球目の遊技球を第 1 非電動役物始動口 7 6 へ、2 球目の遊技球を第 2 非電動役物始動口 7 7 へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【2 6 7 6】

一方、左側排出経路 7 2 h は、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球する予定の遊技球が該第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は左側排出経路 7 2 h を通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口 7 8 へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ 7 8 a (図 8 0 参照) によって検知され、普通電役ユニット 7 2 から排出される。

10

【2 6 7 7】

同様に、右側排出経路 7 2 i は、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球する予定の遊技球が該第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は右側排出経路 7 2 i を通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口 7 8 へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ 7 8 a (図 8 0 参照) によって検知され、普通電役ユニット 7 2 から排出される。

【2 6 7 8】

次いで、図 8 5 ~ 9 0 を参照して、普通電役ユニット 7 2 内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図 8 5 ~ 図 8 6 は、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図 8 7 ~ 図 8 8 は、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図 8 9 ~ 9 0 は、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

20

【2 6 7 9】

より詳細には、図 8 5 (a) は、1 球目の球 D 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、図 8 5 (b) は、図 8 5 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 D 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入し、2 球目の球 D 2 が普通電役スイッチ 7 2 b を通過する状態を示した図であり、図 8 5 (c) は、図 8 5 (b) の状態から、1 球目の球 D 1 が回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態であり、2 球目の球 D 2 が進入流路としての振分前経路 7 2 c を通過する状態を示した図であり、図 8 5 (d) は、図 8 5 (c) の状態から、1 球目の球 D 1 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入する状態であり、2 球目の球 D 2 が初期状態に戻った経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入した状態を示した図である。

30

【2 6 8 0】

また、図 8 6 (a) は、図 8 5 (d) の状態から、1 球目の球 D 1 が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 D 2 が回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態を示した図であり、図 8 6 (b) は、図 8 6 (a) の状態から、1 球目の球 D 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 D 2 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入する状態を示した図であり、図 8 6 (c) は、図 8 6 (b) の状態から、2 球目の球 D 2 が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示した図であり、図 8 6 (d) は、図 8 6 (c) の状態から、2 球目の球 D 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示した図である。

40

【2 6 8 1】

さらに、図 8 7 (a) は、1 球目の球 E 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、図 8 7 (b) は、図 8 7 (a) の状態から、普通電役ユニット

50

7 2 内に入球した 1 球目の球 E 1 が凹部 7 4 e に進入し、2 球目の球 E 2 が普通電役ユニット 7 2 内に入球して進入流路としての振分前経路 7 2 c を通過する状態を示した図であり、図 8 7 (c) は、図 8 7 (b) の状態から、1 球目の球 E 1 が回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態であり、2 球目の球 E 2 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の外周曲部 7 4 d 上を転動して左側経路 7 2 e へと進入する状態を示した図であり、図 8 7 (d) は、図 8 7 (c) の状態から、1 球目の球 E 1 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入し、2 球目の球 E 2 が左側経路 7 2 e を通過して減速部 7 2 f に進入する状態を示した図である。

【 2 6 8 2 】

また、図 8 8 (a) は、図 8 7 (d) の状態から、1 球目の球 E 1 が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 E 2 が減速部 7 2 f を通過している状態を示した図であり、図 8 8 (b) は、図 8 8 (a) の状態から、1 球目の球 E 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 E 2 が減速部 7 2 f を通過して合流部 7 2 g に進入する状態を示した図であり、図 8 8 (c) は、図 8 8 (b) の状態から、2 球目の球 E 2 が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示した図であり、図 8 8 (d) は、図 8 8 (c) の状態から、2 球目の球 E 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示した図である。

【 2 6 8 3 】

さらに、図 8 9 (a) は、1 球目の球 F 1 及び 2 球目の球 F 2 が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、図 8 9 (b) は、図 8 9 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 F 1 及び 2 球目の球 F 2 が密接した状態で進入流路としての振分前経路 7 2 c を通過した状態を示した図であり、図 8 9 (c) は、図 8 9 (b) の状態から、1 球目の球 F 1 が回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態であり、2 球目の球 F 2 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の外周曲部 7 4 d 上を転動して左側経路 7 2 e へと進入する状態を示した図であり、図 8 9 (d) は、図 8 9 (c) の状態から、1 球目の球 F 1 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入し、2 球目の球 F 2 が左側経路 7 2 e を通過して減速部 7 2 f に進入する状態を示した図である。

【 2 6 8 4 】

また、図 9 0 (a) は、図 8 9 (d) の状態から、1 球目の球 F 1 が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 F 2 が減速部 7 2 f を通過している状態を示した図であり、図 9 0 (b) は、図 9 0 (a) の状態から、1 球目の球 F 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 F 2 が減速部 7 2 f を通過して合流部 7 2 g に進入する状態を示した図であり、図 9 0 (c) は、図 9 0 (b) の状態から、2 球目の球 F 2 が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示した図であり、図 9 0 (d) は、図 9 0 (c) の状態から、2 球目の球 F 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示した図である。

【 2 6 8 5 】

図 8 5 (a) は、1 球目の球 D 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示している。図 8 5 (a) は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート 6 7 を通過して普通図柄スイッチ 6 7 a に検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板 7 2 a が開放され、該普通電役開閉板 7 2 a 上を右打ち遊技で発射された 1 の球 D 1 が転動している状態である。

【 2 6 8 6 】

よって、図 8 5 (a) の状態では、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は所定態様である第 1 位置で静止した状態となっている。

【 2 6 8 7 】

次いで、図 8 5 (b) は、図 8 5 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 D 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入し、2 球目の球 D 2 が普通電役スイッチ 7 2 b を通過する状態を示している。即ち、図 8 5 及び図 8 6 では、普通電役ユニット 7 2 内に 1 球目の球 D 1 が入球した後、一定の時間が経過してから 2 球目の球 D 2 が入球したケースとなっている。

【 2 6 8 8 】

次いで、図 8 5 (c) は、図 8 5 (b) の状態から、1 球目の球 D 1 が回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態であり、2 球目の球 D 2 が進入流路としての振分前経路 7 2 c を通過する状態を示している。図 8 5 (b) において 1 球目の球 D 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入したため、1 球目の球 D 1 と接触部としての突起部 7 4 b の重みによって経路振分装置 7 4 が回転軸部 7 4 a を中心に時計回りに約 9 0 度回転し、1 球目の球 D 1 が突起部 7 4 b 上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路 7 2 d へと誘導される状態となっている。

【 2 6 8 9 】

一方、図 8 5 (b) で 2 球目の球 D 2 が普通電役スイッチ 7 2 b を通過したことによって、主制御装置 1 1 0 は普通電役ユニット 7 2 に最大入賞個数である「 2 個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a が閉鎖された状態となっている。そして、普通電役スイッチ 7 2 b を通過した 2 球目の球 D 2 は、進入流路としての振分前経路 7 2 c を通過する状態となっている。

【 2 6 9 0 】

次いで、図 8 5 (d) は、図 8 5 (c) の状態から、1 球目の球 D 1 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入する状態であり、2 球目の球 D 2 が初期状態に戻った経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入した状態を示している。1 球目の球 D 1 は、抵抗部としての経路振分装置 7 4 の接触部としての突起部 7 4 b 上を転動しきって誘導流路としての右側経路 7 2 d を通過しているため、1 球目の球 D 1 と突起部 7 4 b の重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置 7 4 は、重り部 7 4 c の重みによって支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に反時計回りに約 9 0 度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。そして、2 球目の球 D 2 は、初期状態に戻った経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e へと進入した状態となっている。

【 2 6 9 1 】

即ち、図 8 5 ~ 図 8 6 の流下態様におけるケースでは、1 球目の球 D 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入してから、該経路振分装置 7 4 が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、1 球目の球 D 1 が接触部としての突起部 7 4 b から転動しきって該経路振分装置 7 4 が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、1 球目の球 D 1 が経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入してから、2 球目の球 D 2 が経路振分装置 7 4 に到達するまでの期間の方が長い場合の流下態様となっている。

【 2 6 9 2 】

次いで、図 8 6 (a) は、図 8 5 (d) の状態から、1 球目の球 D 1 が合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 D 2 が回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態を示している。合流部 7 2 g を通過した 1 球目の球 D 1 は、該合流部 7 2 g の下方へと流下して入球口切換弁 7 5 と接触する。図 8 6 (a) の状態では、遊技球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は第 1 位置である第 2 非電動役物始動口 7 7 の鉛直方向上側に位置している。

【 2 6 9 3 】

また、上述したように、合流部 7 2 g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成さ

10

20

30

40

50

れているため、該合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部 7 2 g から流下してきた 1 球目の球 D 1 は、案内手段としての入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a と接触し、該左側傾斜部 7 5 a 上を案内流路としての左側へと転動しながら第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a へと進入していく。

【 2 6 9 4 】

一方、図 8 5 (d) において 2 球目の球 D 2 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入したため、2 球目の球 D 2 と接触部としての突起部 7 4 b の重みによって経路振分装置 7 4 が支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に時計回りに約 9 0 度回転し、2 球目の球 D 2 が突起部 7 4 b 上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路 7 2 d へと誘導される状態となっている。

10

【 2 6 9 5 】

次いで、図 8 6 (b) は、図 8 6 (a) の状態から、1 球目の球 D 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 D 2 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入する状態を示している。1 球目の球 D 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動している。

20

【 2 6 9 6 】

また、1 球目の球 D 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a が開放された状態となっている (図 4 (c) 参照) 。

【 2 6 9 7 】

一方、抵抗部としての経路振分装置 7 4 の突起部 7 4 b 上を転動しきった 2 球目の球 D 2 は、誘導流路としての右側経路 7 2 d を通過している状態となっている。よって、図 8 6 (a) において可動状態としての回転状態にあった経路振分装置 7 4 は、重り部 7 4 c の重みによって支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に反時計回りに約 9 0 度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

30

【 2 6 9 8 】

次いで、図 8 6 (c) は、図 8 6 (b) の状態から、2 球目の球 D 2 が合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示している。合流部 7 2 g を通過した 2 球目の球 D 2 は、該合流部 7 2 g の下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁 7 5 と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は第 2 位置である第 1 非電動役物始動口 7 6 の鉛直方向上側に位置している。

【 2 6 9 9 】

また、上述したように、合流部 7 2 g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部 7 2 g から流下してきた 2 球目の球 D 2 は、案内手段としての入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b と接触し、該右側傾斜部 7 5 b 上を誘導流路としての右側へと転動しながら第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a へと進入していく。

40

【 2 7 0 0 】

次いで、図 8 6 (d) は、図 8 6 (c) の状態から、2 球目の球 D 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が所定態様である第 1 位置に移動した状態を示している。2 球目の球 D 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置から第 2 非電動役物始動口 7 7 の

50

上部である第 1 位置へと移動している。

【 2 7 0 1 】

また、2 球目の球 D 2 が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の第 2 非電出沒板 5 5 2 a が開放された状態となっている（図 7 5（c）参照）。

【 2 7 0 2 】

ここで、上述したように、図 8 5 ~ 図 8 6 の流下態様におけるケースでは、1 球目の球 D 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入してから、該経路振分装置 7 4 が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、1 球目の球 D 1 が接触部としての突起部 7 4 b から転動しきって該経路振分装置 7 4 が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 D 1 と 2 球目の球 D 2 との入球間隔の方が長い場合の流下態様となっている。

10

【 2 7 0 3 】

このように、1 球目の球 D 1 と 2 球目の球 D 2 との入球間隔が一定以上である場合、1 球目の球 D 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c（図 1 0 参照）が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動しきった後に、2 球目の球 D 2 が合流部 7 2 g から案内手段としての入球口切換弁 7 5 側へ流下してくるよう構成されている。

20

【 2 7 0 4 】

このように構成することで、1 球目の球 D 1 と 2 球目の球 D 2 との入球間隔が一定以上である場合、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 の球を、1 球目は作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に、2 球目は流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に、それぞれ 2 の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作に基づいて、第 2 特別図柄の動的表示を 4 回実行させることができる。

【 2 7 0 5 】

次に、図 8 7 ~ 図 8 8 を参照して、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図 8 7（a）は、1 球目の球 E 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示している。図 8 7（a）は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート 6 7 を通過して普通図柄スイッチ 6 7 a に検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板 7 2 a が開放され、該普通電役開閉板 7 2 a 上を右打ち遊技で発射された 1 の球 E 1 が転動している状態である。

30

【 2 7 0 6 】

よって、図 8 7（a）の状態では、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は規定状態としての初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は所定態様である第 1 位置で静止した状態となっている。

40

【 2 7 0 7 】

次いで、図 8 7（b）は、図 8 7（a）の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 E 1 が凹部 7 4 e に進入し、2 球目の球 E 2 が普通電役ユニット 7 2 内に入球して進入流路としての振分前経路 7 2 c を通過する状態を示している。2 球目の球 E 2 が普通電役スイッチ 7 2 b を通過したことによって、主制御装置 1 1 0 は普通電役ユニット 7 2 に最大入賞個数である「2 個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a が閉鎖された状態となっている。

【 2 7 0 8 】

ここで、図 8 7（b）と、上述した図 8 5（b）と、を比較すると、図 8 5（b）にお

50

ける 1 球目の球 D 1 と 2 球目の球 D 2 との間隔よりも、図 8 7 (b) における 1 球目の球 E 1 と 2 球目の球 E 2 との間隔の方が短くなっている。即ち、図 8 7 ~ 図 8 8 に示す流下態様は、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 の球の間隔がより短い場合の流下態様となっている。

【 2 7 0 9 】

次いで、図 8 7 (c) は、図 8 7 (b) の状態から、1 球目の球 E 1 が回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態であり、2 球目の球 E 2 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の外周曲部 7 4 d 上を転動して左側経路 7 2 e へと進入する状態を示している。図 8 7 (b) において 1 球目の球 E 1 が経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入したため、1 球目の球 E 1 と接触部としての突起部 7 4 b の重みによって経路振分装置 7 4 が支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に時計回りに約 9 0 度回転し、1 球目の球 E 1 が突起部 7 4 b 上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路 7 2 d へと誘導される状態となっている。

10

【 2 7 1 0 】

一方、2 球目の球 E 2 は、1 球目の球 E 1 によって抵抗部としての経路振分装置 7 4 が可動状態としての回転状態となっている間に該経路振分装置 7 4 へと到達し、当接部としての外周曲部 7 4 d と接触する。上述したように、進入流路としての振分前経路 7 2 c の幅は遊技球の直径を僅かに上回る程度に構成されているため、2 球目の球 E 2 が振分前経路 7 2 c を通過して流下する場合、該球は振分前経路 7 2 c の中心点から左右方向に逸脱することなく鉛直下方向に流下していき、該球の中心点が経路振分装置 7 4 の中心点である支持部としての回転軸部 7 4 a よりも左側となる位置に流下し、経路振分装置 7 4 と接触する。

20

【 2 7 1 1 】

よって、2 球目の球 E 2 は、誘導部としての外周曲部 7 4 d の最上部にあたる位置よりも左側となる位置で外周曲部 7 4 d と接触し、該外周曲部 7 4 d の左側の傾斜に沿って転動し、案内流路としての左側経路 7 2 e へと進入していく (図 8 4 (c) 参照) 。

【 2 7 1 2 】

また、仮に、2 球目の球 E 2 が当接部としての外周曲部 7 4 d と接触し、該外周曲部 7 4 d の右側の傾斜に沿って転動しようとした場合であっても、該外周曲部 7 4 d と右側経路上壁 7 2 d 1 (図 8 4 (c) 参照) とに接触して右側経路 7 2 d 側へ流下し得ないように構成されている。従って、この場合、外周曲部 7 4 d 上を左側に転動して案内流路としての左側経路 7 2 e へと進入するか、又は、外周曲部 7 4 d と右側経路上壁 7 2 d 1 とに接触した状態で静止し、先に凹部 7 4 e に進入していた球が右側経路 7 2 d 側へと転動して経路振分装置 7 4 が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部 7 4 e に進入し、抵抗部としての経路振分装置 7 4 とともに時計回りに回転して右側経路 7 2 d 側へと流下するように構成されている。

30

【 2 7 1 3 】

このように、図 8 7 ~ 図 8 8 の流下態様におけるケースでは、1 球目の球 E 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入してから、該経路振分装置 7 4 が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、1 球目の球 E 1 が接触部としての突起部 7 4 b から転動しきって該経路振分装置 7 4 が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、1 球目の球 E 1 が経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入してから、2 球目の球 E 2 が経路振分装置 7 4 に到達するまでの期間の方が短い場合の流下態様となっている。

40

【 2 7 1 4 】

次いで、図 8 7 (d) は、図 8 7 (c) の状態から、1 球目の球 E 1 が誘導流路としての右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入し、2 球目の球 E 2 が左側経路 7 2 e を通過して減速部 7 2 f に進入する状態を示している。1 球目の球 E 1 は抵抗部としての経路振分装置 7 4 の突起部 7 4 b 上を転動しきって右側経路 7 2 d を通過しているため、1 球目の球 E 1 と接触部としての突起部 7 4 b の重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置 7 4 は、重り部 7 4 c の重みによって支持部としての回転軸部 7 4 a

50

を中心に反時計回りに約 90 度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【2715】

一方、案内流路としての左側経路 72e を通過した 2 球目の球 E2 は、減速部 72f へと進入していく。左側へと傾斜する左側経路 72e を通過した 2 球目の球 E2 は、第 1 減速部 72f1 と衝突する。この衝突によって 2 球目の球 E2 は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第 2 減速部 72f2 へと向かって流下していく。

【2716】

次いで、図 88(a) は、図 87(d) の状態から、1 球目の球 E1 が合流部 72g を通過して入球口切換弁 75 上を回転しており、2 球目の球 E2 が減速部 72f を通過している状態を示している。合流部 72g を通過した 1 球目の球 E1 は、該合流部 72g の下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁 75 と接触する。図 88(a) の状態では、遊技球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 76a によって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁 75 は第 1 位置である第 2 非電動役物始動口 77 の鉛直方向上側に位置している。

10

【2717】

また、上述したように、合流部 72g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部 72g を通過して入球口切換弁 75 側へと流下する球は、該合流部 72g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部 72g から流下してきた 1 球目の球 E1 は、案内手段としての入球口切換弁 75 の左側傾斜部 75a と接触し、該左側傾斜部 75a 上を左側へと回転しながら第 1 非電動役物始動口スイッチ 76a へと進入していく。

20

【2718】

一方、第 1 減速部 72f1 と衝突して右下へと流下していた 2 球目の球 E2 は、第 2 減速部 72f2 と衝突する。この衝突によって 2 球目の球 E2 は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第 3 減速部 72f3 へと向かって流下していく。

【2719】

次いで、図 88(b) は、図 88(a) の状態から、1 球目の球 E1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 76a によって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 75 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 E2 が減速部 72f を通過して合流部 72g に進入する状態を示している。1 球目の球 E1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 76a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 75c (図 10 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 75 が変更手段によって第 2 非電動役物始動口 77 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 76 の上部である第 2 位置へと移動している。

30

【2720】

また、1 球目の球 E1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 76 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 1 非電動役物ユニット 54 の第 1 非電開閉板 54a が開放された状態となっている (図 4(c) 参照)。

【2721】

一方、第 2 減速部 72f2 と衝突して左下へと流下していた 2 球目の球 E2 は、第 3 減速部 72f3 と衝突する。この衝突によって 2 球目の球 E2 は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部 72g へと進入していく。

40

【2722】

次いで、図 88(c) は、図 88(b) の状態から、2 球目の球 E2 が合流部 72g を通過して入球口切換弁 75 上を回転している状態を示している。合流部 72g を通過した 2 球目の球 E2 は、該合流部 72g の下方へと流下して入球口切換弁 75 と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁 75 は第 2 位置である第 1 非電動役物始動口 76 の鉛直方向上側に位置している。

【2723】

50

また、上述したように、合流部 7 2 g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部 7 2 g から流下してきた 2 球目の球 E 2 は、案内手段としての入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b と接触し、該右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動しながら第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a へと進入していく。

【 2 7 2 4 】

次いで、図 8 8 (d) は、図 8 8 (c) の状態から、2 球目の球 E 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が所定態様である第 1 位置に移動した状態を示している。2 球目の球 E 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置から第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置へと移動している。

【 2 7 2 5 】

また、2 球目の球 E 2 が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の第 2 非電出沒板 5 5 2 a が開放された状態となっている (図 7 5 (c) 参照) 。

【 2 7 2 6 】

このように、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 E 1 と 2 球目の球 E 2 との入球間隔が短い場合であっても、1 球目の球 E 1 が右側経路 7 2 d 側を流下し、2 球目の球 E 2 が減速部 7 2 f を通過することになる左側経路 7 2 e 側を流下することで、該 2 の球が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 へ到達するまでの間隔を長くすることができる。そして、1 球目の球 E 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球し、検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動しきった後に、2 球目の球 E 2 が合流部 7 2 g から案内手段としての入球口切換弁 7 5 側へ流下可能に構成することができる。

【 2 7 2 7 】

このように構成することで、1 球目の球 E 1 と 2 球目の球 E 2 との入球間隔が一定以内の場合においても、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 の球を、1 球目は作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に、2 球目は流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に、それぞれ 2 の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作に基づいて、第 2 特別図柄の動的表示を 4 回実行させることができる。

【 2 7 2 8 】

次に、図 8 9 ~ 図 9 0 を参照して、普通電役ユニット 7 2 に 2 の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図 8 9 (a) は、1 球目の球 F 1 及び 2 球目の球 F 2 が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示している。図 8 9 (a) は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート 6 7 を通過して普通図柄スイッチ 6 7 a に検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板 7 2 a が開放され、該普通電役開閉板 7 2 a 上を右打ち遊技で発射された 2 の球 F 1 及び F 2 が密接して転動している状態である。

【 2 7 2 9 】

よって、図 8 9 (a) の状態では、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は初期状態となっており、案

10

20

30

40

50

内手段としての入球口切換弁 7 5 は所定態様である第 1 位置で静止した状態となっている。

【 2 7 3 0 】

次いで、図 8 9 (b) は、図 8 9 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 F 1 及び 2 球目の球 F 2 が密接した状態で進入流路としての振分前経路 7 2 c を通過した状態を示している。1 球目の球 F 1 及び 2 球目の球 F 2 が普通電役スイッチ 7 2 b を通過したことによって、主制御装置 1 1 0 は普通電役ユニット 7 2 に最大入賞個数である「 2 個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a が閉鎖された状態となっている。

【 2 7 3 1 】

また、1 球目の球 F 1 は、規定状態としての初期状態の経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e へと進入する。ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は、該経路振分装置 7 4 の上側の通路である進入流路としての振分前経路 7 2 c の中心位置 (図 8 4 (b) の一点鎖線) に対して、やや右側寄りに配設されている (支持部としての回転軸部 7 4 a が図 8 4 (b) の一点鎖線よりも右側に位置する) 。さらに、凹部左辺 7 4 e 1 と凹部右辺 7 4 e 2 との交点である角部 7 4 e 3 は、経路振分装置 7 4 の中心部である回転軸部 7 4 a よりも右側に位置している (図 8 4 (b) 参照) 。

10

【 2 7 3 2 】

よって、1 球目の球 F 1 が凹部 7 4 e へと進入した場合、該 1 球目の球 F 1 は、進入流路としての振分前経路 7 2 c を流下中の状態、即ち、球 F 1 の中心点が図 8 4 (b) に示す一点鎖線上を流下している状態と比べると、若干ながら右側にずれて凹部 7 4 e へと進入する。このため、1 球目の球 F 1 と密接した状態で流下してきた 2 球目の球 F 2 は、右側にずれた 1 球目の球 F 1 との接触により、該 1 球目の球 F 1 上を左側へと転動しようとする。しかしながら、1 球目の球 F 1 と密接した状態の 2 球目の球 F 2 は、左側経路上壁 7 2 e 1 ととも接触するため、左側経路 7 2 e 側へと転動することができず、1 球目の球 F 1 の上部に静止した状態となる。

20

【 2 7 3 3 】

次いで、図 8 9 (c) は、図 8 9 (b) の状態から、1 球目の球 F 1 が回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態であり、2 球目の球 F 2 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の外周曲部 7 4 d 上を転動して左側経路 7 2 e へと進入する状態を示している。図 8 9 (b) において 1 球目の球 F 1 が経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入したため、1 球目の球 F 1 と接触部としての突起部 7 4 b の重みによって経路振分装置 7 4 が支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に時計回りに約 9 0 度回転し、突起部 7 4 b 上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路 7 2 d へと誘導される状態となっている。

30

【 2 7 3 4 】

一方、図 8 9 (b) において、1 球目の球 F 1 と左側経路上壁 7 2 e 1 とに接触して静止状態となっていた 2 球目の球 F 2 は、1 球目の球 F 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 とともに時計回りに回転したことで、案内流路としての左側経路 7 2 e へと転動するスペースが生じ、該左側経路 7 2 e 側へと転動していく。

【 2 7 3 5 】

次いで、図 8 9 (d) は、図 8 9 (c) の状態から、1 球目の球 F 1 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入し、2 球目の球 F 2 が左側経路 7 2 e を通過して減速部 7 2 f に進入する状態を示している。1 球目の球 F 1 は抵抗部としての経路振分装置 7 4 の突起部 7 4 b 上を転動しきって誘導流路としての右側経路 7 2 d を通過しているため、1 球目の球 F 1 と接触部としての突起部 7 4 b の重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置 7 4 は、重り部 7 4 c の重みによって回転軸部 7 4 a を中心に反時計回りに約 9 0 度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

40

【 2 7 3 6 】

一方、案内流路としての左側経路 7 2 e を通過した 2 球目の球 F 2 は、減速部 7 2 f へと進入していく。左側へと傾斜する左側経路 7 2 e を通過した 2 球目の球 F 2 は、第 1 減速部 7 2 f 1 と衝突する。この衝突によって 2 球目の球 F 2 は流下方向を右側へと変化さ

50

せ、減速しつつ、右下へと流下しながら第2減速部72f2へと向かって流下していく。

【2737】

次いで、図90(a)は、図89(d)の状態から、1球目の球F1が合流部72gを通過して入球口切換弁75上を転動しており、2球目の球F2が減速部72fを通過している状態を示している。合流部72gを通過した1球目の球F1は、該合流部72gの下方へと流下して入球口切換弁75と接触する。図90(a)の状態では遊技球が検知部としての第1非電動役物始動口スイッチ76aによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁75は第1位置である第2非電動役物始動口77の鉛直方向上側に位置している。

【2738】

また、上述したように、合流部72gは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部72gを通過して入球口切換弁75側へと流下する球は、該合流部72gの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部72gから流下してきた1球目の球F1は、入球口切換弁75の左側傾斜部75aと接触し、該左側傾斜部75a上を左側へと転動しながら第1非電動役物始動口スイッチ76aへと進入していく。

【2739】

一方、第1減速部72f1と衝突して右下へと流下していた2球目の球F2は、第2減速部72f2と衝突する。この衝突によって2球目の球F2は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第3減速部72f3へと向かって流下していく。

【2740】

次いで、図90(b)は、図90(a)の状態から、1球目の球F1が検知部としての第1非電動役物始動口スイッチ76aに入球検知されて案内手段としての入球口切換弁75が変更手段によって特定態様である第2位置に移動し、2球目の球F2が減速部72fを通過して合流部72gに進入する状態を示している。1球目の球F1が検知部としての第1非電動役物始動口スイッチ76aによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド75c(図10参照)が駆動し、案内手段としての入球口切換弁75が、変更手段によって第2非電動役物始動口77の上部である第1位置から第1非電動役物始動口76の上部である第2位置へと移動している。

【2741】

また、1球目の球F1が作用口としての第1非電動役物始動口76に入球したことによって、該遊技球の自重によって、規定動作として第1非電動役物ユニット54の第1非電開閉板54aが開放された状態となっている(図4(c)参照)。

【2742】

一方、第2減速部72f2と衝突して左下へと流下していた2球目の球F2は、第3減速部72f3と衝突する。この衝突によって2球目の球F2は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部72gへと進入していく。

【2743】

次いで、図90(c)は、図90(b)の状態から、2球目の球F2が合流部72gを通過して入球口切換弁75上を転動している状態を示している。合流部72gを通過した2球目の球F2は、該合流部72gの下方へと流下して入球口切換弁75と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁75は特定態様である第2位置である第1非電動役物始動口76の鉛直方向上側に位置している。

【2744】

また、上述したように、合流部72gは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部72gを通過して入球口切換弁75側へと流下する球は、該合流部72gの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部72gから流下してきた2球目の球F2は、入球口切換弁75の右側傾斜部75bと接触し、該右側傾斜部75b上を右側へと転動しながら第2非電動役物始動

10

20

30

40

50

口スイッチ 77a へと進入していく。

【2745】

次いで、図 90 (d) は、図 90 (c) の状態から、2 球目の球 F 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 77a によって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 75 が変更手段によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示している。2 球目の球 F 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 77a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 75c (図 10 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 75 が、変更手段によって第 1 非電動役物始動口 76 の上部である第 2 位置から第 2 非電動役物始動口 77 の上部である第 1 位置へと移動している。

【2746】

また、2 球目の球 F 2 が流入口としての第 2 非電動役物始動口 77 に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第 2 非電動役物ユニット 552 の第 2 非電出沒板 552a が開放された状態となっている (図 5 (c) 参照)。

【2747】

このように、進入部としての普通電役ユニット 72 内に 2 の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、1 球目の球 F 1 が右側経路 72d 側を流下し、2 球目の球 F 2 が減速部 72f を通過することになる左側経路 72e 側を流下することで、該 2 の球が合流部 72g から入球口切換弁 75 側へ流下するタイミングをずらすことができる。そして、1 球目の球 F 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 76 に入球し、検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 76a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 75c (図 10 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 75 が変更手段によって第 2 非電動役物始動口 77 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 76 の上部である第 2 位置へと移動しきった後に、2 球目の球 F 2 が合流部 72g から入球口切換弁 75 側へ流下可能に構成することができる。

【2748】

このように構成することで、2 の遊技球が密接した状態で進入部としての普通電役ユニット 72 内に入球した場合でも、1 球目は作用口としての第 1 非電動役物始動口 76 に、2 球目は流入口としての第 2 非電動役物始動口 77 に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第 1 非電動役物ユニット 54 及び第 2 非電動役物ユニット 552 に、それぞれ 2 の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット 72 の 1 の開放動作に基づいて、第 2 特別図柄の動的表示を 4 回実行させることができる。

【2749】

即ち、図 85 ~ 図 90 において説明したように、普通電役ユニット 72 に 2 の遊技球が入球した場合、該 2 の球の流下態様が如何様な場合であっても、1 球目の球を作用口としての第 1 非電動役物始動口 76 に入球させ、2 球目の球を流入口としての第 2 非電動役物始動口 77 に入球させることができ、各入球に基づいて開放された第 1 非電動役物ユニット 54 及び第 2 非電動役物ユニット 552 に、それぞれ 2 の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット 72 の 1 の開放動作に基づいて、第 2 特別図柄の動的表示を 4 回実行させることができる。

【2750】

なお、普通電役ユニット 72 に入球した球が想定外の流下態様となって、第 1 非電動役物始動口 76 又は第 2 非電動役物始動口 77 に入球しなかった場合、左側排出経路 72h 又は右側排出経路 72i を通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口 78 に入球するように構成されている (図 78 及び図 79 参照)。

【2751】

図 91 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 80 の下方には、球が入球し得る第 1 始動口 64 が配設されている。この第 1 始動口 64 へは、左打ち遊技で発射された球が 1 分間に約 6 個程度 (所謂、S1 = 6) 入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第 1 始動口 64 へ球が入球すると遊技盤 13 の裏面側に設けられる第 1 始動口スイッチ (図示せず) がオンとなり、その第 1 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置 1

10

20

30

40

50

10 (図10参照)で第1特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置37の特別LED群37bの上方LED群37b1で示されると共に、遊技状態に応じて第3図柄表示装置81にて第1特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第1始動口64は、球が入球すると3個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。

【2752】

普通電役ユニット72の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット72の正面視左側には小入賞口ユニット73が配設されている。この小入賞口ユニット73には、遊技盤13盤面から出沒可能に構成された小入賞口開閉板73aと、該小入賞口開閉板73aを開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド73b(図10参照)と、小入賞口ユニット73内に設けられた小入賞口スイッチ73cと、特定領域73dと、小入賞口ユニット73内に流入した球を排出するための排出口73hと、が設けられている。また、特定領域73dは、遊技盤13盤面から出沒可能に構成された特定領域開閉板73eと、該特定領域開閉板73eを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド73f(図10参照)と、特定領域73dを通過する球を検知可能な特定領域スイッチ73gとで構成される。

10

【2753】

小入賞口開閉板73aは、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板73aは、通常状態において、遊技盤13盤面から突出した状態(即ち、閉鎖状態)を維持して、小入賞口ユニット73の上流側(普通電役ユニット72側)から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板73a上を転動し、可変入賞装置65側へと流下していくように構成されている。そして、第2特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板73aが小入賞口ソレノイド73b(図10参照)によって遊技盤13盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット73の上流側(普通電役ユニット72側)から流下する球は小入賞口ユニット73内に流入可能な状態となる。

20

【2754】

小入賞口ユニット73内に流入した球は、該小入賞口ユニット73内に設けられた小入賞口スイッチ73cによって検知された後、同じく小入賞口ユニット73内に設けられた特定領域73d側へと流下する。また、小入賞口スイッチ73cによって球が検知されることで、15個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

30

【2755】

第7実施形態のパチンコ機10では、第2特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、1のラウンドにおける小入賞口ユニット73の開放回数が10回に設定され、開放時間が「0.1秒」に設定され、小入賞口ユニット73が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間(即ち、閉鎖時間)が「1.2秒」に設定される(後述する図24参照)。即ち、第2特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット73の開放時間の合計時間が「1.0秒」に設定される。なお、1のラウンドにおける小入賞口ユニット73への最大入賞個数は「10個」に設定される(図24参照)。

【2756】

小入賞口ユニット73内であって、小入賞口スイッチ73cの下流側には、特定領域開閉板73eが配設されている。特定領域開閉板73eは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板73eは、通常状態において、遊技盤13盤面から突出した状態(即ち、閉鎖状態)を維持して、特定領域73dの上流側(小入賞口スイッチ73c側)から流下する球を特定領域開閉板73eの上面を転動させて小入賞口ユニット73内の排出口73h側(特定領域開閉板73eの正面視右側)へと流下させることで、小入賞口ユニット73内に流入した球の特定領域73dへの流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立(第7実施形態では、小入賞口ユニット73の開放時)に基づいて、特定領域開閉板73eが特定領域ソレノイド73f(図10参照)によって遊技盤13盤面内に没入駆動され、特定領域73d内(特定領域スイッチ73g側)に球が流入可能な状態と

40

50

なる。

【 2 7 5 7 】

特定領域 7 3 d 内に流入した球は、該特定領域 7 3 d 内に設けられた特定領域スイッチ 7 3 g によって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知された場合、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、1 種 2 種混合機）。特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタ C K（図 1 5 参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ 7 3 g による賞球の払い出しは無いように構成されている。

10

【 2 7 5 8 】

小入賞口ユニット 7 3 の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット 7 3 の正面視左側には可変入賞装置 6 5 が配設されている。この可変入賞装置 6 5 には、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された大入賞口開閉板 6 5 a が設けられている。

【 2 7 5 9 】

大入賞口開閉板 6 5 a は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板 6 5 a は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置 6 5 の上流側（可変入賞装置 6 5 の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板 6 5 a の上面を転動させて可変入賞装置 6 5 の下流側（可変入賞装置 6 5 の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置 6 5 内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板 6 5 a が大入賞口ソレノイド 6 5 b（図 1 0 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内に没入駆動され、可変入賞装置 6 5 内に球が流入可能な状態となる。

20

【 2 7 6 0 】

可変入賞装置 6 5 内に流入した球は、該可変入賞装置 6 5 内に設けられた大入賞口スイッチ 6 5 c によって検知されることで、1 5 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【 2 7 6 1 】

可変入賞装置 6 5 の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置 6 5 の正面視左側には、球が入球することにより 1 個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口 6 3 a が配設されている。この右側一般入賞口 6 3 a は、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 の流下方向下流側に配設されているため、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

30

【 2 7 6 2 】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口 6 3 a に入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機 1 0 の稼働率を向上させることができる。

40

【 2 7 6 3 】

普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3、可変入賞装置 6 5 及び右側一般入賞口 6 3 a の正面視上方には壁部 7 9 が配設されている。この壁部 7 9 は、遊技盤 1 3 から水平方向に板状に形成されており、第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板

50

5 4 a の下部（回転軸部）から右側一般入賞口 6 3 a の上方まで、円弧状に連続して形成されている。

【2 7 6 4】

また、壁部 7 9 の左側先端部は、第 1 始動口 6 4 の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第 1 始動口 6 4 に入球せずに該第 1 始動口 6 4 の左右から流下した場合、該球は壁部 7 9 上を左下方向へと転動し、該壁部 7 9 上を転動しきって後述するアウト口 6 6 へと入球する。よって、壁部 7 9 により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3、可変入賞装置 6 5 及び右側一般入賞口 6 3 a へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【2 7 6 5】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート 6 7 及び普通電役ユニット 7 2 を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板 7 3 a と勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部 7 9 の下側の面と接触して小入賞口開閉板 7 3 a 上又は大入賞口開閉板 6 5 a 上に落下し、小入賞口開閉板 7 3 a 上又は大入賞口開閉板 6 5 a 上を転動して右側一般入賞口 6 3 a 方向へと流下していく。よって、壁部 7 9 により、右打ち遊技で発射した球は、第 1 始動口 6 4、又は、遊技盤 1 3 の正面視左下側に配設された一般入賞口 6 3 へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【2 7 6 6】

次いで、第 3 図柄表示装置 8 1 の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤 1 3 に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は 3 の羽根によって構成されており、該 3 の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が 1 2 0 度の角度で）形成されている。

【2 7 6 7】

よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に遊技球を引導可能となる。

【2 7 6 8】

また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、1 球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に 1 球目の遊技球を引導可能とし、さらに、羽根部が回転している状態において、2 球目の遊技球が羽根部の他面と衝突することにより、風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている。

【2 7 6 9】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

【2 7 7 0】

遊技盤 1 3 の下側における右方向の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペース K 1 が設けられ、貼着スペース K 1 に貼られた証紙等は、前面枠 1 4 の小窓 3 5（図 1 参照）を通じて視認することができる。

【2 7 7 1】

さらに、遊技盤 1 3 には、アウト口 6 6 が設けられている。いずれの入賞口（入球口）6 3、6 3 a、6 4、6 5、7 1 a、7 1 b、7 2、7 3 にも入球しなかった球はアウト口 6 6 を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤 1 3 には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口 6 3、6 3 a、6 4、6 5、7 1 a、7 1 b、7 2、7 3 に入賞した球も、アウト口 6 6 を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機 1 0 外へと排出される。

10

20

30

40

50

【 2 7 7 2 】

以上、説明したように、第 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通電役ユニット 7 2 内に第 1 非電動役物始動口 7 6 及び第 2 非電動役物始動口 7 7 を配設し、該普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球が第 1 非電動役物始動口 7 6 に、2 球目の球が第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球可能となるように構成する。

【 2 7 7 3 】

また、第 1 非電動役物始動口 7 6 に球が入球することで第 1 非電動役物ユニット 5 4 が、第 2 非電動役物始動口 7 7 に球が入球することで第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放可能となるように構成する。さらに、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の上流側であって、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 よりも戻り球防止部材 6 8 に近い位置に配設する。

10

【 2 7 7 4 】

このように構成することで、「時間短縮状態」において、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の開放時に発射された球を最短で該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に入球させることができ、効率的に第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に球を入球させ、迅速に第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることができる。

【 2 7 7 5 】

その結果、大当たり遊技が終了して「時間短縮状態」に移行し、第 3 図柄表示装置 8 1 において右打ち遊技を示唆した場合に、遊技者が遊技方法に戸惑うことなく第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留することができ、円滑に「連荘状態」を遊技することができる。

20

【 2 7 7 6 】

その他、第 7 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 1 実施形態乃至第 6 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

< 第 8 実施形態 >

次いで、図 9 2 を参照して、本発明を適用した第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。以下、第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 1 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 2 7 7 7 】

30

第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技盤 1 3 の右側領域に配設された普通電役ユニット 7 2 を開閉駆動する普通電役ソレノイド 7 2 j が、遊技球が流下し得る流下可能領域内に配設されている（図示なし）。

【 2 7 7 8 】

このため、第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 に入球した球が排出される排出経路と普通電役ソレノイド 7 2 j とが緊密した領域内に配設されており、第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 に入球した球が排出される排出経路が複雑化し、該排出経路の製造コスト増大を招いており、遊技盤 1 3 の右側領域における各配設物の構成及び配設位置について、さらなる向上が求められる。

【 2 7 7 9 】

40

具体的には、例えば、普通電役ユニット 7 2 を開閉駆動する普通電役ソレノイド 7 2 j の配設位置を変更することで、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 に入球した球の排出経路を簡素化し、効率的な配設によるコスト低減を実現可能な遊技機を提供することを目的としている。

【 2 7 8 0 】

本目的を達成するために、第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部と、前記流入部から流入した遊

50

技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態に切り替える切替手段と、遊技球が流下し得る流下可能領域と流下し得ない流下不可領域とを区画する区画手段と、前記第 1 可動体を駆動させる駆動手段と、を備え、前記駆動手段は、前記区画手段によって区画される前記流下可能領域よりも該流下可能領域の中心から見て外側に配置される。

10

【 2 7 8 1 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第 1 可動体としての動作体を備え、第 2 可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第 1 入球部としての作用口を備え、第 1 検出部としての検知部を備え、第 3 可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動作を備え、第 2 入球部としての流入口を備え、第 2 検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第 1 状態としての所定態様を備え、第 2 状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、流下可能領域としての流下可能範囲を備え、流下不可領域としての流下不可範囲を備え、区画手段としての境界部を備え、駆動手段としての動力装置を備える。

20

【 2 7 8 2 】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット 7 2 への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることが出来る一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

30

【 2 7 8 3 】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりが発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特別図柄の動的表示が小当たりにより一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実

40

50

行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【 2 7 8 4 】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第3可動体として、本実施形態では第2非電動役物ユニット55を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

10

【 2 7 8 5 】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切換弁75の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

20

【 2 7 8 6 】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第1非電動役物ユニット54の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

30

40

【 2 7 8 7 】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの

50

間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

10

【 2 7 8 8 】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第 1 検出部又は第 2 検出部として、本実施形態では第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a 又は第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

20

【 2 7 8 9 】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における 1 演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

30

【 2 7 9 0 】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の 1 演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

40

【 2 7 9 1 】

さらに、例えば、遊技球が入球する第 2 入球部として、本実施形態では第 2 非電動役物始動口 7 7 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経

50

路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【 2 7 9 2 】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第 2 可動体として、本実施形態では第 1 非電動役物ユニット 5 4 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

10

【 2 7 9 3 】

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体として、本実施形態では普通電役開閉板 7 2 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

20

【 2 7 9 4 】

また、例えば、遊技球が入球する第 1 入球部として、本実施形態では第 1 非電動役物始動口 7 6 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

30

【 2 7 9 5 】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の 1 演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

40

【 2 7 9 6 】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁 7 5 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であっ

50

てもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【 2 7 9 7 】

さらに、例えば、第 1 状態又は第 2 状態として、本実施形態では入球口切換弁 7 5 の初期状態又は入球口切換弁 7 5 の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

10

【 2 7 9 8 】

また、例えば、所定一覧の中から 1 の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普通図柄当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

20

【 2 7 9 9 】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

30

【 2 8 0 0 】

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たり R U S H 状態などが挙げられる。

【 2 8 0 1 】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ 2 0 3 k を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

40

【 2 8 0 2 】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における 1 演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

【 2 8 0 3 】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から 1 の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば

50

如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから１の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から１の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

【２８０４】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

【２８０５】

さらに、例えば、遊技球が流下し得る流下可能領域として、本実施形態では内レール６１、外レール６２及び遊技盤１３内に配設された各遊技部材によって区画された球が流下し得る領域を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入球可能な入球口内の領域、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置内の領域、可変入賞装置内の特定の領域内の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット内の領域、小入賞口ユニット内の特定の領域内の領域、遊技球が発射されてから戻り球防止部材に到達するまでの領域、遊技球が発射されてから戻り球防止部材を通過してアウト口から排出されるまでの領域、特別図柄の抽選契機となる始動口内の領域、普通図柄の抽選契機となる入球口内の領域、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口部分の領域、釘等で限定された特定の領域内への進入口内の領域、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入口となる遊技領域の一部である入り口部分の領域等でもよい。

【２８０６】

また、例えば、遊技球が流下し得ない流下不可領域として、本実施形態では球が流下し得ない領域を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、上皿から遊技機内に球が流入してから発射されるまでの領域以外の領域、球が発射されてから遊技領域に進入するまでの領域以外の領域、遊技盤内のうち、球が流下し得ない領域、或いは、遊技機のうち、遊技盤以外の領域等でもよい。

【２８０７】

さらに、例えば、遊技球が流下し得る流下可能領域と流下し得ない流下不可領域とを区画する区画手段として、本実施形態では内レール６１、外レール６２及び遊技盤１３内に配設された各遊技部材を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が流下可能な領域の外形を構成する部材、特定の入球口の外形を構成する部材、可変入賞装置の外形を構成する部材、小入賞口ユニットの外形を構成する部材、可変表示装置の外形を構成する部材、発射レールの外形を構成する部材、或いは、球発射ユニットを構成する部材等でもよい。

【２８０８】

また、例えば、第１可動体を駆動させる駆動手段として、本実施形態では普通電役ソレノイド７２ｊを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置を開放可能な駆動装置、小入賞口ユニットを開放可能な駆動装置、可動役物を駆動可能な駆動装置、遊技盤以外の領域に配設された可動物を駆動可能な駆動装置、遊技球を発射可能な駆動装置、遊技球を振り分け可能な振分装置を駆動可能な駆動装置、或いは、表示装置を駆動可能な駆動装置等でもよい。

【２８０９】

ここで、図９２を参照して、第８実施形態におけるパチンコ機１０の具体的構成について説明する。図９２は、外枠１１及び内枠１２から前面枠１４を開放した状態のパチンコ機１０の正面図である。遊技ホールの管理者等によって外枠１１及び内枠１２に対する前面枠１４の施錠が解除（解錠）され、該前面枠１４が内枠１２に設けられたヒンジ１９（図１参照）を軸として正面手前側に開閉された場合に、図９２で示す状態となる。

【２８１０】

前面枠１４が開放された内枠１２の正面視右側下部には、球発射ユニット１１２ａと、

球送りユニット 1 1 2 b と、発射レール 1 1 2 c とがそれぞれ設けられている。これらの装置、球発射ユニット 1 1 2 a、球送りユニット 1 1 2 b 及び発射レール 1 1 2 c は、遊技球を発射するための装置であり、発射した球が流下可能な遊技領域（遊技盤 1 3 内の領域）とは異なる領域に配設されている。

【 2 8 1 1 】

球発射ユニット 1 1 2 a は、発射レール 1 1 2 c の基端部（発射位置）に存在する球を、遊技盤 1 3 の後述する内レール 6 1 及び外レール 6 2 によって形成された遊技領域に向けて発射するための装置であり、発射ソレノイド 1 1 2 a 1 と、発射槌と、電磁石（ともに図示せず）とを備えている。この発射ソレノイド 1 1 2 a 1 及び電磁石は、所定条件（例えば、操作ハンドル 5 1 の操作等）が整っている場合に、後述する発射制御装置 1 1 2（図 1 0 参照）によって駆動制御され、電磁石によって発射ソレノイド 1 1 2 a 1 を励磁し、動力装置としての発射ソレノイド 1 1 2 a 1 の先端部に設けられた境界部としての発射槌を、発射レール 1 1 2 c の基端部（発射位置）に存在する球と衝突させることで、該球を遊技盤 1 3 の遊技領域に向けて発射するように構成されている。

10

【 2 8 1 2 】

球送りユニット 1 1 2 b は、上皿 1 7（図 1 参照）に貯留された球を 1 球ずつ発射レール 1 1 2 c の基端部（発射位置）に案内するためのものであり、球発射ユニット 1 1 2 a 及び発射レール 1 1 2 c のパチンコ機 1 0 正面側を被覆するように内枠 1 2 に取着されている。この球送りユニット 1 1 2 b には、開閉板と、該開閉板を駆動する駆動ソレノイド（ともに図示せず）とが備えられ、上述した球発射ユニット 1 1 2 a の発射ソレノイド 1 1 2 a 1 の駆動と連動して駆動ソレノイドを駆動させることで、発射レール 1 1 2 c の基端部に上皿 1 7 に貯留されている球が 1 球ずつ案内される。

20

【 2 8 1 3 】

発射レール 1 1 2 c は、該発射レール 1 1 2 c の基端部（発射位置）に球送りユニット 1 1 2 b から案内された球を 1 球貯留するとともに、球発射ユニット 1 1 2 a により発射された球を後述する内レール 6 1 及び外レール 6 2 に案内するためのものである。この発射レール 1 1 2 c は、該発射レール 1 1 2 c の先端部が内レール 6 1 及び外レール 6 2 で形成された案内流路へ向くように内枠 1 2 に固定されている。第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、操作ハンドル 5 1（図 1 参照）の操作に伴って球発射ユニット 1 1 2 a 及び球送りユニット 1 1 2 b が駆動されることで、発射レール 1 1 2 c の基端部（発射位置）に存在する球が、発射レール 1 1 2 c の先端部から後述する内レール 6 1 及び外レール 6 2 の案内流路を介して遊技領域へと発射される。

30

【 2 8 1 4 】

次いで、第 8 実施形態における遊技盤 1 3 の具体的構成について説明する。遊技盤 1 3 は、正面視略正方形に切削加工した木製のベース板 6 0 に、球案内用の多数の釘や風車およびレール 6 1、6 2、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口 6 3 及び右側一般入賞口 6 3 a、第 3 図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置 6 5、第 3 図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット 7 3、第 3 図柄（所謂、特別図柄）の 1 つである第 1 特別図柄の抽選契機となる第 1 始動口 6 4、第 3 図柄の 1 つである第 2 特別図柄の抽選契機となる下側第 2 始動口 7 1 a 及び上側第 2 始動口 7 1 b、第 2 図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート 6 7、開放状態となることで後述する第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 へ球が入球可能となる普通電動役物ユニット 7 2、開放状態となることで下側第 2 始動口 7 1 a へ球が入球可能となる第 1 非電動役物ユニット 5 4、開放状態となることで上側第 2 始動口 7 1 b へ球が入球可能となる第 2 非電動役物ユニット 5 5、可動役物 2 3、第 3 図柄表示装置 8 1 及び第 2 図柄表示装置 8 3 等を有した可変表示装置ユニット 8 0 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 1 2 の裏面側に取り付けられる。

40

【 2 8 1 5 】

一般入賞口 6 3、右側一般入賞口 6 3 a、第 1 始動口 6 4、可変入賞装置 6 5、小入賞口ユニット 7 3、第 1 非電動役物ユニット 5 4、第 2 非電動役物ユニット 5 5、スルーゲ

50

ート 6 7、普通電役ユニット 7 2、可動役物 2 3、可変表示装置ユニット 8 0 は、ルータ加工によってベース板 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 1 3 の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤 1 3 の前面中央部分は、前面枠 1 4 の窓部 1 4 c (図 1 参照) を通じて内枠 1 2 の前面側から視認することができる。

【 2 8 1 6 】

遊技盤 1 3 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した境界部としての外レール 6 2 が植立され、その外レール 6 2 の内側位置には外レール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の境界部としての内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の前面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6 (図 1 参照) とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の前面であって 2 本のレール 6 1 , 6 2 と円弧部材 7 0 とにより区画して形成される略円形状の領域 (入賞口等が配設され、発射された球が流下可能な領域) である。

【 2 8 1 7 】

2 本のレール 6 1 , 6 2 は、球発射ユニット 1 1 2 a (図 1 0 参照) から発射された球を遊技盤 1 3 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 6 1 の先端部分 (図 9 2 の左上部) には戻り球防止部材 6 8 が取り付けられ、一旦、遊技盤 1 3 の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 6 2 の先端部 (図 9 2 の右上部) には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される (以下、返しゴム 6 9 に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット 8 0 の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する)。第 8 実施形態では、左打ち遊技において、第 1 始動口 6 4 又は一般入賞口 6 3 へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第 2 始動口 7 1 a、上側第 2 始動口 7 1 b、可変入賞装置 6 5、小入賞口ユニット 7 3、普通電役ユニット 7 2、スルーゲート 6 7 又は右側一般入賞口 6 3 a に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第 2 始動口 7 1 a、上側第 2 始動口 7 1 b、可変入賞装置 6 5、小入賞口ユニット 7 3、普通電役ユニット 7 2、スルーゲート 6 7 又は右側一般入賞口 6 3 a へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第 1 始動口 6 4 又は一般入賞口 6 3 に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【 2 8 1 8 】

また、内レール 6 1 の右下側の先端部と外レール 6 2 の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材 7 0 がベース板 6 0 に打ち込んで固定されている。

【 2 8 1 9 】

遊技領域の正面視左側下部 (図 9 2 の左側下部) には、発光手段である複数の L E D で構成された状態 L E D 群 3 7 a と特別 L E D 群 3 7 b と右打ち報知ランプ 3 7 c とが設けられた特別図柄表示装置 3 7 が、ベース板 6 0 に固定されて配設されている。特別図柄表示装置 3 7 は、後述する主制御装置 1 1 0 (図 1 0 参照) で行われる各制御に応じた第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の各変動表示 (以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という) がなされると共に、パチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。

【 2 8 2 0 】

第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技者がこの特別図柄表示装置 3 7 を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置 3 7 は、遊技球や第 3 図柄表示装置 8 1、可動役物 2 3 等によって遮蔽され得ないように、遊技盤 1 3 における球の流下方向最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、遊技盤 1 3 の最前面となる位置に配設されている。

【 2 8 2 1 】

状態LED群37aは、後述する第1始動口64、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「R」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態LED群37aの点灯状態により示される。なお、状態LED群37aは、それぞれのLEDの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないLEDでパチンコ機10の各種遊技状態を示唆することができる。

【2822】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置65を開閉する大入賞口開閉板65aが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第8実施形態のパチンコ機10では、大入賞口開閉板65aが開放開始されてから「30秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板65aの開放中に球が10個入賞することで、1回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【2823】

特別LED群37bは、6個のLEDで構成された上方LED群37b1と、同じく6個のLEDで構成された下方LED群37b2との計12個のLEDで構成されている。上方LED群37b1は、第1始動口64への球の入球に基づいて実行される第1抽選遊技の判定結果を示す第1特別図柄が動的表示される。また、下方LED群37b2は、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへの球の入球に基づいて実行される第2抽選遊技の判定結果を示す第2特別図柄が動的表示される。

【2824】

具体的には、上方LED群37b1には、遊技盤13の盤面中央に設けられた第1始動口64への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第8実施形態では、上方LED群37b1の最も上方のLEDから下方のLEDを1つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第8実施形態では、6個のLEDの各点灯パターンの組み合わせによって計64種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【2825】

また、下方LED群37b2には、遊技盤13の右側側方に設けられた下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第8実施形態では、下方LED群37b2の最も上方のLEDから下方のLEDを1つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第8実施形態では、6個のLEDの各点灯パターンの組み合わせによって計64種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【2826】

いずれのLED群37b1、37b2においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のLEDのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各LED群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各LED群が点灯表示される。各LED群の停止パターンの詳細については、後述する。

【2827】

本パチンコ機10では、第1始動口64、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口64、71a又は71bに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置65を開閉駆動する。また、第2特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット73及び後述する動力装置としての特定領域ソレノイド73f（図10参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット73内に設けられた特定領域ソレノイド73fの開放に伴って後述する特定領域スイッチ73g（図10参照）によって球が検知された場合には、第2特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可

10

20

30

40

50

変入賞装置 65 を開閉駆動する。

【2828】

第8実施形態において判定される大当たり種別としては、第1始動口64への入賞に基づいて、可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド通常大当たり（以下、「通常A」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド時短大当たり（以下、「時短A」と称する場合がある）」が用意されている（図14（a）参照）。また、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへの入賞に基づいて、可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド通常大当たり（以下、「通常B」と称する場合がある）」が用意されている（図14（b）参照）。

【2829】

また、第8実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71bへの入賞に基づいて、小入賞口ユニット73が1回開放する「1ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりA」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット73が1回、可変入賞装置65が9回、それぞれ開放する「10ラウンド通常大当たり（以下、「通常C」と称する場合がある）」が用意されている（図15参照）。

【2830】

ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。

【2831】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット72へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット72へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート67への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第3図柄表示装置81において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【2832】

なお、第8実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第1特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態A」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第2特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態B」と、が発生可能に構成されている（図17参照）。

【2833】

「通常遊技状態A」は、RAMクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第2特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常A」への当選後又は、「通常遊技状態B」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第1始動口64へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図17参照）。

【2834】

「通常遊技状態B」（以下、「通常遊技状態A」と「通常遊技状態B」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第2特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第8実施形態のパチンコ機10では、第2特別図柄の動的表示が第1特別図柄の動的表示より優

10

20

30

40

50

先に実行される（所謂、特図 2 優先変動）ように構成されている。

【 2 8 3 5 】

また、この「通常遊技状態 B」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート 6 7 によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態 B」において、残存しているすべての第 2 特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態 A」に移行するように構成されている。

【 2 8 3 6 】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット 7 2 の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット 7 2 の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤 1 3 の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット 7 2 が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 へ入球し易い状態となる。

【 2 8 3 7 】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット 7 2 の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット 7 2 へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入賞した球が、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球することに基づいて開放される第 1 非電動役物ユニット 5 4、又は、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入賞した球が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球することに基づいて開放される第 2 非電動役物ユニット 5 5、の、2 の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

【 2 8 3 8 】

また、詳細は後述するが、第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 への遊技球の入球に基づいて第 2 特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

【 2 8 3 9 】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる右打ち示唆（例えば、図 6 3（c）の右打ち示唆メッセージ 8 1 g 参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の大当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 の詳細については図 4 及び図 5 において、「時間短縮状態」における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出内容については図 6 1 ~ 図 6 8 において、それぞれ後述する。

【 2 8 4 0 】

第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図 2 8 の時短終了条件テーブル 2 0 2 m で後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間の終了後は、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第 2 特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態 B」に移行し、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第 2 特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態 A」に移行するように構成されている。

【 2 8 4 1 】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第 1 始動口 6 4 への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【 2 8 4 2 】

また、第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット 7 2 の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

10

【 2 8 4 3 】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常 A」とは、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される大当たりである。第 8 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常 A」が選択され得て、該大当たり終了後に「通常遊技状態 A」へと移行するように構成されている。

20

【 2 8 4 4 】

次いで、大当たり種別「時短 A」とは、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される大当たりである。第 8 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短 A」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【 2 8 4 5 】

次いで、大当たり種別「通常 B」とは、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される大当たりである。第 8 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常 B」が選択され得て、該大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態 B」へ、該大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態 A」へ、と移行するように構成されている。

30

【 2 8 4 6 】

次に、小当たり種別について説明する。第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 において選択され得る小当たり種別「通常 C」とは、最大合計ラウンド数が 1 0 ラウンドの小当たり及び大当たりであって、1 ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット 7 3 が開放され、また、該 1 ラウンド目の小入賞口ユニット 7 3 が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド 7 3 f（図 1 0 参照）が駆動されて特定領域 7 3 d が開放される。そして、該特定領域 7 3 d に設けられた特定領域スイッチ 7 3 g（図 1 0 参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として 2 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される。この小当たり種別「通常 C」の小当たり及び大当たり終了後には、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態 B」へ、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態 A」へ、と移行するように構成されている。

40

【 2 8 4 7 】

なお、詳細は後述するが、第 2 特別図柄の動的表示は、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選するこ

50

ととなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第２特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている（図１３にて後述）。

【２８４８】

一方、この小当たり種別「通常Ｃ」の小当たりに当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ７３ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から１０ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻るよう構成されている。

10

【２８４９】

なお、第８実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ７３ｇによって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ７３ｇの有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド７３ｆがオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド７３ｂがオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ７３ｇによる球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域７３ｄへの球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ７３ｇの無効状態で該特定領域スイッチ７３ｇを球が通過した場合、何らかの異常（例えば、不正行為等）の発生により特定領域７３ｄを球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。また、大当たり遊技の実行中に可変入賞装置６５に入賞した場合に、払い出される賞球数の累計を第３図柄表示装置８１において表示するように構成してもよい。

20

【２８５０】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「通常Ａ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常Ａ」又は「時短Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

30

【２８５１】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、小当たり種別「通常Ｃ」に対応する表示パターンは３２種類、大当たり種別「通常Ｂ」に対応する表示パターンは３１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。

【２８５２】

40

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【２８５３】

なお、第８実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態が「通常遊技状態Ｂ」である場合、即ち、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加され

50

ていない遊技状態となるが、第3図柄表示装置81では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

【2854】

具体的には、上述したように、第2特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている(図13(b)参照)。また、「通常遊技状態B」における第2特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている(即ち、「1秒」(図18~図22参照))。

【2855】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態B」に移行する場合(即ち、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合)、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態B」へ移行後、約「1秒」で第2特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態B」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態B」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第3図柄表示装置81では、「通常遊技状態B」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている(図63(d)~図64(c)参照)。

【2856】

遊技盤13の遊技領域には、球が入賞することにより1個から15個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口63及び右側一般入賞口63aが配設されている。右側一般入賞口63aは、後述する可変入賞装置65の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第2非電動役物ユニット55、第1非電動役物ユニット54、普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73及び可変入賞装置65のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【2857】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、進入部としての盤面右側領域の入り口を通過して第2非電動役物ユニット55、第1非電動役物ユニット54、普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73及び可変入賞装置65のいずれにも入賞しなかった場合であっても、作用口としての右側一般入賞口63aに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第2非電動役物ユニット55、第1非電動役物ユニット54、普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73及び可変入賞装置65のいずれもが閉鎖状態となる期間においても遊技操作として球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機10の稼働を向上させることができる。

【2858】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット80が配設されている。可変表示装置ユニット80には、第1始動口64への入球又は下側第2始動口71a若しくは上側第2始動口71bへの入球(以下、第1始動口64又は下側第2始動口71a若しくは上側第2始動口71bへの球の入球を「始動入賞」という場合がある)をトリガとして、特別図柄表示装置37における第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第3図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ(以下単に「表示装置」と略す)で構成された第3図柄表示装置81と、スルーゲート67の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なLEDで構成される第2図柄表示装置83(以下、第2図柄表示装置83に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置83」と称する場合がある)とが設けられている。また、可変表示装置ユニット80には、第3図柄表示装置81の外周を囲むようにして、センターフレーム86が配設されている。

【2859】

第3図柄表示装置81は17インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板60や、後述する可動役物23よりも正面視奥行き方向に配設されている。そして、後述する表示制御装置114(図10参照)によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の3つの図柄列Z1~Z3(図9参照)が表示される。

【 2 8 6 0 】

各図柄列 Z 1 ~ Z 3 (図 9 参照) は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に縦スクロールして第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上にて第 3 図柄が可变的に表示されるようになっている。第 8 実施形態の第 3 図柄表示装置 8 1 は、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技および第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置 1 1 0 の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置 3 7 で行われるのに対して、その特別図柄表示装置 3 7 の表示に応じた装飾的な表示を第 3 図柄表示装置 8 1 の第 3 図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールや L E D 等を用いて第 3 図柄表示装置 8 1 を構成するようにしても良い。

【 2 8 6 1 】

第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第 2 特別図柄の動的表示を優先的に実行 (所謂、特図 2 優先変動) 可能に構成されている。即ち、第 1 始動口 6 4 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示の実行中に、第 1 始動口 6 4 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b に始動入賞した場合に、先に入賞していた第 1 特別図柄の動的表示より、後に入賞した第 2 特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【 2 8 6 2 】

可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側には、可動役物 2 3 が設けられている。可動役物 2 3 は剣の形状を模しており、初期状態 (図 9 2 において実線で表示された可動役物 2 3) においては、第 3 図柄表示装置 8 1 の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている (以下、可動役物 2 3 が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある) 。そして、可動役物 2 3 の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている動力装置としての役物駆動モータ (図示せず) が駆動されることにより、該可動役物 2 3 の役物回転軸 2 3 a を軸として、可動役物 2 3 が第 3 図柄表示装置 8 1 に向かって (即ち、反時計周りに) 約 8 0 度傾斜するように可動して第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視手前側に現出する (以下、可動役物 2 3 が可動して第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」 (図 9 2 において点線で表示された可動役物 2 3) と称する場合がある) 。

【 2 8 6 3 】

この可動役物 2 3 は、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される、大当たり種別「時短 A」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており (図 6 3 (a) 参照) 、該可動役物 2 3 が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【 2 8 6 4 】

その他、可動役物 2 3 は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示している第 3 図柄や保留表示の内容を変化させたり、第 3 図柄表示装置 8 1 において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

【 2 8 6 5 】

この可動役物 2 3 は、第 3 図柄表示装置 8 1 の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物 2 3 の可動領域を考慮し、該可動役物 2 3 に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。よって、可動役物 2 3 付近の遊技球の流下領域は、該可動役物 2 3 が初期位置に配設されている状態の右側側方において、遊技球 1 球が通過可能となる程度の流下領域となるように構成されている。

【 2 8 6 6 】

次いで、可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方であって、可動役物 2 3 の右下方向には、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が設けられている。この第 1 非電動

10

20

30

40

50

役物ユニット５４は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第１非電動役物ユニット５４を構成する第１非電開閉板５４ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第１非電動役物始動口７６と機械的に接続されており、作用口としての第１非電動役物始動口７６に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第１非電動役物ユニット５４内に所定数の遊技球（第８実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第１非電開閉板５４ａが閉鎖されるように構成されている。

【２８６７】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方であって、第１非電動役物ユニット５４の球の流下方向上流側には、実動体としての第２非電動役物ユニット５５が設けられている。実動体としての第２非電動役物ユニット５５は、第１非電動役物ユニット５４と同様に電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第２種非電動役物）であり、該第２非電動役物ユニット５５を構成する第２非電開閉板５５ａは、後述する普通電役ユニット７２内の第２非電動役物始動口７７と機械的に接続されており、該第２非電動役物始動口７７に１の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第２非電動役物ユニット５５内に所定数の遊技球（第８実施形態では、「２個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第２非電開閉板５５ａが閉鎖されるように構成されている。

【２８６８】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側であって、第１非電動役物ユニット５４の正面視下側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ６７ａ（図１０参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われなように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【２８６９】

スルーゲート６７の正面視下側には、普通電役ユニット７２が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット７２内には第１特別図柄及び第２特別図柄の始動口は存在せず、上述した第１非電動役物ユニット５４の始動口である第１非電動役物始動口７６、及び、第２非電動役物ユニット５５の始動口である第２非電動役物始動口７７が配設されている。即ち、第８実施形態のパチンコ機１０では、普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球することで、それぞれの球が第１非電動役物始動口７６及び第２非電動役物始動口７７に入球し、第１非電動役物ユニット５４及び第２非電動役物ユニット５５を開放させるように構成されている。

【２８７０】

ここで、第８実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、第２特別図柄の動的表示の保留球が「４個」貯留可能となるように構成されている。

【２８７１】

詳細に説明すると、第８実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」への１の突入契機に対して、普通電役ユニット７２は１の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット７２は、１の開放動作における最大入球個数が「２個」に設定されている（図２９参照）。

【２８７２】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット７２が開放され、進入部としての普通電役ユニット７２内に２の遊技球が入球すると、作用口としての第１非電動役物始動口７６及び流入口としての第２非電動役物始動口７７へと入球する（図６～図８にて後述）。そして、普通電役ユニッ

10

20

30

40

50

ト 7 2 に 2 の球が入球することで、該普通電役ユニット 7 2 は開放動作を終了する。

【 2 8 7 3 】

また、上述したように、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 への入球によって作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放されると、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に 2 の遊技球が入球可能となり、下側第 2 始動口スイッチ 7 1 a 2 によって 2 の遊技球の入球が検知されることで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「 2 個」貯留される。

【 2 8 7 4 】

さらに、上述したように、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 への入球によって実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 が開放されると、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 内に 2 の遊技球が入球可能となり、上側第 2 始動口スイッチ 7 1 b 2 によって 2 の遊技球の入球が検知されることで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が「 2 個」貯留される。

10

【 2 8 7 5 】

このように構成することで、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、第 2 特別図柄の動的表示の保留球を「 4 個」貯留させることができる。

【 2 8 7 6 】

ここで、第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、後述する普通電役開閉板 7 2 a を開閉駆動可能な動力装置としての普通電役ソレノイド 7 2 j が図 9 2 に示す位置に配設されている。本実施形態における普通電役ソレノイド 7 2 j は、遊技球が流下不可又は困難な領域に配設されており、遊技盤 1 3 に配設されている他の可動物および球の流下経路とは隔離された位置に配設されている。

20

【 2 8 7 7 】

一方、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技盤 1 3 の右側領域に配設された普通電役ユニット 7 2 を開閉駆動する動力装置としての普通電役ソレノイド 7 2 j が、遊技球が流下し得る流下可能領域内に配設されていた（図示なし）。

【 2 8 7 8 】

このため、第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 に入球した球が排出される排出経路と普通電役ソレノイド 7 2 j とが緊密した領域内に配設されており、第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 に入球した球が排出される排出経路が複雑化し、該排出経路の設計難度が増加してしまうとともに、該排出経路の製造コスト増大を招いていた。

30

【 2 8 7 9 】

従って、第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 のように、普通電役開閉板 7 2 a を開閉駆動可能な動力装置としての普通電役ソレノイド 7 2 j を遊技球が流下不可又は困難な領域に配設することで、他の可動物および球の流下経路に影響を与えることなく配設可能となり、第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 に入球した球が排出される排出経路を効率的に配設することができ、排出経路の設計容易化、及び、排出経路の製造コストを抑制することができる。

【 2 8 8 0 】

なお、上述したように、普通電役ソレノイド 7 2 j は、遊技球が流下不可又は困難な領域に配設されている（図 9 2 参照）。このように構成することで、他の可動物および球の流下経路に影響を与えることなく配設可能となり、第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 に入球した球が排出される排出経路を効率的に配設することができ、製造コストを抑制することができる。

40

【 2 8 8 1 】

可変表示装置ユニット 8 0 の下方には、球が入球し得る第 1 始動口 6 4 が配設されている。この第 1 始動口 6 4 へは、左打ち遊技で発射された球が 1 分間に約 6 個程度（所謂、 $S1 = 6$ ）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第 1 始動口 6 4 へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 1 始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第 1 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0（図 1 0 参照）で第 1 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示

50

装置 37 の特別 LED 群 37b の上方 LED 群 37b1 で示されると共に、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 81 にて第 1 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第 1 始動口 64 は、球が入球すると 3 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

【2882】

普通電役ユニット 72 の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット 72 の正面視左側には小入賞口ユニット 73 が配設されている。この小入賞口ユニット 73 には、遊技盤 13 盤面から出沒可能に構成された小入賞口開閉板 73a と、該小入賞口開閉板 73a を開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド 73b (図 10 参照) と、小入賞口ユニット 73 内に設けられた小入賞口スイッチ 73c と、特定領域 73d と、小入賞口ユニット 73 内に流入した球を排出するための排出口 73h と、が設けられている。また、特定領域 73d は、遊技盤 13 盤面から出沒可能に構成された特定領域開閉板 73e と、該特定領域開閉板 73e を開閉駆動可能な特定領域ソレノイド 73f (図 10 参照) と、特定領域 73d を通過する球を検知可能な特定領域スイッチ 73g とで構成される。

【2883】

小入賞口開閉板 73a は、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板 73a は、通常状態において、遊技盤 13 盤面から突出した状態 (即ち、閉鎖状態) を維持して、小入賞口ユニット 73 の上流側 (普通電役ユニット 72 側) から流下する球が突出状態の小入賞口開閉板 73a 上を転動し、可変入賞装置 65 側へと流下していくように構成されている。そして、第 2 特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板 73a が小入賞口ソレノイド 73b (図 10 参照) によって遊技盤 13 盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット 73 の上流側 (普通電役ユニット 72 側) から流下する球は小入賞口ユニット 73 内に流入可能な状態となる。

【2884】

小入賞口ユニット 73 内に流入した球は、該小入賞口ユニット 73 内に設けられた小入賞口スイッチ 73c によって検知された後、同じく小入賞口ユニット 73 内に設けられた特定領域 73d 側へと流下する。また、小入賞口スイッチ 73c によって球が検知されることで、15 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【2885】

第 8 実施形態のパチンコ機 10 では、第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、1 のラウンドにおける小入賞口ユニット 73 の開放回数が 10 回に設定され、開放時間が「0.1 秒」に設定され、小入賞口ユニット 73 が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間 (即ち、閉鎖時間) が「1.2 秒」に設定される (後述する図 24 参照)。即ち、第 2 特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット 73 の開放時間の合計時間が「1.0 秒」に設定される。なお、1 のラウンドにおける小入賞口ユニット 73 への最大入賞個数は「10 個」に設定される (図 24 参照)。

【2886】

小入賞口ユニット 73 内であって、小入賞口スイッチ 73c の下流側には、特定領域開閉板 73e が配設されている。特定領域開閉板 73e は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板 73e は、通常状態において、遊技盤 13 盤面から突出した状態 (即ち、閉鎖状態) を維持して、特定領域 73d の上流側 (小入賞口スイッチ 73c 側) から流下する球を特定領域開閉板 73e の上面を転動させて小入賞口ユニット 73 内の排出口 73h 側 (特定領域開閉板 73e の正面視右側) へと流下させることで、小入賞口ユニット 73 内に流入した球の特定領域 73d への流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立 (第 8 実施形態では、小入賞口ユニット 73 の開放時) に基づいて、特定領域開閉板 73e が特定領域ソレノイド 73f (図 10 参照) によって遊技盤 13 盤面内に没入駆動され、特定領域 73d 内 (特定領域スイッチ 73g 側) に球が流入可能な状態となる。

【 2 8 8 7 】

特定領域 7 3 d 内に流入した球は、該特定領域 7 3 d 内に設けられた特定領域スイッチ 7 3 g によって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知された場合、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、1 種 2 種混合機）。特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタ C K（図 1 5 参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ 7 3 g による賞球の払い出しは無いように構成されている。

【 2 8 8 8 】

小入賞口ユニット 7 3 の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット 7 3 の正面視左側には可変入賞装置 6 5 が配設されている。この可変入賞装置 6 5 には、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された大入賞口開閉板 6 5 a が設けられている。

【 2 8 8 9 】

大入賞口開閉板 6 5 a は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板 6 5 a は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置 6 5 の上流側（可変入賞装置 6 5 の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板 6 5 a の上面を転動させて可変入賞装置 6 5 の下流側（可変入賞装置 6 5 の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置 6 5 内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄において大当たり（小当たりに基づく大当たりを含む）に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板 6 5 a が大入賞口ソレノイド 6 5 b（図 1 0 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内に没入駆動され、可変入賞装置 6 5 内に球が流入可能な状態となる。

【 2 8 9 0 】

可変入賞装置 6 5 内に流入した球は、該可変入賞装置 6 5 内に設けられた大入賞口スイッチ 6 5 c によって検知されることで、1 5 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【 2 8 9 1 】

普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 の正面視上方には壁部 7 9 が配設されている。この壁部 7 9 は、遊技盤 1 3 から水平方向に板状に形成されており、第 2 非電動役物ユニット 5 5 を構成する第 2 非電開閉板 5 5 a の下部（回転軸部）から第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a の上方まで、円弧状に連続して形成されている。

【 2 8 9 2 】

また、壁部 7 9 の左側先端部は、第 1 始動口 6 4 の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第 1 始動口 6 4 に入球せずに該第 1 始動口 6 4 の左右から流下した場合、該球は壁部 7 9 上を左下方向へと転動し、該壁部 7 9 上を転動しきって後述するアウト口 6 6 へと入球する。よって、壁部 7 9 により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【 2 8 9 3 】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート 6 7 及び普通電役ユニット 7 2 を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板 7 3 a と勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部 7 9 の下側の面と接触して小入賞口開閉板 7 3 a 上又は大入賞口開閉板 6 5 a 上に落下し、小入賞口開閉板 7 3 a 上又は大入賞口開閉板 6 5 a 上を転動して第 1 非電動役物ユニット 5 4 方向へと流下していく。よって、壁部 7 9 により、右打ち遊技で発射した球は、第 1 始動口 6 4、又は、遊技盤 1 3 の正面視左下側に配設された一般入賞口 6 3 へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【 2 8 9 4 】

次いで、第3図柄表示装置81の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤13に植設されることにより、風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は3の羽根によって構成されており、該3の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が120度の角度で）形成されている。

【2895】

よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に遊技球を引導可能となる。

10

【2896】

また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、1球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に1球目の遊技球を引導可能とし、さらに、羽根部が回転している状態において、2球目の遊技球が羽根部の他面と衝突することにより、風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている

【2897】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

20

【2898】

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

【2899】

さらに、遊技盤13には、アウト口66が設けられている。いずれの入賞口（入球口）63, 63a, 64, 65, 71a, 71b, 72, 73にも入球しなかった球はアウト口66を通過して図示しない球排出路へと案内される。遊技盤13には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口63, 63a, 64, 65, 71a, 71b, 72, 73に入賞した球も、アウト口66を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機10外へと排出される。

30

【2900】

以上、説明したように、第8実施形態のパチンコ機10では、普通電役開閉板72aを開閉駆動可能な普通電役ソレノイド72jを遊技球が流下不可又は困難な領域に配設する。このように構成することで、他の可動物および球の流下経路に影響を与えないようにすることができる。

【2901】

その結果、第1非電動役物ユニット54又は第2非電動役物ユニット55に入球した球が排出される排出経路を効率的に配設することができ、製造コストを抑制することができる。

40

【2902】

その他、第8実施形態におけるパチンコ機10は、第1実施形態乃至第7実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【2903】

<第9実施形態>

次いで、図93を参照して、本発明を適用した第9実施形態のパチンコ機10について説明する。以下、第9実施形態のパチンコ機10について、第1実施形態及び第5実施形態のパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第9実施形態のパチンコ機10の説明において、第1実施形態及び第5実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処

50

理については、第 1 実施形態及び第 5 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【2904】

第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、普通電役ユニット 72 内に、主に、入球口切換弁 75、第 1 非電動役物始動口 76 及び第 2 非電動役物始動口 77 を配設し、該普通電役ユニット 72 内に 2 の球が入球することで、それぞれの球が第 1 非電動役物始動口 76 及び第 2 非電動役物始動口 77 に入球し、第 1 非電動役物ユニット 54 及び第 2 非電動役物ユニット 55 を開放させるように構成されていた。

【2905】

このように構成することで、右打ち遊技を実行する「時間短縮状態」において、迅速に第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留させることが可能であるものの、普通電役ユニット 72 内に入球した球がイレギュラーな流下態様となった場合に対する対策が十分とはいえず、該普通電役ユニット 72 内の構成について、さらなる向上が求められる。

10

【2906】

具体的には、例えば、普通電役ユニット 72 内に 2 の球が連続して入球した場合に、1 球目の球が第 1 非電動役物始動口スイッチ 76a によって入球検知され、入球口切換弁 75 が第 1 位置（第 2 非電動役物始動口 77 の上部）から第 2 位置（第 1 非電動役物始動口 76 の上部）へと移動している最中において、2 球目の球が入球口切換弁 75 側へと流下していき、該 2 球目の球が想定通り、第 2 非電動役物始動口 77 に入球し得ない状況になることが考えられる。

【2907】

20

第 9 実施形態のパチンコ機 10 は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、普通電役ユニット 72 内に入球する 2 の球が如何様な流下態様であっても、それぞれの球を第 1 非電動役物始動口 76 及び第 2 非電動役物始動口 77 に入球可能とする遊技機を提供することを目的としている。

【2908】

より具体的には、例えば、第 9 実施形態のパチンコ機 10 では、普通電役ユニット 72 内に経路振分装置 74 を配設し、普通電役ユニット 72 内に入球した球を該経路振分装置 74 によって左右の流路に振り分けることで、それぞれの球を第 1 非電動役物始動口 76 及び第 2 非電動役物始動口 77 に入球可能とする遊技機を提供することを目的としている。

【2909】

30

本目的を達成するために、第 9 実施形態のパチンコ機 10 は、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態に切り替える切替手段と、前記第 2 経路に振り分けられた場合に、振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間は、前記第 1 経路に振り分けられた場合に振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間よりも長い。

40

【2910】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての進入部を備え、所定条件としての前提条件を備え、第 1 可動体としての動作体を備え、第 2 可動体としての作用物を備え、所定の動作としての規定動作を備え、第 1 入球部としての作用口を備え、第 1 検出部としての検知部を備え、第 3 可動体としての実動体を備え、特定の動作としての指定動

50

作を備え、第2入球部としての流入口を備え、第2検出部としての感知部を備え、誘導手段としての案内装置を備え、第1状態としての所定態様を備え、第2状態としての特定態様を備え、切替手段としての切替装置を備え、流下経路としての流下通路を備え、第1経路としての誘導流路を備え、第2経路としての案内流路を備え、振分手段としての抵抗部を備える。

【2911】

なお、例えば、遊技球を流入させる流入部として、本実施形態では普通電役ユニット72への入球部を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口等でもよい。

【2912】

また、例えば、特定の動作として、本実施形態では、第2非電動役物ユニット55の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たり当選すること、特別図柄の動的表示が小当たり当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりが発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりで一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【2913】

さらに、例えば、特定の動作を実行可能な第3可動体として、本実施形態では第2非電動役物ユニット55を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態が発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動役物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

【2914】

また、例えば、誘導手段の状態を切り替える切替手段として、本実施形態では入球口切

10

20

30

40

50

換弁 7 5 の駆動制御を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける駆動制御や、球が流入することにより流路が切り替わる駆動制御、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な駆動制御、球が特定の入球口へ入球可能とする駆動制御、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な駆動制御などが挙げられる。

【 2 9 1 5 】

さらに、例えば、所定の動作として、本実施形態では、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の開放動作を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技球を発射すること、大入賞口が開放すること、小入賞口が開放すること、普通電役が開放すること、非電動役物が開放すること、その他入賞口が開放すること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置によって特定の演出が実行されること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【 2 9 1 6 】

また、例えば、所定条件として、本実施形態では普通図柄の可変表示の当たり当選を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落に該当すること、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、大当たりを発生することなく、特別図柄の動的表示の実行回数が一定の値に到達すること、特定の遊技状態において、特定図柄の動的表示が小当たりに一定回数当選すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数に到達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が一定数よりも少なくなること、普通図柄の可変表示の実行回数が一定の値に到達すること、遊技球が特定の入球口に入球すること、遊技球が特定の領域内に進入すること、遊技球を特定の領域に発射可能となること、遊技機の電源が投入されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【 2 9 1 7 】

なお、例えば、遊技球の入球を検出するための第 1 検出部又は第 2 検出部として、本実施形態では第 1 非電動役物始動口スイッチ 76 a 又は第 2 非電動役物始動口スイッチ 77 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、入球が検知されることで特別図柄の動的表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで普通図柄の可変表示が実行を開始することとなるスイッチ、入球が検知されることで遊技者に一定の賞球を付与することとなるスイッチ、入球が検知されることで大当たり遊技状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで確率変動状態に移行可能とするスイッチ、入球が検知されることで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されないことで何らかのエラー報知を実行するスイッチ、入球が検知されることで遊技に関する一定の情報を示唆可能とするスイッチ、入球が検知されることで特定の可動物に特定の動作を実行可能とするスイッチなどが挙げられる。

10

【2918】

さらに、例えば、所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素として、本実施形態では小当たりを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与可能となる要素、有利な遊技状態に移行可能となる要素、変動演出における 1 演出の結果が失敗と判断し得ない要素、遊技者にとって有益な情報を付与可能な要素などが挙げられる。

【2919】

また、例えば、選択要素を選択可能な所定一覧として、本実施形態では大当たり乱数テーブル 202 a を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果を抽出し得る一覧、普通図柄の可変表示の抽選結果を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別を抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の終了条件として抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の停止パターンを抽出し得る一覧、特別図柄の動的表示の実行期間を抽出し得る一覧、特定の遊技状態の継続回数を抽出し得る一覧、変動演出中の 1 演出として、複数の選択肢から選択され得る要素を抽出し得る一覧などが挙げられる。

20

【2920】

さらに、例えば、遊技球が入球する第 2 入球部として、本実施形態では第 2 非電動役物始動口 77 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

30

【2921】

また、例えば、所定の動作を実行可能な第 2 可動物として、本実施形態では第 1 非電動役物ユニット 54 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置や、小入賞口、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度を示唆可能な可動物、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の特定の図柄への当選期待度等を示唆可能な表示装置、或いは、特別図柄の動的表示や普通図柄の可変表示の抽選等を実行する主制御の主表示器、副制御の液晶表示器などが挙げられる。

40

【2922】

50

さらに、例えば、流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第1可動体として、本実施形態では普通電役開閉板72aを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、可変入賞装置への入球を可能とする開閉板や、小入賞口への入球を可能とする開閉板、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段、遊技者の操作によって遊技球が流入可能となる振分手段、或いは、遊技者の操作によって遊技球が発射可能となる発射駆動源などが挙げられる。

【2923】

また、例えば、遊技球が入球する第1入球部として、本実施形態では第1非電動役物始動口76を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口や、大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置、可変入賞装置内の特定の領域、小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット、小入賞口ユニット内の特定の領域、特別図柄の抽選契機となる始動口、普通図柄の抽選契機となる入球口、普通図柄に当選することで入球可能となる入球口、始動口への入賞経路となり得るワープ入り口、遊技領域への進入経路となり得る戻り球防止部材からの進入、釘等で限定された特定の領域内への進入口、或いは、遊技球を発射させる操作ハンドルを特定の操作量にすることで遊技球が進入口可能となる遊技領域の一部である入り口などが挙げられる。

【2924】

さらに、例えば、所定一覧から抽出手段によって抽出され得る選択要素として、本実施形態では大当たり、小当たり又はハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり抽選結果として抽出され得る要素、普通図柄の可変表示の抽選結果として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が小当たり当選した場合の種別として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当したか否かの抽選結果として抽出され得る要素、特定の遊技状態の終了条件として抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の停止パターンとして抽出され得る要素、特別図柄の動的表示の実行期間として抽出され得る要素、特定の遊技状態の継続回数として抽出され得る要素、変動演出中の1演出として、複数の選択肢から選択され得る要素などが挙げられる。

【2925】

また、例えば、遊技球を所定流路に誘導する誘導手段として、本実施形態では入球口切換弁75を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける構造物や、球が流入することにより流路が切り替わる構造物、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な構造物、球が特定の入球口へ入球可能とする構造物、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な構造物などが挙げられる。

【2926】

さらに、例えば、第1状態又は第2状態として、本実施形態では入球口切換弁75の初期状態又は入球口切換弁75の駆動状態を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技機の電源投入前における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入直後における特定の可動体の状態、遊技機の電源投入前の状態、遊技機の電源投入後の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動前の状態、可動体が一定間隔で可動する場合における可動後の状態、特別図柄の動的表示が実行されていない待機状態における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の実行中における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示の停止時における特定の可動体の状態、特別図柄の動的表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、普通図柄

10

20

30

40

50

の可変表示が所定の図柄に当選することに基づいて可動体が可動した状態、遊技球が特定の入球口に入球することに基づいて可動体が可動した状態、複数の可動体が、上記のいずれかの状態にある場合などが挙げられる。

【2927】

また、例えば、所定一覧の中から1の選択要素を抽出可能な抽出手段として、本実施形態では大当たり乱数の抽出処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり乱数カウンタの抽出処理、大当たり種別カウンタの抽出処理、小当たり種別カウンタの抽出処理、停止パターン選択カウンタの抽出処理、変動種別カウンタの抽出処理、普通図当たりカウンタの抽出処理、転落乱数カウンタの抽出処理、変動演出を決定するための抽選カウンタの抽出処理などが挙げられる。

10

【2928】

さらに、例えば、遊技を進行する進行手段として、本実施形態では変動開始処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の実行を進行する手段、普通図柄の可変表示の実行を進行する手段、特別図柄の動的表示の変動演出を進行する手段、遊技者による遊技を実行可能に進行する手段などが挙げられる。

【2929】

また、例えば、通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態として、本実施形態では「時間短縮状態」を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、小当たりRUSH状態などが挙げられる。

20

【2930】

さらに、例えば、遊技状態を変更可能な遊技状態変更手段として、本実施形態では時短フラグ203kを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特別図柄の動的表示の大当たり確率を変更可能なフラグ、普通図柄の可変表示の当たり確率を変更可能なフラグ、普通電役の開放時間を変更可能なフラグなどが挙げられる。

【2931】

また、例えば、所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素として、本実施形態ではハズレを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技者に遊技価値を付与し得ない要素、変動演出における1演出の結果が失敗となる要素などが挙げられる。

30

【2932】

さらに、例えば、複数種類の設定一覧から1の設定一覧を設定可能な設定手段として、本実施形態では設定変更処理を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、複数種類の抽選テーブルから1の抽選テーブルを選択する機能、複数種類の選択一覧から1の選択一覧を選択する機能などが挙げられる。

【2933】

また、例えば、遊技者による所定操作として、本実施形態では遊技球の発射を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、発射ハンドルを操作すること、遊技球を発射する操作、遊技球の発射を停止する操作、遊技機に搭載されたボタン等の操作デバイスの操作、遊技機に搭載されたセンサを感知させる操作、遊技機内に貯留された球を抜く操作などが挙げられる。

40

【2934】

さらに、例えば、流入部から誘導手段までの流下経路として、本実施形態では普通電役ユニット72の入球部から入球口切換弁75までの経路を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されてから入球可能な入球部に到達するまでの経路、遊技球が発射されてから釘等の配設物に衝突するまでの経路、可変入賞装置に入球してから特定の領域に到達するまでの経路、小入賞口ユニットに入球してから特定の領域に到達するまでの経路、普通電役に入球してから始

50

動口に到達するまでの経路、釘等で限定された特定の領域内に進入してから特定の入球口に入球するまでの経路、特定の入球口に入球してから排出されるまでの経路などが挙げられる。

【 2 9 3 5 】

また、例えば、遊技球が流下可能な第 1 経路又は第 2 経路として、本実施形態では右側経路 7 2 d 又は左側経路 7 2 e を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、遊技球が発射されてから入球可能な入球部に到達するまでの経路、遊技球が発射されてから釘等の配設物に衝突するまでの経路、可変入賞装置に入球してから特定の領域に到達するまでの経路、小入賞口ユニットに入球してから特定の領域に到達するまでの経路、普通電役に入球してから始動口に到達するまでの経路、釘等で限定された特定の領域内に進入してから特定の入球口に入球するまでの経路、特定の入球口に入球してから排出されるまでの経路などが挙げられる。

10

【 2 9 3 6 】

さらに、例えば、遊技球を振り分け可能な振分手段として、本実施形態では経路振分装置 7 4 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける誘導手段や、球が流入することにより流路が切り替わる誘導手段、球が衝突することで流下方向を変化可能な誘導手段、球が特定の入球口へ入球可能とする誘導手段、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な誘導手段などが挙げられる。

【 2 9 3 7 】

20

ここで、図 9 3 を参照して、第 9 実施形態の遊技盤 1 3 の具体的構成について説明する。まず、図 9 3 に示すように、遊技盤 1 3 は、正面視略正形状に切削加工した木製のベース板 6 0 に、球案内用の多数の釘や風車およびレール 6 1 , 6 2、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口 6 3 及び右側一般入賞口 6 3 a、第 3 図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置 6 5、第 3 図柄の小当たりが発生した場合に開放される小入賞口ユニット 7 3、第 3 図柄（所謂、特別図柄）の 1 つである第 1 特別図柄の抽選契機となる第 1 始動口 6 4、第 3 図柄の 1 つである第 2 特別図柄の抽選契機となる下側第 2 始動口 7 1 a 及び上側第 2 始動口 7 1 d、第 2 図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート 6 7、開放状態となることで後述する第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 へ球が入球可能となる普通電役ユニット 7 2、開放状態となることで下側第 2 始動口 7 1 a へ球が入球可能となる第 1 非電動役物ユニット 5 4、開放状態となることで上側第 2 始動口 7 1 d へ球が入球可能となる第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、可動役物 2 3、第 3 図柄表示装置 8 1 及び第 2 図柄表示装置 8 3 等を有した可変表示装置ユニット 8 0 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 1 2 の裏面側に取り付けられる。

30

【 2 9 3 8 】

一般入賞口 6 3、右側一般入賞口 6 3 a、第 1 始動口 6 4、可変入賞装置 6 5、小入賞口ユニット 7 3、第 1 非電動役物ユニット 5 4、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、スルーゲート 6 7、普通電役ユニット 7 2、可動役物 2 3、可変表示装置ユニット 8 0 は、ルータ加工によってベース板 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 1 3 の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤 1 3 の前面中央部分は、前面枠 1 4 の窓部 1 4 c（図 1 参照）を通じて内枠 1 2 の前面側から視認することができる。以下に、主に図 9 3 ~ 図 9 0 を参照して、遊技盤 1 3 の構成について説明する。

40

【 2 9 3 9 】

遊技盤 1 3 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 6 2 が植立され、その外レール 6 2 の内側位置には外レール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の前面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6（図 1 参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の前面であって 2 本のレール 6 1 , 6 2 と円弧部

50

材 7 0 とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【 2 9 4 0 】

2 本のレール 6 1 , 6 2 は、球発射ユニット 1 1 2 a（図 1 0 参照）から発射された球を遊技盤 1 3 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 6 1 の先端部分（図 9 3 の左上部）には接触部としての戻り球防止部材 6 8 が取り付けられ、一旦、遊技盤 1 3 の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 6 2 の先端部（図 9 3 の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、抵抗部としての返しゴム 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム 6 9 に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット 8 0 の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第 9 実施形態では、左打ち遊技において、第 1 始動口 6 4 又は一般入賞口 6 3 へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、下側第 2 始動口 7 1 a、上側第 2 始動口 7 1 d、可変入賞装置 6 5、小入賞口ユニット 7 3、普通電役ユニット 7 2、スルーゲート 6 7 又は右側一般入賞口 6 3 a に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、下側第 2 始動口 7 1 a、上側第 2 始動口 7 1 d、可変入賞装置 6 5、小入賞口ユニット 7 3、普通電役ユニット 7 2、スルーゲート 6 7 又は右側一般入賞口 6 3 a へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第 1 始動口 6 4 又は一般入賞口 6 3 に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【 2 9 4 1 】

また、内レール 6 1 の右下側の先端部と外レール 6 2 の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材 7 0 がベース板 6 0 に打ち込んで固定されている。

【 2 9 4 2 】

遊技領域の正面視左側下部（図 9 3 の左側下部）には、発光手段である複数の L E D で構成された状態 L E D 群 3 7 a と特別 L E D 群 3 7 b と右打ち報知ランプ 3 7 c とが設けられた特別図柄表示装置 3 7 が、ベース板 6 0 に固定されて配設されている。特別図柄表示装置 3 7 は、後述する主制御装置 1 1 0（図 1 0 参照）で行われる各制御に応じた第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。

【 2 9 4 3 】

第 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技者がこの特別図柄表示装置 3 7 を確認することで、各特別図柄の動的表示の実行状態や各特別図柄の動的表示の保留球数などを判別できるように構成されているため、作用物としての特別図柄表示装置 3 7 は、遊技球や第 3 図柄表示装置 8 1、可動役物 2 3 等によって遮蔽され得ないように、遊技盤 1 3 の最下段にあたる位置であり、かつ、視認性を確保するために、ベース板 6 0 よりも手前であって、遊技盤 1 3 の最前面となる位置に配設されている。

【 2 9 4 4 】

状態 L E D 群 3 7 a は、後述する第 1 始動口 6 4、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 d に入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「R」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態 L E D 群 3 7 a の点灯状態により示される。なお、状態 L E D 群 3 7 a は、それぞれの L E D の発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ない L E D でパチンコ機 1 0 の各種遊技状態を示唆することができる。

【 2 9 4 5 】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置 6 5 を開閉する大入賞口開閉板 6 5 a が、開放されてから閉鎖されるまで

10

20

30

40

50

のことをいい、第9実施形態のパチンコ機10では、大入賞口開閉板65aが開放開始されてから「30秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板65aの開放中に球が10個入賞することで、1回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【2946】

特別LED群37bは、6個のLEDで構成された上方LED群37b1と、同じく6個のLEDで構成された下方LED群37b2との計12個のLEDで構成されている。上方LED群37b1は、第1始動口64への球の入球に基づいて実行される第1抽選遊技の判定結果を示す第1特別図柄が動的表示される。また、下方LED群37b2は、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへの球の入球に基づいて実行される第2抽選遊技の判定結果を示す第2特別図柄が動的表示される。

10

【2947】

具体的には、上方LED群37b1には、遊技盤13の盤面中央に設けられた第1始動口64への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第9実施形態では、上方LED群37b1の最も上方のLEDから下方のLEDを1つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第9実施形態では、6個のLEDの各点灯パターンの組み合わせによって計64種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【2948】

また、下方LED群37b2には、遊技盤13の右側側方に設けられた下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第9実施形態では、下方LED群37b2の最も上方のLEDから下方のLEDを1つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第9実施形態では、6個のLEDの各点灯パターンの組み合わせによって計64種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

20

【2949】

いずれのLED群37b1, 37b2においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のLEDのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各LED群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各LED群が点灯表示される。各LED群の停止パターンの詳細については、後述する。

30

【2950】

本パチンコ機10では、第1始動口64、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口64, 71a又は71bに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置65を開閉駆動する。また、第2特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、小入賞口ユニット73及び後述する特定領域ソレノイド73f（図10参照）を開閉駆動する。そして、小入賞口ユニット73内に設けられた特定領域ソレノイド73fの開放に伴って後述する特定領域スイッチ73g（図10参照）によって球が検知された場合には、第2特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じて可変入賞装置65を開閉駆動する。

40

【2951】

第9実施形態において判定される大当たり種別としては、第1始動口64への入賞に基づいて、誘導部としての可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド通常大当たり（以下、「通常A」と称する場合がある）」、及び、可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド時短大当たり（以下、「時短A」と称する場合がある）」が用意されている（図14（a）参照）。また、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへの入賞に基づいて、可変入賞装置65が10回開放する「10ラウンド通常大当たり（以下、「通常B」と称する場合がある）」が用意されている（図14（b）参照）。

【2952】

50

また、第9実施形態において判定される小当たり種別としては、下側第2始動口71a又は上側第2始動口71dへの入賞に基づいて、誘導部としての小入賞口ユニット73が1回開放する「1ラウンド時短無し小当たり（以下、「小当たりA」と称する場合がある）」、小入賞口ユニット73が1回、可変入賞装置65が9回、それぞれ開放する「10ラウンド通常大当たり（以下、「通常C」と称する場合がある）」が用意されている（図15参照）。

【2953】

ここで、「通常遊技状態」とは、「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「時間短縮状態」の時より低い状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態である。

10

【2954】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、普通電役ユニット72へ球が入賞し易い遊技状態（以下、普通電役ユニット72へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート67への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第3図柄表示装置81において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

20

【2955】

なお、第9実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第1特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態A」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「時間短縮状態」の終了後の第2特別図柄の動的表示の保留球が残存している「通常遊技状態B」と、が発生可能に構成されている（図17参照）。

【2956】

30

「通常遊技状態A」は、RAMクリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点において第2特別図柄の保留球数が残存していない場合、大当たり種別「通常A」への当選後又は、「通常遊技状態B」の終了後に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第1始動口64へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図17参照）。

【2957】

「通常遊技状態B」（以下、「通常遊技状態A」と「通常遊技状態B」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態であり、該第2特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで継続される。なお、第9実施形態のパチンコ機10では、第2特別図柄の動的表示が第1特別図柄の動的表示より優先的に実行される（所謂、特図2優先変動）ように構成されている。

40

【2958】

また、この「通常遊技状態B」は、上述したように、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によってスルーゲート67によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態B」において、残存しているすべての第2特別図柄の動的表示の保留球が実行された後に、「通常遊技状態A」に移行するように構成されている。

【2959】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様

50

に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役ユニット 7 2 の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役ユニット 7 2 の開放時間が長くなることを「時短機能」と称する場合がある）。この「時間短縮状態」は、遊技盤 1 3 の正面視右側下部に設けられた普通電役ユニット 7 2 が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 へ入球し易い状態となる。

【 2 9 6 0 】

即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役ユニット 7 2 の開放状態が長くなる状態である。よって、「時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を普通電役ユニット 7 2 へ入賞させ易く、また、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入賞した球が、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球することに基づいて開放される第 1 非電動役物ユニット 5 4、又は、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入賞した球が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球することに基づいて開放される第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、の、2 の非電動役物に入球させ易くなるように構成されている。

10

【 2 9 6 1 】

また、詳細は後述するが、第 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 への遊技球の入球に基づいて第 2 特別図柄の動的表示が実行されると、高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たりを含む）を導出可能となるように構成されている。さらに、第 2 特別図柄の動的表示が実行を開始してから、大当たりが導出されるまでの期間も短時間となるように構成されている。

20

【 2 9 6 2 】

このため、「時間短縮状態」においては、後述する第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる右打ち示唆（例えば、図 6 3（c）の右打ち示唆メッセージ 8 1 g 参照）に従って右打ち遊技を行うことにより、第 2 特別図柄の動的表示の保留球を貯留し、複数回の当たりを容易に導出可能となるように構成されている。なお、第 1 非電動役物ユニット 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の詳細については図 4 及び図 5 において、「時間短縮状態」における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出内容については図 6 1 ~ 図 6 8 において、それぞれ後述する。

30

【 2 9 6 3 】

第 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時間短縮状態」は、該「時間短縮状態」の終了条件（図 2 8 の時短終了条件テーブル 2 0 2 m で後述）が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立後であって、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間の終了後は、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している、若しくは、第 2 特別図柄の動的表示が実行中であれば「通常遊技状態 B」に移行し、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していない、かつ、第 2 特別図柄の動的表示が実行中でなければ「通常遊技状態 A」に移行するように構成されている。

40

【 2 9 6 4 】

なお、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第 1 始動口 6 4 への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【 2 9 6 5 】

また、第 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、所謂天井機能を搭載していないが、特別図

50

柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役ユニット 7 2 の開放時間が長くなる「普通低確時間短縮状態」を発生させる機能を搭載するように構成してもよい。

【 2 9 6 6 】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「通常 A」とは、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される大当たりである。第 9 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常 A」が

10

【 2 9 6 7 】

次いで、大当たり種別「時短 A」とは、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される大当たりである。第 9 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短 A」が選択され得て、該大当たり終了後に「時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【 2 9 6 8 】

次いで、大当たり種別「通常 B」とは、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される大当たりである。第 9 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「通常 B」が選択され得て、該大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態 B」へ、該大当たり終了後に第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態 A」へ、と移行するように構成されている。

20

【 2 9 6 9 】

次に、小当たり種別について説明する。第 9 実施形態のパチンコ機 1 0 において選択され得る小当たり種別「通常 C」とは、最大合計ラウンド数が 1 0 ラウンドの小当たり及び大当たりであって、1 ラウンド目の小当たり遊技中に小入賞口ユニット 7 3 が開放され、また、該 1 ラウンド目の小入賞口ユニット 7 3 が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド 7 3 f (図 1 0 参照) が駆動されて特定領域 7 3 d が開放される。そして、該特定領域 7 3 d に設けられた特定領域スイッチ 7 3 g (図 1 0 参照) によって球が検知された場合に、大当たり遊技として 2 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される。この小当たり種別「通常 C」の小当たり及び大当たり終了後には、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していれば「通常遊技状態 B」へ、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存していなければ「通常遊技状態 A」へ、と移行するように構成されている。

30

【 2 9 7 0 】

なお、詳細は後述するが、第 2 特別図柄の動的表示は、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 において、大当たりに当選することとなる乱数値よりも、小当たりに当選することとなる乱数値の方が選択され易く設定されており、該第 2 特別図柄の動的表示が実行された場合に小当たりに当選し易いように構成されている (図 1 3 にて後述) 。

40

【 2 9 7 1 】

一方、この小当たり種別「通常 C」の小当たりに当選した場合であっても、1 ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ 7 3 g によって球が検知されなかった場合、2 ラウンド目から 1 0 ラウンド目の可変入賞装置 6 5 が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている (以下、この現象を、小当たり種別「小当たり A」と称する場合がある) 。そして、小当たり種別「小当たり A」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たり A」当選時の遊技状態に戻るよう

50

されている。

【 2 9 7 2 】

なお、第 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特定領域スイッチ 7 3 g によって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ 7 3 g の有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド 7 3 f がオンされている期間のみ、小入賞口ソレノイド 7 3 b がオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ 7 3 g による球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ 7 3 g による球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域 7 3 d への球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミ

10

【 2 9 7 3 】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別 L E D 群 3 7 b の表示態様について説明する。第 1 特別図柄用の上方 L E D 群 3 7 b 1 の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは 1 種類、大当たり種別「通常 A」に対応する表示パターンは 3 2 種類、大当たり種別「時短 A」に対応する表示パターンは 3 1 種類、の計 6 4 種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方 L E D 群 3 7 b 1 の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「通常 A」又は「時短 A」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

20

【 2 9 7 4 】

また、第 2 特別図柄用の下方 L E D 群 3 7 b 2 の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは 1 種類、小当たり種別「通常 C」に対応する表示パターンは 3 2 種類、大当たり種別「通常 B」に対応する表示パターンは 3 1 種類、の計 6 4 種類の表示パターンが設けられている。

30

【 2 9 7 5 】

特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c は、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ 3 7 c は、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ 3 7 c や第 3 図柄表示装置 8 1 における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【 2 9 7 6 】

なお、第 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態が「通常遊技状態 B」である場合、即ち、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が残存している場合、「時短機能」が付加されていない遊技状態となるが、第 3 図柄表示装置 8 1 では、右打ち報知演出を継続する報知演出を実行するように構成されている。

40

【 2 9 7 7 】

具体的には、上述したように、第 2 特別図柄の動的表示が実行された場合、高確率で小当たり又は大当たりに当選するように構成されている（図 1 3（b）参照）。また、「通常遊技状態 B」における第 2 特別図柄の動的表示の変動時間は、抽選結果によらず、非常に短くなるように構成されている（即ち、「1 秒」（図 1 8 ~ 図 2 2 参照））。

【 2 9 7 8 】

よって、大当たり状態から「通常遊技状態 B」に移行する場合（即ち、第 2 特別図柄の

50

動的表示の保留球が残存している場合）、右打ち遊技が推奨される大当たり状態から「通常遊技状態 B」へ移行後、約「1 秒」で第 2 特別図柄の動的表示の実行が終了し、再度右打ち遊技が推奨される小当たり状態又は大当たり状態へと移行する。このため、「通常遊技状態 B」における滞在期間が非常に短期間であり、該「通常遊技状態 B」への移行前及び移行後の遊技状態が右打ち遊技が推奨される遊技状態であるため、第 3 図柄表示装置 8 1 では、「通常遊技状態 B」においても右打ち報知演出を継続するように構成されている（図 6 3（d）～図 6 4（c）参照）。

【2979】

遊技盤 1 3 の遊技領域には、球が入賞することにより 1 個から 1 5 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 6 3 及び右側一般入賞口 6 3 a が配設されている。右側一般入賞口 6 3 a は、後述する可変入賞装置 6 5 の、球の流下方向下流側に配設されており、右打ち遊技の実行時に第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入賞しなかった場合に入賞し得るように構成されている。

【2980】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、盤面右側領域の入り口を通過して第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれにも入賞しなかった場合であっても、右側一般入賞口 6 3 a に入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2、第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2、小入賞口ユニット 7 3 及び可変入賞装置 6 5 のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機 1 0 の稼働を向上させることができる。

【2981】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット 8 0 が配設されている。可変表示装置ユニット 8 0 には、第 1 始動口 6 4 への入球又は下側第 2 始動口 7 1 a 若しくは上側第 2 始動口 7 1 d への入球（以下、第 1 始動口 6 4 又は下側第 2 始動口 7 1 a 若しくは上側第 2 始動口 7 1 d への球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置 3 7 における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第 3 図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第 3 図柄表示装置 8 1 と、スルーゲート 6 7 の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能な LED で構成される第 2 図柄表示装置 8 3（以下、第 2 図柄表示装置 8 3 に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置 8 3」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット 8 0 には、第 3 図柄表示装置 8 1 の外周を囲むようにして、センターフレーム 8 6 が配設されている。

【2982】

第 3 図柄表示装置 8 1 は 1 7 インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、ベース板 6 0 や、後述する可動役物 2 3 よりも正面視奥行き方向に配設されている。即ち、特別図柄表示装置 3 7 が LED 群の表示状態によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態を報知するのに対し、第 3 図柄表示装置 8 1 は、液晶ディスプレイでの表示内容によって各特別図柄の動的表示の抽選結果や遊技状態の報知を行う。そして、後述する表示制御装置 1 1 4（図 1 0 参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の 3 つの図柄列 Z 1～Z 3（図 9 参照）が表示される。

【2983】

各図柄列 Z 1～Z 3（図 9 参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列 Z 1～Z 3 毎に縦スクロールして第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上にて第 3 図柄が可变的に表示されるようになっている。第 9 実施形態の第 3 図柄表示装置 8 1 は、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技および第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置 1 1 0 の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置 3 7 で行われるの

10

20

30

40

50

に対して、その特別図柄表示装置 37 の表示に応じた装飾的な表示を第 3 図柄表示装置 81 の第 3 図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールや LED 等を用いて第 3 図柄表示装置 81 を構成するようにしても良い。

【2984】

第 9 実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第 2 特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図 2 優先変動）可能に構成されている。即ち、第 1 始動口 64 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示の実行中に、第 1 始動口 64 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、下側第 2 始動口 71a 又は上側第 2 始動口 71d に始動入賞した場合に、先に入賞していた第 1 特別図柄の動的表示より、後に入賞した第 2 特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

10

【2985】

可変表示装置ユニット 80 の正面視右側には、可動役物 23 が設けられている。可動役物 23 は剣の形状を模しており、規定状態としての初期状態（図 93 において実線で表示された可動役物 23）においては、第 3 図柄表示装置 81 の右側に、鉛直方向に縦長に配設されている（以下、可動役物 23 が初期状態に配設されている位置を「初期位置」と称する場合がある）。そして、可動役物 23 の下部であり、かつ、奥行き方向に配設されている役物駆動モータ（図示せず）が駆動されることにより、該可動役物 23 の役物回転軸 23a を軸として、可動役物 23 が第 3 図柄表示装置 81 に向かって（即ち、反時計周りに）約 80 度傾斜するように可動して第 3 図柄表示装置 81 の正面視手前側に現出する（以下、可動役物 23 が可動して第 3 図柄表示装置 81 の正面視手前側に現出する位置を「可動位置」（図 93 において点線で表示された可動役物 23）と称する場合がある）。

20

【2986】

この可動役物 23 は、第 3 図柄表示装置 81 において実行される、大当たり種別「時短 A」に当選した場合の大当たり演出中に実行される「チャレンジバトル」演出において可動可能となるように構成されており（図 63（a）参照）、可動状態として該可動役物 23 が可動することで、該「チャレンジバトル」演出が成功結果となることを示唆するように構成されている。

【2987】

その他、可動役物 23 は、特別図柄の変動演出中に可動することで、大当たり又は小当たりへの当選期待度が高いことを示唆したり、同じく特別図柄の変動演出中に可動することで、第 3 図柄表示装置 81 に表示している第 3 図柄や保留表示の内容を変化させたり、第 3 図柄表示装置 81 において、特別図柄の変動演出や大当たり演出、小当たり演出などが実行されていないデモ演出中に可動させることで、遊技機を選定中の遊技者に対してアピールする演出を行ったりするように構成してもよい。

30

【2988】

この可動役物 23 は、第 3 図柄表示装置 81 の鉛直方向の一辺と同程度の長さで構成されている。また、可動役物 23 の可動領域を考慮し、該可動役物 23 に近接する領域には遊技球の流下領域を配設しないように構成されている。

【2989】

40

ここで、第 1 実施形態のパチンコ機 10 では、遊技盤 13 の右側領域において、上方側に可動役物 23 が配設されており、その下方に第 2 非電動役物ユニット 55 が、さらに、該第 2 非電動役物ユニット 55 の下方に第 1 非電動役物ユニット 54 が配設されていた（図 3 参照）。このため、可動役物 23 は第 1 非電動役物ユニット 54 及び第 2 非電動役物ユニット 55 の配設領域を避けるように配設されており、該可動役物 23 の長さは第 3 図柄表示装置 81 の鉛直方向の一辺の半分程度の長さで構成されており、従来のパチンコ機に搭載された役物の大きさと比較しても十分な大きさとは言い難いものとなっている。

【2990】

一方、詳細は後述するが、第 9 実施形態のパチンコ機 10 では、第 2 非電動役物ユニット 552 の動作態様を、第 1 非電動役物ユニット 54 の動作態様と異なる構成にすること

50

により、遊技盤 1 3 の右側上方における可動役物 2 3 の可動領域を広く確保することが可能となった。

【 2 9 9 1 】

このように構成することで、可動役物 2 3 のサイズを大きくすることができ、該可動役物 2 3 の可動時におけるインパクトをより大きく効果的なものにすることができ、遊技盤 1 3 右側の限られた領域をより効率的に使用することができる。

【 2 9 9 2 】

次いで、可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方であって、可動役物 2 3 の右側側方には、右打ち用主経路 5 8 及び右打ち用副経路 5 9 が設けられている。右打ち用主経路 5 8 及び右打ち用副経路 5 9 は、右打ち遊技で発射された球が流下可能な経路である。右打ち遊技で発射された球は、遊技盤 1 3 の右上部分に配設された抵抗部としての釘との衝突によって右打ち用主経路 5 8 又は右打ち用副経路 5 9 のいずれかの経路を流下し、下流側に配設された第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の上方で 1 の経路に合流して普通電役ユニット 7 2 側へと流下していく。

10

【 2 9 9 3 】

右打ち用主経路 5 8 は、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の鉛直方向上方に配設されており、右打ち遊技で発射された球が誘導流路としての右打ち用主経路 5 8 を流下する場合、該右打ち用主経路 5 8 を鉛直方向下側へと流下し、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 や第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2 側へと流下していく。

【 2 9 9 4 】

一方、右打ち用副経路 5 9 は、右打ち用主経路 5 8 の左側に並列して配設されており、該右打ち用副経路 5 9 を構成する左右の壁部には複数の減速部材が配設されている。このため、右打ち遊技で発射された球が右打ち用副経路 5 9 を流下する場合、案内流路としての右打ち用副経路 5 9 の通路内を左右に蛇行して減速しながら下流側へと転動していき、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 や第 1 非電動役物ユニット 5 4、普通電役ユニット 7 2 側へと流下していく。

20

【 2 9 9 5 】

従って、右打ち遊技で発射された球が右打ち用副経路 5 9 を流下して普通電役ユニット 7 2 に入球可能となるまでの時間は、右打ち遊技で発射された球が右打ち用主経路 5 8 を流下して普通電役ユニット 7 2 に入球可能となるまでの時間よりも長くなるように構成されている。

30

【 2 9 9 6 】

このように構成することで、右打ち遊技で発射された球が流下通路としての右打ちルートの入り口から普通電役ユニット 7 2 までの経路を通過する場合に、右打ち用主経路 5 8 又は右打ち用副経路 5 9 のいずれの経路を流下していくかによって、普通電役ユニット 7 2 に入球可能となるまでの流下態様を異ならせることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 2 9 9 7 】

次いで、可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方であって、可動役物 2 3 の右下方向には、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が設けられている。この第 1 非電動役物ユニット 5 4 は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第 2 種非電動役物）であり、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 を構成する第 1 非電開閉板 5 4 a は、後述する普通電役ユニット 7 2 内の第 1 非電動役物始動口 7 6 と機械的に接続されており、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に 1 の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に所定数の遊技球（第 9 実施形態では、「2 個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第 1 非電開閉板 5 4 a が閉鎖されるように構成されている。

40

【 2 9 9 8 】

可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方であって、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 の上流側には、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が設けられて

50

いる。実動体としての第2非電動役物ユニット552は、第1非電動役物ユニット54と同様に電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第2種非電動役物）であり、該第2非電動役物ユニット552を構成する第2非電出沒板552aは、後述する普通電役ユニット72内の第2非電動役物始動口77と機械的に接続されており、該第2非電動役物始動口77に1の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第2非電出沒板552aが開放されるように構成されている。そして、開放状態となった第2非電動役物ユニット552内に所定数の遊技球（第9実施形態では、「2個」）が入球すると、該遊技球の自重によって第2非電出沒板552aが閉鎖されるように構成されている。

【2999】

可変表示装置ユニット80の正面視右側であって、第1非電動役物ユニット54の正面視下側には、スルーゲート67が設けられている。このスルーゲート67には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート67を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ67a（図10参照）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置110で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート67は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【3000】

スルーゲート67の正面視下側には、普通電役ユニット72が配設されている。詳細は後述するが、普通電役ユニット72内には第1特別図柄及び第2特別図柄の始動口は存在せず、上述した第1非電動役物ユニット54の始動口である第1非電動役物始動口76、及び、第2非電動役物ユニット552の始動口である第2非電動役物始動口77が配設されている。即ち、第9実施形態のパチンコ機10では、普通電役ユニット72内に2の遊技球が入球することで、それぞれの球が第1非電動役物始動口76及び第2非電動役物始動口77に入球し、第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット552を開放させるように構成されている。

【3001】

ここで、第9実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、第2特別図柄の動的表示の保留球が「4個」貯留可能となるように構成されている。

【3002】

詳細に説明すると、第9実施形態のパチンコ機10では、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、普通電役ユニット72は1の開放動作のみ実行可能となるように構成されている。さらに該普通電役ユニット72は、1の開放動作における最大入球個数が「2個」に設定されている（図29参照）。

【3003】

従って、「時間短縮状態」に移行後、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役ユニット72が開放され、進入部としての普通電役ユニット72内に2の遊技球が入球すると、作用口としての第1非電動役物始動口76及び流入口としての第2非電動役物始動口77へと入球する（図85～図90にて後述）。そして、普通電役ユニット72に2の球が入球することで、該普通電役ユニット72は開放動作を終了する。

【3004】

また、上述したように、作用口としての第1非電動役物始動口76への入球によって作用物としての第1非電動役物ユニット54が開放されると、該第1非電動役物ユニット54内に2の遊技球が入球可能となり、下側第2始動口スイッチ71a2によって2の遊技球の入球が検知されることで、第2特別図柄の動的表示の保留球が「2個」貯留される。

【3005】

さらに、上述したように、流入口としての第2非電動役物始動口77への入球によって実動体としての第2非電動役物ユニット552が開放されると、該第2非電動役物ユニット552内に2の遊技球が入球可能となり、上側第2始動口スイッチ71d2によって2

10

20

30

40

50

の遊技球の入球が検知されることで、第2特別図柄の動的表示の保留球が「2個」貯留される。

【3006】

このように構成することで、「時間短縮状態」への1の突入契機に対して、第2特別図柄の動的表示の保留球を「4個」貯留させることができる。

【3007】

ここで、図84～図90を参照して、普通電役ユニット72の構成、駆動態様および球の流下態様について説明する。図84(a)は、普通電役ユニット72を正面視方向から見た場合における模式的断面図であり、図84(b)は、図84(a)のLXXXIVbの部位の拡大図であって、普通電役ユニット72内の抵抗部としての経路振分装置74の模式的断面図であり、図84(c)は、図84(a)のLXXXIVbの部位の拡大図であって、経路振分装置74が支持部としての回転軸部74aを中心に時計回りに約90度回転した場合の模式的断面図である。

10

【3008】

図84(a)に示すように、普通電役ユニット72は、主に、普通電役開閉板72a、普通電役スイッチ72b、振分前経路72c、経路振分装置74、右側経路72d、左側経路72e、減速部72f、合流部72g、入球口切換弁75、第1非電動役物始動口76、第2非電動役物始動口77及び普通電役ユニット内排出口78、によって構成されている。また、減速部72fは第1減速部72f1、第2減速部72f2及び第3減速部72f3によって構成されている。

20

【3009】

動作体としての普通電役開閉板72aは、普通図柄の可変表示結果に応じて普通電役ソレノイド72j(図16参照)によって開閉状態又は閉鎖状態に駆動制御される。普通電役ユニット72が開放状態となる場合、動作体としての普通電役開閉板72aは、正面視左方向へと約60度傾倒して開放される(図85(a)参照)。この普通電役開閉板72aが開放されることによって、右打ち遊技で発射された球が進入部としての普通電役ユニット72に入球可能となる。

【3010】

また、第9実施形態のパチンコ機10では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」では、普通図柄の可変表示は当たりに当選し得ないように構成することで(図29(a)参照)、動作体としての普通電役開閉板72aを開放状態となり得ないようにし、「時間短縮状態」より普通電役ユニット72へ入賞し難いように構成する。一方、「時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態(例えば、99/100)(図29(a)参照)とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」より当たりに当選し易くすることで、動作体としての普通電役開閉板72aを開放状態とし易くし、進入部としての普通電役ユニット72へ容易に入賞し得るように構成する。

30

【3011】



なお、「時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機10の遊技状態に応じて、普通電役開閉板72aが開放される時間や、1回の普通図柄の当たりで普通電役開閉板72aが開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、「時間短縮状態」において、普通電役開閉板72aが開放される時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、1回の当たりで普通電役開閉板72aが開放される回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役開閉板72aの開放時間の長時間化と、普通電役開閉板72aの開放回数の多回数化との少なくとも2つを同時に行うようにしてもよい。

40

【3012】

普通図柄表示装置83は、球がスルーゲート67を通過する毎に表示図柄(普通図柄)としての「」の図柄と「x」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。

50

パチンコ機 10 は、普通図柄表示装置 83 における可変表示が所定図柄（第 9 実施形態においては「」の図柄）で停止した場合に普通電役ユニット 72 が所定時間又は最大入賞個数に達するまで作動状態となり、所定図柄以外（第 9 実施形態においては「」の図柄）で停止した場合には普通電役ユニット 72 が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【3013】

スルーゲート 67 の保留球数は最大 4 回まで保留され、その保留球数が上述した第 2 図柄保留ランプ 84（以下、第 2 図柄保留ランプ 84 に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ 84」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ 84 は、最大保留数分の 4 つ設けられ、第 3 図柄表示装置 81 の正面視下方右側に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ 84 の点灯された数により、保留数を表示する。

10

【3014】

なお、普通図柄の可変表示は、第 9 実施形態のように、普通図柄表示装置 83 において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置 37 又は第 3 図柄表示装置 81 の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ 84 の点灯を第 3 図柄表示装置 81 の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート 67 の通過は、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置 37 により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ 84 により点灯表示を行わないものとしても良い。

20

【3015】

前提条件として普通図柄の可変表示で当たりに当選し、普通電役開閉板 72a が開放状態となり、進入部としての普通電役ユニット 72 内に流入した球は、該普通電役ユニット 72 内に設けられた普通電役スイッチ 72b によって検知されることで、1 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。また、普通電役ユニット 72 は、前提条件として普通図柄の可変表示で当たりが導出された場合の 1 の開放動作における最大入賞個数が「2 個」に設定されており（図 29（c）参照）、普通電役スイッチ 72b によって「2 個」の入賞が検知されると、特定状態として普通電役開閉板 72a は閉鎖状態となり、普通電役ユニット 72 の 1 の開放動作を終了するように構成されている。また、普通電役スイッチ 72b は普通電役開閉板 72a と隣接した位置に配設されており、普通電役ユニット 72 に入球した球を即座に検知可能となるように構成されている。

30

【3016】

ここで、仮に、普通電役ユニット 72 の 1 の開放動作において、最大入賞個数（即ち、「2 個」）を超える入賞が発生した場合を想定する。詳細は後述するが、第 9 実施形態のパチンコ機 10 では、「時間短縮状態」へ移行した場合、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回実行可能となるように構成されているが、普通電役ユニット 72 の 1 の開放動作において最大入賞個数を超える入賞が発生した場合、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回以上実行可能となってしまう可能性があり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

40

【3017】

詳細に説明すると、「時間短縮状態」において、普通電役ユニット 72 が開放され、進入部としての普通電役ユニット 72 に遊技球が入球すると、1 球目の球は第 1 非電動役物始動口 76 へと誘導され易く、作用口としての第 1 非電動役物始動口 76 への入球によって規定動作として第 1 非電動役物ユニット 54 が開放され、該第 1 非電動役物ユニット 54 に 2 の球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が 2 個貯留され、第 1 非電動役物ユニット 54 は閉鎖する。

【3018】

また、進入部としての普通電役ユニット 72 内に入球した 1 球目の球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 76a に入球検知されることで案内手段としての入球口切

50

換弁 7 5 が可動し、次いで進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 球目の球は第 2 非電動役物始動口 7 7 へと誘導され易くなり、流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 への入球によって指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放され、該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 に 2 の球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球がさらに 2 個貯留され、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 は閉鎖する。

【 3 0 1 9 】

そして、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 2 球目の球が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されることで、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が再度可動して普通電役ユニット 7 2 の開放開始時の状態に戻るため、次に普通電役ユニット 7 2 に入球した球は第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導され易い状態となる。

10

【 3 0 2 0 】

ここで、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 1 球目の球によって作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放され、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内の下側第 2 始動口 7 1 a に遊技球が入球すると、第 2 特別図柄の動的表示は即座に実行を開始する。よって、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 1 球目の球によって作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が開放されて該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に 2 の球が入球すると、1 球目の入球によって第 2 特別図柄の動的表示が即座に実行され、2 球目の入球によって第 2 特別図柄の動的表示の保留球が 1 個貯留された状態となる。さらに、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 球目の球によって、指定動作として第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 が開放されて該第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 内に 2 の球が入球すると、第 2 特別図柄の動的表示の保留球がさらに 2 個貯留され、合計で 3 個貯留された状態となる。

20

【 3 0 2 1 】

従って、この状態で進入部としての普通電役ユニット 7 2 に 3 球目の球が入球すると、該 3 球目の球は第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導され、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 への入球によって作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 が再度開放され、該第 1 非電動役物ユニット 5 4 内に遊技球が入球することで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球は、保留球数の最大値である 4 個となる。

【 3 0 2 2 】

30

即ち、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に 2 の球が入球した場合は、作用物としての第 1 非電動役物ユニット 5 4 への 2 の入球と、実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 への 2 の入球と、によって、第 2 特別図柄の動的表示が 4 回実行可能となるが、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作において、該普通電役ユニット 7 2 に 3 の球が入球した場合は、第 1 非電動役物ユニット 5 4 への 2 の入球と、第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 への 2 の入球と、さらに、第 1 非電動役物ユニット 5 4 への 2 の入球と、によって、第 2 特別図柄の動的表示が少なくとも 5 回実行可能となる。

【 3 0 2 3 】

詳細は後述するが、第 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示は高確率で大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）を導出可能となるように構成されているため（図 1 3（b）参照）、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作に基づいて第 2 特別図柄の動的表示の実行回数が想定よりも増加することにより、遊技者が獲得可能な大当たり出玉も想定よりも増加することになり、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

40

【 3 0 2 4 】

従って、普通電役スイッチ 7 2 b を動作体としての普通電役開閉板 7 2 a と隣接した位置に配設することにより、普通電役ユニット 7 2 の 1 の開放動作における最大入賞個数（即ち、「2 個」）を超える入賞を抑制することができ、遊技仕様の想定以上の出玉を抑制することができる。なお、詳細は後述するが、第 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時

50

間短縮状態」における普通電役ユニット 7 2 の開放動作は 1 度のみとなるように構成されている。

【 3 0 2 5 】

進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した球は、普通電役スイッチ 7 2 b を通過すると進入流路としての振分前経路 7 2 c へと進入する。振分前経路 7 2 c は、鉛直方向に縦長に形成されており、該振分前経路 7 2 c の幅は 1 の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に複数の球が連続して入球した場合であっても、該複数の球が平行して抵抗部としての経路振分装置 7 4 側に流下していくことはなく、1 球ずつ順に流下していく。また、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した球が振分前経路 7 2 c を通過して流下する場合、該球は進入流路としての振分前経路 7 2 c の中心点から前後左右に逸脱することなく鉛直下方向へと流下していき、該球の中心点が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の支持部としての回転軸部 7 4 a よりも左側となる位置に流下していくように構成されている（図 8 4（b）及び図 8 4（c）参照）。

10

【 3 0 2 6 】

次いで、図 8 4（b）を参照して、抵抗部としての経路振分装置 7 4 の詳細を説明する。図 8 4（b）に示すとおり、経路振分装置 7 4 は、主に、回転軸部 7 4 a、突起部 7 4 b、重り部 7 4 c、外周曲部 7 4 d、凹部 7 4 e によって構成されている。また、凹部 7 4 e は、凹部左辺 7 4 e 1、凹部右辺 7 4 e 2 及び角部 7 4 e 3 によって構成されている。

【 3 0 2 7 】

抵抗部としての経路振分装置 7 4 は、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した球を誘導流路としての右側経路 7 2 d 又は案内流路としての左側経路 7 2 e（図 8 4（a）参照）に振り分ける装置であり、電氣的に駆動制御されない装置である。この経路振分装置 7 4 は、該経路振分装置 7 4 の上流側の通路である進入流路としての振分前経路 7 2 c の中心位置（図 8 4（b）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部 7 4 a が図 8 4（b）の一点鎖線よりも右側に位置する）。

20

【 3 0 2 8 】

また、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は、該経路振分装置 7 4 の中心部に位置する支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に回転可能に構成されている。そして、経路振分装置 7 4 を構成する接触部としての突起部 7 4 b と重り部 7 4 c との重さを比較すると、重り部 7 4 c の方が重量があるため、図 8 4（b）に示す規定状態としての初期状態（通常時）においては、重り部 7 4 c によって正面視反時計回り方向の力が加えられており、かつ、ストッパー（図示せず）によって図 8 4（b）に示す状態から反時計方向に回転不可となるように構成されることで初期状態を保持している。よって、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は、規定状態としての初期状態からは時計回りにのみ回転可能となるように構成されている。

30

【 3 0 2 9 】

凹部 7 4 e を構成する凹部左辺 7 4 e 1 及び凹部右辺 7 4 e 2 は、それぞれの辺の長さが遊技球の直径と同程度の長さとなっており、抵抗部としての経路振分装置 7 4 が初期状態にある場合に 1 の遊技球が普通電役ユニット 7 2 内に入球した場合、該遊技球は必ずこの凹部 7 4 e に進入するように構成されている。

40

【 3 0 3 0 】

また、凹部左辺 7 4 e 1 と凹部右辺 7 4 e 2 との交点である角部 7 4 e 3 は、規定状態としての初期状態において、抵抗部としての経路振分装置 7 4 の中心部である支持部としての回転軸部 7 4 a よりも右側に位置している。よって、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した遊技球が凹部 7 4 e に進入した場合、該球は凹部左辺 7 4 e 1 及び凹部右辺 7 4 e 2 と接し（図 8 5（b）参照）、該球の荷重は経路振分装置 7 4 の中心部である回転軸部 7 4 a よりも右側に位置することになる。

【 3 0 3 1 】

さらに、該球と接触部としての突起部 7 4 b とを合わせた荷重は、重り部 7 4 c の荷重

50

よりも大きくなる。このため、該球と突起部 7 4 b の重みによって抵抗部としての経路振分装置 7 4 が支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に時計回りに約 90 度、突起部 7 4 b が回転停止部 7 2 k と接触するまで回転し（以下、経路振分装置 7 4 が初期状態から回転軸部 7 4 a を中心に時計回りに約 90 度回転した状態を「回転状態」と称する場合がある）、凹部右辺 7 4 e 2 が右下側へ傾斜することで凹部 7 4 e に侵入した遊技球は凹部右辺 7 4 e 2 の一部である突起部 7 4 b 上を右側へと転動し（図 8 5（c）の球 D 1 参照）、誘導流路としての右側経路 7 2 d へと誘導される。そして、遊技球が接触部としての突起部 7 4 b 上から転動しきり、抵抗部としての経路振分装置 7 4 から離れて右側経路 7 2 d へ進入すると、該遊技球と突起部 7 4 b の重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置 7 4 は、重り部 7 4 c の重みによって支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に反時計回りに約 90 度回転し、規定状態としての初期状態に戻る。

10

【3032】

このように、初期状態から回転状態に移行する場合には、時計回りに約 90 度回転し、回転状態から初期状態に戻る場合には、反時計回りに約 90 度回転することで、2 の遊技球が連続して経路振分装置 7 4 側に流下してくる場合であっても、迅速に繰り返し同様の動作を実行することで遊技球を振り分けることができる（図 8 5 及び図 8 6 参照）。

【3033】

また、図 8 4（c）に示すとおり、抵抗部としての経路振分装置 7 4 が回転状態にある場合、該経路振分装置 7 4 の鉛直方向上側の面（進入流路としての振分前経路 7 2 c から落下してきた遊技球が経路振分装置 7 4 に衝突する面）は誘導部としての外周曲部 7 4 d となる。さらに、上述したように、経路振分装置 7 4 は、該経路振分装置 7 4 の上流側の通路である振分前経路 7 2 c の中心位置（図 8 4（c）の一点鎖線）に対して、やや右側寄りに配設されている（支持部としての回転軸部 7 4 a が図 8 4（c）の一点鎖線よりも右側に位置する）ため、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した遊技球が、可動状態としての回転状態にある経路振分装置 7 4 に衝突した場合、該遊技球は外周曲部 7 4 d の左側への傾斜部を転動して案内流路としての左側経路 7 2 e へと進入するように構成されている（図 8 7（c）の球 E 2 参照）。

20

【3034】

ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は、1 の遊技球が凹部 7 4 e に進入することで時計回りに回転して可動状態としての回転状態となるが、該遊技球が接触部としての突起部 7 4 b 上から転動しきると、重り部 7 4 c の重みによって支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に反時計回りに回転して規定状態としての初期状態に戻る。即ち、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した遊技球が回転状態にある経路振分装置 7 4 に衝突する場合とは、普通電役ユニット 7 2 に入球した 1 球目の遊技球が凹部 7 4 e に進入して該経路振分装置 7 4 が回転状態となっている間（遊技球が突起部 7 4 b 上から転動しきる前）に、普通電役ユニット 7 2 内に 2 球目の遊技球が入球して回転状態にある経路振分装置 7 4 に衝突する場合となる（図 8 7（c）の球 E 2 参照）。

30

【3035】

また、詳細は後述するが、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が密接した状態で入球した場合にも、1 球目の球は誘導流路としての右側経路 7 2 d へと誘導され、2 球目の球は案内流路としての左側経路 7 2 e へと誘導されるように構成されている（図 8 9 参照）。

40

【3036】

このように、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は、規定状態としての初期状態（図 8 4（b）参照）から時計回りに約 90 度回転して可動状態としての回転状態（図 8 4（c）参照）となり、回転状態から反時計回りに約 90 度回転して初期状態に戻ることで、普通電役ユニット 7 2 内に入球した遊技球を誘導流路としての右側経路 7 2 d 又は案内流路としての左側経路 7 2 e へと誘導可能となるように構成されている。

【3037】

図 8 4（a）を参照して説明を続ける。誘導流路としての右側経路 7 2 d は、経路振分

50

装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入した遊技球が可動状態としての回転状態の経路振分装置 7 4 から接触部としての突起部 7 4 b 上を右側へ転動してきた場合に通過する経路である。この右側経路 7 2 d は、後述する合流部 7 2 g に向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該右側経路 7 2 d を通過した球は合流部 7 2 g へと進入していく。

【 3 0 3 8 】

また、右側経路上壁 7 2 d 1 は、凹部 7 4 e に遊技球が進入し、該遊技球と抵抗部としての経路振分装置 7 4 とが時計回りに回転する場合、該遊技球と接触しない程度の高さに構成されている。換言すると、仮に、可動状態としての回転状態の経路振分装置 7 4 上に流下してきた遊技球が経路振分装置 7 4 の外周曲部 7 4 d と衝突し、右側への傾斜部を転動しようとした場合であっても、外周曲部 7 4 d と、右側経路上壁 7 2 d 1 とに接触し、誘導流路としての右側経路 7 2 d 側へは流下し得ないように構成されている（図 8 4（c）参照）。

10

【 3 0 3 9 】

このため、当接部としての外周曲部 7 4 d と右側経路上壁 7 2 d 1 とに接触した遊技球は、外周曲部 7 4 d 上を左側に転動して案内流路としての左側経路 7 2 e へと進入するか、又は、外周曲部 7 4 d と右側経路上壁 7 2 d 1 とに接触した状態で静止し、先に凹部 7 4 e に進入していた球が誘導流路としての右側経路 7 2 d 側へと転動して抵抗部としての経路振分装置 7 4 が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部 7 4 e に進入し、経路振分装置 7 4 とともに時計回りに回転して右側経路 7 2 d 側へと流下するように構成されている。

20

【 3 0 4 0 】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が密接した状態で入球した場合に、該 2 の球が密接した状態を維持したまま合流部 7 2 g に到達し得ないようにすることができ、それぞれの球が一定の間隔を空けた状態で合流部 7 2 g に到達させることができる。

【 3 0 4 1 】

案内流路としての左側経路 7 2 e は、可動状態としての回転状態の抵抗部としての経路振分装置 7 4 の上部である誘導部としての外周曲部 7 4 d 上を左側に転動してきた遊技球が通過する経路である。この左側経路 7 2 e は、後述する減速部 7 2 f に向かって緩やかに左下方向へと傾斜しており、該左側経路 7 2 e を通過した球は減速部 7 2 f へと進入していく。

30

【 3 0 4 2 】

また、左側経路上壁 7 2 e 1 は、左側経路 7 2 e を 1 の遊技球が転動できる程度の高さに構成されている。従って、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が密接した状態で入球し、1 球目の球が凹部 7 4 e に進入し、さらに、2 球目の球が左側経路 7 2 e へと流下しようとした場合、該 2 球目の球は、1 球目の球と左側経路上壁 7 2 e 1 とに接触し、左側経路 7 2 e へと流下できない状態となる（図 8 9（b）の球 F 2 参照）。

【 3 0 4 3 】

このように構成することで、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、1 球目の球と 2 球目の球が同時に合流部 7 2 g に到達し得ず、1 球目の球に遅れて 2 球目の球が合流部 7 2 g に到達させることができる。

40

【 3 0 4 4 】

減速部 7 2 f は、第 1 減速部 7 2 f 1 と、第 2 減速部 7 2 f 2 と、第 3 減速部 7 2 f 3 と、によって構成されており、案内流路としての左側経路 7 2 e に進入した遊技球が 3 の減速部 7 2 f 1 ~ 7 2 f 3 に衝突することで左右に蛇行し、減速しながら該減速部 7 2 f を転動するように構成されている。この減速部 7 2 f は、左側経路 7 2 e 側にのみ配設されており、右側経路 7 2 d 側には配設されていない。よって、規定状態としての初期状態の経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入した遊技球が誘導流路としての右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に到達する時間（図 8 5（b）から図 8 5（d）までの遊技球 D 1 の転動時間）と、可動状態としての回転状態の経路振分装置 7 4 に衝突した遊技球が左側

50

経路 7 2 e を通過して合流部 7 2 g に到達する時間（図 8 7（c）から図 8 8（b）までの遊技球 E 2 の転動時間）とを比較すると、右側経路 7 2 d を通過した場合の方が約 1 秒程度、合流部 7 2 g に到達する時間が早くなるように構成されている。

【3045】

合流部 7 2 g は、誘導流路としての右側経路 7 2 d 又は案内流路としての左側経路 7 2 e を通過した球が進入する経路である。この合流部 7 2 g は、前述した振分前経路 7 2 c と同様に、1 の遊技球が通過できる程度、即ち、遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されている。このため、合流部 7 2 g を通過した球が下方へと流下する場合、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。よって、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部に位置している場合には、合流部 7 2 g から流下した球は左側傾斜部 7 5 a と接触し（図 8 6（a）の球 D 1 参照）、入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部に位置している場合には、合流部 7 2 g から流下した球は右側傾斜部 7 5 b と接触する（図 8 6（c）の球 D 2 参照）ように構成されている。

10

【3046】

案内手段としての入球口切換弁 7 5 は、合流部 7 2 g を通過した遊技球を、後述する第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 に誘導するための振り分け弁である。この入球口切換弁 7 5 は変更手段として主制御装置 1 1 0 によって電氣的に制御されており、パチンコ機 1 0 の電源投入時においては第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部に位置している（以下、入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部に位置している状態を「第 1 位置」と称する場合がある）。

20

【3047】

また、詳細は後述するが、並列して配設されている第 1 非電動役物始動口 7 6 と第 2 非電動役物始動口 7 7 とは、合流部 7 2 g の中心位置から左右対称となる位置に配設されている。さらに、上述したように、合流部 7 2 g を通過した球が下方へと流下する場合、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、鉛直下方向へと流下していく。このため、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置にある場合、合流部 7 2 g から流下してくる遊技球は入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a に接触し、該球が左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動して第 1 非電動役物始動口 7 6 へと誘導される（図 8 6（a）の球 D 1 参照）。そして、検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球が検知されると、入球口切換弁ソレノイド 7 5 c（図 1 0 参照）がオンされて、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部（以下、入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部に位置している状態を「第 2 位置」と称する場合がある）に移動するように構成されている。

30

【3048】

また、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置にある場合、合流部 7 2 g から流下してくる遊技球は入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b に接触し、該球が右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動して第 2 非電動役物始動口 7 7 へと誘導される（図 8 6（c）の球 D 2 参照）。そして、感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって入球が検知された場合、又は、普通電役ユニット 7 2 の開放動作終了から 5 秒が経過した場合、のいずれかの場合に入球口切換弁ソレノイド 7 5 c がオフされて、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって所定態様である第 1 位置に戻るよう構成されている。

40

【3049】

第 1 非電動役物始動口 7 6 は、作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に遊技球が入球することで第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電動開閉板 5 4 a を開放する始動口であり、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a の下部に配設されている。また、第 1 非電動役物始動口 7 6 と第 2 非電動役物始動口 7 7 とは、合流部 7 2 g の中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第 1 非電動役物始動口 7 6 は合流部 7 2 g の中心位置から正

50

面視左側に配設されている。

【3050】

さらに、上述したように、第1非電動役物ユニット54は電氣的に駆動制御されない役物（所謂、第2種非電動役物）であり、該第1非電動役物ユニット54を構成する第1非電動開閉板54aは、第1非電動役物始動口76と機械的に接続されており、作用口としての第1非電動役物始動口76に1の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第1非電動開閉板54aが開放されるように構成されている。なお、第1非電動役物始動口76への入球による賞球等の払い出しは行われなように構成されている。

【3051】

流入口としての第2非電動役物始動口77は、該第2非電動役物始動口77に遊技球が入球することで第2非電動役物ユニット552の第2非電動出沒板552aを開放する始動口であり、第2非電動役物始動口スイッチ77aの下部に配設されている。また、第1非電動役物始動口76と第2非電動役物始動口77とは、合流部72gの中心位置から左右対称となる位置に配設されており、第2非電動役物始動口77は合流部72gの中心位置から正面視右側に配設されている。

10

【3052】

さらに、上述したように、第2非電動役物ユニット552は電氣的に駆動制御されない役物であり、該第2非電動役物ユニット552を構成する第2非電動出沒板552aは、第2非電動役物始動口77と機械的に接続されており、該第2非電動役物始動口77に1の遊技球が入球すると、該遊技球の自重によって第2非電動出沒板552aが開放されるように構成されている。なお、流入口としての第2非電動役物始動口77への入球による賞球等の払い出しは行われなように構成されている。

20

【3053】

第9実施形態のパチンコ機10では、振分前経路72c、経路振分装置74、右側経路72d、左側経路72e、減速部72f、合流部72g、入球口切換弁75、第1非電動役物始動口76及び第2非電動役物始動口77の構成により、進入部としての普通電役ユニット72内に2の遊技球が入球した場合、1球目の遊技球を第1非電動役物始動口76へ、2球目の遊技球を第2非電動役物始動口77へ、それぞれ入球可能となるように構成されている。

【3054】

一方、左側排出経路72hは、作用口としての第1非電動役物始動口76に入球する予定の遊技球が該第1非電動役物始動口76に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は左側排出経路72hを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口78へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ78a（図80参照）によって検知され、普通電役ユニット72から排出される。

30

【3055】

同様に、右側排出経路72iは、流入口としての第2非電動役物始動口77に入球する予定の遊技球が該第2非電動役物始動口77に入球し得なかった場合のイレギュラーケースに通過する経路であり、該遊技球は右側排出経路72iを通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口78へと入球し、普通電役ユニット内排出口スイッチ78a（図80参照）によって検知され、普通電役ユニット72から排出される。

40

【3056】

次いで、図85～90を参照して、普通電役ユニット72内に入球した遊技球の流下態様について説明する。図85～図86は、普通電役ユニット72に2の遊技球が一定以上の間隔を空けて入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図87～図88は、普通電役ユニット72に2の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図であり、図89～90は、普通電役ユニット72に2の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様を示した図である。

【3057】

より詳細には、図85（a）は、1球目の球D1が開放状態の普通電役ユニット72に

50

入球する状態を示した図であり、図 8 5 (b) は、図 8 5 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 D 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入し、2 球目の球 D 2 が普通電役スイッチ 7 2 b を通過する状態を示した図であり、図 8 5 (c) は、図 8 5 (b) の状態から、1 球目の球 D 1 が回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態であり、2 球目の球 D 2 が振分前経路 7 2 c を通過する状態を示した図であり、図 8 5 (d) は、図 8 5 (c) の状態から、1 球目の球 D 1 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入する状態であり、2 球目の球 D 2 が初期状態に戻った経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入した状態を示した図である。

【 3 0 5 8 】

また、図 8 6 (a) は、図 8 5 (d) の状態から、1 球目の球 D 1 が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 D 2 が回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態を示した図であり、図 8 6 (b) は、図 8 6 (a) の状態から、1 球目の球 D 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 D 2 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入する状態を示した図であり、図 8 6 (c) は、図 8 6 (b) の状態から、2 球目の球 D 2 が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示した図であり、図 8 6 (d) は、図 8 6 (c) の状態から、2 球目の球 D 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示した図である。

【 3 0 5 9 】

さらに、図 8 7 (a) は、1 球目の球 E 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、図 8 7 (b) は、図 8 7 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 E 1 が凹部 7 4 e に進入し、2 球目の球 E 2 が普通電役ユニット 7 2 内に入球して進入流路としての振分前経路 7 2 c を通過する状態を示した図であり、図 8 7 (c) は、図 8 7 (b) の状態から、1 球目の球 E 1 が回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態であり、2 球目の球 E 2 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の外周曲部 7 4 d 上を転動して左側経路 7 2 e へと進入する状態を示した図であり、図 8 7 (d) は、図 8 7 (c) の状態から、1 球目の球 E 1 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入し、2 球目の球 E 2 が左側経路 7 2 e を通過して減速部 7 2 f に進入する状態を示した図である。

【 3 0 6 0 】

また、図 8 8 (a) は、図 8 7 (d) の状態から、1 球目の球 E 1 が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 E 2 が減速部 7 2 f を通過している状態を示した図であり、図 8 8 (b) は、図 8 8 (a) の状態から、1 球目の球 E 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 E 2 が減速部 7 2 f を通過して合流部 7 2 g に進入する状態を示した図であり、図 8 8 (c) は、図 8 8 (b) の状態から、2 球目の球 E 2 が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示した図であり、図 8 8 (d) は、図 8 8 (c) の状態から、2 球目の球 E 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示した図である。

【 3 0 6 1 】

さらに、図 8 9 (a) は、1 球目の球 F 1 及び 2 球目の球 F 2 が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示した図であり、図 8 9 (b) は、図 8 9 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 F 1 及び 2 球目の球 F 2 が密接した状態で進入流路としての振分前経路 7 2 c を通過した状態を示した図であり、図 8 9 (c) は、図 8 9 (b) の状態から、1 球目の球 F 1 が回転状態の経路振分装置 7

4 から右側経路 7 2 d に進入する状態であり、2 球目の球 F 2 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の外周曲部 7 4 d 上を転動して左側経路 7 2 e へと進入する状態を示した図であり、図 8 9 (d) は、図 8 9 (c) の状態から、1 球目の球 F 1 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入し、2 球目の球 F 2 が左側経路 7 2 e を通過して減速部 7 2 f に進入する状態を示した図である。

【 3 0 6 2 】

また、図 9 0 (a) は、図 8 9 (d) の状態から、1 球目の球 F 1 が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 F 2 が減速部 7 2 f を通過している状態を示した図であり、図 9 0 (b) は、図 9 0 (a) の状態から、1 球目の球 F 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 F 2 が減速部 7 2 f を通過して合流部 7 2 g に進入する状態を示した図であり、図 9 0 (c) は、図 9 0 (b) の状態から、2 球目の球 F 2 が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示した図であり、図 9 0 (d) は、図 9 0 (c) の状態から、2 球目の球 F 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示した図である。

【 3 0 6 3 】

図 8 5 (a) は、1 球目の球 D 1 が開放状態の普通電役ユニット 7 2 に入球する状態を示している。図 8 5 (a) は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート 6 7 を通過して普通図柄スイッチ 6 7 a に検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて普通電役開閉板 7 2 a が開放され、該普通電役開閉板 7 2 a 上を右打ち遊技で発射された 1 の球 D 1 が転動している状態である。

【 3 0 6 4 】

よって、図 8 5 (a) の状態では、普通電役スイッチ 7 2 b によって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置 7 4 は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は所定態様である第 1 位置で静止した状態となっている。

【 3 0 6 5 】

次いで、図 8 5 (b) は、図 8 5 (a) の状態から、普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 D 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入し、2 球目の球 D 2 が普通電役スイッチ 7 2 b を通過する状態を示している。即ち、図 8 5 及び図 8 6 では、普通電役ユニット 7 2 内に 1 球目の球 D 1 が入球した後、一定の時間が経過してから 2 球目の球 D 2 が入球したケースとなっている。

【 3 0 6 6 】

次いで、図 8 5 (c) は、図 8 5 (b) の状態から、1 球目の球 D 1 が可動状態としての回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態であり、2 球目の球 D 2 が進入流路としての振分前経路 7 2 c を通過する状態を示している。図 8 5 (b) において 1 球目の球 D 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入したため、1 球目の球 D 1 と接触部としての突起部 7 4 b の重みによって経路振分装置 7 4 が支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に時計回りに約 9 0 度回転し、1 球目の球 D 1 が突起部 7 4 b 上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路 7 2 d へと誘導される状態となっている。

【 3 0 6 7 】

一方、図 8 5 (b) で 2 球目の球 D 2 が普通電役スイッチ 7 2 b を通過したことによって、主制御装置 1 1 0 は普通電役ユニット 7 2 に最大入賞個数である「2 個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板 7 2 a が閉鎖された状態となっている。そして、普通電役スイッチ 7 2 b を通過した 2 球目の球 D 2 は、進入流路としての振分前経路 7 2 c を通過する状態となっている。

【 3 0 6 8 】

次いで、図 8 5 (d) は、図 8 5 (c) の状態から、1 球目の球 D 1 が右側経路 7 2 d

10

20

30

40

50

を通過して合流部 7 2 g に進入する状態であり、2 球目の球 D 2 が初期状態に戻った経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入した状態を示している。1 球目の球 D 1 は、抵抗部としての経路振分装置 7 4 の接触部としての突起部 7 4 b 上を転動しきって誘導流路としての右側経路 7 2 d を通過しているため、1 球目の球 D 1 と突起部 7 4 b の重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置 7 4 は、重り部 7 4 c の重みによって支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に反時計回りに約 90 度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。そして、2 球目の球 D 2 は、初期状態に戻った経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e へと進入した状態となっている。

【3069】

即ち、図 8 5 ~ 図 8 6 の流下態様におけるケースでは、1 球目の球 D 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入してから、該経路振分装置 7 4 が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、1 球目の球 D 1 が接触部としての突起部 7 4 b から転動しきって該経路振分装置 7 4 が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、1 球目の球 D 1 が経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入してから、2 球目の球 D 2 が経路振分装置 7 4 に到達するまでの期間の方が長い場合の流下態様となっている。

【3070】

次いで、図 8 6 (a) は、図 8 5 (d) の状態から、1 球目の球 D 1 が合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 D 2 が回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態を示している。合流部 7 2 g を通過した 1 球目の球 D 1 は、該合流部 7 2 g の下方へと流下して入球口切換弁 7 5 と接触する。図 8 6 (a) の状態では、遊技球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は第 1 位置である第 2 非電動役物始動口 7 7 の鉛直方向上側に位置している。

【3071】

また、上述したように、合流部 7 2 g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部 7 2 g から流下してきた 1 球目の球 D 1 は、案内手段としての入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a と接触し、該左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動しながら第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a へと進入していく。

【3072】

一方、図 8 5 (d) において 2 球目の球 D 2 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入したため、2 球目の球 D 2 と接触部としての突起部 7 4 b の重みによって経路振分装置 7 4 が支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に時計回りに約 90 度回転し、2 球目の球 D 2 が突起部 7 4 b 上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路 7 2 d へと誘導される状態となっている。

【3073】

次いで、図 8 6 (b) は、図 8 6 (a) の状態から、1 球目の球 D 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 D 2 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入する状態を示している。1 球目の球 D 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 10 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動している。

【3074】

また、1 球目の球 D 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a が開放された状態となっている (図 4 (c) 参照) 。

【3075】

10

20

30

40

50

一方、抵抗部としての経路振分装置 7 4 の突起部 7 4 b 上を転動しきった 2 球目の球 D 2 は、誘導流路としての右側経路 7 2 d を通過している状態となっている。よって、図 8 6 (a) において可動状態としての回転状態にあった経路振分装置 7 4 は、重り部 7 4 c の重みによって支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に反時計回りに約 9 0 度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【 3 0 7 6 】

次いで、図 8 6 (c) は、図 8 6 (b) の状態から、2 球目の球 D 2 が合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示している。合流部 7 2 g を通過した 2 球目の球 D 2 は、該合流部 7 2 g の下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁 7 5 と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は第 2 位置である第 1 非電動役物始動口 7 6 の鉛直方向上側に位置している。

10

【 3 0 7 7 】

また、上述したように、合流部 7 2 g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部 7 2 g から流下してきた 2 球目の球 D 2 は、案内手段としての入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b と接触し、該右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動しながら第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a へと進入していく。

【 3 0 7 8 】

次いで、図 8 6 (d) は、図 8 6 (c) の状態から、2 球目の球 D 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が所定態様である第 1 位置に移動した状態を示している。2 球目の球 D 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置から第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置へと移動している。

20

【 3 0 7 9 】

また、2 球目の球 D 2 が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の第 2 非電出沒板 5 5 2 a が開放された状態となっている (図 7 5 (c) 参照) 。

30

【 3 0 8 0 】

ここで、上述したように、図 8 5 ~ 図 8 6 の流下態様におけるケースでは、1 球目の球 D 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入してから、該経路振分装置 7 4 が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、1 球目の球 D 1 が接触部としての突起部 7 4 b から転動しきって該経路振分装置 7 4 が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 D 1 と 2 球目の球 D 2 との入球間隔の方が長い場合の流下態様となっている。

【 3 0 8 1 】

このように、1 球目の球 D 1 と 2 球目の球 D 2 との入球間隔が一定以上である場合、1 球目の球 D 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動しきった後に、2 球目の球 D 2 が合流部 7 2 g から案内手段としての入球口切換弁 7 5 側へ流下してくるよう構成されている。

40

【 3 0 8 2 】

このように構成することで、1 球目の球 D 1 と 2 球目の球 D 2 との入球間隔が一定以上である場合、進入部としての普通電役ユニット 7 2 に入球した 2 の球を、1 球目は作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に、2 球目は流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第 1 非電動役物ユニ

50

ット54及び第2非電動役物ユニット552に、それぞれ2の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット72の1の開放動作に基づいて、第2特別図柄の動的表示を4回実行させることができる。

【3083】

次に、図87～図88を参照して、普通電役ユニット72に2の遊技球が一定以内の間隔で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図87(a)は、1球目の球E1が開放状態の普通電役ユニット72に入球する状態を示している。図87(a)は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート67を通過して普通図柄スイッチ67aに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板72aが開放され、該普通電役開閉板72a上を右打ち遊技で発射された1の球E1が転動している状態である。

10

【3084】

よって、図87(a)の状態では、普通電役スイッチ72bによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置74は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁75は所定態様である第1位置で静止した状態となっている。

【3085】

次いで、図87(b)は、図87(a)の状態から、普通電役ユニット72内に入球した1球目の球E1が凹部74eに進入し、2球目の球E2が普通電役ユニット72内に入球して進入流路としての振分前経路72cを通過する状態を示している。2球目の球E2が普通電役スイッチ72bを通過したことによって、主制御装置110は普通電役ユニット72に最大入賞個数である「2個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板72aが閉鎖された状態となっている。

20

【3086】

ここで、図87(b)と、上述した図85(b)と、を比較すると、図85(b)における1球目の球D1と2球目の球D2との間隔よりも、図87(b)における1球目の球E1と2球目の球E2との間隔の方が短くなっている。即ち、図87～図88に示す流下態様は、進入部としての普通電役ユニット72内に入球した2の球の間隔がより短い場合の流下態様となっている。

【3087】

次いで、図87(c)は、図87(b)の状態から、1球目の球E1が可動状態としての回転状態の経路振分装置74から右側経路72dに進入する状態であり、2球目の球E2が抵抗部としての経路振分装置74の外周曲部74d上を転動して案内流路としての左側経路72eへと進入する状態を示している。図87(b)において1球目の球E1が経路振分装置74の凹部74eに進入したため、1球目の球E1と接触部としての突起部74bの重みによって経路振分装置74が支持部としての回転軸部74aを中心に時計回りに約90度回転し、1球目の球E1が突起部74b上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路72dへと誘導される状態となっている。

30

【3088】

一方、2球目の球E2は、1球目の球E1によって抵抗部としての経路振分装置74が回転状態となっている間に該経路振分装置74へと到達し、当接部としての外周曲部74dと接触する。上述したように、進入流路としての振分前経路72cの幅は遊技球の直径を僅かに上回る程度に構成されているため、2球目の球E2球が振分前経路72cを通過して流下する場合、該球は振分前経路72cの中心点から左右方向に逸脱することなく鉛直下方向に流下していき、該球の中心点が経路振分装置74の中心点である支持部としての回転軸部74aよりも左側となる位置に流下し、経路振分装置74と接触する。

40

【3089】

よって、2球目の球E2は、誘導部としての外周曲部74dの最上部にあたる位置よりも左側となる位置で外周曲部74dと接触し、該外周曲部74dの左側の傾斜に沿って転動し、案内流路としての左側経路72eへと進入していく(図84(c)参照)。

【3090】

50

また、仮に、2球目の球E2が当接部としての外周曲部74dと接触し、該外周曲部74dの右側の傾斜に沿って転動しようとした場合であっても、該外周曲部74dと右側経路上壁72d1(図84(c)参照)とに接触して右側経路72d側へ流下し得ないように構成されている。従って、この場合、外周曲部74d上を左側に転動して案内流路としての左側経路72eへと進入するか、又は、外周曲部74dと右側経路上壁72d1とに接触した状態で静止し、先に凹部74eに進入していた球が右側経路72d側へと転動して抵抗部としての経路振分装置74が規定状態としての初期状態に戻ることで、静止していた球が凹部74eに進入し、経路振分装置74とともに時計回りに回転して右側経路72d側へと流下するように構成されている。

【3091】

10

このように、図87～図88の流下態様におけるケースでは、1球目の球E1が抵抗部としての経路振分装置74の凹部74eに進入してから、該経路振分装置74が可動状態としての回転状態に回転し、さらに、1球目の球E1が接触部としての突起部74bから転動しきって該経路振分装置74が規定状態としての初期状態に戻るまでの期間よりも、1球目の球E1が経路振分装置74の凹部74eに進入してから、2球目の球E2が経路振分装置74に到達するまでの期間の方が短い場合の流下態様となっている。

【3092】

次いで、図87(d)は、図87(c)の状態から、1球目の球E1が右側経路72dを通過して合流部72gに進入し、2球目の球E2が左側経路72eを通過して減速部72fに進入する状態を示している。1球目の球E1は抵抗部としての経路振分装置74の突起部74b上を転動しきって誘導流路としての右側経路72dを通過しているため、1球目の球E1と接触部としての突起部74bの重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置74は、重り部74cの重みによって支持部としての回転軸部74aを中心に反時計回りに約90度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

20

【3093】

一方、案内流路としての左側経路72eを通過した2球目の球E2は、減速部72fへと進入していく。左側へと傾斜する左側経路72eを通過した2球目の球E2は、第1減速部72f1と衝突する。この衝突によって2球目の球E2は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第2減速部72f2へと向かって流下していく。

【3094】

30

次いで、図88(a)は、図87(d)の状態から、1球目の球E1が合流部72gを通過して入球口切換弁75上を転動しており、2球目の球E2が減速部72fを通過している状態を示している。合流部72gを通過した1球目の球E1は、該合流部72gの下方へと流下して案内手段としての入球口切換弁75と接触する。図88(a)の状態では、遊技球が検知部としての第1非電動役物始動口スイッチ76aによって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁75は第1位置である第2非電動役物始動口77の鉛直方向上側に位置している。

【3095】

また、上述したように、合流部72gは遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部72gを通過して入球口切換弁75側へと流下する球は、該合流部72gの中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部72gから流下してきた1球目の球E1は、案内手段としての入球口切換弁75の左側傾斜部75aと接触し、該左側傾斜部75a上を左側へと転動しながら第1非電動役物始動口スイッチ76aへと進入していく。

40

【3096】

一方、第1減速部72f1と衝突して右下へと流下していた2球目の球E2は、第2減速部72f2と衝突する。この衝突によって2球目の球E2は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第3減速部72f3へと向かって流下していく。

【3097】

50

次いで、図 8 8 (b) は、図 8 8 (a) の状態から、1 球目の球 E 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 E 2 が減速部 7 2 f を通過して合流部 7 2 g に進入する状態を示している。1 球目の球 E 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動している。

【 3 0 9 8 】

また、1 球目の球 E 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球したことによって、該遊技球の自重によって第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電開閉板 5 4 a が開放された状態となっている (図 4 (c) 参照) 。

10

【 3 0 9 9 】

一方、第 2 減速部 7 2 f 2 と衝突して左下へと流下していた 2 球目の球 E 2 は、第 3 減速部 7 2 f 3 と衝突する。この衝突によって 2 球目の球 E 2 は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部 7 2 g へと進入していく。

【 3 1 0 0 】

次いで、図 8 8 (c) は、図 8 8 (b) の状態から、2 球目の球 E 2 が合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示している。合流部 7 2 g を通過した 2 球目の球 E 2 は、該合流部 7 2 g の下方へと流下して入球口切換弁 7 5 と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は第 2 位置である第 1 非電動役物始動口 7 6 の鉛直方向上側に位置している。

20

【 3 1 0 1 】

また、上述したように、合流部 7 2 g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部 7 2 g から流下してきた 2 球目の球 E 2 は、案内手段としての入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b と接触し、該右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動しながら第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a へと進入していく。

【 3 1 0 2 】

30

次いで、図 8 8 (d) は、図 8 8 (c) の状態から、2 球目の球 E 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が所定態様である第 1 位置に移動した状態を示している。2 球目の球 E 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置から第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置へと移動している。

【 3 1 0 3 】

また、2 球目の球 E 2 が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の第 2 非電出沒板 5 5 2 a が開放された状態となっている (図 7 5 (c) 参照) 。

40

【 3 1 0 4 】

このように、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に入球した 1 球目の球 E 1 と 2 球目の球 E 2 との入球間隔が短い場合であっても、流下通路としての普通電役ユニット 7 2 の入球部から入球口切換弁 7 5 までの経路に 2 の経路を配設することで、2 の球が入球口切換弁 7 5 に到達するまでの期間を異ならせることができる。

【 3 1 0 5 】

より詳細には、1 球目の球 E 1 が右側経路 7 2 d 側を流下し、2 球目の球 E 2 が減速部 7 2 f を通過することになる左側経路 7 2 e 側を流下することで、該 2 の球が合流部 7 2 g を通過して案内手段としての入球口切換弁 7 5 へ到達するまでの間隔を長くすることが

50

できる。そして、1球目の球E1が作用口としての第1非電動役物始動口76に入球し、検知部としての第1非電動役物始動口スイッチ76aによって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド75c(図10参照)が駆動し、案内手段としての入球口切換弁75が、変更手段によって第2非電動役物始動口77の上部である第1位置から第1非電動役物始動口76の上部である第2位置へと移動しきった後に、2球目の球E2が合流部72gから案内手段としての入球口切換弁75側へ流下可能に構成することができる。

【3106】

このように構成することで、1球目の球E1と2球目の球E2との入球間隔が一定以内の場合においても、進入部としての普通電役ユニット72に入球した2の球を、1球目は作用口としての第1非電動役物始動口76に、2球目は流入口としての第2非電動役物始動口77に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第1非電動役物ユニット54及び第2非電動役物ユニット552に、それぞれ2の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット72の1の開放動作に基づいて、第2特別図柄の動的表示を4回実行させることができる。

【3107】

次に、図89～図90を参照して、普通電役ユニット72に2の遊技球が密接した状態で入球した場合の各遊技球の流下態様について説明する。図89(a)は、1球目の球F1及び2球目の球F2が密接した状態で開放状態の普通電役ユニット72に入球する状態を示している。図89(a)は、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート67を通過して普通図柄スイッチ67aに検知され、前提条件として、普通図柄の可変表示が当たりに当選したことに基づいて動作体としての普通電役開閉板72aが開放され、該普通電役開閉板72a上を右打ち遊技で発射された2の球F1及びF2が密接して転動している状態である。

【3108】

よって、図89(a)の状態では、普通電役スイッチ72bによって入球は検知されていない状態である。また、抵抗部としての経路振分装置74は初期状態となっており、案内手段としての入球口切換弁75は所定態様である第1位置で静止した状態となっている。

【3109】

次いで、図89(b)は、図89(a)の状態から、普通電役ユニット72内に入球した1球目の球F1及び2球目の球F2が密接した状態で進入流路としての振分前経路72cを通過した状態を示している。1球目の球F1及び2球目の球F2が普通電役スイッチ72bを通過したことによって、主制御装置110は普通電役ユニット72に最大入賞個数である「2個」の球が入球したと判断し、動作体としての普通電役開閉板72aが閉鎖された状態となっている。

【3110】

また、1球目の球F1は、規定状態としての初期状態の経路振分装置74の凹部74eへと進入する。ここで、上述したように、抵抗部としての経路振分装置74は、該経路振分装置74の上側の通路である進入流路としての振分前経路72cの中心位置(図84(b)の一点鎖線)に対して、やや右側寄りに配設されている(支持部としての回転軸部74aが図84(b)の一点鎖線よりも右側に位置する)。さらに、凹部左辺74e1と凹部右辺74e2との交点である角部74e3は、経路振分装置74の中心部である回転軸部74aよりも右側に位置している(図84(b)参照)。

【3111】

よって、1球目の球F1が凹部74eへと進入した場合、該1球目の球F1は、進入流路としての振分前経路72cを流下中の状態、即ち、球F1の中心点が図84(b)に示す一点鎖線上を流下している状態と比べると、若干ながら右側にずれて凹部74eへと進入する。このため、1球目の球F1と密接した状態で流下してきた2球目の球F2は、右側にずれた1球目の球F1との接触により、該1球目の球F1上を左側へと転動しようとする。しかしながら、1球目の球F1と密接した状態の2球目の球F2は、左側経路上壁72e1とも接触するため、左側経路72e側へと転動することができず、1球目の球F

10

20

30

40

50

1 の上部に静止した状態となる。

【 3 1 1 2 】

次いで、図 8 9 (c) は、図 8 9 (b) の状態から、1 球目の球 F 1 が回転状態の経路振分装置 7 4 から右側経路 7 2 d に進入する状態であり、2 球目の球 F 2 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 の外周曲部 7 4 d 上を転動して左側経路 7 2 e へと進入する状態を示している。図 8 9 (b) において 1 球目の球 F 1 が経路振分装置 7 4 の凹部 7 4 e に進入したため、1 球目の球 F 1 と接触部としての突起部 7 4 b の重みによって経路振分装置 7 4 が支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に時計回りに約 9 0 度回転し、突起部 7 4 b 上を右側へと転動して誘導流路としての右側経路 7 2 d へと誘導される状態となっている。

【 3 1 1 3 】

一方、図 8 9 (b) において、1 球目の球 F 1 と左側経路上壁 7 2 e 1 とに接触して静止状態となっていた 2 球目の球 F 2 は、1 球目の球 F 1 が抵抗部としての経路振分装置 7 4 とともに時計回りに回転したことで、案内流路としての左側経路 7 2 e へと転動するスペースが生じ、該左側経路 7 2 e 側へと転動していく。

【 3 1 1 4 】

次いで、図 8 9 (d) は、図 8 9 (c) の状態から、1 球目の球 F 1 が右側経路 7 2 d を通過して合流部 7 2 g に進入し、2 球目の球 F 2 が左側経路 7 2 e を通過して減速部 7 2 f に進入する状態を示している。1 球目の球 F 1 は抵抗部としての経路振分装置 7 4 の接触部としての突起部 7 4 b 上を転動しきって誘導流路としての右側経路 7 2 d を通過しているため、1 球目の球 F 1 と突起部 7 4 b の重みによって可動状態としての回転状態にあった経路振分装置 7 4 は、重り部 7 4 c の重みによって支持部としての回転軸部 7 4 a を中心に反時計回りに約 9 0 度回転し、規定状態としての初期状態に戻っている。

【 3 1 1 5 】

一方、案内流路としての左側経路 7 2 e を通過した 2 球目の球 F 2 は、減速部 7 2 f へと進入していく。左側へと傾斜する左側経路 7 2 e を通過した 2 球目の球 F 2 は、第 1 減速部 7 2 f 1 と衝突する。この衝突によって 2 球目の球 F 2 は流下方向を右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら第 2 減速部 7 2 f 2 へと向かって流下していく。

【 3 1 1 6 】

次いで、図 9 0 (a) は、図 8 9 (d) の状態から、1 球目の球 F 1 が合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 上を転動しており、2 球目の球 F 2 が減速部 7 2 f を通過している状態を示している。合流部 7 2 g を通過した 1 球目の球 F 1 は、該合流部 7 2 g の下方へと流下して入球口切換弁 7 5 と接触する。図 9 0 (a) の状態では遊技球が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されていないため、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は第 1 位置である第 2 非電動役物始動口 7 7 の鉛直方向上側に位置している。

【 3 1 1 7 】

また、上述したように、合流部 7 2 g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部 7 2 g から流下してきた 1 球目の球 F 1 は、入球口切換弁 7 5 の左側傾斜部 7 5 a と接触し、該左側傾斜部 7 5 a 上を左側へと転動しながら第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a へと進入していく。

【 3 1 1 8 】

一方、第 1 減速部 7 2 f 1 と衝突して右下へと流下していた 2 球目の球 F 2 は、第 2 減速部 7 2 f 2 と衝突する。この衝突によって 2 球目の球 F 2 は流下方向を再度左側へと変化させ、減速しつつ、左下へと流下しながら第 3 減速部 7 2 f 3 へと向かって流下していく。

【 3 1 1 9 】

次いで、図 9 0 (b) は、図 9 0 (a) の状態から、1 球目の球 F 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a に入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7

10

20

30

40

50

5 が変更手段によって特定態様である第 2 位置に移動し、2 球目の球 F 2 が減速部 7 2 f を通過して合流部 7 2 g に進入する状態を示している。1 球目の球 A 1 が検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置へと移動している。

【 3 1 2 0 】

また、1 球目の球 F 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球したことによって、該遊技球の自重によって、規定動作として第 1 非電動役物ユニット 5 4 の第 1 非電動開閉板 5 4 a が開放された状態となっている (図 4 (c) 参照) 。

10

【 3 1 2 1 】

一方、第 2 減速部 7 2 f 2 と衝突して左下へと流下していた 2 球目の球 F 2 は、第 3 減速部 7 2 f 3 と衝突する。この衝突によって 2 球目の球 F 2 は流下方向を再度右側へと変化させ、減速しつつ、右下へと流下しながら合流部 7 2 g へと進入していく。

【 3 1 2 2 】

次いで、図 9 0 (c) は、図 9 0 (b) の状態から、2 球目の球 F 2 が合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 上を転動している状態を示している。合流部 7 2 g を通過した 2 球目の球 F 2 は、該合流部 7 2 g の下方へと流下して入球口切換弁 7 5 と接触する。このとき、案内手段としての入球口切換弁 7 5 は特定態様である第 2 位置である第 1 非電動役物始動口 7 6 の鉛直方向上側に位置している。

20

【 3 1 2 3 】

また、上述したように、合流部 7 2 g は遊技球の直径を僅かに上回る程度の幅で構成されているため、該合流部 7 2 g を通過して入球口切換弁 7 5 側へと流下する球は、該合流部 7 2 g の中心点から左右方向に逸脱することなく、真っ直ぐ鉛直下方向に流下していく。よって、合流部 7 2 g から流下してきた 2 球目の球 F 2 は、入球口切換弁 7 5 の右側傾斜部 7 5 b と接触し、該右側傾斜部 7 5 b 上を右側へと転動しながら第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a へと進入していく。

【 3 1 2 4 】

次いで、図 9 0 (d) は、図 9 0 (c) の状態から、2 球目の球 F 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって入球検知されて案内手段としての入球口切換弁 7 5 が変更手段によって所定態様である第 1 位置に移動した状態を示している。2 球目の球 F 2 が感知部としての第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (図 1 0 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 7 5 が、変更手段によって第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置から第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置へと移動している。

30

【 3 1 2 5 】

また、2 球目の球 F 2 が流入口としての第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球したことによって、該遊技球の自重によって実動体としての第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 の第 2 非電動出沒板 5 5 2 a が開放された状態となっている (図 5 (c) 参照) 。

【 3 1 2 6 】

40

このように、進入部としての普通電役ユニット 7 2 内に 2 の遊技球が密接した状態で入球した場合であっても、流下通路としての普通電役ユニット 7 2 の入球部から入球口切換弁 7 5 までの経路に 2 の経路を配設することで、2 の球が入球口切換弁 7 5 に到達するまでの期間を異ならせることができる。

【 3 1 2 7 】

より詳細には、1 球目の球 F 1 が右側経路 7 2 d 側を流下し、2 球目の球 F 2 が減速部 7 2 f を通過することになる左側経路 7 2 e 側を流下することで、該 2 の球が合流部 7 2 g から入球口切換弁 7 5 側へ流下するタイミングをずらすことができる。そして、1 球目の球 F 1 が作用口としての第 1 非電動役物始動口 7 6 に入球し、検知部としての第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a によって検知されたことで入球口切換弁ソレノイド 7 5 c (

50

図 10 参照) が駆動し、案内手段としての入球口切換弁 75 が変更手段によって第 2 非電動役物始動口 77 の上部である第 1 位置から第 1 非電動役物始動口 76 の上部である第 2 位置へと移動しきった後に、2 球目の球 F 2 が合流部 72g から入球口切換弁 75 側へ流下可能に構成することができる。

【3128】

このように構成することで、2 の遊技球が密接した状態で進入部としての普通電役ユニット 72 内に入球した場合でも、1 球目は作用口としての第 1 非電動役物始動口 76 に、2 球目は流入口としての第 2 非電動役物始動口 77 に、それぞれ入球させることができ、各入球に基づいて開放された第 1 非電動役物ユニット 54 及び第 2 非電動役物ユニット 552 に、それぞれ 2 の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット 72 の 1 の開放動作に基づいて、第 2 特別図柄の動的表示を 4 回実行させることができる。

10

【3129】

即ち、図 85 ~ 図 90 において説明したように、普通電役ユニット 72 に 2 の遊技球が入球した場合、該 2 の球の流下態様が如何様な場合であっても、1 球目の球を作用口としての第 1 非電動役物始動口 76 に入球させ、2 球目の球を流入口としての第 2 非電動役物始動口 77 に入球させることができ、各入球に基づいて開放された第 1 非電動役物ユニット 54 及び第 2 非電動役物ユニット 552 に、それぞれ 2 の遊技球を入球させることができる。その結果、普通電役ユニット 72 の 1 の開放動作に基づいて、第 2 特別図柄の動的表示を 4 回実行させることができる。

【3130】

20

なお、普通電役ユニット 72 に入球した球が想定外の流下態様となって、第 1 非電動役物始動口 76 又は第 2 非電動役物始動口 77 に入球しなかった場合、左側排出経路 72h 又は右側排出経路 72i を通過して放出部としての普通電役ユニット内排出口 78 に入球するように構成されている(図 78 及び図 79 参照)。

【3131】

図 93 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 80 の下方には、球が入球し得る第 1 始動口 64 が配設されている。この第 1 始動口 64 へは、左打ち遊技で発射された球が 1 分間に約 6 個程度(所謂、 $S1 = 6$)入賞するように抵抗部としての遊技釘等が周辺に植設されている。第 1 始動口 64 へ球が入球すると遊技盤 13 の裏面側に設けられる第 1 始動口スイッチ(図示せず)がオンとなり、その第 1 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置 110(図 10 参照)で第 1 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置 37 の特別 LED 群 37b の上方 LED 群 37b1 で示されると共に、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 81 にて第 1 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第 1 始動口 64 は、球が入球すると 3 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

30

【3132】

普通電役ユニット 72 の球の流下方向下流側であって、該普通電役ユニット 72 の正面視左側には小入賞口ユニット 73 が配設されている。この小入賞口ユニット 73 には、遊技盤 13 盤面から出沒可能に構成された小入賞口開閉板 73a と、該小入賞口開閉板 73a を開閉駆動可能な小入賞口ソレノイド 73b(図 10 参照)と、小入賞口ユニット 73 内に設けられた小入賞口スイッチ 73c と、特定領域 73d と、小入賞口ユニット 73 内に流入した球を排出するための排出口 73h と、が設けられている。また、特定領域 73d は、遊技盤 13 盤面から出沒可能に構成された特定領域開閉板 73e と、該特定領域開閉板 73e を開閉駆動可能な特定領域ソレノイド 73f(図 10 参照)と、誘導流路としての特定領域 73d を通過する球を検知可能な特定領域スイッチ 73g とで構成される。

40

【3133】

小入賞口開閉板 73a は、横長板状に形成され、没入状態と突出状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、小入賞口開閉板 73a は、通常状態において、遊技盤 13 盤面から突出した状態(即ち、規定状態としての閉鎖状態)を維持して、小入賞口ユニット 73 の上流側(普通電役ユニット 72 側)から流下する球が

50

突出状態の小入賞口開閉板 73 a 上を転動し、可変入賞装置 65 側へと流下していくように構成されている。そして、第 2 特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、小入賞口開閉板 73 a が小入賞口ソレノイド 73 b (図 10 参照) によって遊技盤 13 盤面内へと没入駆動され、小入賞口ユニット 73 の上流側 (普通電役ユニット 72 側) から流下する球は小入賞口ユニット 73 内に流入可能な状態となる。

【3134】

小入賞口ユニット 73 内に流入した球は、流下通路としての小入賞口ユニット 73 内の通路を転動し、該小入賞口ユニット 73 内に設けられた小入賞口スイッチ 73 c によって検知された後、同じく小入賞口ユニット 73 内に設けられた特定領域 73 d 側へと流下する。また、小入賞口スイッチ 73 c によって球が検知されることで、15 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

10

【3135】

第 9 実施形態のパチンコ機 10 では、第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選すると、1 のラウンドにおける小入賞口ユニット 73 の開放回数が 10 回に設定され、開放時間が「0.1 秒」に設定され、小入賞口ユニット 73 が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間 (即ち、閉鎖時間) が「1.2 秒」に設定される (後述する図 24 参照)。即ち、第 2 特別図柄の小当たりによる小入賞口ユニット 73 の開放時間の合計時間が「1.0 秒」に設定される。なお、1 のラウンドにおける小入賞口ユニット 73 への最大入賞個数は「10 個」に設定される (図 24 参照)。

【3136】

20

小入賞口ユニット 73 内であって、小入賞口スイッチ 73 c の下流側には、特定領域開閉板 73 e が配設されている。特定領域開閉板 73 e は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板 73 e は、通常状態において、遊技盤 13 盤面から突出した状態 (即ち、閉鎖状態) を維持して、特定領域 73 d の上流側 (小入賞口スイッチ 73 c 側) から流下する球を特定領域開閉板 73 e の上面を転動させて小入賞口ユニット 73 内の誘導流路としての排出口 73 h 側 (特定領域開閉板 73 e の正面視右側) へと流下させることで、小入賞口ユニット 73 内に流入した球の特定領域 73 d への流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立 (第 9 実施形態では、可動状態としての小入賞口ユニット 73 の開放時) に基づいて、特定領域開閉板 73 e が特定領域ソレノイド 73 f (図 10 参照) によって遊技盤 13 盤面内に没入駆動され、案内流路としての特定領域 73 d 内 (特定領域スイッチ 73 g 側) に球が流入可能な状態となる。

30

【3137】

特定領域 73 d 内に流入した球は、該特定領域 73 d 内に設けられた特定領域スイッチ 73 g によって検知された後、下流側に設けられた排出口 (図示せず) 側へと流下する。第 9 実施形態のパチンコ機 10 では、特定領域スイッチ 73 g によって球が検知された場合、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている (所謂、1 種 2 種混合機)。特定領域スイッチ 73 g によって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタ C K (図 15 参照) の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ 73 g による賞球の払い出しは無いように構成されている。

40

【3138】

小入賞口ユニット 73 の球の流下方向下流側であって、該小入賞口ユニット 73 の正面視左側には可変入賞装置 65 が配設されている。この可変入賞装置 65 には、遊技盤 13 盤面から出没可能に構成された大入賞口開閉板 65 a が設けられている。

【3139】

大入賞口開閉板 65 a は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板 65 a は、通常状態において、遊技盤 13 盤面から突出した状態 (即ち、閉鎖状態) を維持して、可変入賞装置 65 の上流側 (可変入賞装置 65 の正面視右側) から流下する球を大入賞口開閉板

50

65aの上面を転動させて可変入賞装置65の下流側(可変入賞装置65の正面視左側)へと流下させることで、可変入賞装置65内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第1特別図柄又は第2特別図柄において大当たり(小当たりに基づく大当たりを含む)に当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板65aが大入賞口ソレノイド65b(図10参照)によって遊技盤13盤面内に没入駆動され、可変入賞装置65内に球が流入可能な状態となる。

【3140】

可変入賞装置65内に流入した球は、案内流路としての可変入賞装置65内の通路を転動し、該可変入賞装置65内に設けられた大入賞口スイッチ65cによって検知されることで、15個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

10

【3141】

可変入賞装置65の球の流下方向下流側であって、該可変入賞装置65の正面視左側には、球が入球することにより1個の球が賞球として払い出される右側一般入賞口63aが配設されている。この右側一般入賞口63aは、右打ち遊技で発射した球が入球し得る第2非電動役物ユニット552、第1非電動役物ユニット54、普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73及び可変入賞装置65の流下方向下流側に配設されているため、第2非電動役物ユニット552、第1非電動役物ユニット54、普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73及び可変入賞装置65のいずれにも入球しなかった球が入球し得る。

【3142】

このように構成することで、「時間短縮状態」又は小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中における右打ち遊技の実行時に、第2非電動役物ユニット552、第1非電動役物ユニット54、普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73及び可変入賞装置65のいずれにも入賞しなかった場合であっても、該右側一般入賞口63aに入賞し得るため、遊技者は大当たりオープニング時間や大当たりインターバル時間など、第2非電動役物ユニット552、第1非電動役物ユニット54、普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73及び可変入賞装置65のいずれもが閉鎖状態となる期間においても球の発射を中断する必要がなくなり、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。

20

【3143】

普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73、可変入賞装置65及び右側一般入賞口63aの正面視上方には壁部79が配設されている。抵抗部としての壁部79は、遊技盤13から水平方向に板状に形成されており、第1非電動役物ユニット54を構成する第1非電開閉板54aの下部(回転軸部)から右側一般入賞口63aの上方まで、円弧状に連続して形成されている。

30

【3144】

また、壁部79の左側先端部は、第1始動口64の下方まで達しているため、左打ち遊技で発射した球が第1始動口64に入球せずに該第1始動口64の左右から流下した場合、該球は壁部79上を左下方向へと転動し、該壁部79上を転動しきって後述するアウト口66へと入球する。よって、壁部79により、左打ち遊技で発射した球は、普通電役ユニット72、小入賞口ユニット73、可変入賞装置65及び右側一般入賞口63aへは入球不可又は困難となるように構成されている。

40

【3145】

さらに、右打ち遊技で発射した球が、例えば、スルーゲート67及び普通電役ユニット72を通過し、閉鎖状態の小入賞口開閉板73aと勢いよく接触して飛び跳ねた場合、該球は壁部79の下側の面と接触して小入賞口開閉板73a上又は大入賞口開閉板65a上に落下し、小入賞口開閉板73a上又は大入賞口開閉板65a上を転動して右側一般入賞口63a方向へと流下していく。よって、壁部79により、右打ち遊技で発射した球は、第1始動口64、又は、遊技盤13の正面視左下側に配設された一般入賞口63へは入球不可又は困難となるように構成されている。

【3146】

次いで、第3図柄表示装置81の左側下方には風車が配設されている。風車は、主に、

50

軸部と羽根部とで構成されている。羽根部には中心軸線方向に貫通する貫通孔が形成されており、支持部としての軸部が羽根部の貫通孔に挿通され、該軸部が遊技盤 13 に植設されることにより、誘導部としての風車の羽根部が回転自在となるように構成されている。また、羽根部は 3 の羽根によって構成されており、該 3 の羽根は、軸部の中心から外径方向に向かって延びる形で等間隔に（即ち、それぞれの羽根が 120 度の角度で）形成されている。

【3147】

よって、遊技領域に発射された遊技球が流下し、風車上方に配設された進入流路としての寄り釘領域を通過し、風車と衝突する場合、規定状態として羽根部が静止している状態において寄り釘から遊技球が流下すると、接触部としての羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで誘導流路としての風車右側領域に遊技球を引導可能となる。

10

【3148】

また、寄り釘から遊技球が連続して流入する場合、1 球目の遊技球が羽根部の片面と衝突することにより、羽根部が回転することで風車右側領域に 1 球目の遊技球を引導可能とし、さらに、可動状態として羽根部が回転している状態において、2 球目の遊技球が当接部としての羽根部の他面と衝突することにより、案内流路としての風車左側領域に遊技球を引導可能に構成されている

【3149】

さらに、羽根部が回転する場合、いずれの方向（即ち、時計回り又は反時計回り）にも回転可能に構成されているため、遊技球が羽根部と衝突した場合の流下方向は左右いずれの方向にも引導可能となる。

20

【3150】

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

【3151】

さらに、遊技盤 13 には、アウト口 66 が設けられている。いずれの入賞口（入球口）63, 63a, 64, 65, 71a, 71b, 72, 73 にも入球しなかった球はアウト口 66 を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤 13 には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の接触部としての釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口 63, 63a, 64, 65, 71a, 71b, 72, 73 に入賞した球も、アウト口 66 を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機 10 外へと排出される。

30

【3152】

以上、説明したように、第 9 実施形態のパチンコ機 10 では、普通電役ユニット 72 内に経路振分装置 74 を配設し、普通電役ユニット 72 内に入球した 2 の球の間隔が一定以内である場合に、1 球目の球を右側経路 72d へ、2 球目の球を左側経路 72e へと誘導するように構成する。

【3153】

そして、左側経路 72e 側に減速部 72f を配設し、該左側経路 72e 側に転動した球の流下速度を効果的に減速させ、入球口切換弁 75 へ流下するまでの期間が長くなるように構成する。

40

【3154】

このように構成することで、普通電役ユニット 72 内に入球した 2 の球の流下態様が如何様な場合であっても、1 球目の球が合流部 72g から入球口切換弁 75 側へ流下してから、2 球目の球が合流部 72g から入球口切換弁 75 側へ流下するまでに、一定の期間を有するように構成することができる。

【3155】

そして、1 球目の球を第 1 非電動役物始動口 76 に入球させ、2 球目の球を第 2 非電動役物始動口 77 に入球させることができ、それぞれの入球によって第 1 非電動役物ユニッ

50

ト 5 4 及び第 2 非電動役物ユニット 5 5 2 を開放させることで、第 2 特別図柄の動的表示の保留球を「4 個」貯留させることができる。

【 3 1 5 6 】

その結果、「時間短縮状態」への 1 の突入契機に対して、第 2 特別図柄の動的表示の保留球を「4 個」貯留させることができる。

【 3 1 5 7 】

その他、第 9 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 1 実施形態及び第 8 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【 3 1 5 8 】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である

10

【 3 1 5 9 】

< 変形例 1 >

上記実施形態では、普通図柄のみ確率変動機能を設け、特別図柄に確率変動機能を設けていないように構成されている。これに対し、特別図柄および普通図柄にそれぞれ確率変動機能を設けてもよいし、特別図柄に確率変動機能を設ける一方、普通図柄に確率変動機能を設けないように構成してもよいし、特別図柄および普通図柄のいずれにも確率変動機能を設けないように構成してもよい。また、特別図柄に確率変動機能を設ける場合、次回大当たり又は小当たりの発生まで確率変動機能が有効に設定（所謂、ループタイプ）してもよいし、大当たり後に特別図柄が所定回数（例えば、1 0 0 回）実行されるまで確率変動機能が有効に設定（所謂、ST タイプ）してもよいし、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【 3 1 6 0 】

< 変形例 2 >

上記実施形態では、普通図柄の高確率状態の終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数や、次の大当たりへの当選によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）の連続当選回数が所定回数に到達する毎に、該所定回数到達時における大当たり終了後の遊技状態を、必ず「時短機能」が付与されない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）へ移行して、普通図柄の高確率状態への移行を禁止するように構成してもよい（時短リミッタ）。また、普通図柄の高確率状態への移行を禁止することとなる大当たりの連続当選回数を複数種類で構成してもよい。

30

【 3 1 6 1 】

< 変形例 3 >

上記実施形態では、いずれかの当選（小当たり種別に基づく大当たりを含む）に当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生し得るように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 3 1 6 2 】

< 変形例 4 >

上記実施形態では、いずれかの当選（小当たり種別に基づく大当たりを含む）に当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生し得よう

50

に構成されている。これに対し、特別図柄の低確率状態における第1特別図柄の動的表示及び第2特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たり状態に移行せずに所定回数実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成してもよい。また、第1特別図柄の動的表示の積算実行回数と第2特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第1特別図柄と第2特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。

【3163】

<変形例5>

上記実施形態では、第2特別図柄の動的表示を第1特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図2優先変動）するように構成している。これに対し、第1特別図柄の動的表示と第2特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図12同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第1特別図柄の動的表示を第2特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図1優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。

10

【3164】

<変形例6>

上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選や、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、4個））や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、2個）貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通図柄の可変表示の実行回数が一定回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。

20

【3165】

<変形例7>

上記実施形態では、普通図柄の低確率状態においては普通図柄の可変表示が当たりに当選し得ず、普通電役ユニット72が可動し得ないように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態において、低確率（例えば、50/100）当たりに当選するように構成してもよいし、他の確率で当選可能となるように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の低確率状態においても普通電役ユニット72が可動し、第2特別図柄の動的表示の実行タイミングのバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【3166】

<変形例8>

上記実施形態では、第1特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第2特別図柄の抽選においては当当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第1特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

40

【3167】

<変形例9>

上記実施形態では、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成し

50

ている。これに対し、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

【 3 1 6 8 】

< 変形例 1 0 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【 3 1 6 9 】

< 変形例 1 1 >

上記実施形態では、各特別図柄の実行回数に基づく時短終了条件が成立しており、かつ、普通電役ユニット 7 2 のエンディング時間が終了したタイミングで「時短機能」をオフに設定して「通常遊技状態」に移行するように構成している。これに対し、各特別図柄の実行回数に基づく時短終了条件が成立したタイミングで「時短機能」をオフに設定して「通常遊技状態」に移行するように構成してもよい。

【 3 1 7 0 】

< 変形例 1 2 >

上記実施形態では、普通電役ユニット 7 2 内の入球口切換弁 7 5 の可動条件として、該普通電役ユニット 7 2 内の第 1 非電動役物始動口 7 6 若しくは第 2 非電動役物始動口 7 7 への入球時、又は、該普通電役ユニット 7 2 の開放動作終了から 5 秒後に可動するように構成している。これに対し、普通電役ユニット 7 2 の開放動作開始を契機として、一定の可動を行うように構成してもよい。

【 3 1 7 1 】

< 変形例 1 3 >

上記実施形態では、普通電役ユニット 7 2 が普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合の開放態様として、遊技状態や普通図柄の可変表示の当たり図柄等によらず、一定の開放態様となるように構成している。これに対し、遊技状態によって開放態様が異なるように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の大当たり図柄（小当たり図柄当選に基づく大当たり）によって開放態様が異なるように構成してもよいし、遊技状態及び特別図柄の動的表示の大当たり図柄（小当たり図柄当選に基づく大当たり）によって開放態様が異なるように構成してもよい。

【 3 1 7 2 】

< 変形例 1 4 >

上記実施形態では、経路振分装置 7 4 を普通電役ユニット 7 2 内に配設し、該普通電役ユニット 7 2 内に入球した球を左右の経路に振り分けるように構成している。これに対し、経路振分装置 7 4 を普通電役ユニット 7 2 外であって、左打ち遊技又は右打ち遊技で発射された球が該経路振分装置 7 4 と接触可能な位置に配設し、遊技領域内を流下する球を該経路振分装置 7 4 によって左右に振り分けるように構成してもよい。

【 3 1 7 3 】

< 変形例 1 5 >

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、設定値を「1」～「3」の範囲で設定し、それぞれの設定値によって大当たり乱数の取り得る値が異なるように構成している。これに対し、設定値を 1 の値のみで設定し、大当たり乱数の取り得る値が一定となるように構成してもよい。このように構成することで、大当たり乱数値、小当たり乱数値及びハズレ乱数値の各個数を常に一定とすることができ、上記実施形態の設定値「3」のように、ハズレ乱数値の個数を「0」となるように設定することができる。

【 3 1 7 4 】

< 変形例 1 6 >

上記実施形態では、普通電役ユニット 7 2 内に第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の始動口

10

20

30

40

50

を配設せず、普通電役ユニット 7 2 内の第 1 非電動役物始動口 7 6 又は第 2 非電動役物始動口 7 7 に入球することで開放される第 1 非電動役物ユニット 5 4 又は第 2 非電動役物ユニット 5 5 内に下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b を配設するように構成している。これに対し、普通電役 7 2 内に第 2 始動口 7 1 を配設し、該普通電役 7 2 に球が入球することで第 2 特別図柄の動的表示が実行可能となるように構成してもよい。

【 3 1 7 5 】

< 変形例 1 7 >

上記実施形態では、「通常遊技状態」における変動演出中においてルーレット演出を実行し、各アイコンの組み合わせによって該変動演出の期待度を示唆するように構成している。これに対し、「時間短縮状態」や「確率変動状態」における変動演出中においてルーレット演出を実行し、各アイコンの組み合わせによって該変動演出の期待度を示唆するように構成してもよい。

10

【 3 1 7 6 】

上記実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は、第 2 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、それぞれ 1 種類で構成している。これに代えて、第 1 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は / 及び、第 2 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【 3 1 7 7 】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m で実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域 D m で目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域 D m で、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第 3 図柄表示装置 8 1 によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

30

【 3 1 7 8 】

上記実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第 1 特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第 2 特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数は第 1 特別図柄の動的表示にのみ影響し、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数は第 2 特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第 1 特別図柄の動的表示の変動時間を、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数と第 2 特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数と第 2 特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 3 1 7 9 】

上記実施形態では、確率設定値を「 1 」～「 3 」の 3 段階で変更可能として、大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は 3 段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【 3 1 8 0 】

50

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【3181】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「1」～「3」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「1」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

10

【3182】

上記実施形態では、RAM判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、RAM判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、RAM判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機10を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【3183】

上記実施形態では、RAM判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、RAM判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

20

【3184】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機10を立ち上げた場合に、RAM消去スイッチ503をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー501にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー501を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー501が回されると、自動でオン状態に設定キー501が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー501をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

30

【3185】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機10を立ち上げた場合に、設定キー501をオフ状態にすることによって、又は、RAM消去スイッチ503をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス100に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス100を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【3186】

40

上記実施形態では、パチンコ機10の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、RAM消去スイッチ503と設定キー501との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠12の開放を必須条件とし、その他、RAM消去スイッチ503と設定キー501との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠12の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【3187】

上記各実施形態では、RAM消去スイッチ503を主制御装置110に搭載していた。これに対し、RAM消去スイッチ503を電源装置115や払出制御装置111に搭載するように構成してもよい。

50

【 3 1 8 8 】

上記各実施形態では、設定キー 5 0 1 により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー 5 0 1 により、1 の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、3 個 5 個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（3 秒 5 秒への変更）や駆動幅（例えば、2 0 mm 3 0 mm への変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、1 度から 3 度への変更）、パチンコ機 1 0 自体の傾斜態様（例えば、1 度から 3 度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【 3 1 8 9 】

上記各実施形態では、設定キー 5 0 1 の鍵孔をパチンコ機 1 0 の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー 5 0 1 の鍵孔の向きを、パチンコ機 1 0 の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機 1 0 の斜め方向、或いは、パチンコ機 1 0 の前面側に向くように構成してもよい。

【 3 1 9 0 】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「0」以上「49」以下か否か）可能に構成し、主制御装置 1 1 0 の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「0 ~ 9 9 9」で更新される大当たり乱数カウンタ C 1 の場合に、大当たり乱数値として「7, 3 4 1, 5 5 5, 7 7 7, 8 3 1」とし、小当たり乱数値として「7 7, 1 7 5, 2 2 3, 3 1 5, 4 1 5, 5 2 6, 6 3 4, 7 1 7, 8 4 5」としてもよい。

【 3 1 9 1 】

ここで、パチンコ機 1 0 の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「0 ~ 5 0」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機 1 0 のセキュリティ性能を向上することができる。

【 3 1 9 2 】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a に規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機 1 0 が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機 1 0 のセキュリティ性能を向上することができる。

【 3 1 9 3 】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタ C 1 や大当たり種別カウンタ C 2 等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成 IC によって大当たり乱数カウンタ C 1 等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【 3 1 9 4 】

上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「1」から「2」までは、大当たり乱数値を「2」ずつ増加させる一方、設定値「2」か

10

20

30

40

50

ら「３」では、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【３１９５】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタＣ２又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【３１９６】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【３１９７】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【３１９８】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【３１９９】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル２０２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加

10

20

30

40

50

分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【3200】

上記実施形態では、第2特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第1特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成されていた。これに対し、第1特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第2特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成してもよいし、第2特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第1特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。

【3201】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な1の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、1の所定乱数値から確保する必要がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3202】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役ユニット72を用い、普通電役ユニット72の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態に変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回転式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態に変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第2始動口71の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非回転側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回転した作動状態（直立状態から右側へ120度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（回転側）に衝突し、該羽根部材の内側を第2始動口71側に向けて回転するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回転態様は、普通電役ユニット72の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

【3203】

特図1用第4図柄表示領域87と特図2用第4図柄表示領域88との表示態様及び表示位置を、主表示領域Dmで変動演出している第1特別図柄又は第2特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Dmで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第4図柄表示領域87、88を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第4図柄表示領域88、87を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3204】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート67を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を

10

20

30

40

50

図ることができる。

【3205】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を50/100にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を50/100や51/100等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役ユニット72の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役ユニット72の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

10

【3206】

大当たりで当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である1図柄、3図柄、5図柄、7図柄のうち、1図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第1特別図柄および第2特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、3図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第2特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特1ロング特2ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、5図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄および第2特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、7図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第2特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特1ショート特2ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

【3207】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後1回目～10回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、11回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3208】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役ユニット72が1回開放される1回開放当たりと、開閉板72aが3回開放される3回開放当たりと、普通電役ユニット72が3回かつ長く開放される3回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【3209】

上記実施形態では、「通常遊技状態」「普図高確時間短縮状態」「普図低確時間短縮状態」「確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第1特別図柄の始動口を、普通電役ユニット72が付属した第2特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役ユニット

50

7 2 が作動し難いことによって、第 2 特別図柄より遊技者にとって有利な第 1 特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普通図高確時間短縮状態」では、普通電役ユニット 7 2 が作動し易いことによって、第 1 特別図柄より遊技者にとって不利な第 2 特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 2 1 0 】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第 4 図柄表示領域 8 7 , 8 8 の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域 D s の右小領域 D s 3 に第 4 図柄表示領域 8 7 , 8 8 を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域 D s 3 に表示する一方、第 4 図柄表示領域 8 7 , 8 8 を左小領域 D s 1 に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

10

【 3 2 1 1 】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域 D m で行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域 D m で行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第 1 特別図柄の変動演出が主表示領域 D m で実行されている場合は、第 1 特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第 3 図柄表示装置 8 1 や音声出力装置 2 2 6 で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第 2 特別図柄の変動演出が主表示領域 D m で実行されている場合は、第 2 特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第 3 図柄表示装置 8 1 や音声出力装置 2 2 6 で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

20

30

【 3 2 1 2 】

上記実施形態では、主制御装置 1 1 0 から各コマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信され、その音声ランプ制御装置 1 1 3 から表示制御装置 1 1 4 に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置 1 1 0 から表示制御装置 1 1 4 に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを 1 の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを 1 つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【 3 2 1 3 】

40

上記実施形態では、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行されるコマンド判定処理（S 1 1 1 1）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ 2 2 3 a , 2 2 3 b をオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ 2 2 3 a , 2 2 3 b をオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【 3 2 1 4 】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ 2 2 3 a , 2 2 3 b をオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行される

50

変動演出処理（S1110）では、各変動開始フラグ223a, 223bがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置114へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置114へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置113にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置114に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第3図柄表示装置81に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置113では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置114へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置114へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置114では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第3図柄表示装置81に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

10

【3215】

上記実施形態において、デモ演出は、「0」から「9」の数字が付されていない主図柄からなる第3図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第3図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第3図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第3図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【3216】

上記実施形態において、変動演出が行われる第3図柄表示装置81にて連続予告演出を実行してもよいし、第3図柄表示装置81とは別の第4図柄表示装置を設け、第3図柄表示装置81で実行される変動演出と合わせて、第4図柄表示装置に第4図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第4図柄表示装置の制御を表示制御装置114で行ってもよいし、音声ランプ制御装置113で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機10に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置113の制御により、パチンコ機10の音声出力装置226から連続予告演出用の音声を出させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機10の電飾部29～33を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

20

【3217】

これにより、第3図柄表示装置81（および特別図柄表示装置37）において変動演出が行われる度に、連続して第4図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置226から音声が出力されたり、若しくは、電飾部29～33が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第3図柄表示装置81を注視して遊技を継続して行うが、第3図柄表示装置81とは別の第4図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置226からの音声出力、若しくは電飾部29～33の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるので、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第4図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置226からの音声出力、または電飾部29～33の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

30

40

【3218】

また、連続予告演出を音声出力装置226からの音声出力や、電飾部29～33の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置113によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置110に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置113に行わせ、変動演出を表示制御装置114に行わせることで、パチンコ機10により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、1つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のMPUに求められる性能を低く抑えることができる。

50

【 3 2 1 9 】

尚、第3図柄表示装置81における連続予告演出用の図柄の表示、第4図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置226からの音声出力、及び、電飾部29～33の点灯または点滅のうち、少なくとも2以上を組み合わせて、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第3図柄表示装置81による表示、第4図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置226からの音声出力、電飾部29～33の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

10

【 3 2 2 0 】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第3図柄表示装置81に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置114のMPUで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第3図柄表示装置81において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

20

【 3 2 2 1 】

上記実施形態において、主制御装置110は、第1始動口64又は第2始動口71への入賞（始動入賞）があった場合に、「1」加算された保留球数を音声ランプ制御装置113へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタC1～C3，CS1をそのまま含めて、音声ランプ制御装置113へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタC1～C3，CS1の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置110より音声ランプ制御装置113に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置113に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置113へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置113へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置113へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置113は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第1～第4エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

30

40

【 3 2 2 2 】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置113において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタC1～C3，CS1の値そのものをRAM223に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部

50

を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、RAM 223に格納してもよい。

【3223】

上記実施形態においては、第1始動口64又は第2始動口71への入賞およびスルーゲート67の通過は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定してもよい。また、第1始動口64又は第2始動口71への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「4」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第1始動口64又は第2始動口71への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第3図柄表示装置81の一部において、数字で、或いは、4つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置37とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

10

【3224】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第3図柄表示装置81の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはL字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、1又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、1又は複数のキャラクタが、第3図柄として用いられる。

20

【3225】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Z1～Z3を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Z1～Z3をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Z1～Z3をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【3226】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば2回、3回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、2回権利物、3回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Vゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしてもよい。

30

【3227】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

40

50

【 3 2 2 8 】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のROMに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、AT期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【 3 2 2 9 】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機的具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【 3 2 3 0 】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【 3 2 3 1 】

< A 群：明瞭な遊技性で大量出玉を獲得 >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たり
に当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す
遊技機がある。

【 3 2 3 2 】

この遊技機では、少なくとも、所定の第1遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）
と、該第1遊技状態より遊技者にとって有利な第2遊技状態（例えば、特別図柄の高確率
状態）とを発生可能に構成され、該第2遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度
、第2遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献1（
特開2017-148264号公報））。

【 3 2 3 3 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点につ
いて未だ改良の余地がある。

【 3 2 3 4 】

A 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが
可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 3 2 3 5 】

遊技球を1球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット72の入球部）と、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流
入部へ遊技球が流入するように動作可能な第1可動体（例えば、普通電役開閉板72a）
と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1可動体とは異なる

10

20

30

40

50

第 2 可動体（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4）に所定の動作（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の開放）を実行させ得る契機となる第 1 入球部（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6）と、

前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部（例えば、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体（例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5）に特定の動作（例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の開放）を実行させ得る契機となる第 2 入球部（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7）と、

前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部（例えば、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁 7 5）と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置）となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁 7 5 の駆動制御）を備え、

当該遊技機を正面視した状態において、前記第 3 可動体の配設位置を、前記第 2 可動体の配設位置よりも垂直方向の上方側に設けた

ことを特徴とする遊技機 A 1。

【 3 2 3 6 】

遊技機 A 1 によれば、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態に切り替える切替手段を備え、当該遊技機を正面視した状態において、前記第 3 可動体の配設位置を、前記第 2 可動体の配設位置よりも垂直方向の上方側に設けた。これにより、遊技部材を効率的に配置し、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性を確保し、遊技者が困惑することなく効率良く遊技できる、という効果がある。

【 3 2 3 7 】

< B 群：第 2 非電を上流側に配設 >

遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット 7 2 の入球部）と、

所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体（例えば、普通電役開閉板 7 2 a）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4）に所定の動作（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の開放）を実行させ得る契機となる第 1 入球部（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6）と、

前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部（例えば、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体（例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5）に特定の動作（例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の開放）を実行させ得る契機となる第 2 入球部（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7）と、

前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部（例えば、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁 7 5）と、を備えた遊技機であって、

10

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置）となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁 7 5 の駆動制御）を備え、

当該遊技機を正面視した状態において、前記第 3 可動体の配設位置を、前記第 2 可動体の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側に設けた

ことを特徴とする遊技機 B 1。

20

【 3 2 3 8 】

遊技機 B 1 によれば、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態に切り替える切替手段を備え、当該遊技機を正面視した状態において、前記第 3 可動体の配設位置を、前記第 2 可動体の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側に設けた。これにより、遊技部材を効率的に配置し、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性を確保し、遊技者が困惑することなく効率良く遊技できる、という効果がある。

30

【 3 2 3 9 】

< C 群：複数可動体を限られた領域に配置 >

遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット 7 2 の入球部）と、

40

所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体（例えば、普通電役開閉板 7 2 a）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4）に所定の動作（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の開放）を実行させ得る契機となる第 1 入球部（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6）と、

前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部（例えば、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第

50

２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、

前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）を備え、

前記第２可動体と、前記第３可動体とは、前記遊技機を正面視した状態において、奥行方向にずれた位置関係に配置される

ことを特徴とする遊技機Ｃ１。

【３２４０】

遊技機Ｃ１によれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第２入球部と、前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態に切り替える切替手段を備え、前記第２可動体と、前記第３可動体とは、前記遊技機を正面視した状態において、奥行方向にずれた位置関係に配置される。これにより、他の遊技部材の配置に応じて適した可動体の配置を選択することができる、という効果がある。

【３２４１】

< D群：複数可動体の動作態様を異ならせる >

遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、

所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、

前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、

前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役

10

20

30

40

50

物始動口スイッチ 77a) と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段 (例えば、入球口切換弁 75) と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態 (例えば、第 2 非電動役物始動口 77 の上部である第 1 位置) となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態 (例えば、第 1 非電動役物始動口 76 の上部である第 2 位置) に切り替える切替手段 (例えば、入球口切換弁 75 の駆動制御) を備え、

前記第 2 可動体の前記所定の動作と、前記第 3 可動体の前記特定の動作とは、異なる動作の態様である

ことを特徴とする遊技機 D1。

【3242】

遊技機 D1 によれば、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態に切り替える切替手段を備え、前記第 2 可動体の前記所定の動作と、前記第 3 可動体の前記特定の動作とは、異なる動作の態様である。これにより、他の遊技部材の配置に応じて適した可動体の配置を選択することができる、という効果がある。

【3243】

< E 群：異例事象を想定した排出口の配設 >

遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部 (例えば、普通電役ユニット 72 の入球部) と、

所定条件 (例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選) が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体 (例えば、普通電役開閉板 72a) と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体 (例えば、第 1 非電動役物ユニット 54) に所定の動作 (例えば、第 1 非電動役物ユニット 54 の開放) を実行させ得る契機となる第 1 入球部 (例えば、第 1 非電動役物始動口 76) と、

前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部 (例えば、第 1 非電動役物始動口スイッチ 76a) と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体 (例えば、第 2 非電動役物ユニット 55) に特定の動作 (例えば、第 2 非電動役物ユニット 55 の開放) を実行させ得る契機となる第 2 入球部 (例えば、第 2 非電動役物始動口 77) と、

前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部 (例えば、第 2 非電動役物始動口スイッチ 77a) と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段 (例えば、入球口切換弁 75) と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態 (例えば、第 2 非

10

20

30

40

50

電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置) となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態(例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置)に切り替える切替手段(例えば、入球口切換弁 7 5 の駆動制御)を備え、

前記流入部から流入した遊技球が前記第 1 入球部にも前記第 2 入球部にも入球しなかった場合に入球可能な排出口(例えば、普通電役ユニット内排出口 7 8)を備えたことを特徴とする遊技機 E 1。

【3 2 4 4】

遊技機 E 1 によれば、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態に切り替える切替手段を備え、前記流入部から流入した遊技球が前記第 1 入球部にも前記第 2 入球部にも入球しなかった場合に入球可能な排出口を備えた。これにより、流入部から流入した遊技球が第 1 入球部にも第 2 入球部にも入球しなかった場合であっても、該遊技球が排出口に入球することで、異常状態となることなく遊技機を正常動作させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【3 2 4 5】

< F 群：入球した遊技球を効果的に減速 >

遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部(例えば、普通電役ユニット 7 2 の入球部)と、所定条件(例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選)が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体(例えば、普通電役開閉板 7 2 a)と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体(例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4)に所定の動作(例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の開放)を実行させ得る契機となる第 1 入球部(例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6)と、

前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部(例えば、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a)と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体(例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5)に特定の動作(例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の開放)を実行させ得る契機となる第 2 入球部(例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7)と、

前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部(例えば、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a)と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段(例えば、入球口切換弁 7 5)と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態(例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置)となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態(例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6 の

10

20

30

40

50

上部である第 2 位置) に切り替える切替手段(例えば、入球口切換弁 7 5 の駆動制御)を備え、

前記流入部から流入した遊技球が前記第 2 入球部の配設位置まで到達する流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段(例えば、経路振分装置 7 4)を設けたことを特徴とする遊技機 F 1。

【3 2 4 6】

遊技機 F 1 によれば、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態に切り替える切替手段を備え、前記流入部から流入した遊技球が前記第 2 入球部の配設位置まで到達する流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段を設けた。これにより、流入部から流入する複数の遊技球を適切に流下させることができ

10

20

【3 2 4 7】

< G 群：入球手段に効率的に入球させる配設位置 >

遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部(例えば、普通電役ユニット 7 2 の入球部)と、所定条件(例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選)が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体(例えば、普通電役開閉板 7 2 a)と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体(例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4)に所定の動作(例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の開放)を実行させ得る契機となる第 1 入球部(例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6)と、

30

前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部(例えば、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a)と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体(例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5)に特定の動作(例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の開放)を実行させ得る契機となる第 2 入球部(例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7)と、

前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部(例えば、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a)と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段(例えば、入球口切換弁 7 5)と、を備えた遊技機であって、

40

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態(例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置)となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態(例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置)に切り替える切替手段(例えば、入球口切換弁 7 5 の駆動制御)を備え、

発射された遊技球が所定位置(例えば、戻り球防止部材 6 8)を超えた場合に遊技盤に形成された遊技領域に進入する遊技機であって、前記第 3 可動体は、前記第 2 可動体より

50

も前記所定位置に近い位置に配設されたことを特徴とする遊技機 G 1。

【 3 2 4 8 】

遊技機 G 1 によれば、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態に切り替える切替手段を備え、発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤に形成された遊技領域に進入する遊技機であって、前記第 3 可動体は、前記第 2 可動体よりも前記所定位置に近い位置に配設された。これにより、遊技部材を効率的に配置し、遊技球の流下態様や表示器等に対する視認性や識別性を確保し、遊技者が困惑することなく効率良く遊技できる、という効果がある。

10

【 3 2 4 9 】

< H 群：遊技領域外に駆動手段 >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

20

【 3 2 5 0 】

昨今の遊技機では、遊技仕様が複雑化することに伴って、多様な遊技部材が設けられている。そのため、多様な遊技部材を配置する場合においては、遊技における効率や遊技者における視認性、識別性における効率を考慮する必要がある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

【 3 2 5 1 】

上記例示したような遊技機等に対して、多様な遊技部材が設けられることからそれらの配置を工夫する必要がある、この点について未だ改良の余地がある。

30

【 3 2 5 2 】

H 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、各遊技部材の好適な配置を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 3 2 5 3 】

遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット 7 2 の入球部）と、所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体（例えば、普通電役開閉板 7 2 a）と、

40

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4）に所定の動作（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の開放）を実行させ得る契機となる第 1 入球部（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6）と、

前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部（例えば、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体（例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5）に特定の動作（例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の開放）を実行させ得る契機となる第 2 入球部（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7）と、

50

前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部（例えば、第 2 非電動役物始動口スイッチ 77a）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁 75）と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態（例えば、第 2 非電動役物始動口 77 の上部である第 1 位置）となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態（例えば、第 1 非電動役物始動口 76 の上部である第 2 位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁 75 の駆動制御）と、

10

遊技球が流下し得る流下可能領域（例えば、内レール 61 及び外レール 62、並びに、その他遊技球が通過し得ないように配置された遊技部材等によって形成された遊技領域内の流下領域）と流下し得ない流下不可領域（例えば、内レール 61 及び外レール 62、並びに、その他遊技球が通過し得ないように配置された遊技部材等によって形成された遊技領域外の領域）とを区画する区画手段（例えば、内レール 61 及び外レール 62、並びに、その他遊技球が通過し得ないように配置された遊技部材等）と、

前記第 1 可動体を駆動させる駆動手段（例えば、普通電役ソレノイド 72j）と、を備え、

前記駆動手段は、

20

前記区画手段によって区画される前記流下可能領域よりも該流下可能領域の中心から見て外側に配置（例えば、普通電役ソレノイドを内レール 61 及び外レール 62、並びに、その他遊技球が通過し得ないように配置された遊技部材等によって形成された遊技領域外の領域）される

ことを特徴とする遊技機 H1。

【3254】

遊技機 H1 によれば、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態に切り替える切替手段と、遊技球が流下し得る流下可能領域と流下し得ない流下不可領域とを区画する区画手段と、前記第 1 可動体を駆動させる駆動手段と、を備え、前記駆動手段は、前記区画手段によって区画される前記流下可能領域よりも該流下可能領域の中心から見て外側に配置される。これにより、多くの遊技部材や該遊技部材の駆動源等が配置され得る流下可能領域ではない流下不可領域に駆動手段を配置することで、流下可能領域における遊技部材の配置スペースを確保することができるので、各遊技部材を好適に配置することができる、という効果がある。

30

40

【3255】

< I 群：遊技領域外に駆動手段 >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たり に当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【3256】

50

昨今の遊技機では、遊技仕様が複雑化することに伴って、多様な遊技部材が設けられている。そのため、多様な遊技部材を配置する場合においては、遊技における効率や遊技者における視認性、識別性における効率を考慮する必要がある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【３２５７】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【３２５８】

Ⅰ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【３２５９】

遊技球を１球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット７２の入球部）と、
所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体（例えば、普通電役開閉板７２ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体（例えば、第１非電動役物ユニット５４）に所定の動作（例えば、第１非電動役物ユニット５４の開放）を実行させ得る契機となる第１入球部（例えば、第１非電動役物始動口７６）と、

前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部（例えば、第１非電動役物始動口スイッチ７６ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体（例えば、第２非電動役物ユニット５５）に特定の動作（例えば、第２非電動役物ユニット５５の開放）を実行させ得る契機となる第２入球部（例えば、第２非電動役物始動口７７）と、

前記第２入球部への遊技球の入球を検出するための第２検出部（例えば、第２非電動役物始動口スイッチ７７ａ）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁７５）と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第１入球部に誘導する第１状態（例えば、第２非電動役物始動口７７の上部である第１位置）となっている前記誘導手段を、前記第１入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第１入球部への入球が不能であり、かつ、前記第２入球部への入球は可能な第２状態（例えば、第１非電動役物始動口７６の上部である第２位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁７５の駆動制御）と、

前記流入部から前記誘導手段までの流下経路（例えば、振分前経路７２ｃ）に、流下してきた第１の遊技球を第１経路（例えば、右側経路７２ｄ）に振り分けた場合に、該第１の遊技球の次に流下してきた第２の遊技球を前記第１経路とは異なる第２経路（例えば、左側経路７２ｅ）に振り分け得る振分手段（例えば、経路振分装置７４）と、を備え、

前記第２経路に振り分けられた場合に、振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間は、前記第１経路に振り分けられた場合に振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間よりも長い

ことを特徴とする遊技機Ⅰ。

【３２６０】

遊技機Ⅰによれば、遊技球を１球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第１可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体とは異なる第２可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第１入球部と、前記第１入球部への遊技球の入球を検出するための第１検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第１可動体及び前記第２可動体とは異なる第３可動体に特定の動作を実行させ得る契機とな

10

20

30

40

50

る第 2 入球部と、前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態に切り替える切替手段と、前記第 2 経路に振り分けられた場合に、振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間は、前記第 1 経路に振り分けられた場合に振り分けられた遊技球が前記誘導手段に到達するまでの時間よりも長い。これにより、第 1 経路に振り分けられた遊技球と、第 2 経路に振り分けられた遊技球とが、仮に同時に振り分けられたとしても、各遊技球が誘導手段まで到達する時間を異ならせることができるので、誘導手段周辺における球詰まり等の発生を抑制することができるとともに、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

10

【 3 2 6 1 】

＜ J 群：経路振分装置 ＞

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【 3 2 6 2 】

昨今の遊技機では、遊技仕様が複雑化することに伴って、多様な遊技部材が設けられている。そのため、多様な遊技部材を配置する場合においては、遊技における効率や遊技者における視認性、識別性における効率を考慮する必要がある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

20

【 3 2 6 3 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 3 2 6 4 】

J 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 3 2 6 5 】

遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部（例えば、普通電役ユニット 7 2 の入球部）と、所定条件（例えば、普通図柄の可変表示の当たりへの当選）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体（例えば、普通電役開閉板 7 2 a）と、

30

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4）に所定の動作（例えば、第 1 非電動役物ユニット 5 4 の開放）を実行させ得る契機となる第 1 入球部（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6）と、

前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部（例えば、第 1 非電動役物始動口スイッチ 7 6 a）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体（例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5）に特定の動作（例えば、第 2 非電動役物ユニット 5 5 の開放）を実行させ得る契機となる第 2 入球部（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7）と、

40

前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部（例えば、第 2 非電動役物始動口スイッチ 7 7 a）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（例えば、入球口切換弁 7 5）と、を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態（例えば、第 2 非電動役物始動口 7 7 の上部である第 1 位置）となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球

50

部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態（例えば、第 1 非電動役物始動口 7 6 の上部である第 2 位置）に切り替える切替手段（例えば、入球口切換弁 7 5 の駆動制御）と、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段（例えば、経路振分装置 7 4 ）と、

前記振分手段へ遊技球を流下可能な第 1 流路（例えば、振分前経路 7 2 c ）と、を備え、前記振分手段は、

遊技球の自重により回動可能な可動部（例えば、経路振分装置 7 4 の外周部）と、

前記可動部を回動可能に軸支する軸部（例えば、回転軸部 7 4 a ）と、を備え、

前記軸部は、

前記第 1 流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、

前記可動部は、

前記可動部が回動していない所定状態（例えば、経路振分装置 7 4 の非回動状態）において、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第 1 衝突部（例えば、突起部 7 4 b ）と、

前記第 1 衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態（例えば、経路振分装置 7 4 の回動状態）となっている場合に、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る第 2 衝突部（例えば、外周曲部 7 4 d ）と、を備え、

前記遊技機は、

前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前記第 1 流路から遊技球が流入した場合に、前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となることで、前記振分手段の正面視右側の右側流路（例えば、右側経路 7 2 d ）に遊技球を案内可能に構成され、

前記第 1 流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第 2 衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路（例えば、左側経路 7 2 e ）に前記後の遊技球を案内可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機 J 1。

【 3 2 6 6 】

遊技機 J 1 によれば、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部と、所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 可動体と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体とは異なる第 2 可動体に所定の動作を実行させ得る契機となる第 1 入球部と、前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部と、前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体とは異なる第 3 可動体に特定の動作を実行させ得る契機となる第 2 入球部と、前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部と、前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への入球が不能であり、かつ、前記第 2 入球部への入球は可能な第 2 状態に切り替える切替手段と、遊技球が流下する遊技領域内に配設され、遊技球の流下方向を変化可能な振分手段と、前記振分手段へ遊技球を流下可能な第 1 流路と、を備え、前記振分手段は、遊技球の自重により回動可能な可動部と、前記可動部を回動可能に軸支する軸部と、を備え、前記軸部は、前記第 1 流路の幅方向中心の鉛直線上からずれた位置となるように配設されており、前記可動部は、前記可動部が回動していない所定状態において、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る衝突面が形成された第 1 衝突部と、前記第 1 衝突部と異なる部位であって、前記可動部が前記所定状態と異なる特定状態となっている場合に、前記第 1 流路から流入した遊技球と衝突し得る第 2 衝突部と、を備え、前記遊技機は、前記可動部が前記所定状態となっている場合において、前

10

20

30

40

50

記第 1 流路から遊技球が流入した場合に、前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することにより、前記可動部が前記所定状態から前記特定状態となることで、前記振分手段の正面視右側の右側流路に遊技球を案内可能に構成され、前記第 1 流路から先の遊技球と後の遊技球とが連続して流入する場合において、前記先の遊技球が前記第 1 衝突部の前記衝突面と衝突することで前記可動部が前記所定状態から前記特定状態に変化することにより、前記後の遊技球が前記第 2 衝突部と衝突することで、前記振分手段の正面視左側の左側流路に前記後の遊技球を案内可能に構成されている。これにより、第 1 流路から振分手段に向けて遊技球が連続して流下する場合に、それぞれの遊技球が振分手段と衝突することで、該それぞれの遊技球を異なる流路に案内することができる。その結果、例えば、振分手段に 2 の球が隣接した状態で到達した場合に、1 球目の球を右側流路へ案内し、2 球目の球を左側流路に案内するように構成することで、該 2 の球が隣接した状態のまま流下することを抑制することができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

10

【 3 2 6 7 】

遊技機 J 1 において、

前記可動部は、

前記所定状態から前記特定状態に回動される場合の一方向側と、該一方向側と反対方向側とに回動可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 J 2。

【 3 2 6 8 】

遊技機 J 2 によれば、遊技機 J 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記可動部は、前記所定状態から前記特定状態に回動される場合の一方向側と、該一方向側と反対方向側とに回動可能に構成される。これにより、2 の遊技球が連続して振分手段に流下してくる場合であっても、一方向側と反対方向側とに回動し、所定状態と特定状態とを迅速に繰り返すことで、該 2 の遊技球を振り分けることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

20

【 3 2 6 9 】

遊技機 J 1 又は J 2 において、

前記可動部は、

前記特定状態となった後、自身の荷重により前記所定状態に復帰するように構成されている

30

ことを特徴とする遊技機 J 3。

【 3 2 7 0 】

遊技機 J 3 によれば、遊技機 J 1 又は J 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記可動部は、前記特定状態となった後、自身の荷重により前記所定状態に復帰するように構成されている。これにより、2 の遊技球が連続して振分手段に流下してくる場合であっても、一方向側と反対方向側とに回動し、所定状態と特定状態とを迅速に繰り返すことで、該 2 の遊技球を振り分けることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【 3 2 7 1 】

< K 群：設定差によるハズレの出現有無 >

40

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【 3 2 7 2 】

この遊技機では、少なくとも、所定の第 1 遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第 1 遊技状態より遊技者にとって有利な第 2 遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第 2 遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第 2 遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

【 3 2 7 3 】

50

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 3 2 7 4 】

K 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 3 2 7 5 】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a ）と、

前記発射手段により遊技球が入球可能な入球手段（例えば、下側第 2 始動口 7 1 a 又は上側第 2 始動口 7 1 b ）と、

前記入球手段に遊技球が入球したことに起因して所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理）と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、変動開始処理）と、

前記判定手段の判定結果を使用することにより、表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1 ）に識別情報の動的表示を実行可能な動的表示実行手段（例えば、音声ランプ制御装置 1 1 3 ）と、

前記動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示の結果により、遊技者に所定の遊技価値（例えば、大当たり遊技又は賞球）を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、当たり処理）と、を備えた遊技機において、

少なくとも 2 以上の選択要素（例えば、大当たり、小当たり又はハズレ）の選択割合が異なる複数種類の所定一覧（例えば、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a ）から、1 の所定一覧を設定可能な設定手段（例えば、設定変更処理）と、

前記設定手段により設定された前記所定一覧の中から 1 の前記選択要素を抽出可能な抽出手段（例えば、始動入賞処理）と、

前記抽出手段から抽出された 1 の前記選択要素を使用することにより、遊技を進行する進行手段（例えば、変動開始処理）と、

遊技者にとって最も不利な通常遊技状態から、該通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）に変更可能な遊技状態変更手段（例えば、時短フラグ 2 0 3 k ）と、を備え、

前記選択要素は、少なくとも、

前記所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素（例えば、ハズレ）と、

前記所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素（例えば、小当たり）と、を有し、

前記所定一覧は、

いずれの前記所定一覧が選択された場合でも、前記有利遊技状態において、前記所定選択要素より前記特定選択要素が多くなるように構成されており、

前記設定手段は、

前記有利遊技状態において、前記所定選択要素が含まれない前記所定一覧を設定可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 K 1 。

【 3 2 7 6 】

遊技機 K 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、前記発射手段により遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに起因して所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、前記判定手段の判定結果を使用することにより、表示手段に識別情報の動的表示を実行可能な動的表示実行手段と、前記動的表示実行手段により実行される前記識別情報の動的表示の結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機において、少なくとも 2 以上の選択要素の選択割合が異なる複数種類の所定一覧から、1 の所定一覧を設定可能な設定手段と、前記設定手段により設定された前記所定一覧の中から 1 の前記選択要素を抽出可能な抽出手段と、前記抽出手段から抽出された

10

20

30

40

50

1の前記選択要素を使用することにより、遊技を進行する進行手段と、遊技者にとって最も不利な通常遊技状態から、該通常遊技状態より遊技者に有利な有利遊技状態に変更可能な遊技状態変更手段と、を備え、前記選択要素は、少なくとも、前記所定の遊技価値が得られないことに関する所定選択要素と、前記所定選択要素より遊技者にとって有利な特定選択要素と、を有し、前記所定一覧は、いずれの前記所定一覧が選択された場合でも、前記有利遊技状態において、前記所定選択要素より前記特定選択要素が多くなるように構成されており、前記設定手段は、前記有利遊技状態において、前記所定選択要素が含まれない前記所定一覧を設定可能に構成される。これにより、有利遊技状態において、動的表示実行手段によって実行された動的表示の判定結果が所定選択要素であった場合に、現在設定されている所定一覧が、所定選択要素が含まれない所定一覧でないことを遊技者が判別可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

10

【3277】

遊技機K1において、
前記選択要素は、
遊技者による所定操作（例えば、遊技球の発射）によって選択可能に構成されることを特徴とする遊技機K2。

【3278】

遊技機K2によれば、遊技機K1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記選択要素は、遊技者による所定操作によって選択可能に構成される。これにより、遊技者は所定操作を実行することで、現在設定されている所定一覧の状況を判別可能とすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

20

【3279】

遊技機K1又はK2において、
前記遊技機は、
前記有利遊技状態において、前記抽出手段によって前記所定選択要素が抽出されたことを前記動的表示実行手段によって報知した場合に、遊技者は、現在設定されている前記所定一覧が、最も遊技価値が高くなり得る前期所定一覧ではないことを判別可能に構成されることを特徴とする遊技機K3。

【3280】

遊技機K3によれば、遊技機K1又はK2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技機は、前記有利遊技状態において、前記抽出手段によって前記所定選択要素が抽出されたことを前記動的表示実行手段によって報知した場合に、遊技者は、現在設定されている前記所定一覧が、最も遊技価値が高くなり得る前期所定一覧ではないことを判別可能に構成される。これにより、有利遊技状態において、動的表示実行手段によって実行された動的表示の判定結果が所定選択要素であった場合に、遊技者は、現在設定されている設定一覧が、最も遊技価値が高くなり得る所定一覧ではないことを判別可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

30

【3281】

なお、上記遊技機A1の構成に対して、上記遊技機B1、C1、D1、E1、F1、G1、H1、I1、J1～J3、K1～K3にて限定した構成を適用してもよい。

40

【3282】

なお、上記遊技機B1の構成に対して、上記遊技機A1、C1、D1、E1、F1、G1、H1、I1、J1～J3、K1～K3にて限定した構成を適用してもよい。

【3283】

なお、上記遊技機C1の構成に対して、上記遊技機A1、B1、D1、E1、F1、G1、H1、I1、J1～J3、K1～K3にて限定した構成を適用してもよい。

【3284】

なお、上記遊技機D1の構成に対して、上記遊技機A1、B1、C1、E1、F1、G1、H1、I1、J1～J3、K1～K3にて限定した構成を適用してもよい。

【3285】

50

なお、上記遊技機 E 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , F 1 , G 1 , H 1 , I 1 , J 1 ~ J 3 , K 1 ~ K 3 にて限定した構成を適用してもよい。

【 3 2 8 6 】

なお、上記遊技機 F 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , G 1 , H 1 , I 1 , J 1 ~ J 3 , K 1 ~ K 3 にて限定した構成を適用してもよい。

【 3 2 8 7 】

なお、上記遊技機 G 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , H 1 , I 1 , J 1 ~ J 3 , K 1 ~ K 3 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 3 2 8 8 】

なお、上記遊技機 H 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , I 1 , J 1 ~ J 3 , K 1 ~ K 3 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 3 2 8 9 】

なお、上記遊技機 I 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 , J 1 ~ J 3 , K 1 ~ K 3 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

なお、上記遊技機 J 1 ~ J 3 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 , I 1 , K 1 ~ K 3 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 3 2 9 0 】

なお、上記遊技機 K 1 ~ K 3 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 , I 1 , J 1 ~ J 3 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 3 2 9 1 】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【 3 2 9 2 】

遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 , I 1 , J 1 ~ J 3 , K 1 ~ K 3 のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機 X 1。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【 3 2 9 3 】

遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 , I 1 , J 1 ~ J 3 , K 1 ~ K 3 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機 X 2。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【 3 2 9 4 】

遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 , I 1 , J 1 ~ J 3 , K 1 ~ K 3 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機 X 3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変

10

20

30

40

50

表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【 3 2 9 5 】

< 第 1 0 実施形態 >

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図 9 4 ~ 図 1 5 2 を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）1 0 に適用した場合の第 1 0 実施形態について説明する。図 9 4 は、第 1 0 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の正面図であり、図 9 5 はパチンコ機 1 0 の背面図であり、図 9 6 はパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面図である。

【 3 2 9 6 】

パチンコ機 1 0 は、図 9 4 に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠 1 1 と、その外枠 1 1 と略同一の外形形状に形成され外枠 1 1 に対して開閉可能に支持された内枠 1 2 とを備えている。外枠 1 1 には、内枠 1 2 を支持するために正面視（図 9 4 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 1 8 が取り付けられ、そのヒンジ 1 8 が設けられた側を開閉の軸として内枠 1 2 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【 3 2 9 7 】

内枠 1 2 には、多数の釘や入賞口（入球口）6 3 , 6 4 , 7 1 , 7 1 a 等を有する遊技盤 1 3 （図 9 6 参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤 1 3 の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠 1 2 には、球を遊技盤 1 3 の前面領域に発射する球発射ユニット 1 1 2 a （図 9 8 参照）やその球発射ユニット 1 1 2 a から発射された球を遊技盤 1 3 の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤 1 3 の詳細については、図 9 6 において後述する。

【 3 2 9 8 】

内枠 1 2 の前面側には、その前面上側を覆う前面枠 1 4 と、その下側を覆う下皿ユニット 1 5 とが設けられている。前面枠 1 4 及び下皿ユニット 1 5 を支持するために正面視（図 9 4 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 1 9 が取り付けられ、そのヒンジ 1 9 が設けられた側を開閉の軸として前面枠 1 4 及び下皿ユニット 1 5 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠 1 2 の施錠と前面枠 1 4 の施錠とは、シリンダ錠 2 0 の鍵穴 2 1 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【 3 2 9 9 】

前面枠 1 4 は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部 1 4 c が設けられている。前面枠 1 4 の裏面側には 2 枚の板ガラスを有するガラスユニット 1 6 が配設され、そのガラスユニット 1 6 を介して遊技盤 1 3 の前面がパチンコ機 1 0 の正面側に視認可能となっている。

【 3 3 0 0 】

前面枠 1 4 には、球を貯留する上皿 1 7 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 1 7 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 1 7 の底面は正面視（図 9 4 参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 1 7 に投入された球が球発射ユニット 1 1 2 a （図 9 8 参照）へと案内される。また、上皿 1 7 の上面の正面視左側には、枠ボタン 2 2 が設けられている。

【 3 3 0 1 】

枠ボタン 2 2 は、例えば、後述する第 3 図柄表示装置 8 1 （図 9 6 参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン 2 2 は、第 3 図柄の変動表示（以下、第 3 図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとし

10

20

30

40

50

ても使用される。

【 3 3 0 2 】

また、変動演出とは、後述する第3図柄表示装置81(図96参照)にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤13の前面領域に発射された球が特定の入賞口(例えば、後述の第1始動口64、上側第2始動口71又は下側第2始動口71a(図96参照))へ入賞したことを契機として実行され、図柄(後述の第3図柄)が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果(大当たりか否か)を遊技者に提示する演出である。

【 3 3 0 3 】

さらに、ステージとは、後述する第3図柄表示装置81(図96参照)に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機10では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の3つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

【 3 3 0 4 】

ここで、街中ステージ(例えば、第1演出)が選択・実行されている状況(例えば、第1遊技状況)において、枠ボタン22が押下された場合(例えば、切替手段)、空ステージ(例えば、第2演出)に切り替える際、ステージが切り替えられたことを示す所定演出(例えば、画面暗転等。第3演出。)を実行し、その所定演出終了後に空ステージに移行(例えば、第2遊技状況)するように構成してもよい。このように構成することで、ステージが切り替えられたことを遊技者に明確に認識させることが可能となり、分かり易い演出によって遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 3 0 5 】

また、「リーチ表示」とは、後述する第3図柄表示装置81(図96参照)において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一步手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列Z1及び右図柄列Z3(図97参照)の第3図柄が同一図柄で停止し、中図柄列Z2(図97参照)が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

【 3 3 0 6 】

本実施形態のパチンコ機10では、「リーチ表示」として、大別して、「ノーマルリーチ」の演出を構成する一単位の要素(以下、演出を構成する一単位の要素を「変動要素」という)と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、該「ノーマルリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スーパーリーチ」の変動要素と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、「スーパーリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スペシャルリーチ」の変動要素とが用意されている。

【 3 3 0 7 】

ステージの変更は、変動演出が行われていない期間(即ち、デモ表示中)や、変動演出において第3図柄が遊技者に視認不能に高速に変動される「高速変動」の変動要素中に、遊技者によって枠ボタン22が押下操作された場合に行われる。そして、枠ボタン22が操作される度に「街中ステージ」「空ステージ」「島ステージ」「街中ステージ」・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入直後は、初期ステージとして「街中ステージ」が設定される。

【 3 3 0 8 】

また、後述する第3図柄表示装置81(図96参照)にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第3図柄表示装置81に表示されるように構成してもよい。

【 3 3 0 9 】

具体的には、選択画面では、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」

10

20

30

40

50

の変動要素として選択可能な複数の候補が表示され、その選択画面が表示されている間に、枠ボタン２２が遊技者に押下操作された場合に、選択された候補が変更されるように構成する。そして、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素へ発展するときに選択されていた演出候補に基づいて、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定され、その決定に従って「スーパーリーチ」の変動要素は「スペシャルリーチ」の変動要素が第３図柄表示装置８１にて実行される。

【３３１０】

なお、第１０実施形態では、枠ボタン２２を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン２２に代えて、遊技者によりパチンコ機１０に対して所定方向（例えば、パチンコ機１０に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。

【３３１１】

また、枠ボタン２２を上皿１７の側面視正面側に配置するように構成しているが、枠ボタン２２の配置位置は、遊技者が押下操作可能な位置であれば如何様な配置位置でも良く、例えば、上皿１７の上面側に配置してもよいし、後述する下皿５０の近傍（上面又は側面）に配置してもよい。

【３３１２】

さらに、特別図柄の変動演出において、枠ボタン２２の連打を遊技者に促す連打演出（例えば、第１演出）を実行するように構成してもよい。この場合、上記連打演出の実行抽選に当選（例えば、第２事象の発生）した際、該連打演出の実行期間を設定するとともに（例えば、期間設定手段）、設定された連打演出の実行期間内で枠ボタン２２の押下回数（例えば、第１事象）を計数し（例えば、計数手段）、該連打演出の実行中に、枠ボタン２２を予め設定された規定回数押下（例えば、第３事象の発生）された場合に、それまで表示されていた連打演出の内容を変化（終了）させ（例えば、演出終了手段）、大当たりに当選し得る所定の発展演出（例えば、第２演出）を実行するように構成してもよい。一方で、大当たりに当選していない場合、或いは、上記規定回数押下されていない場合には、上記連打演出を継続したり、上記発展演出を実行しないように構成してもよい。この発展演出では、大当たりに当選するか否か等を遊技者に示唆可能な演出を実行してもよい。

【３３１３】

前面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定の「リーチ表示」時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、発光ダイオード（ライト・エミッティング・ダイオード（Light Emitting Diode）。以下、「ＬＥＤ」と略す。）等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。

【３３１４】

パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時や「リーチ表示」時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前の「リーチ表示」中である旨が報知される。また、前面枠１４の正面視左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。

【３３１５】

右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図９６参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Acrylonitrile

10

20

30

40

50

ile Butadiene Styrene。以下、「ABS」と略す。)樹脂製のメッキ部材36が取り付けられている。

【3316】

窓部14cの下方には、貸球操作部40が配設されている。貸球操作部40には、度数表示部41と、球貸しボタン42と、返却ボタン43とが設けられている。パチンコ機10の側方に配置されるカードユニット(球貸しユニット。図示せず。)に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部40が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部41はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたLEDが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン42は、カード等(記録媒体)に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿17に供給される。返却ボタン43は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

10

【3317】

なお、カードユニットを介さず球貸し装置等から上皿17に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部40が不要となるが、この場合には、貸球操作部40の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【3318】

上皿17の下側に位置する下皿ユニット15には、その中央部に上皿17に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿50が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿50の右側には、球を遊技盤13の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル51が配設され、かかる操作ハンドル51の内部には球発射ユニット112a(図98参照)の駆動を許可するためのタッチセンサ51aと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ51bと、操作ハンドル51の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器(図示せず)とが内蔵されている。

20

【3319】

操作ハンドル51が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ51aがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル51の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤13の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル51が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ51aおよび打ち止めスイッチ51bがオフとなっている。

30

【3320】

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

40

【3321】

次に、図95に示すように、パチンコ機10の背面側には、制御基板ユニット90、91と、裏パックユニット94とが主に備えられている。制御基板ユニット90は、主基板(主制御装置110)と音声ランプ制御基板(音声ランプ制御装置113)と表示制御基板(表示制御装置114)とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット91は、払出制御基板(払出制御装置111)と発射制御基板(発射制御装置112)と電源基板(電源装置115)とカードユニット接続基板116とが搭載されてユニット化されている。

【3322】

裏パックユニット94は、保護カバー部を形成する裏パック92と払出ユニット93と

50

がユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのマイクロ・プロセッシング・ユニット（Micro-Processing Unit。以下、「MPU」と略す）、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【３３２３】

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

10

【３３２４】

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

20

【３３２５】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図９８参照）の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのパイプレータ１３４が取り付けられている。

30

【３３２６】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはRAM消去スイッチ５０３が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図９８参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。RAM消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【３３２７】

40

次に、図９６を参照して遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図９６に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１、６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる上側第２始動口７１及び下側第２始動口７１a、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで下側第２始動口７１aへ球が入球可能となる普通電役７２、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

50

【 3 3 2 8 】

一般入賞口 6 3、第 1 始動口 6 4、可変入賞装置 6 5、スルーゲート 6 7、上側第 2 始動口 7 1、下側第 2 始動口 7 1 a、普通電役 7 2、可変表示装置ユニット 8 0 は、ルータ加工によってベース板 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 1 3 の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤 1 3 の前面中央部分は、前面枠 1 4 の窓部 1 4 c (図 9 4 参照) を通じて内枠 1 2 の前面側から視認することができる。以下に、主に図 9 6 を参照して、遊技盤 1 3 の構成について説明する。

【 3 3 2 9 】

遊技盤 1 3 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 6 2 が植立され、その外レール 6 2 の内側位置には外レール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の前面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6 (図 9 4 参照) とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の前面であって 2 本のレール 6 1 , 6 2 と円弧部材 7 0 とにより区画して形成される略円形状の領域 (入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域) である。

【 3 3 3 0 】

2 本のレール 6 1 , 6 2 は、球発射ユニット 1 1 2 a (図 9 8 参照) から発射された球を遊技盤 1 3 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 6 1 の先端部分 (図 9 6 の左上部) には戻り球防止部材 6 8 が取り付けられ、一旦、遊技盤 1 3 の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 6 2 の先端部 (図 9 6 の右上部) には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される (以下、返しゴム 6 9 に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット 8 0 の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する) 。第 1 0 実施形態では、左打ち遊技において、第 1 始動口 6 4 へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、上側第 2 始動口 7 1、可変入賞装置 6 5、スルーゲート 6 7、下側第 2 始動口 7 1 a に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、上側第 2 始動口 7 1、可変入賞装置 6 5、スルーゲート 6 7、下側第 2 始動口 7 1 a へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第 1 始動口 6 4 に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【 3 3 3 1 】

また、内レール 6 1 の右下側の先端部と外レール 6 2 の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材 7 0 がベース板 6 0 に打ち込んで固定されている。

【 3 3 3 2 】

遊技領域の正面視右側上部 (図 9 6 の右側上部) には、発光手段である複数の L E D で構成された状態 L E D 群 3 7 a と特別 L E D 群 3 7 b と右打ち報知ランプ 3 7 c とが設けられた特別図柄表示装置 3 7 が配設されている。特別図柄表示装置 3 7 は、後述する主制御装置 1 1 0 (図 9 8 参照) で行われる各制御に応じた第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の各変動表示 (以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という) がなされると共に、パチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。

【 3 3 3 3 】

状態 L E D 群 3 7 a は、後述する第 1 始動口 6 4、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a に入賞 (入球) した球のうち、変動表示が未実行である球 (保留球) の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド (以下、ラウンドを、単に「 R 」と称する場合がある) 数やエラー表示も、該状態に対応する状態 L E D 群 3 7 a の点灯状態により示される。なお、状態 L E D 群 3 7 a は、それぞれの L E D の発光色 (例えば、赤、緑、青) が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより

10

20

30

40

50

、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【３３３４】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置６５を開閉する大入賞口開閉板６５ａが、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第１０実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口開閉板６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板６５ａの開放中に球が１０個入賞することで、１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【３３３５】

特別ＬＥＤ群３７ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３７ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３７ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３７ｂ１は、第１始動口６４への球の入球に基づいて実行される第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２は、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの球の入球に基づいて実行される第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。

10

【３３３６】

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１０実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１０実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

20

【３３３７】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた上側第２始動口７１又は遊技盤１３の右側側方であり、上側第２始動口７１の下側に設けられた下側第２始動口７１ａへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１０実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１０実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【３３３８】

いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。

30

【３３３９】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１，７１ａに応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

【３３４０】

第１０実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、「５ラウンド時短大当たり（以下、「時短Ａ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、「確変Ａ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド潜確大当たり（以下、「潜確Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図１０１（ａ）参照）。また、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞に基づいて、「時短Ａ」又は「潜確Ａ」が用意されている（図１０１（ｂ）参照）。

40

【３３４１】

ここで、「通常遊技状態」とは、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常の状態（即ち、低確率状態）かつ普

50

通電役 7 2 の開放が短時間である状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「確率変動状態」及び「潜伏確率変動状態」の時より各特別図柄の大当たり確率が低く、また、「確率変動状態」および「普図高確時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態（「普図低確時間短縮状態」及び「潜伏確率変動状態」とは同等）であって普通電役 7 2 の開放時間も短時間となるように構成されている。

【 3 3 4 2 】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」の場合、所謂右打ち遊技をした場合に下側第 2 始動口 7 1 a へ球が入賞し易い遊技状態（以下、下側第 2 始動口 7 1 a へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート 6 7 への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第 3 図柄表示装置 8 1 において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

10

【 3 3 4 3 】

また、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第 1 0 実施形態では、「9 0 0 回」）連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役 7 2 の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能（所謂、天井機能）が搭載されている（以下、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において「9 0 0 回」連続して大当たりに当選せずに「普図低確時間短縮状態」に突入することを、「天井到達」と称し、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に「天井到達」する回数を「天井到達回数」と称する場合がある）。

20

【 3 3 4 4 】

次いで、「普図高確時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び後述する「普図低確時間短縮状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役 7 2 の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役 7 2 の開放時間が長くなることを「高確時短機能」と称する場合がある）。この「普図高確時間短縮状態」は、下側第 2 始動口 7 1 a の正面視上方に設けられた普通電役 7 2 が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が下側第 2 始動口 7 1 a へ入球し易い状態となる。

30

【 3 3 4 5 】

即ち、「普図高確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役 7 2 の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を下側第 2 始動口 7 1 a へ入賞させ易いため、該下側第 2 始動口 7 1 a への入賞に基づく賞球（例えば、1 個 / 入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

40

【 3 3 4 6 】

第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「普図高確時間短縮状態」は、該「普図高確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第 1 0 実施形態では、1 0 0 回）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図高確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【 3 3 4 7 】

50

なお、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、後述する「確率変動状態」又は後述する「潜伏確率変動状態」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第1始動口64への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、「確率変動状態」又「潜伏確率変動状態」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【3348】

次いで、「普図低確時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び後述する「普図高確時間短縮状態」と同様に低確率状態であり、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」と同様に低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役72の開放時間が「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となる（以下、普通図柄の当たり確率が低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役72の開放時間が長くなることを「低確時短機能」と称する場合がある。また、「高確時短機能」及び「低確時短機能」を総称して、「時短機能」と称する場合がある。）ように構成されているため、右打ち遊技で発射された球が下側第2始動口71aへ入球し易い状態となる。

【3349】

即ち、「普図低確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率及び普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄の可変表示による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役72の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を下側第2始動口71aへ入賞させ易いため、該下側第2始動口71aへの入賞に基づく賞球（例えば、1個/入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【3350】

この「普図低確時間短縮状態」は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「900回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「900回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出又は小当たり図柄に当選し続けた場合（以下、特別図柄の低確率状態において「900回」の動的表示が行われた場合を、「天井到達」と称する場合がある）に、該「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【3351】

また、「普図低確時間短縮状態」は、該「普図低確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第10実施形態では、「1140回」）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役72の開放時間が長時間となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図低確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【3352】

なお、「普図低確時間短縮状態」において特別図柄が規定回数実行されることで「通常遊技状態」へ移行した場合、該「通常遊技状態」では、再度「普図低確時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。なお、天井到達に基づいて「普図低確時間短縮状態」が発生し、該「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示の実行回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した場合に、再度、特別図柄の動的表示の実行回数が天井到達回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行し得るように構成してもよい。

【3353】

次いで、「確率変動状態」では、大当たり終了後に付加価値としてその後の各特別図柄の大当たり確率がアップした高確率状態であるとともに、普通図柄の当たり確率がアップ

10

20

30

40

50

し、かつ、高確時短機能が作動した状態となる。

【 3 3 5 4 】

即ち、「確率変動状態」は、特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態であるとともに、普通図柄による当たり結果が導出され易く、さらに、普通電役 7 2 の開放状態が長くなる状態となる。よって、「確率変動状態」では、右打ち遊技により発射された球が下側第 2 始動口 7 1 a へと入賞し易いため、第 2 特別図柄の動的表示を連続的に実行できるとともに、該下側第 2 始動口 7 1 a への入賞に基づく賞球（例えば、1 個 / 入賞）を得て持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。また、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、右打ち遊技によって発射された球が上側第 2 始動口 7 1 へ入賞し得るように構成（配置）されているため、該上側第 2 始動口 7 1 及び下側第 2 始動口 7 1 a の双方への入賞により、第 2 特別図柄の動的表示を連続的に実行可能に構成されている。よって、「確率変動状態」では、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たり遊技（特別遊技状態）が発生し易い状態で遊技を行うことが可能となる。

10

【 3 3 5 5 】

第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「確率変動状態」は、該「確率変動状態」において、特別図柄による大当たり結果が導出されるまでの間、特別図柄の大当たり確率が高確率状態となる。そして、特別図柄による大当たり結果が導出された場合、大当たり種別に応じて「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」に移行するように構成されている。

【 3 3 5 6 】

20

次いで、「潜伏確率変動状態」では、大当たり終了後に付加価値としてその後の各特別図柄の大当たり確率がアップした高確率状態となる一方、普通図柄の当たり確率が低確率状態であり、かつ普通電役 7 2 の開放が短時間である状態をいう。

【 3 3 5 7 】

即ち、「潜伏確率変動状態」は、特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態である一方、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」と同様に導出され難く、また、普通電役 7 2 の開放状態が短時間となる状態である。

【 3 3 5 8 】

また、詳細は後述するが、「潜伏確率変動状態」は、右打ち遊技によって発射された球が上側第 2 始動口 7 1 へ入賞し得るように構成（配置）されており、該上側第 2 始動口 7 1 への入賞により、第 2 特別図柄の動的表示を連続的に実行可能に構成されている。さらに、第 2 特別図柄の動的表示は小当たり遊技に当選し易いように構成されており（図 1 0 0 (b) 参照）、該小当たり遊技への当選により可変入賞装置 6 5 が一定時間開放される。そして、「潜伏確率変動状態」においては、普通電役 7 2 の閉鎖期間が長くなり、右打ち遊技で発射された球は該普通電役 7 2 の上面を右端から左端まで転動しきり、該普通電役 7 2 の正面視左側に設けられた可変入賞装置 6 5 側へと流下可能となる。よって、第 2 特別図柄の動的表示において小当たりが導出され、可変入賞装置 6 5 が開放されることにより、開放されている可変入賞装置 6 5 へ球を入賞させ、賞球を獲得させることができる。なお、「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の可変表示時間が長く（即ち、「1 5 秒」）であり、かつ、普通電役 7 2 の開放時間も短い（即ち「0 . 1 秒」）であるものの、普通電役 7 2 が一定程度開放され得るため、下側第 2 始動口 7 1 a に入賞し得るように構成されている。

30

40

【 3 3 5 9 】

また、「潜伏確率変動状態」は、該「潜伏確率変動状態」において、特別図柄による大当たり結果が導出されるまでの間、特別図柄の大当たり確率が高確率状態となる。そして、特別図柄による大当たり結果が導出された場合、大当たり種別に応じて「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」に移行するように構成されている。

【 3 3 6 0 】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「時短 A」とは、最大ラウンド数が 5 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 5 ラウンド目まで可変入賞装置

50

65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第10実施形態では、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「時短A」が選択され得て、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【3361】

次いで、大当たり種別「確変A」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第10実施形態では、第1特別図柄の動的表示においてこの大当たり種別「確変A」の大当たり種別が選択され得て、該大当たり種別「確変A」の大当たりの終了後に、「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

10

【3362】

次いで、大当たり種別「潜確A」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第10実施形態では、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」若しくは「潜伏確率変動状態」において、第1特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、又は、すべての遊技状態において、第2特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「潜確A」の大当たり種別が選択され得て、該大当たり種別「潜確A」の大当たりの終了後に、「潜伏確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【3363】

20

ここで、各大当たり種別の特別LED群37bの表示態様について説明する。第1特別図柄用の上方LED群37b1の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは1種類、大当たり種別「時短A」に対応する表示パターンは32種類、大当たり種別「確変A」又は「潜確A」に対応する表示パターンは31種類の計64種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方LED群37b1の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「時短A」、「確変A」及び「潜確A」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【3364】

30

また、第2特別図柄用の下方LED群37b2の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは1種類、大当たり種別「時短A」に対応する表示パターンは32種類、大当たり種別「潜確A」に対応する表示パターンは31種類の計64種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、上方LED群37b1と同様、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が下方LED群37b2の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「時短A」又は「潜確A」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【3365】

このように構成することで、特別図柄表示装置37の特別LED群37bの停止表示において各大当たり種別を表示した場合であっても、各停止表示に対応する大当たり種別を全て把握していなければ、当選した大当たり種別を遊技者が認識することが困難となる。このため、変動演出の表示結果のみではいずれの大当たり種別かを識別困難にし、遊技者にいずれの大当たり種別であるかを推測させる遊技性が生まれ、遊技の興趣を向上することができる。

40

【3366】

特別図柄表示装置37の右打ち報知ランプ37cは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ37cは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、「普図高確時間短縮

50

状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ 37c や第 3 図柄表示装置 81 における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【3367】

なお、詳細は後述するが、第 10 実施形態のパチンコ機 10 では、第 3 図柄表示装置 81 における右打ち遊技示唆として、主表示用右打ち指示 89 (図 97 参照) と、演出用打ち方指示 (例えば、図 150 (d) の演出用右打ち指示 81d 参照) との 2 種類の示唆表示を行うように構成されている。

【3368】

主表示用右打ち指示 89 (図 97 参照) は、特別図柄表示装置 37 の右打ち報知ランプ 37c と常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、大当たり遊技中において、常に第 3 図柄表示装置 81 に表示されている。

【3369】

演出用打ち方指示は、特別図柄表示装置 37 の右打ち報知ランプ 37c とは同期しておらず、特定のタイミングにおいてのみ左打ち遊技又は右打ち遊技の示唆表示を行うものであり、例えば、左打ち遊技から右打ち遊技へと切り替わるタイミングにおいて右打ち示唆表示を実行する場合や、右打ち遊技から左打ち遊技へと切り替わるタイミングにおいて左打ち示唆表示を実行する場合、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」において、右打ち遊技されたときに、スルーゲート 67 への球の通過に起因して左打ち示唆表示を実行する場合、或いは、右打ち遊技を行う遊技状態において、左打ち遊技されたときに、第 1 始動口 64 への球の入賞に起因して右打ち示唆表示を実行する場合等、に第 3 図柄表示装置 81 に表示される。

【3370】

また、主表示用右打ち指示 89 及び演出用打ち方指示は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第 3 図柄表示装置 81 において遊技中に実行されるその他の表示内容 (例えば、主表示領域 Dm の中央部分に表示される各図柄列の第 3 図柄やスーパーリーチ演出など) よりも優先され、最前面 (最手前レイヤ) に表示されるように構成されている。

【3371】

さらに、詳細は後述するが、第 10 実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とが同時並列的に実行 (所謂、同時変動) 可能に構成されているため、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の実行状態によっては、例えば、第 1 特別図柄の動的表示の実行中に、第 2 特別図柄の動的表示の実行によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合、第 3 図柄表示装置 81 において第 1 特別図柄の変動演出の実行中に、該変動演出の前面に演出用打ち方指示 (演出用の右打ち示唆) が表示されてしまうおそれがある。

【3372】

このような場合、左打ち遊技を実行している状態において、該左打ち遊技中に第 3 図柄表示装置 81 で行われる第 1 特別図柄の変動演出の実行中に、演出用の右打ち示唆を表示した場合、該第 1 特別図柄の変動演出の一部が演出用の右打ち示唆により隠れてしまうことで (図 150 (d) 参照)、遊技者が興覚めしてしまう可能性がある。また、左打ち遊技中に第 3 図柄表示装置 81 で行われる第 1 特別図柄の変動演出の実行中にも関わらず、演出用の右打ち示唆が出現することで、遊技者が困惑してしまう可能性がある。

【3373】

そこで、第 10 実施形態のパチンコ機 10 では、第 3 図柄表示装置 81 において行われる表示内容の不整合を防止するため、演出用打ち方指示の表示タイミングを調整するように構成されている。このように構成することで、遊技者が遊技に興覚めしてしまうことを抑制し、また、遊技状態と演出実行状態とを考慮した上で、左打ち遊技をすべきなのか、或いは、右打ち遊技をすべきなのかを遊技者に的確に示唆することが可能となり、遊技者

10

20

30

40

50

が遊技に困惑してしまうことで遊技に対する不信感を頂かせないように構成している。より詳細には、図 1 1 2、図 1 4 9 及び図 1 5 0 ~ 1 5 2 を参照して後述する。

【 3 3 7 4 】

遊技盤 1 3 の遊技領域には、球が入賞することにより 3 個から 1 5 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 6 3 が配設されている。

【 3 3 7 5 】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット 8 0 が配設されている。可変表示装置ユニット 8 0 には、第 1 始動口 6 4 への入球、上側第 2 始動口 7 1 への入球又は下側第 2 始動口 7 1 a への入球（以下、第 1 始動口 6 4、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置 3 7 における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第 3 図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第 3 図柄表示装置 8 1 と、スルーゲート 6 7 の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能な L E D で構成される第 2 図柄表示装置 8 3（以下、第 2 図柄表示装置 8 3 に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置 8 3」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット 8 0 には、第 3 図柄表示装置 8 1 の外周を囲むようにして、センターフレーム 8 6 が配設されている。

【 3 3 7 6 】

第 3 図柄表示装置 8 1 は 1 7 インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置 1 1 4（図 9 8 参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の 3 つの図柄列 Z 1 ~ Z 3（図 9 7 参照）が表示される。

【 3 3 7 7 】

各図柄列 Z 1 ~ Z 3（図 9 7 参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に縦スクロールして第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上にて第 3 図柄が可変的に表示されるようになっている。第 1 0 実施形態の第 3 図柄表示装置 8 1 は、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技および第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置 1 1 0 の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置 3 7 で行われるのに対して、その特別図柄表示装置 3 7 の表示に応じた装飾的な表示を第 3 図柄表示装置 8 1 の第 3 図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールや L E D 等を用いて第 3 図柄表示装置 8 1 を構成するようにしても良い。

【 3 3 7 8 】

上述したように、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とが同時並列的に実行（所謂、同時変動）可能に構成されている。即ち、第 1 始動口 6 4 への始動入賞に基づく第 1 特別図柄の動的表示の実行中に、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a に始動入賞した場合に、第 1 特別図柄の動的表示の実行中であっても第 2 特別図柄の動的表示が実行され得るように構成されている。また、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への始動入賞に基づく第 2 特別図柄の動的表示の実行中に、第 1 始動口 6 4 に始動入賞した場合に、第 2 特別図柄の動的表示の実行中であっても第 1 特別図柄の動的表示が実行され得るように構成されている。

【 3 3 7 9 】

ここで、遊技状態ごとに第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる各特別図柄の実行態様について説明する。第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」において、第 1 特別図柄の動的表示に対応する変動演出を 3 つの図柄列 Z 1 ~ Z 3（図 9 7 参照）を用いて実行する一方、第 2 特別図柄の動的表示に対応する変動演出は 3 つの図柄列 Z 1 ~ Z 3 を用いて行わず、後述する特図 2 用変動領域 8 8 b（図 9 7 参照）において第 2 特別図柄の動的表示に対応する演出を行うように構成されている。

【 3 3 8 0 】

また、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、右打ち遊技が奨励される「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、第 2 特別図柄の動的表示に対応する変動演出を 3 つの図柄列 Z 1 ~ Z 3 を用いて

10

20

30

40

50

実行する一方、第1特別図柄の動的表示に対応する変動演出は3つの図柄列Z1～Z3を用いて行わず、後述する特図1用変動領域87b(図97参照)において第1特別図柄の動的表示に対応する演出を行うように構成されている。

【3381】

ここで、図97を参照して、第3図柄表示装置81の表示内容について説明する。図97は、第3図柄表示装置81の表示画面を説明するための図面であり、図97(a)は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図97(b)は、実際の表示画面を例示した図である。

【3382】

第3図柄は、「0」から「9」の数字を付した10種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「0」から「9」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号(「1」、「3」、「5」、「7」、「9」)を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号(「0」、「2」、「4」、「6」、「8」)を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

【3383】

また、第10実施形態のパチンコ機10においては、後述する主制御装置110(図98参照)によるいずれかの特別図柄の抽選結果が当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に当たりが発生するよう構成されている。例えば、当たり種別「時短A」より当たりラウンド数が多い当たり種別「確変A」に当選した場合は、主に、「1」、「3」、「5」、「7」、「9」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、当たり種別「時短A」に当選した場合は、主に、偶数図柄、即ち、「2」、「4」、「6」又は「8」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【3384】

なお、第10実施形態のパチンコ機10では、当たり種別「確変A」に当選した場合に、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、当たり種別「確変A」に当選した場合であっても、「2」や「8」の数字を付した同一の主図柄が揃う変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ないように構成し、当たり中における昇格演出等を行うことで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【3385】

図97(a)に示すように、第3図柄表示装置81の表示画面は、大きくは上下方向に3分割され、下側の2/3が第3図柄を変動演出する主表示領域Dmと保留球数などを表示するコクピット表示領域Dbとで構成され、それ以外の上側の1/3が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Dsとなっている。

【3386】

主表示領域Dmは、左・中・右の3つの表示領域Dm1～Dm3に区分けされており、その表示領域Dm1に左図柄列Z1が表示され、表示領域Dm2に中図柄列Z2が表示され、表示領域Dm3に右図柄列Z3が表示される。

【3387】

各図柄列Z1～Z3には、上述した第3図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Z1～Z3には、数字の昇順(または降順)に主図柄が配列され、各図柄列Z1～Z3毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Z1～Z3において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Z1においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Z2及び右図柄列Z3においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【3388】

10

20

30

40

50

また、主表示領域 D m には、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に上・中・下の 3 段に第 3 図柄が表示される。この主表示領域 D m の中段部が有効ライン L 1 として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列 Z 1 右図柄列 Z 3 中図柄列 Z 2 の順に、有効ライン L 1 上に第 3 図柄が停止表示される。その第 3 図柄の停止時に有効ライン L 1 上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

【 3 3 8 9 】

副表示領域 D s は、主表示領域 D m よりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に 3 つの小領域 D s 1 ~ D s 3 に等区分されている。小領域 D s 1 ~ D s 3 は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域 D s 1 ~ D s 3 のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域 D m にて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

10

【 3 3 9 0 】

コクピット表示領域 D b は、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第 1 始動口 6 4、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a に入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【 3 3 9 1 】

副表示領域 D s の右の小領域 D s 3 には、第 1 特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 と、第 2 特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 と、上述した主表示用右打ち指示 8 9 とが表示可能に構成されている。

20

【 3 3 9 2 】

特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図 1 用保留数表示 8 7 a と、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図 1 用変動領域 8 7 b とで構成されている。

【 3 3 9 3 】

特図 1 用保留数表示 8 7 a は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数を「 0 」～「 4 」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 0 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 0 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 1 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 1 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 2 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 2 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 3 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 3 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 4 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 4 個であることを示している。

30

【 3 3 9 4 】

即ち、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の状態 L E D 群 3 7 a の第 1 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第 1 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「通常遊技状態」において、後述する保留図柄表示領域 D b 1 の保留球数の内容と一致するように表示される。

40

【 3 3 9 5 】

特図 1 用変動領域 8 7 b は、第 1 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 1 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白 赤・・・と第 1 特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第 1 特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

50

【 3 3 9 6 】

より詳細には、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 1 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が赤で停止した場合は、第 1 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の上方 L E D 群 3 7 b 1 の表示内容に対応するよう表示されるとともに、第 1 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「通常遊技状態」において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

【 3 3 9 7 】

特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図 2 用保留数表示 8 8 a と、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図 2 用変動領域 8 8 b とで構成されている。

10

【 3 3 9 8 】

特図 2 用保留数表示 8 8 a は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数を「0」～「4」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「0」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 0 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「1」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 1 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「2」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 2 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「3」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 3 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「4」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 4 個であることを示している。

20

【 3 3 9 9 】

即ち、特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の状態 L E D 群 3 7 a の第 2 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するよう表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」において、後述する保留図柄表示領域 D b 2 の保留球数の内容と一致するよう表示される。

【 3 4 0 0 】

30

特図 2 用変動領域 8 8 b は、第 2 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図 1 用変動領域 8 7 b と同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 2 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白 赤・・・と第 2 特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第 2 特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【 3 4 0 1 】

より詳細には、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が赤で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の下方 L E D 群 3 7 b 2 の表示内容に対応するよう表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

40

【 3 4 0 2 】

主表示用右打ち指示 8 9 は、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を遊技者に示唆するための表示である。この主表示用右打ち指示 8 9 は、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非表示状態である一方、右打ち遊技が奨励

50

される「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」若しくは「潜伏確率変動状態」、又は、大当たり遊技中に表示状態となる。遊技者は、この主表示用右打ち指示 8 9 や右打ち報知ランプ 3 7 c を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することが可能となる。

【3403】

第3図柄表示装置 8 1 の実際の表示画面では、図 9 7 (b) に示すように、例えば、「通常遊技状態」では、主表示領域 D m に第3図柄の主図柄が合計 3 個表示される。副表示領域 D s においては、左の小領域 D s 1、右の小領域 D s 3 に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域 D s 2 では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。


10

【3404】

第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第3図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）にて第1特別図柄に対応する第3図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第1始動口 6 4 へ入球した場合、又は、第3図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）にて第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が上側第2始動口 7 1 又は下側第2始動口 7 1 a へ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大 4 回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置 3 7 により示されると共に、特図 1 用第4図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a 若しくは特図 2 用第4図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a においても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域 D b の保留図柄表示領域 D b 1 の第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d においても示される。

20

【3405】

第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d には、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球 1 球（保留球数 1 回）につき 1 つの保留図柄（通常の表示態様では「」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d に表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

30

【3406】

即ち、第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d において、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に 1 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球数が 1 回であることを示し、第 1・第 2 保留図柄表示領域 D b 1 a、D b 1 b にそれぞれ 1 つずつ計 2 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球数が 2 回であることを示し、第 1 ~ 第 3 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 c にそれぞれ 1 つずつ計 3 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球数が 3 回であることを示し、第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d にそれぞれ 1 つずつ計 4 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球数が 4 回であることを示す。また、第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d に保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球数が 0 回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

40

【3407】

なお、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第1特別図柄の第1抽選遊技と第2特別図柄の第2抽選遊技とが同時に実行可能に構成されているが、いずれか一方の抽選遊技のみを実行するように構成してもよい。いずれか一方の抽選遊技のみを実行する場合は、実行中のいずれかの抽選遊技が終了した場合に、第1特別図柄の保留球と第2特別図柄の保

50

留球とがそれぞれ記憶されている場合には、第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技を第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技より優先的に実行（所謂、特図 2 優先変動）するように構成してもよいし、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技を第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技より優先的に実行（所謂、特図 1 優先変動）するように構成してもよいし、入賞した順（所謂、入賞順変動）に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい。さらに、第 1 特別図柄の変動演出と第 2 特別図柄の変動演出とを第 3 図柄表示装置 8 1 において同時に表示可能に構成してもよい。

【 3 4 0 8 】

コクピット表示領域 D b の中央部分には、主表示領域 D m で変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域 D b 0 が設けられている。この実行図柄表示領域 D b 0 は、コクピット表示領域 D b の中央部分、即ち、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a の右側に設けられ、保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d に表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域 D b 0 は、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【 3 4 0 9 】

実行図柄表示領域 D b 0 に表示される実行図柄は、主表示領域 D m で実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態」において第 1 特別図柄の保留図柄が 4 つ存在する状況において、第 1 特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域 D b 0 に表示されていた実行図柄が消去された場合、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域 D b 0 における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第 2 保留図柄表示領域 D b 1 b に表示されていた保留図柄が、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a における保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第 3 保留図柄表示領域 D b 1 c に表示されていた保留図柄が、第 2 保留図柄表示領域 D b 1 b における保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第 4 保留図柄表示領域 D b 1 d に表示されていた保留図柄が、第 3 保留図柄表示領域 D b 1 c における保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【 3 4 1 0 】

なお、第 1 0 実施形態においては、第 1 始動口 6 4、又は、上側第 2 始動口 7 1 若しくは下側第 2 始動口 7 1 a への入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大 4 回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、それぞれ 3 回以下、又は、それぞれ 5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域 D b における保留図柄の表示に代えて、保留球数を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部に数字で、或いは、4 つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、第 3 図柄表示装置 8 1 に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット 8 0 に、保留球数を示す保留ランプを第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の最大保留数分の 4 つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【 3 4 1 1 】

図 9 6 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側には、スルーゲート 6 7 が設けられている。このスルーゲート 6 7 には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート 6 7 を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置 1 1 0 で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート 6 7 は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【 3 4 1 2 】

可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方には、普通電役 7 2 が配設されている。この普通電役 7 2 は、主に、出沒板 7 2 a と、該出沒板 7 2 a を出沒駆動する普通電役ソレノイド（図示せず）と、により構成されている。

【 3 4 1 3 】

第 1 0 実施形態の主制御装置 1 1 0（図 9 8 参照）は、通常時、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a を突出状態に維持して、下側第 2 始動口 7 1 a の正面視上方側を覆うことで、下側第 2 始動口 7 1 a への球の流入を防止している。そして、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記普通電役ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a を所定時間の間、出沒板 7 2 a を突出状態から遊技盤 1 3 内に没入した没入状態に駆動させて、下側第 2 始動口 7 1 a への球の流入を可能に構成して、右打ち遊技されて可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側を流下する球が下側第 2 始動口 7 1 a へ入賞し易い状態、即ち、入賞補助状態となるように構成されている。

10

【 3 4 1 4 】

また、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」、「普図低確時間短縮状態」及び「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当選確率を低確率状態（例えば、7 0 / 1 0 0）とし、普通図柄の可変表示において「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より当たりに当選し難くすることで、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a を没入状態（開放状態）とし難くして、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より下側第 2 始動口 7 1 a へ入賞し難いように構成する。一方、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、9 9 / 1 0 0）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」、「普図低確時間短縮状態」及び「潜伏確率変動状態」より当たりに当選し易くすることで、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a を没入状態（開放状態）とし易くし、下側第 2 始動口 7 1 a へ容易に入賞し得るように構成する。

20

【 3 4 1 5 】

第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通図柄の高確率状態では、可変表示が高確率（即ち、9 9 %）で当たりを導出するため、普通図柄が高確率状態である「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球の多くが下側第 2 始動口 7 1 a に入賞し得るように構成される。一方、普通図柄の低確率状態のうち、「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」では、可変表示が高確率状態より低確率（即ち、7 0 %）で当たりを導出し得るものの、普通電役 7 2 の開放時間が短時間のため、右打ち遊技で発射された球が、高確率状態より下側第 2 始動口 7 1 a に入賞し難いように構成される。また、普通図柄の低確率状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、可変表示が高確率状態より低確率（即ち、7 0 %）で当たりを導出し得る状態であるものの、普通電役 7 2 の開放時間が「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となるため、右打ち遊技で発射された球が、「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」より下側第 2 始動口 7 1 a に入賞し得るように構成される。

30

【 3 4 1 6 】

これにより、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」（又は「潜伏確率変動状態」）において、右打ち遊技で発射された球を下側第 2 始動口 7 1 a へと入賞させながら遊技を行うことが可能となることで、下側第 2 始動口 7 1 a への入賞に基づく賞球の払い出しによって、遊技者は「通常遊技状態」より自身の持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。

40



【 3 4 1 7 】

なお、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機 1 0 の遊技状態に応じて、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a が没入する（開放される）時間や、1 回の当たりで普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a が没入する（開放される）回数を変更するものとしても良い。具体的には

50

、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a が没入する時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、1 回の当たりで普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a が没入する回数を「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a の没入時間の長時間化と、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a の没入回数の多回数化との少なくとも 2 つを同時に行うようにしてもよい。

【3 4 1 8】

普通図柄表示装置 8 3 は、球がスルーゲート 6 7 を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「」の図柄と「x」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機 1 0 は、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が所定図柄（第 1 0 実施形態においては「」の図柄）で停止した場合に下側第 2 始動口 7 1 a 正面視上方に設けられた普通電役 7 2 が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第 1 0 実施形態においては「x」の図柄）で停止した場合には普通電役 7 2 が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【3 4 1 9】

スルーゲート 6 7 の保留球数は最大 4 回まで保留され、その保留球数が上述した第 2 図柄保留ランプ 8 4（以下、第 2 図柄保留ランプ 8 4 に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ 8 4」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ 8 4 は、最大保留数分の 4 つ設けられ、第 3 図柄表示装置 8 1 の下方に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯された数により、保留数を表示する。

【3 4 2 0】

なお、普通図柄の可変表示は、第 1 0 実施形態のように、普通図柄表示装置 8 3 において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置 3 7 又は第 3 図柄表示装置 8 1 の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート 6 7 の通過は、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ 8 4 により点灯表示を行わないものとしても良い。

【3 4 2 1】

可変表示装置ユニット 8 0 の下方には、球が入球し得る第 1 始動口 6 4 が配設されている。この第 1 始動口 6 4 へは、左打ち遊技で発射された球が 1 分間に約 6 個程度（所謂、 $S1 = 6$ ）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第 1 始動口 6 4 へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 1 始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第 1 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0（図 9 8 参照）で第 1 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 LED 群 3 7 b の上方 LED 群 3 7 b 1 で示されると共に、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第 1 始動口 6 4 は、球が入球すると 4 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

【3 4 2 2】

可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方には、普通電役 7 2 が開放状態である場合にのみ球が入球し得る下側第 2 始動口 7 1 a が配設されている。この下側第 2 始動口 7 1 a へは、普通電役 7 2 が開放し易い遊技状態（即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」および「普図低確時間短縮状態」）である場合、右打ち遊技で発射された球が 1 分間に約 5 0 個～6 0 個程度入賞するように遊技釘が周辺に植設されている。下側第 2 始動口 7 1 a へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる下側第 2 始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その下側第 2 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0（図 9 8 参照）で第 2 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果

に応じた表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の下方 L E D 群 3 7 b 2 で示されると共に、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、下側第 2 始動口 7 1 a は、球が入球すると 1 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

【 3 4 2 3 】

スルーゲート 6 7 の下流側であって、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a の上流側には、球が入球し得る上側第 2 始動口 7 1 が配設されている。この上側第 2 始動口 7 1 へは、右打ち遊技で発射された球が 1 分間に約 3 0 ~ 4 0 個程度入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。この上側第 2 始動口 7 1 の近傍（正面視直上）には、普通電役 7 2 等が設けられておらず、右打ち遊技で発射された球は、いずれの遊技状態であっても該上側第 2 始動口 7 1 に一定程度入賞し得るように構成されている。この上側第 2 始動口 7 1 へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる上側第 2 始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その上側第 2 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0（図 9 8 参照）で第 2 特別図柄の当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b の下方 L E D 群 3 7 b 2 で示されると共に、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、上側第 2 始動口 7 1 は、球が入球すると 1 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

【 3 4 2 4 】

遊技盤 1 3 の正面視右側下方には可変入賞装置 6 5 の略中央部分に横長矩形状の大入賞口が設けられている。第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 においては、主制御装置 1 1 0（図 9 8 参照）での第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の抽選が当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b を点灯表示させると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 にその当たりに対応した停止図柄（例えば、同一図柄の 3 つ揃い（「 7 7 7 」等））を表示させて、当たり遊技の発生が示される。その後、当たり種別に応じて、可変入賞装置 6 5 に設けられた大入賞口開閉板 6 5 a が開放されて、球が大入賞口内に入賞し易い特別遊技状態（当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている大入賞口開閉板 6 5 a が、所定条件が成立するまで（例えば、「 3 0 秒」経過するまで、或いは、球が 1 0 個入賞するまで）開放される。なお、いずれかの特別図柄の動的表示において当たりとなる抽選結果が導出された場合に、スルーゲート 6 7 の通過に起因して大入賞口開閉板 6 5 a が開放されて、当たり遊技（例えば、所定遊技状態）に遊技状態が遷移するように構成してもよい。この場合、例えば、「通常遊技状態」（例えば、通常遊技状態、第 1 発射態様）において、当たり遊技への移行有無を示唆可能な第 1 特別図柄の動的表示（例えば、遊技結果示唆演出の一部）が当たりに当選して当たり図柄が現出（例えば、発生条件の成立）した場合に、該当たりとなる特別図柄の動的表示が終了した後に、右打ち遊技を実行してスルーゲート 6 7 に球を入球させることを遊技者に促す球発射演出（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1 に「右打ちしてゲートに球を入球させて当たりを開始させる！」、又は、画面右上部に右方向示唆矢印図柄を表示等。関連演出。）を行い（例えば、関連演出実行手段）、該スルーゲート 6 7 に球が通過するまで所定の大当たり待機画面（例えば、遊技結果示唆演出の一部）を表示し続け、当たり遊技に関する大当たり演出（例えば、特定演出）を開始させないように構成される（例えば、演出非開始手段）。そして、上記球発射演出に応じて球が発射されて、スルーゲート 6 7 に球が入球してスルースイッチ（図示せず。検出手段。）によって球が検出されることで大当たり状態が開始され、大入賞口開閉板 6 5 a が開放されるとともに、上記大当たり待機画面から大当たり遊技の大当たり演出に切り替えて該大当たり演出が開始される（例えば、特定演出実行手段）。なお、上記球発射演出の表示領域は、大当たり演出が行われる表示領域より小さい表示領域で実行される。また、大当たり演出が開始された際も、該大当たり演出とともに、球発射演出を継続して表示するように構成してもよい。

【 3 4 2 5 】

この大入賞口開閉板 6 5 a は、開放された場合に、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口開閉板 6 5 a が開放される。この大入賞口開閉板 6 5 a の開閉動作は、最高で例えば 1 0 回 (1 0 ラウンド) 繰り返し可能に構成されている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態 (大当たり状態) の一形態であり、遊技者には、球を可変入賞装置 6 5 内に入賞させることで、遊技上の価値 (遊技価値) の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【 3 4 2 6 】

遊技盤 1 3 の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペース K 1 が設けられ、貼着スペース K 1 に貼られた証紙等は、前面枠 1 4 の小窓 3 5 (図 9 4 参照) を通じて視認することができる。

10

【 3 4 2 7 】

さらに、遊技盤 1 3 には、アウト口 6 6 が設けられている。いずれの入賞口 (入球口) 6 3 , 6 4 , 6 5 , 7 1 , 7 1 a にも入球しなかった球はアウト口 6 6 を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤 1 3 には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材 (役物) が配設されている。なお、各入賞口 6 3 , 6 4 , 6 5 , 7 1 , 7 1 a に入賞した球も、アウト口 6 6 を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機 1 0 外へと排出される。

【 3 4 2 8 】

次に、図 9 8 を参照して、本パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 9 8 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。

20

【 3 4 2 9 】

主制御装置 1 1 0 には、演算装置である 1 チップマイコンとしての M P U 2 0 1 が搭載されている。M P U 2 0 1 には、該 M P U 2 0 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー (Read Only Memory。以下、「ROM」と略す) 2 0 2 と、そのROM 2 0 2 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー (Random Access Memory。以下、「RAM」と略す。) 2 0 3 と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

30

【 3 4 3 0 】

なお、払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置 1 1 0 から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置 1 1 0 からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【 3 4 3 1 】

主制御装置 1 1 0 では、大当たり抽選や特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機 1 0 の主要な処理を実行する。RAM 2 0 3 には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ 2 0 3 c が設けられている。

40

【 3 4 3 2 】

また、ROM 2 0 2 は、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a、大当たり種別テーブル 2 0 2 b、保留数テーブル 2 0 2 c、停止パターンテーブル 2 0 2 d、変動パターンテーブル 2 0 2 e、大当たり開放テーブル 2 0 2 f、小当たり開放テーブル 2 0 2 g、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 h、普図変動テーブル 2 0 2 i、普通電役開放テーブル 2 0 2 j、時短終了条件テーブル 2 0 2 k を少なくとも格納している。主制御装置 1 1 0 は、RAM 2 0 3 に格納された各種カウンタと、ROM 2 0 2 に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

【 3 4 3 3 】

50

ここで、図 99 を参照して、主制御装置 110 の RAM 203 内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置 37 の動的表示の設定、第 3 図柄表示装置 81 の変動演出の設定、普通図柄表示装置 83 における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置 110 の MPU 201 で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図 100 から図 109 を参照して、主制御装置 110 の ROM 202 に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

【3434】

大当たり抽選や、特別図柄表示装置 37 の動的表示の設定、および、第 3 図柄表示装置 81 の変動演出の設定には、大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C1 と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタ C2 と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタ C3 と、大当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定に使用する第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ CS1 とが用いられる。

【3435】

また、普通図柄表示装置 83 の抽選には、普図当たりカウンタ C4 が用いられ、普図当たりカウンタ C4 の初期値設定には第 2 初期値乱数カウンタ CINI2 が用いられる。

【3436】

これら各カウンタは、更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後「0」に戻るループカウンタとなっている。

【3437】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図 124 参照）の実行間隔である「4 ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図 123 参照）の中で不定期に更新されて、その更新値が RAM 203 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ 203c に適宜格納される。詳細については後述するが、RAM 203 には、第 1 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ～ 第 4 エリア）からなる第 1 保留球格納エリア 203d と、第 2 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ～ 第 4 エリア）からなる第 2 保留球格納エリア 203e とが設けられており、これらの各エリアには、第 1 始動口 64、上側第 2 始動口 71 又は下側第 2 始動口 71a への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3 及び変動種別カウンタ CS1 の各値がそれぞれ格納される。

【3438】

各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタ C1 は、所定の範囲（例えば、「0 ～ 9999」）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、「0 ～ 9999」の値を取り得るカウンタの場合は「9999」）に達した後「0」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタ C1 の更新が 1 周した場合、その時点の第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 の値が当該大当たり乱数カウンタ C1 の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタ C1 の更新が行われる。

【3439】

第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 は、大当たり乱数カウンタ C1 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタ C1 が「0 ～ 9999」の値を取り得るループカウンタである場合には、第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 もまた、「0 ～ 9999」の範囲のループカウンタである。この第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 は、タイマ割込処理（図 124 参照）の実行毎に 1 回更新されると共に、メイン処理（図 123 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【3440】

大当たり乱数カウンタ C1 の値は、例えば定期的に（第 10 実施形態では、タイマ割込処理（図 124 参照）毎に 1 回）更新される。そして、球が第 1 始動口 64 に入賞（始動入賞）したタイミングで、第 1 始動口 64（第 1 特別図柄）に対応する第 1 保留球格納エリア 203d に設けられた第 1 保留第 1 ～ 第 4 エリアのいずれかの第 1 保留エリアの大当

10

20

30

40

50

たり乱数カウンタ格納エリア 203d1 に格納される。また、球が上側第2始動口 71 又は下側第2始動口 71a に入賞（始動入賞）したタイミングで、上側第2始動口 71 又は下側第2始動口 71a（第2特別図柄）に対応する第2保留球格納エリア 203e に設けられた第2保留第1～第4エリアのいずれかの第2保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 203e1 に格納される。

【3441】

大当たり乱数カウンタ C1 が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置 110 の ROM 202 に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 202a によって設定されている。つまり、第1保留球格納エリア 203d の保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 203d1 に格納されている大当たり乱数カウンタ C1 の値が、第1特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 202a によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。また、第2保留球格納エリア 203e の保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 203e1 に格納されている大当たり乱数カウンタ C1 の値が、第2特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 202a によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

10

【3442】

ここで、図100を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 202a の詳細についてそれぞれ説明する。図100(a)は、ROM 202 に記憶される第1特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 202a1（以下、「特図1大当たり乱数テーブル 202a1」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図100(b)は、ROM 202 に記憶される第2特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 202a2（以下、「特図2大当たり乱数テーブル 202a2」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。

20

【3443】

第10実施形態の特図1大当たり乱数テーブル 202a1 及び特図2大当たり乱数テーブル 202a2 は、設定値毎にそれぞれ、遊技状態が特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態の場合に使用される高確率状態用との2種類ずつに分けられる。

【3444】

そして、各設定値毎に、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、低確率状態から高確率状態に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、低確率状態から高確率状態に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当たりとなる確率が変更される。

30

【3445】

一方、各特別図柄において、設定値毎に小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第1特別図柄における小当たり乱数値の個数は、設定値毎で同一の個数となるように構成される。同じく、第2特別図柄における小当たり乱数値の個数も、設定値毎で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、各特別図柄において、設定値毎で同一とすることにより、各特別図柄におけるすべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

40

【3446】

このように、第10実施形態のパチンコ機 10 では、第1特別図柄および第2特別図柄の設定毎の大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第1特別図柄又は第2特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定毎に変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当

50

てることと補填するとともに、第1特別図柄および第2特別図柄小当たり乱数値の個数は、第1特別図柄又は第2特別図柄設定毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【3447】

また、第10実施形態のパチンコ機10では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタC1のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得さ得る大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、第1特別図柄の変動演出で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機10の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値1等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機10の稼働を促進することができる。

10

【3448】

さらに、第10実施形態のパチンコ機10では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタC1のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【3449】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、パチンコ機10毎に設けられ、該パチンコ機10における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の2つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機10の設定判別が推測され易くなってしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「1」）に設定されたパチンコ機10の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機10で遊技を行わず、パチンコ機10の稼働が低下してしまうおそれがある。

20

【3450】

そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタC1のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、小当たりの出現率からはパチンコ機10の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を1つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「1」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機10の稼働を促進することができる。

30

【3451】

図100(a)で示すように、第10実施形態の特図1大当たり乱数テーブル202a1では、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は32個で、その値「0～31」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $32 / 10000 = 0.32 / 100$ （即ち、0.32%）となるように設定されている。

40

【3452】

一方で、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は221個で、その値「0～220」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定（設定）されている。つまり、

50

設定値「1」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」及び「潜伏確率変動状態」）における大当たり確率は、 $221 / 10000 = 2.21 / 100$ （即ち、2.21%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約7倍大当たりし易いように設定されている。

【3453】

ここで、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に5000個で、低確率状態の場合の値「32～5031」、又は、高確率状態の場合の値「221～5220」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $5000 / 10000 = 50.00 / 100$ （即ち、50.00%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

10

【3454】

従って、設定値が「1」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの4968個で、その値「5032～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの4779個で、その値「5221～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第1特別図柄のハズレ確率は、 $4968 / 10000 = 49.68 / 100$ （即ち、49.68%）となるように設定され、第1特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $4779 / 10000 = 47.79 / 100$ （即ち、47.79%）となるように設定されている。

20

【3455】

即ち、設定値「1」において、第1特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、4968個以下）となるように構成されている。

30

【3456】

このように、第1特別図柄においては、小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）がハズレ乱数値と同等に選択され易い個数に設定されている。即ち、第1特別図柄における抽選遊技では、ハズレ及び小当たりに当選し易い設定となっている。

【3457】

次いで、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は34個で、その値「0～33」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $34 / 10000 = 0.34 / 100$ （即ち、0.34%）となるように設定されている。

40

【3458】

一方で、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は223個で、その値「0～222」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」）における大当たり確率は、 $223 / 10000 = 2.23 / 100$ （即ち、2.23%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約7倍大当たりし易いように設定され

50

ている。

【 3 4 5 9 】

ここで、設定値が「 2 」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「 1 」の場合と同様、共に 5 0 0 0 個で、低確率状態の場合の値「 3 4 ~ 5 0 3 3」、又は、高確率状態の場合の値「 2 2 3 ~ 5 2 2 2」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 2 」の第 1 特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $5 0 0 0 / 1 0 0 0 0 = 5 0 . 0 0 / 1 0 0$ （即ち、 $5 0 . 0 0 \%$ ）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

10

【 3 4 6 0 】

従って、設定値が「 2 」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 4 9 6 6 個で、その値「 5 0 3 4 ~ 9 9 9 9」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 4 7 7 7 個で、その値「 5 2 2 3 ~ 9 9 9 9」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 2 」の第 1 特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第 1 特別図柄のハズレ確率は、 $4 9 6 6 / 1 0 0 0 0 = 4 9 . 6 6 / 1 0 0$ （即ち、 $4 9 . 6 6 \%$ ）となるように設定され、第 1 特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第 1 特別図柄のハズレ確率は、 $4 7 7 7 / 1 0 0 0 0 = 4 7 . 7 7 / 1 0 0$ （即ち、 $4 7 . 7 7 \%$ ）となるように設定されている。

20

【 3 4 6 1 】

即ち、設定値「 2 」において、第 1 特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、4 9 6 6 個以下）となるように構成されている。

30

【 3 4 6 2 】

よって、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における設定値「 2 」は、設定値「 1 」と比べて、小当たり確率は同等（ともに $5 0 . 0 0 \%$ ）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態： $0 . 3 2 \%$ $0 . 3 4 \%$ 、高確率状態： $2 . 2 1 \%$ $2 . 2 3 \%$ ）、設定値「 1 」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【 3 4 6 3 】

次いで、設定値が「 3 」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は 3 6 個で、その値「 0 ~ 3 5」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 3 」の第 1 特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $3 6 / 1 0 0 0 0 = 0 . 3 6 / 1 0 0$ （即ち、 $0 . 3 6 \%$ ）となるように設定されている。

40

【 3 4 6 4 】

一方で、設定値が「 3 」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は 2 2 5 個で、その値「 0 ~ 2 2 4」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 3 」の第 1 特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $2 2 5 / 1 0 0 0 0 = 2 . 2 5 / 1 0 0$ （即ち、 $2 . 2 5 \%$ ）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約 7 倍大当たりし易いように設定されている。

50

【 3 4 6 5 】

ここで、設定値が「 3 」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「 1 」及び「 2 」の場合と同様、共に 5 0 0 0 個で、低確率状態の場合の値「 3 6 ~ 5 0 3 5 」、又は、高確率状態の場合の値「 2 2 5 ~ 5 2 2 4 」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 3 」の第 1 特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $5 0 0 0 / 1 0 0 0 0 = 5 0 . 0 0 / 1 0 0$ （即ち、 $5 0 . 0 0 \%$ ）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【 3 4 6 6 】

従って、設定値が「 3 」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 4 9 6 4 個で、その値「 5 0 3 6 ~ 9 9 9 9 」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 4 7 7 5 個で、その値「 5 2 2 5 ~ 9 9 9 9 」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 3 」の第 1 特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第 1 特別図柄のハズレ確率は、 $4 9 6 4 / 1 0 0 0 0 = 4 9 . 6 4 / 1 0 0$ （即ち、 $4 9 . 6 4 \%$ ）となるように設定され、第 1 特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第 1 特別図柄のハズレ確率は、 $4 7 7 5 / 1 0 0 0 0 = 4 7 . 7 5 / 1 0 0$ （即ち、 $4 7 . 7 5 \%$ ）となるように設定されている。

【 3 4 6 7 】

即ち、設定値「 3 」において、第 1 特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、4 9 6 4 個以下）となるように構成されている。

【 3 4 6 8 】

よって、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a における設定値「 3 」は、設定値「 2 」と比べて、小当たり確率は同等（ともに $5 0 . 0 0 \%$ ）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態： $0 . 3 4 \%$ $0 . 3 6 \%$ 、高確率状態： $2 . 2 3 \%$ $2 . 2 5 \%$ ）、設定値「 2 」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【 3 4 6 9 】

次に、図 1 0 0（b）で示すように、第 1 0 実施形態の特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 では、設定値が「 1 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 と同様、3 2 個で、その値「 0 ~ 3 1 」が特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 1 」の第 2 特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第 2 特別図柄の大当たり確率は、第 1 特別図柄と同様、 $3 2 / 1 0 0 0 0 = 0 . 3 2 / 1 0 0$ （即ち、 $0 . 3 2 \%$ ）となるように設定されている。

【 3 4 7 0 】

一方で、設定値が「 1 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 と同様、2 2 1 個で、その値「 0 ~ 2 2 0 」が特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「 1 」の第 2 特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第 2 特別図柄の大当た

10

20

30

40

50

り確率は、第1特別図柄と同様、 $221 / 10000 = 2.21 / 100$ （即ち、2.21%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約7倍大当たりし易いように設定されている。

【3471】

ここで、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に7500個で、低確率状態の場合の値「32～7531」、又は、高確率状態の場合の値「221～7720」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $7500 / 10000 = 75.00 / 100$ （即ち、75.00%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

10

【3472】

従って、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの2468個で、その値「7532～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの2279個で、その値「7721～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $2468 / 10000 = 24.68 / 100$ （即ち、24.68%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $2279 / 10000 = 22.79 / 100$ （即ち、22.79%）となるように設定されている。

20

【3473】

即ち、設定値「1」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、2468個以下）となるように構成されている。

30

【3474】

このように、第1特別図柄と同様に、第2特別図柄においても小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）が設定されており、第2特別図柄におけるハズレ乱数値と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第2特別図柄における抽選遊技では、大当たりやハズレより、小当たりに当選し易い設定となっている。

【3475】

なお、詳細は後述するが、第1特別図柄の動的表示における小当たり当選時と、第2特別図柄の動的表示における小当たり当選時とでは、それぞれの小当たり当選時の役割が異なるように構成されている。

40

【3476】

第10実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合、該小当たり遊技への当選によって開放される可変入賞装置65の開放時間は短時間となるように構成されている（図116参照）。また、第1特別図柄の動的表示の抽選結果が導出され易いのは、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」であり、該「通常遊技状態」において第1特別図柄の動的表示において小当たりに当選したタイミングで右打ち遊技に切り替えたとしても、可変入賞装置65の開放時間が短時間であるため、該可変入賞装置65への入賞はし難く、右打ち遊技を行って発射した球は、結果的に遊技者にとっては損失となってしまう可能性が高くなる。このため、第10実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合には特別図柄表示装置3

50

7の右打ち報知ランプ37cを非点灯状態とし、主表示用右打ち指示89も非表示状態となっている。

【3477】

また、第10実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の動的表示において小当たりに当選した時点において、第2特別図柄の動的表示が実行中である場合、該第2特別図柄の動的表示をハズレ図柄で停止させるように構成されている(図131参照)。さらに、「通常遊技状態」においては、第2特別図柄の動的表示の結果が導出されるまでの時間が、第1特別図柄の動的表示の結果が導出されるまでの時間より長時間となり得る若しくはなり易いように構成されているため(後述する図104から図109参照)、「通常遊技状態」における第2特別図柄の動的表示は、第1特別図柄の動的表示における小当たり当選によって停止させられ易くなっている。

10

【3478】

即ち、第1特別図柄の動的表示における小当たり当選は、賞球を獲得するための役割ではなく、「通常遊技状態」において実行されている第2特別図柄の動的表示を停止させるための機能を担っている。このように構成することで、「通常遊技状態」において右打ち遊技を行って上側第2始動口71へ入賞させ、該入賞によって第2特別図柄の動的表示を小当たりに当選させ、該小当たり当選によって開放された可変入賞装置65へ入賞させて賞球を獲得するという、遊技仕様上の想定外の賞球を抑制することができる。

【3479】

一方、第2特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合、該小当たり遊技への当選によって開放される可変入賞装置65の開放時間は長時間となるように構成されている(図116参照)。また、第2特別図柄の動的表示の抽選結果が導出され易いのは、右打ち遊技を行う「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、「確率変動状態」及び「潜伏確率変動状態」であり、このうち、「潜伏確率変動状態」において第2特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合に、可変入賞装置65への入賞がし易くなるように構成されている(後述する図113及び図114参照)。

20

【3480】

即ち、第2特別図柄の動的表示における小当たり当選は、「潜伏確率変動状態」において賞球を獲得するための役割となっている。

【3481】

なお、可変入賞装置65内に特定領域を設け、可変入賞装置65が開放されて遊技球が該特定領域を通過することにより、大当たりが発生するように構成してもよい。さらに、可変入賞装置65内に特定領域とは異なる非特定領域(例えば、ハズレ穴)を設け、可変入賞装置65が開放されて遊技球が該非特定領域を通過した場合は、大当たりが発生しないまま小当たり遊技を終了するように構成してもよい。このように構成することで、小当たり遊技への当選時に可変入賞装置65が開放され、該可変入賞装置65内へ遊技球を入賞させ、該入賞した遊技球が特定領域を通過して大当たりとなるか、又は、該入賞した遊技球が非特定領域を通過して大当たりとならずに終了するかという遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

30

【3482】

また、該小当たり遊技の開始から、遊技球が特定領域を通過して大当たりとなるか、非特定領域を通過して大当たりとならずに小当たり遊技が終了するか、又は、小当たり遊技の開始に伴って開放された可変入賞装置65内に遊技球を入賞させられずに小当たり遊技が終了するか、のいずれかの結果が導出されるまでの間、第3図柄表示装置81において、大当たりとなるか否かを演出するように構成してもよい。この場合、例えば、「通常遊技状態」において、第1特別図柄の動的表示が小当たり(例えば、移行条件)に当選(例えば、移行条件判定手段)し、可変入賞装置65の開放タイミングに合わせて左打ち遊技から右打ち遊技へ移行するように報知演出を行う。その後、小当たり遊技の開始と同時に第3図柄表示装置81において大当たりとなるか否かのチャレンジ演出(例えば、第1演出)を開始し、遊技球が特定領域(例えば、所定領域)を通過(例えば、入球検出手段)

40

50

して大当たりとなるか、非特定領域を通過して大当たりとならずに小当たり遊技が終了するか、又は、小当たり遊技の開始に伴って開放された可変入賞装置 6 5 内に遊技球を入賞させられずに小当たり遊技が終了するか、のいずれかの結果が導出されたのを契機に、該チャレンジ演出を終了して（例えば、演出終了手段）、該チャレンジ演出と異なって V 入賞をして遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆する V 獲得演出（例えば、第 2 演出）の実行を開始するように構成してもよい。なお、上記チャレンジ演出は、予めその実行時間を設定し（例えば、期間設定手段）、該実行期間が経過しても V 入賞も非特定領域へも球が通過しない場合は、球詰まり等のエラーが発生している可能性があるため、入賞エラーとしてエラー処理（例えば、エラー報知演出）を実行するように構成してもよい。

【3483】

次いで、設定値が「2」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 202a2 における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C1 の値（大当たり乱数値）の個数は、特図 1 大当たり乱数テーブル 202a1 と同様、34 個で、その値「0～33」が特図 2 大当たり乱数テーブル 202a2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第 2 特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第 2 特別図柄の大当たり確率は、第 1 特別図柄と同様、 $34 / 10000 = 0.34 / 100$ （即ち、0.34%）となるように設定されている。

【3484】

また、設定値が「2」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 202a2 における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図 1 大当たり乱数テーブル 202a1 と同様、223 個で、その値「0～222」が特図 2 大当たり乱数テーブル 202a2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第 2 特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第 2 特別図柄の大当たり確率は、第 1 特別図柄と同様、 $223 / 10000 = 2.23 / 100$ （即ち、2.23%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約 7 倍大当たりし易いように設定されている。

【3485】

ここで、設定値が「2」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 202a2 における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」の場合と同様、共に 7500 個で、低確率状態の場合の値「34～7533」、又は、高確率状態の場合の値「223～7722」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 202a2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第 2 特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $7500 / 10000 = 75.00 / 100$ （即ち、75.00%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【3486】

従って、設定値が「2」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 202a2 における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 2466 個で、その値「7534～9999」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 202a2 に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 2277 個で、その値「7723～9999」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 202a2 に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第 2 特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第 2 特別図柄のハズレ確率は、 $2466 / 10000 = 24.66 / 100$ （即ち、24.66%）となるように設定され、第 2 特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第 2 特別図柄のハズレ確率は、 $2277 / 10000 = 22.77 / 100$ （即ち、22.77%）となるように設定されている。

【3487】

即ち、設定値「2」において、特図 2 の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増

10

20

30

40

50

加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、2466個以下）となるように構成されている。

【3488】

よって、特図2大当たり乱数テーブル202a2における設定値「2」は、設定値「1」と比べて、小当たり確率は同等（ともに75.00%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.32% 0.34%、高確率状態：2.21% 2.23%）、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【3489】

次いで、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル202a1と同様、36個で、その値「0～35」が特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $36 / 10000 = 0.36 / 100$ （即ち、0.36%）となるように設定されている。

【3490】

一方で、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図1大当たり乱数テーブル202a1と同様、225個で、その値「0～224」が特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $225 / 10000 = 2.25 / 100$ （即ち、2.25%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約7倍大当たりし易いように設定されている。

【3491】

ここで、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」及び「2」の場合と同様、共に7500個で、低確率状態の場合の値「36～7535」、又は、高確率状態の場合の値「225～7724」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても $7500 / 10000 = 75.00 / 100$ （即ち、75.00%）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【3492】

従って、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの2464個で、その値「7536～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの2275個で、その値「7725～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $2464 / 10000 = 24.64 / 100$ （即ち、24.64%）となるように設定され、第2特別図柄の高確率状態（即ち、「潜伏確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第2特別図柄のハズレ確率は、 $2275 / 10000 = 22.75 / 100$ （即ち、22.75%）となるように設定されている。

【3493】

即ち、設定値「3」において、特図2の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増

10

20

30

40

50

加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、2464個以下）となるように構成されている。

【3494】

よって、特図2大当たり乱数テーブル202a2における設定値「3」は、設定値「2」と比べて、小当たり確率は同等（ともに75.00%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.34% 0.36%、高確率状態：2.23% 2.25%）、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【3495】

上述したように、特図1大当たり乱数テーブル202a1及び特図2大当たり乱数テーブル202a2において、ともに「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」における大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」におけるハズレ乱数値の個数から補うように構成しつつ、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内となるように構成する。また、特図1大当たり乱数テーブル202a1及び特図2大当たり乱数テーブル202a2において、小当たり乱数値の個数を、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」と「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」とで変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【3496】

なお、大当たり乱数テーブル202aに、大当たり状態を経由せずに「普図低確時間短縮状態」に移行することとなる時短図柄に当選する乱数値を設けてもよい。この場合、天井到達することによる「普図低確時間短縮状態」への移行と、時短図柄への当選による「普図低確時間短縮状態」への移行とが、同時に発生し得ることになるが、このような場合には、遊技者にとってより有利な状態となり得る方を優先するように構成する。例えば、時短図柄への当選による「普図低確時間短縮状態」への移行により、「500回」の時短回数が付与され得る場合、天井到達して「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合に付与され得る時短回数（「1140回」）の方が多くなるため、天井到達することによる「普図低確時間短縮状態」への移行を優先させるように構成する。

【3497】

また、小当たり遊技の開始から、遊技球が特定領域を通過して大当たりとなるか、非特定領域を通過して大当たりとならずに小当たり遊技が終了するか、又は、小当たり遊技の開始に伴って開放された可変入賞装置65内に遊技球を入賞させられずに小当たり遊技が終了するか、のいずれかの結果が導出されるまでの間、第3図柄表示装置81において、大当たりとなるか否かを演出するように構成してもよい。この場合、例えば、「通常遊技状態」において、第1特別図柄の動的表示が小当たりで当選（例えば、第1遊技状況）し、可変入賞装置65の開放タイミングに合わせて左打ち遊技から右打ち遊技へ移行するように報知演出を行う。その後、小当たり遊技の開始と同時に第3図柄表示装置81において大当たりとなるか否かと、特定領域に球を入賞させるべく球を発射させる発射示唆演出（例えば、「Vを狙え！」等。第1演出の一部。）を実行するV開放中演出（例えば、第1演出）を開始し、遊技球が特定領域を通過して大当たりとなるか、非特定領域を通過して大当たりとならずに小当たり遊技が終了するか、又は、小当たり遊技の開始に伴って開放された可変入賞装置65内に遊技球を入賞させられずに小当たり遊技が終了するか、のいずれかの結果が導出されたのを契機に（例えば、第2遊技状況）、該V開放中演出を切り替えて（例えば、切替手段）、該V開放中演出と異なってV入賞をして遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆するV獲得演出（例えば、第2演出）の実行を開始するように構成してもよい。上記小当たり遊技中に、V入賞した場合には、小当たり遊技の終了後、大当たり遊技へ遊技状態を移行して、該大当たり遊技において小当たり遊技より遊技者に

10

20

30

40

50

とって有利な遊技価値を付与するように構成してもよい。さらに、大当たりに当選した場合には、必ず特定領域へ球が入賞し得るように構成してもよい。

【 3 4 9 8 】

図 9 9 に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタ C 2 は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「 0 ～ 9 9 」）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、「 0 ～ 9 9 」の値を取り得るカウンタの場合は「 9 9 」）に達した後に「 0 」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタ C 2 の値は、例えば、定期的に（第 1 0 実施形態では、タイマ割込処理（図 1 2 4 参照）毎に 1 回）更新される。

【 3 4 9 9 】

そして、球が第 1 始動口 6 4 に入賞したタイミングで、第 1 始動口 6 4 に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ～ 第 4 エリアのうち、大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 1 保留エリアと同じ第 1 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2 に格納される。また、球が上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a に入賞したタイミングで、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 ～ 第 4 エリアのうち、大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 2 保留エリアと同じ第 2 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 2 に格納される。

【 3 5 0 0 】

ここで、例えば、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレ又は小当たりとなる乱数（ハズレ乱数値又は小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時又は小当たり時のものとなる。一方で、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

【 3 5 0 1 】

上述したように、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 における大当たり種別カウンタ C 2 の値は、「 0 ～ 9 9 」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタ C 2 と R O M 2 0 2 に格納された大当たり種別テーブル 2 0 2 b とに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル 2 0 2 b には、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技で参照される特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 と、第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技で参照される特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 とが設けられている。

【 3 5 0 2 】

ここで、図 1 0 1 を参照して、特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 及び特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 について説明する。図 1 0 1 (a) は、R O M 2 0 2 に記憶される第 1 特別図柄に対応する特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 の一例を模式的に示した図であり、図 1 0 1 (b) は、同じく R O M 2 0 2 に記憶される第 2 特別図柄に対応する特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 の一例を模式的に示した図である。

【 3 5 0 3 】

図 1 0 1 (a) 及び図 1 0 1 (b) に示すように、大当たり種別テーブル 2 0 2 b は、第 1 特別図柄用と第 2 特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、遊技状態と、大当たり種別カウンタ C 2 の値とが対応付けられたテーブルである。

【 3 5 0 4 】

第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり種別として、最大ラウンド数が 5 ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄が規定回数（第 1 0 実施形態では、1 0 0 回）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が高確

10

20

30

40

50

率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短A」と、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たり後に、次回大当たりまで間、特別図柄の大当たり確率および普通図柄の当たり確率がともに高確率状態となる「確率変動状態」に対応する大当たり種別「確変A」と、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たり後に、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、次回大当たりまでの間、特別図柄の大当たり確率が高確率状態となる「潜伏確率変動状態」に対応する大当たり種別「潜確A」とがある。

【3505】

特図1大当たり種別テーブル202b1及び特図2大当たり種別テーブル202b2では、大当たり当選時の遊技状態に基づいて選択され得る大当たり種別が異なるように構成され、それぞれ、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタC2の取り得る値が対応付けられている。

10

【3506】

図101(a)で示す特図1大当たり種別テーブル202b1の例では、「通常遊技状態」において第1特別図柄の大当たりが発生した場合は、大当たり種別「時短A」に対して大当たり種別カウンタC2の値「0～34」が対応付けられ、大当たり種別「確変A」に対して大当たり種別カウンタC2の値「35～99」が対応付けられている。また、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」において第1特別図柄の大当たりが発生した場合は、大当たり種別「時短A」に対して大当たり種別カウンタC2の値「0～34」が対応付けられ、大当たり種別「潜確A」に対して大当たり種別カウンタC2の値「35～99」が対応付けられている。

20

【3507】

よって、「通常遊技状態」における第1特別図柄の当否抽選において、第1保留球格納エリア203dのいずれかの第1保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第1保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203d2に格納された大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別が特図1大当たり種別テーブル202b1から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタC2の値が「7」であれば、大当たり種別「時短A」が選定され得て、大当たり種別カウンタC2の値が「95」であれば、大当たり種別「確変A」が選定され得る。

【3508】

30

また、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」における第1特別図柄の当否抽選において、第1保留球格納エリア203dのいずれかの第1保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第1保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203d2に格納された大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別が特図1大当たり種別テーブル202b1から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタC2の値が「7」であれば、大当たり種別「時短A」が選定され得て、大当たり種別カウンタC2の値が「95」であれば、大当たり種別「潜確A」が選定され得る。

【3509】

40

従って、「通常遊技状態」において第1特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短A」が35%、大当たり種別「確変A」が65%、の割合で当選することとなる。また、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」において第1特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、大当たり種別「時短A」が35%、大当たり種別「確変A」の代わりに大当たり種別「潜確A」が65%、の割合で当選することとなる。

【3510】

なお、第10実施形態のパチンコ機10では、左打ち遊技において、第1始動口64へ入賞し得て第1特別図柄の動的表示が実行され得る一方、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへ入賞し難いことで第2特別図柄の動的表示が実行され難く構成されてい

50

るため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、第1特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

【3511】

次いで、図101(b)で示す特図2大当たり種別テーブル202b2の例では、すべての遊技状態において第2特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短A」に対して大当たり種別カウンタC2の値「0～34」が対応付けられ、大当たり種別「潜確A」に対して大当たり種別カウンタC2の値「35～99」が対応付けられている。

【3512】

即ち、すべての遊技状態における第2特別図柄の当否抽選において、第2保留球格納エリア203eのいずれかの第2保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第2保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203e2に格納された大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別が特図2大当たり種別テーブル202b2から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタC2の値が「7」であれば、大当たり種別「時短A」が選定され得て、大当たり種別カウンタC2の値が「95」であれば、大当たり種別「潜確A」が選定され得る。

【3513】

従って、第2特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短A」が35%、大当たり種別「潜確A」が65%、の割合で当選することとなる。

【3514】

なお、第10実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」において右打ち遊技が非奨励（非推奨、禁止）であり、また、「通常遊技状態」において第2特別図柄の動的表示の結果が導出されるまでの時間が、第1特別図柄の動的表示の結果が導出されるまでの時間より長時間となるように構成されており（後述する図104から図109参照）、さらに、実行中の第2特別図柄の動的表示は、第1特別図柄の動的表示の小当たり当選によってハズレ図柄として停止させられるように構成されているため、「通常遊技状態」において第2特別図柄の動的表示による抽選結果が、実質的に導出され難いように構成されている。

【3515】

ここで、図102及び図103を参照して、第10実施形態のパチンコ機10における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図102は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第1特別図柄の変動時間、第2特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図103は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図103において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。

【3516】

図102で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びRAMクリア状態、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が100回実行された場合（所謂、電サボ終了。図103参照。）、又は、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が1140回実行された場合（所謂、電サボ終了。図103参照。）、となる。

【3517】

また、図102で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第1始動口64に入賞する。そして、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「5秒～190秒」の範囲で行われ、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間は「20秒～190秒」で

10

20

30

40

50

行われる（後述する図１０４～図１０９参照）。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図９８参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【３５１８】

次いで、「普図低確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「９００回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「９００回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出又は小当たりに当選し続けた場合、となる（図１０３参照）。

【３５１９】

また、「普図低確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態であるものの、普通電役７２の開放時間は長時間となる（図１１７参照）。さらに、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、上側第２始動口７１に入賞し得るとともに、低確時短機能が作動している下側第２始動口７１aに入賞し得る。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間も「２秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図１０４～図１０９参照）。なお、この「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【３５２０】

次いで、「普図高確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短Ａ」への当選となる（図１０３参照）。

【３５２１】

この「普図高確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「普図高確時間短縮状態」では、「確率変動状態」と同様、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、上側第２始動口７１に入賞し得るとともに、高確時短機能が作動している下側第２始動口７１aに入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図１０４～図１０９参照）。なお、この「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【３５２２】

次いで、「確率変動状態」への移行契機は、大当たり種別「確変Ａ」への当選となる（図１０３参照）。

【３５２３】

また、「確率変動状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であり、普通図柄の当たり確率も高確率状態である。さらに、「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、上側第２始動口７１に入賞し得るとともに、高確時短機能が作動している下側第２始動口７１aに入賞し得る。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図１０４～図１０９参照）。なお、この「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【３５２４】

次いで、「潜伏確率変動状態」への移行契機は、大当たり種別「潜確Ａ」への当選となる（図１０３参照）。

【３５２５】

また、「潜伏確率変動状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が高確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は低確率状態である。さらに、「潜伏確率変動状

10

20

30

40

50

態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、上側第2始動口71に入賞し得るものの、「普図高確時間短縮状態」や「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のように時短機能は作動していないため、下側第2始動口71aへは入賞し難くなっている。そして、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「2秒～190秒」の範囲で行われる一方、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間が「2秒～190秒」の範囲で行われる（後述する図104～図109参照）。なお、この「潜伏確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート67を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【3526】

図99に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタC3は、例えば「0～99」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「99」）に達した後「0」に戻る構成となっている。

10

【3527】

第10実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタC3の値とによって、第3図柄表示装置81で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第10実施形態のパチンコ機10では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。

20

【3528】

具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、の6つの演出態様のいずれかが選択され得る。

【3529】

30

ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として3つの図柄列Z1～Z3が変動する第3図柄表示装置81にて、各図柄列Z1～Z3を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する2の図柄列Z1，Z3において同一の第3図柄が停止せず、「リーチ表示」が発生しない演出態様である。

【3530】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第3図柄表示装置81で行われる第3図柄の変動演出において、各図柄列Z1～Z3（図97参照）に表示される第3図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第3図柄の表示内容を明確に認識できないように第3図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

40

【3531】

第10実施形態のパチンコ機10では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【3532】

50

「低速変動」の変動要素とは、第3図柄表示装置81で行われる第3図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第3図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第3図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Z1～Z3を順に停止表示する。先に停止表示する2の図柄列（例えば、左図柄列Z1と右図柄列Z3（図97参照））において同一の第3図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する2の図柄列Z1、Z3において異なる第3図柄が停止した場合は、残りの図柄列Z2を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

10

【3533】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列Z1～Z3がそれぞれ順番に停止し、先に停止する2つの図柄列Z1、Z3に異なる第3図柄が停止し、残りの1の図柄列Z2が停止して、1の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列Z1～Z3が同時に停止し、2の図柄列Z1、Z3（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する2の図柄列）に異なる第3図柄が停止するとともに、他の図柄列Z2も停止し、1の変動演出が終了する。

20

【3534】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第3図柄表示装置81における第3図柄の変動演出において、先に停止表示する2の図柄列Z1、Z3に同一の第3図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【3535】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の1つである。

30

【3536】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【3537】

停止パターン選択カウンタC3の値は、例えば定期的に（第10実施形態では、タイマ割込処理（図124参照）毎に1回）更新される。そして、球が第1始動口64に入賞したタイミングで、第1始動口64に対応する第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3に格納される。また、球が上側第2始動口71又は下側第2始動口71aに入賞したタイミングで、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aに対応する第2保留球格納エリア203eに設けられた第2保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203e3に格納される。

40

【3538】

第10実施形態のパチンコ機10では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタC3の値を参照する停止パターンテーブル202dが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル202dは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

50

【 3 5 3 9 】

また、第 10 実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ROM 202 に備えられた保留数テーブル 202 c に基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル 202 d が選択される。そして、選択された停止パターンテーブル 202 d と停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタ C S 1 の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【 3 5 4 0 】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル 202 d は、各停止パターンテーブル 202 d 毎に演出態様を選択される停止パターン選択カウンタ C 3 の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル 202 d が複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（ 1 ）取得した第 3 図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（ 2 ）現在のパチンコ機 10 の遊技状態が「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態」であるか、及び、（ 3 ）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

【 3 5 4 1 】

これは、第 1 の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を变化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を变化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

【 3 5 4 2 】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

【 3 5 4 3 】

第 10 実施形態のパチンコ機 10 では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル 202 d に基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル 202 d に基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第 3 図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【 3 5 4 4 】

また、第 2 の理由として、第 1 特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第 1 始動口 6 4 への入球、又は、第 2 特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への入球に基づく無

10

20

30

40

50

駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

【 3 5 4 5 】

具体的に説明すると、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大 4 回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」および「普図低確時間短縮状態」における下側第 2 始動口 7 1 a へ球が入球し易い遊技状態では、第 2 特別図柄の最大保留球数に到達し易い。これらの遊技状態において、長い変動時間の変動演出を選択すると、第 2 特別図柄の最大保留球数に到達した状態での下側第 2 始動口 7 1 a への入球が頻発し、折角、下側第 2 始動口 7 1 a へ入球したにもかかわらず、第 2 特別図柄の抽選契機を取得できない。また、「通常遊技状態」においても、第 1 特別図柄の最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第 1 特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第 1 始動口 6 4 への入球が発生しても、第 1 特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第 1 始動口 6 4 へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機 1 0 の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

10

【 3 5 4 6 】

そこで、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル 2 0 2 d に基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第 3 図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第 1 始動口 6 4、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への入球を抑制することができる。

20

【 3 5 4 7 】

さらに、第 3 の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第 1 始動口 6 4、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a のいずれかに球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第 3 図柄表示装置 8 1 でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出が行われていないことで、第 1 始動口 6 4、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a へ球が入球し難いパチンコ機 1 0 であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機 1 0 での遊技を止めてしまうおそれがある。

30

【 3 5 4 8 】

そこで、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル 2 0 2 d に基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

40

【 3 5 4 9 】

また、第 4 の理由として、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 は、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とを同時並列的に実行可能な所謂、同時変動機であるが、各遊技状態に対して実行させたい（奨励する）特別図柄が遊技仕様として予め設定（規定）されており、遊技状態ごとに実行させたい特別図柄を積極的に抽選させるために、仮に、所定の遊技状態において実行させたくない（非奨励の）特別図柄の抽選契機を取得した場合に、所定の罰則（ペナルティ）を付与するように構成している。

【 3 5 5 0 】

50

具体的には、例えば、「通常遊技状態」では、遊技仕様として左打ち遊技が予め奨励されており、該左打ち遊技を行って、第1特別図柄の動的表示において大当たり遊技に当選させて該大当たり遊技による遊技価値を得つつ、その大当たり種別に応じて大当たり種別「時短A」又は「確変A」のいずれとなるかの遊技性を実現する。また、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、遊技仕様として右打ち遊技が予め奨励されており、該右打ち遊技を行って、時短機能が有効な状況の間に如何にして特別図柄の動的表示において大当たり遊技に当選させるか否かの遊技性を実現する。さらに、「確率変動状態」では、遊技仕様として右打ち遊技が予め奨励されており、該右打ち遊技を行って、入賞補助状態を維持しながら、次の大当たり遊技が如何様な大当たり種別となるか否かの遊技性を実現する。また、「潜伏確率変動状態」では、遊技仕様として右打ち遊技が予め奨励されており、該右打ち遊技を行って、第2特別図柄の動的表示において小当たり遊技に当選させて該小当たり遊技による遊技価値を得つつ、次の大当たり遊技が如何様な大当たり種別となるか否かの遊技性を実現する。

10

【3551】

従って、「通常遊技状態」では、左打ち遊技に基づく第1特別図柄の動的表示の実行が奨励されており、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」及び「潜伏確率変動状態」では、右打ち遊技に基づく第2特別図柄の動的表示の実行が奨励されている。ここで、仮に、上述した遊技仕様通りに遊技が実行されない場合、特に、「通常遊技状態」において第2特別図柄の動的表示を実行させつつ第1特別図柄の動的表示も実行するといった行為が行われてしまった場合は、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

20

【3552】

そこで、第10実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」において、第2特別図柄の動的表示が複数保留（例えば、4個）されるような場合に、新たに開始する第2特別図柄の動的表示を、第1特別図柄の動的表示よりも長い時間（例えば、「20秒」）行い、該第2特別図柄の動的表示の実行中に、第1特別図柄の動的表示において小当たりで当選させることで、第2特別図柄の動的表示をハズレ図柄として停止させ得るように構成されている。このように構成することで、遊技仕様として奨励されていない特別図柄の動的表示の起因となる上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへ球を入賞させた場合に、第2特別図柄の動的表示の実行効率を低下させることで、遊技価値の付与効率を低下させることができる。その結果、動的表示が奨励されていない特別図柄の動的表示を実行させることを遊技者に躊躇させることができ、想定している遊技仕様と異なる遊技が行われることを抑制し、ホールへの不利益を低減することができる。

30

【3553】

なお、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、左打ち遊技は遊技仕様としては奨励されていないが、該非奨励の遊技（即ち、左打ち遊技）を行った場合であっても、奨励されている遊技（即ち、右打ち遊技）を行った場合より遊技者が得られる遊技価値が低く設定されている。このため、遊技ホールにとって不利となる遊技態様ではないので、特段の罰則（ペナルティ）は設けられていない。

40

【3554】

ここで、図104及び図105を参照して、保留数テーブル202cの詳細について説明する。図104は、第1特別図柄に対応する特図1用保留数テーブル202c1を模式的に示した図であり、図105は、第2特別図柄に対応する特図2用保留数テーブル202c2を模式的に示した図である。

【3555】

上述したように、第10実施形態のパチンコ機10では、第1始動口64に球が入球したことに基づいて第1特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第1特別図柄の変動演出の合計保留数に基

50

づいて特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 c 1 を参照し、いずれかの停止パターンテーブル 2 0 2 d 1 ~ 2 0 2 d 6 を選択するように構成されている。また、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a に球が入球したことに基づいて第 2 特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第 2 特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図 2 用保留数テーブル 2 0 2 c 2 を参照し、いずれかの停止パターンテーブル 2 0 2 d 1 ~ 2 0 2 d 6 を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル 2 0 2 d 1 ~ 2 0 2 d 6 のいずれかと停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【 3 5 5 6 】

具体的には、図 1 0 4 の特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 c 1 で示すように、「通常遊技状態」のハズレ又は小当たり抽出時であって、第 1 特別図柄の保留球数が「1 個 ~ 3 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 d の A テーブル 2 0 2 d 1 (図 1 0 6 (a) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ又は小当たり抽出時であって、第 1 特別図柄の保留球数が「4 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 d の B テーブル 2 0 2 d 2 (図 1 0 6 (b) 参照) が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 (図 1 0 6 (c) 参照) が選択される。

【 3 5 5 7 】

次いで、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」のハズレ又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の D テーブル 2 0 2 d 4 (図 1 0 7 (a) 参照) が選択される。また、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 (図 1 0 6 (c) 参照) が選択される。

【 3 5 5 8 】

次に、図 1 0 5 の特図 2 用保留数テーブル 2 0 2 c 2 で示すように、「通常遊技状態」のハズレ又は小当たり抽出時は、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の E テーブル 2 0 2 d 5 (図 1 0 7 (b) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態」の大当たり抽出時は、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 (図 1 0 6 (c) 参照) が選択される。

【 3 5 5 9 】

次いで、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」のハズレ又は小当たり抽出時であって、第 2 特別図柄の保留球数が「1 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 d の A テーブル 2 0 2 d 1 (図 1 0 6 (a) 参照) が選択される。また、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」のハズレ又は小当たり抽出時であって、第 2 特別図柄の保留球数が「2 個 ~ 4 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 d の F テーブル 2 0 2 d 6 (図 1 0 7 (c) 参照) が選択される。

【 3 5 6 0 】

次いで、「潜伏確率変動状態」のハズレ又は小当たり抽出時は、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の D テーブル 2 0 2 d 4 (図 1 0 7 (a) 参照) が選択される。また、「潜伏確率変動状態」の大当たり抽出時は、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 (図 1 0 6 (c) 参照) が選択される。

【 3 5 6 1 】

なお、いずれかの特別図柄の動的表示での大当たり抽出時、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」若しくは「潜伏確率変動状態」での第 1 特別図柄のハズレ若しくは小当たり抽出時、又は、「通常遊技状態」若しくは「潜伏確率変動状態」での第 2 特別図柄のハズレ若しくは小当たり抽出時においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル 2 0 2 d が異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当

10

20

30

40

50

選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル 202d を選択し得るように構成してもよい。

【3562】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが10秒間から5秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第1特別図柄の最大保留球数が4回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が5秒間で行われたとしても、該5秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（5秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、5秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、5秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるか分からなくすることができる。

10

【3563】

なお、特図2用保留数テーブル202c2において、「普図高確時間短縮状態」の100回転目のハズレ又は小当たり抽出時、即ち、連荘状態が終了して「通常遊技状態」に移行することとなる特別図柄の動的表示（特定状態）の停止パターンテーブル202dを個別に設定し、いずれの保留球数であっても一定時間（例えば、「20秒」）の変動時間となるように構成してもよい。このように構成することで、連荘状態が終了することを遊技者に報知する連荘終了演出（例えば、第1演出）を実行しつつ、連荘状態（「通常遊技状態」での大当たりから当該の動的表示まで）において実行された大当たりの回数（所謂、連荘回数）や、獲得した出玉数を遊技者に報知することができ、興趣を高めることができる。

20

【3564】

さらに、特図2用保留数テーブル202c2において、「通常遊技状態」の1～4回転目のハズレ又は小当たり抽出時、即ち、「普図高確時間短縮状態」（例えば、第1遊技状態）における100回転目のハズレ又は小当たりとなる特別図柄の動的表示が終了し、連荘状態が終了して「通常遊技状態」（例えば、第2遊技状態）に移行するタイミングにおいて、第2特別図柄の保留球として残存し得る動的表示（例えば、特定条件）の停止パターンテーブル202dを個別に設定し、いずれの保留球数であっても一定時間（例えば、「0.5秒」）の変動時間となるように構成してもよい。このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」の100回転目のハズレ又は小当たり抽出時に実行する連荘終了演出の終了タイミングを、該「普図高確時間短縮状態」における100回転目のハズレ又は小当たりとなる動的表示の終了時（例えば、第1時間）から、該「普図高確時間短縮状態」における100回転目のハズレ又は小当たりとなる動的表示の終了時において残存している第2特別図柄の保留球の最後の動的表示の終了時（例えば、第2時間）まで延長させ、最大で5回転の動的表示を1つの連荘終了演出として見せることができ、該連荘終了演出において大当たり当選する期待度を高めることができる。

30

【3565】

また、特図2用保留数テーブル202c2において、「確率変動状態」のいずれの抽選結果（ハズレ、小当たり又は大当たり抽出時）及びいずれの保留球数であっても、一定時間（例えば、「0.5秒」）の変動時間となるように構成してもよい。このように構成することで、「確率変動状態」に移行することとなる大当たり遊技から、次の大当たり当選するまでの時間を極めて短い時間にすることができ、その結果、「確率変動状態」に移行することとなる大当たり遊技から、次回の大当たり遊技までを第3図柄表示装置81において1回の大当たり遊技のように見せることができる。この場合、大当たり状態終了後の「確率変動状態」中は、「大当たり待機中」の文字メッセージを表示し続け、特別図柄の動的表示はミニリール表示での実行のみとし、大当たり当選して次の大当たり状態を開始するタイミングで再び大当たり演出に切り替えるように構成する。即ち、大当たり待機中演出は、「確率変動状態」における第1特別図柄又は第2特別図柄の実行に基づいて

40

50

実行される演出であり、大当たり演出は、該第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たりとなる動的表示の実行により導出される大当たり状態における演出となる。

【 3 5 6 6 】

次に、図 1 0 6 及び図 1 0 7 を参照して、各停止パターンテーブル 2 0 2 d について説明する。図 1 0 6 (a) は、停止パターンテーブル 2 0 2 d の A テーブル 2 0 2 d 1 の一例を模式的に示した図であり、図 1 0 6 (b) は、停止パターンテーブル 2 0 2 d の B テーブル 2 0 2 d 2 の一例を模式的に示した図であり、図 1 0 6 (c) は、停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 の一例を模式的に示した図である。また、図 1 0 7 (a) は、停止パターンテーブル 2 0 2 d の D テーブル 2 0 2 d 4 の一例を模式的に示した図であり、図 1 0 7 (b) は、停止パターンテーブル 2 0 2 d の E テーブル 2 0 2 d 5 の一例を模式的に示した図であり、図 1 0 7 (c) は、停止パターンテーブル 2 0 2 d の F テーブル 2 0 2 d 6 の一例を模式的に示した図である。

10

【 3 5 6 7 】

図 1 0 6 (a) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 d の A テーブル 2 0 2 d 1 では、「非リーチ (ロング)」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 0 」～「 7 4 」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 7 5 」～「 9 4 」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 9 5 」～「 9 7 」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 9 8 」,「 9 9 」に設定されている。

20

【 3 5 6 8 】

なお、A テーブル 2 0 2 d 1 では、「非リーチ (ミドル)」演出態様及び「非リーチ (ショート)」演出態様に対して停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ (ミドル)」演出態様及び「非リーチ (ショート)」演出態様も選択されないように設定されている。

【 3 5 6 9 】

次に、図 1 0 6 (b) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 d の B テーブル 2 0 2 d 2 では、「非リーチ (ミドル)」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 0 」～「 7 4 」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 7 5 」～「 9 4 」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 9 5 」～「 9 7 」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「 9 8 , 9 9 」に設定されている。

30

【 3 5 7 0 】

なお、B テーブル 2 0 2 d 2 では、「非リーチ (ロング)」演出態様及び「非リーチ (ショート)」演出態様に対して停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ (ロング)」演出態様及び「非リーチ (ショート)」演出態様も選択されないように設定されている。

【 3 5 7 1 】

即ち、A テーブル 2 0 2 d 1 では、「非リーチ (ロング)」演出態様が 7 5 %、「ノーマルリーチ」演出態様が 2 0 %、「スーパーリーチ」演出態様が 3 %、「スペシャルリーチ」演出態様が 2 %、の選択割合となるように設定されている。また、B テーブル 2 0 2 d 2 では、「非リーチ (ミドル)」演出態様が 7 5 %、「ノーマルリーチ」演出態様が 2 0 %、「スーパーリーチ」演出態様が 3 %、「スペシャルリーチ」演出態様が 2 %、の選択割合となるように設定されている。

40

【 3 5 7 2 】

つまり、A テーブル 2 0 2 d 1 では、「非リーチ (ロング)」演出態様が選択され、B テーブル 2 0 2 d 2 では、「非リーチ (ロング)」演出態様の代わりに「非リーチ (ミドル)」演出態様が選択されるように構成されている。一方、A テーブル 2 0 2 d 1 及び B テーブル 2 0 2 d 2 では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように

50

構成されている。

【 3 5 7 3 】

従って、Aテーブル202d1及びBテーブル202d2は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様かミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Aテーブル202d1はBテーブル202d2と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Bテーブル202d2は、Aテーブル202d1と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【 3 5 7 4 】

このように、左打ち遊技が奨励されている「通常遊技状態」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

10

【 3 5 7 5 】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第1始動口64（上側第2始動口71又は下側第2始動口71a）への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第1始動口64への球の入球時間を確保し易くなり、第3図柄表示装置81における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

20

【 3 5 7 6 】

なお、第10実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル202dが異なるように構成されているが、第1始動口64、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【 3 5 7 7 】

具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Aテーブル202d1又はBテーブル202d2のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Aテーブル202d1とBテーブル202d2とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタC3の値がそれぞれ同一に設定されている。

30

【 3 5 7 8 】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的に同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

40

【 3 5 7 9 】

なお、先読み演出として、複数の動的表示（変動演出）に跨って（例えば、期間設定手段）継続的に演出を行う所謂先読み連続演出（例えば、第1演出）を行うように構成してもよい。この場合、例えば、第1始動口64への入賞（例えば、第1条件）より上側第2

50

始動口 7 1 に球が入賞（例えば、第 2 条件）し難い「通常遊技状態」において、第 2 特別図柄の変動演出を第 1 特別図柄の変動演出より優先して行う（所謂、特図 2 優先変動）ように構成したとき、第 1 特別図柄の動的表示を発生し得る始動入賞（例えば、第 1 条件が成立）が複数取得されて第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a（例えば、第 1 算定手段）に値が記憶されていることで、該複数の第 1 特別図柄の動的表示に対応して上記先読み連続演出を行うように構成する。ここで、第 1 特別図柄の動的表示に対応する先読み連続演出を実行している状況、即ち、先読み連続演出の実行時間が経過するより前において、第 2 特別図柄の動的表示を発生し得る始動入賞（例えば、第 2 条件が成立）した場合、該第 2 特別図柄の変動演出を第 1 特別図柄の変動演出より優先的に実行するため、実行中の先読み連続演出を打ち切り（例えば、演出終了手段）、大当たりに当選するか否かによって遊技状態が変化し得るかを示す第 2 特別図柄の変動演出（例えば、第 2 演出）を実行するように構成する。このように構成することで、例えば、先読み連続演出が所定回数行われた場合に大当たり確定等の遊技仕様を設けていた場合に、途中で入賞した第 2 特別図柄の動的表示に対応する変動演出においても先読み連続演出を実行してしまうことで、例えば、先読み連続予告が所定回数以上継続することで大当たり確定等の遊技仕様の齟齬が生じてしまうことを未然に防止し、演出内容の齟齬が生じ難い遊技を提供することができるので、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 3 5 8 0 】

次に、図 1 0 6（c）で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「0」～「4」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「5」～「39」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「40」～「99」に設定されている。

【 3 5 8 1 】

なお、C テーブル 2 0 2 d 3 は、大当たり時に選択される停止パターンテーブル 2 0 2 d であり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様は選択されないように設定されている。

【 3 5 8 2 】

次に、図 1 0 7（a）で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 d の D テーブル 2 0 2 d 4 では、「非リーチ（ショート）」演出態様のみに停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られ（「0」～「99」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び各「リーチ表示」演出態様には停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られていない。従って、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」での第 1 特別図柄のハズレ又は小当たりとなる動的表示の停止種別は、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるように設定されている。また、「潜伏確率変動状態」での第 2 特別図柄のハズレ又は小当たりとなる動的表示の停止種別は、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるように設定されている。

【 3 5 8 3 】

次いで、図 1 0 7（b）で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 d の E テーブル 2 0 2 d 5 では、「ノーマルリーチ」演出態様のみに停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られ（「0」～「99」）、各「非リーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様及び「スペシャルリーチ」演出態様には停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られていない。従って、「通常遊技状態」での第 2 特別図柄のハズレ又は小当たりとなる動的表示の停止種別は、必ず「ノーマルリーチ」演出態様となるように設定されている。

【 3 5 8 4 】

このように構成することで、「通常遊技状態」における第 2 特別図柄の動的表示の変動時間を、第 1 特別図柄の動的表示よりも長い時間実行させることができ、該第 2 特別図柄の動的表示の実行中に、第 1 特別図柄の動的表示において小当たりに当選させることで、第 2 特別図柄の動的表示をハズレ図柄として停止させることができ、遊技仕様として奨励

10

20

30

40

50

されていない特別図柄の動的表示の起因となる上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへ球を入賞させた場合に、第2特別図柄の動的表示の実行効率を低下させることで、遊技価値の付与効率を低下させることができる。その結果、動的表示が奨励されていない特別図柄の動的表示を実行させることを遊技者に躊躇させることができ、想定している遊技仕様と異なる遊技が行われることを抑制し、ホールへの不利益を低減することができる。

【3585】

一方で、第1特別図柄の動的表示の実行中に、第2特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合でも、該第2特別図柄の小当たりに基づいて第1特別図柄の動的表示は停止（中止）しないように構成されている。これは、例えば、「通常遊技状態」において、第1特別図柄の動的表示において比較的長い演出（例えば、大当たりの「スペシャルリーチ」演出態様等）を実行している場合に、誤って右打ち遊技をしてしまったことで第2特別図柄の動的表示が実行されることが有り得る。この場合に、第2特別図柄の動的表示において小当たりが導出されることで、第1特別図柄の動的表示を中断してしまうと、折角、大当たりに当選していたにも関わらず該大当たりの付与が行われず、遊技者に多大な損害を被らせてしまうおそれがある。よって、第2特別図柄の動的表示において小当たりが導出された場合であっても、実行中の第1特別図柄の動的表示を継続して実行することで、遊技者に不測の不利益を被らせることを未然に防止することができる。

【3586】

なお、いずれの特別図柄の動的表示において小当たりが導出された場合に、他方の特別図柄を停止（中止、中断）するように構成してもよい。また、第1特別図柄の動的表示における小当たりの導出では第2特別図柄の動的表示を停止（中止、中断）しない一方、第2特別図柄の動的表示における小当たりの導出では第1特別図柄の動的表示を停止（中止、中断）させるように構成してもよい。

【3587】

次に、図107(c)で示すように、停止パターンテーブル202dのFテーブル202d6では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「74」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「75」～「94」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「95」～「97」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「98, 99」に設定されている。

【3588】

なお、Fテーブル202d6では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様も選択されないように設定されている。

【3589】

よって、Cテーブル202d3で示すように、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、Aテーブル202d1、Bテーブル202d2、Fテーブル202d6で示すように、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者が実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【3590】

以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定する

10

20

30

40

50

ことにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【3591】

なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「4」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル202dを設けてもよい。また、第1特別図柄と第2特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル202dを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル202dを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

【3592】

図99に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタCS1は、例えば「0～9」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「9」）に達した後「0」に戻る構成となっている。変動種別カウンタCS1の値は、後述するタイマ割込処理（図124参照）が1回実行される毎に1回更新され、メイン処理（図123参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第1始動口64に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタC2の値が、第1始動口64に対応して設けられたRAM203の第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア203d4に格納される。また、球が上側第2始動口71又は下側第2始動口71aに入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタC2の値が、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aに対応して設けられたRAM203の第2保留球格納エリア203eに設けられた第2保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア203e4に格納される。

【3593】

この変動種別カウンタCS1は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置110のMPU201は、停止パターンテーブル202d及び停止パターン選択カウンタC3によって選択された演出態様において、変動種別カウンタCS1の値と、ROM202に格納された変動パターンテーブル202eとによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置113および表示制御装置114は、変動種別カウンタCS1により決定された変動時間に基づいて、第3図柄表示装置81で表示される第3図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

【3594】

このように、主制御装置110のMPU201は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置110のMPU201において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するMPU201の処理を軽減することができる。また、主制御装置110において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置110のROM容量を削減することができる。

【3595】

また、音声ランプ制御装置113及び表示制御装置114において、主制御装置110で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めることができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機10において、該変化に対応して随時、変動演出の演

10

20

30

40

50

出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

【 3 5 9 6 】

ここで、図 1 0 8 及び図 1 0 9 を参照して、変動パターンテーブル 2 0 2 e の詳細について説明する。本パチンコ機 1 0 は、変動パターンテーブル 2 0 2 e として、第 1 特別図柄のハズレ時に用いられる特図 1 ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 と、第 1 特別図柄の大当たり時に用いられる特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 2 と、第 2 特別図柄のハズレ時に用いられる特図 2 ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 と、第 2 特別図柄の大当たり時に用いられる特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 4 と、が用意されている。

10

【 3 5 9 7 】

図 1 0 8 (a) は、ROM 2 0 2 に記憶される特図 1 ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 の一例を模式的に示した図であり、図 1 0 8 (b) は、ROM 2 0 2 に記憶される特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 2 の一例を模式的に示した図である。また、図 1 0 9 (a) は、ROM 2 0 2 に記憶される特図 2 ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 の一例を模式的に示した図であり、図 1 0 9 (b) は、ROM 2 0 2 に記憶される特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 4 の一例を模式的に示した図である。図 1 0 8 及び図 1 0 9 に示すように、各変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 ~ 2 0 2 e 4 は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【 3 5 9 8 】

20

具体的には、ハズレ又は小当たり時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「E 0：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「E 1：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「E 2：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 3：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 4：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 5：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。

【 3 5 9 9 】

また、大当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 3：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 4：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 5：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。

30

【 3 6 0 0 】

そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタ C S 1 の値が対応付けされている。

【 3 6 0 1 】

第 1 0 実施形態では、第 1 特別図柄に対応する第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d のある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレ又は小当たりとなる値であった場合に、特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 c 1 を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル 2 0 2 d を選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタ C 3 の値と上記停止パターンテーブル 2 0 2 d とに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図 1 ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図 1 ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

40

【 3 6 0 2 】

第 1 特別図柄のハズレ又は小当たり時に参照される特図 1 ハズレ・小当たり用変動パタ

50

ーンテーブル 2 0 2 e 1 において、「E 0：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「15 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の 1 つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【3 6 0 3】

図 1 0 8（a）で示す例では、「E 0：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【3 6 0 4】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【3 6 0 5】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、1 の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせることで 1 の変動演出が構成される。第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素が設けられている。

【3 6 0 6】

「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第 3 図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「10 秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「5 秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称する場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「2 秒」行われる（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【3 6 0 7】

「低速変動」の変動要素とは、「10 秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第 3 図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「5 秒」行われる。

【3 6 0 8】

即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第 3 図柄表示装置 8 1 の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。

【3 6 0 9】

従って、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「10 秒」の「高速変動」の変動要素と「5 秒」の「低速変動」の変動要素を含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「5 秒」

10

20

30

40

50

の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「２秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【３６１０】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する２の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された場合は、「低速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【３６１１】

第１０実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【３６１２】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「４０秒」行われる。

【３６１３】

第１０実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【３６１４】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「１６０秒」行われる。

【３６１５】

第１０実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

【３６１６】

なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、直接「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。

【３６１７】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「１０秒」行われる。

【３６１８】

第１０実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり

10

20

30

40

50

表示」が現出するパターンが用意されている。

【3619】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」又は「小当たり表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、大当たり用変動パターンテーブル202e2, 202e4(図108(b)及び図109(b)参照)でのみ選定され、ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e1, 202e3(図108(a)及び図109(a)参照)では選定されないように構成されている。

10

【3620】

次いで、特図1ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e1において、「E1:非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「5秒」の『「高速変動(中)」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【3621】

図108(a)で示す例では、「E1:非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(中)」の変動要素のみ』に対して「0~9」となっており、『「高速変動(中)」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

20

【3622】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e1において「非リーチ(ミドル)」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(中)」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「非リーチ(ミドル)」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(中)」の変動要素のみ』が選択される。

【3623】

次いで、特図1ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e1において、「E2:非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「2秒」の『「高速変動(短)」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

30

【3624】

図108(a)で示す例では、「E2:非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(短)」の変動要素のみ』に対して「0~9」となっており、『「高速変動(短)」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【3625】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e1において「非リーチ(ショート)」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(短)」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「非リーチ(ショート)」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(短)」の変動要素のみ』が選択される。

40

【3626】

次いで、特図1ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e1において、「E3:ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【3627】

図108(a)の示す例では、「E3:ノーマルリーチ」における変動パターンと変動

50

種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0~9」となっており、該『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【3628】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e1において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

10

【3629】

次いで、特図1ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e1において、「E4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【3630】

図108(a)の示す例では、「E4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0~9」となっており、該『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

20

【3631】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e1において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

30

【3632】

次いで、特図1ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e1において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【3633】

図108(a)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0~9」となっており、該『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

40

【3634】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e1において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャル

50

リーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【3635】

なお、第1特別図柄のハズレ又は小当たり時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタCS1を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタCS1のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【3636】

次に、図108(b)を参照して、第1特別図柄の大当たり時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2について説明する。第10実施形態では、第1特別図柄に対応する第1保留球格納エリア203dのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値である場合に、特図1用保留数テーブル202c1を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【3637】

特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2において、「E3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【3638】

図108(b)の示す例では、「E3：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～2」、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「3～9」、となっている。

【3639】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが70%、の割合で選択されるように設定されている。

【3640】

従って、特図1の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の70%）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

10

20

30

40

50

【 3 6 4 1 】

次いで、特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 2 において、「E 4 : スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「70 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』との 2 つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタ C S 1 の値が対応付けられている。

【 3 6 4 2 】

図 1 0 8 (b) の示す例では、「E 4 : スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 3」、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』に対して「4 ~ 9」、となっている。

10

【 3 6 4 3 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 2 において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが 40 %、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンが 60 %、の割合で選択されるように設定されている。

20

【 3 6 4 4 】

従って、特図 1 の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の 60 %）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

30

【 3 6 4 5 】

次いで、特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 2 において、「E 5 : スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「190 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』との 2 つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタ C S 1 の値が対応付けられている。

【 3 6 4 6 】

図 1 0 8 (b) の示す例では、「E 5 : スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 4」、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』に対して「5 ~ 9」、となっている。

40

【 3 6 4 7 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 2 において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「ス

50

『「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。

【3648】

従って、第1特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（50%ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

10

【3649】

次に、図109(a)を参照して、第2特別図柄のハズレ又は小当たり時に参照される特図2ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e3について説明する。第2特別図柄に対応する第2保留球格納エリア203eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレ又は小当たりとなる値であった場合に、特図2用保留数テーブル202c2を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図2ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e3の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図2ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e3のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

20

【3650】

第2特別図柄のハズレ又は小当たり時に参照される特図2ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e3において、「E0：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「15秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素』の1つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

30

【3651】

図109(a)で示す例では、「E0：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【3652】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e3において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素』が選択される。

40

【3653】

なお、特図2ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e3において、「E1：非リーチ・ミドル」は、演出態様として選択され得ないので、特図2ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e3に設けられておらず、変動種別カウンタCS1の値も割り振られていない。

【3654】

50

次いで、特図 2 ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において、「E 2 : 非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「2 秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【3 6 5 5】

図 1 0 9 (a) で示す例では、「E 2 : 非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「0 ~ 9」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【3 6 5 6】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【3 6 5 7】

次いで、特図 2 ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において、「E 3 : ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「2 0 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【3 6 5 8】

図 1 0 9 (a) の示す例では、「E 3 : ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【3 6 5 9】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【3 6 6 0】

次いで、特図 2 ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において、「E 4 : スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「6 0 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【3 6 6 1】

図 1 0 9 (a) の示す例では、「E 4 : スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【3 6 6 2】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（長）」

10

20

30

40

50

の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【3663】

次いで、特図2ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e3において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

10

【3664】

図109(a)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0~9」となっており、該『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【3665】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ・小当たり用変動パターンテーブル202e3において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ(ミドル)」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

20

【3666】

次に、図109(b)を参照して、第2特別図柄の大当たり時に参照される特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4について説明する。第10実施形態では、第2特別図柄に対応する第2保留球格納エリア203eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値である場合に、特図2用保留数テーブル202c2を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4の中で参照するグループ(群)を決定する。その特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4のグループ(群)において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン(変動時間)が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

30

【3667】

特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4において、「E3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

40

【3668】

図109(b)の示す例では、「E3：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0~2」、「高速変動(長)

50

）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「3～9」、となっている。

【3669】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが70%、の割合で選択されるように設定されている。

【3670】

従って、第2特別図柄の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の70%）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【3671】

次いで、特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4において、「E4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「70秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【3672】

図109(b)の示す例では、「E4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～3」、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「4～9」、となっている。

【3673】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが40%、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが60%、の割合で選択されるように設定されている。

【3674】

従って、第2特別図柄の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の60%）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【3675】

次いで、特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+

10

20

30

40

50

「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「190秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【3676】

図109(b)の示す例では、「E5:スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0~4」、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「5~9」、となっている。

【3677】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。

【3678】

従って、第2特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように(50%ずつ)になっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【3679】

ここで、図110から図114を参照して、各遊技状態における、スルーゲート67、第1始動口64、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの球の入賞態様と、普通図柄の可変表示の経過と、第1特別図柄(以下、「特別図柄1」と称する場合がある)の変動表示(動的表示。以下、同様。)及び第2特別図柄(以下、「特別図柄2」と称する場合がある)の変動表示の経過と、普通電役72及び可変入賞装置65の駆動態様との関係性について説明する。また、図111及び図112では、「通常遊技状態」において特別図柄1及び特別図柄2のそれぞれの変動表示において天井到達した場合について説明する。

【3680】

図110は、「通常遊技状態」時の左打ち遊技において、スルーゲート67、第1始動口64、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aにおける球の検知タイミングと、普通図柄の可変表示、特別図柄1の変動表示および特別図柄2の変動表示の実行タイミングと、普通電役72又は可変入賞装置65の駆動タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。また、図111は、「通常遊技状態」において、特別図柄1の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合のタイミングチャートである。さらに、図112は、「通常遊技状態」において、特別図柄2の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合のタイミングチャートである。また、図113は、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」時の右打ち遊技において、スルーゲート67、第1始動口64、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aにおける球の検知タイミングと、普通図柄の可変表示、特別図柄1の変動表示および特別図柄2の変動表示の実行タイミングと、普通電役72又は可変入賞装置65の駆

10

20

30

40

50

動タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。さらに、図 1 1 4 は、「潜伏確率変動状態」時の右打ち遊技において、スルーゲート 6 7、第 1 始動口 6 4、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a における球の検知タイミングと、普通図柄の可変表示、特別図柄 1 の変動表示および特別図柄 2 の変動表示の実行タイミングと、普通電役 7 2 又は可変入賞装置 6 5 の駆動タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【 3 6 8 1 】

なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技が奨励されておらず（非推奨、禁止されており）、該遊技状態における右打ち遊技は実質的に実行困難に構成されているため、該遊技状態における右打ち遊技に関する説明は省略する。また、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、左打ち遊技が奨励されておらず（左打ち遊技を実行した場合に遊技者が遊技価値を得難く構成されており）、該遊技状態における左打ち遊技は遊技仕様として奨励されていないため、該遊技状態における左打ち遊技に関する説明は省略する。

10

【 3 6 8 2 】

まず、図 1 1 0 で示すように、「通常遊技状態」において左打ち遊技で球が発射された場合、右打ち遊技でのみ球が通過し得るスルーゲート 6 7 では球が検出されず、その結果、普通図柄の可変表示は実行されないことから、該普通図柄の可変表示結果に基づいて開放される普通電役ソレノイドも駆動しない。また、「通常遊技状態」において左打ち遊技で球が発射された場合、右打ち遊技でのみ球が通過し得る上側第 2 始動口 7 1 及び下側第 2 始動口 7 1 a で球が検出されないように構成されている。

20

【 3 6 8 3 】

一方、「通常遊技状態」において左打ち遊技で発射された球は、第 1 始動口 6 4 へと入賞し得る。そして、該第 1 始動口 6 4 への入賞に基づいて、特別図柄 1 の変動表示が実行される。この特別図柄 1 の変動表示は、最短で「5 秒」、最長で「190 秒」で実行され、大当たり結果、小当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【 3 6 8 4 】

そして、特別図柄 1 の変動表示において、ハズレが導出された場合には、可変入賞装置 6 5 は開放されない。また、小当たりが導出された場合には、可変入賞装置 6 5 が開放されるが、その開放時間は「0.1 秒」と短時間になっているため（図 1 1 6 参照）、該小当たりへの当選時に右打ち遊技を行ったとしても、右打ち遊技によって発射された球が盤面右側を流下していき、可変入賞装置 6 5 へ到達するまでに該可変入賞装置 6 5 は閉鎖状態となっているため、該可変入賞装置 6 5 へは球を入賞し難くなるように構成されている。このため、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別図柄 1 の変動表示において小当たりに当選した場合には、特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c を非点灯状態とし、主表示用右打ち指示 8 9 も非表示状態となっている。また、上述したように、特別図柄 1 の変動表示における小当たりは、「通常遊技状態」において実行されている特別図柄 2 の変動表示を停止させるための役割となっている。

30

【 3 6 8 5 】

このため、「通常遊技状態」における特別図柄 1 の小当たりは、遊技者にはハズレと同等の役割とみなされるため、該小当たりへの当選時に右打ち遊技は行われず、左打ち遊技を継続するように構成されている。

40

【 3 6 8 6 】

一方、特別図柄 1 の変動表示において、大当たり遊技に当選した場合は、大当たり遊技として、大入賞口ソレノイド 6 5 b（以下、「大入賞口開閉用ソレノイド」と称する場合がある）が所定回数かつ所定時間（5 ラウンド又は 10 ラウンド。各ラウンドごとに最大「30 秒」。インターバル時間「1 秒」。オープニング時間「30 秒」。エンディング時間「10 秒」。）オンされ、可変入賞装置 6 5 が開放される。このとき、遊技者には左打ち遊技から右打ち遊技へと発射態様を変化させることを促し、開放されている可変入賞装

50

置 6 5 へ球を入賞させ、多量の賞球を獲得させることができる。なお、大当たりエンディングにおいて、「通常遊技状態」から大当たり遊技状態へ移行し、再び「通常遊技状態」に移行するまでに遊技者が獲得した総獲得賞球を積算して表示する連荘時獲得数報知演出（所定演出）を実行するように構成してもよい。

【 3 6 8 7 】

なお、「通常遊技状態」において、仮に、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a に球が入賞して特別図柄 2 の変動表示が実行された場合、該特別図柄 2 のハズレとなる変動表示は一律「20 秒」の「ノーマルリーチ」演出態様が選択されるように構成されており、また、特別図柄 1 の「非リーチ」演出態様の変動表示は最大で「15 秒」で実行されるように構成されている。さらに、特別図柄 1 の変動表示の約半分が小当たりに当選し得るように構成されており（図 1 0 0 参照）、該特別図柄 1 の小当たりへの当選により、実行中の特別図柄 2 の変動表示はハズレ図柄として停止されるように構成されている。このように構成することで、遊技仕様として奨励されていない特別図柄の変動表示の起因となる上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a へ球を入賞させた場合に、特別図柄 2 の変動表示の実行効率を低下させることで、遊技価値の付与効率を低下させ、特別図柄 1 の変動表示の大当たりに基づく遊技価値の付与を優先させることが可能となる。

10

【 3 6 8 8 】

次いで、図 1 1 1 を参照して、「通常遊技状態」において、特別図柄 1 の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合について説明する。上述したように、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第 1 0 実施形態では、「900 回」）連続して大当たりに当選しなかったとき、即ち、動的表示において所定回数連続してハズレと小当たりとのいずれかが現出したとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役 7 2 の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」へ移行するように構成されている。

20

【 3 6 8 9 】

図 1 1 1 で示すように、特別図柄の低確率状態における「899 回転目」及び「900 回転目」の変動表示が特別図柄 1 の変動表示によって実行され、「900 回転目」の変動表示の終了と同時に天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。上述したように、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」においては、特別図柄 1 の変動表示に対応する変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 で実行するように構成されている。このため、図 1 1 1 で示す例では、「899 回転目」及び「900 回転目」の特別図柄 1 の変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 において実行し、該「900 回転目」の終了と同時に天井到達して「普図低確時間短縮状態」へ移行するため、主表示用右打ち指示 8 9 及び演出用打ち方指示（主表示用右打ち指示 8 9 及び演出用右打ち指示 8 1 d。図 1 5 0（d）参照。）を表示し、遊技者に右打ち遊技をすべきことの示唆を行う。

30

【 3 6 9 0 】

この示唆表示によって右打ち遊技が開始されると、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート 6 7 において球が検出される。そして、スルーゲート 6 7 への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「普図低確時間短縮状態」であることから、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に、一律「0.1 秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。この「普図低確時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が低確率状態ではあるものの、一定確率で当たりに当選するように構成されている（即ち、「70%」）。さらに、当たりに当選した場合における普通電役 7 2 の開放時間が「5.8 秒」、かつ、開放回数が 1 回行われるように構成されている。よって、普通電役 7 2 の開放により、右打ち遊技で発射された球の多くが普通電役 7 2 の正面視下方側に配置された下側第 2 始動口 7 1 a へと入賞し得る。また、右打ち遊技で発射された球は、その正面視直上が常時開放されている上側第 2 始動口

40

50

7 1 へも入賞し得る。なお、右打ち遊技で球が発射された場合、左打ち遊技でのみ球が入賞し得る第 1 始動口 6 4 で球が検出されないように構成されている。

【3 6 9 1】

そして、「普図低確時間短縮状態」における右打ち遊技において、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への入賞に基づいて、特別図柄 2 の変動表示が実行され、この特別図柄 2 の変動表示は、最短で「2 秒」、最長で「1 9 0 秒」で実行され、大当たり、小当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【3 6 9 2】

そして、特別図柄 2 の変動表示において、ハズレが導出された場合には、可変入賞装置 6 5 は開放されない。また、特別図柄 2 の変動表示において、小当たりが導出された場合には、小当たり遊技として、大入賞口ソレノイド 6 5 b が所定回数かつ所定時間（1 ラウンド、最大「1 . 5 秒」。）オンされ、可変入賞装置 6 5 が開放される。

【3 6 9 3】

ここで、上述したように、可変入賞装置 6 5 は普通電役 7 2 の流下方向下流側に配置されており、また「普図低確時間短縮状態」において、普通電役 7 2 は一定確率で「5 . 8 秒」の開放を行うように構成されている。また、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a の右端から左端まで転動しきるのに約「2 秒」を要するように構成されている。このため、普通電役 7 2 の閉鎖時間中に、出沒板 7 2 a の上面を球が転動している間に該出沒板 7 2 a が開放され易く、右打ち遊技で発射された球の多くが普通電役 7 2 内へと入賞することになり、該普通電役 7 2 の下流側に位置する可変入賞装置 6 5 まで球が到達し難くなるように構成されている。このため、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄 2 の変動表示での小当たり当選では、たとえ小当たり当選によって可変入賞装置 6 5 が開放されたとしても該可変入賞装置 6 5 へ入賞させ難くなっており、該可変入賞装置 6 5 への入賞に基づく賞球は獲得し難くなるように構成されている。

【3 6 9 4】

一方、特別図柄 2 の変動表示において大当たり当選した場合は、大当たり遊技として、大入賞口ソレノイド 6 5 b が所定回数かつ所定時間（5 ラウンド又は 1 0 ラウンド。各ラウンドごとに最大「3 0 秒」。インターバル時間「1 秒」。オープニング時間及びエンディング時間「1 0 秒」。）オンされ、可変入賞装置 6 5 が開放される。このとき、普通図柄の当選確率および変動時間は、「通常遊技状態」と同等であることから、普通電役 7 2 の閉鎖状態が長くなっているため、右打ち遊技で発射された球が出沒板 7 2 a の上面を右端から左端まで転動しきり、開放されている可変入賞装置 6 5 へ入賞し得る。よって、多量の賞球を獲得させることができる。

【3 6 9 5】

次いで、図 1 1 2 を参照して、「通常遊技状態」において、特別図柄 2 の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合について説明する。図 1 1 2 で示すように、特別図柄 1 の「8 9 9 回転目」の変動表示の実行後、「6 0 秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動表示が実行されている。そして、該特別図柄 1 の「スーパーリーチ」演出態様の変動表示の実行中において、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル 5 1 の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第 2 始動口 7 1 へ入賞する。そして、上側第 2 始動口 7 1 への入賞に基づいて特別図柄 2 の変動表示が実行され、この特別図柄 2 の変動表示は、ハズレ又は小当たりの場合には、一律「2 0 秒」で実行される。

【3 6 9 6】

ここで、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」においては、特別図柄 1 の変動表示に対応する変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 で実行するように構成されている。このため、第 3 図柄表示装置 8 1 においては、特別図柄 1 の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行され、該特別図柄 1 の「スーパーリーチ」演出態様の変動表示の実行中に開始された特別図柄 2 の変動表示については、特図 2 用変動領域 8 8 b、及び、特図 2 ミニリール表示でのみ実行される（図 1 5 0（c）の特図 2 用変動領域 8 8 b、及

10

20

30

40

50

び、特図 2 ミニリール 8 1 b 参照)。そして、特別図柄 2 の「20 秒」の変動表示の実行中において、特別図柄 1 の変動表示は「60 秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動表示を実行しているため、特別図柄 2 の「20 秒」の変動表示が先に終了し、当初、特別図柄 1 の変動表示が「900 回転目」の変動表示であったにもかかわらず、特別図柄 2 の「20 秒」の変動表示が「900 回転目」の変動表示となる。

【3697】

そして、特別図柄 2 の「20 秒」の変動表示の終了と同時に天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。即ち、第 3 図柄表示装置 8 1 における特別図柄 1 の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出の実行中に、「通常遊技状態」から「普図低確時間短縮状態」へと移行することになる。

【3698】

ここで、従来のパチンコ機での第 3 図柄表示装置 8 1 における変動演出の表示制御の場合、特別図柄 1 の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出の実行中に「普図低確時間短縮状態」へ移行しているため、該「スーパーリーチ」演出態様の変動演出の実行中に主表示用右打ち指示 8 9 及び演出用打ち方指示を表示することになる。このような演出を第 3 図柄表示装置 8 1 において実行した場合、遊技者からすると、「通常遊技状態」において、大当たりの期待度の高い「スーパーリーチ」演出態様の変動演出に興味を高めている最中に、突然右打ち遊技を示唆する表示が出現することになり、遊技に興覚めしてしまうおそれがある。また、左打ち遊技によって実行を開始した、第 1 特別図柄の大当たり期待度の高い変動演出の実行中に、右打ち遊技を示唆する表示が出現することで、右打ち遊技を開始すべきなのか否か、遊技に対して困惑し戸惑ってしまうおそれがある。

【3699】

そこで、第 10 実施形態のパチンコ機 10 では、このような遊技者の興覚めを抑制し、遊技方法についての混乱を避けるため、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 Dm において表示している変動演出の実行中に遊技状態が切り替わった場合、該実行中の変動演出が終了した後に演出用打ち方指示を実行するように構成している。このように構成することで、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行中の変動演出への興味を維持しつつ、その後表示される演出用打ち方指示によって、遊技者は適切な遊技を実行することができる。なお、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動演出の表示内容の制御方法については、図 1 4 3 ~ 図 1 4 9 において詳細を後述する。また、図 1 1 2 において「普図低確時間短縮状態」へ移行した後のタイミングチャートについては、図 1 1 1 において「普図低確時間短縮状態」へ移行した後のタイミングチャートと同様のため、説明を省略する。

【3700】

なお、図 1 1 2 の示す例では、「通常遊技状態」において、特別図柄 2 の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合について説明したが、図 1 1 2 の説明における特別図柄 1 と特別図柄 2 に関係性を置き換えることは当然に可能である。

【3701】

次いで、図 1 1 3 で示すように、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート 6 7 において球が検出される。そして、スルーゲート 6 7 への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において一律「0.1 秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が高確率（「99%」）となっており、さらに、当選した場合における普通電役 7 2 の開放時間が「5.8 秒」、かつ、開放回数が 1 回行われるように構成されている。よって、右打ち遊技で発射された球は、普通電役 7 2 が開放状態となることで普通電役 7 2 の正面視下方側に配置された下側第 2 始動口 7 1 a へと入賞する。また、右打ち遊技で発射された球は、その正面視直上が常時開放されている上側第 2 始動口 7 1 へも入賞し得る。なお、右打ち遊技で球が発射された場合、左打ち遊技でのみ球が入賞し得る第 1 始動口 6 4 で

10

20

30

40

50

球が検出されないように構成されている。

【3702】

そして、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」における右打ち遊技において、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの入賞に基づいて、特別図柄2の変動表示が実行され、この特別図柄2の変動表示は、最短で「2秒」、最長で「190秒」で実行され、大当たり、小当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

【3703】

そして、特別図柄2の変動表示において、ハズレが導出された場合には、可変入賞装置65は開放されない。また、特別図柄2の変動表示において、小当たりが導出された場合には、小当たり遊技として、大入賞口ソレノイド65bが所定回数かつ所定時間（1ラウンド、最大「1.5秒」。）オンされ、可変入賞装置65が開放される。

10

【3704】

ここで、上述したように、可変入賞装置65は普通電役72の流下方向下流側に配置されており、また「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、普通電役72は一定確率で「5.8秒」の開放を行うように構成されているため、該普通電役72の開放により、右打ち遊技で発射された球は該普通電役72へと入賞することになり、該普通電役72の下流側に位置する可変入賞装置65まで到達し難くなるように構成されている。このため、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」における特別図柄2の変動表示での小当たり当選では、可変入賞装置65へ球を入賞させ難くなっており、該可変入賞装置65への入賞に基づく賞球は獲得し難くなるように構成されている。

20

【3705】

一方、特別図柄2の変動表示において大当たりに当選した場合は、大当たり遊技として、大入賞口ソレノイド65bが所定回数かつ所定時間（5ラウンド又は10ラウンド。各ラウンドごとに最大「30秒」。インターバル時間「1秒」。オープニング時間及びエンディング時間「10秒」。）オンされ、可変入賞装置65が開放される。このとき、遊技者に右打ち遊技を継続することを促し、開放されている可変入賞装置65へ球を入賞させ、多量の賞球を獲得させることができる。

【3706】

次いで、図114で示すように、「潜伏確率変動状態」において右打ち遊技で球が発射された場合、まず、右打ち遊技で発射された球のほぼ全てが通過可能な位置に配設されたスルーゲート67において球が検出される。そして、スルーゲート67への球の通過に基づいて、普通図柄の可変表示が実行される。この普通図柄の可変表示は、「潜伏確率変動状態」において一律「15秒」で実行され、当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の可変表示における当選確率が低確率（「70%」）となっており、さらに、当選した場合における普通電役72の開放時間が「0.1秒」、かつ、開放回数が1回行われるように構成されている。このため、「潜伏確率変動状態」においては普通電役72の閉鎖期間が長くなり、右打ち遊技で発射された球は、普通電役72が開放されることによって入賞可能となる下側第2始動口71aへは入賞し難い状態となり、普通電役72の閉鎖中は該普通電役72の上面を右端から左端まで転動しきり、該普通電役72の正面視左側に設けられた可変入賞装置65側へと流下可能となる。また、右打ち遊技で発射された球は、その正面視直上が常時開放されている上側第2始動口71へ入賞し得る。なお、右打ち遊技で球が発射された場合、左打ち遊技でのみ球が入賞し得る第1始動口64で球が検出されないように構成されている。

30

40

【3707】

そして、「潜伏確率変動状態」における右打ち遊技において、上側第2始動口71への入賞に基づいて、特別図柄2の変動表示が実行され、この特別図柄2の変動表示は、最短で「2秒」、最長で「190秒」で実行され、大当たり、小当たり又はハズレのいずれかの結果が導出されるように構成されている。

50

【 3 7 0 8 】

そして、特別図柄 2 の変動表示において、ハズレが導出された場合には、可変入賞装置 6 5 は開放されない。また、特別図柄 2 の変動表示において、小当たりが導出された場合には、小当たり遊技として、大入賞口ソレノイド 6 5 b が所定回数かつ所定時間（ 1 ラウンド、最大「 1 . 5 秒」。）オンされ、可変入賞装置 6 5 が開放される。

【 3 7 0 9 】

上述したように、「潜伏確率変動状態」においては、普通電役 7 2 の閉鎖期間が長くなり、右打ち遊技で発射された球は該普通電役 7 2 の上面を右端から左端まで転動しきり、該普通電役 7 2 の正面視左側に設けられた可変入賞装置 6 5 側へと流下可能となる。よって、特別図柄 2 の変動表示において小当たりが導出され、可変入賞装置 6 5 が開放されることにより、該開放されている可変入賞装置 6 5 へ球を入賞させ、賞球を獲得させることができる（所謂、小当たりラッシュ状態）。ここで、「潜伏確率変動状態」（例えば、第 1 遊技状態）において、該「潜伏確率変動状態」で発生し得る小当たり遊技に当選（例えば、第 1 事象）した場合に、可変入賞装置 6 5 を開放し得る小当たり遊技状態（例えば、第 2 遊技状態）に移行する。そして、「潜伏確率変動状態」であることを条件に開始され得る潜確専用演出（例えば、第 1 演出）において大当たり又は小当たりするか否かを演出を実行するとともに、該潜確専用演出を実行中に、「潜伏確率変動状態」から小当たり遊技状態に移行された場合、潜確専用演出を継続した状態（例えば、演出継続手段）で、追加的に小当たり遊技における小当たり演出（例えば、第 2 演出）を実行するように構成される。この場合、小当たり演出において、獲得した遊技球の球数表示や小当たり当選回数表示（例えば、関連演出）を潜確専用演出が実行されている状況においてともに実行可能に構成される。なお、遊技球の球数表示や小当たり当選回数表示は、潜確専用演出が表示される表示領域に比べ、小さな表示領域で実行するように構成する。また、潜確専用演出の実行中は、遊技球の球数表示や小当たり当選回数表示を継続して表示し続けるように構成する。

【 3 7 1 0 】

また、特別図柄 2 の変動表示において大当たりで当選した場合は、大当たり遊技として、大入賞口ソレノイド 6 5 b が所定回数かつ所定時間（ 5 ラウンド又は 1 0 ラウンド。各ラウンドごとに最大「 3 0 秒」。インターバル時間「 1 秒」。オープニング時間及びエンディング時間「 1 0 秒」。）オンされ、可変入賞装置 6 5 が開放される。このとき、遊技者に右打ち遊技を継続することを促し、開放されている可変入賞装置 6 5 へ球を入賞させ、多量の賞球を獲得させることができる。

【 3 7 1 1 】

図 9 9 に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタ C 4 は、例えば「 0 ~ 9 9 」の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり「 9 9 」）に達した後「 0 」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタ C 4 が 1 周した場合、その時点の第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の値が当該普図当たりカウンタ C 4 の初期値として読み込まれる。

【 3 7 1 2 】

なお、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 は、普図当たりカウンタ C 4 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値 = 「 0 ~ 9 9 」）、タイマ割込処理（図 1 2 4 参照）毎に 1 回更新されると共に、メイン処理（図 1 2 3 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【 3 7 1 3 】

普図当たりカウンタ C 4 の値は、例えば定期的（第 1 0 実施形態では、タイマ割込処理（図 1 2 4 参照）毎に 1 回）更新され、球がスルーゲート 6 7 を通過したことが検知されたタイミングで、R A M 2 0 3 の普図保留球格納エリア 2 0 3 i に設けられた普図保留第 1 ~ 第 4 エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア 2 0 3 i に格納された順に順次普図保留球実行エリア 2 0 3 j にデータをシフトし、該普図保留球実行エリア 2 0 3 j に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値に対して当

たり判定を行う。

【 3 7 1 4 】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納される普図当たり乱数テーブル 2 0 2 h によって設定（例えば、低確率状態で 7 0 / 1 0 0、高確率状態で 9 9 / 1 0 0 等）されており、R A M 2 0 3 の普図保留球実行エリア 2 0 3 j に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値が、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 h によって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル 2 0 2 i が参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は「 1 5 秒」、時短機能作動時は「 0 . 1 秒」等）され、普通図柄表示装置 8 3 において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「 」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル 2 0 2 j が参照されて、普通電役 7 2 の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は「 0 . 1 秒」× 1 回、時短機能作動時は「 5 . 8 秒」× 1 回等）され、該開放時間の間、普通電役 7 2 の出没板 7 2 a が開放作動し、その間、下側第 2 始動口 7 1 a へ球が入賞可能に構成される。

10

【 3 7 1 5 】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値が、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 h によって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル 2 0 2 i が参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置 8 3 において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「 x 」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 h、普図変動テーブル 2 0 2 i 及び普通電役開放テーブル 2 0 2 j については、図 1 1 7 において後述する。

20

【 3 7 1 6 】

図 9 8 に戻り、説明を続ける。R A M 2 0 3 は、図 9 9 に図示したカウンタ用バッファ 2 0 3 c のほか、M P U 2 0 1 の内部レジスタの内容や M P U 2 0 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット/アウトプット（Input/Output。以下、「I/O」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、R A M 2 0 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、R A M 2 0 3 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

30

【 3 7 1 7 】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値が R A M 2 0 3 に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、R A M 2 0 3 に記憶される情報に基づいて、パチンコ機 1 0 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。R A M 2 0 3 への書き込みはメイン処理（図 1 2 3 参照）によって電源遮断時に実行され、R A M 2 0 3 に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図 1 2 1 参照）において実行される。なお、M P U 2 0 1 の N M I 端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 2 5 2 からの停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 S G 1 が M P U 2 0 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理（図 1 4 2 参照）が即座に実行される。なお、電源復帰時には、各制御装置 1 1 0、1 1 1、1 1 3、1 1 4 が正常に立ち上がるのを待つため、第 3 図柄表示装置 8 1 には所定期間の間（例えば、「 3 0 秒」固定）、電源復帰専用の復帰画面（例えば、黒画面表示。示唆表示。）を表示するように構成されている（例えば、所定期間実行手段）。この復帰画面の表示中に、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の始動契機（始動入賞）が取得された場合（例えば、実行条件の成立）には、該復帰画面の表示状態を維持しつつ、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の正常な変動演出（例えば、第 2 演出）の実行を待機（保留）するように構成されている。一方、特別図柄表示装置 3 7 では、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示を実行す

40

50

るとともに、第3図柄表示装置81では、通常の変動演出（例えば、特定演出）を開始せず（例えば、特定演出非開始手段）、第3図柄表示装置81の所定領域（例えば、画面右下部分）において、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示に関連する変動表示（例えば、丸図柄の点滅・点灯等。所謂第4図柄。関連演出。）を実行する（例えば、関連演出実行手段）。上記所定領域は、通常の変動演出を行う領域に比べ、小さな表示領域で実行する。そして、復帰画面の表示時間が経過した場合、該復帰画面を終了するとともに（例えば、示唆表示終了手段）、復帰画面表示中に取得していた第1特別図柄又は第2特別図柄の正常な変動演出（例えば、特定演出）を途中から実行（例えば、特定演出実行手段）するように構成されている。この場合、通常の変動演出が実行されている間も、復帰画面で表示されていた変動表示を継続して実行するように構成してもよい（例えば、関連継続手段）。

10

【3718】

RAM203は、さらに、第1保留球数カウンタ203a、第2保留球数カウンタ203b、第1保留球格納エリア203d、第2保留球格納エリア203e、第1保留球実行エリア203f、第2保留球実行エリア203g、普図保留球数カウンタ203h、普図保留球格納エリア203i、普図保留球実行エリア203j、確変フラグ203k、時短高確フラグ203m、時短低確フラグ203n、時短カウンタ203o、天井到達計数カウンタ203p及び天井設定済みフラグ203qを少なくとも有している。

【3719】

第1保留球数カウンタ203aは、4ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図124参照）の中で検出される第1始動口64への入球に基づいて、特別図柄表示装置37で行われる第1特別図柄の動的表示（第3図柄表示装置81で行われる第1特別図柄に対応する第3図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。

20

【3720】

この第1保留球数カウンタ203aは、電源投入後のRAM203の初期設定処理（図121のS117参照）によって、初期値として「0」が設定される。そして、第1始動口64への始動入賞が検出されて第1特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される（図125のS306参照）。一方、第1保留球数カウンタ203aは、第1特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に1減算される（図128のS5002参照）。

30

【3721】

第2保留球数カウンタ203bは、第1保留球数カウンタ203aと同様、4ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図124参照）の中で検出される上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置37で行われる第2特別図柄の動的表示（第3図柄表示装置81で行われる第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。

【3722】

この第2保留球数カウンタ203bは、第1保留球数カウンタ203aと同様、電源投入後のRAM203の初期設定処理（図121のS117参照）によって、初期値として「0」が設定される。そして、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの始動入賞が検出されて第2特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される（図125のS310参照）。一方、第2保留球数カウンタ203bは、第2特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に1減算される（図129のS5302参照）。

40

【3723】

この第1保留球数カウンタ203aの値（即ち、第1特別図柄の保留球数）又は第2保留球数カウンタ203bの値（即ち、第2特別図柄の保留球数）は、第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置113に通知される（図125のS313参照）。第1保留球数コマンドは、第1始動口64への始動入賞が検出されて

50

第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a が 1 加算される毎に、第 2 保留球数コマンドは、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b が 1 加算される毎に、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信されるコマンドである。

【 3 7 2 4 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって、主制御装置 1 1 0 に保留された第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、主制御装置 1 1 0 へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第 1 始動口 6 4、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への始動入賞が検出される毎に、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置 1 1 0 に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

10

【 3 7 2 5 】

また、第 1 0 実施形態では、主制御装置 1 1 0 が音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを送信する場合、その第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドにおいて、1 加算された第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値だけでなく、その第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ 2 0 3 c（図 9 9 参照）より取得される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値も含める。

20

【 3 7 2 6 】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置 1 1 0 にてカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値が、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に伝えられる。

【 3 7 2 7 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。

30

【 3 7 2 8 】

なお、変動演出の保留球数を示す第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタ C 1 等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタ C 1 等の値を示すコマンドとしては、第 1 始動口 6 4、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への球の入球タイミングで第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

40

【 3 7 2 9 】

50

第1保留球格納エリア203dは、上述したように、第1始動口64への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ203cより取得した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。MPU201は、タイマ割込処理（図124参照）の中で、球が第1始動口64へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ203cから各カウンタC1～C3、CS1の値を取得し、第1保留球格納エリア203dに格納する。第1保留球格納エリア203dは、第1特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタC1～C3、CS1の各値）が、最大4回分まで記憶（保留）できるように、4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）を有している（図99参照）。

10

【3730】

第2保留球格納エリア203eは、上述したように、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ203cより取得した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。MPU201は、タイマ割込処理（図124参照）の中で、球が上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ203cから各カウンタC1～C3、CS1の値を取得し、第2保留球格納エリア203eに格納する。第2保留球格納エリア203eは、第2特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタC1～C3、CS1の各値）が、最大4回分まで記憶（保留）できるように、4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）を有している（図99参照）。

20

【3731】

第1保留球実行エリア203fは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第1特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタC1～C3、CS1の各値）を記憶するためのメモリである。

【3732】

MPU201は、第1特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第1特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第1保留球格納エリア203dに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタC1～C3、CS1の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この第1保留球実行エリア203fへシフトする。なお、第10実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

30

【3733】

第2保留球実行エリア203gは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第2特別図柄の大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタC1～C3、CS1の各値）を記憶するためのメモリである。

【3734】

40

MPU201は、第2特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第2特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第2保留球格納エリア203eに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタC1～C3、CS1の各値）のうち、該データの一の始動入賞に対応するデータを、この第2保留球実行エリア203gへシフトする。

【3735】

ここで、再び図99を参照して、第1保留球格納エリア203d、第2保留球格納エリア203e、第1保留球実行エリア203fおよび第2保留球実行エリア203gの詳細について説明する。第1保留球格納エリア203d、第2保留球格納エリア203e、第

50

1 保留球実行エリア 203 f および第 2 保留球実行エリア 203 g は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置 37 および第 3 図柄表示装置 81 の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置 110 の MPU 201 により使用される。

【3736】

上述したように、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置 37 および第 3 図柄表示装置 81 の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C1 と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタ C2 と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタ C3 と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタ CS1 とが用いられる。第 1 保留球格納エリア 203 d および第 1 保留球実行エリア 203 f は、球が第 1 始動口 64 へ入賞（始動入賞）した場合に MPU 201 によってカウンタ用バッファ 203 c から取得される上記カウンタ C1 ~ C3, CS1 の各値をそれぞれ記憶し、第 2 保留球格納エリア 203 e および第 2 保留球実行エリア 203 g は、球が上側第 2 始動口 71 又は下側第 2 始動口 71 a へ入賞（始動入賞）した場合に MPU 201 によってカウンタ用バッファ 203 c から取得される上記カウンタ C1 ~ C3, CS1 の各値を記憶する。

10

【3737】

第 1 保留球格納エリア 203 d は、4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）で構成されている。4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタ C1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 203 d1 と、大当たり種別カウンタ C2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 203 d2 と、停止パターン選択カウンタ C3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 203 d3 と、変動種別カウンタ CS1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 203 d4 とが設けられている。

20

【3738】

また、第 2 保留球格納エリア 203 e は、第 1 保留球格納エリア 203 d と同様、4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）で構成されている。4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）にはそれぞれ、第 1 保留球格納エリア 203 d と同様、大当たり乱数カウンタ C1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 203 e1 と、大当たり種別カウンタ C2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 203 e2 と、停止パターン選択カウンタ C3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 203 e3 と、変動種別カウンタ CS1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 203 e4 とが設けられている。

30

【3739】

なお、第 10 実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア 203 d1, 203 e1 と、大当たり種別カウンタ格納エリア 203 d2, 203 e2 と、停止パターン選択カウンタ格納エリア 203 d3, 203 e3 と、変動種別カウンタ格納エリア 203 d4, 203 e4 とを 1 つの保留球格納エリア 203 d, 203 e の中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタ C1 ~ C3, CS1 毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

40

【3740】

上述した通り、第 1 保留球格納エリア 203 d には、球が第 1 始動口 64 へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタ C1 ~ C3, CS1 の各値）が最大 4 回分まで記憶されるが、その場合、4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1 ~ 第 4）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第 1 始動口 64 への始動入賞に対応するデータが記憶され、第 1 保留第 1 エリアには、時間的に最も古い第 1 始動口 64 への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【3741】

また、第 1 保留球実行エリア 203 f は、1 つのエリアのみで構成されている。この第

50

1 保留球実行エリア 2 0 3 f には、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d と同様に、大当たり乱数カウンタ C 1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 f 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 f 3 、変動種別カウンタ C S 1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 4 とが設けられている。

【 3 7 4 2 】

M P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e および第 2 保留球実行エリア 2 0 3 g に記憶されるデータの有無に関係なく、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 エリアにデータが記憶されている場合に、該第 1 保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この第 1 保留球実行エリア 2 0 3 f の各エリア 2 0 3 f 1 ~ 2 0 3 f 4 にそれぞれシフトする。

10

【 3 7 4 3 】

そして、第 1 保留球実行エリア 2 0 3 f にシフトされたデータを、特図 1 変動開始処理（図 1 2 8 参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置 3 7 では、主制御装置 1 1 0 の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【 3 7 4 4 】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置 1 1 3 や表示制御装置 1 1 4 へ通知される。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4 の制御によって、第 3 図柄表示装置 8 1 では、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、第 1 特別図柄の変動演出が行われる。

20

【 3 7 4 5 】

データのシフトの詳細について説明する。M P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄の変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第 1 保留第 1 エリアにデータが格納されていれば、該第 1 保留第 1 エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 の乱数値を、第 1 保留球実行エリア 2 0 3 f の大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 f 1 へシフトする。同様に、第 1 保留第 1 エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2 の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 2 へシフトし、第 1 保留第 1 エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3 の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 f 3 へシフトし、第 1 保留第 1 エリアの変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 4 へシフトする。

30

【 3 7 4 6 】

そして、第 1 保留球実行エリア 2 0 3 f へのデータのシフトが終了すると、第 1 保留第 1 エリアが空き状態となるため、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の各エリア（第 2 ~ 第 4 ）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ~ 第 3 ）に詰めるシフト処理を行う。なお、第 1 0 実施形態では、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d において、データが記憶（保留）されている第 1 保留エリア（第 1 ~ 第 4 ）についてのみデータのシフトを行う。

40

【 3 7 4 7 】

ここで、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、第 1 特別図柄の変動演出の開始判断が行われた時の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 4 」であり、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の全エリア（第 1 ~ 第 4 ）にデータが記憶されているとする。この状態で、第 1 保留第 1 エリアのデータが、第 1 保留球実行エリア 2 0 3 f へシフトされ、第 1 保留第 1 エリアが空き状態と

50

なると、MPU201は、他のエリア（第2～第4）のデータをそれぞれ、エリア番号の1小さいエリア（第1～第3）にシフトする。すなわち、第1保留第2エリアのデータを、第1保留第1エリアへシフトし、第1保留第3エリアのデータを、第1保留第2エリアへシフトし、第1保留第4エリアのデータを、第1保留第3エリアへシフトする。

【3748】

また、例えば、第1特別図柄の変動演出の開始判断が行われた時の第1保留球数カウンタ203aの値が「2」であれば、MPU201は、第1保留第2エリアのデータのみを、第1保留第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第10実施形態では、データが記憶（保留）されていない第1保留エリア（第3～第4）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

10

【3749】

なお、データの有無に関わらず、第1保留エリア（第2～第4）の各データを、エリア番号が1小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第1保留エリア（第2～第4）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【3750】

次に、第2保留球格納エリア203eには、球が上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタC1～C3、CS1の各値）が最大4回分まで記憶されるが、その場合、4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1～第4）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの始動入賞に対応するデータが記憶され、第2保留第1エリアには、時間的に最も古い上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

20

【3751】

また、第2保留球実行エリア203gは、1つのエリアのみで構成されている。この第2保留球実行エリア203gには、第2保留球格納エリア203eと同様に、大当たり乱数カウンタC1の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア203g1と、大当たり種別カウンタC2の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア203g2と、停止パターン選択カウンタC3の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア203g3、変動種別カウンタCS1の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア203g4とが設けられている。

30

【3752】

MPU201は、第2特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第1保留球格納エリア203dおよび第1保留球実行エリア203fに記憶されるデータの有無に関係なく、第2保留球格納エリア203eの第2保留第1エリアにデータが記憶されている場合に、該第2保留第1エリアに記憶されているデータを、この第2保留球実行エリア203gの各エリア203g1～203g4にそれぞれシフトする。

【3753】

40

そして、第2保留球実行エリア203gにシフトされたデータを、特図2変動開始処理（図129参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置37では、主制御装置110の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【3754】

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

50

パターンおよび停止種別に基づいて、変動演出が行われる。

【3755】

データのシフトの詳細について説明する。MPU201は、第2特別図柄の変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第2保留球格納エリア203eの第2保留第1エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第2保留第1エリアにデータが格納されていれば、該第2保留第1エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1の乱数値を、第2保留球実行エリア203gの大当たり乱数カウンタ格納エリア203g1へシフトする。同様に、第2保留第1エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203e2の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア203g2へシフトし、第2保留第1エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203e3の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア203g3へシフトし、第2保留第1エリアの変動種別カウンタ格納エリア203e4の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア203g4へシフトする。

10

【3756】

そして、第2保留球実行エリア203gへのデータのシフトが終了すると、第2保留第1エリアが空き状態となるため、第2保留球格納エリア203eの各エリア(第2～第4)に記憶(保留)されているデータを、エリア番号の1小さいエリア(第1～第3)に詰めるシフト処理を行う。なお、第10実施形態では、第2保留球格納エリア203eにおいて、データが記憶(保留)されている第2保留エリア(第1～第4)についてのみデータのシフトを行う。

20

【3757】

ここで、第2保留球格納エリア203e内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、第2特別図柄の変動演出の開始判断が行われた時の第2保留球数カウンタ203bの値が「4」であり、第2保留球格納エリア203eの全エリア(第1～第4)にデータが記憶されているとする。この状態で、第2保留第1エリアのデータが、第2保留球実行エリア203gへシフトされ、第2保留第1エリアが空き状態となると、MPU201は、他のエリア(第2～第4)のデータをそれぞれ、エリア番号の1小さいエリア(第1～第3)にシフトする。すなわち、第2保留第2エリアのデータを、第2保留第1エリアへシフトし、第2保留第3エリアのデータを、第2保留第2エリアへシフトし、第2保留第4エリアのデータを、第2保留第3エリアへシフトする。

30

【3758】

また、例えば、第2特別図柄の変動演出の開始判断が行われた時の第2保留球数カウンタ203bの値が「2」であれば、MPU201は、第2保留第2エリアのデータのみを、第2保留第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第10実施形態では、データが記憶(保留)されていない第2保留エリア(第3～第4)については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【3759】

なお、データの有無に関わらず、第2保留エリア(第2～第4)の各データを、エリア番号が1小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第2保留エリア(第2～第4)にデータが記憶(保留)されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

40

【3760】

このように、実行される第1特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第2特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第1特別図柄の動的表示と第2特別図柄の動的表示とを同時に実行することができる。

【3761】

図98に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ203hは、4ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理(図124参照)の中で検出されるスルーゲート67への

50

球の通過に基づいて、普通図柄表示装置 8 3 で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するためのカウンタである。

【 3 7 6 2 】

この普図保留球数カウンタ 2 0 3 h は、保留球数カウンタ 2 0 3 a , 2 0 3 b と同様、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 1 2 1 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「 0 」が設定される。そして、スルーゲート 6 7 への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「 4 」まで 1 加算される（図 1 2 6 の S 4 0 5 参照）。一方、普図保留球数カウンタ 2 0 3 h は、普通図柄の可変表示が実行される毎に 1 減算される（図 1 4 0 の S 7 0 5 参照）。

【 3 7 6 3 】

普図保留球格納エリア 2 0 3 i は、スルーゲート 6 7 への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得した普図当たりカウンタ C 4 を記憶するためのメモリである。M P U 2 0 1 は、タイマ割込処理（図 1 2 4 参照）の中で、球がスルーゲート 6 7 を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ 2 0 3 c から普図当たりカウンタ C 4 の値を取得し、普図保留球格納エリア 2 0 3 i に格納する。普図保留球格納エリア 2 0 3 i は、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタ C 4 の値）が、最大 4 回分まで記憶（保留）できるように、4 つの保留エリア（普図保留第 1 ~ 第 4 エリア）を有している（図 9 9 参照）。

【 3 7 6 4 】

普図保留球実行エリア 2 0 3 j は、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たりカウンタ C 4 の値）を記憶するためのメモリである。

【 3 7 6 5 】

M P U 2 0 1 は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置 8 3 の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア 2 0 3 i に記憶されているデータ（普図当たりカウンタ C 4 の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア 2 0 3 j へシフトする。なお、第 1 0 実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【 3 7 6 6 】

ここで、再び図 9 9 を参照して、普図保留球格納エリア 2 0 3 i および普図保留球実行エリア 2 0 3 j の詳細について説明する。普図保留球格納エリア 2 0 3 i および普図保留球実行エリア 2 0 3 j は、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置 8 3 の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により使用される。

【 3 7 6 7 】

上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置 8 3 の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタ C 4 が用いられる。普図保留球格納エリア 2 0 3 i は、球がスルーゲート 6 7 を通過した場合に M P U 2 0 1 によってカウンタ用バッファ 2 0 3 c から取得される普図当たりカウンタ C 4 の値を記憶する。

【 3 7 6 8 】

普図保留球格納エリア 2 0 3 i は、4 つの保留エリア（普図保留第 1 ~ 第 4 エリア）で構成されている。4 つの保留エリア（普図保留第 1 ~ 第 4 エリア）にはそれぞれ、普図当たりカウンタ C 4 の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【 3 7 6 9 】

この普図保留球格納エリア 2 0 3 i には、球がスルーゲート 6 7 を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たりカウンタ C 4 の値）が最大 4 回分まで記憶されるが、その場合、4 つの保留エリア（普図保留第 1 ~ 第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1 ~ 第 4 ）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート 6 7 への球の通過に対応するデータ

10

20

30

40

50

が記憶され、普図保留第1エリアには、時間的に最も古いスルースペース67への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。

【3770】

一方、普図保留球実行エリア203jは、1つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア203jには、普図保留球格納エリア203iと同様に、普図当たりカウンタC4の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【3771】

M P U 2 0 1は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア203iの普図保留第1エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア203jにシフトする。

10

【3772】

そして、普図保留球実行エリア203jにシフトされたデータを、普図変動処理（図140参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置83では、主制御装置110の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

【3773】

データのシフトの詳細について説明する。M P U 2 0 1は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア203iの普図保留第1エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア203jの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

20

【3774】

そして、普図保留球実行エリア203jへのデータのシフトが終了すると、普図保留第1エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア203iの各エリア（第2～第4）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が1小さいエリア（第1～第3）に詰めるシフト処理を行う。なお、第10実施形態では、普図保留球格納エリア203iにおいて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第1～第4）についてのみデータのシフトを行う。

【3775】

ここで、普図保留球格納エリア203i内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ203hの値が「4」であり、普図保留球格納エリア203iの全エリア（第1～第4）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第1エリアのデータが、普図保留球実行エリア203jへシフトされ、普図保留第1エリアが空き状態となると、M P U 2 0 1は、他のエリア（第2～第4）のデータをそれぞれ、エリア番号の1小さいエリア（第1～第3）にシフトする。すなわち、普図保留第2エリアのデータを、普図保留第1エリアへシフトし、普図保留第3エリアのデータを、普図保留第2エリアへシフトし、普図保留第4エリアのデータを、普図保留第3エリアへシフトする。

30

【3776】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ203hの値が「2」であれば、M P U 2 0 1は、普図保留第2エリアのデータのみを、普図保留第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第10実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第3～第4）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

40

【3777】

なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第2～第4）の各データを、エリア番号が1小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第2～第4）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

50

【 3 7 7 8 】

図 9 8 に戻り、説明を続ける。確変フラグ 2 0 3 k は、特別図柄が高確率状態か否かを判別するためのフラグである。この確変フラグ 2 0 3 k は、パチンコ機 1 0 の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、大当たりの終了時において、大当たり種別「確変 A」又は「潜確 A」の場合に、確変フラグ 2 0 3 k がオンに設定される（図 1 3 7 の S 6 1 0 2 又は S 6 1 0 5 参照）。そして、大当たりに当選した場合にオフに設定される（図 1 3 4 の S 6 0 2 参照）。第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、確変フラグ 2 0 3 k がオンされている場合に、特別図柄の高確率状態として、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a の高確率状態用が参照されて特別図柄の大当たり抽選が行われる。

【 3 7 7 9 】

時短高確フラグ 2 0 3 m は、オン状態で「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役 7 2 の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短高確フラグ 2 0 3 m は、パチンコ機 1 0 の電源投入時の R A M クリア時（図 1 2 1 の S 1 1 6 参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第 1 0 実施形態では、大当たりの終了時において、大当たり種別「確変 A」又は「時短 A」の場合に、時短高確フラグ 2 0 3 m がオンに設定される（図 1 3 7 の S 6 1 0 3 又は S 6 1 0 6 参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理（図 1 3 0 の S 5 5 1 3 参照）内で、時短カウンタ 2 0 3 o の値が「 0 」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短高確フラグ 2 0 3 m がオンに設定されている場合（図 1 3 2 の S 5 7 0 4 参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図 1 3 4 の S 6 0 2 参照）。

【 3 7 8 0 】

第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、時短高確フラグ 2 0 3 m がオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 h が参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル 2 0 2 i が参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役 7 2 の開放長期化状態として普通電役開放テーブル 2 0 2 j が参照されて普通電役 7 2 の開放駆動が行われる。

【 3 7 8 1 】

時短低確フラグ 2 0 3 n は、オン状態で「普図低確時間短縮状態」であって、普通図柄の低確率状態である一方、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役 7 2 の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短低確フラグ 2 0 3 n は、パチンコ機 1 0 の電源投入時の R A M クリア時（図 1 2 1 の S 1 1 6 参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第 1 0 実施形態では、特別図柄の動的表示が該特別図柄の低確率状態において計「 8 9 9 回」より多く（即ち、「 9 0 0 回」以上）実行されて天井到達回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行させるために該時短低確フラグ 2 0 3 n がオンに設定される（図 1 3 3 の S 5 8 0 6 参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時に実行される変動停止処理において実行される時短計数処理（図 1 3 0 の S 5 5 1 3 参照）内で、時短カウンタ 2 0 3 o の値が「 0 」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短低確フラグ 2 0 3 n がオンに設定されている場合（図 1 3 2 の S 5 7 0 5 参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図 1 3 4 の S 6 0 2 参照）。

【 3 7 8 2 】

第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、時短低確フラグ 2 0 3 n がオンされている場合に、特別図柄は低確率状態であり、かつ、普通図柄も低確率状態として普図当たり乱数テーブル 2 0 2 h が参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるものの、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル 2 0 2 i が参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役 7 2 の開放長期化状態として普通電役開放テーブル 2 0 2 j が参照されて普通電役 7 2 の開放駆動が行われる。

【 3 7 8 3 】

時短カウンタ 203o は、「時短機能」の 1 の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び天井到達時に各特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第 10 実施形態のパチンコ機 10 では、大当たり種別ごとに特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【3784】

この時短カウンタ 203o は、電源投入後の RAM 203 の初期設定処理（図 121 の S117 参照）によって、初期値として「0」が設定される。また、当たり処理（図 124 の S203 参照）においても大当たり時の初期化処理として、時短カウンタ 203o の値が「0」クリアされる（図 134 の S603 参照）。そして、大当たり種別「時短 A」に当選した場合の大当たり終了後には、時短カウンタ 203o の値に「100」が設定される（図 137 の S6107 参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が「899 回」より多くなった場合、即ち、後述する天井到達計数カウンタ 203p の値が「899」より大きい値となった場合であって、かつ、同じく後述する天井設定済みフラグ 203q がオンに設定されていない場合に、時短カウンタ 203o の値に「1140」が設定される（図 133 の S5804 参照）。一方、時短カウンタ 203o の値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 減算される（図 132 の S5701 参照）。

【3785】

そして、時短カウンタ 203o の値が「0」となった場合に（図 132 の S5702：No）、各特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ 203m 又は時短低確フラグ 203n をオフに設定し（図 132 の S5704 又は S5705 参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【3786】

天井到達計数カウンタ 203p は、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを計数するためのカウンタである。第 10 実施形態のパチンコ機 10 では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が「900 回」実行された場合、即ち、この天井到達計数カウンタ 203p の値が「900」に達した場合に、遊技状態を「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【3787】

この天井到達計数カウンタ 203p は、パチンコ機 10 の立ち上げ処理において、初期値として「0」が設定される（図 121 の S172 参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 加算される（図 133 の S5801 参照）。第 10 実施形態のパチンコ機 10 では、この天井到達計数カウンタ 203p の値が「900」に達した場合、後述する天井設定済みフラグ 203q がオンに設定されていなければ（即ち、オフであれば）、時短カウンタ 203o の値に「1140」を設定するとともに、時短低確フラグ 203n をオンに設定して（図 133 の S5804 及び S5806 参照）、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。

【3788】

なお、この天井到達計数カウンタ 203p は、大当たりで当選した場合の当たり処理の冒頭で「0」クリアされる（図 134 の S603 参照）。これにより、大当たりが発生するごとに、天井到達回数を再設定し、大当たり遊技後、特別図柄が低確率状態になった際に、この天井到達計数カウンタ 203p の値の計数を開始することで、該特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示において大当たりで当選しない期間が所定期間に達した場合に、遊技者への救済措置として「普図低確時間短縮状態」を発生させることが可能となる。

【3789】

10

20

30

40

50

天井設定済みフラグ 2 0 3 q は、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が天井到達回数に 1 度達したか否かを判別するためのフラグである。この天井設定済みフラグ 2 0 3 q は、パチンコ機 1 0 の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図 1 2 1 の S 1 7 1 参照）。そして、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が連続して「9 0 0 回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、天井到達計数カウンタ 2 0 3 p の値が「9 0 0」に達した場合に、大当たり遊技後、天井機能が 1 回発動したとして、オンに設定される（図 1 3 3 の S 5 8 0 5 参照）。一方、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図 1 3 4 の S 6 0 2 参照）。

【 3 7 9 0 】

第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、天井設定済みフラグ 2 0 3 q がオンに設定されている場合、即ち、大当たり遊技後、1 度でも天井機能が発動している場合は、再び天井機能を発生させないように構成されており、天井設定済みフラグ 2 0 3 q を参照することで、大当たり遊技後に発動する天井機能を 1 回に制限することができる。なお、天井機能を 2 回以上発生し得るように構成してもよい。

【 3 7 9 1 】

主制御装置 1 1 0 の ROM 2 0 2 には、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a の開放制御のために参照される大当たり開放テーブル 2 0 2 f が格納されている。

【 3 7 9 2 】

ここで、図 1 1 5 を参照して、大当たり開放テーブル 2 0 2 f について説明する。図 1 1 5 は、ROM 2 0 2 に記憶される大当たり開放テーブル 2 0 2 f の一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル 2 0 2 f は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別に基づいて、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a の開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。

【 3 7 9 3 】

まず、大当たり開放テーブル 2 0 2 f は、遊技状態毎に入賞し易い第 1 始動口 6 4、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a（以下、第 1 始動口 6 4 と、上側第 2 始動口 7 1 と、下側第 2 始動口 7 1 a とを総称して、「始動口 6 4、7 1、7 1 a」と称する場合がある）に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。

【 3 7 9 4 】

具体的には、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短 A」、「確変 A」又は「潜確 A」に当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」において、大当たり種別「時短 A」又は「潜確 A」に当選した場合に参照される「確率変動状態・低確時間短縮状態・時間短縮状態・潜伏確率変動状態」用とで、大入賞口開閉板 6 5 a の開放態様等が規定されている。

【 3 7 9 5 】

図 1 1 5 で示すように、大当たり開放テーブル 2 0 2 f の「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短 A」に当選した場合には、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a（以下、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a を、「大入賞口」と称する場合がある）が、5 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「OP 時間」と称する場合がある）が「3 0 秒」に設定され、その大当たりの 1 のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「IT 時間」と称する場合がある）が「1 秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ED 時間」と称する場合がある）が「1 0 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「3 0 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞

10

20

30

40

50

に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【３７９６】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

10

【３７９７】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「潜確Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「潜確Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「潜伏確率変動状態」に移行するように構成されている。なお、「通常遊技状態」において大当たり種別「潜確Ａ」に当選し得るのは第２特別図柄の動的表示であり、該第２特別図柄の動的表示は、「通常遊技状態」において推奨されている左打ち遊技では実行され難くなるように構成されている。

20

【３７９８】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「確率変動状態・低確時間短縮状態・時間短縮状態・潜伏確率変動状態」用において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、５ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

30

【３７９９】

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｆの「確率変動状態・低確時間短縮状態・時間短縮状態・潜伏確率変動状態」用において、大当たり種別「潜確Ａ」に当選した場合には、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、５ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」において、大当たり種別「潜確Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「潜伏確率変動状態」に移行するように構成されている。

40

【３８００】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの大当たり種別に当選した場合における大当たり時のＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ

50

時間、及び、E D時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【3801】

さらに、「通常遊技状態」における初回大当たりのO P時間、I T時間、及び、E D時間を、「連荘」状態における大当たりのO P時間、I T時間、及び、E D時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりのO P時間やE D時間にパチンコ機10における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサウンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機10の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

10

【3802】

なお、大当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板65aの開放態様等（O P時間、I T時間、E D時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してもよい。当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。

20

【3803】

また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、O P時間とE D時間とを異ならせるように構成してもよいし、I T時間をO P時間やE D時間より長い時間に設定してもよい。また、1のラウンドの最小開放時間を、I T時間やO P時間、E D時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎にO P時間、I T時間又はE D時間の少なくとも1つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。また、「潜伏確率変動状態」における大当たりのO P時間、I T時間、及び、E D時間を、「通常遊技状態」、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」における大当たりのO P時間、I T時間、及び、E D時間よりいずれも短くなるように構成していたが、いずれか1以上のO P時間、I T時間、又は、E D時間を短くするように構成し、他の1以上のO P時間、I T時間、又は、E D時間を同等又は長くなるように構成してもよい。

30

【3804】

次に、図116を参照して、小当たり開放テーブル202gについて説明する。図116は、ROM202に記憶される小当たり開放テーブル202gの一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル202gは、第1特別図柄又は第2特別図柄の小当たり時に参照され、各特別図柄に基づいて、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aの開放態様等（ラウンド数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）が規定されている。なお、いずれの特別図柄で小当たりに当選した場合（「普図低確時間短縮状態」への移行を除く）であっても、遊技状態の移行は行われないうに構成されている。

40

【3805】

まず、小当たり開放テーブル202gは、特別図柄の種類、即ち、入賞する始動口64, 71, 71aに基づいて開放態様等が分けられている。具体的には、第1特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に参照される「特図1小当たり」用と、第2特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に参照される「特図2小当たり」用とで、大入賞口開閉板65aの開放態様等が規定されている。

50

【 3 8 0 6 】

図 1 1 6 で示すように、小当たり開放テーブル 2 0 2 g の「特図 1 小当たり」用において、第 1 特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、普通電役 7 2 の正面視左側に設けられた可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が 1 回（1 ラウンド）開閉される。そして、その大入賞口開閉板 6 5 a の最大開放時間が「0 . 1 秒」に設定され、最大入賞個数が「1 0 個」に規定され、入賞に基づく賞球数が「1 0 個」に規定されている。なお、第 1 0 実施形態では、第 1 特別図柄の小当たり当選に基づく大入賞口開閉板 6 5 a の最大開放時間内に発射された球が 1 0 個も入賞し得ない開放時間に設定されているため、開放された大入賞口開閉板 6 5 a は、最大入賞個数の条件で閉鎖するより、最大開放時間の条件で閉鎖し易いように構成されている。

10

【 3 8 0 7 】

また、図 1 1 6 で示すように、小当たり開放テーブル 2 0 2 g の「特図 2 小当たり」用において、第 2 特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合も、普通電役 7 2 の正面視左側に設けられた可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が 1 回（1 ラウンド）開閉される。そして、その大入賞口開閉板 6 5 a の最大開放時間が「1 . 5 秒」に設定され、最大入賞個数が「1 0 個」に規定され、入賞に基づく賞球数が「1 0 個」に規定されている。なお、第 1 0 実施形態では、第 2 特別図柄の小当たり当選に基づく大入賞口開閉板 6 5 a の最大開放時間内に発射された球が 1 0 個も入賞し得ない開放時間に設定されているため、開放された大入賞口開閉板 6 5 a は、最大入賞個数の条件で閉鎖するより、最大開放時間の条件で閉鎖し易いように構成されている。

20

【 3 8 0 8 】

次に、図 1 1 7 (a) から図 1 1 7 (c) を参照して、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 h、普図変動テーブル 2 0 2 i 及び普通電役開放テーブル 2 0 2 j の詳細について説明する。まず、図 1 1 7 (a) は、ROM 2 0 2 に記憶される普図当たり乱数テーブル 2 0 2 h の一例を模式的に示した模式図である。

【 3 8 0 9 】

上述したように、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 h は、パチンコ機 1 0 の遊技状態が、「通常遊技状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」である普通図柄の低確率状態（「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機 1 0 の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との 2 種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。

30

【 3 8 1 0 】

図 1 1 7 (a) で示すように、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタ C 4 の値の数は 7 0 個で、その値「3 0 ~ 9 9」が、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 h に規定（設定）されている。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、 $70 / 100$ となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されている。

40

【 3 8 1 1 】

一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタ C 4 の値の数は 9 9 個で、その値「1 ~ 9 9」が、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 h に規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、 $99 / 100$ となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。

50

【 3 8 1 2 】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役 7 2 が開放し易い状況か、該開放し易い状況より開放し難い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合に、普通電役 7 2 が開放し易い状況であることによって下側第 2 始動口 7 1 a へ入賞し得る状況か、普通電役 7 2 が開放し易い状況より開放し難い状況であることで球が下側第 2 始動口 7 1 a へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【 3 8 1 3 】

特に、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役 7 2 が開放し難く、さらに、開放した場合でも普通電役 7 2 が短時間しか開放しないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも「普通図柄高確率状態」より下側第 2 始動口 7 1 a へ入賞し難くなるように構成されている。また、第 1 始動口 6 4 には普通電役 7 2 のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート 6 7 が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第 1 始動口 6 4 へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、下側第 2 始動口 7 1 a へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第 1 始動口 6 4 へ入賞させなければならず、第 1 特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第 1 始動口 6 4 へ入賞させるように構成されている。なお、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間や普通電役 7 2 の開放パターンを複数種類設けておくことで、「通常遊技状態」において遊技者が下側第 2 始動口 7 1 a へ入賞可能なタイミングを把握させ難く構成して、下側第 2 始動口 7 1 a への入賞を困難に構成するとより好適である。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート 6 7 への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。

【 3 8 1 4 】

次いで、図 1 1 7 (b) を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル 2 0 2 i の詳細について説明する。図 1 1 7 (b) は、ROM 2 0 2 に記憶される普図変動テーブル 2 0 2 i の一例を模式的に示した模式図である。

【 3 8 1 5 】

普図変動テーブル 2 0 2 i は、「通常遊技状態」又は「潜伏確率変動状態」で参照される「通常遊技状態・潜伏確率変動状態」用と、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」で参照される「確率変動状態・低確時間短縮状態・時間短縮状態」用との 2 種類に分けられる。そして、「通常遊技状態・潜伏確率変動状態」用と「確率変動状態・低確時間短縮状態・時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。

【 3 8 1 6 】

図 1 1 7 (b) で示すように、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」又は「潜伏確率変動状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「15 秒」となるように普図変動テーブル 2 0 2 i で規定されている。つまり、「通常遊技状態」又は「潜伏確率変動状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「15 秒」となるように設定されている。

【 3 8 1 7 】

また、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「0.1 秒」となるように普図変動テーブル 2 0 2 i で規定されている。つまり、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は

「普図高確時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「0.1秒」となるように設定されている。

【3818】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート67を球が通過してから、普通電役72が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート67を通過した場合に、該スルーゲート67の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役72が開放されて、スルーゲート67を通過した球がそのまま下側第2始動口71aへ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、1の球のスルーゲート67及び下側第2始動口71aへの入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

10

【3819】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役72の開放時間も長時間となるため、普通電役72の上面を球が転動している間に普通電役72が開放（没入）状態となって、右打ち遊技により発射された球が下側第2始動口71aへと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」で右打ちされた球は、下側第2始動口71aへ入賞し易く、可変入賞装置65へ入賞し難いように構成されている。

【3820】

20

また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」よりも当たりに当選し難いものの、普通図柄の可変表示時間が短く、かつ、普通電役72の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技により発射された球が下側第2始動口71aへと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「普図低確時間短縮状態」で右打ちされた球は、下側第2始動口71aへ入賞し易く、可変入賞装置65へ入賞し難いように構成されている。

【3821】

一方、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の可変表示時間が長く、当たりに当選し難く、かつ、普通電役72の開放時間も短時間となるため、右打ち遊技により発射された球が下側第2始動口71aへと入賞し難くなるように構成されている。よって普通電役72の閉鎖中は該普通電役72の上面を右端から左端まで転動しきり、該普通電役72の正面視左側に設けられた可変入賞装置65側へと流下可能となるため、「潜伏確率変動状態」で右打ちされた球は、下側第2始動口71aへ入賞し難く、可変入賞装置65へ入賞し易いように構成されている。

30

【3822】

次いで、図117(c)を参照して、普通電役開放テーブル202jについて説明する。図117(c)は、ROM202に記憶される普通電役開放テーブル202jの一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル202jは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役72の開放（没入）時間および開放回数が規定されている。

40

【3823】

普通電役開放テーブル202jは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」で参照される「通常遊技状態・潜伏確率変動状態」用と、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」で参照される「確率変動状態・低確時間短縮状態・時間短縮状態」用とで、普通電役72の開放態様（開放時間）が変更される。

【3824】

図117(c)で示すように、第10実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役72の開放回数は1回であり、その開放時間は「0.1秒」となるように普通電役開放テー

50

ブル 2 0 2 j で規定されている。つまり、「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役 7 2 は、「0 . 1 秒」× 1 回 = 「0 . 1 秒」の間、開放されるように設定されている。

【 3 8 2 5 】

また、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役 7 2 の開放時間は「5 . 8 秒」、かつ、開放回数が 1 回となるように普通電役開放テーブル 2 0 2 j で規定されている。つまり、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役 7 2 は、「5 . 8 秒」× 1 回 = 「5 . 8 秒」の間、開放されるように構成される。

10

【 3 8 2 6 】

これにより、遊技状態に応じて普通電役 7 2 の開放態様を変更することで、普通電役 7 2 が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合に、普通電役 7 2 が開放している期間が長いことによって下側第 2 始動口 7 1 a へ入賞し易い状況か、普通電役 7 2 が開放している状況が短いことによって球が下側第 2 始動口 7 1 a へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【 3 8 2 7 】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役 7 2 の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が下側第 2 始動口 7 1 a へと入賞し易いように構成されている。

20

【 3 8 2 8 】

また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」においては、普通図柄の低確率状態であるものの、可変表示時間が短時間で、普通電役 7 2 の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が下側第 2 始動口 7 1 a へと入賞し易いように構成されている。

【 3 8 2 9 】

よって、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」及び「普図高確時間短縮状態」で右打ちされた球は、下側第 2 始動口 7 1 a へ入賞し易く、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第 2 特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。

30

【 3 8 3 0 】

このように、特別図柄の高確率状態又は低確率状態と、普通図柄の高確率状態又は低確率状態と、可変表示時間及び普通電役 7 2 の開放時間の長時間又は短時間と、をそれぞれ組み合わせた各遊技状態を設けることで、各遊技状態に遊技性を変化させ、パリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 3 8 3 1 】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を 1 / 1 0 0 程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「確率変動状態」における普通図柄の当たり確率を 5 0 / 1 0 0 = 1 / 2 程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「確率変動状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「3 0 秒」以上の長い時間（例えば、「1 0 0 秒」）としてもよいし、「1 0 秒」未満の短い時間（例えば、「1 秒」）としてもよい。

40

【 3 8 3 2 】

また、普通電役 7 2 の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、

50

適宜変更可能である。具体的には、普通電役 7 2 の開放時間として、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役 7 2 の開放時間を「0.1 秒」以上（例えば、「1 秒」）に設定してもよいし、開放回数を「1 回」以上（例えば、「3 回」）に設定してもよい。また、「確率変動状態」等における普通電役 7 2 の開放時間を「5.8 秒」以上の長い時間（例えば、「10 秒」）としてもよいし、「5.8 秒」未満の短い時間（例えば、「1 秒」）としてもよい。さらに、「確率変動状態」等における普通電役 7 2 の開放回数を「1 回」以上の多い回数（例えば、「5 回」）としてもよい。

【3833】

次に、図 118 を参照して、第 10 実施形態における時短終了条件テーブル 202k について説明する。図 118 は、第 10 実施形態における ROM 202 に記憶される時短終了条件テーブル 202k の一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル 202k は、大当たり状態の終了時又は、天井到達回数に達した場合に参照され、大当たりに当選した大当たり種別又は天井機能に応じて付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。

【3834】

図 118 で示すように、「通常遊技状態」において大当たり種別「確変 A」に当選した場合、「確率変動状態」として、次回大当たりまで高確時短機能が有効となるように設定される。また、「通常遊技状態」において天井到達回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」として、低確時短機能が「1140 回」まで有効となるように設定される。さらに、すべての遊技状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」）において、大当たり種別「時短 A」に当選した場合、「普図高確時間短縮状態」として、高確時短機能が「100 回」まで有効となるように設定される。また、すべての遊技状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図低確時間短縮状態」、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」）において、大当たり種別「潜確 A」に当選した場合、「潜伏確率変動状態」として、時短機能は付与されず、時短回数が「0 回」となるように設定される。

【3835】

図 98 に戻り、説明を続ける。RAM 203 は、図 99 に図示したカウンタ用バッファ 203c 等のほか、MPU 201 の内部レジスタの内容や MPU 201 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット/アウトプット（Input/Output。以下、「I/O」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、RAM 203 は、パチンコ機 10 の電源の遮断後においても電源装置 115 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM 203 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【3836】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値が RAM 203 に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM 203 に記憶される情報に基づいて、パチンコ機 10 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM 203 への書き込みはメイン処理（図 123 参照）によって電源遮断時に実行され、RAM 203 に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図 121 参照）において実行される。なお、MPU 201 の NMI 端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 252 からの停電信号 SG1 が入力されるように構成されており、その停電信号 SG1 が MPU 201 へ入力されると、停電時処理としての NMI 割込処理（図 142 参照）が即座に実行される。

【3837】

主制御装置 110 の MPU 201 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 204 を介して入出力ポート 205 が接続されている。入出力ポート 205 には、

10

20

30

40

50

各入賞口 6 3 , 6 4 , 6 5 , 7 1 , 7 1 a に入賞した球や、スルーゲート 6 7 を通過した球、アウト口 6 6 を通って球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、大入賞口スイッチ 6 5 c 等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ 2 0 8 や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー 5 0 1、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ 5 0 2、R A M 2 0 3 に記憶されているデータを消去するための R A M 消去スイッチ 5 0 3 が接続される。

【 3 8 3 8 】

また、入出力ポート 2 0 5 の出力側には、払出制御装置 1 1 1、音声ランプ制御装置 1 1 3、特別図柄表示装置 3 7、普通図柄表示装置 8 3、普通図柄保留ランプ 8 4、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド 6 5 b や、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a を駆動するための普通電役ソレノイド（図示せず）、その他ソレノイド 2 0 9 が接続されている。M P U 2 0 1 は、各種スイッチ 2 0 8 , 5 0 2 , 5 0 3 から出力される信号や、設定キー 5 0 1 の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の 1 つとして確率表示装置 5 0 4 の表示内容等を設定する。

10

【 3 8 3 9 】

払出制御装置 1 1 1 は、払出モータ 2 1 6 を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置である M P U 2 1 1 は、その M P U 2 1 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した R O M 2 1 2 と、ワークメモリ等として使用される R A M 2 1 3 とを有している。

20

【 3 8 4 0 】

払出制御装置 1 1 1 の R A M 2 1 3 は、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 と同様に、M P U 2 1 1 の内部レジスタの内容や M P U 2 1 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I / O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。R A M 2 1 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、R A M 2 1 3 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 と同様、M P U 2 1 1 の N M I 端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路 2 5 2 から停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 S G 1 が M P U 2 1 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理（図 1 4 2 参照）が即座に実行される。

30

【 3 8 4 1 】

払出制御装置 1 1 1 の M P U 2 1 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 1 4 を介して入出力ポート 2 1 5 が接続されている。入出力ポート 2 1 5 には、主制御装置 1 1 0 や払出モータ 2 1 6、発射制御装置 1 1 2 などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置 1 1 1 には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ 2 1 7 が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ 2 1 7 は、払出制御装置 1 1 1 に接続されるが、主制御装置 1 1 0 には接続されていない。

【 3 8 4 2 】

40

発射制御装置 1 1 2 は、主制御装置 1 1 0 により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル 5 1 の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるように球発射ユニット 1 1 2 a を制御するものである。球発射ユニット 1 1 2 a は、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル 5 1 に触れていることをタッチセンサ 5 1 a により検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ 5 1 b がオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル 5 1 の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル 5 1 の操作量に応じた強さで球が発射される。

【 3 8 4 3 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、音声出力装置（図示しないスピーカなど） 2 2 6 におけ

50

る音声の出力、ランプ表示装置（電飾部 2 9 ~ 3 3、表示ランプ 3 4 など） 2 2 7 における点灯および消灯の出力、変動演出や、後述する演出用打ち方指示、「保留変化予告」といった第 3 図柄表示装置 8 1 にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。

【 3 8 4 4 】

演算装置である M P U 2 2 1 は、その M P U 2 2 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した R O M 2 2 2 と、ワークメモリ等として使用される R A M 2 2 3 とを有している。

【 3 8 4 5 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 2 4 を介して入出力ポート 2 2 5 が接続されている。入出力ポート 2 2 5 には、主制御装置 1 1 0、表示制御装置 1 1 4、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7、及び、枠ボタン 2 2 などがそれぞれ接続されている。第 1 0 実施形態では、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置 1 1 3 から主制御装置 1 1 0 へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置 1 1 3 と表示制御装置 1 1 4 とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

【 3 8 4 6 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、枠ボタン 2 2 からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン 2 2 が操作された場合は、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7 を制御すると共に、表示制御装置 1 1 4 へ枠ボタン 2 2 の押下に基づいた表示を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるように指示する。

【 3 8 4 7 】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び第 3 図柄表示装置 8 1 が接続され、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動演出や演出用打ち方指示、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、演出用打ち方指示の詳細については、図 1 5 0 ~ 図 1 5 2 において後述する。

【 3 8 4 8 】

電源装置 1 1 5 は、パチンコ機 1 0 の各部に電源を供給するための電源部 2 5 1 と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路 2 5 2 とを有している。電源部 2 5 1 は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置 1 1 0 ~ 1 1 4 等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部 2 5 1 は、外部より供給される交流 2 4 ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ 2 0 8 などの各種スイッチや、ソレノイド 2 0 9 などのソレノイド、モータ等を駆動するための 1 2 ボルトの電圧、ロジック用の 5 ボルトの電圧、R A M バックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら 1 2 ボルトの電圧、5 ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置 1 1 0 ~ 1 1 4 等に対して必要な電圧を供給する。

【 3 8 4 9 】

停電監視回路 2 5 2 は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 及び払出制御装置 1 1 1 の M P U 2 1 1 の各 N M I 端子へ停電信号 S G 1 を出力するための回路である。停電監視回路 2 5 2 は、電源部 2 5 1 から出力される最大電圧である直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 2 2 ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号 S G 1 を主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1 の N M I 端子へ出力する。停電信号 S G 1 の出力によって、主制御装置 1 1 0 及び払出制御装置 1 1 1 は、停電の発生を認識し、N M I 割込処理（図 1 4 2 参照）を実行する。なお、電源部 2 5 1 は、直流安定 2 4 ボルトの電圧が 2 2 ボルト未満になった後においても、N M I 割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である 5 ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置 1 1 0 及び

10

20

30

40

50

払出制御装置 111 は、NMI 割込処理を正常に実行し完了することができる。

【3850】

ここで、図 119 を参照して、音声ランプ制御装置 113 の詳細な電氣的構成について説明する。図 119 は、主に音声ランプ制御装置 113 の電氣的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置 113 の ROM 222 には、MPU 221 にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル 222a、大当たり種別テーブル 222b、停止パターンテーブル 222c、変動パターンテーブル 222d が少なくとも格納されている。これらのテーブル 222a ~ 222d は、いずれも主制御装置 110 の ROM 202 に設けられた大当たり乱数テーブル 202a、大当たり種別テーブル 202b、停止パターンテーブル 202d、変動パターンテーブル 202e と同じものである。

10

【3851】

音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 203c より取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3 および変動種別カウンタ CS1 の各値と、大当たり乱数テーブル 222a、大当たり種別テーブル 222b、停止パターンテーブル 222c および変動パターンテーブル 222d とに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【3852】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域 Db（図 97 参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

20

【3853】

RAM 223 には、特図 1 変動開始フラグ 223a、特図 2 変動開始フラグ 223b、サブ第 1 保留球数カウンタ 223c、サブ第 2 保留球数カウンタ 223d、第 1 保留情報格納エリア 223e、第 2 保留情報格納エリア 223f、第 1 実行情報格納エリア 223g、第 2 実行情報格納エリア 223h、演出用左打ち指示実施済みフラグ 223i、演出用右打ち指示実施済みフラグ 223j が少なくとも設けられている。

30

【3854】

特図 1 変動開始フラグ 223a は、オン状態で第 1 特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図 1 変動開始フラグ 223a は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置 110 から出力された特図 1 停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図 146 の S1225 参照）。そして、第 3 図柄表示装置 81 での実行如何を問わず第 1 特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図 148 の S1302 参照）。

【3855】

そして、第 10 実施形態のパチンコ機 10 では、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 は、この特図 1 変動開始フラグ 223a がオンされたことを契機として、待機中の第 1 特別図柄の変動演出が存在する場合であって、遊技状態が「通常遊技状態」の場合（図 148 の S1306：Yes 参照）、即ち、第 1 特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態である場合に、該待機中の第 1 特別図柄の変動演出を実行させるための第 1 特別図柄の変動演出の設定処理（図 148 の S1307 ~ S1309 参照）を行う。

40

【3856】

なお、特図 1 変動開始フラグ 223a がオンされている場合であっても、遊技状態が第 1 特別図柄の変動演出が非奨励である「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」であったときには（図 148 の S1306：No 参照）、後述する第 1 保留情報格納エリア 223e 及び第 1 実行情報格納エリア 223g のシフト処理、並びに、サブ第 1 保留球数カウンタ 223c の減算処理は実行

50

するものの（図148のS1303～S1305参照）、第1特別図柄の変動演出の設定処理（図148のS1307～S1309参照）を実行しないように構成されている。このように構成することで、第1特別図柄の変動演出が非奨励である「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、第3図柄表示装置81で第1特別図柄に関する変動演出および保留球数を実行（表示）せず、奨励される第2特別図柄の変動演出および保留球数のみを実行（表示）することができる。

【3857】

特図2変動開始フラグ223bは、オン状態で第2特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図2変動開始フラグ223bは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置110から出力された特図2停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図147のS1235参照）。そして、第3図柄表示装置81での実行如何を問わず第2特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図148のS1311参照）。

10

【3858】

そして、第10実施形態のパチンコ機10では、音声ランプ制御装置113のMPU221は、この特図2変動開始フラグ223bがオンされたことを契機として、待機中の第2特別図柄の変動演出が存在する場合であって、遊技状態が「通常遊技状態」以外の場合（図148のS1315：No参照）、即ち、第2特別図柄の変動演出が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」である場合に、該待機中の第2特別図柄の変動演出を実行させるための第2特別図柄の変動演出の設定処理（図148のS1316～S1318参照）を行う。

20

【3859】

なお、特図2変動開始フラグ223bがオンされている場合であっても、遊技状態が第1特別図柄の変動演出が奨励される「通常遊技状態」であったときには（図148のS1315：Yes参照）、後述する第2保留情報格納エリア223f及び第2実行情報格納エリア223hのシフト処理、並びに、サブ第2保留球数カウンタ223dの減算処理は実行するものの（図148のS1312～S1314参照）、第2特別図柄の変動演出の設定処理（図148のS1316～S1318参照）を実行しないように構成されている。このように構成することで、第2特別図柄の変動演出が非奨励である「通常遊技状態」において、第3図柄表示装置81で第2特別図柄に関する変動演出および保留球数を実行（表示）せず、奨励される第1特別図柄の変動演出および保留球数のみを実行（表示）することができる。

30

【3860】

サブ第1保留球数カウンタ223cは、主制御装置110の第1保留球数カウンタ203aと同様に、第3図柄表示装置81（特別図柄表示装置37）で実行され得る第1特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置110において保留されている第1特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。

【3861】

上述したように、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110に直接アクセスして、主制御装置110のRAM203に格納されている第1保留球数カウンタ203aの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置113では、主制御装置110から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第1保留球数カウンタ223cにて、その保留球数を管理するようになっている。

40

【3862】

具体的には、音声ランプ制御装置113は、第1始動口64への入球によって第1特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置110において第1保留球数カウンタ203aの値が加算された場合に主制御装置110より送信される第1保留球数コマンドを受信すると、その第1保留球数コマンドに含まれる、主制御装置110の第1保留球数カウンタ203aの加算後の値（即ち、主制御装置110に保留された第1特別図柄の変

50

動演出の保留球数)をサブ第1保留球数カウンタ223cに格納する(図146のS1207参照)。

【3863】

また、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110において第1保留球数カウンタ203aの値が減算される場合に主制御装置110から送信される第1特別図柄の変動演出に対応する特図1変動パターンコマンド及び特図1停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第3図柄表示装置81での実行如何を問わず第1特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第1保留球数カウンタ223cの値を1減算(更新)する(図148のS1305参照)。このように、第1保留球数カウンタ203aの更新にあわせて主制御装置110から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置113ではサブ第1保留球数カウンタ223cの値を更新するので、主制御装置110の第1保留球数カウンタ203aと同期させながら、サブ第1保留球数カウンタ223cの値を更新することができる。

10

【3864】

サブ第2保留球数カウンタ223dは、主制御装置110の第2保留球数カウンタ203bと同様に、第3図柄表示装置81(特別図柄表示装置37)で実行され得る第2特別図柄の変動演出(動的表示)であって、主制御装置110において保留されている第2特別図柄の変動演出の保留球数(待機回数)を最大4回まで計数するカウンタである。

【3865】

上述したように、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110に直接アクセスして、主制御装置110のRAM203に格納されている第2保留球数カウンタ203bの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置113では、主制御装置110から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第2保留球数カウンタ223dにて、その保留球数を管理するようになっている。

20

【3866】

具体的には、音声ランプ制御装置113は、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの入球によって第2特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置110において第2保留球数カウンタ203bの値が加算された場合に主制御装置110より送信される第2保留球数コマンドを受信すると、その第2保留球数コマンドに含まれる、主制御装置110の第2保留球数カウンタ203bの加算後の値(即ち、主制御装置110に保留された第2特別図柄の変動演出の保留球数)をサブ第2保留球数カウンタ223dに格納する(図145のS1211参照)。

30

【3867】

また、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110において第2保留球数カウンタ203bの値が減算される場合に主制御装置110から送信される第2特別図柄の変動演出に対応する特図2変動パターンコマンド及び特図2停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第3図柄表示装置81での実行如何を問わず第2特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第2保留球数カウンタ223dの値を1減算(更新)する(図148のS1314参照)。このように、第2保留球数カウンタ203bの更新にあわせて主制御装置110から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置113ではサブ第2保留球数カウンタ223dの値を更新するので、主制御装置110の第2保留球数カウンタ203bと同期させながら、サブ第2保留球数カウンタ223dの値を更新することができる。

40

【3868】

サブ第1保留球数カウンタ223c又はサブ第2保留球数カウンタ223dの値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第3図柄表示装置81における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置113は、第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第1保留球数カウンタ223c又はサブ第2保留球数カウンタ223dに格納したり(図145のS1207又はS1211参照)、特図1変動パターンコマンド及び特

50

図 1 停止種別コマンド、又は、特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を更新したりするタイミングで（図 1 4 8 の S 1 3 0 5 又は S 1 3 1 4 参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を表示制御装置 1 1 4 に通知するべく、表示用第 1 保留球数コマンド又は表示用第 2 保留球数コマンドを表示制御装置 1 1 4 に対して送信する。

【 3 8 6 9 】

表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 1 保留球数コマンド又は表示用第 2 保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b（図 9 7（b）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

10

【 3 8 7 0 】

上述したように、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c は、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同期しながら、その値が変更され、また、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d は、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b と同期しながら、その値が変更される。従って、第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b（図 9 7（b）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値に同期させながら、変化させることができる。よって、第 3 図柄表示装置 8 1 には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

20

【 3 8 7 1 】

第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e は、保留されている第 1 特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、第 1 保留球数コマンドによって送信された第 1 特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を格納するためのエリアである。

【 3 8 7 2 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値と、ROM 2 2 2 に格納された各テーブル 2 2 2 a ~ 2 2 2 d とを用いて、第 1 特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

30

【 3 8 7 3 】

第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f は、保留されている第 2 特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、第 2 保留球数コマンドによって送信された第 2 特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を格納するためのエリアである。

【 3 8 7 4 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値と、ROM 2 2 2 に格納された各テーブル 2 2 2 a ~ 2 2 2 d とを用いて、第 2 特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

40

【 3 8 7 5 】

第 1 実行情報格納エリア 2 2 3 g は、少なくとも特別図柄表示装置 3 7 で実行され、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 で実行中の第 1 特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、第 1 保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値とを格納するためのエリアである。

50

【 3 8 7 6 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、第 1 特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第 1 特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 等の各値）を、この第 1 実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトする。

【 3 8 7 7 】

第 2 実行情報格納エリア 2 2 3 h は、少なくとも特別図柄表示装置 3 7 で実行され、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 で実行中の第 2 特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、第 2 保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値とを格納するためのエリアである。

10

【 3 8 7 8 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、第 2 特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第 2 特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 2 保留情報格納第 1 エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 等の各値）を、この第 2 実行情報格納エリア 2 2 3 h ヘシフトする。

【 3 8 7 9 】

20

演出用左打ち指示実施済みフラグ 2 2 3 i は、右打ち遊技を行う遊技状態から左打ち遊技を行う遊技状態に移行した場合、即ち、右打ち遊技を行う「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において時短終了条件が成立して左打ち遊技を行う「通常遊技状態」に移行した場合に 1 度だけ実行される演出用打ち方指示が実施済みか否かを判別するためのフラグである。この演出用左打ち指示実施済みフラグ 2 2 3 i は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理において、初期値としてオンに設定される（図 1 4 3 の S 1 0 5 1 参照）。このように設定することにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理実行後に左打ち遊技を開始する場合、例えば、ホールの営業開始時などに、わざわざ演出用打ち方指示を実行しないようにすることができる。そして、遊技状態が「通常遊技状態」でない場合（即ち、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は大当たり状態）であって、演出用右打ち指示実施済みフラグ 2 2 3 j がオンでない状態において、オフに設定される（図 1 4 9 の S 1 4 0 7 参照）。一方、「通常遊技状態」であって、該演出用左打ち指示実施済みフラグ 2 2 3 i がオンでない場合（即ち、演出用打ち方指示が未実施の場合）において、演出用左打ち指示コマンドを設定後にオンに設定される（図 1 4 7 の S 1 4 1 4 参照）。

30

【 3 8 8 0 】

第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、演出用左打ち指示実施済みフラグ 2 2 3 i がオンに設定されている場合、即ち、右打ち遊技から左打ち遊技へ移行後、1 度でも演出用打ち方指示を実行している場合（又は、立ち上げ処理実行後）は、再び該演出用打ち方指示を実行させないように構成されており、演出用左打ち指示実施済みフラグ 2 2 3 i を参照することで、右打ち遊技から左打ち遊技へ移行後に実行する演出用打ち方指示を 1 回に制限することができる。

40

【 3 8 8 1 】

演出用右打ち指示実施済みフラグ 2 2 3 j は、左打ち遊技を行う遊技状態から右打ち遊技を行う遊技状態に移行した場合、即ち、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」において大当たりに当選した場合、又は、「通常遊技状態」において天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合、に 1 度だけ実行される演出用打ち方指示が実施済みか否かを判別するためのフラグである。この演出用右打ち指示実施済みフラグ 2 2 3 j は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図 1 4 3 の S 1 0 5 2 参照）。そして、遊技状態が「通常遊技状態」でない場合（即ち、「普図高確

50

時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は大当たり状態)であって、該演出用右打ち指示実施済みフラグ223jがオンでない状態(即ち、演出用打ち方指示が未実施の状態)において、演出用右打ち指示コマンドを設定後にオンに設定される(図149のS1407参照)。一方、「通常遊技状態」であって、演出用左打ち指示実施済みフラグ223iがオンでない場合にオフに設定される(図149のS1415参照)。

【3882】

第10実施形態のパチンコ機10では、演出用右打ち指示実施済みフラグ223jがオンに設定されている場合、即ち、右打ち遊技へ移行後、1度でも演出用打ち方指示を実行している場合は、再び該演出用打ち方指示を実行させないように構成されており、演出用右打ち指示実施済みフラグ223jを参照することで、左打ち遊技から右打ち遊技へ移行後に実行する演出用打ち方指示を1回に制限することができる。

10

【3883】

ここで、図120を参照して、第1保留情報格納エリア223e及び第1実行情報格納エリア223g、並びに、第2保留情報格納エリア223f及び第2実行情報格納エリア223hの詳細について説明する。図120は、第1保留情報格納エリア223e、第2保留情報格納エリア223f、第1実行情報格納エリア223g及び第2実行情報格納エリア223hの構成を模式的に示す模式図である。

【3884】

第1保留情報格納エリア223eは、第1保留情報格納第1～第4エリアの4つのエリアを有している。各第1保留情報格納第1～第4エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタC1の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア223e1と、大当たり種別カウンタC2の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア223e2と、停止パターン選択カウンタC3の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア223e3と、変動種別カウンタCS1の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア223e4とが少なくとも設けられている。

20

【3885】

また、第2保留情報格納エリア223fは、第1保留情報格納エリア223eと同様、第2保留情報格納第1～第4エリアの4つのエリアを有している。各第2保留情報格納第1～第4エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタC1の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア223f1と、大当たり種別カウンタC2の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア223f2と、停止パターン選択カウンタC3の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア223f3と、変動種別カウンタCS1の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア223f4とが少なくとも設けられている。

30

【3886】

さらに、第1実行情報格納エリア223gには、現在実行中の第1特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタC1の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア223g1と、大当たり種別カウンタC2の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア223g2と、停止パターン選択カウンタC3の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア223g3と、変動種別カウンタCS1の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア223g4とが少なくとも設けられている。

40

【3887】

また、第2実行情報格納エリア223hには、現在実行中の第2特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタC1の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア223h1と、大当たり種別カウンタC2の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア223h2と、停止パターン選択カウンタC3の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア223h3と、変動種別カウンタCS1の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア223h4とが少なくとも設けられている。

【3888】

具体的には、第1実行情報格納エリア223gが、現在実行中の第1特別図柄の変動演

50

出に対応するエリアである。また、第2実行情報格納エリア223hが、現在実行中の第2特別図柄の変動演出に関するエリアである。さらに、第1保留情報格納エリア223eの第1保留情報格納第1エリアが、保留された第1特別図柄の変動演出のうち時間的に1番目に保留された第1特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第1保留情報格納第2エリアが、保留された第1特別図柄の変動演出のうち時間的に2番目に古く保留された第1特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第1保留情報格納第3エリアが、保留された第1特別図柄の変動演出のうち時間的に3番目に古く保留された第1特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第1保留情報格納第4エリアが、保留された第1特別図柄の変動演出のうち時間的に4番目に古く保留された第1特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

10

【3889】

また、第2保留情報格納エリア223fの第2保留情報格納第1エリアが、保留された第2特別図柄の変動演出のうち時間的に1番目に保留された第2特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第2保留情報格納第2エリアが、保留された第2特別図柄の変動演出のうち時間的に2番目に古く保留された第2特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第2保留情報格納第3エリアが、保留された第2特別図柄の変動演出のうち時間的に3番目に古く保留された第2特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第2保留情報格納第4エリアが、保留された第2特別図柄の変動演出のうち時間的に4番目に古く保留された第2特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【3890】

20

音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より第1保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値を、第1保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置113は、抽出した各カウンタC1～C3、CS1の値をそれぞれ、対応する第1保留情報格納第1～第4エリアのうち該第1保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア223e1、大当たり種別カウンタ格納エリア223e2、停止パターン選択カウンタ格納エリア223e3、変動種別カウンタ格納エリア223e4に格納する。

【3891】

具体的には、第1保留球数コマンドに含まれる保留球数が $X(1 \leq X \leq 4)$ であれば、その時点で保留されている第1特別図柄の変動演出の数は X であり、その第1保留球数コマンドに含まれる各カウンタC1～C3、CS1の値は、保留された第1特別図柄の変動演出のうち時間的に X 番目に保留された第1特別図柄の変動演出に対応したものである。第1保留情報格納第 X エリアの各カウンタ格納エリア223e1～223e4に対応するカウンタC1～C3、CS1の値を格納する。このとき、主制御装置110では、第1保留球数コマンドに含めた各カウンタC1～C3、CS1の値を第1保留球格納エリア203dの第1保留第 X エリアに格納する。つまり、主制御装置110の第1保留第 X エリアに格納された各カウンタC1～C3、CS1と同じ値が、第1保留情報格納第 X エリアに格納されることになる。

30

【3892】

40

また、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より第2保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値を、第2保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置113は、抽出した各カウンタC1～C3、CS1の値をそれぞれ、対応する第3保留情報格納第1～第4エリアのうち該第3保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア223f1、大当たり種別カウンタ格納エリア223f2、停止パターン選択カウンタ格納エリア223f3、変動種別カウンタ格納エリア223f4に格納する。

【3893】

具体的には、第2保留球数コマンドに含まれる保留球数が $X(1 \leq X \leq 4)$ であれば、

50

その時点で保留されている第2特別図柄の変動演出の数はYであり、その第2保留球数コマンドに含まれる各カウンタC1～C3，CS1の値は、保留された第2特別図柄の変動演出のうち時間的にY番目に保留された第1特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第1保留情報格納第Yエリアの各カウンタ格納エリア223f1～223f4に対応するカウンタC1～C3，CS1の値を格納する。このとき、主制御装置110では、第2保留球数コマンドに含めた各カウンタC1～C3，CS1の値を第2保留球格納エリア203eの第2保留第Yエリアに格納する。つまり、主制御装置110の第2保留第Yエリアに格納された各カウンタC1～C3，CS1と同じ値が、第2留情報格納第Yエリアに格納されることになる。

【3894】

10

一方、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より第1特別図柄の変動演出の開始を意味する特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンドを受信すると、第1保留情報格納エリア223eに格納された情報を、第1実行情報格納エリア223gに対してシフトする処理を実行する。つまり、第1特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に1番目に保留された第1特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その1番目に保留された第1特別図柄の変動演出に対応する第1保留情報格納第1エリアの各格納エリア223e1～223e4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を、現在実行中の第1特別図柄の変動演出に対応する第1実行情報格納エリア223gの各格納エリア223g1～223g4に移動させる。

【3895】

20

そして、第1保留情報格納第1エリアの各格納エリア223e1～223e4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を第1実行情報格納エリア223gの各格納エリア223g1～223g4に移動させた場合は、第1保留情報格納第2エリアの各格納エリア223e1～223e4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を、第1保留情報格納第1エリアの各格納エリア223e1～223e4に移動させ、第1保留情報格納第3エリアの各格納エリア223e1～223e4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を、第1保留情報格納第2エリアの各格納エリア223e1～223e4に移動させ、第1保留情報格納第4エリアの各格納エリア223e1～223e4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を、第1保留情報格納第3エリアの各格納エリア223e1～223e4に移動させる。

30

【3896】

また、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より第2特別図柄の変動演出の開始を意味する特図2変動パターンコマンドおよび特図2停止種別コマンドを受信すると、第2保留情報格納エリア223fに格納された情報を、第2実行情報格納エリア223hに対してシフトする処理を実行する。つまり、第2特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に1番目に保留された第2特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その1番目に保留された第2特別図柄の変動演出に対応する第2保留情報格納第1エリアの各格納エリア223f1～223f4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を、現在実行中の第2特別図柄の変動演出に対応する第2実行情報格納エリア223hの各格納エリア223h1～223h4に移動させる。

40

【3897】

そして、第2保留情報格納第1エリアの各格納エリア223f1～223f4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を第2実行情報格納エリア223hの各格納エリア223h1～223h4に移動させた場合は、第2保留情報格納第2エリアの各格納エリア223f1～223f4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を、第2保留情報格納第1エリアの各格納エリア223f1～223f4に移動させ、第2保留情報格納第3エリアの各格納エリア223f1～223f4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を、第2保留情報格納第2エリアの各格納エリア223f1～223f4に移動させ、第2保留情報格納第4エリアの各格納エリア223f1～223f4に格納された各カウンタC1～C3，CS1の値を、第2保留情報格納第3エリアの各格納エリ

50

ア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させる。

【 3 8 9 8 】

これにより、第 1 実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。また、第 2 実行情報格納エリア 2 2 3 h には、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球実行エリア 2 0 3 g に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。さらに、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア及び第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア、及び、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置 1 1 3 には、主制御装置 1 1 0 にて実行中および保留中の第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出に対応する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 が、第 1 実行情報格納エリア 2 2 3 g 及び第 2 実行情報格納エリア 2 2 3 h 並びに第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納される。

10

【 3 8 9 9 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d から保留されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「 1 」であって、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が「 0 」であれば、第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が 1 回であって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が 0 回であるので、第 1 保留情報格納第 1 エリアについて、格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「 0 」であって、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が「 4 」であれば、第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が 0 回であって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が 4 回であるので、第 2 保留情報格納第 4 エリアについて、格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を先読みし、判定を行う。

20

30

【 3 9 0 0 】

パチンコ機 1 0 は、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f を設けて、主制御装置 1 1 0 にて保留された第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出に対応する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 を音声ランプ制御装置 1 1 3 にも格納するので、この第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行できるようになっている。即ち、保留された第 1 特別図柄又は / 及び第 2 特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようなになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

40

【 3 9 0 1 】

なお、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 又は第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f 、および、第 1 実行情報格納エリア 2 2 3 g 又は第 2 実行情報格納エリア 2 2 3 h における上述のシフト処理は、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンド又は特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンド又は特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2

50

3 c 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値)に基づいて、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動(シフト)を行う。

【3902】

例えば、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「4」であり、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の全エリア(第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア)にデータが記憶されているとする。この場合、第 1 保留情報格納第 1 エリアのデータを第 1 実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトし、第 1 保留情報格納第 2 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 1 エリアヘシフトし、第 1 保留情報格納第 3 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 2 エリアヘシフトし、第 1 保留情報格納第 4 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 3 エリアヘシフトする。

10

【3903】

一方、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「2」であれば、第 1 保留情報格納第 1 エリアのデータを第 1 実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトし、第 1 保留情報格納第 2 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 1 エリアヘシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第 1 保留情報格納第 3 , 第 4 エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【3904】

20

なお、データの有無に関わらず、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアの各データを、エリア番号が 1 小さいエリア(第 1 実行情報格納エリア 2 2 3 g 若しくは第 2 実行情報格納エリア 2 2 3 h、又は、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリア若しくは第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリア)にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアの各々のエリアについて、データが記憶(保留)されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【3905】

図 9 8 に戻って説明を続ける。RAM 2 2 3 は、その他、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域(図示せず)などを有している。

30

【3906】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、FIFO(First In First Out)方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置 1 1 3 のコマンド判定処理(図 1 4 5 参照)が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【3907】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び第 3 図柄表示装置 8 1 が接続され、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。

40

【3908】

第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態毎に第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出の変動態様が異なるとともに、各遊技状態ごとに奨励される球の発射態様が遊技者に示されるように構成されている。具体的には、例えば、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、主表示用右打ち指示 8 9 (図 9 7 参照)は非表示状態となっており、アラビア数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域 Dm において 1 の有効ラインのみ(所謂、シングルライン)を形成するように表示される。また、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」では、主表示用右打ち指示 8 9 が表示状態とな

50

り、漢数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域 D m において 1 の有効ライン（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。このように、各遊技状態において変動図柄の表示態様を明確に異ならせることで、遊技状態を遊技者に認識させ易くしつつ、奨励される遊技を行うために必要な遊技態様（発射態様）を認識し易くすることができる。

【 3 9 0 9 】

また、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、主表示用右打ち指示 8 9 に加えて、演出用打ち方指示（演出用右打ち指示 8 1 d。図 1 5 0（d）参照。）を行うことで、遊技者に左打ち遊技か、右打ち遊技かの、いずれの打ち方をすべきかと、その開始タイミングとをより分かりやすくするための表示を行っている。この演出用打ち方指示は、特定のタイ

10

【 3 9 1 0 】

この主表示用右打ち指示 8 9 及び演出用打ち方指示は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行されるその他の表示内容（例えば、各図柄列の第 3 図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面に表示されるように構成されている。また、演出用打ち方指示は、上述したように、特定のタイ

20

【 3 9 1 1 】

さらに、詳細は後述するが、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、この演出用打ち方指示を実行する場合に、現在の遊技状態や、第 1 特別図柄の動的表示及び第 2 特別図柄の動的表示の実行状態、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行されている特別図柄の種類を参照し、いずれのタイミングにおいて該演出用打ち方指示を実行するのかを決定するように構成されている（図 1 4 9 参照）。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 において特別図柄の変動演出の実行途中で該演出用打ち方指示の実行によって遊技者の興味を低下させたり、左打ち遊技中に第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる第 1 特別図柄の変動演出の実行中にも関わらず、演出用の右打ち示唆が出現することで、遊技者が困惑させてしまったりしない

30

【 3 9 1 2 】

また、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態に応じて実行される（奨励される）特別図柄の変動演出が設定され、（非奨励の）他の特別図柄の変動演出が主表示領域 D m において実行されないように構成されている。具体的には、左打ち遊技が奨励されて第 1 始動口 6 4 に球が入賞し得る「通常遊技状態」では、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 1 特別図柄の変動演出および保留表示のみが実行され得て、第 2 特別図柄の変動演出および保留表示が主表示領域 D m 及びコクピット表示領域 D b で実行されないように構成されている。また、右打ち遊技が奨励されて上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a に球が入賞し得る「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」では、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 2 特別図柄の変動演出および保留表示のみが実行され得て、第 1 特別図柄の変動演出および保留表示が主表示領域 D m 及びコクピット表示領域 D b で実行されないように構成されている。このように構成することで、遊技結果の主要な表示領域である主表示領域 D m 及びコクピット表示領域 D b で、奨励されていない（変動時間が長時間に亘ることから遊技結果が導出され難い）変動演出が実行されることによる不快感（悪印象）を遊技者に感じさせず、快適な遊技を提供して、遊技の興味向上を図ることができる。

40

【 3 9 1 3 】

次に、図 1 2 1 から図 1 4 2 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 0 1 の処理としては大

50

別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では2ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、NMI端子への停電信号SG1の入力により起動されるNMI割込処理とがある。

【3914】

図121は、主制御装置110内のMPU201により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【3915】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（S101）。例えば、RAM203へのアクセス許可を設定し、スタックポイントに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置113、払出制御装置111等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理（本実施形態では、「1秒」）を実行する（S102）。そして、RAM203のアクセスを許可する（S103）。

10

【3916】

その後は、主制御装置110に設けたRAM消去スイッチ503（図98参照）がオンされているか否かを判別する（S104）。判別の結果、RAM消去スイッチ503がオンされていないならば（S104：No）、更にRAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S105）。そして、記憶されていないならば（S105：No）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、RAM203の初期化を行うため、処理をS116へ移行する。

20

【3917】

RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば（S105：Yes）、RAM判定値を算出し（S106）、算出したRAM判定値が正常でなければ（S107：No）、即ち、算出したRAM判定値が電源遮断時に保存したRAM判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をS116へ移行する。

【3918】

なお、図123のS156の処理で後述する通り、RAM判定値は、例えばRAM203の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このRAM判定値に代えて、RAM203の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

30

【3919】

一方、RAM消去スイッチ503がオンされておらず（S104：No）、電源断の発生情報が記憶されており（S105：Yes）、更にRAM判定値（チェックサム値等）が正常であれば（S107：Yes）、RAM203にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（S108）。次いで、設定キー501がオンされているか否かを判別する（S109）。

【3920】

S109の処理において、設定キー501がオンされていると判別された場合（S109：Yes）、電源投入時においてRAM消去スイッチ503：オフ、かつ、設定キー501：オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、確率表示装置504において確率設定値の表示を開始し（S110）、その後、設定キー501がオフされたか否かを判別し（S111）、設定キー501がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（S111：No）。一方、設定キー501がオフされた場合は（S111：Yes）、確率表示装置504における確率設定値の表示を終了して（S112）、「設定確認モード」を終了して、処理をS113へ移行する。なお、S109の処理において、設定キー501がオンされていないならば（S109：No）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、S110～S112の処理をスキップして、処理をS113へ移行する。

40

【3921】

50

S 1 1 3 の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し (S 1 1 3)、その後、割込みを許可する (S 1 1 4)。そして、後述するメイン処理 (図 1 2 3 参照) に移行する。

【 3 9 2 2 】

ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理 (図 1 2 4 の S 2 0 1 参照) において、音声ランプ制御装置 1 1 3 へと送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、この設定値コマンドを受信すると、R A M 2 2 3 に設けられた設定値メモリ (図示せず) に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納 (記憶) するように構成されている。

【 3 9 2 3 】

一方、S 1 0 4 の処理において、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされていると判別された場合は (S 1 0 4 : Y e s)、立ち上げモードを「R A M クリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー 5 0 1 がオンされているか否かを判別する (S 1 1 5)。

【 3 9 2 4 】

S 1 1 5 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていないと判別された場合は (S 1 1 5 : N o)、立ち上げモードを「R A M クリアモード」で立ち上げるべく、処理を S 1 1 6 へ移行する。

【 3 9 2 5 】

S 1 1 6 の処理では、R A M 2 0 3 の初期化処理 (S 1 1 6 , S 1 1 7 , S 1 7 1 及び S 1 7 2) を実行する。

【 3 9 2 6 】

上述したように、本パチンコ機 1 0 では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時に R A M データを初期化する場合には、R A M 消去スイッチ 5 0 3 を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時に R A M 消去スイッチ 5 0 3 が押されていれば、R A M の初期化処理 (S 1 1 6 , S 1 1 7 , S 1 7 1 及び S 1 7 2) を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合 (S 1 0 5 : N o) や、R A M 判定値 (チェックサム値等) によりバックアップの異常が確認された場合 (S 1 0 7 : N o) も同様に、R A M 2 0 3 の初期化処理 (S 1 1 6 , S 1 1 7 , S 1 7 1 及び S 1 7 2) を実行する。

【 3 9 2 7 】

R A M の初期化処理 (S 1 1 6 , S 1 1 7 , S 1 7 1 及び S 1 7 2)、即ち、「R A M クリアモード」では、R A M 2 0 3 の使用領域を「0」クリアし (S 1 1 6)、その後、R A M 2 0 3 に初期値 (例えば、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の「0」クリア等) を設定する (S 1 1 7)。さらに、天井設定済みフラグ 2 0 3 q をオフに設定し (S 1 7 1)、天井到達計数カウンタ 2 0 3 p の値を「0」クリアする (S 1 7 2)。R A M 2 0 3 の初期化処理の実行後は、S 1 1 3 の処理へ移行する。

【 3 9 2 8 】

一方、S 1 1 5 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていると判別された場合は (S 1 1 5 : Y e s)、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う (S 1 1 8)。

【 3 9 2 9 】

ここで、図 1 2 2 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される設定変更処理 (S 1 1 8) について説明する。図 1 2 2 は、この設定変更処理 (S 1 1 8) を示すフローチャートである。

【 3 9 3 0 】

この設定変更処理 (S 1 1 8) は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更 (更新) を受け付け、確定されるための処理である。

【 3 9 3 1 】

10

20

30

40

50

この設定変更処理（S 1 1 8）では、まず、確率表示装置 5 0 4 において現在の確率設定値の表示の開始を設定し（S 1 2 1）、処理を S 1 2 2 へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、確率表示装置 5 0 4 に確率設定値の表示が開始される。

【3 9 3 2】

なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置 5 0 4 には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値（「1」～「3」）の最小値である「1」であってよいし、確率設定値の中間値である「2」であってよいし、確率設定値の最大値である「3」であってよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

10

【3 9 3 3】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置 5 0 4 には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【3 9 3 4】

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置 5 0 4 には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「2」以上であれば、確率設定値を「2」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「1」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「3」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば1だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのまま表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、RAM消去スイッチ 5 0 3 をオンする毎に1ずつ加算され、確率設定値が「3」の場合にRAM消去スイッチ 5 0 3 がオンされた場合には、確率設定値を「1」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「3」から「2」に変更したい場合、RAM消去スイッチ 5 0 3 のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を1周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「2」で表示を開始することで、RAM消去スイッチ 5 0 3 をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

20

30

【3 9 3 5】

次に、S 1 2 2 の処理では、確率設定値が「1」～「3」の範囲にあるか否かを判断し（S 1 2 2）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（S 1 2 2：No）、確率設定値を初期値に変更し（S 1 2 3）、S 1 2 4 の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「1」～「3」）の最小値である「1」であってよいし、確率設定値の中間値である「2」であってよいし、確率設定値の最大値である「3」であってよい。一方、S 1 2 2 の処理の結果、確率設定値が「1」～「3」の範囲内にあると判断される場合は（S 1 2 2：Yes）、確率設定値は正常な値であるので、S 1 2 3 の処理をスキップして、S 1 2 4 の処理へ移行する。

40

【3 9 3 6】

S 1 2 4 の処理では、RAM消去スイッチ 5 0 3 がオンになったか否かを判断する（S 1 2 4）。その結果、RAM消去スイッチ 5 0 3 がオンになっていないと判断される場合は（S 1 2 4：No）、次いで、設定変更スイッチ 5 0 2 がオンになったか否かを判断する（S 1 2 5）。

【3 9 3 7】

S 1 2 5 の結果、設定変更スイッチ 5 0 2 がオンされていないと判断されれば（S 1 2 5：No）、S 1 2 2 の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ 5 0 2 がオンされたと判断さ

50

れれば (S 1 2 5 : Y e s)、確率設定値を更新して (S 1 2 6)、S 1 2 2 の処理に戻る。

【 3 9 3 8 】

S 1 2 6 の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「 1 」～「 2 」である場合は、その確率設定値に 1 を加算し、それまでの確率設定値が「 3 」である場合は、確率設定値を「 1 」に戻すことで行われる。S 1 2 6 の処理により更新された確率設定値は、確率表示装置 5 0 4 に表示される。

【 3 9 3 9 】

S 1 2 2 S 1 2 3 S 1 2 4 : N o S 1 2 5 (及び S 1 2 6) S 1 2 2 のループ処理は、S 1 2 4 の処理において、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンとなったと判断されるまで (S 1 2 4 : Y e s) 実行され続ける。そして、S 1 2 4 の処理により、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンとなったと判断される場合は (S 1 2 4 : Y e s)、確率表示装置 5 0 4 に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し (S 1 2 7)、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を設定する (S 1 2 8)。

10

【 3 9 4 0 】

S 1 2 8 の処理の後、次いで、設定キー 5 0 1 がオフ状態となったか否かを判断する (S 1 2 9)。S 1 2 9 の処理では、設定キー 5 0 1 から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断してもいいし、設定キー 5 0 1 から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断してもよい。

20

【 3 9 4 1 】

S 1 2 9 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態になっていないと判断される間は (S 1 2 9 : N o)、S 1 2 9 の処理を繰り返し実行する。そして、S 1 2 9 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断される場合は (S 1 2 9 : Y e s)、確率表示装置 5 0 4 における確率設定値の表示の終了を設定し (S 1 3 0)、この設定変更処理 (S 1 1 8) を終了する。

【 3 9 4 2 】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理 (図 1 2 1 参照) に戻り、処理を S 1 1 6 へ移行し、R A M 2 0 3 初期化処理を実行 (S 1 1 6 , S 1 1 7 , S 1 7 1 及び S 1 7 2) し、R A M 2 0 3 のデータを消去 (クリア) する。このように、S 1 2 4 の処理においてホール関係者等に R A M 消去スイッチ 5 0 3 をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、R A M 2 0 3 のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

30

【 3 9 4 3 】

また、S 1 2 4 の処理において、R A M 消去スイッチ 5 0 3 のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー 5 0 1 のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

【 3 9 4 4 】

次に、図 1 2 3 を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 1 2 3 は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

40

【 3 9 4 5 】

メイン処理では、まず、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する (S 1 5 1)。そして、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていなければ (S 1 5 1 : N o)、停電監視回路 2 5 2 から停電信号 S G 1 は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 及び変動種別カウンタ C S 1 の更新を繰り返し実行する (S 1 5 2 , S 1 5 3)。

50

【3946】

まず、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新を実行する(S152)。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(本実施形態では「9999」、「99」)に達した際、「0」にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値を、RAM203の該当するカウンタ用バッファ203cにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタCS1の更新を、後述するタイマ割込処理のS207(図124参照)の処理と同一の方法によって実行し(S153)、S151の処理へ移行する。

【3947】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理(図124参照)が所定時間間隔(本実施形態では2ミリ秒)で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置65の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート67への球の通過があれば、普通図柄表示装置83による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置37での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタC1と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、1回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々遊技の状態に応じて変化する。

【3948】

メイン処理の一処理である上記のS152、S153の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新が繰り返し実行されることになるので、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2(即ち、大当たり乱数カウンタC1の初期値、普図当たりカウンタC4の初期値)とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCS1についてもランダムに更新することができる。特に、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタC1及び普図当たりカウンタC4の更新に、ランダム性を持たせることができる。

【3949】

S151の処理において、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば(S151:Yes)、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路252から停電信号SG1が出力された結果、図142において後述するNMI割込処理が実行されたということなので、S154以降の電源遮断時の処理が実行される。

【3950】

S154の処理では、各割込処理の発生を禁止し(S154)、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置(払出制御装置111や音声ランプ制御装置113等の周辺制御装置)に対して送信する(S155)。そして、RAM判定値を算出して、その値を保存し(S156)、RAM203のアクセスを禁止して(S157)、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、RAM判定値は、例えば、RAM203のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【3951】

なお、S151の処理は、タイマ割込処理(図124参照)の残余時間内に行われるS152とS153の処理の1サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置110のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタCINI1、CINI2、CS1の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち

10

20

30

40

50

上げ処理の終了後、処理を S 1 5 1 の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理を S 1 5 1 の処理から開始することができる。

【 3 9 5 2 】

従って、電源遮断時の処理において、M P U 2 0 1 が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理 (S 1 0 1) において、スタックポインタが所定値 (初期値) に設定されることで、S 1 5 1 の処理から開始することができる。その結果、主制御装置 1 1 0 の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置 1 1 0 が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【 3 9 5 3 】

次に、図 1 2 4 を参照して、第 1 0 実施形態に係るパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理について説明する。図 1 2 4 は、第 1 0 実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【 3 9 5 4 】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する (S 2 0 1) 。タイマ割込処理やメイン処理 (図 1 2 3 参照) では、各種処理に基づいて、払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 、ホールコンピュータ (図示せず) 等へ送信すべきコマンド又は信号等を生じ、コマンドが生成された場合は R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置 (例えば、ホールコンピュータとパチンコ機 1 0 とを接続するための外部出力端子板 (図示せず) 等) に信号を出力する。S 2 0 1 の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置 (周辺制御装置) に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【 3 9 5 5 】

S 2 0 1 の処理の後には、次に、払出制御装置 1 1 1 より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み (S 2 0 2) 、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する (S 2 0 3) 。この当たり処理 (S 2 0 3) については、図 1 3 4 において後述する。

【 3 9 5 6 】

S 2 0 3 の後は、次に、普通電役 7 2 の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する (S 2 0 4) 。簡単に説明すると、球がスルーゲート 6 7 を通過したことを条件に普通図柄表示装置 8 3 にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄 (例えば、「」図柄) が現出して当たり状態となると、普通電役 7 2 を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄 (例えば、「×」図柄) が現出した場合は、普通電役 7 2 の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図 1 4 1 を参照して後述する。

【 3 9 5 7 】

S 2 0 4 の処理の後には、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する (S 2 0 5) 。即ち、主制御装置 1 1 0 に接続されている各種スイッチ 2 0 8 の状態を読み込むと共に、当該スイッチ 2 0 8 の状態を判定して検出情報 (入賞検知情報) を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置 1 1 1 に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (S 2 0 1) によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置 1 1 1 に向けて送信される。

【 3 9 5 8 】

次に、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新を実行する (S 2 0 6) 。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 (第 1 0 実施形態では、「 9 9 9 9 」) に達した際、「 0 」にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c 領域に格納する。同様に、第 2 初期値乱数カウ

10

20

30

40

50

ンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第10実施形態では、「99」）に達した際、「0」にクリアし、その第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値をRAM203の該当するカウンタ用バッファ203c領域に格納する。

【3959】

次いで、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1及び普図当たりカウンタC4の更新を実行する（S207）。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1及び普図当たりカウンタC4をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第10実施形態では、それぞれ、「9999」、「99」、「99」、「9」、「99」）に達した際、それぞれ「0」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタC1又は普図当たりカウンタC4が1周した場合、その時点の第1初期値乱数カウンタCINI1又は第2初期値乱数カウンタCINI2の値を当該大当たり乱数カウンタC1又は普図当たりカウンタC4の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタC1又は普図当たりカウンタC4に設定する。そして、各カウンタC1～C4の更新値を、RAM203の該当するカウンタ用バッファ203c領域に格納する。

10

【3960】

次に、第1始動口64、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの入賞に伴う始動入賞処理を実行する（S208）。なお、この始動入賞処理（S208）の詳細は、図125を参照して後述する。

20

【3961】

次いで、スルーゲート67への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する（S209）。このゲート通過処理（S209）においてスルーゲート67を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタC4の値がカウンタ用バッファ203cから取得され、その普図当たりカウンタC4の値が普図保留球格納エリア203i（図99参照）に格納されるとともに普通図柄保留ランプ84に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理（S209）の詳細は、図126を参照して後述する。

【3962】

ゲート通過処理（S209）を実行した後は、上記始動入賞処理（S208）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置37による特別図柄の動的表示を行うための処理や第3図柄表示装置81による第3図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（S210）。なお、特図変動処理（S210）の詳細は、図127を参照して後述する。

30

【3963】

次いで、上記ゲート通過処理（S209）の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置83において行うための設定処理である普図変動処理を実行する（S211）。この普図変動処理（S211）では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率（例えば、99/100）か低確率（70/100）のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置83に表示する。なお、普図変動処理（S211）の詳細は、図140を参照して後述する。

40

【3964】

普図変動処理（S211）を実行した後は、発射制御処理を実行し（S212）、さらに、定期的に行うべきその他の処理を実行して（S213）、このタイマ割込処理を終了する。

【3965】

なお、発射制御処理（S212）は、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ51bが操作されていないことを条件に、球の発射のオン/オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置112へ球発射信号を送信するために、その

50

球発射信号の情報を、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（S 2 0 1）によって、球発射信号が払出制御装置 1 1 1 を介して発射制御装置 1 1 2 へ送信される。

【 3 9 6 6 】

また、本実施形態では、定期的に行う処理をタイマ割込処理（図 1 2 4 参照）で行い、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、2 ミリ秒）毎に行うように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号、払出異常信号読み込み処理（S 2 0 2）、当たり処理（S 2 0 3）、普通電役制御処理（S 2 0 4）及びスイッチ読み込み処理（S 2 0 5）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で 2 ミリ秒毎に行うように構成してもよい。

10

【 3 9 6 7 】

この場合、メイン処理の中で所定時間（2 ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に行う処理を実行し、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず行うようにしてもよい。これにより、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新は、所定時間毎に行う処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に行う処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 をランダムに更新することができる。

20

【 3 9 6 8 】

次に、図 1 2 5 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 1 2 4 参照）の一処理である始動入賞処理（S 2 0 8）を説明する。図 1 2 5 は、この始動入賞処理（S 2 0 8）を示すフローチャートである。

【 3 9 6 9 】

始動入賞処理（S 2 0 8）は、第 1 始動口 6 4、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を入賞した始動口 6 4 , 7 1 , 7 1 a に対応する第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するための処理を実行する。

30

【 3 9 7 0 】

M P U 2 0 1 は、この始動入賞処理（S 2 0 8）において、まず、球が第 1 始動口 6 4 に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（S 3 0 1）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図 1 2 4 の S 2 0 5 参照）において読み込んだ、第 1 始動口 6 4 への入球（入賞）を検出する第 1 始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第 1 始動口 6 4 への入球を 3 回のタイマ割込処理（図 1 2 4 参照）にわたって検出する。

【 3 9 7 1 】

S 3 0 1 の判別の結果、球が第 1 始動口 6 4 に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S 3 0 1 : Y e s）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（S 3 0 2）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（S 3 0 2 : N o）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第 1 始動口 6 4 に入賞したということなので、音声出力装置 2 2 6（図 9 8 参照）から警報音を出力するとともに、第 3 図柄表示装置 8 1 において「右打ちしてください」という演出用打ち方指示を実行する等の左打ちエラー処理を実行し（S 3 0 3）、処理を S 3 0 5 へ移行する。

40

【 3 9 7 2 】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において第 1

50

始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【3973】

なお、S302の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」とであると判断された場合は（S302：Yes）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、S303の処理をスキップし、S303の左打ちエラー処理を行わず、処理をS305へ移行する。

【3974】

S301の処理の結果、球が第1始動口64に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S301：Yes）、次いで、第1保留球数カウンタ203aの値（主制御装置110において保留されている第1特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数N1）が上限値（第10実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S305）。そして、第1始動口64への入賞があっても作動保留球数N1<4でなければ（S305：No）、この始動入賞処理（S208）を終了し、タイマ割込処理（図124参照）へ戻る。

10

【3975】

一方、作動保留球数N1<4であれば（S305：Yes）、第1保留球数カウンタ203aの値（作動保留球数N1）を1加算する（S306）。そして、今回、第1特別図柄に対応する第1始動口64への入賞であるので、第1保留球格納エリア203dを各乱数値C1～C3、CS1の格納先として設定し（S307）、処理をS312へ移行する。

20

【3976】

S301の処理において、球が第1始動口64へ入賞していないと判別された場合（S301：No）、次いで、球が上側第2始動口71に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（S304）。ここでは、第1始動口64と同様、スイッチ読み込み処理（図124のS205参照）において読み込んだ、上側第2始動口71への入球（入賞）を検出する上側第2始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、上側第2始動口71への入球を3回のタイマ割込処理（図124参照）に亘って検出する。

【3977】

球が上側第2始動口71に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S304：Yes）、処理をS309へ移行する。

30

【3978】

なお、S304の処理において、上側第2始動口71に球が入賞したと判別された場合に（S304：Yes）、遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」とであると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常中右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【3979】

S304の処理において、球が上側第2始動口71に入賞していないと判別された場合（S304：No）、次いで、球が下側第2始動口71aに入賞（始動入賞）したか否かを判別する（S308）。ここでは、第1始動口64及び上側第2始動口71と同様、スイッチ読み込み処理（図124のS205参照）において読み込んだ、下側第2始動口71aへの入球（入賞）を検出する下側第2始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、下側第2始動口71aへの入球を3回のタイマ割込処理（図124参照）に亘って検出する。

40

【3980】

球が上側第2始動口71又は下側第2始動口71aに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S304：Yes又はS308：Yes）、次いで、第2保留球数カウンタ203bの値（主制御装置110において保留されている第2特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数N2）が上限値（第10実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S309）。そして、上側第2始動口71及び下側第2始動口71aへの

50

入賞がないか (S 3 0 4 : N o 及び S 3 0 8 : N o)、或いは、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への入賞があっても作動保留球数 $N 2 < 4$ でなければ (S 3 0 9 : N o)、この始動入賞処理 (S 2 0 8) を終了して、タイマ割込処理 (図 1 2 4 参照) へ戻る。

【 3 9 8 1 】

一方、作動保留球数 $N 2 < 4$ であれば (S 3 0 9 : Y e s)、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値 (作動保留球数 $N 2$) を 1 加算する (S 3 1 0)。そして、今回、第 2 特別図柄に対応する上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への入賞であるので、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e を各乱数値 $C 1 \sim C 3$ 、 $C S 1$ の格納先として設定し (S 3 1 1)、処理を S 3 1 2 へ移行する。

10

【 3 9 8 2 】

また、S 3 0 1 及び S 3 0 4 の処理において、第 1 始動口 6 4 及び上側第 2 始動口 7 1 に同時に球が入賞した場合、又は S 3 0 1 及び S 3 0 8 の処理において、第 1 始動口 6 4 及び下側第 2 始動口 7 1 a に同時に球が入賞した場合は、第 1 始動口 6 4 への球の入賞処理を優先的に実行し、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理 (図 1 2 4 参照) における始動入賞処理 (S 2 0 8) において、該待機した上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【 3 9 8 3 】

S 3 1 2 の処理では、大当たり乱数カウンタ $C 1$ 、大当たり種別カウンタ $C 2$ 、停止パターン選択カウンタ $C 3$ 及び変動種別カウンタ $C S 1$ の各値をカウンタ用バッファ 2 0 3 c (図 9 8 参照) から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、S 3 0 7 で格納先として設定された第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に設けられた第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a で示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3 及び変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 に各々保留 (格納) する (S 3 1 2)。

20

【 3 9 8 4 】

具体的には、例えば、第 1 始動口 6 4 への入賞に基づく S 3 0 7 の処理において第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d が格納先として設定され、また、S 3 0 6 の処理による加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「1」であれば、第 1 保留第 1 エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタ $C 1 \sim C 3$ 、 $C S 1$ の値が保留される。また、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「2」であれば第 1 保留第 2 エリアの各格納エリアに、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「3」であれば第 1 保留第 3 エリアの各格納エリアに、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「4」であれば第 1 保留第 4 エリアの各格納エリアに、各々カウンタ $C 1 \sim C 3$ 、 $C S 1$ の値が保留される。

30

【 3 9 8 5 】

また、S 3 1 1 で格納先として設定された第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に設けられた第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b で示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 e 3 及び変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 4 に各々保留 (格納) する (S 3 1 2)。

40

【 3 9 8 6 】

具体的には、例えば、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への入賞に基づく S 3 1 1 の処理において第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e が格納先として設定され、また、S 3 1 0 の処理による加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「1」であれば、第 2 保留第 1 エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタ $C 1 \sim C 3$ 、 $C S 1$ の値が保留される。また、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「2」であれば第 2 保留第 2 エリアの各格納エリアに、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「3」であれば第 2 保留第 3 エリアの各格納エリアに、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「4

50

」であれば第 2 保留第 4 エリアの各格納エリアに、各々カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値が保留される。

【 3 9 8 7 】

次に、S 3 0 6 の処理による加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（作動保留球数 N 1 ）と、S 3 0 7 の処理により第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に格納（保留）した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値を含む第 1 保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、該第 1 保留球数コマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S 3 1 3）。また、S 3 1 0 の処理による加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（作動保留球数 N 1 ）と、S 3 1 1 の処理により第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納（保留）した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 の各値を含む第 2 保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、該第 2 保留球数コマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S 3 1 3）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 1 2 4 の S 2 0 1 参照）によって、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信される。S 3 1 3 の処理を終えると、この始動入賞処理（S 2 0 8）を終了し、タイマ割込処理（図 1 2 4 参照）に戻る。

10

【 3 9 8 8 】

なお、S 3 1 3 の処理において第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドに含める各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値は、S 3 1 2 の処理によりカウンタ用バッファ 2 0 3 c から読み出した値そのものを用いてもよいし、S 3 1 2 の処理において第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

20

【 3 9 8 9 】

次に、図 1 2 6 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 1 2 4 参照）の一処理であるゲート通過処理（S 2 0 9）を説明する。図 1 2 6 は、このゲート通過処理（S 2 0 9）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（S 2 0 9）は、スルーゲート 6 7 への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタ C 4 の値を普図保留球格納エリア 2 0 3 i に格納する（保留する）処理を実行する。

30

【 3 9 9 0 】

このゲート通過処理（S 2 0 9）では、まず、球がスルーゲート 6 7 を通過したか否かを判別する（S 4 0 1）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図 1 2 4 の S 2 0 5 参照）において読み込んだスルーゲート 6 7 への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート 6 7 への通過（入球）を 3 回のタイマ割込処理（図 1 2 4 参照）にわたって検出する。

【 3 9 9 1 】

S 4 0 1 の処理において、スルーゲート 6 7 を球が通過していない場合は（S 4 0 1 : N o）、このゲート通過処理（S 2 0 9）を終了して、タイマ割込処理（図 1 2 4 参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート 6 7 を通過（入球）したと判別されると（S 4 0 1 : Y e s）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（S 4 0 2）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（S 4 0 2 : Y e s）、奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート 6 7 を通過したということなので、音声出力装置 2 2 6（図 9 8 参照）から警報音を出力するとともに、第 3 図柄表示装置 8 1 において「左打ちに戻してね」という演出用打ち方指示を実行する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（S 4 0 3）、処理を S 4 0 4 へ移行する。

40

【 3 9 9 2 】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態」において

50

スルーゲート 67 で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【3993】

なお、S402 の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（S402：No）、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるので、S403 の通常時右打ちエラー処理を行わず、S403 の処理をスキップして、処理を S404 へ移行する。

【3994】

S404 の処理では、普図保留球数カウンタ 203h の値（主制御装置 110 において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数 HN）が上限値（第 10 実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S404）。そして、スルーゲート 67 への通過（入球）があっても作動保留球数 HN < 4 でなければ（S404：No）、このゲート通過処理（S209）を終了して、タイマ割込処理（図 124 参照）へ戻る。

【3995】

一方、作動保留球数 HN < 4 であれば（S404：Yes）、普図保留球数カウンタ 203h の値（作動保留球数 HN）を 1 加算する（S405）。そして、普図当たりカウンタ C4 の値をカウンタ用バッファ 203c（図 98 参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア 203i に設けられた普図保留第 1～第 4 エリアのうち、普図保留球数カウンタ 203h で示される値に対応するエリアに格納する（S406）。

【3996】

具体的には、例えば、S405 の処理による加算後の普図保留球数カウンタ 203h の値が「1」であれば、普図保留第 1 エリアに普図当たりカウンタ C4 の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ 203h の値が「2」であれば普図保留第 2 エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ 203h の値が「3」であれば普図保留第 3 エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ 203h の値が「4」であれば普図保留第 4 エリアに、普図当たりカウンタ C4 の値が保留される。S406 の処理の終了後は、このゲート通過処理（S209）を終了し、タイマ割込処理（図 124 参照）に戻る。

【3997】

なお、第 10 実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 113 へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 113 へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタ C4 の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置 113 で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【3998】

次に、図 127 を参照して、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行されるタイマ割込処理（図 124 参照）の一処理である特図変動処理（S210）について説明する。図 127 は、この特図変動処理（S210）を示すフローチャートである。

【3999】

この特図変動処理（S210）は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄に関する特別図柄表示装置 37 における動的表示や、第 3 図柄表示装置 81 にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【4000】

MPU 201 は、この特図変動処理（S210）において、まず、今現在、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（S501）。大当たり中としては、大当たりの際に第 3 図柄表示装置 81 及び特別図柄表示装置 37 で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）

10

20

30

40

50

の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。S 5 0 1における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（S 5 0 1 : Y e s）、そのまま特図変動処理（S 2 1 0）を終了し、タイマ割込処理（図 1 2 4 参照）に戻る。

【 4 0 0 1 】

S 5 0 1の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（S 5 0 1 : N o）、次に、今現在、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄のいずれか一方が小当たり中であるか否かを判別する（S 5 5 1）。小当たり中としては、小当たりの際に第 3 図柄表示装置 8 1 及び特別図柄表示装置 3 7 で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前（即ち、小当たりオープニング）の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後（即ち、小当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。S 5 5 1における判別の結果、いずれかの特別図柄の小当たり中であれば（S 5 5 1 : Y e s）、そのまま特図変動処理（S 2 1 0）を終了し、タイマ割込処理（図 1 2 4 参照）に戻る。

10

【 4 0 0 2 】

S 5 5 1の処理において、小当たり中でないと判別された場合は（S 5 5 1 : N o）、次に、特別図柄表示装置 3 7 において第 1 特別図柄（特図 1）が動的表示中であるか否かを判別し（S 5 0 2）、特別図柄表示装置 3 7 において第 1 特別図柄の動的表示中であれば（S 5 0 2 : Y e s）、第 1 特別図柄の動的表示に関する設定処理を行わないため、S 5 0 3 及び S 5 0 4 の処理をスキップして、処理を S 5 0 5 へ移行する。

【 4 0 0 3 】

20

S 5 0 2の処理において、特別図柄表示装置 3 7 において第 1 特別図柄の動的表示中ではなければ（S 5 0 2 : N o）、次いで、特別図柄表示装置 3 7 における第 1 特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（S 5 0 3）。その結果、第 1 特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（S 5 0 3 : N o）、処理を S 5 0 5 へ移行する。これにより、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置 3 7（「通常遊技状態」であれば第 3 図柄表示装置 8 1）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【 4 0 0 4 】

一方、S 5 0 3の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（S 5 0 3 : Y e s）、第 1 特別図柄の動的表示を行うか否か、及び、第 1 特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の各種設定処理を行う特図 1 変動開始処理を行い（S 5 0 4）、その後、処理を S 5 0 5 へ移行する。

30

【 4 0 0 5 】

ここで、図 1 2 8 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特図変動処理（S 2 1 0）の一処理である特図 1 変動開始処理（S 5 0 4）について説明する。図 1 2 8 は、この特図 1 変動開始処理（S 5 0 4）を示したフローチャートである。

【 4 0 0 6 】

この特図 1 変動開始処理（S 5 0 4）では、上述したように、第 1 特別図柄の動的表示を行うか否かや、第 1 特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

40

【 4 0 0 7 】

この特図 1 変動開始処理（S 5 0 4）では、まず、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数 N 1）が「0」よりも大きいか否かを判別する（S 5 0 0 1）。その結果、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（作動保留球数 N 1）が「0」より大きくなければ（S 5 0 0 1 : N o）、実行すべき第 1 特別図柄の動的表示が存在しないため、この特図 1 変動開始処理（S 5 0 4）を終了して、特図変動処理（図 1 2 7 参照）に戻る。

【 4 0 0 8 】

なお、S 5 0 0 1の処理において、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（作動保留球数 N 1）が「0」であると判別された場合には（S 5 0 0 1 : N o）、遊技状態に応じて第

50

3 図柄表示装置 8 1 においてデモ演出を行うように構成されている。このデモ演出は、第 1 特別図柄の変動演出が第 3 図柄表示装置 8 1 で実行され得る遊技状態、即ち、「通常遊技状態」において、実行すべき第 1 特別図柄の変動演出（動的表示）が存在しない場合に実行される。

【4009】

具体的には、「通常遊技状態」において、実行すべき第 1 特別図柄の保留球数が存在しない場合に、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して表示制御装置 1 1 4 にデモコマンドを送信し、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（作動保留球数 N 1）が「0」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【4010】

設定されたデモコマンドは、RAM 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 1 2 4 の S 2 0 1 参照）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【4011】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信し、表示制御装置 1 1 4 は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 にデモ演出を表示するように制御を行う。

【4012】

なお、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示がいずれも実行されていない場合、所定の待機画面を表示し、遊技者が操作ハンドル 5 1 を把持した場合に（例えば、第 1 遊技状況）、上記待機画面から、デモ演出（例えば、第 1 演出）を実行する。そして、該デモ演出の実行中に、第 1 始動口 6 4 又は上側第 2 始動口 7 1 若しくは下側第 2 始動口 7 1 a に球が入賞した場合（例えば、第 2 遊技状況）には、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示に対応する変動演出（例えば、第 2 演出）に切り替えて実行するように構成してもよい。この場合に、デモ演出の表示内容から、各変動演出が実行された場合に、該変動演出の開始直後にデモ演出が終了して変動演出が開始されたことを遊技者により分かり易くするように、デモ演出の表示内容と異なる演出（例えば、カットイン演出等。第 3 演出）を実行し、デモ演出が終了したこと（変動演出が開始されたこと）を遊技者に明確に理解し易いように構成してもよい。この変動演出では、非大当たり状態から大当たり状態に移行する大当たり図柄が現出するか否かを実行する。

【4013】

S 5 0 0 1 の処理において、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（作動保留球数 N 1）が「0」より大きい値であれば（S 5 0 0 1 : Y e s）、第 1 特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（作動保留球数 N 1）を 1 減算する（S 5 0 0 2）。これは、後述する処理によって、保留されていた第 1 特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち 1 の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第 1 特別図柄に関する保留球数が 1 つ減少するためである。

【4014】

次いで、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に格納されたデータをシフト処理する（S 5 0 0 3）。このデータシフト処理（S 5 0 0 3）は、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを第 1 保留球実行エリア 2 0 3 f へ向けて順にシフトさせる処理であって、第 1 保留第 1 エリア 第 1 保留球実行エリア 2 0 3 f、第 1 保留第 2 エリア 第 1 保留第 1 エリア、第 1 保留第 3 エリア 第 1 保留第 2 エリア、第 1 保留第 4 エリア 第 1 保留第 3 エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【4015】

S 5 0 0 3 のデータシフト処理の後は、データシフト処理により第 1 保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置 3 7（「通常遊技状態」であれば第 3 図柄表示装置 8 1）において実行される第 1 特別図柄の動的表示の設

10

20

30

40

50

定処理を行うべく、まず、遊技状態を判別するために、RAM 203に設けられた確変フラグ203kがオンされているか否かを判別する(S5004)。判別の結果、確変フラグ203kがオンされていないと判別された場合(S5004:No)、遊技状態が「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であり、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であるので、低確率状態用の大当たり乱数テーブル202aを設定し(S5005)、処理をS5007へ移行する。一方、確変フラグ203kがオンされていると判別された場合は(S5004:Yes)、遊技状態が「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」であり、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であるので、高確率状態用の大当たり乱数テーブル202aを設定し(S5006)、処理をS5007へ移行する。

10

【4016】

S5007の処理では、第2特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中か否かを判別する(S5007)。判別の結果、第2特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中でない場合(S5007:No)、第1保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、S5005又はS5006において設定された大当たり乱数テーブル202aとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選(当否判定)処理を行う(S5008)。

【4017】

第10実施形態のパチンコ機10では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル202aを参照して、第1保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値とその時々遊技状態(モード)との関係に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機10の取りうる遊技状態(モード)が通常の高確率状態(「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」)にある場合には、大当たり乱数テーブル202aにおいて、大当たり確率が設定値「1」で32/10000、設定値「3」で36/10000となるように大当たり乱数値が規定されている。また、パチンコ機10の取りうる遊技状態(モード)が高確率状態(「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」)にある場合には、大当たり乱数テーブル202aにおいて、大当たり確率が設定値「1」で221/10000、設定値「3」で225/10000となるように大当たり乱数値が規定されている。

20

【4018】

S5008の処理では、第1保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、これら大当たり乱数テーブル202aにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S5008の処理の結果、大当たりであると判別された場合(S5008:Yes)、第1特別図柄に対応する特図1大当たり種別テーブル202b1(図101(a)参照)と、第1保留球実行エリア203fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する(S5009)。

30

【4019】

この処理では、特図1大当たり種別テーブル202b1によって、第1保留球実行エリア203fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別が判別される。即ち、最大ラウンド数が5ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に「時短機能」が特別図柄の動的表示が100回実行されるまで付与される「普図高確時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短A」か、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に次回大当たりまで特別図柄が高確率状態となるとともに、「時短機能」が同じく次回大当たりまで付与される「確率変動状態」へ移行する大当たり種別「確変A」か、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に次回大当たりまで特別図柄が高確率状態となるとともに、「時短機能」が付与されない「潜伏確率変動状態」へ移行する大当たり種別「潜確A」か、の大当たり種別が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置37における大当たり時の表示態様(特別LED群37bの表示態様)が設定される。

40

50

【 4 0 2 0 】

具体的には、第 1 保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 (図 1 0 1 (a) 参照) から大当たり種別が決定される。

【 4 0 2 1 】

次に、大当たり時の変動パターンを決定する (S 5 0 1 0) 。具体的には、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、大当たり時の表示態様 (停止種別) と、第 1 保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて動的表示 (変動演出) の動的時間 (変動時間) が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル 2 0 2 d (図 1 0 6 及び図 1 0 7 参照) を選択する。

10

【 4 0 2 2 】

そして、大当たり用に設けられた停止パターンテーブル 2 0 2 d において、第 1 保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値に対応付けられた演出態様を選択する。そして、選択された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル 2 0 2 e において、第 1 保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定され、S 5 0 1 6 の処理へ移行する。

【 4 0 2 3 】

一方、S 5 0 0 7 の処理において、第 2 特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中であると判別された場合 (S 5 0 0 7 : Y e s) 、又は、S 5 0 0 8 の処理において、大当たりでないと判別された場合 (S 5 0 0 8 : N o) 、第 1 保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、S 5 0 0 5 又は S 5 0 0 6 において設定された大当たり乱数テーブル 2 0 2 a とに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選処理を行う (S 5 0 1 1) 。

20

【 4 0 2 4 】

第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、小当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を参照して、第 1 保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機 1 0 の取りうる遊技状態 (モード) 及び設定値にかかわらず、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、第 1 特別図柄の小当たり確率が 5 0 0 0 / 1 0 0 0 0 となるように小当たり乱数値が規定されている。

30

【 4 0 2 5 】

S 5 0 1 1 の処理では、第 1 保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、これら大当たり乱数テーブル 2 0 2 a にて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、小当たりであると判別する。S 5 0 1 1 の処理の結果、小当たりであると判別された場合 (S 5 0 1 1 : Y e s) 、小当たり時の表示態様を設定する (S 5 0 1 2) 。なお、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、小当たりに関する小当たり種別は 1 種類のみ設けられているため、小当たり種別テーブル等を参照することなく表示態様が設定される。

40

【 4 0 2 6 】

次に、小当たり時の変動パターンを決定する (S 5 0 1 3) 。具体的には、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、小当たり時の表示態様 (停止種別) と、第 1 保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて動的表示 (変動演出) の動的時間 (変動時間) が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル 2 0 2 d (図 1 0 6 及び図 1 0 7 参照) を選択する。

【 4 0 2 7 】

50

そして、小当たり用に設けられた停止パターンテーブル 202d において、第 1 保留球実行エリア 203f に格納されている停止パターン選択カウンタ C3 の値に対応付けられた演出態様を選択する。また、選択された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル 202e において、第 1 保留球実行エリア 203f に格納されている変動種別カウンタ CS1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定され、S5016 の処理へ移行する。

【4028】

一方、S5011 の小当たり抽選処理の結果、小当たりではないと判別された場合 (S5011: No)、第 1 特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定するため、処理を S5014 へ移行する。S5014 の処理では、特別図柄表示装置 37 の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、第 1 保留球実行エリア 203f に格納されている停止パターン選択カウンタ C3 の値と第 1 保留球数カウンタ 203a の値と現在の遊技状態とに基づいて、第 3 図柄表示装置 81 において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する (S5014)。

第 10 実施形態では、パチンコ機 10 の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタ C3 の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル 202d が設定されている。

【4029】

次に、ハズレ時の変動パターンを決定し (S5015)、S5016 の処理へ移行する。S5015 の処理では、特別図柄表示装置 37 および第 3 図柄表示装置 81 において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、S5014 の処理において決定されたハズレ時の表示態様 (演出態様) 毎に設けられた変動パターンテーブル 202e において、第 1 保留球実行エリア 203f に格納されている変動種別カウンタ CS1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【4030】

このように、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、小当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じ乱数値 C3、CS1 を用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。

【4031】

次いで、S5016 の処理では、S5010、S5013 又は S5015 の処理によって決定された第 1 特別図柄の動的表示の変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置 113 を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置 114 へ通知する特図 1 変動パターンコマンドを設定する (S5016)。

具体的には、例えば、大当たり抽選に当選し、該大当たりが「確変 A」であって、さらに、「25 秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、大当たり・「確変 A」・「25 秒」の「スーパーリーチ」を示す特図 1 変動パターンコマンドが設定される。また、大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「25 秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、ハズレ・「25 秒」の「スーパーリーチ」を示す特図 1 変動パターンコマンドが設定される。

【4032】

そして、S5016 の処理の後には、S5009、S5012 又は S5014 の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置 113 を介して表示制御装置 114 へ通知するための特図 1 停止種別コマンドを設定し (S5017)、この特図 1 変動開始処理 (S504) を終了して、特図変動処理 (図 127 参照) に戻る。

【4033】

このように、特図 1 停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を

10

20

30

40

50

設定することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 (表示制御装置 1 1 4) は、当否に基づいた第 1 特別図柄の動的表示の停止種別を把握して、それらの情報を基により詳細は変動演出の停止結果を決定することができる。

【4 0 3 4】

これらの特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドは、RAM 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 1 2 4 の S 2 0 1 参照) で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、特図 1 変動パターンコマンドや特図 1 停止種別コマンドを受信すると、それに基づき遊技状態に応じて表示用特図 1 変動パターンコマンドや表示用特図 1 種別コマンドを生成して、表示制御装置 1 1 4 へ送信する。

10

【4 0 3 5】

このように、第 2 特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中の場合、第 1 特別図柄の動的表示の結果が小当たり又はハズレとなるように構成することで、2 の特別図柄の動的表示においてそれぞれ大当たり結果が導出されることを未然に防止することができる。

【4 0 3 6】

また、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、一方の第 2 特別図柄又は第 1 特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中の場合、他方の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示の結果が小当たり又はハズレとなるように構成されているが、他方の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示においても大当たりとなり得るように構成してもよい。

20

【4 0 3 7】

図 1 2 7 に戻って、説明を続ける。S 5 0 5 の処理では、特別図柄表示装置 3 7 において第 2 特別図柄 (特図 2) が動的表示中であるか否かを判別し (S 5 0 5)、特別図柄表示装置 3 7 において第 2 特別図柄の動的表示中であれば (S 5 0 5 : Yes)、第 2 特別図柄の動的表示に関する設定処理を行わないため、S 5 0 6 及び S 5 0 7 の処理をスキップして、処理を S 5 0 8 へ移行する。

【4 0 3 8】

一方、S 5 0 5 の処理において、特別図柄表示装置 3 7 において第 2 特別図柄の動的表示中でなければ (S 5 0 5 : No)、次いで、特別図柄表示装置 3 7 における第 2 特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する (S 5 0 6)。その結果、第 2 特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ (S 5 0 6 : No)、処理を S 5 0 8 へ移行する。これにより、第 2 特別図柄の動的表示 (変動演出) における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置 3 7 (「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」であれば第 3 図柄表示装置 8 1) に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

30

【4 0 3 9】

一方、S 5 0 6 の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば (S 5 0 6 : Yes)、第 2 特別図柄の動的表示を行うか否か、及び、第 2 特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の各種設定処理を行う特図 2 変動開始処理を行い (S 5 0 7)、その後、処理を S 5 0 8 へ移行する。

40

【4 0 4 0】

次いで、図 1 2 9 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の MPU 2 0 1 により実行される特図変動処理 (S 2 1 0) の一処理である特図 2 変動開始処理 (S 5 0 7) について説明する。図 1 2 9 は、この特図 2 変動開始処理 (S 5 0 7) を示したフローチャートである。

【4 0 4 1】

この特図 2 変動開始処理 (S 5 0 7) では、上述したように、第 2 特別図柄の動的表示を行うか否かや、第 2 特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【4 0 4 2】

この特図 2 変動開始処理 (S 5 0 7) では、まず、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値

50

(主制御装置 110 において保留されている第 2 特別図柄に関する動的表示(変動演出)の作動保留球数 N2)が「0」よりも大きいか否かを判別する(S5301)。その結果、第 2 保留球数カウンタ 203b の値(作動保留球数 N2)が「0」より大きくなければ(S5301:No)、実行すべき第 2 特別図柄の動的表示が存在しないため、この特図 2 変動開始処理(S507)を終了して、特図変動処理(図 127 参照)に戻る。

【4043】

なお、S5301 の処理において、第 2 保留球数カウンタ 203b の値(作動保留球数 N1)が「0」であると判別された場合には(S5301:No)、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 81 においてデモ演出を行うように構成されている。このデモ演出は、第 2 特別図柄の変動演出が第 3 図柄表示装置 81 で実行され得る遊技状態、即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、実行すべき第 2 特別図柄の変動演出(動的表示)が存在しない場合に実行される。

【4044】

具体的には、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、実行すべき第 2 特別図柄の保留球数が存在しない場合に、音声ランプ制御装置 113 を介して表示制御装置 114 にデモコマンドを送信し、第 2 保留球数カウンタ 203b の値(作動保留球数 N2)が「0」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【4045】

設定されたデモコマンドは、RAM 203 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理(図 124 の S201 参照)の中で、音声ランプ制御装置 113 に向けて送信される。

【4046】

音声ランプ制御装置 113 は、デモコマンドを受信すると、第 2 特別図柄の変動演出に対応する表示用デモコマンドを表示制御装置 114 へ送信し、表示制御装置 114 は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第 3 図柄表示装置 81 に第 2 特別図柄の変動演出用のデモ演出を表示するように制御を行う。

【4047】

S5301 の処理において、第 2 保留球数カウンタ 203b の値(作動保留球数 N2)が「0」より大きい値であれば(S5301:Yes)、第 2 特別図柄に関する動的表示(変動演出)の実行開始タイミングであると判断し、まず、第 2 保留球数カウンタ 203b の値(作動保留球数 N2)を 1 減算する(S5302)。これは、後述する処理によって、保留されていた第 2 特別図柄に関する動的表示(変動演出)のうち 1 の動的表示(変動演出)の実行が開始されるため、第 2 特別図柄に関する保留球数が 1 つ減少するためである。

【4048】

次いで、第 2 保留球格納エリア 203e に格納されたデータをシフト処理する(S5303)。このデータシフト処理(S5303)は、第 2 保留球格納エリア 203e の第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを第 2 保留球実行エリア 203g へ向けて順にシフトさせる処理であって、第 2 保留第 1 エリア 第 2 保留球実行エリア 203g、第 2 保留第 2 エリア 第 2 保留第 1 エリア、第 2 保留第 3 エリア 第 2 保留第 2 エリア、第 2 保留第 4 エリア 第 2 保留第 3 エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【4049】

S5303 のデータシフト処理の後には、データシフト処理により第 2 保留球実行エリア 203g に格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置 37(「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」であれば第 3 図柄表示装置 81)において実行される第 2 特別図柄の動的表示の設定処理を行うべく、まず、遊技状態を判別するために、RAM 203 に設けられた確変フラグ

10

20

30

40

50

203kがオンされているか否かを判別する(S5304)。判別の結果、確変フラグ203kがオンされていないと判別された場合(S5304:No)、遊技状態が「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であり、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であるので、低確率状態用の大当たり乱数テーブル202aを設定し(S5305)、処理をS5307へ移行する。一方、確変フラグ203kがオンされていると判別された場合は(S5304:Yes)、遊技状態が「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」であり、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であるので、高確率状態用の大当たり乱数テーブル202aを設定し(S5306)、処理をS5307へ移行する。

【4050】

S5307の処理では、第1特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中か否かを判別する(S5307)。判別の結果、第1特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中でない場合(S5307:No)、第2保留球実行エリア203gに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、S5305又はS5306において設定された大当たり乱数テーブル202aとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選(当否判定)処理を行う(S5308)。

【4051】

第10実施形態のパチンコ機10では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル202aを参照して、第2保留球実行エリア203gに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値とその時々遊技状態(モード)との関係に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機10の取りうる遊技状態(モード)が通常の高確率状態(「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」)にある場合には、大当たり乱数テーブル202aにおいて、大当たり確率が設定値「1」で32/10000、設定値「3」で36/10000となるように大当たり乱数値が規定されている。また、パチンコ機10の取りうる遊技状態(モード)が高確率状態(「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」)にある場合には、大当たり乱数テーブル202aにおいて、大当たり確率が設定値「1」で221/10000、設定値「3」で225/10000となるように大当たり乱数値が規定されている。

【4052】

S5308の処理では、第2保留球実行エリア203gに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、これら大当たり乱数テーブル202aにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S5308の処理の結果、大当たりであると判別された場合(S5308:Yes)、第2特別図柄に対応する特図2大当たり種別テーブル202b2(図101(b)参照)と、第2保留球実行エリア203gに格納されている大当たり種別カウンタC2の値とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する(S5309)。

【4053】

この処理では、特図2大当たり種別テーブル202b2によって、第2保留球実行エリア203gに格納されている大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別が判別される。即ち、最大ラウンド数が5ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に「時短機能」が特別図柄の動的表示が100回実行されるまで付与される「普図高確時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短A」か、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、該大当たり後に次回大当たりまで特別図柄が高確率状態となるとともに、「時短機能」が付与されない「潜伏確率変動状態」へ移行する大当たり種別「潜確A」か、の大当たり種別が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置37における大当たり時の表示態様(特別LED群37bの表示態様)が設定される。

【4054】

具体的には、第2保留球実行エリア203gに格納されている大当たり種別カウンタC2の値と特図2大当たり種別テーブル202b2(図101(b)参照)から大当たり種

10

20

30

40

50

別が決定される。

【4055】

次に、大当たり時の変動パターンを決定する（S5310）。具体的には、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、第2保留球実行エリア203gに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタCS1の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル202d（図106及び図107参照）を選択する。

【4056】

そして、大当たり用に設けられた停止パターンテーブル202dにおいて、第2保留球実行エリア203gに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値に対応付けられた演出態様を選択する。そして、選択された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル202eにおいて、第2保留球実行エリア203gに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定され、S5316の処理へ移行する。

【4057】

一方、S5307の処理において、第1特別図柄において大当たりとなる動的表示が実行中であると判別された場合（S5307：Yes）、又は、S5308の処理において、大当たりではないと判別された場合（S5308：No）、第2保留球実行エリア203gに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、S5305又はS5306において設定された大当たり乱数テーブル202aとに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選処理を行う（S5311）。

【4058】

第10実施形態のパチンコ機10では、小当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル202aを参照して、第2保留球実行エリア203gに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機10の取りうる遊技状態（モード）及び設定値にかかわらず、大当たり乱数テーブル202aにおいて、第2特別図柄の小当たり確率が7500/10000となるように小当たり乱数値が規定されている。

【4059】

S5311の処理では、第2保留球実行エリア203gに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、これら大当たり乱数テーブル202aにて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、小当たりであると判別する。S5311の処理の結果、小当たりであると判別された場合（S5311：Yes）、小当たり時の表示態様を設定する（S5312）。なお、第10実施形態のパチンコ機10では、小当たりに関する小当たり種別は1種類のみ設けられているため、小当たり種別テーブル等を参照することなく表示態様が設定される。

【4060】

次に、小当たり時の変動パターンを決定する（S5313）。具体的には、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、第2保留球実行エリア203gに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタCS1の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル202d（図106～図107参照）を選択する。

【4061】

そして、小当たり用に設けられた停止パターンテーブル202dにおいて、第2保留球実行エリア203gに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値に対応付けられた演出態様を選択する。また、選択された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル

10

20

30

40

50

202eにおいて、第2保留球実行エリア203gに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定され、S5316の処理へ移行する。

【4062】

一方、S5311の小当たり抽選処理の結果、小当たりではないと判別された場合(S5311:No)、第2特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する(S5314)。S5314の処理では、特別図柄表示装置37の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、第2保留球実行エリア203gに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値と第2保留球数カウンタ203bの値と現在の遊技状態とに基づいて、第3図柄表示装置81において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第10実施形態では、パチンコ機10の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタC3の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル202dが設定されている。

10

【4063】

次に、ハズレ時の変動パターンを決定し(S5315)、S5316の処理へ移行する。S5315の処理では、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、S5314の処理において決定されたハズレ時の表示態様(演出態様)毎に設けられた変動パターンテーブル202eにおいて、第2保留球実行エリア203gに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

20

【4064】

このように、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、小当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じ乱数値C3、CS1を用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。また、第1特別図柄と第2特別図柄とを同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。

30

【4065】

次いで、S5316の処理では、S5310、S5313又はS5315の処理によって決定された第2特別図柄の動的表示の変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置113を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置114へ通知する特図2変動パターンコマンドを設定する(S5316)。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「確変A」であって、さらに、「25秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、大当たり・「確変A」・「25秒」の「スーパーリーチ」を示す特図2変動パターンコマンドが設定される。また、大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「25秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、ハズレ・「25秒」の「スーパーリーチ」を示す特図2変動パターンコマンドが設定される。

40

【4066】

そして、S5316の処理の後、S5309、S5312又はS5314の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置113を介して表示制御装置114へ通知するための特図2停止種別コマンドを設定し(S5317)、この特図2変動開始処理(S507)を終了して、特図変動処理(図127参照)に戻る。

【4067】

このように、特図2停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置113(表示制御装置114)は、当否に基づいた第2特別図柄の動的表示の停止種別を把握して、それらの情報を基により詳細は変動演出

50

の停止結果を決定することができる。

【 4 0 6 8 】

これらの特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 1 2 4 の S 2 0 1 参照）で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、特図 2 変動パターンコマンドや特図 2 停止種別コマンドを受信すると、それに基づき遊技状態に応じて表示用特図 2 変動パターンコマンドや表示用特図 2 種別コマンドや表示用特図 2 演出コマンドを生成して、表示制御装置 1 1 4 へ送信する。

【 4 0 6 9 】

図 1 2 7 に戻って、説明を続ける。S 5 0 8 の処理では、実行中の第 1 特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、及び、実行中の第 2 特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第 1 特別図柄の動的表示または第 2 特別図柄の動的表示をそれぞれ停止させる変動停止処理を行い（S 5 0 8）、この特図変動処理（S 2 1 0）を終了して、タイマ割込処理（図 1 2 4 参照）に戻る。

【 4 0 7 0 】

ここで、図 1 3 0 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特図変動処理（図 1 2 7 参照）の一処理である変動停止処理（S 5 0 8）について説明する。図 1 3 0 は、この変動停止処理（S 5 0 8）を示すフローチャートである。

【 4 0 7 1 】

この変動停止処理（S 5 0 8）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かをそれぞれ判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置 3 7 に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。また、変動時間が経過した一方の第 1 特別図柄が大当たり若しくは小当たりとなる動的表示であって、他方の第 2 特別図柄の動的表示も並行して実行中の場合、又は、変動時間が経過した一方の第 2 特別図柄が大当たりとなる動的表示であって、他方の第 1 特別図柄の動的表示も並行して実行中の場合は、該他方の第 2 特別図柄又は第 1 特別図柄の動的表示をハズレとして停止させる処理を行う。さらに、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理を行う。また、特別図柄の低確率状態である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数が天井到達回数に達したか否かを判別し、天井到達回数に達している場合は、「普図低確時間短縮状態」への移行処理を行う。

【 4 0 7 2 】

変動停止処理（S 5 0 8）では、まず、特別図柄表示装置 3 7 の上方 L E D 群 3 7 b 1 において第 1 特別図柄の動的表示が実行中であるか否かを判別する（S 5 5 0 1）。判別の結果、特別図柄表示装置 3 7 の上方 L E D 群 3 7 b 1 において第 1 特別図柄の動的表示が実行されていないと判別された場合は（S 5 5 0 1 : N o）、処理を S 5 5 0 6 へ移行する。一方、特別図柄表示装置 3 7 の上方 L E D 群 3 7 b 1 が第 1 特別図柄の動的表示中であると判別されると（S 5 5 0 1 : Y e s）、第 1 特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（S 5 5 0 2）。特別図柄表示装置 3 7 における第 1 特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタ C S 1 等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図 1 変動パターンコマンドに応じて決められており）、この第 1 特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（S 5 5 0 2 : N o）、特別図柄表示装置 3 7 の上方 L E D 群 3 7 b 1 の表示を更新し（S 5 5 0 5）、この変動停止処理（S 5 0 8）を終了して、特図変動処理（図 1 2 7 参照）に戻る。

【 4 0 7 3 】

第 1 0 実施形態では、特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b において、第 1 特別

10

20

30

40

50

図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【４０７４】

一方、Ｓ５５０２の処理において、特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１における第１特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５５０２：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１に対して、第１特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５５０３）。停止図柄は、特図１変動開始処理（図１２８参照）のＳ５５００９、Ｓ５５０１２又はＳ５５０１４の処理によって予め設定される。

【４０７５】

第１０実施形態では、第１特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。

【４０７６】

Ｓ５５０３の処理で第１特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、特図１確定コマンドを設定して（Ｓ５５０４）、処理をＳ５５１１へ移行する。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。

【４０７７】

音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、第１特別図柄の変動演出が第３図柄表示装置８１で実行されている場合（即ち、遊技状態が「通常遊技状態」、又は、「通常遊技状態」において第１特別図柄の変動演出が第３図柄表示装置８１で実行されている状態で第２特別図柄の変動演出により天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した場合は、表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図１確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。なお、第１特別図柄の変動演出が第３図柄表示装置８１で実行されていない「普図高確時間短縮状態」場合は、音声ランプ制御装置１１３は特図１確定コマンドを受信しても表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信しないように構成されている。このように構成することで、実行されていない変動演出に関するコマンドに関する処理を削減し、処理負担を軽減することができる。

【４０７８】

一方、Ｓ５５０１の処理において特別図柄表示装置３７の上方ＬＥＤ群３７ｂ１において第１特別図柄の動的表示が実行されていないと判別された場合は（Ｓ５５０１：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２において第２特別図柄の動的表示が実行中であるか否かを判別する（Ｓ５５０６）。判別の結果、特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２において第２特別図柄の動的表示が実行されていないと判別された場合は（Ｓ５５０６：Ｎｏ）、この変動停止処理（Ｓ５５０８）を終了して、特図変動処理（図１２７参照）に戻る。

【４０７９】

一方、特別図柄表示装置３７の下方ＬＥＤ群３７ｂ２が第２特別図柄の動的表示中であると判別されると（Ｓ５５０６：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５５０７）。特別図柄表示装置３７における第２特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図２変動パターンコマンドに応じて決められており

10

20

30

40

50

）、この第2特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（S5507：No）、特別図柄表示装置37の下方LED群37b2の表示を更新して（S5510）、この変動停止処理（S508）を終了して、特図変動処理（図127参照）に戻る。

【4080】

第10実施形態では、特別図柄表示装置37の特別LED群37bにおいて、第2特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方LED群37b2が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【4081】

一方、S5507の処理において、特別図柄表示装置37の下方LED群37b2における第2特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（S5507：Yes）、特別図柄表示装置37の下方LED群37b2に対して、第2特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（S5508）。停止図柄は、特図2変動開始処理（図129参照）のS5309、S5312又はS5314の処理によって予め設定される。

【4082】

第10実施形態では、第2特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、下方LED群37b2の最も左側のLEDのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで下方LED群37b2が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各LED群が点灯表示される。

【4083】

S5508の処理で第2特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置37の表示態様が設定されると、第3図柄表示装置81における第2特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置37における特別LED群37bの表示と同調して確定表示させるために、特図2確定コマンドを設定して（S5509）、処理をS5511へ移行する。特図2確定コマンドは、第3図柄表示装置81にて第2特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第2特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。

【4084】

音声ランプ制御装置113は、この特図2確定コマンドを受信すると、第2特別図柄の変動演出が第3図柄表示装置81で実行されている場合（即ち、遊技状態が「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、「普図高確時間短縮状態」において第2特別図柄の変動演出が第3図柄表示装置81で実行されている状態で第1特別図柄の変動演出により時短終了条件が成立し、「通常遊技状態」に移行した場合は、表示制御装置114に対して表示用特図2確定コマンドを送信する。表示制御装置114は、表示用特図2確定コマンドを受信することによって、第3図柄表示装置81における第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。なお、第2特別図柄の変動演出が第3図柄表示装置81で実行されていない場合は、音声ランプ制御装置113は特図2確定コマンドを受信しても表示制御装置114に対して表示用特図2確定コマンドを送信しないように構成されている。このように構成することで、実行されていない変動演出に関するコマンドに関する処理を削減し、処理負担を軽減することができる。

【4085】

ここで、図131を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される変動停止処理（図130参照）の一処理である他方停止処理（S5511）について説明する。図131は、この他方停止処理（S5511）を示すフローチャートである。

【4086】

この他方停止処理（S5511）では、変動時間が経過した一方の第1特別図柄が大当たり若しくは小当たりとなる動的表示であって、他方の第2特別図柄の動的表示も並行して実行中の場合、又は、変動時間が経過した一方の第2特別図柄が大当たりとなる動的表

10

20

30

40

50

示であって、他方の第1特別図柄の動的表示も並行して実行中の場合は、該他方の第2特別図柄又は第1特別図柄の動的表示をハズレとして停止させる処理を行う。

【4087】

この他方停止処理（S5511）では、まず、第1特別図柄の動的表示が停止したか否か（動的表示の変動時間が経過したか否か）を判別する（S5601）。判別の結果、第1特別図柄の動的表示が停止していた（動的表示の変動時間が経過していた）場合（S5601：Yes）、次いで、第2特別図柄の動的表示が実行中か否かを判別する（S5602）。判別の結果、第2特別図柄の動的表示が実行中の場合（S5602：Yes）、さらに、変動時間が経過した第1特別図柄の動的表示が大当たり又は小当たりに当選しているか否かを判別する（S5603）。判別の結果、第1特別図柄の動的表示が大当たり又は小当たり

10

【4088】

このように構成することで、「通常遊技状態」において実行されている第2特別図柄の動的表示を、第1特別図柄の大当たり又は小当たりとなる動的表示によってハズレ図柄として停止させることができる。その結果、「通常遊技状態」において非推奨となっている右打ち遊技を行い、上側第2始動口71へ入賞させて第2特別図柄の動的表示を実行させ、小当たり

20

【4089】

一方、S5602の処理において、第2特別図柄の動的表示が実行中でないと判別された場合（S5602：No）、S5603及びS5604の処理をスキップして、この他方停止処理（S5511）を終了して、変動停止処理（図130参照）に戻し、処理をS5512へ移行する。また、S5603の処理において、第1特別図柄の動的表示が大当たり及び小当たり

30

【4090】

S5601の処理において、第1特別図柄の動的表示が停止していないと判別された場合（S5601：No）、即ち、第2特別図柄の動的表示が停止している（動的表示の変動時間が経過している）と判別された場合、次いで、第1特別図柄の動的表示が実行中か否かを判別する（S5605）。判別の結果、第1特別図柄の動的表示が実行中の場合（S5605：Yes）、次いで、第2特別図柄の動的表示が大当たり

40

【4091】

一方、S5605の処理において、第1特別図柄の動的表示が実行中でないと判別された場合（S5605：No）、S5606及びS5607の処理をスキップして、この他方停止処理（S5511）を終了して、変動停止処理（図130参照）に戻し、処理をS5512へ移行する。また、S5606の処理において、第2特別図柄の動的表示が大当たり

【4092】

50

図 1 3 0 に戻って、説明を続ける。S 5 5 1 2 の処理では、遊技状態が「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」であるか否かを判別する (S 5 5 1 2)。判別の結果、「普図低確時間短縮状態」及び「普図高確時間短縮状態」でない場合 (S 5 5 1 2 : N o)、時短終了条件が成立し得る遊技状態ではないため、S 5 5 1 3 の処理をスキップして S 5 5 1 4 の処理へ移行する。一方、S 5 5 1 2 の処理において遊技状態が「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」であると判別された場合 (S 5 5 1 2 : Y e s)、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」において特別図柄が動的表示を停止したことになるため、該特別図柄の停止により時短終了条件が成立したか否かの判別処理を行う時短計数処理を実行し (S 5 5 1 3)、その後、処理を S 5 5 1 4 へ移行する。

10

【 4 0 9 3 】

ここで、図 1 3 2 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される変動停止処理 (図 1 3 0 参照) の一処理である時短計数処理 (S 5 5 1 3) について説明する。図 1 3 2 は、この時短計数処理 (S 5 5 1 3) を示すフローチャートである。

【 4 0 9 4 】

この時短計数処理 (S 5 5 1 3) では、特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理を行う。

【 4 0 9 5 】

この時短計数処理 (S 5 5 1 3) では、まず、時短カウンタ 2 0 3 o の値を 1 減算し (S 5 7 0 1)、続いて、減算した時短カウンタ 2 0 3 o の値が「0」より大きい値であるか否かを判別する (S 5 7 0 2)。判別の結果、S 5 7 0 1 の処理で減算した時短カウンタ 2 0 3 o の値が「0」より大きい値でない場合、即ち、時短カウンタ 2 0 3 o の値が「0」以下である場合は (S 5 7 0 2 : N o)、時短終了条件が成立しているため、次いで、時短高確フラグ 2 0 3 m がオンされているか否かを判別し (S 5 7 0 3)、時短高確フラグ 2 0 3 m がオンされていれば (S 5 7 0 3 : Y e s)、時短高確フラグ 2 0 3 m をオフに設定し (S 5 7 0 4)、この時短計数処理 (S 5 5 1 3) を終了して、変動停止処理 (図 1 3 0 参照) に戻る。

20

【 4 0 9 6 】

また、S 5 7 0 3 の処理において時短高確フラグ 2 0 3 m がオンされていないと判別された場合 (S 5 7 0 3 : N o)、時短低確フラグ 2 0 3 n がオンされていると判断して、時短低確フラグ 2 0 3 n をオフに設定し (S 5 7 0 5)、この時短計数処理 (S 5 5 1 3) を終了して、変動停止処理 (図 1 3 0 参照) に戻る。

30

【 4 0 9 7 】

なお、S 5 7 0 2 の処理において、S 5 7 0 1 の処理で減算した時短カウンタ 2 0 3 o の値が「0」より大きい値であると判別された場合 (S 5 7 0 2 : Y e s)、時短終了条件が成立していないため、S 5 7 0 3 ~ S 5 7 0 5 の処理をスキップして、この時短計数処理 (S 5 5 1 3) を終了し、変動停止処理 (図 1 3 0 参照) に戻る。

【 4 0 9 8 】

図 1 3 0 に戻って、説明を続ける。S 5 5 1 4 の処理では、確変フラグ 2 0 3 k がオンされているか否かを判別する (S 5 5 1 4)。判別の結果、確変フラグ 2 0 3 k がオンされている場合 (S 5 5 1 4 : Y e s)、特別図柄の高確率状態であって、天井到達し得ない遊技状態であるため、S 5 5 1 5 の処理をスキップしてこの変動停止処理 (S 5 0 8) を終了して、特図変動処理 (図 1 2 7 参照) に戻る。一方、確変フラグ 2 0 3 k がオンされていない場合 (S 5 5 1 4 : N o)、特別図柄の低確率状態であって、天井到達し得る遊技状態であるため、特別図柄の動的表示の実行回数が天井到達回数に達しているか否かを判別し、判別結果によって「普図低確時間短縮状態」に移行させるべく、天井到達計数処理を実行し (S 5 5 1 5)、この変動停止処理 (S 5 0 8) を終了して、特図変動処理 (図 1 2 7 参照) に戻る。

40

【 4 0 9 9 】

50

次いで、図 1 3 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される変動停止処理（図 1 3 0 参照）の一処理である天井到達計数処理（S 5 5 1 5）について説明する。図 1 3 3 は、この天井到達計数処理（S 5 5 1 5）を示すフローチャートである。

【 4 1 0 0 】

この天井到達計数処理（S 5 5 1 5）では、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が天井到達回数に達したか否かを判別して、判別結果に応じて「普図低確時間短縮状態」への移行に基づく時短回数の設定処理を行う。

【 4 1 0 1 】

この天井到達計数処理（S 5 5 1 5）では、まず、天井到達計数カウンタ 2 0 3 p の値を 1 加算する（S 5 8 0 1）。続いて、加算した天井到達計数カウンタ 2 0 3 p の値が「9 0 0」より小さい値であるか否かを判別する（S 5 8 0 2）。

10

【 4 1 0 2 】

S 5 8 0 2 の判別の結果、S 5 8 0 1 の処理で加算した天井到達計数カウンタ 2 0 3 p の値が「9 0 0」より小さい値の場合（S 5 8 0 2 : Y e s）、S 5 8 0 3 ~ S 5 8 0 6 の処理をスキップし、この天井到達計数処理（S 5 5 1 5）を終了して、変動停止処理（図 1 3 0 参照）に戻る。

【 4 1 0 3 】

一方、S 5 8 0 2 の処理において、S 5 8 0 1 の処理で加算した天井到達計数カウンタ 2 0 3 p の値が「9 0 0」より小さい値でない場合、即ち、天井到達計数カウンタ 2 0 3 p の値が「9 0 0」以上である場合（S 5 8 0 2 : N o）、天井到達しているため、次いで、天井設定済みフラグ 2 0 3 q がオンされているか否かを判別する（S 5 8 0 3）。判別の結果、天井設定済みフラグ 2 0 3 q がオンされていなければ（S 5 8 0 3 : N o）、特別図柄が低確率状態になってから未だ「普図低確時間短縮状態」へ移行していない状態であるので、該「普図低確時間短縮状態」に移行するべく、まず、時短カウンタ 2 0 3 o の値に「1 1 4 0」をセットし（S 5 8 0 4）、「普図低確時間短縮状態」へ移行したことを示すべく天井設定済みフラグ 2 0 3 q をオンに設定する（S 5 8 0 5）。そして、「普図低確時間短縮状態」に遊技状態を移行するために、時短低確フラグ 2 0 3 n をオンに設定し（S 5 8 0 6）、この天井到達計数処理（S 5 5 1 5）を終了して、変動停止処理（図 1 3 0 参照）に戻る。これにより、天井到達回数に基づく「普図低確時間短縮状態」を発生させることができる。

20

30

【 4 1 0 4 】

一方、S 5 8 0 3 の判別の結果、天井設定済みフラグ 2 0 3 q がオンされていれば（S 5 8 0 3 : Y e s）、既に「普図低確時間短縮状態」へ一度移行済みであるので、S 5 8 0 4 ~ S 5 8 0 6 の処理をスキップし、この天井到達計数処理（S 5 5 1 5）を終了して、変動停止処理（図 1 3 0 参照）に戻る。

【 4 1 0 5 】

次に、図 1 3 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 1 2 4 参照）の一処理である当たり処理（S 2 0 3）について説明する。図 1 3 4 は、この当たり処理（S 2 0 3）を示したフローチャートである。

【 4 1 0 6 】

この当たり処理（S 2 0 3）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置 6 5（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置 6 5 の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置 6 5 を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（S 6 0 8）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（S 6 1 0）を実行する。

40

【 4 1 0 7 】

また、この当たり処理（S 2 0 3）は、各特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて可変入賞装置 6 5 の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置 6 5 の開放時間を設定する。そして、小当たり状態（遊技）である場合において、可変

50

入賞装置 6 5 を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理 (S 6 1 6) を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理 (S 6 1 8) を実行する。

【 4 1 0 8 】

当たり処理 (S 2 0 3) では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たり
に当選したか否かを判別する (S 6 0 1)。判別の結果、大当たり
に当選していれば (S 6 0 1 : Y e s)、大当たり遊技を行うために、まず、大当たり遊技中の「確変機能」、
「時短機能」及び「天井機能」を無効にすべく、確変フラグ 2 0 3 k、時短高確フラグ 2
0 3 m、時短低確フラグ 2 0 3 n 及び天井設定済みフラグ 2 0 3 q をオフに設定し (S 6
0 2)、さらに、時短カウンタ 2 0 3 o 及び天井到達計数カウンタ 2 0 3 p の値を「 0 」
クリアする (S 6 0 3)。次いで、大当たり種別に応じたラウンド数を R A M 2 0 3 に設
けられたラウンドカウンタ (図示せず) にセットする (S 6 0 4)。そして、大当たりが
開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信
するために、大当たりオープニングコマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用
のリングバッファに設定し (S 6 0 4)、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング
時間 (例えば、「 3 0 秒」又は「 1 0 秒」) を設定して (S 6 0 6)、処理を S 6 1 1 へ
移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 1 2 4 の S 2
0 1 参照) によって、大当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ
制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 4 1 0 9 】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「 0 」がセットされる。
M P U 2 0 1 は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定され
ている場合 (即ち、「 1 」以上) は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置 6 5 を開放制
御しつつ、該ラウンドカウンタの値を 1 減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「 0
」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【 4 1 1 0 】

S 6 0 1 の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たり
に当選していないと判別された場合は (S 6 0 1 : N o)、次いで、いずれかの特別図柄の動的表示
において小当たり
に当選したか否かを判別する (S 6 0 7)。判別の結果、小当たり
に当選していれば (S 6 0 7 : Y e s)、小当たり遊技を行うために、開放する入賞口 (即ち
、可変入賞装置 6 5) を設定すると共に、小当たり種別 (小当たり
に当選した特別図柄の
種類) に応じた可変入賞装置 6 5 の開放回数を R A M 2 0 3 に設けられた開放カウンタ (図示せず) にセットする (S 6 0 8)。

【 4 1 1 1 】

そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ
制御装置 1 1 3 へ送信するために、小当たりオープニングコマンドを R A M 2 0 3 に設け
られたコマンド送信用のリングバッファに設定し (S 6 0 9)、次いで、該小当たりのオ
ープニング時間 (例えば、「 0 . 5 秒」) を設定し (S 6 1 0)、処理を S 6 1 1 へ移行
する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 1 2 4 の S 2 0 1
参照) によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送
信される。

【 4 1 1 2 】

なお、上述した開放カウンタは、電源投入時に初期値として「 0 」がセットされる。M
P U 2 0 1 は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合
 (即ち、「 1 」以上) は、小当たり遊技に応じて可変入賞装置 6 5 を開放制御しつつ、該
開放カウンタの値を 1 減算する。そして、開放カウンタの値が「 0 」になった場合に、実
行中の小当たりを終了するように構成されている。

【 4 1 1 3 】

次いで、S 6 1 1 の処理では、大当たり中か否かを判別する (S 6 1 1)。判別の結果
、大当たり中であると判別された場合は (S 6 1 1 : Y e s)、可変入賞装置 6 5 の開閉

10

20

30

40

50

制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する（S 6 1 2）。

【4 1 1 4】

ここで、図 1 3 5 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理（S 2 0 3）の一処理である大当たり開閉制御処理（S 6 1 2）について説明する。図 1 3 5 は、この大当たり開閉制御処理（S 6 1 2）を示したフローチャートである。

【4 1 1 5】

この大当たり開閉制御処理（S 6 1 2）では、当たり処理（S 2 0 3）で設定された可変入賞装置 6 5 の開放回数に基づいて、可変入賞装置 6 5 の開閉制御を実行する。

【4 1 1 6】

この大当たり開閉制御処理（S 6 1 2）では、まず、当たり処理（S 2 0 3）の S 6 0 5 で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（S 6 0 0 7）の S 6 0 2 0（図 1 3 6 参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（S 6 0 0 1）。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（S 6 0 0 1：No）、可変入賞装置 6 5 の開放タイミングではないため、該可変入賞装置 6 5 を閉鎖し続けるため、S 6 0 0 2 ~ S 6 0 0 5 の処理をスキップして、処理を S 6 0 0 6 へ移行する。

【4 1 1 7】

一方、S 6 0 0 1 の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（S 6 0 0 1：Yes）、可変入賞装置 6 5 の開放タイミングなので、可変入賞装置 6 5 の開放設定を行い（S 6 0 0 2）、次いで、入賞カウンタ（図示せず）に「10」をセットする（S 6 0 0 3）。そして、大当たり時における可変入賞装置 6 5 の最大開放時間（第 1 0 実施形態では、「30 秒」）を設定して（S 6 0 0 4）、可変入賞装置 6 5 が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S 6 0 0 5）、処理を S 6 0 0 6 へ移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置 1 1 3 は、可変入賞装置 6 5 が開放された旨を第 3 図柄表示装置 8 1 において実行し、遊技者に可変入賞装置 6 5 が開放されていることを遊技者に開放されている可変入賞装置 6 5 へ球を入賞させることを促すように構成されている。

【4 1 1 8】

S 6 0 0 6 の処理では、可変入賞装置 6 5 が開放中であるか否かを判別する（S 6 0 0 6）。判別の結果、可変入賞装置 6 5 が開放中でなければ（S 6 0 0 6：No）、可変入賞装置 6 5 が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、S 6 0 0 7 の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理（S 6 1 2）を終了し、当たり処理（図 1 3 4 参照）に戻る。一方、S 6 0 0 6 の処理において、可変入賞装置 6 5 が開放中であると判別された場合は（S 6 0 0 6：Yes）、開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い（S 6 0 0 7）、この大当たり開閉制御処理（S 6 1 2）を終了し、当たり処理（図 1 3 4 参照）に戻る。

【4 1 1 9】

ここで、図 1 3 6 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される大当たり開閉制御処理（S 6 1 2）の一処理である大入賞口開放中処理（S 6 0 0 7）について説明する。図 1 3 6 は、この大入賞口開放中処理（S 6 0 0 7）を示したフローチャートである。

【4 1 2 0】

この大入賞口開放中処理（S 6 0 0 7）では、開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【4 1 2 1】

この大入賞口開放中処理（S 6 0 0 7）では、まず、上述した大当たり開閉制御処理（S 6 1 2）の S 6 0 0 4 において設定された可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したか否かを判別する（S 6 0 1 1）。判別の結果、可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したタイミングであれば（S 6 0 1 1：Yes）、可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立し、そのラ

10

20

30

40

50

ウンドにおける可変入賞装置 6 5 の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「0」クリアして (S 6 0 1 2)、可変入賞装置 6 5 を閉鎖させるために、処理を S 6 0 1 6 へ移行する。S 6 0 1 6 からの可変入賞装置 6 5 の閉鎖処理については、後述する。

【4 1 2 2】

一方、S 6 0 1 1 の処理において、可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したタイミングでなければ (S 6 0 1 1 : N o)、次いで、大入賞口スイッチ 6 5 c がオンされたか否か、即ち、可変入賞装置 6 5 へ球が入賞したか否かを判断する (S 6 0 1 3)。

【4 1 2 3】

S 6 0 1 3 の処理において、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球が検出され可変入賞装置 6 5 へ球が入賞していれば (S 6 0 1 3 : Y e s)、入賞カウンタの値を 1 減算して (S 6 0 1 4)、次いで、入賞カウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する (S 6 0 1 5)。入賞カウンタの値が「0」より大きい値でない場合 (S 6 0 1 5 : N o)、即ち、入賞カウンタの値が「0」以下である場合は、可変入賞装置 6 5 に球が 1 0 個以上入賞して可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置 6 5 を閉鎖させるために、処理を S 6 0 1 6 へ移行する。

【4 1 2 4】

S 6 0 1 5 の処理において、入賞カウンタの値が「0」より大きい値であると判別された場合は (S 6 0 1 5 : Y e s)、可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置 6 5 の開放を継続するために、S 6 0 1 6 ~ S 6 0 2 0 の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) を終了する。この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) の終了後は、大当たり開閉制御処理 (図 1 3 5 参照) へ戻る。

【4 1 2 5】

次いで、S 6 0 1 6 からの可変入賞装置 6 5 の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置 6 5 の閉鎖設定を行い (S 6 0 1 6)、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して可変入賞装置 6 5 が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して (S 6 0 1 7)、処理を S 6 0 1 8 へ移行する。なお、S 6 0 1 7 の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 1 2 4 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【4 1 2 6】

次いで、S 6 0 1 8 の処理では、可変入賞装置 6 5 の 1 のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を 1 減算し (S 6 0 1 8)、次に、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する (S 6 0 1 9)。ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値である場合 (S 6 0 1 9 : Y e s)、該大当たりにおけるラウンド回数 (可変入賞装置 6 5 の残り開放回数) が残存している状態であるので、次の可変入賞装置 6 5 を開放させるまでのインターバル時間 (例えば、「1 秒」) を設定し (S 6 0 2 0)、この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) を終了し、大当たり開閉制御処理 (図 1 3 5 参照) へ戻る。

【4 1 2 7】

一方、S 6 0 1 9 の処理において、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値でない場合 (S 6 0 1 9 : N o)、即ち、ラウンドカウンタの値が「0」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置 6 5 の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず (即ち、S 6 0 2 0 をスキップして)、この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) を終了して、大当たり開閉制御処理 (図 1 3 5 参照) へ戻る。

【4 1 2 8】

図 1 3 4 の当たり処理 (S 2 0 3) に戻って、説明を続ける。S 6 1 2 の大当たり開閉制御処理 (図 1 3 5 参照) の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する (S 6 1 3)。判別の結果、ラウンドカウンタが「0」より大きい値であれば (S 6 1 3 : Y e s)、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了

10

20

30

40

50

設定処理である S 6 1 4 の処理をスキップして、この当たり処理 (S 2 0 3) を終了する。

【 4 1 2 9 】

一方、S 6 1 3 の処理において、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 6 1 3 : N o)、即ち、ラウンドカウンタの値が「 0 」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置 6 5 の開放動作がすべて終了しているため、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い (S 6 1 4)、この当たり処理 (S 2 0 3) を終了する。

【 4 1 3 0 】

ここで、図 1 3 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理 (S 2 0 3) の一処理である大当たり終了処理 (S 6 1 4) について説明する。

10

図 1 3 7 は、この大当たり終了処理 (S 6 1 0) を示したフローチャートである。

【 4 1 3 1 】

この大当たり終了処理 (S 6 1 4) では、当選した大当たり種別に基づいて、確変フラグ 2 0 3 k、時短高確フラグ 2 0 3 m 及び時短カウンタ 2 0 3 o の設定を行う。

【 4 1 3 2 】

この大当たり終了処理 (S 6 1 4) では、まず、今回の大当たり種別が大当たり種別「確変 A」であるかを判別する (S 6 1 0 1)。判別の結果、今回の大当たり種別が大当たり種別「確変 A」であれば (S 6 1 0 1 : Y e s)、該大当たり終了後の遊技状態を「確率変動状態」とするべく、確変フラグ 2 0 3 k をオンし (S 6 1 0 2)、次いで、時短高確フラグ 2 0 3 m をオンして (S 6 1 0 3)、処理を S 6 1 0 8 に移行する。

20

【 4 1 3 3 】

S 6 1 0 1 の処理において、今回の大当たり種別が大当たり種別「確変 A」ではないと判別された場合は (S 6 1 0 1 : N o)、次いで、今回の大当たり種別が大当たり種別「潜確 A」であるか否かを判別し (S 6 1 0 4)、今回の大当たり種別が大当たり種別「潜確 A」であれば (S 6 1 0 4 : Y e s)、確変フラグ 2 0 3 k をオンし (S 6 1 0 5)、処理を S 6 1 0 8 に移行する。

【 4 1 3 4 】

一方、S 6 1 0 4 の処理において、今回の大当たり種別が大当たり種別「潜確 A」でないと判別された場合 (S 6 1 0 4 : N o)、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短 A」であると判断し、時短高確フラグ 2 0 3 m をオンして (S 6 1 0 6)、時短カウンタ 2 0 3 o に「 1 0 0 」をセットして (S 6 1 0 7)、処理を S 6 1 0 8 に移行する。

30

【 4 1 3 5 】

S 6 1 0 8 の処理では、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する (S 6 1 0 8)。S 6 1 0 8 の処理で設定されたエンディングコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 1 2 4 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 4 1 3 6 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、エンディングコマンドを受信すると、大当たりのエンディング演出を実行する。

40

【 4 1 3 7 】

S 6 1 0 8 の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間 (例えば、「 1 0 秒 」) を設定し (S 6 1 0 9)、該大当たりの終了時の各種処理を実行する大当たり終了設定処理を行い (S 6 1 1 0)、この大当たり終了処理 (S 6 1 4) を終了して、当たり処理 (図 1 3 4 参照) に戻る。

【 4 1 3 8 】

図 1 3 4 に戻って、説明を続ける。S 6 1 1 の処理において、大当たり中でない場合には (S 6 1 1 : N o)、次に、小当たり中か否かを判別する (S 6 1 5)。判別の結果、小当たり中でなければ (S 6 1 5 : N o)、この当たり処理 (S 2 0 3) を終了して、タイマ割込処理 (図 1 2 4 参照) へ戻る。一方、小当たり中であれば (S 6 1 5 : Y e s)

50

、次いで、各特別図柄の小当たり遊技に応じた可変入賞装置 6 5 の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する (S 6 1 6) 。

【 4 1 3 9 】

ここで、図 1 3 8 を参照して、第 1 0 実施形態において主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理 (S 2 0 3) の一処理である小当たり開閉制御処理 (S 6 1 6) について説明する。図 1 3 8 は、第 1 0 実施形態の小当たり開閉制御処理 (S 6 1 6) を示したフローチャートである。

【 4 1 4 0 】

この小当たり開閉制御処理 (S 6 1 6) では、当たり処理 (S 2 0 3) で設定された可変入賞装置 6 5 の開放回数に基づいて、可変入賞装置 6 5 の開閉制御を実行する。

10

【 4 1 4 1 】

この小当たり開閉制御処理 (S 6 1 6) では、まず、当たり処理 (S 2 0 3) の S 6 0 9 で設定されたオープニング時間、又は、後述する小当たり開放中処理 (S 6 3 0 6) の S 6 3 2 0 (後述する図 1 3 9 参照) で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する (S 6 3 0 1) 。判別の結果、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ (S 6 3 0 1 : N o) 、可変入賞装置 6 5 の開放タイミングではないため、該可変入賞装置 6 5 を閉鎖し続けるため、S 6 3 0 2 ~ S 6 3 0 4 の処理をスキップして、処理を S 6 3 0 5 へ移行する。

【 4 1 4 2 】

一方、S 6 3 0 1 の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば (S 6 3 0 1 : Y e s) 、可変入賞装置 6 5 の開放タイミングであるため、まず、入賞カウンタ (図示せず) に「 1 0 」をセットし (S 6 3 0 2) 、次いで、可変入賞装置 6 5 の開放時間設定を行う (S 6 3 0 3) 。そして、可変入賞装置 6 5 が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し (S 6 3 0 4) 、処理を S 6 3 0 5 へ移行する。

20

【 4 1 4 3 】

S 6 3 0 5 の処理では、小当たり時において可変入賞装置 6 5 が開放中であるか否かを判別する (S 6 3 0 5) 。判別の結果、小当たり時において可変入賞装置 6 5 が開放中ではなければ (S 6 3 0 5 : N o) 、小当たり時において可変入賞装置 6 5 が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、S 6 3 0 6 の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理 (S 6 1 6) を終了し、当たり処理 (図 1 3 4 参照) に戻る。一方、S 6 3 0 5 の処理において、小当たり時において可変入賞装置 6 5 が開放中であると判別された場合は (S 6 3 0 5 : Y e s) 、開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件を判別するべく、小当たり開放中処理を行い (S 6 3 0 6) 、この小当たり開閉制御処理 (S 6 1 6) を終了し、当たり処理 (図 1 3 4 参照) に戻る。

30

【 4 1 4 4 】

ここで、図 1 3 9 を参照して、第 1 0 実施形態において主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり開閉制御処理 (S 6 1 6) の一処理である小当たり開放中処理 (S 6 3 0 6) について説明する。図 1 3 9 は、第 1 0 実施形態の小当たり開放中処理 (S 6 3 0 6) を示したフローチャートである。

40

【 4 1 4 5 】

第 1 0 実施形態の小当たり開放中処理 (S 6 3 0 6) では、開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【 4 1 4 6 】

この小当たり開放中処理 (S 6 3 0 6) では、まず、上述した小当たり開閉制御処理 (S 6 1 6) の S 6 3 0 3 において設定された可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したか否かを判別する (S 6 3 1 1) 。判別の結果、可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したタイミングであれば (S 6 3 1 1 : Y e s) 、可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置 6 5 の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「 0 」クリアして (S 6 3 1 2) 、可変入賞装置 6 5 を閉鎖させるために、処理を S 6 3 1 6

50

へ移行する。

【 4 1 4 7 】

一方、S 6 3 1 1 の処理において、可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したタイミングでなければ (S 6 3 1 1 : N o)、次いで、大入賞口スイッチ 6 5 c (図 9 8 参照) がオンされたか否か、即ち、可変入賞装置 6 5 へ球が入賞したか否かを判断する (S 6 3 1 3)。

【 4 1 4 8 】

S 6 3 1 3 の処理において、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球が検出され可変入賞装置 6 5 へ球が入賞していれば (S 6 3 1 3 : Y e s)、入賞カウンタの値を 1 減算して (S 6 3 1 4)、次いで、1 減算した入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値か否かを判別する (S 6 3 1 5)。入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 6 3 1 5 : N o)、即ち、入賞カウンタの値が「 0 」以下である場合は、可変入賞装置 6 5 に球が 1 0 個以上入賞して可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置 6 5 を閉鎖させるために、処理を S 6 3 1 6 へ移行する。

10

【 4 1 4 9 】

S 6 3 1 6 からの可変入賞装置 6 5 の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置 6 5 の閉鎖設定を行い (S 6 3 1 6)、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して可変入賞装置 6 5 が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して (S 6 3 1 7)、処理を S 6 3 1 8 へ移行する。なお、S 6 3 1 7 の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 1 2 4 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

20

【 4 1 5 0 】

次いで、S 6 3 1 8 の処理では、可変入賞装置 6 5 の 1 のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を 1 減算し (S 6 3 1 8)、処理を S 6 3 1 9 へ移行する。

【 4 1 5 1 】

S 6 3 1 9 の処理では、S 6 3 1 8 の処理で 1 減算したラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値か否かを判別する (S 6 3 1 9)。ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値である場合 (S 6 3 1 9 : Y e s)、該小当たりにおけるラウンド回数 (可変入賞装置 6 5 の残り開放回数) が残存している状態であるので、次の可変入賞装置 6 5 を開放させるまでのインターバル時間 (例えば、「 1 秒」) を設定し (S 6 3 2 0)、この小当たり開放中処理 (S 6 3 0 6) を終了し、小当たり開閉制御処理 (図 1 3 8 参照) に戻る。一方、S 6 3 1 9 の処理において、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合、即ち、ラウンドカウンタの値が「 0 」以下の場合は (S 6 3 1 9 : N o)、該小当たりにおけるラウンド回数 (可変入賞装置 6 5 の残り開放回数) が残存していないため、S 6 3 2 0 の処理をスキップしてこの小当たり開放中処理 (S 6 3 0 6) を終了し、小当たり開閉制御処理 (図 1 3 8 参照) に戻る。

30

【 4 1 5 2 】

なお、S 6 3 1 3 の処理において、可変入賞装置 6 5 へ球が入賞していないと判別された場合 (S 6 3 1 3 : N o)、又は、S 6 3 1 5 の処理において、入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値であると判別された場合は (S 6 3 1 5 : Y e s)、可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置 6 5 の開放を継続するために、S 6 3 1 6 ~ S 6 3 2 0 の処理をスキップして、この小当たり開放中処理 (S 6 3 0 6) を終了し、小当たり開閉制御処理 (図 1 3 8 参照) に戻る。

40

【 4 1 5 3 】

また、第 1 0 実施形態における各特別図柄の小当たり遊技では、各特別図柄の小当たり当選に基づく大入賞口開閉板 6 5 a の最大開放時間内に発射された球が 1 0 個も入賞し得ない開放時間 (即ち、特図 1 小当たりが「 0 . 1 秒」、特図 2 小当たりが「 1 . 5 秒」) に設定されているため、入賞個数条件に基づく閉鎖条件ではなく、予め設定された可変入賞装置 6 5 の開放時間の経過に基づく可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立し易いように構

50

成されている。

【 4 1 5 4 】

図 1 3 4 の当たり処理 (S 2 0 3) に戻って、説明を続ける。 S 6 1 6 の小当たり開閉制御処理 (図 1 3 8 参照) の終了後は、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 6 1 7)。判別の結果、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値であれば (S 6 1 7 : Y e s)、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理である S 6 1 8 の処理をスキップして、この当たり処理 (S 2 0 3) を終了して、タイマ割込処理 (図 1 2 4 参照) へ戻る。

【 4 1 5 5 】

一方、 S 6 1 7 の処理において、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 6 1 7 : N o)、即ち、ラウンドカウンタの値が「 0 」以下である場合は、この小当たりにおける可変入賞装置 6 5 の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い (S 6 1 8)、この当たり処理 (S 2 0 3) を終了して、タイマ割込処理 (図 1 3 4 参照) へ戻る。

【 4 1 5 6 】

次に、図 1 4 0 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理 (図 1 2 4 参照) の一処理である普図変動処理 (S 2 1 1) について説明する。図 1 4 0 は、この普図変動処理 (S 2 1 1) を示したフローチャートである。

【 4 1 5 7 】

この普図変動処理 (S 2 1 1) は、スルーゲート 6 7 への球の通過に起因して、普通図柄表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【 4 1 5 8 】

この普図変動処理 (S 2 1 1) では、まず、今現在、普通電役 7 2 が突出中 (作動中) か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する (S 7 0 1)。判別の結果、普通電役 7 2 が突出中であれば (S 7 0 1 : Y e s)、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理 (S 2 1 1) を終了して、タイマ割込処理 (図 1 2 4 参照) へ戻る。

【 4 1 5 9 】

一方、普通電役 7 2 が突出中でなければ (S 7 0 1 : N o)、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置 8 3 の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する (S 7 0 2)。判別の結果、普通図柄表示装置 8 3 の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ (S 7 0 2 : N o)、次いで、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が停止後、所定時間 (例えば、「 1 秒」) 経過したか否かを判別する (S 7 0 3)。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ (S 7 0 3 : N o)、この普図変動処理 (S 2 1 1) を終了して、タイマ割込処理 (図 1 2 4 参照) に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置 8 3 に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【 4 1 6 0 】

一方、 S 7 0 3 の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば (S 7 0 3 : Y e s)、普図保留球数カウンタ 2 0 3 h の値 (主制御装置 1 1 0 において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数 H N) が「 0 」よりも大きいか否かを判別する (S 7 0 4)。

【 4 1 6 1 】

S 7 0 4 の処理の結果、普図保留球数カウンタ 2 0 3 h の値 (作動保留球数 H N) が「 0 」より大きくなければ (S 7 0 4 : N o)、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理 (S 2 1 1) を終了して、タイマ割込処理 (図 1 2 4 参照) に戻る。一方、普図保留球数カウンタ 2 0 3 h の値 (作動保留球数 H N) が「 0 」より大きい値であれば (S 7 0 4 : Y e s)、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ 2 0 3 h の値 (作動保留球数 H N) を 1 減算する (S 7 0 5)。これは、後述する処理 (S 7 0 6 ~ S 7 1 2) によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち 1 の可変表

10

20

30

40

50

示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が1つ減少するためである。

【4162】

次いで、普図保留球格納エリア203iに格納されたデータをシフト処理する(S706)。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア203iの普図保留第1～第4エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア203jへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第1エリア 普図保留球実行エリア203j、普図保留第2エリア 普図保留第1エリア、普図保留第3エリア 普図保留第2エリア、普図保留第4エリア 普図保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【4163】

S706のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア203jに格納されたデータ(即ち、普図当たりカウンタC4の値)に基づいて、普通図柄表示装置83における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短低確フラグ203n又は時短高確フラグ203mがオンされているか否かを判別する(S707)。判別の結果、時短低確フラグ203n及び時短高確フラグ203mがオンされていない場合は(S707:No)、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」又は「潜伏確率変動状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「15秒」に設定し(S708)、処理をS710へ移行する。一方、時短低確フラグ203n又は時短高確フラグ203mがオンされていると判別された場合(S707:Yes)、「時短機能」が有効な「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「0.1秒」に設定して(S709)、処理をS710へ移行する。

【4164】

S710の処理では、時短高確フラグ203mがオンされているか否かを判別し(S710)、時短高確フラグ203mがオンされていない場合(S710:No)、即ち、普通図柄の低確率状態では、普図当たり乱数テーブル202hにおける低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア203jに格納されている普図当たりカウンタC4の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄(即ち、普通図柄の当否)を決定する(S711)。また、時短高確フラグ203mがオンされている場合(S710:Yes)、即ち、普通図柄の高確率状態では、普図当たり乱数テーブル202hにおける高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア203jに格納されている普図当たりカウンタC4の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄(即ち、普通図柄の当否)を決定する(S712)。S711及びS712の処理の後は、この普図変動処理(S211)を終了して、タイマ割込処理(図124参照)に戻る。

【4165】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート67を球が通過したとき、普通電役72が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート67を球が通過した場合に、普通電役72が開放し易い状況(即ち、普通図柄の高確率状態)であって下側第2始動口71a側へ流入し易い状況か、普通電役72が開放し易い状況よりも開放し難い状況(即ち、普通図柄の低確率状態)であって、閉鎖(突出)している普通電役72の上面を左端から右端まで転動しきり、可変入賞装置65側へ流入し得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【4166】

S702の処理において、普通図柄表示装置83の表示態様が可変表示中であると判別されると(S702:Yes)、可変表示時間が経過したか否かを判別する(S713)。普通図柄表示装置83の可変表示時間は、S708又はS709の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ(S713:No)、普通図柄表示装置83の表示を更新して(S714)、この普図変動処理(S211)を終了して、タイマ割込処理(図124参照)に戻る。

【4167】

10

20



30

40

50

一方、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示の可変表示時間が経過していれば (S 7 1 3 : Y e s)、普通図柄表示装置 8 3 に対して、S 7 1 1 又は S 7 1 2 によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し (S 7 1 5)、この普図変動処理 (S 2 1 1) を終了して、タイマ割込処理 (図 1 2 4 参照) に戻る。

【 4 1 6 8 】

これにより、球がスルーゲート 6 7 を通過した場合に、この普図変動処理 (S 2 1 1) に基づいて普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置 8 3 において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

10

【 4 1 6 9 】

次に、図 1 4 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理 (図 1 2 4 参照) の一処理である普通電役制御処理 (S 2 0 4) について説明する。図 1 4 1 は、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を示したフローチャートである。

【 4 1 7 0 】

この普通電役制御処理 (S 2 0 4) は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役 7 2 の開閉 (突出及び没入) 駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役 7 2 の開放 (没入) 時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役 7 2 を開放駆動し、設定した突出時間が経過した場合に、開放 (没入) 中の普通電役 7 2 を閉鎖 (突出) させる制御を実行する。

20

【 4 1 7 1 】

この普通電役制御処理 (S 2 0 4) では、まず、普通電役 7 2 が開放 (没入) 中か否か、即ち、普通図柄の当たり中か否かを判別する (S 8 0 1)。判別の結果、普通電役 7 2 が開放中でないと判別された場合 (S 8 0 1 : N o)、即ち、普通図柄の当たり中でないと判別された場合は、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する (S 8 0 2)。

【 4 1 7 2 】

S 8 0 2 における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ (S 8 0 2 : N o)、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を終了して、タイマ割込処理 (図 1 2 4 参照) に戻る一方、普通図柄の可変表示が終了していれば (S 8 0 2 : Y e s)、次いで、該可変表示において当選に当選したか否かを判別する (S 8 0 3)。

30

【 4 1 7 3 】

S 8 0 3 における判別の結果、可変表示において当選していないと判別された場合は (S 8 0 3 : N o)、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を終了して、タイマ割込処理 (図 1 2 4 参照) へ戻る。一方、可変表示において当選していると判別された場合は (S 8 0 3 : Y e s)、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短低確フラグ 2 0 3 n 又は時短高確フラグ 2 0 3 m がオンされているか否かを判別する (S 8 0 4)。

【 4 1 7 4 】

S 8 0 4 における判別の結果、時短低確フラグ 2 0 3 n 及び時短高確フラグ 2 0 3 m がオンされていないと判別された場合は (S 8 0 4 : N o)、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」又は「潜伏確率変動状態」であると判断し、普通電役開放テーブル 2 0 2 j の規定内容に基づいて当たり状態における普通電役 7 2 の開放時間を「 0 . 1 秒」に設定し (S 8 0 5)、該当たりに基づく普通電役 7 2 の開放回数を 1 回行うために、電役カウンタ (図示せず) の値に「 1 」をセットして (S 8 0 6)、処理を S 8 0 9 へ移行する。

40

【 4 1 7 5 】

一方、S 8 0 4 の処理において、時短低確フラグ 2 0 3 n 又は時短高確フラグ 2 0 3 m がオンされていると判別された場合は (S 8 0 4 : Y e s)、「時短機能」が有効な「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル 2 0 2 j の規定内容に基づいて当たり状態における普通電役 7 2

50

の開放（没入）時間を「５．８秒」に設定し（Ｓ８０７）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ８０８）、処理をＳ８０９へ移行する。

【４１７６】

Ｓ８０９の処理では、普通電役７２の開放（没入）処理を行い（Ｓ８０９）、閉鎖（突出）状態であった普通電役７２を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図１２４参照）に戻る。

【４１７７】

これにより、遊技者が右打ちした場合において、スルーゲート６７を通過した球が普通電役７２の配設位置に到達し、該普通電役７２が開放されている時間の長い状態か短い状態かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を通過した球が下側第２始動口７１ａ側へ誘導され易い状況か、該普通電役７２の閉鎖状態において該普通電役７２の上面を左端から右端まで転動しきって、その球が可変入賞装置６５側へ流下され得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【４１７８】

Ｓ８０１の処理において、普通電役７２が開放中であると判別された場合（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の当たり中であると判別された場合は、次いで、Ｓ８０５又はＳ８０７において設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過しているかを判別する（Ｓ８１０）。判別の結果、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ８１０：Ｎｏ）、普通電役７２の開放状態を維持するため、Ｓ８１１～Ｓ８１３の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図１２４参照）に戻る。

【４１７９】

一方、Ｓ８１０の処理において、設定された普通電役７２の１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ８１０：Ｙｅｓ）、まず、普通電役７２の閉鎖（突出）処理を行い（Ｓ８１１）、Ｓ８０６又はＳ８０８の処理で設定された電役カウンタの値から「１」を減算する（Ｓ８１２）。そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ８１３）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ８１３：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役７２の開放回数が残存しているため、処理をＳ８０９へ移行し、所定のインターバル処理を行った上で再び普通電役７２の開放処理を行う。一方、電役カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ８１３：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役７２の開放がすべて終了したということなので、普通電役７２の再開放を行わず、この普通電役制御処理（Ｓ２０４）を終了して、タイマ割込処理（図１２４参照）に戻る。

【４１８０】

次いで、図１４２を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置１１０において実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図１４２は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。

【４１８１】

このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。ＮＭＩ端子に停電信号ＳＧ１が入力されたＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ９０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【４１８２】

10

20

30

40

50

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

【4183】

次に、図143から図149を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される各制御処理を説明する。かかるMPU221の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理(図143参照)と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理(図144参照)とがある。

10

【4184】

まず、図143を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される立ち上げ処理を説明する。図143は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【4185】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する(S1001)。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下(瞬間的な停電、所謂「瞬停」)によって、S1116の電源断処理(図144参照)の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される(S1002)。図144を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110から電源断コマンドを受信すると、S1116の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、S1116の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

20

【4186】

電源断処理中フラグがオフであれば(S1002:No)、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってS1116の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU221にのみリセットがかかって(主制御装置110からの電源断コマンドを受信することなく)開始されたものである。よって、これらの場合には、RAM223のデータが破壊されているか否かを確認する(S1003)。

30

【4187】

RAM223のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、RAM223の特定の領域には、S1006の処理によって「55AAh」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「55AAh」であればRAM223のデータ破壊は無く、逆に「55AAh」でなければRAM223のデータ破壊を確認することができる。RAM223のデータ破壊が確認されれば(S1003:Yes)、S1004へ移行して、RAM223の初期化を開始する。一方、RAM223のデータ破壊が確認されなければ(S1003:No)、S1008へ移行する。

40

【4188】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、RAM223の特定領域に「55AAh」のキーワードは記憶されていないので(電源断によってRAM223の記憶は喪失するから)、RAM223のデータ破壊と判断され(S1003:Yes)、S1004へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってS1116の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU221にのみリセットがかかって開始された場合には、RAM223の特定領域には「55AAh」のキーワードが記憶されているので、RAM223のデータは正常と判断されて(S1003:No)、S1

50

008へ移行する。

【4189】

電源断処理中フラグがオンであれば(S1002:Yes)、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、S1116の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置113のMPU221にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、RAM223の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をS1004へ移行して、RAM223の初期化を開始する。

【4190】

S1004の処理では、RAM223の全範囲の記憶領域をチェックする(S1004)。チェック方法としては、まず、1バイト毎に「0FFh」を書き込み、それを1バイト毎に読み出して「0FFh」であるか否かを確認し、「0FFh」であれば正常と判別する。かかる1バイト毎の書き込み及び確認を、「0FFh」に次いで、「55h」、「0AAh」、「00h」の順に行う。このRAM223の読み書きチェックにより、RAM223のすべての記憶領域が「0」クリアされる。

【4191】

RAM223のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば(S1005:Yes)、RAM223の特定領域に「55AAh」のキーワードを書き込んで、RAM破壊チェックデータを設定する(S1006)。この特定領域に書き込まれた「55AAh」のキーワードを確認することにより、RAM223にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、RAM223のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば(S1005:No)、RAM223の異常を報知して(S1007)、電源が遮断されるまで無限ループする。RAM223の異常は、表示ランプ34により報知される。なお、音声出力装置226により音声を出力してRAM223の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置114にエラーコマンドを送信して、第3図柄表示装置81にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【4192】

S1008の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する(S1008)。電源断フラグはS1116の電源断処理の実行時にオンされる(図144のS1115参照)。つまり、電源断フラグは、S1116の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でS1008の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってS1116の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には(S1008:Yes)、音声ランプ制御装置113の各処理を初期化するためにRAM223の作業エリアをクリアし(S1009)、RAM223の初期値を設定した後(S1010)、演出用左打ち指示実施済みフラグ223iをオンに設定し(S1051)、演出用右打ち指示実施済みフラグ223jをオフに設定する(S1052)。次いで、割込み許可を設定して(S1011)、処理をS1012へ移行する。なお、RAM223の作業エリアとしては、主制御装置110から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【4193】

一方、電源断フラグがオフされた状態でS1008の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにS1004からS1006の処理を経由してS1008の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU221にのみリセットがかかって(主制御装置110からの電源断コマンドを受信することなく)開始された場合である。よって、かかる場合には(S1008:No)、RAM223の作業領域のクリア処理であるS1009をスキップして、処理をS1010へ移行し、RAM223の初期値を設定した後(S1010)、演出用左打ち指示実施済みフラグ223iをオンに設定し(S1051)、演出用右打ち指示実施済みフラグ223jをオフに設定して(S1052)する。次いで、割込み許可を設定して(S1011)、処理をS1012へ移行する。

10

20

30

40

50

【 4 1 9 4 】

なお、S 1 0 0 9 のクリア処理をスキップするのは、S 1 0 0 4 から S 1 0 0 6 の処理を経由して S 1 0 0 8 の処理へ至った場合には、S 1 0 0 4 の処理によって、既に R A M 2 2 3 のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、R A M 2 2 3 の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御を継続できるからである。

【 4 1 9 5 】

S 1 0 1 2 の処理では、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信したか否かを判別し (S 1 0 1 2) 、該設定値コマンドを受信するまで S 1 0 1 2 の処理を繰り返し実行して待機する (S 1 0 1 2 : N o) 。そして、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信した場合に (S 1 0 1 2 : Y e s) 、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ (図示せず) に格納し (S 1 0 1 3) 、メイン処理 (図 1 4 4 参照) へ移行する。

10

【 4 1 9 6 】

このように、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理において、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理 (図 1 2 1 参照) の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理 (図 1 4 4 参照) への移行を待機することで、主制御装置 1 1 0 で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置 1 1 3 側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置 1 1 0 が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の暴走を未然に防止できる。

20

【 4 1 9 7 】

次に、図 1 4 4 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 1 4 4 は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【 4 1 9 8 】

メイン処理が実行されると、まず、前回 S 1 1 0 1 の処理が実行されてから「1ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され (S 1 1 0 1) 、 「1ミリ秒」以上経過していなければ (S 1 1 0 1 : N o) 、 S 1 1 0 2 ~ S 1 1 0 9 の処理を行わずに S 1 1 1 0 の処理へ移行する。S 1 1 0 1 の処理で、「1ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、S 1 1 0 2 ~ S 1 1 0 9 が短い周期 (「1ミリ秒」以内) で処理する必要がないものであるのに対して、S 1 1 1 0 の変動演出処理や S 1 1 1 1 のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。S 1 1 1 1 の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S 1 1 1 0 の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

30

40

【 4 1 9 9 】

S 1 1 0 1 の処理において、前回 S 1 1 0 1 の処理が実行されてから「1ミリ秒」以上経過していると判断される場合は (S 1 1 0 1 : Y e s) 、 S 1 1 0 2 の処理へ移行する。なお、S 1 1 0 1 の処理が、図 1 4 3 に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのまま S 1 1 0 2 の処理へ移行する。

【 4 2 0 0 】

S 1 1 0 2 の処理では、S 1 1 0 3 ~ S 1 1 1 2 の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信する (S 1 1 0 2) 。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する S 1 1 0 7 の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し (S 1 1 0 3) 、その後電源投入

50

報知処理を実行する（S 1 1 0 4）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば、「30秒」）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S 1 1 0 5 の処理へ移行する。

【4 2 0 1】

次いで、S 1 1 0 5 の処理では、後述する S 1 1 1 1 のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い（S 1 1 0 5）、S 1 1 0 6 の処理へ移行する。なお、第 1 0 実施形態では、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄による大当たりに関する可変入賞装置 6 5 の開放中に所定の演出（例えば、可変入賞装置 6 5 が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出）を実行するように構成されている。

10

【4 2 0 2】

次いで、S 1 1 0 6 の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（S 1 1 0 6）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 の有効期間において、該枠ボタン 2 2 が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン 2 2 の入力を確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【4 2 0 3】

枠ボタン入力監視・演出処理（S 1 1 0 6）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（S 1 1 0 7）、その後音編集・出力処理を実行する（S 1 1 0 8）。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音が出力される。

20

【4 2 0 4】

S 1 1 0 8 の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（S 1 1 0 9）、S 1 1 1 0 の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S 1 1 0 7 のランプ編集処理が実行され、また、S 1 1 0 8 の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

30

【4 2 0 5】

S 1 1 1 0 の処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を表示させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンド、又は、特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドに基づいて第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（S 1 1 1 0）、処理を S 1 1 5 1 へ移行する。この変動演出処理（S 1 1 1 0）の詳細については、図 1 4 8 を参照して後述する。

【4 2 0 6】

S 1 1 5 1 の処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 において主表示用右打ち指示 8 9 及び演出用打ち方指示を表示するために、現在の遊技状態と第 3 図柄表示装置 8 1 における表示内容を判別し、各打ち方表示のコマンドを設定し、処理を S 1 1 1 1 へ移行する。この打ち方指示表示処理（S 1 1 5 1）の詳細については、図 1 4 9 を参照して後述する。

40

【4 2 0 7】

S 1 1 1 1 の処理では、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（S 1 1 1 1）、S 1 1 1 2 の処理へ移行する。このコマンド判定処理（S 1 1 1 1）の詳細については、図 1 4 5 を参照して後述する。

【4 2 0 8】

S 1 1 1 2 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられた各種カウンタ

50

を更新するカウンタ更新処理を実行する（S 1 1 1 2）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「0～99」）内で順に1ずつ加算され、最大値（「99」）に達した後「0」に戻すことによって行われる。

【4209】

S 1 1 1 2の処理が終わると、ワークRAM 2 3 3に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S 1 1 1 3）。電源断の発生情報は、主制御装置1 1 0から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 1 1 1 3の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（S 1 1 1 3：Yes）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（S 1 1 1 5）、電源断処理を実行する（S 1 1 1 6）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（S 1 1 1 7）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置2 2 6およびランプ表示装置2 2 7からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

10

【4210】

一方、S 1 1 1 3の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（S 1 1 1 3：No）、RAM 2 2 3に記憶されるキーワードに基づき、RAM 2 2 3が破壊されているか否かが判別され（S 1 1 1 4）、RAM 2 2 3が破壊されていなければ（S 1 1 1 4：No）、S 1 1 0 1の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、RAM 2 2 3が破壊されていれば（S 1 1 1 4：Yes）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

20

【4211】

ここで、RAM破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないもので、その後、第3図柄表示装置8 1による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機1 0の修復などを頼むことができる。また、RAM 2 2 3が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置2 2 6やランプ表示装置2 2 7によりRAM破壊の報知を行うものとしても良い。

【4212】

次に、図1 4 5を参照して、音声ランプ制御装置1 1 3内のMPU 2 2 1により実行されるコマンド判定処理（S 1 1 1 1）について説明する。図1 4 5は、このコマンド判定処理（S 1 1 1 1）を示したフローチャートである。

30

【4213】

このコマンド判定処理（S 1 1 1 1）は、音声ランプ制御装置1 1 3内のMPU 2 2 1により実行されるメイン処理（図1 4 4参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置1 1 0又は表示制御装置1 1 4から受信したコマンドを判定する。

【4214】

コマンド判定処理（S 1 1 1 1）では、まず、RAM 2 2 3に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置1 1 0からのコマンドを受信しているか否かを判別する（S 1 2 0 1）。判別の結果、主制御装置1 1 0からコマンドを受信していれば（S 1 2 0 1：Yes）、未処理のコマンドのうち主制御装置1 1 0より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置1 1 0より第1特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図1変動パターンコマンド、特図1停止種別コマンド又は特図1確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（S 1 2 0 2）。そして、第1特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信したと判別された場合（S 1 2 0 2：Yes）、該コマンドに関する各処理を実行する特図1コマンド処理を行い（S 1 2 0 3）、このコマンド判定処理（S 1 1 1 1）を終了して、メイン処理（図1 4 4参照）に戻る。

40

【4215】

ここで、図1 4 6を参照して、音声ランプ制御装置1 1 3内のMPU 2 2 1により実行される特図1コマンド処理（S 1 2 0 3）について説明する。図1 4 6は、この特図1コ

50

マンド処理 (S 1 2 0 3) を示したフローチャートである。

【 4 2 1 6 】

この特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) では、主制御装置 1 1 0 から送信された第 1 特別図柄の動的表示 (変動演出) に関する各種設定処理を実行する。

【 4 2 1 7 】

特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) では、まず、主制御装置 1 1 0 より特図 1 変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 2 1)。判別の結果、特図 1 変動パターンコマンドを受信していれば (S 1 2 2 1 : Y e s)、受信した特図 1 変動パターンコマンドに含まれる第 1 特別図柄の変動パターン種別を抽出する (S 1 2 2 2)。

【 4 2 1 8 】

ここで抽出された第 1 特別図柄の変動パターン種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述の変動演出処理 (図 1 4 8 参照) において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 1 特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図 1 変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) を終了して、コマンド判定処理 (図 1 4 5 参照) に戻る。

【 4 2 1 9 】

一方、特図 1 変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 2 1 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 1 停止種別コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 2 3)。そして、特図 1 停止種別コマンドを受信したと判別された場合 (S 1 2 2 3 : Y e s)、該特図 1 停止種別コマンドから停止種別を抽出する (S 1 2 2 4)。

【 4 2 2 0 】

ここで抽出された第 1 特別図柄の停止種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述する変動演出処理 (図 1 4 8 参照) において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 1 特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図 1 停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第 1 特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a をオンに設定して (S 1 2 2 5)、この特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) を終了して、コマンド判定処理 (図 1 4 5 参照) に戻る。

【 4 2 2 1 】

なお、特図 1 停止種別コマンドは、第 1 特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置 1 1 0 が特図 1 変動パターンコマンドを送信後、その特図 1 変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第 1 特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置 1 1 0 より必ず送信されるコマンドである。S 1 2 2 5 の処理によって特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a をオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理 (図 1 4 8 参照) において、先に第 1 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 1 特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図 1 変動パターンコマンドより抽出した第 1 特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第 1 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 1 特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図 1 停止種別コマンドより抽出した第 1 特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、1 の第 1 特別図柄の変動演出において、第 1 保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図 1 変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第 1 保留球数コマンドに基づく停止種別と特図 1 停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常 (例えば、ノイズによるコマンド受信異常) が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【 4 2 2 2 】

S 1 2 2 3 の処理の結果、特図 1 停止種別コマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 2 3 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 1 確定コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 2 6)。特図 1 確定コマンドは、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第 1 特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図 1 確定コマンドを受信したと判別された場合は (S 1 2 2

10

20

30

40

50

6 : Y e s)、表示制御装置 1 1 4 に対して第 1 特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第 1 特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図 1 確定コマンドを設定し (S 1 2 2 7)、この特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) を終了して、コマンド判定処理 (図 1 4 5 参照) に戻る。

【 4 2 2 3 】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 から表示用特図 1 確定コマンドを受信した場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 1 特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第 1 特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 1 特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図 1 確定コマンドを無視する (に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない) ように構成されている。

10

【 4 2 2 4 】

S 1 2 2 6 の処理の結果、特図 1 確定コマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 2 6 : N o)、その他の第 1 特別図柄の変動演出に関する処理を行い (S 1 2 2 8)、この特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) を終了して、コマンド判定処理 (図 1 4 5 参照) に戻る。

【 4 2 2 5 】

図 1 4 5 に戻って、説明を続ける。S 1 2 0 2 の処理において、第 1 特別図柄の動的表示 (変動演出) に関するコマンドを受信していないと判別された場合は (S 1 2 0 2 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より第 2 特別図柄の動的表示 (変動演出) に関するコマンド (即ち、特図 2 変動パターンコマンド、特図 2 停止種別コマンド又は特図 2 確定コマンド等) を受信したか否かを判別する (S 1 2 0 4)。そして、第 2 特別図柄の動的表示 (変動演出) に関するコマンドを受信したと判別された場合 (S 1 2 0 4 : Y e s)、該コマンドに関する各処理を実行する特図 2 コマンド処理を行い (S 1 2 0 5)、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を終了して、メイン処理 (図 1 4 4 参照) に戻る。

20

【 4 2 2 6 】

ここで、図 1 4 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) について説明する。図 1 4 7 は、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を示したフローチャートである。

【 4 2 2 7 】

この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) では、主制御装置 1 1 0 から送信された第 2 特別図柄の動的表示 (変動演出) に関する各種設定処理を実行する。

30

【 4 2 2 8 】

特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) では、まず、主制御装置 1 1 0 より特図 2 変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 3 1)。判別の結果、特図 2 変動パターンコマンドを受信していれば (S 1 2 3 1 : Y e s)、受信した特図 2 変動パターンコマンドに含まれる第 2 特別図柄の変動パターン種別を抽出する (S 1 2 3 2)。

【 4 2 2 9 】

ここで抽出された第 2 特別図柄の変動パターン種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述の変動演出処理 (図 1 4 8 参照) において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 2 特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図 2 変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 1 4 5 参照) に戻る。

40

【 4 2 3 0 】

一方、特図 2 変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 3 1 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 2 停止種別コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 3 3)。そして、特図 2 停止種別コマンドを受信したと判別された場合 (S 1 2 3 3 : Y e s)、該特図 2 停止種別コマンドから停止種別を抽出する (S 1 2 3 4)。

【 4 2 3 1 】

ここで抽出された第 2 特別図柄の停止種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述する変動

50

演出処理（図 1 4 8 参照）において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図 2 停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第 2 特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b をオンに設定して（S 1 2 3 5）、この特図 2 コマンド処理（S 1 2 0 5）を終了して、コマンド判定処理（図 1 4 5 参照）に戻る。

【 4 2 3 2 】

なお、特図 2 停止種別コマンドは、第 2 特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置 1 1 0 が特図 2 変動パターンコマンドを送信後、その特図 2 変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置 1 1 0 より必ず送信されるコマンドである。S 1 2 3 5 の処理によって特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b をオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図 1 4 8 参照）において、先に第 2 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 2 特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図 2 変動パターンコマンドより抽出した第 2 特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第 2 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 2 特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図 2 停止種別コマンドより抽出した第 2 特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、1 の第 2 特別図柄の変動演出において、第 2 保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図 2 変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第 2 保留球数コマンドに基づく停止種別と特図 2 停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【 4 2 3 3 】

S 1 2 3 3 の処理の結果、特図 2 停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（S 1 2 3 3 : N o）、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 2 確定コマンドを受信したか否かを判別する（S 1 2 3 6）。特図 2 確定コマンドは、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第 2 特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図 2 確定コマンドを受信したと判別された場合は（S 1 2 3 6 : Y e s）、表示制御装置 1 1 4 に対して第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第 2 特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図 2 確定コマンドを設定し（S 1 2 3 7）、この特図 2 コマンド処理（S 1 2 0 5）を終了して、コマンド判定処理（図 1 4 5 参照）に戻る。

【 4 2 3 4 】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 から表示用特図 2 確定コマンドを受信した場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第 2 特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 2 特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図 2 確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【 4 2 3 5 】

S 1 2 3 6 の処理の結果、特図 2 確定コマンドを受信していないと判別された場合（S 1 2 3 6 : N o）、その他の第 2 特別図柄の変動演出に関する処理を行い（S 1 2 3 8）、この特図 2 コマンド処理（S 1 2 0 5）を終了して、コマンド判定処理（図 1 4 5 参照）に戻る。

【 4 2 3 6 】

図 1 4 5 に戻って、説明を続ける。S 1 2 0 4 の処理において、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（S 1 2 0 4 : N o）、次いで、主制御装置 1 1 0 より第 1 保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（S 1 2 0 6）。そして、第 1 保留球数コマンドを受信したと判別された場合（S 1 2 0 6 : Y e s）、第 1 保留球数コマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウン

10

20

30

40

50

タ 2 0 3 a (図 9 8 参 照) の 値 (即 ち、主 制 御 装 置 1 1 0 に 保 留 さ れ た 第 1 特 別 図 柄 の 変 動 演 出 の 保 留 球 数) を 抽 出 し、こ れ を 音 声 ラ ン プ 制 御 装 置 1 1 3 の サ ブ 第 1 保 留 球 数 カ ウ ン タ 2 2 3 c に 格 納 す る (S 1 2 0 7) 。 そ し て、同 じ く 第 1 保 留 球 数 コ マ ン ド に 含 ま れ る 大 当 たり 乱 数 カ ウ ン タ C 1、大 当 たり 種 別 カ ウ ン タ C 2、停 止 パ タ ー ン 選 択 カ ウ ン タ C 3、及 び、変 動 種 別 カ ウ ン タ C S 1 の 各 値 を、S 1 2 0 7 で 更 新 さ れ た サ ブ 第 1 保 留 球 数 カ ウ ン タ 2 2 3 c の 値 が 示 す 第 1 保 留 情 報 格 納 エ リ ア 2 2 3 e の 第 1 保 留 情 報 格 納 第 1 ~ 第 4 エ リ ア に 格 納 す る (S 1 2 0 8) 。 そ し て、表 示 制 御 装 置 1 1 4 に 対 し て 第 1 特 別 図 柄 の 変 動 演 出 の 保 留 球 数 を 通 知 す る 表 示 用 第 1 保 留 球 数 コ マ ン ド を 設 定 し て (S 1 2 0 9)、こ の コ マ ン ド 判 定 処 理 (S 1 1 1 1) を 終 了 し て、メ イ ン 処 理 (図 1 4 4 参 照) に 戻 る。

10

【 4 2 3 7 】

こ こ で、第 1 保 留 球 数 コ マ ン ド は、球 が 第 1 始 動 口 6 4 に 入 賞 (始 動 入 賞) し た と き に 主 制 御 装 置 1 1 0 か ら 送 信 さ れ る も の で あ る の で、始 動 入 賞 が あ る 毎 に、S 1 2 0 7 の 処 理 に よ っ て、音 声 ラ ン プ 制 御 装 置 1 1 3 の サ ブ 第 1 保 留 球 数 カ ウ ン タ 2 2 3 c の 値 を、主 制 御 装 置 1 1 0 の 第 1 保 留 球 数 カ ウ ン タ 2 0 3 a の 値 に 合 わ せ る こ と が で き る。よ っ て、ノ イ ズ な ど の 影 響 に よ り、音 声 ラ ン プ 制 御 装 置 1 1 3 の サ ブ 第 1 保 留 球 数 カ ウ ン タ 2 2 3 c の 値 が 主 制 御 装 置 1 1 0 の 第 1 保 留 球 数 カ ウ ン タ 2 0 3 a の 値 と ず れ て も、始 動 入 賞 検 出 時 に、音 声 ラ ン プ 制 御 装 置 1 1 3 の サ ブ 第 1 保 留 球 数 カ ウ ン タ 2 2 3 c の 値 を 修 正 し、主 制 御 装 置 1 1 0 の 第 1 保 留 球 数 カ ウ ン タ 2 0 3 a の 値 に 合 わ せ る こ と が で き る。

【 4 2 3 8 】

20

ま た、音 声 ラ ン プ 制 御 装 置 1 1 3 は、第 1 保 留 情 報 格 納 エ リ ア 2 2 3 e に 格 納 さ れ た 各 カ ウ ン タ C 1 ~ C 3、C S を 参 照 す る こ と で、先 読 み 処 理 を 実 行 で き る よ う に な っ て い る。即 ち、保 留 さ れ た 第 1 特 別 図 柄 の 変 動 演 出 が 実 行 さ れ た 場 合 に そ の 変 動 演 出 の 結 果 が ど の よ う に な る か (大 当 たり と な る か 否 か、変 動 時 間 は ど う な る か 等) を 変 動 演 出 の 実 行 前 に 判 断 し て、各 種 の 演 出 の 実 行 を 決 定 す る こ と が で き る。

【 4 2 3 9 】

S 1 2 0 6 の 処 理 の 結 果、第 1 保 留 球 数 コ マ ン ド を 受 信 し て い な い と 判 別 さ れ た 場 合 (S 1 2 0 6 : N o)、次 い で、主 制 御 装 置 1 1 0 よ り 第 2 保 留 球 数 コ マ ン ド を 受 信 し た か 否 か を 判 別 す る (S 1 2 1 0)。そ し て、第 2 保 留 球 数 コ マ ン ド を 受 信 し た と 判 別 さ れ た 場 合 (S 1 2 1 0 : Y e s)、第 2 保 留 球 数 コ マ ン ド に 含 ま れ る 主 制 御 装 置 1 1 0 の 第 2 保 留 球 数 カ ウ ン タ 2 0 3 b (図 9 8 参 照) の 値 (即 ち、主 制 御 装 置 1 1 0 に 保 留 さ れ た 第 2 特 別 図 柄 の 変 動 演 出 の 保 留 球 数) を 抽 出 し、こ れ を 音 声 ラ ン プ 制 御 装 置 1 1 3 の サ ブ 第 2 保 留 球 数 カ ウ ン タ 2 2 3 d に 格 納 す る (S 1 2 1 1)。そ し て、同 じ く 第 2 保 留 球 数 コ マ ン ド に 含 ま れ る 大 当 たり 乱 数 カ ウ ン タ C 1、大 当 たり 種 別 カ ウ ン タ C 2、停 止 パ タ ー ン 選 択 カ ウ ン タ C 3、及 び、変 動 種 別 カ ウ ン タ C S 1 の 各 値 を、S 1 2 1 1 で 更 新 さ れ た サ ブ 第 2 保 留 球 数 カ ウ ン タ 2 2 3 d の 値 が 示 す 第 2 保 留 情 報 格 納 エ リ ア 2 2 3 f の 第 2 保 留 情 報 格 納 第 1 ~ 第 4 エ リ ア に 格 納 す る (S 1 2 1 2)。そ し て、表 示 制 御 装 置 1 1 4 に 対 し て 第 2 特 別 図 柄 の 変 動 演 出 の 保 留 球 数 を 通 知 す る 表 示 用 第 2 保 留 球 数 コ マ ン ド を 設 定 し て (S 1 2 1 3)、こ の コ マ ン ド 判 定 処 理 (S 1 1 1 1) を 終 了 し て、メ イ ン 処 理 (図 1 4 4 参 照) に 戻 る。

30

【 4 2 4 0 】

40

こ こ で、第 2 保 留 球 数 コ マ ン ド は、球 が 上 側 第 2 始 動 口 7 1 又 は 下 側 第 2 始 動 口 7 1 a に 入 賞 (始 動 入 賞) し た と き に 主 制 御 装 置 1 1 0 か ら 送 信 さ れ る も の で あ る の で、始 動 入 賞 が あ る 毎 に、S 1 2 1 1 の 処 理 に よ っ て、音 声 ラ ン プ 制 御 装 置 1 1 3 の サ ブ 第 2 保 留 球 数 カ ウ ン タ 2 2 3 d の 値 を、主 制 御 装 置 1 1 0 の 第 2 保 留 球 数 カ ウ ン タ 2 0 3 b の 値 に 合 わ せ る こ と が で き る。よ っ て、ノ イ ズ な ど の 影 響 に よ り、音 声 ラ ン プ 制 御 装 置 1 1 3 の サ ブ 第 2 保 留 球 数 カ ウ ン タ 2 2 3 d の 値 が 主 制 御 装 置 1 1 0 の 第 2 保 留 球 数 カ ウ ン タ 2 0 3 b の 値 と ず れ て も、始 動 入 賞 検 出 時 に、音 声 ラ ン プ 制 御 装 置 1 1 3 の サ ブ 第 2 保 留 球 数 カ ウ ン タ 2 2 3 d の 値 を 修 正 し、主 制 御 装 置 1 1 0 の 第 2 保 留 球 数 カ ウ ン タ 2 0 3 b の 値 に 合 わ せ る こ と が で き る。

50

【 4 2 4 1 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S を参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第 2 特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようなになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【 4 2 4 2 】

S 1 2 1 0 の処理の結果、第 2 保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（S 1 2 1 0 : N o）、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（S 1 2 1 6）、このコマンド判定処理（S 1 1 1 1）を終了して、メイン処理（図 1 4 4 参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置 1 1 3 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を R A M 2 2 3 に記憶し、表示制御装置 1 1 4 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置 1 1 0 より受信したデモコマンドは、この S 1 2 1 6 の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（S 1 1 0 2）により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。

10

【 4 2 4 3 】

次に、図 1 4 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動演出処理（S 1 1 1 0）について説明する。図 1 4 8 は、この変動演出処理（S 1 1 1 0）を示したフローチャートである。

20

【 4 2 4 4 】

この変動演出処理（S 1 1 1 0）は、メイン処理（図 1 4 4 参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m（図 9 7 参照）において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、遊技状態が、「通常遊技状態」であれば、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を行う一方、第 2 特別図柄の変動演出に関する表示を行わないように構成される。また、遊技状態が、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」であれば、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を行う一方、第 1 特別図柄の変動演出に関する表示を行わないように構成される。

30

【 4 2 4 5 】

変動演出処理（S 1 1 1 0）では、まず、R A M 2 2 3 に設けられた特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンか否かを判別する（S 1 3 0 1）。判別の結果、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンであると判別された場合（S 1 3 0 1 : Y e s）、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドをともに受信しているので、第 1 特別図柄の変動演出を開始すべく、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a をオフし（S 1 3 0 2）、次いで、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に設けられた第 1 保留情報格納第 1 エリアに含まれるデータを第 1 実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトし（S 1 3 0 3）、さらに、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に設けられた第 1 保留情報格納第 2 ~ 第 4 エリアに含まれるデータを第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリアヘシフトして（S 1 3 0 4）、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を 1 減算し（S 1 3 0 5）、処理を S 1 3 0 6 ヘ移行する。

40

【 4 2 4 6 】

つまり、この場合は、保留された第 1 特別図柄の変動演出が 1 つ減り、時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された変動演出に対応する第 1 保留情報第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、実行中の第 1 特別図柄の変動演出に対応する第 1 実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させる。また、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア

50

2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させる。

【 4 2 4 7 】

これにより、第 1 実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになり、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。

10

【 4 2 4 8 】

S 1 3 0 6 の処理では、現在の遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判別する (S 1 3 0 6) 。判別の結果、「通常遊技状態」でないと判別された場合 (S 1 3 0 6 : N o) 、即ち、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判別された場合は、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を行う遊技状態であって、第 1 特別図柄の変動演出を行わないため、S 1 3 0 7 ~ S 1 3 0 9 の処理をスキップして、この変動演出処理 (S 1 1 1 0) を終了して、メイン処理 (図 1 4 4 参照) に戻る。

20

【 4 2 4 9 】

一方、S 1 3 0 6 の処理において、現在の遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合 (S 1 3 0 6 : Y e s) 、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を行う遊技状態であるので、まず、上記 S 1 3 0 5 の処理で減算したサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値に基づいて表示用第 1 保留球数コマンドを設定して (S 1 3 0 7) 、処理を S 1 3 0 8 へ移行する。

【 4 2 5 0 】

ここで設定された表示用第 1 保留球数コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 1 4 4 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 1 保留球数コマンドによって示される第 1 特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b における保留図柄の表示制御を行う。

30

【 4 2 5 1 】

次いで、S 1 3 0 8 の処理では、第 1 実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 1 特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 1 変動パターンコマンドを設定し (S 1 3 0 8) 、処理を S 1 3 0 9 へ移行する。

【 4 2 5 2 】

40

ここで設定された表示用特図 1 変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 1 4 4 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特図 1 変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動表示が行われるように、その第 1 特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【 4 2 5 3 】

次いで、S 1 3 0 9 の処理において、第 1 実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 1 特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m におい

50

て第1特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図1停止種別コマンドを設定し(S1309)、この変動演出処理(S1110)を終了して、メイン処理(図144参照)に戻る。

【4254】

ここで設定された表示用特図1停止種別コマンドは、RAM223に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理(図144のS1102参照)により表示制御装置114に対して送信される。表示制御装置114では、S1309の処理により設定された表示用特図1変動パターンコマンドによって実行される第1特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図1停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

10

【4255】

S1301の処理において、特図1変動開始フラグ223aがオンでないと判別された場合(S1301:No)、次いで、RAM223に設けられた特図2変動開始フラグ223bがオンか否かを判別する(S1310)。判別の結果、特図2変動開始フラグ223bがオンであると判別された場合(S1310:Yes)、特図2変動パターンコマンドおよび特図2停止種別コマンドをとともに受信しているので、第2特別図柄の変動演出を開始すべく、特図2変動開始フラグ223bをオフし(S1311)、次いで、第2保留情報格納エリア223fに設けられた第2保留情報格納第1エリアに含まれるデータを第2実行情報格納エリア223hへシフトし(S1312)、さらに、第2保留情報格納エリア223fに設けられた第2保留情報格納第2～第4エリアに含まれるデータを第1保留情報格納第1～第3エリアへシフトして(S1313)、サブ第2保留球数カウンタ223dの値を1減算し(S1314)、処理をS1315へ移行する。

20

【4256】

つまり、この場合は、保留された第2特別図柄の変動演出が1つ減り、時間的に1番目に保留された第2特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その1番目に保留された変動演出に対応する第2保留情報第1エリアの各格納エリア223f1～223f4に格納された各カウンタC1～C3、CS1の値を、実行中の第2特別図柄の変動演出に対応する第2実行情報格納エリア223hの各格納エリア223h1～223h4に移動させる。また、第2保留情報格納第2エリアの各格納エリア223f1～223f4に格納された各カウンタC1～C3、CS1の値を、第2保留情報格納第1エリアの各格納エリア223f1～223f4に移動させ、第2保留情報格納第3エリアの各格納エリア223f1～223f4に格納された各カウンタC1～C3、CS1の値を、第2保留情報格納第2エリアの各格納エリア223f1～223f4に移動させ、第2保留情報格納第4エリアの各格納エリア223f1～223f4に格納された各カウンタC1～C3、CS1の値を、第2保留情報格納第3エリアの各格納エリア223f1～223f4に移動させる。

30

【4257】

これにより、第2実行情報格納エリア223hには、主制御装置110の第2保留球実行エリア203gに格納された各カウンタC1～C3、CS1と同じ値が格納されることになり、第2保留情報格納エリア223fの第1保留情報格納第1～第4エリアには、それぞれ、主制御装置110の第2保留球格納エリア203eの第1保留第1～第4エリアに格納された各カウンタC1～C3、CS1と同じ値が格納されることになる。

40

【4258】

S1315の処理では、現在の遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判別する(S1315)。判別の結果、「通常遊技状態」である場合は(S1315:Yes)、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmにおいて第1特別図柄の変動演出を行う遊技状態であって、第2特別図柄の変動演出を行わないため、S1316～S1318の処理をスキップして、この変動演出処理(S1110)を終了して、メイン処理(図144参照)に戻る。

【4259】

一方、S1315の処理において、現在の遊技状態が「通常遊技状態」でないと判別さ

50

れた場合（S 1 3 1 6 : N o）、即ち、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判別された場合は、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmにおいて第2特別図柄の変動演出を行う遊技状態であるので、まず、上記S 1 3 1 4の処理で減算したサブ第2保留球数カウンタ223dの値に基づいて表示用第2保留球数コマンドを設定して（S 1 3 1 6）、処理をS 1 3 1 7へ移行する。

【4260】

ここで設定された表示用第2保留球数コマンドは、RAM 223に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図144のS 1 1 0 2参照）により表示制御装置114に対して送信される。表示制御装置114では、この表示用第2保留球数コマンドによって示される第2特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第3図柄表示装置81のコクピット表示領域Dbにおける保留図柄の表示制御を行う。

10

【4261】

次いで、S 1 3 1 7の処理では、第2実行情報格納エリア223hに記憶される各カウンタC1～C3、CS1の値に基づいて、今から実行する第2特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第3図柄表示装置81の主表示領域Dmにおいて第2特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図2変動パターンコマンドを設定し（S 1 3 1 7）、処理をS 1 3 1 8へ移行する。

【4262】

20

ここで設定された表示用特図2変動パターンコマンドは、RAM 223に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図144のS 1 1 0 2参照）により表示制御装置114に対して送信される。表示制御装置114では、この表示用特図2変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第3図柄表示装置81の主表示領域Dmに第2特別図柄に対応する第3図柄の変動表示が行われるように、その第2特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【4263】

次いで、S 1 3 1 8の処理において、第2実行情報格納エリア223hに記憶される各カウンタC1～C3、CS1の値に基づいて、今から実行する第2特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第3図柄表示装置81の主表示領域Dmにおいて第2特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図2停止種別コマンドを設定し（S 1 3 1 8）、この変動演出処理（S 1 1 1 0）を終了して、メイン処理（図144参照）に戻る。

30

【4264】

ここで設定された表示用特図2停止種別コマンドは、RAM 223に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図144のS 1 1 0 2参照）により表示制御装置114に対して送信される。表示制御装置114では、S 1 3 1 7の処理により設定された表示用特図2変動パターンコマンドによって実行される第2特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図2停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

40

【4265】

次いで、図149を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU 221により実行される打ち方指示表示処理（S 1 1 5 1）について説明する。図149は、この打ち方指示表示処理（S 1 1 5 1）を示したフローチャートである。

【4266】

この打ち方指示表示処理（S 1 1 5 1）では、現在の遊技状態を判別し、右打ち遊技を行う遊技状態であれば、主表示用右打ち指示89を表示し、該右打ち遊技の開始後、演出用打ち方指示を1度も実行していなければ、該演出用打ち方指示を行う。また、左打ち遊技を行う遊技状態であれば、主表示用右打ち指示89を消去し、該左打ち遊技の開始後、演出用打ち方指示を1度も実行していなければ、該演出用打ち方指示を行う。

50

【 4 2 6 7 】

この打ち方指示表示処理 (S 1 1 5 1) では、まず、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」中か否かを判別する (S 1 4 0 1)。判別の結果、「通常遊技状態」中でない場合 (S 1 4 0 1 : N o)、即ち、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」、「潜伏確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」中の場合、右打ち遊技を行う遊技状態であるため、主表示用右打ち指示 8 9 を表示済みか否かを判別し (S 1 4 0 2)、主表示用右打ち指示 8 9 を表示済みでなければ (S 1 4 0 2 : N o)、主表示用右打ち指示表示コマンドを設定し (S 1 4 0 3)、処理を S 1 4 0 4 に移行する。一方、S 1 4 0 2 の判別の結果、主表示用右打ち指示 8 9 を表示済みであれば (S 1 4 0 2 : Y e s)、S 1 4 0 3 の処理をスキップして、処理を S 1 4 0 4 に移行する。

10

【 4 2 6 8 】

S 1 4 0 4 の処理では、演出用右打ち指示実施済みフラグ 2 2 3 j がオンされているか否かを判別し (S 1 4 0 4)、演出用右打ち指示実施済みフラグ 2 2 3 j がオンされていれば (S 1 4 0 4 : Y e s)、左打ち遊技から右打ち遊技へと遊技状態が移行してから、1 度でも演出用打ち方指示を実行済みのため、S 1 4 0 5 ~ S 1 4 0 8 の処理をスキップして、この打ち方指示表示処理 (S 1 1 5 1) を終了して、メイン処理 (図 1 4 4 参照) に戻る。

【 4 2 6 9 】

一方、S 1 4 0 4 の判別の結果、演出用右打ち指示実施済みフラグ 2 2 3 j がオンされていなければ (S 1 4 0 4 : N o)、左打ち遊技から右打ち遊技へと遊技状態が移行してから、1 度でも演出用打ち方指示が実行されていないため、該演出用打ち方指示を実行すべく、第 3 図柄表示装置 8 1 において、第 1 特別図柄の変動演出を実行中であるか否かを判別する (S 1 4 0 5)。判別の結果、第 3 図柄表示装置 8 1 において、第 1 特別図柄の変動演出を実行中である場合 (S 1 4 0 5 : Y e s)、即ち、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」において天井到達し、右打ち遊技を行う「普図低確時間短縮状態」に移行しているものの、左打ち遊技中に第 3 図柄表示装置 8 1 において実行していた第 1 特別図柄の変動演出を実行中の状態であるため (図 1 1 2 のタイミング 5 及び図 1 5 1 (d) 参照)、この状態においては演出用打ち方指示を行わず、S 1 4 0 6 ~ S 1 4 0 8 の処理をスキップして、この打ち方指示表示処理 (S 1 1 5 1) を終了して、メイン処理 (図 1 4 4 参照) に戻る。

20

30

【 4 2 7 0 】

S 1 4 0 5 の判別の結果、第 3 図柄表示装置 8 1 において、第 1 特別図柄の変動演出を実行中でない場合 (S 1 4 0 5 : N o)、即ち、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」において天井到達し、右打ち遊技を行う「普図低確時間短縮状態」に移行しており、かつ、左打ち遊技中に第 3 図柄表示装置 8 1 において実行していた第 1 特別図柄の変動演出は終了している状態であるため (図 1 1 2 のタイミング 6 及び図 1 5 2 (c) 参照)、演出用打ち方指示を行うべく、演出用右打ち指示コマンドを設定し (S 1 4 0 6)、演出用右打ち指示実施済みフラグ 2 2 3 j をオンに設定し (S 1 4 0 7)、演出用左打ち指示実施済みフラグ 2 2 3 i をオフに設定して (S 1 4 0 8)、この打ち方指示表示処理 (S 1 1 5 1) を終了して、メイン処理 (図 1 4 4 参照) に戻る。

40

【 4 2 7 1 】

このように構成することで、左打ち遊技から右打ち遊技へと遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、左打ち遊技中に第 3 図柄表示装置 8 1 で実行していた第 1 特別図柄の変動演出が実行中の場合は、演出用打ち方指示を実行しないようにすることができる。また、左打ち遊技から右打ち遊技へと遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、左打ち遊技中に第 3 図柄表示装置 8 1 において実行していた第 1 特別図柄の変動演出が実行中でない場合は、1 度だけ演出用打ち方指示を実行するようにすることができる。その結果、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」において天井到達し、右打ち遊技を行う「普図低確時間短縮状態」に移行するタイミングにおいて、未だ左打ち遊技を実行中の遊技者は、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 1 特別図柄の変動演出が実行中の間は、演出用打ち方指示が表示

50

されることがないため、該第3図柄表示装置81において実行中の第1特別図柄の変動演出に興味を高めることができる。さらに、その後、第3図柄表示装置81で実行中となっていた第1特別図柄の変動演出が終了したタイミングにおいて、演出用打ち方指示が表示されることになり、遊技者は違和感なく右打ち遊技を開始することができる。

【4272】

S1401の処理において、「通常遊技状態」中であると判別された場合(S1401: Yes)、主表示用右打ち指示89を消去済みか否かを判別し(S1409)、主表示用右打ち指示89を消去済みでなければ(S1409: No)、主表示用右打ち指示消去コマンドを設定し(S1410)、処理をS1411に移行する。一方、S1409の判別の結果、主表示用右打ち指示89を消去済みであれば(S1409: Yes)、S1410の処理をスキップして、処理をS1411に移行する。

10

【4273】

S1411の処理では、演出用左打ち指示実施済みフラグ223iがオンされているか否かを判別し(S1411)、演出用左打ち指示実施済みフラグ223iがオンされていれば(S1411: Yes)、右打ち遊技から左打ち遊技へと遊技状態が移行してから、1度でも演出用打ち方指示を実行済みのため、S1413~S1415の処理をスキップして、この打ち方指示表示処理(S1151)を終了して、メイン処理(図144参照)に戻る。

【4274】

一方、S1411の判別の結果、演出用左打ち指示実施済みフラグ223iがオンされていなければ(S1411: No)、右打ち遊技から左打ち遊技へと遊技状態が移行してから、1度でも演出用打ち方指示が実行されていないため、該演出用打ち方指示を実行すべく、第3図柄表示装置81において、第2特別図柄の変動演出を実行中であるか否かを判別する(S1412)。判別の結果、第3図柄表示装置81において、第2特別図柄の変動演出を実行中である場合(S1412: Yes)、即ち、右打ち遊技を行う「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において時短終了条件が成立し、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」へ移行しているものの、右打ち遊技中に第3図柄表示装置81において実行していた第2特別図柄の変動演出を実行中の状態であるため、この状態においては演出用打ち方指示を行わず、S1413~S1415の処理をスキップして、この打ち方指示表示処理(S1151)を終了して、メイン処理(図144参照)に戻る。

20

30

【4275】

S1412の判別の結果、第3図柄表示装置81において、第2特別図柄の変動演出を実行中でない場合(S1412: No)、即ち、右打ち遊技を行う「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において時短終了条件が成立し、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」へ移行しており、かつ、右打ち遊技中に第3図柄表示装置81において実行していた第2特別図柄の変動演出は終了している状態であるため、演出用打ち方指示を行うべく、演出用左打ち指示コマンドを設定し(S1413)、演出用左打ち指示実施済みフラグ223iをオンに設定し(S1414)、演出用右打ち指示実施済みフラグ223jをオフに設定して(S1415)、この打ち方指示表示処理(S1151)を終了して、メイン処理(図144参照)に戻る。

40

【4276】

このように構成することで、右打ち遊技から左打ち遊技へと遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、右打ち遊技中に第3図柄表示装置81で実行していた第2特別図柄の変動演出が実行中の場合は、演出用打ち方指示を実行しないようにすることができる。また、右打ち遊技から左打ち遊技へと遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、右打ち遊技中に第3図柄表示装置81において実行していた第2特別図柄の変動演出が実行中でない場合は、演出用打ち方指示を実行するようにすることができる。その結果、右打ち遊技を行う「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において時短終了条件が成立し、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」に移行したタイミングにおいて、未だ右打ち遊技を実行中の遊技者は、第3図柄表示装置81において第2特別図柄の変動演出が実行中

50

の間は、演出用打ち方指示が表示されることがないため、該第3図柄表示装置81において実行中の第2特別図柄の変動演出に興味を高めることができる。さらに、その後、第3図柄表示装置81で実行中となっていた第2特別図柄の変動演出が終了したタイミングにおいて、左打ち遊技の演出用打ち方指示が表示されることになり、遊技者は違和感なく左打ち遊技を開始することができる。

【4277】

なお、上述したように、演出用打ち方指示表示は、遊技状態と第3図柄表示装置81において実行されている特別図柄の変動演出を判別して表示有無を制御するように構成されているが、主表示用右打ち指示89は、特別図柄表示装置37の右打ち報知ランプ37cと常に同期して表示を行うように構成されている。このため、例えば、図112のタイミング5のように、遊技状態が「普図低確時間短縮状態」に移行しており、主表示用右打ち指示89を表示済みの状態ではあるものの、第3図柄表示装置81においては第1特別図柄の変動演出が実行中となっており、演出用打ち方指示が未実施の場合であっても、遊技者は主表示用右打ち指示89が表示されているのを確認することで右打ち遊技に切り替えることができる。

【4278】

また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技が行われた場合は、第1特別図柄の変動演出の実行中であつたとしても、左打ち遊技の演出用打ち方指示を表示するように構成してもよい。「通常遊技状態」における右打ち遊技は、奨励される発射態様ではないため、仮に、第1特別図柄の変動演出の実行有無を判別した上で「左打ちに戻してください」といった演出用打ち方指示を保留していたのでは、該第1特別図柄の変動演出中、該演出用打ち方指示が表示されなくなってしまう。そのため、遊技者に警告するための演出用打ち方指示は、特別図柄の変動演出の実行有無にかかわらず、直ちに表示するように構成されている。

【4279】

次に、図150から図152を参照して、「通常遊技状態」の天井到達時において第3図柄表示装置81で行われる変動演出について説明する。図150から図152は、「通常遊技状態」の天井到達時において第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図である。

【4280】

図150(a)～図150(d)は、従来のパチンコ機において、「通常遊技状態」中に第2特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図であり、図150(a)は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと2回の状態において、第1特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、図150(b)は、図150(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと1回に減少した状態を示した図であり、図150(c)は、図150(b)の状態から、第1特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Dmの中央部分において「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっていると同時に、第2特別図柄の変動表示も開始された状態を示した図であり、図150(d)は、図150(c)の状態から、第2特別図柄の変動表示が先に終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示89及び演出用打ち方指示が表示されている状態を示した図である。

【4281】

図151(a)～図152(d)は、第10実施形態のパチンコ機10において、「通常遊技状態」中に第2特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図であり、図151(a)は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと2回の状態において、第1特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、図151(b)は、図151(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動

表示の実行回数があと1回に減少した状態を示した図であり、図151(c)は、図151(b)の状態から、第1特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Dmにおいて「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっており、第2特別図柄の変動表示も開始された状態を示した図であり、図151(d)は、図151(c)の状態から、第2特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示89のみが表示され、演出用打ち方指示が実行されていない状態を示した図である。

【4282】

図152(a)は、図151(d)の状態から、第1特別図柄の変動表示において実行されている「スーパーリーチ」演出態様の変動演出でハズレとなる演出結果が表示されている状態を示した図であり、図152(b)は、図152(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示において実行されていた「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が終了し、ハズレとなる第3図柄が主表示領域Dmにおいて表示された状態を示した図であり、図152(c)は、図152(b)の状態から、主表示領域Dmにおいて、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図152(d)は、図152(c)の状態から、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」において表示される第3図柄が、第1特別図柄から第2特別図柄に切り替わった状態を示した図である。

【4283】

図150(a)は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと2回の状態において、第1特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示している。また、図150(a)は、図112のタイミング1と同様の遊技状態となっている。図150(a)において、第1特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域Dmの左下部分、特図1ミニリール81aにおいて、第1特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第2特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Dmの右下部分、特図2ミニリール81bにおいて前回の停止図柄である「261」が表示されており、第2特別図柄の変動表示が未実行(停止中)となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Dmの右上部分、特図1用保留数表示87aには「4」が、特図2用保留数表示88aには「0」が表示されており、第1特別図柄及び第2特別図柄のそれぞれの保留数が「4個」及び「0個」である旨が表示されている。また、主表示領域Dmの左上部分、天井到達カウンタ81cには、天井到達まであと「2回」となる旨の表示が行われている。なお、第10実施形態のパチンコ機10では、天井到達時に移行し得る「普図低確時間短縮状態」のことを「遊タイム」と称する場合がある。

【4284】

次いで、図150(b)は、図150(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと1回に減少した状態を示している。また、図150(b)は、図112のタイミング2と同様の遊技状態となっている。図150(b)では、図150(a)において実行中となっていた第1特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図1ミニリール81aに「871」が表示されている。また、該第1特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ81cには、天井到達まであと「1回」の表示が行われており、図150(a)の状態から1減算された状態となっている。さらに、図150(a)と同様に、第2特別図柄の変動表示が未実行(停止中)となっているため、特図2ミニリール81bには「261」が表示されている。

【4285】

次いで、図150(c)は、図150(b)の状態から、第1特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Dmの中央部分において「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっており、第2特別図柄の変動表示も開始された状態を示している。また、図150(c)は、図112のタイミング3と同様の遊技状態となっている。図150(c)

10

20

30

40

50

c)では、図150(b)において貯留されていた第1特別図柄の変動表示の保留数の4つのうちの1つが消化されたため、特図1用保留数表示87aには「3」が表示されており、特図1ミニリール81aにおいて、第1特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Dmの中央部分では、第1特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっている。また、図150(c)は「通常遊技状態」であり、左打ち遊技を行う遊技状態であるものの、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル51の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第2始動口71へ入賞したことによって第2特別図柄の変動表示が実行されており、特図2ミニリール81bにおいて、第2特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。

10

【4286】

次いで、図150(d)は、図150(c)の状態から、第2特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示89及び演出用打ち方指示が表示されている状態を示している。また、図150(d)は、図112のタイミング4と同様の遊技状態となっている。図150(d)では、図150(c)において実行中となっていた第1特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が引き続き実行中となっており、特図1ミニリール81aにおいて、第1特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Dmの中央部分では、第1特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっている。また、図150(c)において実行を開始した第2特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図2ミニリール81bに「582」が表示されている。さらに、該第2特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ81cには、天井到達まであと「0回」の表示が行われており、図150(c)の状態から1減算された状態となり、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した状態となっている。このため、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示89が表示され、主表示領域Dmの中央部分には、第1特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出の前面に演出用右打ち指示81dが表示されている。

20

【4287】

このように、従来のパチンコ機では、第3図柄表示装置81における実行内容にかかわらず、「通常遊技状態」から天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したタイミングで主表示用右打ち指示89及び演出用打ち方指示が表示されてしまう。このため、遊技者からすると、大当たりの期待度の高い「スーパーリーチ」演出態様の変動演出の実行に興味を高めている最中に、突然右打ち遊技を示唆する表示が出現することになり、遊技に興覚めしてしまう可能性がある。また、左打ち遊技中に実行を開始した第1特別図柄の大当たり期待度の高い変動演出の実行中にもかかわらず、主表示領域Dmの中央部分に演出用打ち方指示が表示されてしまい、右打ち遊技を開始すべきなのか否か、戸惑ってしまう可能性がある。

30

【4288】

次に、図151(a)は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと2回の状態において、第1特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示している。また、図151(a)は、図112のタイミング1と同様の遊技状態となっている。図151(a)において、第1特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域Dmの左下部分、特図1ミニリール81aにおいて、第1特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第2特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Dmの右下部分、特図2ミニリール81bにおいて前回の変動表の停止図柄である「261」が表示されており、第2特別図柄の変動表示が未実行(停止中)となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Dmの右上部分、特図1用保留数表示87aには「4」が、特図2用保留数表示88aには「0」が表示されており、第1特別図柄及び第2特別図柄のそれぞれの保留数が「4個」及び「0個」である旨が表示されている。また、主表示領域Dmの左上部分、天井到達カウンタ81cには、天井到達まであと「2回」となる旨の表示が行われている。

40

50

【 4 2 8 9 】

次いで、図 1 5 1 (b) は、図 1 5 1 (a) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 1 回に減少した状態を示している。また、図 1 5 1 (b) は、図 1 1 2 のタイミング 2 と同様の遊技状態となっている。図 1 5 1 (b) では、図 1 5 1 (a) において実行中となっていた第 1 特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図 1 ミニリール 8 1 a に「 8 7 1 」が表示されている。また、該第 1 特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ 8 1 c には、天井到達まであと「 1 回」の表示が行われており、図 1 5 1 (a) の状態から 1 減算された状態となっている。さらに、図 1 5 1 (a) と同様に、第 2 特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっているため、特図 2 ミニリール 8 1 b には「 2 6 1 」が表示されている。

10

【 4 2 9 0 】

次いで、図 1 5 1 (c) は、図 1 5 1 (b) の状態から、第 1 特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域 D m の中央部分において「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっており、第 2 特別図柄の変動表示も開始された状態を示している。また、図 1 5 1 (c) は、図 1 1 2 のタイミング 3 と同様の遊技状態となっている。図 1 5 1 (c) では、図 1 5 1 (b) において貯留されていた第 1 特別図柄の変動表示の保留数の 4 つのうちの 1 つが消化されたため、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「 3 」が表示されており、特図 1 ミニリール 8 1 a において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域 D m の中央部分では、第 1 特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっている。また、図 1 5 1 (c) は「通常遊技状態」であり、左打ち遊技を行う遊技状態であるものの、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル 5 1 の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第 2 始動口 7 1 へ入賞したことによって第 2 特別図柄の変動表示が実行されており、特図 2 ミニリール 8 1 b において、第 2 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。

20

【 4 2 9 1 】

次いで、図 1 5 1 (d) は、図 1 5 1 (c) の状態から、第 2 特別図柄の変動表示が先に終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示 8 9 のみが表示され、演出用打ち方指示は実行されていない状態を示している。また、図 1 5 1 (d) は、図 1 1 2 のタイミング 4 と同様の遊技状態となっている。図 1 5 1 (d) では、図 1 5 1 (c) において実行中となっていた第 1 特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が引き続き実行中となっており、特図 1 ミニリール 8 1 a において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域 D m の中央部分では、第 1 特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が実行中となっている。また、図 1 5 1 (c) において実行を開始した第 2 特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図 2 ミニリール 8 1 b に「 5 8 2 」が表示されている。さらに、該第 2 特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ 8 1 c には、天井到達まであと「 0 回」の表示が行われており、図 1 5 1 (c) の状態から 1 減算された状態となり、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した状態となっている。このため、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示 8 9 が表示されているものの、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m の中央部分において第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっているため、該主表示領域 D m の中央部分には、図 1 5 0 (d) のように演出用右打ち指示 8 1 d は表示されていない。

30

40

【 4 2 9 2 】

次いで、図 1 5 2 (a) は、図 1 5 1 (d) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示において実行されている「スーパーリーチ」演出態様の変動演出でハズレとなる演出結果が表示されている状態を示している。また、図 1 5 2 (a) は、図 1 1 2 のタイミング 5 と同様の遊技状態となっている。図 1 5 2 (a) では、図 1 5 1 (d) において実行中となっていた第 1 特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が引き続き実行中となっており、特図 1 ミニリール 8 1 a において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている

50

様子が表示されている。さらに、主表示領域 D m の中央部分では、第 1 特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出において、ハズレとなる演出結果が表示されている状態を示している。また、図 1 5 1 (d) において実行を終了した第 2 特別図柄の変動表示は、第 2 特別図柄の保留数が「 0 」のため、その後実行されておらず、主表示領域 D m の右下部分、特図 2 ミニリール 8 1 b において「 5 8 2 」が表示されており、第 2 特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、右打ち遊技することを示唆する主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、図 1 5 2 (a) では、図 1 5 1 (a) ~ 図 1 5 1 (d) において主表示領域 D m の左上部分に表示されていた天井到達カウンタ 8 1 c が消去されている。このように構成することで、遊技者は主表示領域 D m の中央部分で実行されている第 1 特別図柄の変動演出の興趣を高めることができる。

10

【 4 2 9 3 】

次いで、図 1 5 2 (b) は、図 1 5 2 (a) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示において実行されていた「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が終了し、ハズレとなる第 3 図柄が主表示領域 D m において表示された状態を示している。また、図 1 5 2 (b) は、図 1 1 2 のタイミング 6 と同様の遊技状態となっている。図 1 5 2 (b) では、図 1 5 2 (a) において実行中となっていた第 1 特別図柄の「スーパーリーチ」演出態様の変動演出が終了し、主表示領域 D m の中央部分及び特図 1 ミニリール 8 1 a において、第 1 特別図柄の変動表示が終了して停止したことを示す「 4 3 4 」が表示されている。また、第 2 特別図柄の変動表示は実行されておらず、主表示領域 D m の右下部分、特図 2 ミニリール 8 1 b において「 5 8 2 」が表示されており、第 2 特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。

20

【 4 2 9 4 】

次いで、図 1 5 2 (c) は、図 1 5 2 (b) の状態から、主表示領域 D m において、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示している。また、図 1 5 2 (c) は、図 1 1 2 のタイミング 6 と同様の遊技状態であり、図 1 5 2 (b) の直後の状態となっている。図 1 5 2 (c) では、図 1 5 2 (b) において貯留されていた第 1 特別図柄の変動表示の保留数の 3 つのうちの 1 つが消化されたため、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「 2 」が表示されており、特図 1 ミニリール 8 1 a において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第 2 特別図柄の変動表示は実行されておらず、主表示領域 D m の右下部分、特図 2 ミニリール 8 1 b において「 5 8 2 」が表示されており、第 2 特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。一方、図 1 5 1 (a) ~ 図 1 5 2 (b) までとは異なり、図 1 5 2 (c) では、第 1 特別図柄は「普図低確時間短縮状態」への移行後に実行を開始した変動表示であるため、主表示領域 D m の中央部分において、第 1 特別図柄の変動演出は実行されておらず、天井到達したことを示す「遊タイム突入」の文字メッセージ 8 1 e と、右打ち遊技を示唆する演出用右打ち指示 8 1 d 及び文字メッセージ 8 1 f が表示されている。なお、主表示用右打ち指示 8 9 は、演出用右打ち指示 8 1 d 及び文字メッセージ 8 1 f が表示された場合も継続して表示される。これにより、演出用右打ち指示 8 1 d 及び文字メッセージ 8 1 f と主表示用右打ち指示 8 9 とをともに表示し、いずれかの表示で遊技内容を的確に遊技者に示唆することができるとともに、演出用右打ち指示 8 1 d 及び文字メッセージ 8 1 f の表示如何に関わらず主表示用右打ち指示 8 9 を表示し続けることで、演出用右打ち指示 8 1 d 及び文字メッセージ 8 1 f の実行によって主表示用右打ち指示 8 9 を消去する等の制御が不要となるので、制御負担を軽減することができる。

30

40

【 4 2 9 5 】

次いで、図 1 5 2 (d) は、図 1 5 2 (c) の状態から、「普図低確時間短縮状態」への突入報知及び演出用打ち方指示が終了し、主表示領域 D m の中央部分において表示される第 3 図柄が、第 1 特別図柄から第 2 特別図柄に切り替わった状態を示している。また、図 1 5 2 (d) は、図 1 1 2 のタイミング 6 と同様の遊技状態であり、図 1 5 2 (c) の直後の状態となっている。図 1 5 2 (d) では、図 1 5 2 (c) において実行を開始した

50

第 1 特別図柄の変動表示が引き続き実行中となっており、主表示領域 D m の左下部分、特図 1 ミニリール 8 1 a において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第 2 特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域 D m の右下部分、特図 2 ミニリール 8 1 b において「5 8 2」が表示されており、第 2 特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域 D m の中央部分において表示される第 3 図柄が第 2 特別図柄のものとなっており、右打ち遊技を行う「普図低確時間短縮状態」においては、第 2 特別図柄の動的表示に対応する変動演出が主表示領域 D m において実行される様子が表示されている。

【 4 2 9 6 】

以上、説明したように、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」中に天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合、該「通常遊技状態」中に実行を開始し、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の中央部分で実行されている第 1 特別図柄の動的表示が実行中の間は、第 2 特別図柄の動的表示の実行によって「普図低確時間短縮状態」に移行したとしても、演出用打ち方指示を行わないように構成する。このように構成することで、左打ち遊技を実行中の遊技者は、該第 3 図柄表示装置 8 1 において実行中の第 1 特別図柄の変動演出に興味を高めることができる。さらに、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行中となっていた第 1 特別図柄の変動演出が終了したタイミングにおいて演出用打ち方指示が表示されることにより、遊技者は違和感なく右打ち遊技を開始することができる。

【 4 2 9 7 】

また、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「普図高確時間短縮状態」において時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行する場合に、該「普図高確時間短縮状態」中に実行を開始し、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の中央部分で実行されている第 2 特別図柄の動的表示が実行中の間は、第 1 特別図柄の動的表示の実行によって「通常遊技状態」に移行したとしても演出用打ち方指示（演出用打ち方指示）を行わないように構成する。このように構成することで、右打ち遊技を実行中の遊技者は、該第 3 図柄表示装置 8 1 において実行中の第 2 特別図柄の変動演出に興味を高めることができる。さらに、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行中となっていた第 2 特別図柄の変動演出が終了したタイミングにおいて演出用打ち方指示が表示されることにより、遊技者は違和感なく左打ち遊技を開始することができる。

【 4 2 9 8 】

< 第 1 1 実施形態 >

次いで、図 1 5 3 から図 1 6 2 を参照して、本発明を適用した第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」において天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合、天井到達回数である「9 0 0 回」の特別図柄の動的表示を実行するまで、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 1 特別図柄の動的表示の大当たりに当選するか否かの変動演出を行うように構成されている。

【 4 2 9 9 】

これに対し、第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」において天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合、天井到達回数である「9 0 0 回」のうち、「8 9 9 回」の特別図柄の動的表示を実行するまでは、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 1 特別図柄の動的表示の大当たりに当選するか否かの変動演出を行い、「9 0 0 回目」の第 1 特別図柄の動的表示では、天井到達することを報知する演出を行うように構成されている。

【 4 3 0 0 】

以下、第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 1 0 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 1 0 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 4 3 0 1 】

まず、図 1 5 3 を参照して、第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の詳細な電氣的構成について説明する。図 1 5 3 は、第 1 1 実施形態の音声ランプ制御装置 1 1 3 の電氣的構成を示すブロック図である。第 1 1 実施形態の音声ランプ制御装置 1 1 3 の電氣的構成を示すブロック図と第 1 0 実施形態の音声ランプ制御装置 1 1 3 の電氣的構成を示すブロック図との異なる点は、主に、R A M 2 2 3 内に、天井到達計数カウンタ 2 2 3 k 及び天井到達報知済みフラグ 2 2 3 m が追加されている点である。

【 4 3 0 2 】

天井到達計数カウンタ 2 2 3 k は、特別図柄の変動表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを計数し、該「普図低確時間短縮状態」に移行することとなる「9 0 0 回目」の第 1 特別図柄の変動表示において、天井到達したことを第 3 図柄表示装置 8 1 で報知するためのカウンタである。第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の「9 0 0 回目」に実行される変動表示、即ち、天井到達計数カウンタ 2 2 3 k の値が「8 9 9 」に達した次の第 1 特別図柄の変動表示を実行する場合に、天井到達したことを第 3 図柄表示装置 8 1 で報知するように構成されている。

10

【 4 3 0 3 】

この天井到達計数カウンタ 2 2 3 k は、電源投入時及び天井計数開始コマンドの受信時に初期値として「0 」が設定される（図 1 4 3 の S 1 0 1 0 及び図 1 5 5 の S 1 2 5 2 参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特図 1 確定コマンド又は特図 2 確定コマンドを受信した場合に 1 加算される（図 1 5 6 の S 1 2 6 2 又は図 1 5 7 の S 1 2 7 2 ）。第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、この天井到達計数カウンタ 2 2 3 k の値が「8 9 9 」に達した状態で第 1 特別図柄の変動表示が実行を開始する場合、即ち、特別図柄の低確率状態における「9 0 0 回目」の第 1 特別図柄の変動表示が実行を開始する場合に、天井到達演出コマンドを設定し（図 1 5 9 の S 1 5 0 3 参照）、天井到達したことを第 3 図柄表示装置 8 1 で報知するように構成されている。

20

【 4 3 0 4 】

そして、この「9 0 0 回目」の第 1 特別図柄の変動表示において天井到達したことを報知し、該「9 0 0 回目」の変動表示が終了すると、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するため、演出用打ち方指示が実行される。

30

【 4 3 0 5 】

天井到達報知済みフラグ 2 2 3 m は、特別図柄の低確率状態において天井到達したことを第 3 図柄表示装置 8 1 において 1 度報知したか否かを判別するためのフラグである。この天井到達報知済みフラグ 2 2 3 m は、電源投入時及び天井計数開始コマンドの受信時にオフに設定される（図 1 4 3 の S 1 0 1 0 及び図 1 5 5 の S 1 2 5 3 参照）。そして、特別図柄の低確率状態における「9 0 0 回目」の第 1 特別図柄の変動表示が実行を開始する場合で、該天井到達報知済みフラグ 2 2 3 m がオフに設定されている場合に、オンに設定される（図 1 5 9 の S 1 5 0 4 参照）。

【 4 3 0 6 】

第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、天井到達報知済みフラグ 2 2 3 m がオンに設定されている場合、即ち、第 1 特別図柄の変動表示が特別図柄の低確率状態における「9 0 0 回目」以降に実行を開始する状況において、1 度でも天井到達したことを第 3 図柄表示装置 8 1 で報知している場合は（図 1 5 9 の S 1 5 0 2 : Y e s 参照）、再び天井到達報知演出を実行しないように構成されており、天井到達報知済みフラグ 2 2 3 m を参照することで、天井到達報知演出の実行を 1 回に制限することができる。

40

【 4 3 0 7 】

次に、図 1 5 4 のフローチャートを参照して、第 1 1 実施形態における主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理（図 1 3 4 参照）の一処理である大当たり終了処理（S 6 1 0 ）を説明する。図 1 5 4 は、第 1 1 実施形態における大当たり終了処理（S 6 1 0 ）を示すフローチャートである。第 1 1 実施形態の大当たり終了処理と第

50

10 実施形態の大当たり終了処理との異なる点は、大当たり種別「時短A」に当選した場合に、天井計数開始コマンドを設定する処理が追加されている点である。

【4308】

第11実施形態の大当たり終了処理(S610)では、S6104の処理において、今回の大当たり種別が大当たり種別「潜確A」でないと判別された場合(S6104:No)、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短A」であると判断し、S6106及びS6107の処理に次いで、天井計数開始コマンドを設定し(S6151)、S6108へ移行する。S6151の処理で設定された天井計数開始コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理(図124のS201参照)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

10

【4309】

音声ランプ制御装置113は、天井計数開始コマンドを受信すると、後述する第11実施形態のコマンド判定処理において天井到達計数カウンタ223kに「0」をセットし、天井到達報知済みフラグをオフして、特別図柄の変動表示の実行回数のカウント準備を行う(図155参照)。

【4310】

次に、図155から図159を参照して、第11実施形態において音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される各制御処理を説明する。第11実施形態の各制御処理と第10実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、音声ランプ制御装置113内のMPU221により特別図柄の変動表示の実行回数のカウント処理が追加されている点と、該特別図柄の変動表示の実行回数に応じて、天井到達したことを第3図柄表示装置81で報知する天井到達報知処理が追加されている点と、である。

20

【4311】

まず、図155のフローチャートを参照して、第11実施形態における音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるコマンド判定処理(S1111)について説明する。図155は、第11実施形態のコマンド判定処理(S1111)を示したフローチャートである。第11実施形態のコマンド判定処理と第10実施形態のコマンド判定処理との異なる点は、天井計数開始コマンドの受信有無を判別し、該天井計数開始コマンドを受信している場合に天井到達計数カウンタ223kに「0」をセットし、天井到達報知済みフラグをオフする処理が追加されている点である。

30

【4312】

第11実施形態のコマンド判定処理(S1111)では、S1210の処理において、第2保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は(S1210:No)、次いで、天井計数開始コマンドを受信したか否かを判別し(S1251)、天井計数開始コマンドを受信している場合(S1251:Yes)、特別図柄の低確率状態における特別図柄の変動表示の実行回数のカウントを開始すべく、天井到達計数カウンタ223kに「0」をセットし(S1252)、天井到達報知済みフラグをオフに設定して(S1253)、このコマンド判定処理(S1111)を終了して、メイン処理(図144参照)に戻る。

【4313】

40

次いで、図156のフローチャートを参照して、第11実施形態における音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される特図1コマンド処理(S1203)について説明する。図156は、第11実施形態の特図1コマンド処理(S1203)を示したフローチャートである。第11実施形態の特図1コマンド処理と第10実施形態の特図1コマンド処理との異なる点は、特図1確定コマンドの受信時において、天井到達計数カウンタ223kの加算処理が追加されている点である。

【4314】

第11実施形態の特図1コマンド処理(S1203)では、S1226の処理において特図1確定コマンドを受信したと判別された場合(S1226:Yes)、S1227の処理を実行後、特別図柄の低確率状態か否かを判別する(S1261)。判別の結果、特

50

別図柄の低確率状態であれば (S 1 2 6 1 : Y e s)、天井到達計数カウンタ 2 2 3 k に 1 加算し (S 1 2 6 2)、この特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) を終了して、コマンド判定処理 (図 1 4 5 参照) に戻る。

【 4 3 1 5 】

一方、 S 1 2 6 1 の処理において、特別図柄の低確率状態でないと判別された場合 (S 1 2 6 1 : N o)、 S 1 2 6 2 の処理は行わず、 S 1 2 2 8 のその他対応処理を実行し、この特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) を終了して、コマンド判定処理 (図 1 4 5 参照) に戻る。

【 4 3 1 6 】

次いで、図 1 5 7 のフローチャートを参照して、第 1 1 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) について説明する。図 1 5 7 は、第 1 1 実施形態の特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を示したフローチャートである。第 1 1 実施形態の特図 2 コマンド処理と第 1 0 実施形態の特図 2 コマンド処理との異なる点は、特図 2 確定コマンドの受信時において、天井到達計数カウンタ 2 2 3 k の加算処理が追加されている点である。

10

【 4 3 1 7 】

第 1 1 実施形態の特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) では、 S 1 2 3 6 の処理において特図 2 確定コマンドを受信したと判別された場合 (S 1 2 3 6 : Y e s)、 S 1 2 3 7 の処理を実行後、特別図柄の低確率状態か否かを判別する (S 1 2 7 1)。判別の結果、特別図柄の低確率状態であれば (S 1 2 7 1 : Y e s)、天井到達計数カウンタ 2 2 3 k に 1 加算し (S 1 2 7 2)、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 1 4 5 参照) に戻る。

20

【 4 3 1 8 】

一方、 S 1 2 7 1 の処理において、特別図柄の低確率状態でないと判別された場合 (S 1 2 7 1 : N o)、 S 1 2 7 2 の処理は行わず、 S 1 2 3 8 のその他対応処理を実行し、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 1 4 5 参照) に戻る。

【 4 3 1 9 】

次いで、図 1 5 8 のフローチャートを参照して、第 1 1 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動演出処理 (S 1 1 1 0) について説明する。図 1 5 8 は、第 1 1 実施形態の変動演出処理 (S 1 1 1 0) を示したフローチャートである。第 1 1 実施形態の変動演出処理と第 1 0 実施形態の変動演出処理との異なる点は、天井到達することとなる変動 (即ち、特別図柄の低確率状態における「 9 0 0 回目」の変動) において、第 3 図柄表示装置 8 1 で天井到達したことを報知する演出が追加されている点である。

30

【 4 3 2 0 】

第 1 1 実施形態の変動演出処理 (S 1 1 1 0) では、 S 1 3 0 9 の処理を終えると、次いで、天井到達までの回転数を判別し、判別結果によって天井到達したことを報知する天井到達報知処理を実行し (S 1 3 5 1)、この変動演出処理 (S 1 1 1 0) を終了して、メイン処理 (図 1 4 4 参照) に戻る。

40

【 4 3 2 1 】

ここで、図 1 5 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される天井到達報知処理 (S 1 3 5 1) について説明する。図 1 5 9 は、この天井到達報知処理 (S 1 3 5 1) を示したフローチャートである。

【 4 3 2 2 】

この天井到達報知処理 (S 1 3 5 1) では、天井到達までの回転数を判別し、判別結果によって天井到達したことを報知する天井到達演出コマンドを設定する。

【 4 3 2 3 】

この天井到達報知処理 (S 1 3 5 1) では、まず、天井到達計数カウンタ 2 2 3 k の値が「 8 9 9 」より小さい値か否かを判別し (S 1 5 0 1)、天井到達計数カウンタ 2 2 3

50

kの値が「899」より小さい値であれば(S1501:Yes)、天井到達報知演出を実行する「900回目」の変動には達していないため、S1502~S1504の処理をスキップして、この天井到達報知処理(S1351)を終了して、変動演出処理(図158参照)に戻る。

【4324】

一方、S1501の判別の結果、天井到達計数カウンタ223kの値が「899」より小さい値でない場合、即ち、天井到達計数カウンタ223kの値が「899」以上の場合(S1501:No)天井到達報知演出を実行する「900回目」の変動に達しているため、次いで、天井到達報知済みフラグ223mがオンされているか否かを判別し(S1502)、天井到達報知済みフラグ223mがオンされていなければ(S1502:No)、天井到達することとなる「900回目」の変動に達してから、1度も天井到達報知演出を実行していないため、天井到達演出コマンドを設定し(S1503)、天井到達報知済みフラグ223mをオンに設定して(S1504)、この天井到達報知処理(S1351)を終了して、変動演出処理(図158参照)に戻る。

【4325】

S1502の処理の結果、天井到達報知済みフラグ223mがオンされていると判別された場合(S1502:Yes)、天井到達することとなる「900回目」の変動に達してから、1度でも天井到達報知演出を実行しており、該天井到達報知演出を実行する必要がないため、S1503及びS1504の処理をスキップして、この天井到達報知処理(S1351)を終了して、変動演出処理(図158参照)に戻る。

【4326】

このように構成することで、特別図柄の低確率状態に移行してから、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するまでにおける天井到達報知演出の実行を1回に制限することができる。

【4327】

なお、第1特別図柄と第2特別図柄との動的表示において、大当たり以外に小当たりに当選し得るように構成し、該小当たり遊技への当選に基づいて開放される小当たり用可変入賞装置を設け、小当たり用可変入賞装置内に球が通過することに起因して大当たり及び「時短機能」が付与される時短領域(所謂、V領域)を備えたパチンコ機(所謂、1種2種混合機)を用い、「時短機能」の付与回数に基づいて「時間短縮状態」(例えば、第1遊技状態)から「通常遊技状態」(例えば、第2遊技状態)に移行するように構成してもよい。この場合、「時間短縮状態」において、該「時間短縮変動」の終了条件を、第2特別図柄が所定回数変動した場合(例えば、「7回」)に設定し、第2特別図柄の動的表示が上記所定回数に到達した動的表示(以下、「到達動的表示」と称する)が開始された場合に、該到達動的表示の実行中も第2特別図柄の動的表示の始動条件を獲得可能に構成し、「時間短縮状態」の終了条件である第2特別図柄の動的表示の実行回数以上(例えば、第2特別図柄の最大保留球数分。所謂、残保留。以下、第2特別図柄の最大保留球数分の演出を、「残保留演出」と称する場合がある。)に、第2特別図柄の動的表示を実行可能に構成されている場合がある。このような機種においては、「時間短縮状態」における第2特別図柄の到達動的表示に関する変動演出において、到達動的表示に関する演出のみならず、残保留分の第2特別図柄の動的表示分まで延長して残保留演出を実行する場合がある。即ち、第2特別図柄の到達動的表示と、残保留分の第2特別図柄の動的表示とを一連の変動演出(以下、「一連変動演出」と称する場合がある。移行示唆演出。)として実行するように構成されている。ここで、到達動的表示が終了した段階で、大当たり又は小当たり等(例えば、有利状態)に当選しなくても遊技状態が「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に変化(例えば、非導出移行手段)するものの、残保留分の第2特別図柄の動的表示の実行中は、上記一連変動演出を継続するように構成されている(例えば、演出継続手段)。そして、上記一連変動演出が終了したのち、「通常遊技状態」に戻ったことを遊技者に示唆(例えば、「通常遊技状態」の画面レイアウト等。移行後演出。)するとともに、発射態様を「時間短縮状態」の右打ち遊技から左打ち遊技に促す演出(例えば、「左

10

20

30

40

50

打ちに戻してください」等。矯正演出。)を実行する。このように構成することで、遊技者に理解し易い遊技性を実現することができる。また、上記一連変動演出では、上記「時間短縮状態」中に連続して発生した大当たり回数や獲得した遊技球の総数(例えば、状況演出)を実行することで、「時間短縮状態」において遊技者が獲得した遊技価値や連荘数を把握させることが可能となり、遊技結果を遊技者に認識可能に構成して、遊技の興趣向上を図ることができる。さらに、残保留分の第2特別図柄の動的表示で大当たり(小当たり)に当選した場合には、上記一連変動演出を表示中に演出画面を切り替えたり、キャラクタ図柄等を現出させることで、遊技状態が移行される間際で大当たり又は小当たり当選したことを突然報知するサプライズ演出を実行するように構成してもよい。このように構成することで、意外性のある遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【4328】

また、第1特別図柄の動的表示を契機(例えば、第1条件)として上記一連変動演出を実行するとともに、獲得された第2特別図柄の動的表示(例えば、第2条件)の残保留分(例えば、成立数計数手段)が存在する場合、上記一連変動演出の終了画面(例えば、第1演出)の実行期間を、第2特別図柄の動的表示分、延長させて実行するように構成されている(例えば、実行期間演出手段)。そして、残保留分の第2特別図柄の動的表示において大当たり当選している場合には、上記一連変動演出の終了画面の実行中に、突然、所定のキャラクタ等が現出する特別演出(例えば、第3演出)を実行して、大当たり当選(例えば、遊技状態が移行)したことを遊技者に示唆するように構成されている。このように構成することで、意外性のある遊技を提供して、遊技の興趣の向上を図ることができる。

20

【4329】

次に、図160から図162を参照して、第11実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第3図柄表示装置81で行われる変動演出について説明する。図160から図162は、第11実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図である。

【4330】

図160(a)~図160(d)は、従来のパチンコ機において、「通常遊技状態」中に第2特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図であり、図160(a)は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと2回の状態において、第1特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、図160(b)は、図160(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと1回に減少した状態を示した図であり、図160(c)は、図160(b)の状態から、第1特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Dmの中央部分において天井到達することを報知する演出が実行中となっており、第2特別図柄の変動表示も開始された状態を示した図であり、図160(d)は、図160(c)の状態から、天井到達報知演出の実行中に第2特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示89及び演出用打ち方指示が表示されている状態を示した図である。

30

40

【4331】

図161(a)~図162(d)は、第11実施形態のパチンコ機10において、「通常遊技状態」中に第2特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図であり、図161(a)は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと2回の状態において、第1特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示した図であり、図161(b)は、図161(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと1回に減少した状態を示した図であり、図161(c)は、図161(b)の状態から、第1特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Dmの中央部

50

分において天井到達することを報知する演出が実行中となっており、第2特別図柄の変動表示も開始された状態を示した図であり、図161(d)は、図161(c)の状態から、天井到達報知演出の実行中に第2特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示89のみが表示され、演出用打ち方指示が実行されていない状態を示した図である。

【4332】

図162(a)は、図161(d)の状態から、引き続き第1特別図柄の変動表示における天井到達報知演出が実行中となっており、図161(a)～図161(d)において主表示領域Dmの左上部分に表示されていた天井到達カウンタ81cが消去されている状態を示した図であり、図162(b)は、図162(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示が終了した状態を示した図であり、図162(c)は、図162(b)の状態から、天井到達報知演出が終了し、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図162(d)は、図162(c)の状態から、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」において表示される第3図柄が、第1特別図柄から第2特別図柄に切り替わった状態を示した図である。

【4333】

図160(a)は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと2回の状態において、第1特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示している。また、図160(a)は、図112のタイミング1と同様の遊技状態となっている。図160(a)では、第1特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域Dmの左下部分、特図1ミニリール81aにおいて、第1特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第2特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Dmの右下部分、特図2ミニリール81bにおいて「261」が表示されており、第2特別図柄の変動表示が未実行(停止中)となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Dmの右上部分、特図1用保留数表示87aには「4」が、特図2用保留数表示88aには「0」が表示されており、第1特別図柄及び第2特別図柄のそれぞれの保留数が「4個」及び「0個」である旨が表示されている。また、主表示領域Dmの左上部分、天井到達カウンタ81cには、天井到達まであと「2回」となる旨の表示が行われている。

【4334】

次いで、図160(b)は、図160(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと1回に減少した状態を示している。また、図160(b)は、図112のタイミング2と同様の遊技状態となっている。図160(b)では、図160(a)において実行中となっていた第1特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図1ミニリール81aに「871」が表示されている。また、該第1特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ81cには、天井到達まであと「1回」の表示が行われており、図160(a)の状態から1減算された状態となっている。さらに、図160(a)と同様に、第2特別図柄の変動表示が未実行(停止中)となっているため、特図2ミニリール81bには「261」が表示されている。

【4335】

次いで、図160(c)は、図160(b)の状態から、第1特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Dmの中央部分において天井到達することを報知する演出が実行中となっており、第2特別図柄の変動表示も開始された状態を示している。また、図160(c)は、図112のタイミング3と同様の遊技状態となっている。図160(c)では、図160(b)において貯留されていた第1特別図柄の変動表示の保留数の4つのうちの1つが消化されたため、特図1用保留数表示87aには「3」が表示されており、特図1ミニリール81aにおいて、第1特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、図160(c)は、天井到達まであと「1回」の状態において、第1特別図柄の変動表示が実行を開始しており、この第1特別図柄の変動表示の実行が終

10

20

30

40

50

了することで天井到達することとなるため、主表示領域 D m の中央部分では天井到達報知演出が実行中となっている。また、図 1 6 0 (c) は「通常遊技状態」であり、左打ち遊技を行う遊技状態であるものの、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル 5 1 の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第 2 始動口 7 1 へ入賞したことによって第 2 特別図柄の変動表示が実行されており、特図 2 ミニリール 8 1 b において、第 2 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。

【 4 3 3 6 】

次いで、図 1 6 0 (d) は、図 1 6 0 (c) の状態から、第 2 特別図柄の変動表示が先に終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示 8 9 及び演出用打ち方指示が表示されている状態を示している。また、図 1 6 0 (d) は、図 1 1 2 のタイミング 4 と同様の遊技状態となっている。図 1 6 0 (d) では、図 1 6 0 (c) において実行中となっていた第 1 特別図柄の天井到達報知演出が引き続き実行中となっており、特図 1 ミニリール 8 1 a において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、図 1 6 0 (c) において実行中となっていた第 2 特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図 2 ミニリール 8 1 b に「5 8 2」が表示されている。さらに、該第 2 特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ 8 1 c には、天井到達まであと「0 回」の表示が行われており、図 1 6 0 (c) の状態から 1 減算された状態となり、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した状態となっている。このため、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示 8 9 が表示され、主表示領域 D m の中央部分には、第 1 特別図柄の変動表示による天井到達報知演出の前面に演出用右打ち指示 8 1 d が表示されている。

【 4 3 3 7 】

このように、従来のパチンコ機では、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m における実行内容にかかわらず、「通常遊技状態」から天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したタイミングで主表示用右打ち指示 8 9 及び演出用打ち方指示が表示されてしまい、遊技者からすると、天井到達報知演出の実行中に、該天井到達報知演出を中断するような形で突然右打ち遊技を示唆する表示が出現することになり、遊技に興覚めしてしまう可能性がある。

【 4 3 3 8 】

次に、図 1 6 1 (a) ~ 図 1 6 2 (d) は、第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 において、「通常遊技状態」中に第 2 特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第 3 図柄表示装置 8 1 での変動演出の推移を示した図であり、図 1 6 1 (a) は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 2 回の状態において、第 1 特別図柄の変動表示のみが実行中となっている状態を示している。また、図 1 6 1 (a) は、図 1 1 2 のタイミング 1 と同様の遊技状態となっている。図 1 6 1 (a) において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域 D m の左下部分、特図 1 ミニリール 8 1 a において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第 2 特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域 D m の右下部分、特図 2 ミニリール 8 1 b において「2 6 1」が表示されており、第 2 特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「4」が、特図 2 用保留数表示 8 8 a には「0」が表示されており、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のそれぞれの保留数が「4 個」及び「0 個」である旨が表示されている。また、主表示領域 D m の左上部分、天井到達カウンタ 8 1 c には、天井到達まであと「2 回」となる旨の表示が行われている。

【 4 3 3 9 】

次いで、図 1 6 1 (b) は、図 1 6 1 (a) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示が終了し、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 1 回に減少した状態を示している。また、図 1 6 1 (b) は、図 1 1 2 のタイミング 2 と同様の遊技状態となっている。図 1 6 1 (b) では、図 1 6 1 (a) において実行中となっていた第 1 特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図 1 ミニリール 8 1 a に「8 7 1」が表示されている。また、該

第1特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ81cには、天井到達まであと「1回」の表示が行われており、図161(a)の状態から1減算された状態となっている。さらに、図161(a)と同様に、第2特別図柄の変動表示が未実行(停止中)となっているため、特図2ミニルール81bには「261」が表示されている。

【4340】

次いで、図161(c)は、図161(b)の状態から、第1特別図柄の次の変動表示が開始され、主表示領域Dmの中央部分において天井到達することを報知する演出が実行中となっており、第2特別図柄の変動表示も開始された状態を示している。また、図161(c)は、図112のタイミング3と同様の遊技状態となっている。図161(c)では、図161(b)において貯留されていた第1特別図柄の変動表示の保留数の4つのうちの1つが消化されたため、特図1用保留数表示87aには「3」が表示されており、特図1ミニルール81aにおいて、第1特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、図161(c)は、天井到達まであと「1回」の状態において、第1特別図柄の変動表示が実行を開始しており、この第1特別図柄の変動表示の実行が終了することで天井到達することとなるため、主表示領域Dmの中央部分では、天井到達報知演出が実行中となっている。また、図161(c)は「通常遊技状態」であり、左打ち遊技を行う遊技状態であるものの、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル51の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第2始動口71へ入賞したことによって第2特別図柄の変動表示が実行されており、特図2ミニルール81bにおいて、第2特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。

【4341】

次いで、図161(d)は、図161(c)の状態から、第2特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示89のみが表示され、演出用打ち方指示は実行されていない状態を示している。また、図161(d)は、図112のタイミング4と同様の遊技状態となっている。図161(d)では、図161(c)において実行中となっていた第1特別図柄の天井到達報知演出が引き続き実行中となっており、特図1ミニルール81aにおいて、第1特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、図161(c)において実行を開始した第2特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図2ミニルール81bに「582」が表示されている。さらに、該第2特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ81cには、天井到達まであと「0回」の表示が行われており、図161(c)の状態から1減算された状態となり、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した状態となっている。このため、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示89が表示されているものの、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmの中央部分において、第1特別図柄の変動表示である天井到達報知演出が実行中となっているため、該主表示領域Dmの中央部分には、従来のパチンコ機の例である図160(d)のように演出用右打ち指示81dは表示されていない。

【4342】

次いで、図162(a)は、図161(d)の状態から、引き続き第1特別図柄の変動表示における天井到達報知演出が実行中となっており、図161(a)~図161(d)において主表示領域Dmの左上部分に表示されていた天井到達カウンタ81cが消去されている状態を示している。また、図162(a)は、図112のタイミング5と同様の遊技状態となっている。図162(a)では、図161(d)において実行中となっていた天井到達報知演出が引き続き実行中となっており、特図1ミニルール81aにおいて、第1特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、図161(d)において実行を終了した第2特別図柄の変動表示は、第2特別図柄の保留数が「0」のため、その後実行されておらず、主表示領域Dmの右下部分、特図2ミニルール81bにおいて「582」が表示されており、第2特別図柄の変動表示が未実行(停止中)となっている様子が表示されている。さらに、図161(a)~図161(d)において主表示

領域 D m の左上部分に表示されていた天井到達カウンタ 8 1 c が消去されている。このように、第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、従来のパチンコ機の例である図 1 6 0 (d) のように、天井到達報知演出の実行中に該天井到達報知演出を中断するような形で演出用右打ち指示 8 1 d が表示されることがなく、遊技者は該天井到達報知演出に興味を高めることができる。

【 4 3 4 3 】

次いで、図 1 6 2 (b) は、図 1 6 2 (a) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示が終了した状態を示している。また、図 1 6 2 (b) は、図 1 1 2 のタイミング 6 と同様の遊技状態となっている。図 1 6 2 (b) では、図 1 6 2 (a) において実行中となっていた第 1 特別図柄の変動表示が終了し、特図 1 ミニリール 8 1 a において、第 1 特別図柄の変動表示が終了して停止したことを示す「 4 3 4 」が表示されている。また、第 2 特別図柄の変動表示は実行されておらず、主表示領域 D m の右下部分、特図 2 ミニリール 8 1 b において「 5 8 2 」が表示されており、第 2 特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。

【 4 3 4 4 】

次いで、図 1 6 2 (c) は、図 1 6 2 (b) の状態から、天井到達報知演出が終了し、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示している。また、図 1 6 2 (c) は、図 1 1 2 のタイミング 6 と同様の遊技状態であり、図 1 6 2 (b) の直後の状態となっている。図 1 6 2 (c) では、図 1 6 2 (b) において貯留されていた第 1 特別図柄の変動表示の保留数の 3 つのうちの 1 つが消化されたため、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「 2 」が表示されており、特図 1 ミニリール 8 1 a において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第 2 特別図柄の変動表示は実行されておらず、主表示領域 D m の右下部分、特図 2 ミニリール 8 1 b において「 5 8 2 」が表示されており、第 2 特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、図 1 6 2 (b) において実行中となっていた天井到達報知演出が終了し、天井到達したことを示す「遊タイム突入」の文字メッセージ 8 1 e と、右打ち遊技を示唆する演出用右打ち指示 8 1 d 及び文字メッセージ 8 1 f が表示されている。

【 4 3 4 5 】

次いで、図 1 6 2 (d) は、図 1 6 2 (c) の状態から、「普図低確時間短縮状態」への突入報知及び演出用打ち方指示が終了し、主表示領域 D m の中央部分において表示される第 3 図柄が、第 1 特別図柄から第 2 特別図柄に切り替わった状態を示している。また、図 1 6 2 (d) は、図 1 1 2 のタイミング 6 と同様の遊技状態であり、図 1 6 2 (c) の直後の状態となっている。図 1 6 2 (d) では、図 1 6 2 (c) において実行を開始した第 1 特別図柄の変動表示が引き続き実行中となっており、主表示領域 D m の左下部分、特図 1 ミニリール 8 1 a において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第 2 特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域 D m の右下部分、特図 2 ミニリール 8 1 b において「 5 8 2 」が表示されており、第 2 特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域 D m の中央部分において表示される第 3 図柄が第 2 特別図柄のものとなっており、右打ち遊技を行う「普図低確時間短縮状態」においては、第 2 特別図柄の動的表示に対応する変動演出が主表示領域 D m において実行される様子が表示されている。

【 4 3 4 6 】

ここで、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a に時短図柄に当選することとなる乱数値を設けている場合で、図 1 1 2 に示す例において、天井到達する第 2 特別図柄の変動表示が時短図柄に当選している状態を想定する。即ち、「通常遊技状態」（例えば、第 1 遊技状態）において、第 1 特別図柄の天井到達することとなる変動表示（例えば、特定状態）における天井到達報知演出（例えば、第 1 演出）の実行中に、第 2 特別図柄の変動表示が時短図柄に当選（例えば、特定条件）した場合、天井到達したことによる「普図低確時間短縮状態」（例えば、第 2 遊技状態）への移行と、時短図柄に当選したことによる「普図低確時

10

20

30

40

50

間短縮状態」(例えば、第2遊技状態)への移行とが同時に発生することになる。ここでさらに、時短図柄への当選によって付与され得る時短回数を「500回」とした場合、時短図柄への当選によって付与され得る時短回数よりも、天井到達することによって付与され得る時短回数(「1140回」)の方が多くなる。よって、天井到達したことによる「普図低確時間短縮状態」への移行と、時短図柄に当選したことによる「普図低確時間短縮状態」への移行とが同時に発生するような場合は、天井到達したことによる「普図低確時間短縮状態」への移行を優先して実行し、遊技者にとってより有利な状態となるように構成する。このように構成することで、第1特別図柄の天井到達することとなる変動表示(特定状態)における天井到達報知演出(例えば、第1演出)の実行中に、第2特別図柄の変動表示が時短図柄に当選(例えば、特定条件)した場合においても、該第2特別図柄の変動表示の終了後に、天井到達したことによる「普図低確時間短縮状態」への移行が行われることになるため、第1特別図柄の変動表示における天井到達報知演出を途中で中断させることなく継続して実行することができる。

【4347】

以上、説明したように、第11実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」中に天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合、天井到達することとなる第1特別図柄の動的表示、即ち、特別図柄の低確率状態における900回目となる予定の動的表示において、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmで該天井到達することを報知する演出を行うように構成する。また、該天井到達報知演出の実行中の間(第3図柄表示装置81における主表示領域Dmの中央部分で実行されている第1特別図柄の動的表示が実行中の間)は、第2特別図柄の動的表示の実行によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したとしても、演出用打ち方指示を行わないように構成する。このように構成することで、第3図柄表示装置81において実行中の天井到達報知演出が演出用打ち方指示によって中断されることがなくなり、遊技者は該天井到達報知演出に興味を高めることができる。さらに、その後、第3図柄表示装置81で実行中となっていた天井到達報知演出が終了したタイミングで演出用打ち方指示が表示されることにより、遊技者は違和感なく右打ち遊技を開始することができる。

【4348】

その他、第11実施形態におけるパチンコ機10は、第10実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【4349】

<第12実施形態>

次いで、図163から図168を参照して、本発明を適用した第12実施形態のパチンコ機10について説明する。第11実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」において天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合、天井到達回数である「900回」のうち、「899回」の特別図柄の動的表示を実行するまでは、第3図柄表示装置81において第1特別図柄の動的表示が大当たりするか否かの変動演出を行い、「900回目」の第1特別図柄の動的表示では、天井到達することを報知する演出を行い、該天井到達報知演出は、「900回目」の第1特別図柄の動的表示の終了と同時に終了するように構成されている。

【4350】

これに対し、第12実施形態のパチンコ機10では、「900回目」の第1特別図柄の動的表示において、第11実施形態のパチンコ機10と同様に天井到達報知演出を行い、かつ、該天井到達報知演出の実行中に並行して第2特別図柄の動的表示が実行中となっている場合で、該第2特別図柄の動的表示の方が天井到達報知演出を実行している第1特別図柄の動的表示よりも後に終了する場合、実行中となっている第2特別図柄の動的表示が終了するまで該天井到達報知演出の実行時間を延長するように構成されている。

【4351】

以下、第12実施形態のパチンコ機10について、第10実施形態乃至第11実施形態のパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第12実施形態のパチンコ機1

10

20

30

40

50

0の説明において、第10実施形態乃至第11実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処理については、第10実施形態乃至第11実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【4352】

まず、図163を参照して、「通常遊技状態」において、特別図柄1の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合のタイミングチャートについて説明する。なお、第12実施形態のパチンコ機10の「通常遊技状態」におけるスルーゲート67、第1始動口64、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの球の入賞態様と、普通図柄の可変表示の経過と、第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄の変動表示の経過と、普通電役72及び可変入賞装置65の駆動態様との関係性については、第10実施形態乃至第11実施形態と同様のため、その説明を省略する。

10

【4353】

図163は、第12実施形態における「通常遊技状態」中に、特別図柄1の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合であって、かつ、天井到達することとなる特別図柄1の変動表示が終了するタイミングにおいて、並行して特別図柄2の変動表示が実行中となっている場合のタイミングチャートである。

【4354】

図163に示すように、特別図柄の低確率状態における899回転目及び900回転目の変動表示が特別図柄1の変動表示によって実行され、900回転目の変動表示の終了と同時に天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する（図163のタイミング2参照）。

20

【4355】

ここで、第11実施形態のパチンコ機10において、図163に示すタイミングチャートのような各特別図柄の変動表示が実行された場合を想定する。上述したように、第11実施形態のパチンコ機10では、天井到達することとなる「900回目」の特別図柄1の変動表示において、天井到達したことを第3図柄表示装置81で報知するように構成されている。よって、「900回目」の特別図柄1の変動表示において天井到達報知演出を実行し、該「900回目」の変動表示の終了と同時に天井到達報知演出も終了する（図166(a)～(b)参照）。

【4356】

30

そして、「900回目」の変動表示の終了と同時に天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するため、該「900回目」の変動表示の終了タイミング（図163のタイミング2参照）で、天井到達報知演出が終了し、続いて主表示用右打ち指示89及び演出用打ち方指示が実行される（図166(c)参照）。また、該演出用打ち方指示の終了後からは、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmの中央部分において表示される第3図柄が、特別図柄1から特別図柄2に切り替わるように構成されている（図166(d)参照）。

【4357】

さらに、図163で示すタイミング2で、主表示領域Dmにおいて実行される特別図柄2の変動表示は、本来であれば「普図低確時間短縮状態」における変動演出（例えば、キャラクタが会話をする予告等）を実行するはずが、図163で示すタイミング2において実行中となっている特別図柄2の変動表示は、「通常遊技状態」において実行を開始した変動表示のため、「普図低確時間短縮状態」中に主表示領域Dmにおいて第2特別図柄の変動演出を行うための表示用特図2変動パターンコマンド及び表示用特図2停止種別コマンドが設定されておらず（図158のS1315：Yes参照）、主表示領域Dmにおいて「普図低確時間短縮状態」における変動演出を実行できない状態となっている。

40

【4358】

また、このタイミング2の状況において、演出用打ち方指示に基づいて遊技者が右打ち遊技を開始し、右打ち遊技で発射された球が上側第2始動口71又は下側第2始動口71aに入賞した場合、特別図柄2は「通常遊技状態」において実行を開始した「20秒」の変動表示を実行中のため、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの入賞と同時

50

に「普図低確時間短縮状態」における特別図柄 2 の変動表示を第 3 図柄表示装置 8 1 において実行することができない。

【 4 3 5 9 】

このように、図 1 6 3 で示すような特別図柄 1 及び特別図柄 2 の変動表示の実行状態、即ち、「通常遊技状態」において推奨されていない特別図柄 2 の変動表示が実行中となっている状況で、特別図柄 1 の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するような状態の場合、第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 の構成で第 3 図柄表示装置 8 1 における変動演出を実行すると、該「普図低確時間短縮状態」への移行直後の特別図柄 2 の変動表示が第 3 図柄表示装置 8 1 においてしかるべき変動演出を行えず、また、該「普図低確時間短縮状態」への移行直後に演出用打ち方指示を実行したために、遊技者が即座に右打ち遊技を開始した場合に、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a に入賞したとしても、入賞と同時に「普図低確時間短縮状態」における特別図柄 2 の変動表示を第 3 図柄表示装置 8 1 において実行することができない。

10

【 4 3 6 0 】

そこで、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、図 1 6 3 のような特別図柄 1 及び特別図柄 2 の変動表示の実行状態、即ち、「通常遊技状態」において推奨されていない特別図柄 2 の変動表示が実行中となっている状況で、特別図柄 1 の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するような状態の場合、「9 0 0 回目」の特別図柄 1 の変動表示において実行している天井到達報知演出を、該「9 0 0 回目」の特別図柄 1 の変動表示の終了タイミングで終了させず、並行して実行中となっている特別図柄 2 の変動表示の終了タイミングまで延長し（図 1 6 7 (a) ~ 図 1 6 8 (a) 参照）、該特別図柄 2 の変動表示の終了後に演出用打ち方指示を実行する（図 1 6 8 (b) 参照）ように構成されている。

20

【 4 3 6 1 】

このように構成することで、「普図低確時間短縮状態」への移行時に実行中となっている特別図柄 2 の変動表示は、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行されず、「普図低確時間短縮状態」への移行後に実行を開始する特別図柄 2 の変動表示から、該第 3 図柄表示装置 8 1 において実行されることになる（図 1 6 8 (c) 参照）。

【 4 3 6 2 】

また、「普図低確時間短縮状態」への移行時において、特別図柄 2 の変動表示が実行中の間は天井到達報知演出が実行されており、該、特別図柄 2 の変動表示が終了したタイミングで該天井到達報知演出が終了して演出用打ち方指示が表示され、この表示に基づいて遊技者は右打ち遊技を開始することになり、右打ち遊技によって上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a に入賞することで、第 3 図柄表示装置 8 1 において即座に特別図柄 2 の変動表示が実行可能となる。

30

【 4 3 6 3 】

その結果、図 1 6 3 のような特別図柄 1 及び特別図柄 2 の変動表示の実行状態において天井到達した場合にも、遊技者に違和感を与えることなく、好適に右打ち遊技を開始させることができる。なお、図 1 6 3 のような特別図柄 1 及び特別図柄 2 の変動表示の実行状態での第 3 図柄表示装置 8 1 における変動演出の制御内容については、図 1 6 4 及び図 1 6 5 において詳細を後述する。

40

【 4 3 6 4 】

また、図 1 6 3 の示す例において、特別図柄 1 と特別図柄 2 の関係性を置き換えることは当然に可能である。

【 4 3 6 5 】

次に、図 1 6 4 及び図 1 6 5 を参照して、第 1 2 実施形態のパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の詳細な電氣的構成について説明する。

【 4 3 6 6 】

まず、図 1 6 4 のフローチャートを参照して、第 1 2 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) につい

50

て説明する。図 1 6 4 は、第 1 2 実施形態の特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) を示したフローチャートである。第 1 2 実施形態の特図 1 コマンド処理と第 1 1 実施形態の特図 1 コマンド処理との異なる点は、天井到達報知演出の延長処理が追加されている点である。

【 4 3 6 7 】

第 1 2 実施形態の特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) では、 S 1 2 6 2 の処理が終わると、天井到達報知演出の実行中に特別図柄 2 の変動表示の実行状態を判別し、判別結果によって該天井到達報知演出の実行時間を延長する天井到達報知延長処理を実行し (S 1 2 8 1)、この特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) を終了して、コマンド判定処理 (図 1 4 5 参照) に戻る。

【 4 3 6 8 】

ここで、図 1 6 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される天井到達報知延長処理 (S 1 2 8 1) について説明する。図 1 6 5 は、この天井到達報知延長処理 (S 1 2 8 1) を示したフローチャートである。

【 4 3 6 9 】

この天井到達報知延長処理 (S 1 2 8 1) では、天井到達することとなる特別図柄 1 の変動表示における天井到達報知演出の実行中に、特別図柄 2 の変動表示の実行状態を判別し、判別結果によって該天井到達報知演出の実行時間の延長を行う。

【 4 3 7 0 】

この天井到達報知延長処理 (S 1 2 8 1) では、まず、第 3 図柄表示装置 8 1 において天井到達報知演出を実行中であるか否かを判別し (S 1 5 5 1)、第 3 図柄表示装置 8 1 において天井到達報知演出を実行中でなければ (S 1 5 5 1 : N o)、 S 1 5 5 2 ~ S 1 5 5 4 の処理をスキップして、この天井到達報知延長処理 (S 1 2 8 1) を終了して、特図 1 コマンド処理 (図 1 6 4 参照) に戻る。

【 4 3 7 1 】

一方、 S 1 5 5 1 の処理において、第 3 図柄表示装置 8 1 で天井到達報知演出を実行中であると判別された場合 (S 1 5 5 1 : Y e s)、次いで、特別図柄 2 の変動演出が実行中か否かを判別し (S 1 5 5 2)、特別図柄 2 の変動演出が実行中でなければ (S 1 5 5 2 : N o)、天井到達報知演出を延長する必要があるため、 S 1 5 5 3 及び S 1 5 5 4 の処理をスキップして、この天井到達報知延長処理 (S 1 2 8 1) を終了して、特図 1 コマンド処理 (図 1 6 4 参照) に戻る。

【 4 3 7 2 】

S 1 5 5 2 の判別の結果、特別図柄 2 の変動演出が実行中の場合 (S 1 5 5 2 : Y e s)、次に、実行中の特別図柄 2 の変動演出が、天井到達報知演出を実行中の特別図柄 1 の変動演出よりも後に終了するか否かを判別する (S 1 5 5 3)。判別の結果、特別図柄 2 の変動演出が特別図柄 1 の変動演出よりも後に終了しない場合、即ち、特別図柄 2 の変動演出が特別図柄 1 の変動演出よりも先に終了する場合 (S 1 5 5 3 : N o)、天井到達報知演出を延長する必要があるため、 S 1 5 5 4 の処理をスキップして、この天井到達報知延長処理 (S 1 2 8 1) を終了して、特図 1 コマンド処理 (図 1 6 4 参照) に戻る。

【 4 3 7 3 】

一方、 S 1 5 5 3 の処理において、特別図柄 2 の変動演出が特別図柄 1 の変動演出よりも後に終了すると判別された場合 (S 1 5 5 3 : Y e s)、特別図柄 1 の変動演出による天井到達報知演出の終了タイミングにおいて、特別図柄 2 の変動演出が実行中となってしまうため、該特別図柄 2 の変動演出の終了タイミングまで天井到達報知演出の実行時間を延長し (S 1 5 5 4)、この天井到達報知延長処理 (S 1 2 8 1) を終了して、特図 1 コマンド処理 (図 1 6 4 参照) に戻る。

【 4 3 7 4 】

このように構成することで、「普図低確時間短縮状態」への移行時に特別図柄 1 の変動表示に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される天井到達報知演出の実行中に、特別図柄 2 の変動演出も実行中となっており、かつ、天井到達報知演出を実行している特別図柄 1 の変動演出が先に終了する場合に、該天井到達報知演出の実行時間を特別図柄 2

10

20

30

40

50

の変動演出の終了タイミングまで延長することができる。

【4375】

その結果、図163のような特別図柄1及び特別図柄2の変動表示の実行状態において天井到達した場合、即ち、「通常遊技状態」において推奨されていない特別図柄2の変動表示が実行中となっている状況で、特別図柄1の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するような状態の場合にも、遊技者に違和感を与えることなく、好適に右打ち遊技を開始させることができる。

【4376】

次に、図166から図168を参照して、第12実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第3図柄表示装置81で行われる変動演出について説明する。図166～図168は、第12実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図である。

10

【4377】

図166(a)～図166(d)は、第11実施形態のパチンコ機10において、「通常遊技状態」での第2特別図柄の変動演出の実行中に、第1特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図であり、図166(a)は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があると1回の状態において、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示が並行して実行中となっており、主表示領域Dmにおいて天井到達報知演出が実行されている状態を示した図であり、図166(b)は、図166(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した状態を示した図であり、図166(c)は、図166(b)の状態から、天井到達報知演出が終了して演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図166(d)は、図166(c)の状態から、演出用打ち方指示が終了して、実行中となっている第2特別図柄の変動表示が主表示領域Dmの中央部分で実行されている状態を示した図である。

20

【4378】

図167(a)～図168(c)は、第12実施形態のパチンコ機10において、「通常遊技状態」での第2特別図柄の変動演出の実行中に、第1特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図であり、図167(a)は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があると1回の状態において、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示が並行して実行中となっており、主表示領域Dmにおいて天井到達報知演出が実行されている状態を示した図であり、図167(b)は、図167(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した状態を示した図であり、図167(c)及び図167(d)は、図167(b)の状態から、第2特別図柄の変動表示が継続して実行中となっており、天井到達報知演出が引き続き実行されている状態を示した図であり、図168(a)は、図167(d)の状態から、第2特別図柄の変動表示が終了した状態を示した図であり、図168(b)は、図168(a)の状態から、天井到達報知演出が終了して演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図168(c)は、図168(b)の状態から、演出用打ち方指示が終了し、第2特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

30

40

【4379】

図166(a)は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があると1回の状態において、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示が並行して実行中となっており、主表示領域Dmにおいて天井到達報知演出が実行されている状態を示している。また、図166(a)は、図163のタイミング1と同様の遊技状態となっている。図166(a)において、第1特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域Dmの左下部分、特図1ミニリール81aにおいて、第1特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第2特別図柄の変動表示も実行中とな

50

っているため、主表示領域 D m の右下部分、特図 2 ミニリール 8 1 b において、第 2 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「 0 」が、特図 2 用保留数表示 8 8 a には「 0 」が表示されており、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のそれぞれの保留数がともに「 0 個」である旨が表示されている。また、主表示領域 D m の左上部分、天井到達カウンタ 8 1 c には、天井到達まであと「 1 回」となる旨の表示が行われている。さらに、図 1 6 6 (a) は、天井到達まであと「 1 回」の状態において、第 1 特別図柄の変動表示が実行を開始しており、この第 1 特別図柄の変動表示の実行が終了することで天井到達することとなるため、主表示領域 D m の中央部分では、天井到達報知演出が実行中となっている。

【 4 3 8 0 】

次いで、図 1 6 6 (b) は、図 1 6 6 (a) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示が先に終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した状態を示している。また、図 1 6 6 (b) は、図 1 6 3 のタイミング 2 と同様の遊技状態となっている。図 1 6 6 (b) では、図 1 6 6 (a) において実行中となっていた第 1 特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図 1 ミニリール 8 1 a に「 1 7 4 」が表示されている。さらに、該第 1 特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ 8 1 c には、天井到達まであと「 0 回」の表示が行われており、図 1 6 6 (a) の状態から 1 減算された状態となり、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した状態となっている。このため、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示 8 9 が表示されているものの、天井到達報知演出が行われているため、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m の中央部分に演出用右打ち指示 8 1 d は表示されていない。また、図 1 6 6 (a) において実行中となっていた第 2 特別図柄の変動表示は引き続き実行中となっており、特図 2 ミニリール 8 1 b において、第 2 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。

【 4 3 8 1 】

次いで、図 1 6 6 (c) は、図 1 6 6 (b) の状態から、天井到達報知演出が終了して演出用打ち方指示が実行されている状態を示している。また、図 1 6 6 (c) は、図 1 6 3 のタイミング 3 と同様の遊技状態となっている。図 1 6 6 (c) では、図 1 6 6 (b) において停止した第 1 特別図柄の変動表示がそのまま未実行（停止中）となっているため、特図 1 ミニリール 8 1 a には「 1 7 4 」が表示されている。また、第 2 特別図柄の変動表示は図 1 6 6 (b) から引き続き実行中となっているため、主表示領域 D m の右下部分、特図 2 ミニリール 8 1 b において、第 2 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域 D m の中央部分では、天井到達報知演出が終了したため、天井到達したことを示す「遊タイム突入」の文字メッセージ 8 1 e と、右打ち遊技を示唆する演出用右打ち指示 8 1 d 及び文字メッセージ 8 1 f が表示されている。

【 4 3 8 2 】

次いで、図 1 6 6 (d) は、図 1 6 6 (c) の状態から、演出用打ち方指示が終了して、実行中となっている第 2 特別図柄の変動表示が主表示領域 D m の中央部分で実行されている状態を示している。また、図 1 6 6 (d) は、図 1 6 3 のタイミング 4 と同様の遊技状態となっている。図 1 6 6 (d) では、図 1 6 6 (b) において停止した第 1 特別図柄の変動表示がそのまま未実行（停止中）となっているため、特図 1 ミニリール 8 1 a には「 1 7 4 」が表示されている。また、第 2 特別図柄の変動表示は図 1 6 6 (b) から引き続き実行中となっているため、主表示領域 D m の右下部分、特図 2 ミニリール 8 1 b において、第 2 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域 D m の中央部分では、演出用打ち方指示が終了し、「普図低確時間短縮状態」において推奨される第 2 特別図柄の変動表示が実行されている。

【 4 3 8 3 】

ここで、図 1 6 6 (d) の状態（図 1 6 3 のタイミング 4 参照）において実行中となっている第 2 特別図柄の変動表示は、「通常遊技状態」において実行を開始した変動表示のため、「普図低確時間短縮状態」中に主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を行うための表示用特図 2 変動パターンコマンド及び表示用特図 2 停止種別コマンドが設定

10

20

30

40

50

されておらず（図158のS1315：Yes参照）、主表示領域Dmにおいて「普図低確時間短縮状態」中の変動演出を実行できない状態となっている。このため、「通常遊技状態」において実行を開始した第2特別図柄の変動表示が実行中の間、主表示領域Dmでは、第3図柄が変動している状態のみを表示することになる。

【4384】

このように、第11実施形態のパチンコ機10において、図163のような第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示の実行状態の場合、遊技者からすると、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmにおいて、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、連荘し得る状態になったにもかかわらず、しばらくの間、単調な変動演出のみが実行されることになり、興覚めしてしまう可能性がある。

10

【4385】

次に、図167(a)～図168(c)は、第12実施形態のパチンコ機10において、「通常遊技状態」での第2特別図柄の変動演出の実行中に、第1特別図柄の変動演出によって天井到達した場合の第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図であり、図167(a)は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと1回の状態において、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示が並行して実行中となっており、主表示領域Dmにおいて天井到達報知演出が実行されている状態を示している。また、図167(a)は、図163のタイミング1と同様の遊技状態となっている。図167(a)において、第1特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域Dmの左下部分、特図1ミニール81aにおいて、第1特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第2特別図柄の変動表示も実行中となっているため、主表示領域Dmの右下部分、特図2ミニール81bにおいて、第2特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Dmの右上部分、特図1用保留数表示87aには「0」が、特図2用保留数表示88aには「0」が表示されており、第1特別図柄及び第2特別図柄のそれぞれの保留数がともに「0個」である旨が表示されている。また、主表示領域Dmの左上部分、天井到達カウンタ81cには、天井到達まであと「1回」となる旨の表示が行われている。さらに、図167(a)は、天井到達まであと「1回」の状態において、第1特別図柄の変動表示が実行を開始しており、この第1特別図柄の変動表示の実行が終了することで天井到達することとなるため、主表示領域Dmの中央部分では、天井到達報知演出が実行中となっている。

20

30

【4386】

次いで、図167(b)は、図167(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示が先に終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した状態を示している。また、図167(b)は、図163のタイミング2と同様の遊技状態となっている。図167(b)では、図167(a)において実行中となっていた第1特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図1ミニール81aに「174」が表示されている。さらに、該第1特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ81cには、天井到達まであと「0回」の表示が行われており、図167(a)の状態から1減算された状態となり、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した状態となっている。このため、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示89が表示されているものの、天井到達報知演出が行われているため、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmの中央部分に演出用右打ち指示81dは表示されていない。また、図167(a)において実行中となっていた第2特別図柄の変動表示は引き続き実行中となっており、特図2ミニール81bにおいて、第2特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。

40

【4387】

次いで、図167(c)及び図167(d)は、図167(b)の状態から、第2特別図柄の変動表示が継続して実行中となっており、天井到達報知演出が引き続き実行されている状態を示している。また、図167(c)は、図163のタイミング3と同様の遊技状態となっており、図167(d)は、図163のタイミング4と同様の遊技状態となっている。図167(c)及び図167(d)では、図167(b)において停止した第1

50

特別図柄の変動表示がそのまま未実行（停止中）となっているため、特図 1 ミニリール 8 1 a には「174」が表示されている。また、第 2 特別図柄の変動表示は図 1 6 7（b）から引き続き実行中となっているため、主表示領域 D m の右下部分、特図 2 ミニリール 8 1 b において、第 2 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域 D m の中央部分では、引き続き天井到達報知演出が実行中となっている。また、図 1 6 7（c）及び図 1 6 7（d）では、図 1 6 7（a）及び図 1 6 7（b）において主表示領域 D m の左上部分に表示されていた天井到達カウンタ 8 1 c が消去されている。このように、天井到達報知演出が実行中の場合は、天井到達カウンタ 8 1 c に「0 回」の表示を行ってからしばらくして消去することで、遊技者は主表示領域 D m の中央部分で実行されている天井到達報知演出に興味を高めることができる。

10

【4388】

次いで、図 1 6 8（a）は、図 1 6 7（d）の状態から、第 2 特別図柄の変動表示が終了した状態を示している。また、図 1 6 8（a）は、図 1 6 3 のタイミング 5 と同様の遊技状態となっている。図 1 6 8（a）は、図 1 6 7（b）において停止した第 1 特別図柄の変動表示がそのまま未実行（停止中）となっているため、特図 1 ミニリール 8 1 a には「174」が表示されている。また、図 1 6 7（a）～（d）において実行中となっていた第 2 特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図 2 ミニリール 8 1 b に「336」が表示されている。さらに、主表示領域 D m の中央部分では、引き続き天井到達報知演出が実行中となっている。

【4389】

20

次いで、図 1 6 8（b）は、図 1 6 8（a）の状態から、天井到達報知演出が終了して演出用打ち方指示が実行されている状態を示している。また、図 1 6 8（b）は、図 1 6 3 のタイミング 5 と同様の遊技状態となっており、図 1 6 8（a）の直後の状態となっている。図 1 6 8（b）では、図 1 6 7（b）において停止した第 1 特別図柄の変動表示がそのまま未実行（停止中）となっているため、特図 1 ミニリール 8 1 a には「174」が表示されている。また、図 1 6 8（a）において停止した第 2 特別図柄の変動表示もそのまま未実行（停止中）となっているため、特図 2 ミニリール 8 1 b には「336」が表示されている。さらに、主表示領域 D m の中央部分では、天井到達報知演出が終了したため、天井到達したことを示す「遊タイム突入」の文字メッセージ 8 1 e と、右打ち遊技を示唆する演出用右打ち指示 8 1 d 及び文字メッセージ 8 1 f が表示されている。

30

【4390】

次いで、図 1 6 8（c）は、図 1 6 8（b）の状態から、演出用打ち方指示が終了し、第 2 特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示している。また、図 1 6 8（c）は、図 1 6 3 のタイミング 6 と同様の遊技状態となっている。図 1 6 8（c）では、図 1 6 7（b）において停止した第 1 特別図柄の変動表示がそのまま未実行（停止中）となっているため、特図 1 ミニリール 8 1 a には「174」が表示されている。また、図 1 6 8（b）において演出用打ち方指示が実行され、遊技者が右打ち遊技を開始したことによって球が上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a に入賞し、第 2 特別図柄の変動表示が実行を開始したため、特図 2 ミニリール 8 1 b において、第 2 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域 D m の中央部分では、第 2 特別図柄の変動表示が実行を開始したため、第 3 図柄が変動を開始した状態を示している。

40

【4391】

以上、説明したように、図 1 6 3 のような第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動表示の実行状態、即ち、「通常遊技状態」において推奨されていない第 2 特別図柄の変動表示が実行中となっている状況で、第 1 特別図柄の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するような状態の場合、天井到達することとなる「900 回目」の第 1 特別図柄の変動表示において実行している天井到達報知演出を、該「900 回目」の第 1 特別図柄の変動表示の終了タイミングで終了させず、並行して実行中となっている第 2 特別図柄の変動表示の終了タイミングまで延長し、該第 2 特別図柄の変動表示の終了後に演出用打ち方指示を実行するように構成されている。

50

【４３９２】

このように構成することで、「普図低確時間短縮状態」への移行時に実行中となっている第２特別図柄の変動表示は、第３図柄表示装置８１において実行されず、代わりに天井到達報知演出が実行される。そして、該第２特別図柄の変動表示の終了タイミングにおいて、天井到達報知演出も終了し、その後、演出用打ち方指示が実行されるため、遊技者は右打ち遊技を開始することになる。さらに、右打ち遊技を開始したことによって上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１aに入賞することで、第３図柄表示装置８１において即座に第２特別図柄の変動表示が実行可能となる。

【４３９３】

その結果、図１６３のような第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示の実行状態において天井到達した場合にも、遊技者に違和感を与えることなく、好適に右打ち遊技を開始させることができる。

【４３９４】

その他、第１２実施形態におけるパチンコ機１０は、第１０実施形態乃至第１１実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【４３９５】

<第１３実施形態>

次いで、図１６９から図１７５を参照して、本発明を適用した第１３実施形態のパチンコ機１０について説明する。第１１実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合、天井到達回数である「９００回」のうち、「８９９回」の特別図柄の動的表示を実行するまでは、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の動的表示が大当たりするか否かの変動演出を行い、「９００回目」の第１特別図柄の動的表示では、天井到達することを報知する演出を行い、該天井到達報知演出は、「９００回目」の第１特別図柄の動的表示の終了と同時に終了するように構成されている。

【４３９６】

これに対し、第１３実施形態のパチンコ機１０では、「９００回目」の第１特別図柄の動的表示において、天井到達して「普図低確時間短縮状態」への移行を準備する待機演出を行い、該天井到達待機演出は、第１特別図柄の動的表示の終了時、又は、第２特別図柄の動的表示の終了時の、いずれかの終了タイミングが来た時点で終了するように構成されている。そして、該天井到達待機演出の終了後、「普図低確時間短縮状態」における第２特別図柄の動的表示を即座に第３図柄表示装置８１において実行できるように構成されている。

【４３９７】

以下、第１３実施形態のパチンコ機１０について、第１０実施形態乃至第１１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１３実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１０実施形態乃至第１１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１０実施形態乃至第１１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【４３９８】

まず、図１６９を参照して、第１３実施形態の「通常遊技状態」において、特別図柄２の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合のタイミングチャートについて説明する。なお、第１３実施形態のパチンコ機１０の「通常遊技状態」におけるスルーゲート６７、第１始動口６４、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１aへの球の入賞態様と、普通図柄の可変表示の経過と、第１特別図柄の変動表示及び第２特別図柄の変動表示の経過と、普通電役７２及び可変入賞装置６５の駆動態様との関係性については、第１０実施形態乃至第１１実施形態と同様のため、その説明を省略する。

【４３９９】

図１６９は、第１３実施形態の「通常遊技状態」中に、特別図柄２の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合のタイミングチャートである。図

10

20

30

40

50

１６９に示すように、特別図柄１の変動表示は、特別図柄の低確率状態における８９８回転目及び８９９回転目の変動表示を実行し、次いで、９００回転目となる予定の変動表示において、「６０秒」のハズレとなる変動表示を実行する（図１６９のタイミング２参照）。

【４４００】

また、特別図柄１の８９９回転目の変動表示の実行中において、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル５１の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１へ入賞する。そして、上側第２始動口７１への入賞に基づいて特別図柄２の「２０秒」の小当たりとなる変動表示が実行される。

【４４０１】

この特別図柄２の変動表示は、特別図柄１の８９９回転目の変動表示の終了後であり、特別図柄１の「６０秒」のハズレとなる変動表示の開始後（実行中）に実行を終了する（図１６９のタイミング３参照）。つまり、この特別図柄２の変動表示が、特別図柄の低確率状態における９００回転目の変動表示となり、該特別図柄の２の変動表示の終了時に天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行する。

【４４０２】

また、図１６９のタイミングチャートでは、「普図低確時間短縮状態」に移行した直後から右打ち遊技が開始されている。即ち、遊技者は「普図低確時間短縮状態」への移行時に表示される主表示用右打ち指示８９を確認し、右打ち遊技を開始する。そして、右打ち遊技で発射された球が上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１aに入賞し、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄２の変動表示が実行される。一方、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄２の変動表示が開始された時点において、特別図柄１では、「６０秒」のハズレとなる変動表示が未だ実行中となっている（図１６９のタイミング４参照）。

【４４０３】

ここで、第１１実施形態のパチンコ機１０において、図１６９に示すタイミングチャートのような各特別図柄の変動表示が実行された場合を想定する。上述したように、第１１実施形態のパチンコ機１０では、天井到達することとなる「９００回目」の特別図柄１の変動表示において、天井到達したことを第３図柄表示装置８１で報知するように構成されている。図１６９においては、特別図柄１の「６０秒」のハズレとなる変動表示が「９００回目」の予定となる変動表示になるため、該「６０秒」のハズレとなる変動表示において、天井到達報知演出が実行される。

【４４０４】

そして、第３図柄表示装置８１において天井到達報知演出が実行中となっている間に、特別図柄２の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行する（図１６９のタイミング３参照）。さらに、遊技者は「普図低確時間短縮状態」への移行時に表示される主表示用右打ち指示８９を確認して右打ち遊技を開始し、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１aに入賞して特別図柄２の変動表示が実行される。

【４４０５】

上述したように、「普図低確時間短縮状態」においては、特別図柄２の小当たりとなる変動表示は一律「２秒」の「非リーチ」演出態様が選択されるように構成されているため（図１０５～図１０９参照）、右打ち遊技によって立て続けに特別図柄２の変動表示が実行されることになる。

【４４０６】

即ち、第１１実施形態のパチンコ機１０において第３図柄表示装置８１が実行される場合、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行してから、特別図柄１の「６０秒」の変動表示が終了するまでの間、右打ち遊技時に推奨される特別図柄２の変動表示が複数回実行されているにもかかわらず、第３図柄表示装置８１においては特別図柄１の変動表示に基づく天井到達報知演出が実行されていることになる。

【４４０７】

10

20

30

40

50

このように、図 1 6 9 のような特別図柄 1 及び特別図柄 2 の変動表示の実行状態の場合、即ち、特別図柄 1 において、天井到達報知演出を実行することとなる変動表示が長時間（「60 秒」）の変動表示となる場合で、かつ、該天井到達報知演出の実行中に特別図柄 2 の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行し、遊技者が即座に右打ち遊技を開始した場合に、「連荘」状態となり得る「普図低確時間短縮状態」において推奨される特別図柄 2 の変動表示が実行されているにもかかわらず、第 3 図柄表示装置 8 1 においては天井到達報知演出が実行されていることになる。

【4 4 0 8】

この場合、遊技者が「連荘」状態となり得る右打ち遊技を開始しているにもかかわらず、第 3 図柄表示装置 8 1 において天井到達報知演出が実行中の間は、特別図柄 2 の変動表示が開始されず、興覚めしてしまう可能性がある。

10

【4 4 0 9】

そこで、第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、図 1 6 9 のような特別図柄 1 及び特別図柄 2 の変動表示の実行状態の場合、特別図柄 1 における「900 回目」となる予定の変動表示が実行を開始する場合は、天井到達することを報知する演出ではなく、天井到達して「普図低確時間短縮状態」への移行を準備するための待機演出を実行し、特別図柄 1 又は特別図柄 2 の変動表示の終了時に該待機演出を終了し、「普図低確時間短縮状態」に移行したことを報知して、即座に「普図低確時間短縮状態」における特別図柄 2 の変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 において実行できるように構成する。

【4 4 1 0】

20

このように構成することで、「普図低確時間短縮状態」への移行直後から右打ち遊技を開始した場合にも、即座に「普図低確時間短縮状態」における特別図柄 2 の変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 において実行できるため、遊技者の興味を高めることができる。なお、図 1 6 9 のような特別図柄 1 及び特別図柄 2 の変動表示の実行状態での第 3 図柄表示装置 8 1 における変動演出の制御内容については、図 1 7 0 ~ 図 1 7 3 において詳細を後述する。

【4 4 1 1】

また、図 1 6 9 の示す例において、特別図柄 1 と特別図柄 2 の関係性を置き換えることは当然に可能である。

【4 4 1 2】

30

次に、図 1 7 0 から図 1 7 3 を参照して、第 1 3 実施形態のパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の詳細な電氣的構成について説明する。

【4 4 1 3】

まず、図 1 7 0 のフローチャートを参照して、第 1 3 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動演出処理（S 1 1 1 0）について説明する。図 1 7 0 は、第 1 3 実施形態の変動演出処理（S 1 1 1 0）を示したフローチャートである。第 1 3 実施形態の変動演出処理と第 1 1 実施形態の変動演出処理との異なる点は、第 1 特別図柄の変動表示において、天井到達したことを報知する天井到達報知処理は行わず、天井到達して「普図低確時間短縮状態」へ移行するための準備演出となる、天井到達待機処理を行うように変更されている点である。

40

【4 4 1 4】

第 1 3 実施形態の変動演出処理（S 1 1 1 0）では、S 1 3 0 9 の処理が終わると、天井到達するか否かを判別し、判別結果によって天井到達するまで待機処理を行う天井到達待機処理を実行し（S 1 3 7 1）、この変動演出処理（S 1 1 1 0）を終了して、メイン処理（図 1 4 4 参照）に戻る。

【4 4 1 5】

ここで、図 1 7 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される天井到達待機処理（S 1 3 7 1）について説明する。図 1 7 1 は、この天井到達待機処理（S 1 3 7 1）を示したフローチャートである。

【4 4 1 6】

50

この天井到達待機処理 (S 1 3 7 1) では、天井到達までの回転数を判別し、判別結果によって、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するまでの間、待機演出を実行する天井到達待機コマンドを設定する。

【4 4 1 7】

この天井到達待機処理 (S 1 3 7 1) では、まず、天井到達計数カウンタ 2 2 3 k の値が「8 9 9」より小さい値か否かを判別し (S 1 5 7 1)、天井到達計数カウンタ 2 2 3 k の値が「8 9 9」より小さい値であれば (S 1 5 7 1 : Y e s)、天井待機演出を実行する「9 0 0 回目」の変動には達していないため、S 1 5 7 2 ~ S 1 5 7 4 の処理をスキップして、この天井到達待機処理 (S 1 3 7 1) を終了して、変動演出処理 (図 1 7 0 参照) に戻る。

10

【4 4 1 8】

一方、S 1 5 7 1 の判別の結果、天井到達計数カウンタ 2 2 3 k の値が「8 9 9」より小さい値でない場合、即ち、天井到達計数カウンタ 2 2 3 k の値が「8 9 9」以上の場合 (S 1 5 7 1 : N o)、天井待機演出を実行する「9 0 0 回目」の変動に達しているため、次いで、天井到達報知済みフラグ 2 2 3 m がオンされているか否かを判別し (S 1 5 7 2)、天井到達報知済みフラグ 2 2 3 m がオンされていなければ (S 1 5 7 2 : N o)、天井待機演出を実行する「9 0 0 回目」の変動に達してから、1 度も天井待機演出を実行していないため、天井到達待機コマンドを設定し (S 1 5 7 3)、天井到達報知済みフラグ 2 2 3 m をオンに設定して (S 1 5 7 4)、この天井到達待機処理 (S 1 3 7 1) を終了して、変動演出処理 (図 1 7 0 参照) に戻る。

20

【4 4 1 9】

また、S 1 5 7 2 の処理の結果、天井到達報知済みフラグ 2 2 3 m がオンされていると判別された場合 (S 1 5 7 2 : Y e s)、天井待機演出を実行する「9 0 0 回目」の変動に達してから、1 度でも天井待機演出を実行しており、該天井待機演出を実行する必要がないため、S 1 5 7 3 及び S 1 5 7 4 の処理をスキップして、この天井到達待機処理 (S 1 3 7 1) を終了して、変動演出処理 (図 1 7 0 参照) に戻る。

【4 4 2 0】

このように構成することで、特別図柄の低確率状態に移行してから、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するまでにおける天井待機演出の実行を 1 回に制限することができる。

30

【4 4 2 1】

次に、図 1 7 2 のフローチャートを参照して、第 1 3 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) について説明する。図 1 7 2 は、第 1 3 実施形態の特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) を示したフローチャートである。第 1 3 実施形態の特図 1 コマンド処理と第 1 1 実施形態の特図 1 コマンド処理との異なる点は、特図 1 確定コマンド受信時において、天井到達待機演出を実行中か否かを判別し、判別結果によって該天井到達待機演出を終了し、天井演出開始コマンドを設定する処理が追加されている点である。

【4 4 2 2】

第 1 3 実施形態の特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) では、S 1 2 6 2 の処理が終わると、上述した天井到達待機処理 (図 1 7 1 参照) において実行される天井到達待機演出を実行中か否かを判別する (S 1 2 9 1)。判別の結果、天井到達待機演出を実行中でなければ (S 1 2 9 1 : N o)、S 1 2 9 2 及び S 1 2 9 3 の処理をスキップして、その他対応処理を実行し (S 1 2 2 8)、この特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) を終了して、コマンド判定処理 (図 1 5 5 参照) に戻る。

40

【4 4 2 3】

一方、S 1 2 9 1 の処理において、天井到達待機演出を実行中であると判別された場合 (S 1 2 9 1 : Y e s)、天井到達待機演出を終了し (S 1 2 9 2)、天井演出開始コマンドを設定して (S 1 2 9 3)、この特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) を終了して、コマンド判定処理 (図 1 5 5 参照) に戻る。

50

【 4 4 2 4 】

次に、図 1 7 3 のフローチャートを参照して、第 1 3 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) について説明する。図 1 7 3 は、第 1 3 実施形態の特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を示したフローチャートである。第 1 3 実施形態の特図 2 コマンド処理と第 1 1 実施形態の特図 2 コマンド処理との異なる点は、特図 2 確定コマンド受信時において、天井到達待機演出を実行中か否かを判別し、判別結果によって該天井到達待機演出を終了し、天井演出開始コマンドを設定する処理が追加されている点である。

【 4 4 2 5 】

第 1 3 実施形態の特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) では、S 1 2 7 2 の処理が終わると、上述した天井到達待機処理 (図 1 7 1 参照) において実行される天井到達待機演出を実行中か否かを判別する (S 1 2 9 5) 。判別の結果、天井到達待機演出を実行中でなければ (S 1 2 9 5 : N o) 、S 1 2 9 6 及び S 1 2 9 7 の処理をスキップして、その他対応処理を実行し (S 1 2 3 8) 、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 1 5 5 参照) に戻る。

10

【 4 4 2 6 】

一方、S 1 2 9 5 の処理において、天井到達待機演出を実行中であると判別された場合 (S 1 2 9 5 : Y e s) 、天井到達待機演出を終了し (S 1 2 9 6) 、天井演出開始コマンドを設定して (S 1 2 9 7) 、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 1 5 5 参照) に戻る。

20

【 4 4 2 7 】

このように構成することで、特別図柄の低確率状態における「900 回目」の第 1 特別図柄の変動表示の開始時に実行された天井到達待機演出を、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示の実行終了時、即ち、「普図低確時間短縮状態」への移行時に終了させ、この後に実行される第 2 特別図柄の動的表示の実行開始時から第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を実行することができる。

【 4 4 2 8 】

次に、図 1 7 4 から図 1 7 5 を参照して、第 1 3 実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出について説明する。図 1 7 4 から図 1 7 5 は、第 1 3 実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第 3 図柄表示装置 8 1 での変動演出の推移を示した図であり、図 1 7 4 (a) は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 2 回の状態において、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動表示が並行して実行中となっている状態を示した図であり、図 1 7 4 (b) は、図 1 7 4 (a) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示のみが終了して、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと 1 回に減少した状態を示した図であり、図 1 7 4 (c) は、図 1 7 4 (b) の状態から、第 1 特別図柄の次の変動表示が開始され、天井到達待機演出が実行されている状態を示した図であり、図 1 7 4 (d) は、図 1 7 4 (c) の状態から、第 2 特別図柄の変動表示のみが終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示 8 9 が表示されている状態を示した図である。

30

40

【 4 4 2 9 】

また、図 1 7 5 (a) は、図 1 7 4 (d) の状態から、天井到達待機演出が終了し、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示した図であり、図 1 7 5 (b) は、図 1 7 5 (a) の状態から、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」中に主表示領域 D m の中央部分で表示される第 3 図柄が、第 1 特別図柄から第 2 特別図柄に切り替わった状態を示した図であり、図 1 7 5 (c) は、図 1 7 5 (b) の状態から、第 2 特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

【 4 4 3 0 】

図 1 7 4 (a) は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行

50

回数があと2回の状態において、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示が並行して実行中となっている状態を示している。また、図174(a)は、図169のタイミング1と同様の遊技状態となっている。図174(a)において、第1特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域Dmの左下部分、特図1ミニリール81aにおいて、第1特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第2特別図柄の変動表示も実行中となっているため、主表示領域Dmの右下部分、特図2ミニリール81bにおいて、第2特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Dmの右上部分、特図1用保留数表示87aには「1」が、特図2用保留数表示88aには「0」が表示されており、第1特別図柄の保留数が「1個」、第2特別図柄の保留数が「0個」である旨が表示されている。また、主表示領域Dmの左上部分、天井到達カウンタ81cには、天井到達まであと「2回」となる旨の表示が行われている。さらに、主表示領域Dmの中央部分では、第3図柄として、第1特別図柄の変動表示が実行中となっている。

10

【4431】

次いで、図174(b)は、図174(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示のみが終了して、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと1回に減少した状態を示している。また、図174(b)は、図169のタイミング2と同様の遊技状態となっている。図174(b)では、図174(a)において実行中となっていた第1特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図1ミニリール81aに「517」が表示されている。さらに、該第1特別図柄の変動表示の実行終了により、天井到達カウンタ81cには、天井到達まであと「1回」の表示が行われており、図174(a)の状態から1減算された状態となっている。また、図174(a)において実行中となっていた第2特別図柄の変動表示は引き続き実行中となっており、特図2ミニリール81bにおいて、第2特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。

20

【4432】

次いで、図174(c)は、図174(b)の状態から、第1特別図柄の次の変動表示の実行が開始され、天井到達待機演出が実行されている状態を示している。また、図174(c)は、図169のタイミング2と同様の遊技状態となっており、図174(b)の直後の状態となっている。図174(c)では、図174(b)において貯留されていた第1特別図柄の変動表示の保留数の残りの1つが消化されたため、特図1用保留数表示87aには「0」が表示されており、特図1ミニリール81aにおいて、第1特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、この第1特別図柄の変動表示は、天井到達まであと「1回」の状態において実行を開始した変動表示であり、即ち、該変動表示の実行終了によって天井到達することになる変動表示である。よって、主表示領域Dmの中央部分では天井到達待機演出が実行されており、「遊タイム待機中」の文字が表示されている。さらに、図174(b)において実行中となっていた第2特別図柄の変動表示は引き続き実行中となっており、特図2ミニリール81bにおいて、第2特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。

30

【4433】

次いで、図174(d)は、図174(c)の状態から、第2特別図柄の変動表示が先に終了して天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して主表示用右打ち指示89が表示されている状態を示している。また、図174(d)は、図169のタイミング3と同様の遊技状態となっている。図174(d)では、図174(c)において実行を開始した第1特別図柄の変動表示が引き続き実行中となっており、特図1ミニリール81aにおいて、第1特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、図174(c)において実行中となっていた第2特別図柄の変動表示の実行が終了し、特図2ミニリール81bに「582」が表示されている。さらに、該第2特別図柄の変動表示の実行終了により天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した状態となっている。このため、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示89が表示されている。

40

【4434】

50

次いで、図 175 (a) は、図 174 (d) の状態から、主表示領域 Dm において、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行したことが報知され、演出用打ち方指示が実行されている状態を示している。また、図 175 (a) は、図 169 のタイミング 3 と同様の遊技状態となっており、図 174 (d) の直後の状態となっている。図 175 (a) では、図 174 (c) において実行を開始した第 1 特別図柄の変動表示が引き続き実行中となっており、特図 1 ミニリール 81 a において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第 2 特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域 Dm の右下部分、特図 2 ミニリール 81 b において「582」が表示されており、第 2 特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域 Dm の中央部分では、天井到達したことを示す「遊タイム突入」の文字メッセージ 81 e と、右打ち遊技を示唆する演出用右打ち指示 81 d 及び文字メッセージ 81 f が表示されている。

10

【4435】

次いで、図 175 (b) は、図 174 (a) の状態から、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」中に主表示領域 Dm の中央部分で表示される第 3 図柄が、第 1 特別図柄から第 2 特別図柄に切り替わった状態を示している。また、図 175 (b) は、図 169 のタイミング 3 と同様の遊技状態となっており、図 175 (a) の直後の状態となっている。図 175 (b) では、図 174 (c) において実行を開始した第 1 特別図柄の変動表示が引き続き実行中となっており、特図 1 ミニリール 81 a において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、第 2 特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域 Dm の右下部分、特図 2 ミニリール 81 b において「582」が表示されており、第 2 特別図柄の変動表示が未実行（停止中）となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域 Dm の中央部分では、「普図低確時間短縮状態」への移行報知及び演出用打ち方指示が終了し、該「普図低確時間短縮状態」において表示される第 3 図柄が、第 1 特別図柄から第 2 特別図柄に切り替わった状態を示している。

20

【4436】

次いで、図 175 (c) は、図 175 (b) の状態から、第 2 特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示している。また、図 175 (c) は、図 169 のタイミング 4 と同様の遊技状態となっている。図 175 (c) では、図 174 (c) において実行を開始した第 1 特別図柄の変動表示が引き続き実行中となっており、特図 1 ミニリール 81 a において、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、右打ち遊技によって第 2 特別図柄の変動表示の実行が開始され、主表示領域 Dm の右下部分、特図 2 ミニリール 81 b において第 2 特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域 Dm の中央部分では、第 2 特別図柄の変動表示が実行を開始した様子が表示されており、右打ち遊技の開始と同時に、主表示領域 Dm の中央部分において第 3 図柄の変動表示が実行されている様子が表示されている。

30

【4437】

以上、説明したように、図 169 のような第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の動的表示の実行状態の場合、即ち、特別図柄の低確率状態における 900 回目となる予定の第 1 特別図柄の動的表示が長時間（「60 秒」）の動的表示となる場合で、かつ、該第 1 特別図柄の動的表示の実行中に、第 2 特別図柄の動的表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行し、遊技者が即座に右打ち遊技を開始した場合に、第 1 特別図柄における「900 回目」となる予定の動的表示では、天井到達して「普図低確時間短縮状態」への移行を準備するための待機演出を実行し、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示の終了時に該待機演出を終了し、「普図低確時間短縮状態」に移行したことを報知して、即座に「普図低確時間短縮状態」における第 2 特別図柄の変動演出を第 3 図柄表示装置 81 において実行できるように構成する。

40

【4438】

このように構成することで、「普図低確時間短縮状態」への移行直後から右打ち遊技を

50

開始した場合にも、即座に「普図低確時間短縮状態」における第2特別図柄の変動演出を第3図柄表示装置81において実行できるため、遊技者の興味を高めることができる。

【4439】

その他、第13実施形態におけるパチンコ機10は、第10実施形態乃至第11実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【4440】

<第14実施形態>

次いで、図176から図180を参照して、本発明を適用した第14実施形態のパチンコ機10について説明する。第11実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」において天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する場合、天井到達回数である「900回」のうち、「899回」の特別図柄の動的表示を実行するまでは、第3図柄表示装置81において第1特別図柄の動的表示が大当たりするか否かの変動演出を行い、「900回目」の第1特別図柄の動的表示では、天井到達することを報知する演出を行い、該天井到達報知演出は、「900回目」の第1特別図柄の動的表示の終了と同時に終了するように構成されている。

【4441】

これに対し、第14実施形態のパチンコ機10では、「900回目」の第1特別図柄の動的表示において、天井到達報知演出を行い、該天井到達報知演出は、第1特別図柄の動的表示の終了時、又は、第2特別図柄の大当たりとなる動的表示の開始時に終了するように構成されている。

【4442】

以下、第14実施形態のパチンコ機10について、第10実施形態乃至第11実施形態のパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第14実施形態のパチンコ機10の説明において、第10実施形態乃至第11実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処理については、第10実施形態乃至第11実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【4443】

まず、図176を参照して、「通常遊技状態」において、特別図柄1の変動表示によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」へ移行する場合のタイミングチャートについて説明する。なお、第14実施形態のパチンコ機10の「通常遊技状態」におけるスルーゲート67、第1始動口64、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの球の入賞態様と、普通図柄の変動表示の経過と、第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄の変動表示の経過と、普通電役72及び可変入賞装置65の駆動態様との関係性については、第10実施形態乃至第11実施形態と同様のため、その説明を省略する。

【4444】

図176は、「通常遊技状態」中に、特別図柄1の変動表示によって天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行するものの、該特別図柄1の変動表示の実行中に、特別図柄2の変動表示において大当たりする場合のタイミングチャートである。図176に示すように、特別図柄1の変動表示は、特別図柄の低確率状態における899回転目の変動表示を実行し、次いで、900回転目となる変動表示において、「15秒」のハズレとなる変動表示を実行する(図176のタイミング1参照)。

【4445】

また、特別図柄1の900回転目の変動表示の実行中において、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル51の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第2始動口71へ入賞する。そして、上側第2始動口71への入賞に基づいて特別図柄2の「70秒」の大当たりとなる変動表示が実行される。

【4446】

ここで、上述したように、第14実施形態のパチンコ機10では、天井到達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合、1140回の時短回数が付与されるように構成されている(図118参照)。また、特別図柄2の変動表示に基づく大当たり種別が、大当た

10

20

30

40

50

り種別「時短 A」であった場合、100回の時短回数が付与されるように構成されている（図118参照）。

【4447】

即ち、図176のような特別図柄1及び特別図柄2の変動表示の実行状態において、特別図柄2の大当たり種別が大当たり種別「時短 A」であった場合、特別図柄1の900回転目の変動表示の終了時に天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行して1140回の時短回数が付与されることになるが、天井到達した直後に特別図柄2の変動表示において大当たり種別「時短 A」の大当たり当選したため、該大当たり終了後に付与される時短回数は100回となる。

【4448】

ここで、第11実施形態のパチンコ機10において、図176に示すタイミングチャートのような各特別図柄の変動表示が実行された場合を想定する。上述したように、第11実施形態のパチンコ機10では、天井到達することとなる「900回目」の特別図柄1の変動表示において、天井到達したことを第3図柄表示装置81で報知するように構成されている。よって、「900回目」の特別図柄1の変動表示において天井到達報知演出を実行し、該「900回目」の変動表示の終了と同時に天井到達報知演出も終了する。

【4449】

よって、遊技者は「900回目」の特別図柄1の変動表示において実行される天井到達報知演出を確認した時点において、仮に天井到達時に付与され得る時短回数を把握していれば、1140回の時短回数が付与されることを認識することになる。しかしながら、この直後に発生する特別図柄2の変動表示において大当たり種別「時短 A」に当選することにより、該大当たり後に付与され得る時短回数が100回になるため、大当たり種別「時短 A」に当選したことによる出玉の獲得こそできるものの、遊技者によっては、付与され得る時短回数が大幅に減ったように感じ、連荘の期待度が低下したように感じて、興覚めしてしまう可能性がある。

【4450】

そこで、第14実施形態のパチンコ機10では、図176のような特別図柄1及び特別図柄2の変動表示の実行状態、即ち、「900回目」の特別図柄1の変動表示において、天井到達報知演出を実行中に、特別図柄2の変動表示が大当たり当選した場合、該特別図柄2の変動表示の開始と同時に、天井到達報知演出を中断し、特別図柄2の変動表示において大当たりしたことを報知するように構成されている。

【4451】

このように構成することで、天井到達報知演出の実行時間が減少し、遊技者が天井到達したことを認識する時間も減少し、より早期に特別図柄2の変動表示における大当たりを報知することができる。また、天井到達報知演出を特別図柄1の変動演出の終了まで継続せず、途中で中断することにより、遊技者は天井到達する途中において、何か別の事象が発生したことを認識できるため、第11実施形態のパチンコ機10のように、天井到達時に付与され得る1140回の時短回数から、大当たり種別「時短 A」に基づいて付与される100回の時短回数に減ってしまったという感覚も軽減することができる。なお、図176のような特別図柄1及び特別図柄2の変動表示の実行状態での第3図柄表示装置81における変動演出の制御内容については、図177及び図178において詳細を後述する。

【4452】

また、図176の示す例において、特別図柄1と特別図柄2の関係性を置き換えることは当然に可能である。

【4453】

次に、図177及び図178を参照して、第14実施形態のパチンコ機10の音声ランプ制御装置113の詳細な電氣的構成について説明する。

【4454】

まず、図177のフローチャートを参照して、第14実施形態における音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される変動演出処理（S1110）について説明

10

20

30

40

50

する。図 1 7 7 は、第 1 4 実施形態の変動演出処理 (S 1 1 1 0) を示したフローチャートである。第 1 4 実施形態の変動演出処理と第 1 1 実施形態の変動演出処理との異なる点は、「通常遊技状態」における第 2 特別図柄の変動演出の開始時に、該第 2 特別図柄の変動演出の当否及び天井到達報知演出が実行中か否かを判別し、判別結果によって天井到達報知演出の切替を行う処理が追加されている点である。

【 4 4 5 5 】

第 1 4 実施形態の変動演出処理 (S 1 1 1 0) では、S 1 3 1 5 の処理において、「通常遊技状態」であると判別された場合 (S 1 3 1 5 : Y e s)、第 2 特別図柄の変動演出の当否及び天井到達報知演出が実行中か否かを判別し、判別結果によって天井到達報知演出の切替を行う天井到達演出切替処理を実行し (S 1 3 9 1)、この変動演出処理 (S 1 1 1 0) を終了して、メイン処理 (図 1 4 4 参照) に戻る。

10

【 4 4 5 6 】

ここで、図 1 7 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される天井到達演出切替処理 (S 1 3 9 1) について説明する。図 1 7 8 は、この天井到達演出切替処理 (S 1 3 9 1) を示したフローチャートである。

【 4 4 5 7 】

この天井到達演出切替処理 (S 1 3 9 1) では、第 2 特別図柄の変動演出の当否及び天井到達報知演出が実行中か否かを判別し、判別結果によって天井到達報知演出の切替を行う。

【 4 4 5 8 】

20

この天井到達演出切替処理 (S 1 3 9 1) では、まず、第 2 特別図柄の変動表示が大当たりに当選しているか否かを判別し (S 1 5 9 1)、第 2 特別図柄の変動表示が大当たりに当選していなければ (S 1 5 9 1 : N o)、S 1 5 9 2 及び S 1 5 9 3 の処理をスキップして、この天井到達演出切替処理 (S 1 3 9 1) を終了して、変動演出処理 (図 1 7 7 参照) に戻る。

【 4 4 5 9 】

一方、S 1 5 9 1 の判別の結果、第 2 特別図柄の変動表示が大当たりに当選している場合 (S 1 5 9 1 : Y e s)、次いで、第 3 図柄表示装置 8 1 において天井到達報知演出を実行中であるか否かを判別し (S 1 5 9 2)、第 3 図柄表示装置 8 1 において天井到達報知演出を実行中でなければ (S 1 5 9 2 : N o)、S 1 5 9 3 の処理をスキップして、この天井到達演出切替処理 (S 1 3 9 1) を終了して、変動演出処理 (図 1 7 7 参照) に戻る。

30

【 4 4 6 0 】

また、S 1 5 9 2 の判別の結果、第 3 図柄表示装置 8 1 において天井到達報知演出を実行中であつた場合 (S 1 5 9 2 : Y e s)、天井到達報知演出を中断し、第 2 特別図柄の変動表示が大当たりに当選したことを報知する天井到達演出切替コマンドを設定し (S 1 5 9 3)、この天井到達演出切替処理 (S 1 3 9 1) を終了して、変動演出処理 (図 1 7 7 参照) に戻る。

【 4 4 6 1 】

このように構成することで、第 3 図柄表示装置 8 1 における天井到達報知演出の実行中に第 2 特別図柄の変動表示が大当たりに当選した場合に、該天井到達報知演出を中断させ、第 2 特別図柄の変動表示において大当たりに当選したことを報知することができる。その結果、天井到達報知演出の実行時間が減少し、遊技者が天井到達したことを認識する時間も減少する。また、天井到達報知演出を特別図柄 1 の変動演出の終了まで継続せず、途中で中断することにより、遊技者は天井到達する途中において、何か別の事象が発生したことを認識できるため、第 1 1 実施形態のパチンコ機 1 0 のように、天井到達時に付与され得る 1 1 4 0 回の時短回数から、大当たり種別「時短 A」に基づいて付与される 1 0 0 回の時短回数に減ってしまったという感覚も軽減することができる。

40

【 4 4 6 2 】

次に、図 1 7 9 及び図 1 8 0 を参照して、第 1 4 実施形態の「通常遊技状態」の天井到

50

達時において第3図柄表示装置81で行われる変動演出について説明する。図179及び図180は、第14実施形態の「通常遊技状態」の天井到達時において第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第3図柄表示装置81での変動演出の推移を示した図であり、図179(a)は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと1回の状態において、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示がいずれも停止中となっている状態を示した図であり、図179(b)は、図179(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示が開始され、天井到達報知演出が実行されている状態を示した図であり、図179(c)は、図179(b)の状態から、第2特別図柄の大当たり当選することとなる変動表示が開始され、天井到達報知演出が中断された状態を示した図であり、図179(d)は、図179(c)の状態から、第2特別図柄の大当たりとなる変動表示が停止した状態を示した図である。

10

【4463】

また、図180(a)は、図179(d)の状態から、第2特別図柄の変動表示で大当たりしたことにより移行した「普図高確時間短縮状態」において、特別図柄の変動表示の実行回数が99回となっている状態を示した図であり、図180(b)は、図180(a)の状態から、第2特別図柄の変動表示が停止し、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した状態を示した図であり、図180(c)は、図180(b)の状態から、主表示領域Dmの中央部分において表示される第3図柄が、第2特別図柄から第1特別図柄に切り替わった状態を示した図である。

【4464】

20

図179(a)は、「通常遊技状態」中の、天井到達までの特別図柄の変動表示の実行回数があと1回の状態において、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動表示がいずれも停止中となっている状態を示している。また、図179(a)は、図176のタイミング1と同様の遊技状態となっている。図179(a)では、第1特別図柄の変動表示がちょうど停止した状態となっており、主表示領域Dmの左下部分、特図1ミニリール81aにおいて、「871」が表示されている。また、第2特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Dmの右下部分、特図2ミニリール81bにおいて「193」が表示されており、第2特別図柄の変動表示が未実行(停止中)となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Dmの右上部分、特図1用保留数表示87aには「1」が、特図2用保留数表示88aには「0」が表示されており、第1特別図柄及び第2特別図柄のそれぞれの保留数が「1個」及び「0個」である旨が表示されている。また、主表示領域Dmの左上部分、天井到達カウンタ81cには、天井到達まであと「1回」となる旨の表示が行われている。

30

【4465】

次いで、図179(b)は、図179(a)の状態から、第1特別図柄の変動表示が開始され、天井到達報知演出が実行されている状態を示している。また、図179(b)は、図176のタイミング1と同様の遊技状態となっており、図179(a)の直後の状態となっている。図179(b)では、図180(a)において貯留されていた第1特別図柄の変動表示の保留数の残りの1つが消化されたため、特図1用保留数表示87aには「0」が表示されており、特図1ミニリール81aにおいて、第1特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、図179(b)は、天井到達まであと「1回」の状態において、第1特別図柄の変動表示が実行を開始しており、この第1特別図柄の変動表示の実行が終了することで天井到達することとなるため、主表示領域Dmの中央部分では、天井到達報知演出が実行中となっている。また、図179(b)は、図179(a)と同様に、第2特別図柄の変動表示が未実行(停止中)となっているため、特図2ミニリール81bには「193」が表示されている。

40

【4466】

次いで、図179(c)は、図179(b)の状態から、第2特別図柄の大当たり当選することとなる変動表示が開始され、天井到達報知演出が中断された状態を示している。また、図179(c)は、図176のタイミング2と同様の遊技状態となっている。図

50

179(c)では、図179(b)において実行を開始した、天井到達報知演出を実行していた第1特別図柄の変動表示が引き続き実行中となっており、特図1ミニリール81aにおいて、第1特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、図179(c)は「通常遊技状態」であり、左打ち遊技を行う遊技状態であるものの、遊技者が球を発射させるための操作ハンドル51の操作を誤り、右打ち遊技領域に球が発射され、該右打ち遊技で発射された球が上側第2始動口71へ入賞したことによって第2特別図柄の変動表示が実行されており、特図2ミニリール81bにおいて、第2特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。さらに、該第2特別図柄は大当たりとなる変動表示となっているため、主表示領域Dmの中央部分では、該第2特別図柄の大当たりとなる変動表示の開始に基づき、図179(b)において開始された天井到達報知演出が画面暗転演出によって中断された状態となっている。

10

【4467】

次いで、図179(d)は、図179(c)の状態から、第2特別図柄の大当たりとなる変動表示が停止した状態を示している。また、図179(d)は、図176のタイミング3と同様の遊技状態となっている。図179(d)では、図179(b)において実行を開始した第1特別図柄の変動表示の実行が終了しており、特図1ミニリール81aに「562」が表示されている。また、該第1特別図柄の変動表示の実行終了によって天井到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行しているため、主表示用右打ち指示89が表示された状態となっている。さらに、図179(c)において実行を開始した第2特別図柄の大当たりとなる変動表示が終了し、特図2ミニリール81b及び主表示領域Dmの中央部分に「666」が表示されている。

20

【4468】

次いで、図180(a)は、図179(d)の状態から、第2特別図柄の変動表示で大当たりしたことにより移行した「普図高確時間短縮状態」において、特別図柄の変動表示の実行回数が99回となっている状態を示している。図180(a)は、図179(c)の状態において実行を開始した第2特別図柄の大当たりとなる変動表示によって「普図高確時間短縮状態」に移行し、該「普図高確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が99回実行された状態となっているため、主表示領域Dmの左上部分、時短カウンタ81gには、残り時短回数があと「1回」となる旨の表示が行われている。また、第1特別図柄の変動表示は実行されていないため、主表示領域Dmの左下部分、特図1ミニリール81aにおいて「145」が表示されており、第1特別図柄の変動表示が未実行(停止中)となっている様子が表示されている。さらに、第2特別図柄の変動表示が実行中となっているため、主表示領域Dmの右下部分、特図2ミニリール81bにおいて第2特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。また、主表示領域Dmの右上部分、特図1用保留数表示87aには「0」が、特図2用保留数表示88aには「4」が表示されており、第1特別図柄及び第2特別図柄のそれぞれの保留数が「0個」及び「4個」である旨が表示されている。さらに、右打ち遊技を行う「普図高確時間短縮状態」であるため、主表示用右打ち指示89及び文字メッセージ81fが表示されている。

30

【4469】

次いで、図180(b)は、図180(a)の状態から、第2特別図柄の変動表示が停止し、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した状態を示している。図180(b)では、「普図高確時間短縮状態」において100回目の実行となる第2特別図柄の変動表示の実行が終了したため、主表示領域Dmの右下部分、特図2ミニリール81bには「582」が表示されている。また、該第2特別図柄の変動表示の停止により、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行したため、主表示領域Dmの左上部分、時短カウンタ81gには、残り時短回数があと「0回」となる旨の表示が行われており、図180(a)において表示されていた主表示用右打ち指示89及び文字メッセージ81fが消去されている。

40

【4470】

次いで、図180(c)は、図180(b)の状態から、主表示領域Dmの中央部分に

50

において表示される第3図柄が、第2特別図柄から第1特別図柄に切り替わった状態を示している。図180(c)では、右打ち遊技を行う「普通高確時間短縮状態」から左打ち遊技を行う「通常遊技状態」に移行したため、主表示領域Dmの中央部分において演出用左打ち指示81hが表示されている。また、主表示領域Dmの中央部分において表示される第3図柄が第1特別図柄のものとなっており、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」においては、第1特別図柄の動的表示に対応する変動演出が主表示領域Dmにおいて実行される様子が表示されている。

【4471】

以上、説明したように、第14実施形態のパチンコ機10では、特別図柄の低確率状態における「900回目」の特別図柄1の変動表示において、天井到達報知演出を実行中に、特別図柄2の変動表示が大当たりに当選した場合、該特別図柄2の変動表示の開始と同時に、天井到達報知演出を中断し、特別図柄2の変動表示において大当たりしたことを報知するように構成されている。

【4472】

このように構成することで、天井到達報知演出の実行時間が減少し、遊技者が天井到達したことを認識する時間も減少し、より早期に特別図柄2の変動表示における大当たりを報知することができる。また、天井到達報知演出を特別図柄1の変動演出の終了まで継続せず、途中で中断することにより、遊技者は天井到達する途中において、何か別の事象が発生したことを認識できるため、第11実施形態のパチンコ機10のように、天井到達時に付与され得る1140回の時短回数から、大当たり種別「時短A」に基づいて付与される100回の時短回数に減ってしまったという感覚も軽減することができる。さらに、天井到達時におけるレアケースとして第2特別図柄の動的表示が実行された場合には、直ちに天井到達報知演出を終了させ、演出内容の辻褄を併せることで、演出内容に齟齬が生じないように構成し、遊技者に理解し易い演出を提供することができる。

【4473】

その他、第14実施形態におけるパチンコ機10は、第10実施形態乃至第11実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【4474】

<第15実施形態>

次いで、図181及び図182を参照して、本発明を適用した第15実施形態のパチンコ機10について説明する。第10実施形態乃至第14実施形態のパチンコ機10では、左打ち遊技において、第1始動口64へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aに球が入球し難い若しくは入球しないように構成されており、該左打ち遊技において、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの入賞に基づいて第2特別図柄の動的表示は実行され難い又は実行されないように構成されている。また、第10実施形態乃至第14実施形態のパチンコ機10では、普通図柄の低確率状態において該普通図柄に当選した場合の普通電役72の開放時間が短時間（即ち、「0.1秒」）となっており、下側第2始動口71aへ入賞し難いように構成されている。

【4475】

これに対し、第15実施形態のパチンコ機10では、第1始動口64の下方に普通電役72bが配設されており、左打ち遊技において、該普通電役72bが開放状態となることで下側第2始動口71aへ入賞可能となるように構成されている。また、第15実施形態のパチンコ機10では、普通図柄の低確率状態において該普通図柄に当選した場合の普通電役72bの開放時間が、第10実施形態における普通電役72の開放時間よりも長時間（即ち、「1.0秒」）となっており、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」においても下側第2始動口71aへ入賞し得るように構成されている。

【4476】

以下、第15実施形態のパチンコ機10について、第10実施形態乃至第14実施形態のパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第15実施形態のパチンコ機10の説明において、第10実施形態乃至第14実施形態のパチンコ機10と同一の構成及

10

20

30

40

50

び処理については、第 10 実施形態乃至第 14 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【4477】

まず、図 181 を参照して、第 15 実施形態のパチンコ機 10 における遊技盤 13 の具体的構成について説明する。図 181 は第 15 実施形態のパチンコ機 10 の遊技盤 13 の正面図である。第 10 実施形態乃至第 14 実施形態の遊技盤 13 と第 15 実施形態の遊技盤 13 との異なる点は、開放状態となることで下側第 2 始動口 71a へ入賞可能となる普通電役 72b が、第 1 始動口 64 の下方に配設されている点である。

【4478】

第 15 実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 始動口 64 の下方に、普通電役 72b が開放状態である場合にのみ球が入球し得る下側第 2 始動口 71a が配設されている。この下側第 2 始動口 71a へは、左打ち遊技を行う「通常遊技状態」において普通電役 72b が開放状態である場合、該左打ち遊技で発射された球が 1 分間に約 2 個程度入賞するように遊技釘が周辺に植設されている。なお、下側第 2 始動口 71a は、球が入球すると 1 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

10

【4479】

第 1 始動口 64 の正面視下方には、下側第 2 始動口 71a へ球が入球する開口部を覆う 2 枚の羽根部材を開閉することによって、下側第 2 始動口 71a を開放状態（拡大状態）又は閉鎖状態（縮小状態）に変位可能な普通電役 72b が設けられている。普通電役 72b は、通常時において羽根が閉じた（羽根が上方に起立した）閉鎖状態となっており、球が下側第 2 始動口 71a へ入球できない、または、入球し難い状態となっている。

20

【4480】

一方、普通図柄表示装置 83 における可変表示が「」の図柄で停止すると、普通電役 72b が所定時間だけ作動される。普通電役 72b が作動されている間、普通電役 72b の羽根が上方に起立した状態から、略 V 字形（逆ハの字形）に可動した状態となり、普通電役 72b が開放状態となる。普通電役 72b が開放状態になると、球が下側第 2 始動口 71a へ入球し得る状態、または、閉鎖状態より球が入球し易い状態となる。つまり、普通図柄表示装置 83 における可変表示の結果として「」の図柄で停止して当たりとなり、普通電役 72b が開放状態となった場合に、第 1 始動口 64 への入球のみならず、下側第 2 始動口 71a へ球を入球させて、大当たり抽選が多く行える状態とすることができる。

30

【4481】

また、詳細は後述するが、第 15 実施形態のパチンコ機 10 では、普通図柄の低確率状態における普通図柄の当たり確率は、70 / 100 となり（図 182 参照）、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されている。さらに、普通図柄の低確率状態において普通図柄に当選した場合の普通電役 72b の開放時間は「1.0 秒」となり（図 182 参照）、「通常遊技状態」において、左打ち遊技によって発射された球が下側第 2 始動口 71a へと入賞し得るように構成されている。

【4482】

このため、第 15 実施形態のパチンコ機 10 では、「通常遊技状態」において、第 1 始動口 64 への入賞に基づいて実行される第 1 特別図柄の動的表示、及び、下側第 2 始動口 71a への入賞に基づいて実行される第 2 特別図柄の動的表示の双方が実行され得るように構成されている。

40

【4483】

従って、第 10 実施形態乃至第 14 実施形態において上述したような、天井到達時における第 1 特別図柄の動的表示及び第 2 特別図柄の動的表示の実行状況（図 112、図 163、図 169 及び図 176 参照）、即ち、「通常遊技状態」において第 1 特別図柄の動的表示及び第 2 特別図柄の動的表示が並行して実行される状況が、第 15 実施形態のパチンコ機 10 においては通常の遊技を行っていた場合でも発生し易くなっており、その結果、第 10 実施形態乃至第 14 実施形態のパチンコ機 10 のような天井到達間際に非奨励の右打ち遊技を行った場合というレアケースより、天井到達時に第 3 図柄表示装置 81 で実行

50

される各動的表示の変動演出及び演出用打ち方指示の制御内容がより有効に機能し易いことになる。

【 4 4 8 4 】

次に、図 1 8 2 (a) から図 1 8 2 (c) を参照して、第 1 5 実施形態の普図当たり乱数テーブル 2 0 2 h、普図変動テーブル 2 0 2 i 及び普通電役開放テーブル 2 0 2 j の詳細について説明する。まず、図 1 8 2 (a) は、第 1 5 実施形態の R O M 2 0 2 に記憶される普図当たり乱数テーブル 2 0 2 h の一例を模式的に示した模式図であるが、ここについては第 1 0 実施形態の R O M 2 0 2 に記憶される普図当たり乱数テーブル 2 0 2 h と同様のため、説明を省略する。

【 4 4 8 5 】

次いで、図 1 8 2 (b) は、第 1 5 実施形態の R O M 2 0 2 に記憶される普図変動テーブル 2 0 2 i の一例を模式的に示した模式図であるが、ここについては第 1 0 実施形態の R O M 2 0 2 に記憶される普図変動テーブル 2 0 2 i と同様のため、説明を省略する。

【 4 4 8 6 】

次いで、図 1 8 2 (c) は、第 1 5 実施形態の R O M 2 0 2 に記憶される普通電役開放テーブル 2 0 2 j の一例を模式的に示した模式図である。第 1 5 実施形態の普通電役開放テーブル 2 0 2 j と第 1 0 実施形態の普通電役開放テーブル 2 0 2 j との異なる点は、普通図柄の低確率状態における普通電役 7 2 及び普通電役 7 2 b の開放時間が異なる点である。

【 4 4 8 7 】

第 1 5 実施形態の普通電役開放テーブル 2 0 2 j は、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役 7 2 b の開放（没入）時間および開放回数が規定されている。

【 4 4 8 8 】

第 1 5 実施形態の普通電役開放テーブル 2 0 2 j は、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」で参照される「通常遊技状態・潜伏確率変動状態」用と、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」で参照される「確率変動状態・低確時間短縮状態・時間短縮状態」用とで、普通電役 7 2 b の開放態様（開放時間）が変更される。

【 4 4 8 9 】

図 1 8 2 (c) で示すように、第 1 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役 7 2 b の開放回数は 1 回であり、その開放時間は「 1 . 0 秒」となるように普通電役開放テーブル 2 0 2 j で規定されている。つまり、「通常遊技状態」及び「潜伏確率変動状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役 7 2 b は、「 1 . 0 秒」× 1 回 = 「 1 . 0 秒」の間、開放されるように設定されている。

【 4 4 9 0 】

また、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役 7 2 b の開放時間は「 5 . 8 秒」、かつ、開放回数が 1 回となるように普通電役開放テーブル 2 0 2 j で規定されている。つまり、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役 7 2 b は、「 5 . 8 秒」× 1 回 = 「 5 . 8 秒」の間、開放されるように構成される。

【 4 4 9 1 】

これにより、遊技状態に応じて普通電役 7 2 b の開放態様を変更することで、普通電役 7 2 b が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合に、普通電役 7 2 b が開放している期間が長いことによって下側第 2 始動口 7 1 a へ入賞し易い状況か、普通電役 7 2 b が開放している期間が長い状況よりも短いことによって球が下側第 2 始動口 7 1 a へ入賞可能な状況か、を遊技状態に

10

20

30

40

50

よって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【4492】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役72bの開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が下側第2始動口71aへと入賞し易いように構成されている。

【4493】

また、左打ち遊技が推奨される「通常遊技状態」においては、普通図柄の低確率状態であるものの、一定程度(70/100)当たりが導出され易いように設定されており、普通電役72bの開放期間が一定程度(「1.0秒」となっているため、左打ち遊技により発射された球が下側第2始動口71aへと入賞し得るように構成されている。

10

【4494】

よって、「確率変動状態」、「普図低確時間短縮状態」及び「普図高確時間短縮状態」で右打ちされた球は、下側第2始動口71aへ入賞し易く、第2特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第2特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。

【4495】

また、「通常遊技状態」で左打ちされた球は、第1始動口64及び下側第2始動口71aへと入賞し得る(それぞれ1分間に約6個及び約2個程度入賞)ことによって、第1特別図柄の動的表示及び第2特別図柄の動的表示の双方が実行され得るように構成されている。

20

【4496】

従って、第10実施形態乃至第14実施形態において上述したような、天井到達時における第1特別図柄の動的表示及び第2特別図柄の動的表示の実行状況(図112、図163、図169及び図176参照)、即ち、「通常遊技状態」において第1特別図柄の動的表示及び第2特別図柄の動的表示が並行して実行される状況が、第15実施形態のパチンコ機10においては発生し易くなっており、その結果、第10実施形態乃至第14実施形態のパチンコ機10において、天井到達時に第3図柄表示装置81で実行される各動的表示の変動演出及び演出用打ち方指示の制御内容がより有効に機能し易いことになる。

【4497】

30

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を1/100程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「確率変動状態」における普通図柄の当たり確率を50/100=1/2程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「確率変動状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「30秒」以上の長い時間(例えば、「100秒」としてもよいし、「10秒」未満の短い時間(例えば、「1秒」としてもよい。

40

【4498】

また、普通電役72の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役72の開放時間として、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役72の開放時間を「1秒」以上(例えば、「5秒」)に設定してもよいし、開放回数を「1回」以上(例えば、「3回」)に設定してもよい。また、「確率変動状態」等における普通電役72の開放時間を「5.8秒」以上の長い時間(例えば、「10秒」としてもよいし、「5.8秒」未満の短い時間(例えば、「1秒」としてもよい。さらに、「確率変動状態」等における普通電役72の開放回数を「1回」以上の多い回数(例えば、「5回」としてもよい。

50

【 4 4 9 9 】

以上、説明したように、第 1 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 始動口 6 4 の下方に、普通電役 7 2 b が開放状態である場合にのみ球が入球し得る下側第 2 始動口 7 1 a が配設されている。また、普通図柄の低確率状態における普通図柄の当たり確率は、7 0 / 1 0 0 となり（図 1 8 2 参照）、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されており、該普通図柄の低確率状態において普通図柄に当選した場合の普通電役 7 2 b の開放時間が「1 . 0 秒」となっている。このため、「通常遊技状態」において、左打ち遊技によって発射された球が下側第 2 始動口 7 1 a へと入賞し得るように構成されている。その結果、「通常遊技状態」で左打ちされた球は、第 1 始動口 6 4 及び下側第 2 始動口 7 1 a へと入賞し得る（それぞれ 1 分間に約 6 個及び約 2 個程度入賞）ことによって、第 1 特別図柄の動的表示及び第 2 特別図柄の動的表示の双方が実行され得るように構成されている。

10

【 4 5 0 0 】

従って、第 1 0 実施形態乃至第 1 4 実施形態において上述したような、天井到達時における第 1 特別図柄の動的表示及び第 2 特別図柄の動的表示の実行状況（図 1 1 2、図 1 6 3、図 1 6 9 及び図 1 7 6 参照）、即ち、「通常遊技状態」において第 1 特別図柄の動的表示及び第 2 特別図柄の動的表示が並行して実行される状況が、第 1 5 実施形態のパチンコ機 1 0 においては発生し易くなっており、その結果、第 1 0 実施形態乃至第 1 4 実施形態のパチンコ機 1 0 において、天井到達時に第 3 図柄表示装置 8 1 で実行される各動的表示の変動演出及び演出用打ち方指示の制御内容がより有効に機能し易いことになる。

20

【 4 5 0 1 】

その他、第 1 5 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 1 0 実施形態至第 1 4 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【 4 5 0 2 】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。

30

【 4 5 0 3 】

< 変形例 1 >

上記実施形態では、右打ち遊技において発射された球が入賞し得る入賞口として上側第 2 始動口 7 1 と下側第 2 始動口 7 1 a と可変入賞装置 6 5 を第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視右側に配置している。これに対し、右打ち遊技において発射された球が入賞し得る入賞口として、第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視右側に一般入賞口 6 3 を配置し、右打ち遊技で遊技が行われる遊技状態において該一般入賞口 6 3 に球が一定程度（例えば、1 0 0 発中 1 0 個）入賞し得るように構成し、右打ち遊技において上側第 2 始動口 7 1、下側第 2 始動口 7 1 a 又は可変入賞装置 6 5 以外にも遊技者に賞球を払い出し得るように構成する。このように構成することで、右打ち遊技時に遊技者の持ち球の消費を抑えつつ遊技を行わせることができる。特に、入賞補助機能が作動しない「潜伏確率変動状態」において一般入賞口 6 3 への入賞に基づく賞球を払い出し得ることで、遊技者の持ち球の消費を抑えることが可能となる。

40

【 4 5 0 4 】

< 変形例 2 >

上記実施形態では、一方の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が大当たりとなる動的表示を実行中に、他方の第 2 特別図柄又は第 1 特別図柄の動的表示が実行を開始する場合、他方の第 2 特別図柄又は第 1 特別図柄の動的表示の抽選は、大当たり以外の乱数値（即ち、ハズレとなる乱数値）からのみ抽選するように構成している。これに対し、一方の第 1 特別

50

図柄又は第２特別図柄が大当たりとなる動的表示を実行中に、他方の第２特別図柄又は第１特別図柄の動的表示が実行を開始する場合、他方の第２特別図柄又は第１特別図柄の動的表示においても大当たり当選し得るように構成してもよい。この場合、一方の特別図柄のハズレの変動表示中に、他方の特別図柄の動的表示で大当たり当選した場合、該大当たりの変動表示の終了時に、ハズレの動的表示の変動を一旦停止させ、該大当たり遊技の終了時に、該ハズレの変動表示を再開するように構成してもよい。

【４５０５】

<変形例３>

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とを使用して、「確率変動状態」が発生し得るパチンコ機１０で構成している。これに対し、第１特別図柄および第２特別図柄に大当たり以外に小当たり当選し得るように構成し、該小当たり遊技への当選に基づいて開放される小当たり用可変入賞装置を設ける。そして、小当たり用可変入賞装置内に球が通過することに起因して大当たり及び「時短機能」が付与される時短領域（所謂、Ｖ領域）を備えたパチンコ機（所謂、１種２種混合機）を用い、「時短機能」の付与回数に応じて、該「時短機能」が付与されるか否かを異ならせるように構成する。このように構成することで、「時短機能」が付与される遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４５０６】

<変形例４>

上記実施形態では、「確率変動状態」の終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数（所謂、ＳＴタイプ）や、次の大当たりへの当選（所謂、ループタイプ）によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。この場合、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」（例えば、第１遊技状態）において、上記転落抽選に該当（例えば、非導出移行手段）して「時間短縮状態」又は「通常遊技状態」（例えば、第２遊技状態）に移行した場合であっても、直ちに「時間短縮状態」又は「通常遊技状態」の演出には移行せず、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」における演出（例えば、第１演出）を継続して行う（例えば、演出継続手段）。そして、所定条件の成立（例えば、「時短機能」の終了時や演出変化抽選に当選等）によって、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態」に対応する画面（例えば、第２演出）を実行するように構成する。このように構成することで、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」において転落抽選に該当した場合であっても、転落したか否かを遊技者に認識し難くして、遊技の興趣を向上することができる。なお、所定条件が成立した場合には、遊技者に遊技状態（遊技結果）を明確に認識させることが可能となり、遊技者に理解し易い遊技仕様および演出を実行することができる。なお、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」において、転落抽選に該当した場合に、その旨を遊技者に示唆可能な演出を実行するように構成してもよい。

【４５０７】

<変形例５>

上記実施形態では、「確変機能」が付与されることとなる大当たり種別が選定されることで特別図柄の高確率状態が発生するように構成されている。これに対し、所定の「確変機能」の付与回数ごとに、「確変機能」が発生しない大当たり種別が選定される所謂確変リミッタ機能を設けるように構成してもよい。また、所定の大当たり回数ごとに、普通図柄の高確率状態が発生しない大当たり種別が選定される所謂時短リミッタ機能を設けるように構成してもよい。このように構成することで、遊技者に連続的に過度な遊技価値の付与を抑制できるとともに、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４５０８】

<変形例６>

上記実施形態では、普通電役 7 2 及び可変入賞装置 6 5 は、普通図柄又は特別図柄への当選に基づいて開放され得るように構成されている。これに対し、球が通過することによって他の入賞口を閉塞している可動役物（所謂、非電動役物）を開放させる通過口を搭載したパチンコ機を用いてもよい。

【 4 5 0 9 】

< 変形例 7 >

上記実施形態では、大当たりに当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生するように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、一方の特別図柄の動的表示中に、「時短機能」によって実行され易くなる他方の特別図柄の動的表示に基づく天井到達の現象が発生し得るため、「時短機能」が付与されるパリエーションを豊富にしつつ、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行中となっていた第 1 特別図柄の変動演出が終了したタイミングにおいて演出用打ち方指示が表示されることにより、遊技者は違和感なく右打ち遊技を開始することができる。

10

【 4 5 1 0 】

< 変形例 8 >

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第 1 特別図柄の動的表示及び第 2 特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たりに当選せずに所定回数（例えば、「1 0 0 0 回」）実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成されている。これに対し、第 1 特別図柄の動的表示の積算実行回数と第 2 特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のパリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【 4 5 1 1 】

< 変形例 9 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成している。これに対し、第 2 特別図柄の動的表示を第 1 特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図 2 優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。具体的には、第 2 特別図柄の動的表示（例えば、遊技結果示唆演出）の実行中に、第 1 特別図柄の動的表示（例えば、特定演出）の実行契機が得られた場合、該第 2 特別図柄の動的表示の実行中は、第 1 特別図柄の動的表示の開始を保留するように構成してもよい。また、第 1 特別図柄の動的表示を第 2 特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図 1 優先変動）するように構成してもよい。具体的には、大当たり遊技の発生有無を示唆する第 1 特別図柄の動的表示（例えば、遊技結果示唆）の実行中に、大当たり遊技の発生有無を示唆する第 2 特別図柄の動的表示（例えば、特定演出）の実行契機（例えば、発生条件）が得られた場合でも第 1 特別図柄の動的表示は引き続き継続させ（例えば、継続手段）、該第 1 特別図柄の動的表示の実行中は、第 2 特別図柄の動的表示の開始を保留（例えば、特定演出待機手段）させ、第 1 特別図柄の動的表示が終了した場合に、保留されていた第 2 特別図柄の動的表示を開始（例えば、特定演出実行手段）するように構成してもよい。この場合、第 2 特別図柄の動的表示が保留されていることを示す保留表示（例えば、関連演出）を表示するように構成する（例えば、関連演出実行手段）。さらに、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。このように構成することで、遊技のパリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。なお、保留されていた第 2 特別図柄又は第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）を実行する場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において、対応する保留図柄を引き続き継続して実行保留図柄として表示し続け（例えば、関連継続手段）、該変動演出の終了時、若しくは、該変動演出の適宜タイミング（例えば、「スーパーリーチ」の変動要素の開始時）等に上記実行保留図柄を消去するように構成してもよい。

30

40

50

【 4 5 1 2 】

< 変形例 1 0 >

上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選回数や、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、4 個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、2 個））貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよい。

10

【 4 5 1 3 】

< 変形例 1 1 >

上記実施形態では、「通常遊技状態」における各特別図柄の動的表示の実行終了時において、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示している天井到達カウンタ 8 1 c の値を更新するように構成している。これに対し、各特別図柄の動的表示の実行開始時に更新するように構成してもよい。

【 4 5 1 4 】

< 変形例 1 2 >

上記実施形態では、「通常遊技状態」において天井到達する場合に選択され得る変動パターンは、天井到達前に選択され得る変動パターンと同様に、多様な変動時間が選択され得るように構成されている。これに対し、天井到達時に選択され得る変動パターンが一定となるように構成してもよい。このように構成することで、天井到達時の変動時間が固定化され、天井到達報知演出を一定時間で実行できるようになる。また、第 1 特別図柄の動的表示において長時間となるハズレ又は小当たり変動を実行中に、第 2 特別図柄の動的表示によって天井到達した場合のように、天井到達しているにもかかわらず、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 1 特別図柄の変動演出を長時間に亘って実行し続けるような状態を回避できる。

20

【 4 5 1 5 】

< 変形例 1 3 >

上記実施形態では、普通図柄の低確率状態において 7 0 / 1 0 0 で当たりに当選し、普通電役 7 2 が可動し得るように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態においては当たりに当選せず、普通図柄の高確率状態でのみ当たりに当選（例えば、1 0 0 % 当選）するように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の低確率状態で普通電役 7 2 が可動して下側第 2 始動口 7 1 a に球が入賞することを確実に防止することができる。その結果、遊技仕様通りの遊技性を確実に実現することが可能となる。

30

【 4 5 1 6 】

< 変形例 1 4 >

上記実施形態では、大当たり遊技において、1 の可変入賞装置 6 5 を開放するように構成している。これに対し、大当たり遊技において開放し得る入賞口を複数設け、大当たり種別又は小当たり種別に応じて、該複数の入賞口を開放するように構成してもよい。このように構成することで、一方の可変入賞装置の閉鎖後、直ちに他方の可変入賞装置を開放させることで、インターバル時間を極力少なくして大当たり遊技の時間短縮に寄与することができる。

40

【 4 5 1 7 】

< 変形例 1 5 >

上記実施形態では、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じてそれぞれ 1 種類ずつ設けている。これに対し、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じて、複数種類の可変表示時間の中から抽選で選定するように構成してもよい。具体的には、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間を、「1 秒」、「3 秒」、「5 秒」、「1 0 秒」又は「3 0 秒」の中から抽選により決定する。このように構成することで、右打ち遊技が奨

50

励されていない「通常遊技状態」において、右打ち遊技してスルーゲート６７に球を通過させて普通図柄の可変表示を行い、その導出タイミングに応じて開放され得る普通電役７２に向けて球を発射しても、下側第２始動口７１aの開放タイミングが複数になることで、下側第２始動口７１aへの入賞を抑制することができる。

【４５１８】

<変形例１６>

上記実施形態では、第１特別図柄の抽選において大当たり（、小当たり）又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第２特別図柄の抽選においても大当たり（、小当たり）又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみに小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、第２特別図柄の抽選においてのみ小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

10

【４５１９】

<変形例１７>

上記実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「確率変動状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成している。これに対し、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

20

【４５２０】

<変形例１８>

上記実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【４５２１】

<変形例１９>

上記実施形態では、天井到達報知演出を、「普図低確時間短縮状態」に到達し得る１回前の特別図柄の変動演出で行うように構成している。これに対し、天井到達報知演出を、「普図低確時間短縮状態」に到達し得る複数回前の特別図柄の変動演出から、複数の特別図柄の変動演出に亘って継続的に実行するように構成してもよい。

30

【４５２２】

上記実施形態では、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、それぞれ１種類で構成している。これに代えて、第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は、及び、第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【４５２３】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍで実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Ｄｍで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されてい

50

ない特別図柄の変動演出を主表示領域 D m で、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第 3 図柄表示装置 8 1 によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

【 4 5 2 4 】

上記実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第 1 特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第 2 特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数は第 1 特別図柄の動的表示にのみ影響し、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数は第 2 特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第 1 特別図柄の動的表示の変動時間を、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数と第 2 特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数と第 2 特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 4 5 2 5 】

上記実施形態では、確率設定値を「 1 」～「 6 」の 6 段階で変更可能として、大当たり確率及び / 又は第 2 図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は 6 段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【 4 5 2 6 】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【 4 5 2 7 】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内ないと判断された場合に、「 1 」～「 6 」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「 1 」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内ないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【 4 5 2 8 】

上記実施形態では、R A M 判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、R A M 判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、R A M 判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になれば、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機 1 0 を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【 4 5 2 9 】

上記実施形態では、R A M 判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、R A M 判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【 4 5 3 0 】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機 1 0 を立ち上げた場合に、R A M 消去スイッチ 5 0 3 をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー 5 0 1 にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー 5 0 1 を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー 5 0 1 が回されると、自動でオン状態に設定キー 5 0 1 が戻るように付勢して構成する。そして、設定キ

ー 5 0 1 をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【 4 5 3 1 】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機 1 0 を立ち上げた場合に、設定キー 5 0 1 をオフ状態にすることによって、又は、RAM 消去スイッチ 5 0 3 をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス 1 0 0 に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス 1 0 0 を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

10

【 4 5 3 2 】

上記実施形態では、パチンコ機 1 0 の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、RAM 消去スイッチ 5 0 3 と設定キー 5 0 1 との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠 1 2 の開放を必須条件とし、その他、RAM 消去スイッチ 5 0 3 と設定キー 5 0 1 との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠 1 2 の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【 4 5 3 3 】

上記各実施形態では、RAM 消去スイッチ 5 0 3 を主制御装置 1 1 0 に搭載していた。これに対し、RAM 消去スイッチ 5 0 3 を電源装置 1 1 5 や払出制御装置 1 1 1 に搭載するように構成してもよい。

20

【 4 5 3 4 】

上記各実施形態では、設定キー 5 0 1 により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー 5 0 1 により、1 の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、3 個 5 個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（3 秒 5 秒への変更）や駆動幅（例えば、2 0 mm 3 0 mm への変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、1 度から 3 度への変更）、パチンコ機 1 0 自体の傾斜態様（例えば、1 度から 3 度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

30

【 4 5 3 5 】

上記各実施形態では、設定キー 5 0 1 の鍵孔をパチンコ機 1 0 の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー 5 0 1 の鍵孔の向きを、パチンコ機 1 0 の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機 1 0 の斜め方向、或いは、パチンコ機 1 0 の前面側に向くように構成してもよい。

【 4 5 3 6 】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「0」以上「49」以下か否か）可能に構成し、主制御装置 1 1 0 の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「0 ~ 9 9 9」で更新される大当たり乱数カウンタ C 1 の場合に、大当たり乱数値として「7, 3 4 1, 5 5 5, 7 7 7, 8 3 1」とし、小当たり乱数値として「7 7, 1 7 5, 2 2 3, 3 1 5, 4 1 5, 5 2 6, 6 3 4, 7 1 7, 8 4 5」としてもよい。

40

【 4 5 3 7 】

ここで、パチンコ機 1 0 の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「0 ~ 5 0」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる

50

可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機 10 のセキュリティ性能を向上することができる。

【4538】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル 202 a に規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機 10 が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機 10 のセキュリティ性能を向上することができる。

10

【4539】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタ C1 や大当たり種別カウンタ C2 等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成 IC によって大当たり乱数カウンタ C1 等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【4540】

上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「1」から「3」までは、大当たり乱数値を「2」ずつ増加させる一方、設定値「4」から「6」までは、大当たり乱数値を「5」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

20

【4541】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタ C1 の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタ C2 又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

30

【4542】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4543】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル 202 a において、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル 202 a において、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値

40

50

）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【４５４４】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【４５４５】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル２０２aに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２０２aにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【４５４６】

上記実施形態では、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合、特別図柄の大当たり確率が向上（２倍以上アップ）するように構成されていた。これに対し、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の小当たり確率を向上するように構成してもよい。また、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の大当たり確率の上昇度合いを２倍以上（例えば、１０倍）に設定してもよい。さらに、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、大当たり確率と小当たり確率とを共に向上（例えば、大当たり確率を５倍、小当たり確率も５倍）に設定してもよい。

【４５４７】

上記実施形態では、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成されていた。これに対し、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成してもよいし、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。

【４５４８】

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態および高確率状態とにおいて、いずれの状態でも大当たり確率において設定差が生じるように構成していた。これに対し、いずれか一方の状態（低確率状態又は高確率状態）における大当たり確率の設定差を無くし、他方の状態（高確率状態又は低確率状態）における大当たり確率に設定差を設けるように構成してもよい。

【４５４９】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当た

10

20

30

40

50

り乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な1の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、1の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4550】

上記実施形態では、下側第2始動口71aに対して普通電役72を配設し、該普通電役72の開閉態様に応じて下側第2始動口71aへの球の流入態様が異なるように構成している。これに対し、上側第2始動口71に対して普通電役72を配設し、該普通電役72の開閉態様に応じて上側第2始動口71への球の流入態様が異なるように構成してもよいし、第1始動口64に対して普通電役72を配設し、該普通電役72の開閉態様に応じて第1始動口64への球の流入態様が異なるように構成してもよい。

10

【4551】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役72を用い、普通電役72の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態に変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態に変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、下側第2始動口71aの左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ120度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を下側第2始動口71a側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役72の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

20

【4552】

特図1用第4図柄表示領域87と特図2用第4図柄表示領域88との表示態様及び表示位置を、主表示領域Dmで変動演出している第1特別図柄又は第2特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Dmで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第4図柄表示領域87、88を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第4図柄表示領域88、87を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【4553】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート67を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【4554】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普通図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を50/100にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当

50

たり確率を50/100や51/100等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役72の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役72の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【4555】

大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である1図柄、3図柄、5図柄、7図柄のうち、1図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第1特別図柄および第2特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、3図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第2特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特1ロング特2ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、5図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄および第2特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、7図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第2特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特1ショート特2ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4556】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後1回目～10回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、11回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4557】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役72が1回開放される1回開放当たりと、出沒板72aが3回開放される3回開放当たりと、普通電役72が3回かつ長く開放される3回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4558】

上記実施形態では、「通常遊技状態」「普図高確時間短縮状態」「普図低確時間短縮状態」「確率変動状態」「潜伏確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第1特別図柄の始動口を、普通電役72が付属した第2特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役72が作動し難いことによって、第2特別図柄より遊技者にとって有利な第1特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役72が作動し易いことによって、第1特別図柄より遊技者にとって不利な第2特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4559】

10

20

30

40

50

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第4図柄表示領域87, 88の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Dsの右小領域Ds3に第4図柄表示領域87, 88を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ds3に表示する一方、第4図柄表示領域87, 88を左小領域Ds1に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【4560】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Dmで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Dmで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第1特別図柄の変動演出が主表示領域Dmで実行されている場合は、第1特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第3図柄表示装置81や音声出力装置226で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第2特別図柄の変動演出が主表示領域Dmで実行されている場合は、第2特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第3図柄表示装置81や音声出力装置226で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【4561】

上記実施形態では、主制御装置110から各コマンドが音声ランプ制御装置113に対して送信され、その音声ランプ制御装置113から表示制御装置114に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置110から表示制御装置114に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを1の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを1つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【4562】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置113にて実行されるコマンド判定処理(S1111)において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ223a, 223bをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ223a, 223bをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【4563】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ223a, 223bをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置113にて実行される変動演出処理(S1110)では、各変動開始フラグ223a, 223bがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置114へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置114へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置113にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置114に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第3図柄表示装置81に実行させることができる。なお、この場合、

10

20

30

40

50

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置 1 1 4 へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置 1 1 4 では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【 4 5 6 4 】

上記実施形態において、デモ演出は、「 0 」から「 9 」の数字が付されていない主図柄からなる第 3 図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第 3 図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第 3 図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第 3 図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

10

【 4 5 6 5 】

上記実施形態において、変動演出が行われる第 3 図柄表示装置 8 1 にて連続予告演出を実行してもよいし、第 3 図柄表示装置 8 1 とは別の第 4 図柄表示装置を設け、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行される変動演出と合わせて、第 4 図柄表示装置に第 4 図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第 4 図柄表示装置の制御を表示制御装置 1 1 4 で行ってもよいし、音声ランプ制御装置 1 1 3 で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機 1 0 に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御により、パチンコ機 1 0 の音声出力装置 2 2 6 から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機 1 0 の電飾部 2 9 ~ 3 3 を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

20

【 4 5 6 6 】

これにより、第 3 図柄表示装置 8 1（および特別図柄表示装置 3 7）において変動演出が行われる度に、連続して第 4 図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置 2 2 6 から音声が出力されたり、若しくは、電飾部 2 9 ~ 3 3 が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第 3 図柄表示装置 8 1 を注視して遊技を継続して行うが、第 3 図柄表示装置 8 1 とは別の第 4 図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置 2 2 6 からの音声出力、若しくは電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第 4 図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置 2 2 6 からの音声出力、または電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

30

【 4 5 6 7 】

また、連続予告演出を音声出力装置 2 2 6 からの音声出力や、電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置 1 1 3 によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置 1 1 0 に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置 1 1 3 に行わせ、変動演出を表示制御装置 1 1 4 に行わせることで、パチンコ機 1 0 により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、1 つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置の M P U に求められる性能を低く抑えることができる。

40

【 4 5 6 8 】

尚、第 3 図柄表示装置 8 1 における連続予告演出用の図柄の表示、第 4 図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置 2 2 6 からの音声出力、及び、電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯または点滅のうち、少なくとも 2 以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の

50

実行方法（第3図柄表示装置81による表示、第4図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置226からの音声出力、電飾部29～33の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【4569】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第3図柄表示装置81に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置114のMPUで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第3図柄表示装置81において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【4570】

上記実施形態において、主制御装置110は、第1始動口64、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの入賞（始動入賞）があった場合に、「1」加算された保留球数を音声ランプ制御装置113へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタC1～C3、CS1をそのまま含めて、音声ランプ制御装置113へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタC1～C3、CS1の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置110より音声ランプ制御装置113に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置113に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置113へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置113へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置113へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置113は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第1～第4エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【4571】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置113において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタC1～C3、CS1の値そのものをRAM223に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、RAM223に格納してもよい。

【4572】

上記実施形態においては、第1始動口64、上側第2始動口71若しくは下側第2始動口71aへの入賞およびスルーゲート67の通過は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以

10

20

30

40

50

上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４、上側第２始動口７１若しくは下側第２始動口７１aへの入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４、上側第２始動口７１若しくは下側第２始動口７１aへの入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

10

【４５７３】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【４５７４】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

20

【４５７５】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

30

【４５７６】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

40

【４５７７】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制

50

御装置のROMに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、AT期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【4578】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機的具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

10

【4579】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

20

【4580】

< A群：遊技結果示唆演出途中に特定演出を行わない >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【4581】

この遊技機では、少なくとも、所定の第1遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第1遊技状態より遊技者にとって有利な第2遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第2遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第2遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

30

【4582】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【4583】

A群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

40

【4584】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（S208））と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、MPU201）と、

表示手段（例えば、第3図柄表示装置81）において所定演出（例えば、第3図柄表示装置81において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、音声ランプ制御装置113又は表示制御装置114）と、を備えた遊技機において、

前記所定演出実行手段は、

遊技結果を遊技者に示唆可能な遊技結果示唆演出（例えば、特別図柄の変動演出）を実行可能な示唆演出実行手段と、

50

前記遊技結果示唆演出と発生条件が異なる特定演出（例えば、演出用右打ち指示 8 1 d（文字メッセージ 8 1 f））を実行可能な特定演出実行手段と、

前記遊技結果示唆演出の実行中に前記特定演出を開始させ得る発生条件が成立した場合に、前記遊技結果示唆演出を継続する継続手段（例えば、特別図柄の変動演出を継続）と、

前記遊技結果示唆演出の実行中に前記特定演出を開始させ得る発生条件が成立した場合に、少なくとも、前記遊技結果示唆演出の実行中は前記特定演出の開始を待機させる特定演出待機手段（例えば、特別図柄の変動演出中は演出用右打ち指示 8 1 d（文字メッセージ 8 1 f）を待機）と、を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記特定演出待機手段によって開始が待機されている前記特定演出を、少なくとも、前記遊技結果示唆演出が終了したことを条件に実行可能に構成されることを特徴とする遊技機 A 0。

10

【4 5 8 5】

遊技機 A 0 によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示手段において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機であって、前記所定演出実行手段は、遊技結果を遊技者に示唆可能な遊技結果示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、前記遊技結果示唆演出と発生条件が異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記遊技結果示唆演出の実行中に前記特定演出を開始させ得る発生条件が成立した場合に、前記遊技結果示唆演出を継続する継続手段と、前記遊技結果示唆演出の実行中に前記特定演出を開始させ得る発生条件が成立した場合に、少なくとも、前記遊技結果示唆演出の実行中は前記特定演出の開始を待機させる特定演出待機手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記特定演出待機手段によって開始が待機されている前記特定演出を、少なくとも、前記遊技結果示唆演出が終了したことを条件に実行可能に構成される。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を待機させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。また、遊技結果演出の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

20

30

【4 5 8 6】

遊技機 A 0 において、

前記特定演出待機手段によって前記特定演出の開始が待機されている場合に、前記特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出（例えば、右打ち報知ランプ 3 7 c 又は主表示用右打ち指示 8 9）を実行する関連演出実行手段、を備えていることを特徴とする遊技機 A 1。

【4 5 8 7】

遊技機 A 1 によれば、遊技機 A 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出待機手段によって前記特定演出の開始が待機されている場合に、前記特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出を実行する関連演出実行手段、を備えている。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に、特定演出の発生条件が成立して該特定演出が待機されている場合でも、関連演出によって、特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、遊技結果示唆演出の実行中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を待機（保留）させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、関連演出により特定演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に特定演出が待機されていることを認識させつつ、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。

40

【4 5 8 8】

50

遊技機 A 0 又は A 1 において、
前記特定演出は、
遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である
ことを特徴とする遊技機 A 2。

【 4 5 8 9 】

遊技機 A 2 によれば、遊技機 A 0 又は A 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出は、遊技状態が移行することを遊技者に示唆可能な演出である。これにより、遊技結果示唆演出の実行中は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆することを待機可能に構成することで、実行中の遊技結果示唆演出に遊技者が注目し易くして遊技結果示唆演出による興趣向上を図るとともに、その後に特定演出によって遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能にして、遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。

10

【 4 5 9 0 】

遊技機 A 1 又は A 2 において、
前記関連演出実行手段は、
前記表示手段における前記特定演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行する
ことを特徴とする遊技機 A 3。

【 4 5 9 1 】

遊技機 A 3 によれば、遊技機 A 1 又は A 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記表示手段における前記特定演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行する。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に、特定演出の発生条件が成立して該特定演出が待機されている場合でも、関連演出によって特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、遊技結果示唆演出の実行中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに該特定演出を行わない一方、該特定演出よりは目立たないように関連演出を実行して、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となる。また、特定演出の表示領域より小さな表示領域で目立たないように関連演出を実行して、特定演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に特定演出が待機されていることを認識させ、遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。

20

30

【 4 5 9 2 】

遊技機 A 1 から A 3 のいずれかにおいて、
前記関連演出実行手段は、
前記特定演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段（例えば、演出用右打ち指示 8 1 d（文字メッセージ 8 1 f）と主表示用右打ち指示 8 9 とを第 3 図柄表示装置 8 1 に同時に表示）、を備えている
ことを特徴とする遊技機 A 4。

【 4 5 9 3 】

遊技機 A 4 によれば、遊技機 A 1 から A 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記特定演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段、を備えている。これにより、特定演出の実行中も関連演出を継続して実行可能にすることで、特定演出と関連演出とで遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。また、特定演出の実行如何に関わらず、関連演出を表示し続けることで、特定演出の実行有無に応じて関連演出を実行するか否かの制御が不要となり、制御負担を軽減することができる、という効果がある。

40

【 4 5 9 4 】

遊技機 A 0 から A 4 において、
第 1 条件が成立することにより第 1 抽選（例えば、第 1 特別図柄の動的表示）を実行可能な第 1 抽選実行手段（例えば、第 1 始動口 6 4 への入賞）と、

50

前記第 1 条件と異なる第 2 条件が成立することにより第 2 抽選（例えば、第 2 特別図柄の動的表示）を実行可能な第 2 抽選実行手段（例えば、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への入賞）と、

前記第 1 抽選と前記第 2 抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図 1 特図 2 同時変動）と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第 1 抽選又は前記第 2 抽選の結果を前記遊技結果示唆演出において遊技者に示唆可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 A 5。

【 4 5 9 5 】

遊技機 A 5 によれば、遊技機 A 0 から A 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 条件が成立することにより第 1 抽選を実行可能な第 1 抽選実行手段と、前記第 1 条件と異なる第 2 条件が成立することにより第 2 抽選を実行可能な第 2 抽選実行手段と、前記第 1 抽選と前記第 2 抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記第 1 抽選又は前記第 2 抽選の結果を前記遊技結果示唆演出において遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第 1 抽選又は第 2 抽選が成立したことに基づいて実行されている遊技結果示唆演出中に、特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出として第 1 抽選又は第 2 抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣の向上を図ることができるとともに、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。

【 4 5 9 6 】

遊技機 A 0 から A 5 のいずれかにおいて、

少なくとも、遊技状態を、第 1 遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変化可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ 2 0 3 n）と、

遊技媒体を、第 1 発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第 1 発射態様と異なる第 2 発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記特定演出として、前記第 1 発射態様又は前記第 2 発射態様から、前記第 2 発射態様又は前記第 1 発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する

ことを特徴とする遊技機 A 6。

【 4 5 9 7 】

遊技機 A 6 によれば、遊技機 A 0 から A 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、遊技状態を、第 1 遊技状態と、該第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態とに変化可能な遊技状態移行手段と、遊技媒体を、第 1 発射態様と、該第 1 発射態様と異なる第 2 発射態様とで発射可能な発射手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、前記第 1 発射態様又は前記第 2 発射態様から、前記第 2 発射態様又は前記第 1 発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に発射態様の切り替えを遊技者に示唆することで、遊技者は違和感なく発射態様の切り替えをすることができる、という効果がある。

【 4 5 9 8 】

遊技機 A 6 において、

前記第 1 遊技状態において、前記第 2 発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前

10

20

30

40

50

記第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えていることを特徴とする遊技機 A 7。

【 4 5 9 9 】

遊技機 A 7 によれば、遊技機 A 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 遊技状態において、前記第 2 発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第 1 遊技状態において第 2 発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第 1 遊技状態で第 2 発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

10

【 4 6 0 0 】

遊技機 A 6 又は A 7 において、

前記第 1 抽選又は / 及び前記第 2 抽選の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ 2 0 3 p）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記第 1 遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「9 0 0 回」）が計数された場合に、前記第 2 遊技状態に移行可能な第 2 遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ 2 0 3 n のオン）、を備えている

20

ことを特徴とする遊技機 A 8。

【 4 6 0 1 】

遊技機 A 8 によれば、遊技機 A 6 又は A 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 抽選又は / 及び前記第 2 抽選の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記第 1 遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第 2 遊技状態に移行可能な第 2 遊技移行手段、を備えている。これにより、第 1 遊技状態において、第 1 抽選又は第 2 抽選が成立したことに基づいて実行される遊技結果示唆演出中に、例えば、他方の第 2 抽選又は第 1 抽選によって計数手段の計数結果が所定回数に到達したとしても、第 2 遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な特定演出の開始を待機（保留）させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出として第 1 抽選又は第 2 抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣を高めることができるとともに、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく第 2 遊技状態へ移行したことを認識することができる、という効果がある。

30

【 4 6 0 2 】

< B 群：遊技の状況を示唆する示唆表示の途中に特定演出を行わない >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たり に当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【 4 6 0 3 】

40

この遊技機では、少なくとも、所定の第 1 遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第 1 遊技状態より遊技者にとって有利な第 2 遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第 2 遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第 2 遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

【 4 6 0 4 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 4 6 0 5 】

B 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高め

50

ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【４６０６】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（Ｓ２０８））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

表示手段（例えば、第３図柄表示装置８１）において所定演出（例えば、第３図柄表示装置８１において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３又は表示制御装置１１４）と、を備えた遊技機において、

前記所定演出実行手段は、

遊技の状況を遊技者に示唆可能な示唆表示（例えば、特別図柄の変動演出）を表示可能な示唆表示実行手段と、

前記示唆表示と表示条件が異なる特定演出（例えば、演出用右打ち指示８１ｄ（文字メッセージ８１ｆ））を表示可能な特定演出実行手段と、

前記示唆表示を、少なくとも所定期間の間、表示可能な所定期間表示手段（例えば、変動パターンコマンド）と、

前記所定期間経過後に前記示唆表示を終了させる示唆表示終了手段（例えば、確定コマンド）と、

前記所定期間内に前記特定演出を開始させ得る表示条件が成立した場合に、少なくとも、前記所定期間の間、前記特定演出を開始させない特定演出非開始手段（例えば、第１特別図柄の変動演出中は、演出用右打ち指示８１ｄ（文字メッセージ８１ｆ）を開始しない）と、を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記示唆表示終了手段によって前記示唆表示が終了された場合に、前記特定演出の実行条件が成立している場合、前記特定演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｂ０。

【４６０７】

遊技機Ｂ０によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示手段において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機であって、前記所定演出実行手段は、遊技の状況を遊技者に示唆可能な示唆表示を表示可能な示唆表示実行手段と、前記示唆表示と表示条件が異なる特定演出を表示可能な特定演出実行手段と、前記示唆表示を、少なくとも所定期間の間、表示可能な所定期間表示手段と、前記所定期間経過後に前記示唆表示を終了させる示唆表示終了手段と、前記所定期間内に前記特定演出を開始させ得る表示条件が成立した場合に、少なくとも、前記所定期間の間、前記特定演出を開始させない特定演出非開始手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記示唆表示終了手段によって前記示唆表示が終了された場合に、前記特定演出の実行条件が成立している場合、前記特定演出を実行可能に構成される。これにより、示唆表示の実行中に特定演出を開始する実行条件が成立した場合にも、該特定演出を開始させないようにすることができ、遊技者は表示中の示唆表示の内容を明確に認識することができ、遊技の内容を明確に把握することができる、という効果がある。また、示唆表示が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができ、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【４６０８】

遊技機Ｂ０において、

前記示唆表示実行手段は、

前記実行条件と異なる所定条件が成立した場合に、実行時間が固定的（例えば、「６０秒」）な前記示唆表示を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｂ１。

【４６０９】

遊技機Ｂ１によれば、遊技機Ｂ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記

示唆表示実行手段は、前記実行条件と異なる所定条件が成立した場合に、実行時間が固定的な前記示唆表示を実行可能に構成される。これにより、特定演出の実行条件と異なる所定条件が成立した場合に実行される示唆表示の実行時間を固定的にし、該固定的な実行時間で実行される示唆表示が実行されている間に、特定演出の実行条件が成立した場合に、該特定演出を開始させないようにすることができ、表示中の示唆表示の内容を固定的な実行時間で遊技者に明確に認識させることができ、遊技の内容を明確に把握させることができる、という効果がある。また、固定的な実行時間である示唆表示が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができ、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

【4610】

遊技機B0又はB1において、

前記特定演出非開始手段によって前記特定演出が開始されていない状況において、前記特定演出に関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出（例えば、主表示用右打ち指示89）を実行可能な関連演出実行手段、を備えていることを特徴とする遊技機B2。

【4611】

遊技機B2によれば、遊技機B0又はB1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出非開始手段によって前記特定演出が開始されていない状況において、前記特定演出に関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出を実行可能な関連演出実行手段、を備えている。これにより、示唆表示の表示中に、特定演出の表示条件が成立して該特定演出が開始されていない場合でも、関連演出によって、特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、示唆表示の表示中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を待機（保留）させることができ、遊技者は表示中の示唆表示への注目が損なわれることなく内容を明確に認識することが可能となり、かつ、関連演出により特定演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に特定演出が待機されていることを認識させつつ、該示唆表示の表示が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。

【4612】

遊技機B0からB2のいずれかにおいて、

前記特定演出は、

遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出であることを特徴とする遊技機B3。

【4613】

遊技機B3によれば、遊技機B0からB2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出は、遊技状態が移行することを遊技者に示唆可能な演出である。これにより、示唆表示の表示中は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆することを待機可能に構成することで、表示中の示唆表示に遊技者が注目し易くして示唆表示の内容を遊技者に明確に認識させることができるとともに、その後に特定演出によって遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能にして、遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。

【4614】

遊技機B2又はB3において、

前記関連演出実行手段は、

前記表示手段における前記特定演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行することを特徴とする遊技機B4。

【4615】

遊技機B4によれば、遊技機B2又はB3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記表示手段における前記特定演出の表示領域より小さな

10

20

30

40

50

表示領域で前記関連演出を実行する。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に、特定演出の発生条件が成立して該特定演出が待機されている場合でも、関連演出によって特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、示唆表示の表示中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに該特定演出を行わない一方、該特定演出よりは目立たないように関連演出を実行して、遊技者は表示中の示唆表示の表示内容が阻害されることなく認識させることが可能となる。また、特定演出の表示領域より小さな表示領域で目立たないように関連演出を実行して、特定演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に特定演出が待機されていることを認識させ、遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。

【４６１６】

遊技機Ｂ２からＢ４のいずれかにおいて、

前記関連演出実行手段は、

前記特定演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段（例えば、演出用右打ち指示８１ｄ（文字メッセージ８１ｆ）と主表示用右打ち指示８９とを第３図柄表示装置８１に同時に表示）、を備えている

ことを特徴とする遊技機Ｂ５。

【４６１７】

遊技機Ｂ５によれば、遊技機Ｂ２からＢ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記特定演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段、を備えている。これにより、特定演出の実行中も関連演出を継続して実行可能にすることで、特定演出と関連演出とで遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。また、特定演出の実行如何に関わらず、関連演出を表示し続けることで、特定演出の実行有無に応じて関連演出を実行するか否かの制御が不要となり、制御負担を軽減することができる、という効果がある。

【４６１８】

遊技機Ｂ０からＢ５において、

第１条件が成立することにより第１抽選（例えば、第１特別図柄の動的表示）を実行可能な第１抽選実行手段（例えば、第１始動口６４への入賞）と、

前記第１条件と異なる第２条件が成立することにより第２抽選（例えば、第２特別図柄の動的表示）を実行可能な第２抽選実行手段（例えば、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞）と、

前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図１特図２同時変動）と、を備え、

前記示唆表示実行手段は、

前記第１抽選又は前記第２抽選の結果を前記示唆表示において遊技者に示唆可能に構成される

ことを特徴とする遊技機Ｂ６。

【４６１９】

遊技機Ｂ６によれば、遊技機Ｂ０からＢＡ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１条件が成立することにより第１抽選を実行可能な第１抽選実行手段と、前記第１条件と異なる第２条件が成立することにより第２抽選を実行可能な第２抽選実行手段と、前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備え、前記示唆表示実行手段は、前記第１抽選又は前記第２抽選の結果を前記示唆表示において遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第１抽選又は第２抽選が成立したに基づいて実行されている示唆表示中に、特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の示唆表示として第１抽選又は第２抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該示唆表示の興趣の向上を図ることができるとともに、該示唆表示の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。

10

20

30

40

50

【 4 6 2 0 】

遊技機 B 0 から B 6 において、

少なくとも、遊技状態を、第 1 遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変化可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ 2 0 3 n）と、

遊技媒体を、第 1 発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第 1 発射態様と異なる第 2 発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記特定演出として、前記第 1 発射態様又は前記第 2 発射態様から、前記第 2 発射態様又は前記第 1 発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行することを特徴とする遊技機 B 7。

10

【 4 6 2 1 】

遊技機 B 7 によれば、遊技機 B 0 から B 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、遊技状態を、第 1 遊技状態と、該第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態とに変化可能な遊技状態移行手段と、遊技媒体を、第 1 発射態様と、該第 1 発射態様と異なる第 2 発射態様とで発射可能な発射手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、前記第 1 発射態様又は前記第 2 発射態様から、前記第 2 発射態様又は前記第 1 発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、示唆表示の表示中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の示唆表示への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、該示唆表示の実行が終了した場合に発射態様の切り替えを遊技者に示唆することで、遊技者は違和感なく発射態様の切り替えをすることができる、という効果がある。

20

【 4 6 2 2 】

遊技機 B 7 において、

前記第 1 遊技状態において、前記第 2 発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えていることを特徴とする遊技機 B 8。

30

【 4 6 2 3 】

遊技機 B 8 によれば、遊技機 B 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 遊技状態において、前記第 2 発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第 1 遊技状態において第 2 発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第 1 遊技状態で第 2 発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

【 4 6 2 4 】

遊技機 B 7 又は B 8 において、

前記第 1 抽選又は / 及び前記第 2 抽選の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ 2 0 3 p）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記第 1 遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「900回」）が計数された場合に、前記第 2 遊技状態に移行可能な第 2 遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ 2 0 3 n のオン）、を備えていることを特徴とする遊技機 B 9。

40

【 4 6 2 5 】

遊技機 B 9 によれば、遊技機 B 7 又は B 8 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即

50

ち、前記第 1 抽選又は / 及び前記第 2 抽選の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記第 1 遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第 2 遊技状態に移行可能な第 2 遊技移行手段、を備えている。これにより、第 1 遊技状態において、第 1 抽選又は第 2 抽選が成立したことに基づいて実行される示唆表示中に、例えば、他方の第 2 抽選又は第 1 抽選によって計数手段の計数結果が所定回数に到達したとしても、第 2 遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な特定演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の示唆表示として第 1 抽選又は第 2 抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該示唆表示の興趣を高めることができるとともに、該示唆表示の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく第 2 遊技状態へ移行したことを認識することができる、という効果がある。

10

【 4 6 2 6 】

< C 群：遊技結果示唆演出途中に特定演出を行わない >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たり当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【 4 6 2 7 】

この遊技機では、少なくとも、所定の第 1 遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第 1 遊技状態より遊技者にとって有利な第 2 遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第 2 遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第 2 遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

20

【 4 6 2 8 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 4 6 2 9 】

C 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 4 6 3 0 】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（S 2 0 8））と、

30

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、MPU 2 0 1）と、

表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1）において所定演出（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1 において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置 1 1 4）と、を備えた遊技機において、

前記所定演出実行手段は、

少なくとも、所定事象の実行契機（例えば、確定コマンドの受信）まで遊技結果を遊技者に示唆可能な遊技結果示唆演出を継続する演出継続手段（例えば、変動パターンコマンドに応じた変動演出を実行）と、

所定遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）の発生を遊技者に示唆可能な特定演出（例えば、演出用右打ち指示 8 1 d（文字メッセージ 8 1 f））を実行可能な特定演出実行手段と、

40

前記遊技結果示唆演出の実行中に、前記特定演出が発生することを遊技者に示唆可能な発生条件（例えば、天井到達）が成立している場合でも、前記遊技結果示唆演出の実行中は前記特定演出を開始させない演出非開始手段（例えば、第 1 特別図柄の変動演出中は、演出用右打ち指示 8 1 d（文字メッセージ 8 1 f）を開始しない）と、を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記所定事象の実行契機が到来した場合に、前記遊技結果示唆演出から前記特定演出に切り替える切替手段（例えば、特別図柄の変動演出画面から演出用右打ち指示 8 1 d（文字メッセージ 8 1 f）に切り替え）、を備えている

50

ことを特徴とする遊技機 C 0。

【 4 6 3 1 】

遊技機 C 0 によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示手段において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機であって、前記所定演出実行手段は、少なくとも、所定事象の実行契機まで遊技結果を遊技者に示唆可能な遊技結果示唆演出を継続する演出継続手段と、所定遊技状態の発生を遊技者に示唆可能な特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記遊技結果示唆演出の実行中に、前記特定演出が発生することを遊技者に示唆可能な発生条件が成立している場合でも、前記遊技結果示唆演出の実行中は前記特定演出を開始させない演出非開始手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記所定事象の実行契機が到来した場合に、前記遊技結果示唆演出から前記特定演出に切り替える切替手段、を備えている。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出を開始させないようにすることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣の向上を図ることができるとともに、所定事象の実行契機が到来した後は、特定演出に切り替えて実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。

10

【 4 6 3 2 】

遊技機 C 0 において、

前記所定遊技状態と異なる通常遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）を発生可能な遊技状態手段、を備え、

20

前記所定遊技状態は、

前記通常遊技状態より遊技者にとって有利な遊技状態である

ことを特徴とする遊技機 C 1。

【 4 6 3 3 】

遊技機 C 1 によれば、遊技機 C 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態と異なる通常遊技状態を発生可能な遊技状態手段、を備え、前記所定遊技状態は、前記通常遊技状態より遊技者にとって有利な遊技状態である。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に、通常遊技状態より遊技者にとって有利な遊技状態である所定遊技状態が発生することを遊技者に示唆可能な特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出を開始させないようにすることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣の向上を図ることができるとともに、所定事象の実行契機が到来した後は、特定演出に切り替えて実行することで、遊技者にとって有利な所定遊技状態の発生を遊技者に示唆することができるので、遊技者は違和感なく所定遊技状態の発生を認識することができる、という効果がある。

30

【 4 6 3 4 】

遊技機 C 0 又は C 1 において、

所定領域を通過する遊技媒体を検出可能な検出手段（例えば、第 1 始動口スイッチ）、を備え、

40

前記所定事象は、

前記検出手段によって遊技媒体が検出されたことを契機として生じる事象である

ことを特徴とする遊技機 C 2。

【 4 6 3 5 】

遊技機 C 2 によれば、遊技機 C 0 又は C 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定領域を通過する遊技媒体を検出可能な検出手段、を備え、前記所定事象は、前記検出手段によって遊技媒体が検出されたことを契機として生じる事象である。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出を開始させないようにすることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣の向上を図

50

ることができるとともに、所定領域を通過する遊技媒体が検出手段によって検出されたことを契機として生じる事象が到来した後は、特定演出に切り替えて実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。

【４６３６】

遊技機Ｃ０からＣ２のいずれかにおいて、

前記演出非開始手段によって前記特定演出が開始されていない場合に、前記特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出（例えば、右打ち報知ランプ３７ｃ又は主表示用右打ち指示８９）を実行する関連演出実行手段、を備えていることを特徴とする遊技機Ｃ３。

【４６３７】

遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ０からＣ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記演出非開始手段によって前記特定演出が開始されていない場合に、前記特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出を実行する関連演出実行手段、を備えている。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に、特定演出の発生条件が成立して該特定演出が開始されていない場合でも、関連演出によって、特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、遊技結果示唆演出の実行中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出を開始させないことができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、関連演出により特定演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に特定演出が待機されていることを認識させつつ、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。

【４６３８】

遊技機Ｃ０からＣ３のいずれかにおいて、

前記特定演出は、

遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出であることを特徴とする遊技機Ｃ４。

【４６３９】

遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ０からＣ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定演出は、遊技状態が移行することを遊技者に示唆可能な演出である。これにより、遊技結果示唆演出の実行中は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆することを待機可能に構成することで、実行中の遊技結果示唆演出に遊技者が注目し易くして遊技結果示唆演出による興趣向上を図るとともに、その後に特定演出によって遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能にして、遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。

【４６４０】

遊技機Ｃ３又はＣ４において、

前記関連演出実行手段は、

前記表示手段における前記特定演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行することを特徴とする遊技機Ｃ５。

【４６４１】

遊技機Ｃ５によれば、遊技機Ｃ３又はＣ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記表示手段における前記特定演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行する。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に、特定演出の発生条件が成立して該特定演出が待機されている場合でも、関連演出によって特定演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、遊技結果示唆演出の実行中に特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに該特定演出を行わない一方、該特定演出よりは目立たないように関連演出を実行して、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となる。また、特定演出

10

20

30

40

50

の表示領域より小さな表示領域で目立たないように関連演出を実行して、特定演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に特定演出が待機されていることを認識させ、遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。

【４６４２】

遊技機Ｃ３からＣ５のいずれかにおいて、

前記関連演出実行手段は、

前記特定演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段（例えば、演出用右打ち指示８１ｄ（文字メッセージ８１ｆ）と主表示用右打ち指示８９とを第３図柄表示装置８１に同時に表示）、を備えていることを特徴とする遊技機Ｃ６。

10

【４６４３】

遊技機Ｃ６によれば、遊技機Ｃ３からＣ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記特定演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段、を備えている。これにより、特定演出の実行中も関連演出を継続して実行可能にすることで、特定演出と関連演出とで遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。また、特定演出の実行如何に関わらず、関連演出を表示し続けることで、特定演出の実行有無に応じて関連演出を実行するか否かの制御が不要となり、制御負担を軽減することができる、という効果がある。

【４６４４】

20

遊技機Ｃ０からＣ６のいずれかにおいて、

第１条件が成立することにより第１抽選（例えば、第１特別図柄の動的表示）を実行可能な第１抽選実行手段（例えば、第１始動口６４への入賞）と、

前記第１条件と異なる第２条件が成立することにより第２抽選（例えば、第２特別図柄の動的表示）を実行可能な第２抽選実行手段（例えば、上側第２始動口７１又は下側第２始動口７１ａへの入賞）と、

前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図１特図２同時変動）と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第１抽選又は前記第２抽選の結果を前記遊技結果示唆演出において遊技者に示唆可能に構成される

30

ことを特徴とする遊技機Ｃ７。

【４６４５】

遊技機Ｃ７によれば、遊技機Ｃ０からＣ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１条件が成立することにより第１抽選を実行可能な第１抽選実行手段と、前記第１条件と異なる第２条件が成立することにより第２抽選を実行可能な第２抽選実行手段と、前記第１抽選と前記第２抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記第１抽選又は前記第２抽選の結果を前記遊技結果示唆演出において遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第１抽選又は第２抽選が成立したことに基づいて実行されている遊技結果示唆演出中に、特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出として第１抽選又は第２抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣の向上を図ることができるとともに、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。

40

【４６４６】

遊技機Ｃ０からＣ７のいずれかにおいて、

少なくとも、遊技状態を、第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態と異なる第２遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変化可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎ）と、

50

遊技媒体を、第1発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第1発射態様と異なる第2発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、を備え、

前記特定演出実行手段は、

前記特定演出として、前記第1発射態様又は前記第2発射態様から、前記第2発射態様又は前記第1発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行することを特徴とする遊技機C8。

【4647】

遊技機C8によれば、遊技機C0からC7の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、遊技状態を、第1遊技状態と、該第1遊技状態と異なる第2遊技状態とに変化可能な遊技状態移行手段と、遊技媒体を、第1発射態様と、該第1発射態様と異なる第2発射態様とで発射可能な発射手段と、を備え、前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、前記第1発射態様又は前記第2発射態様から、前記第2発射態様又は前記第1発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、遊技結果示唆演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な特定演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該特定演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に発射態様の切り替えを遊技者に示唆することで、遊技者は違和感なく発射態様の切り替えをすることができる、という効果がある。

【4648】

遊技機C8において、

前記第1遊技状態において、前記第2発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第1発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えていることを特徴とする遊技機C9。

【4649】

遊技機C9によれば、遊技機C8の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1遊技状態において、前記第2発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第1発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第1遊技状態において第2発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第1発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第1遊技状態で第2発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

【4650】

遊技機C8又はC9において、

前記第1抽選又は/及び前記第2抽選の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ203p）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記第1遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「900回」）が計数された場合に、前記第2遊技状態に移行可能な第2遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ203nのオン）、を備えていることを特徴とする遊技機C10。

【4651】

遊技機C10によれば、遊技機C8又はC9の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1抽選又は/及び前記第2抽選の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記第1遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第2遊技状態に移行可能な第2遊技移行手段、を備えている。これにより、第1遊技状態において、第1抽選又は第2抽選が成立したことに基づいて実行さ

れる遊技結果示唆演出中に、例えば、他方の第2抽選又は第1抽選によって計数手段の計数結果が所定回数に到達したとしても、第2遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な特定演出の開始を待機（保留）させることができ、遊技者は実行中の遊技結果示唆演出として第1抽選又は第2抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該遊技結果示唆演出の興趣を高めることができるとともに、該遊技結果示唆演出の実行が終了した場合に特定演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく第2遊技状態へ移行したことを認識することができる、という効果がある。

【4652】

< D群：移行示唆演出の実行中に遊技状態が移行しても、移行示唆演出を継続 >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たり

10

に当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【4653】

この遊技機では、少なくとも、所定の第1遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第1遊技状態より遊技者にとって有利な第2遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第2遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第2遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

【4654】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める

20

の必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【4655】

D群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【4656】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（S208））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、MPU201）と、

表示手段（例えば、第3図柄表示装置81）において所定演出（例えば、第3図柄表示装置81において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示

30

制御装置114）と、を備えた遊技機において、
第1遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）において第1事象（例えば、特別図柄の変動演出）が第1回数（例えば、「900回」）実行された場合に、該第1遊技状態と異なる第2遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ203n）と、

前記第1遊技状態から前記第2遊技状態に移行し得る前に行われる移行示唆演出（例えば、天井到達報知演出）を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記移行示唆演出の実行中に、遊技状態移行手段により前記第1遊技状態から前記第2遊技状態に移行された後も、前記移行示唆演出を継続可能な演出継続手段（例えば、天井到達報知演出の実行中に、天井到達した場合でも、実行中の天井到達報知演出を継続）と、

40

を備えていることを特徴とする遊技機D0。

【4657】

遊技機D0によれば、定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示手段において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機において、第1遊技状態において第1事象が第1回数実行された場合に、該第1遊技状態と異なる第2遊技状態に移行可能な遊技状態移行手段と、前記第1遊技状態から前記第2遊技状態に移行し得る前に行われる移行示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、前記移行示唆演出の実行中に、遊技状態移行手段により前記第1遊技状態から前記第2遊技状態に移行された後も、前記移行示唆演出を継続可能

50

な演出継続手段と、を備えている。これにより、移行示唆演出の実行中に、遊技状態移行手段により第1遊技状態から第2遊技状態に移行された後も、移行示唆演出を継続させることができる。よって、遊技者は、実行中の移行示唆演出への注目が損なわれることなく演出内容を認識することが可能となり、遊技の状況を的確に認識し易くして遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【4658】

遊技機D0において、

前記移行示唆演出の実行後に行われる移行後演出（例えば、演出用右打ち指示81d（文字メッセージ81f））を実行可能な移行後演出実行手段、を備え、

前記移行後演出は、

前記遊技状態移行手段により遊技状態が前記第2遊技状態に移行していることを遊技者に示唆可能に構成され、

前記移行後演出実行手段は、前記移行示唆演出が終了していることを条件に前記移行後演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機D1。

【4659】

遊技機D1によれば、遊技機D0の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記移行示唆演出の実行後に行われる移行後演出を実行可能な移行後演出実行手段、を備え、前記移行後演出は、前記遊技状態移行手段により遊技状態が前記第2遊技状態に移行していることを遊技者に示唆可能に構成され、前記移行後演出実行手段は、前記移行示唆演出が終了していることを条件に前記移行後演出を実行可能に構成される。これにより、移行示唆演出の実行中に、遊技状態移行手段により第1遊技状態から第2遊技状態に移行された後も、移行示唆演出を継続させ、該移行示唆演出の実行後に、第2遊技状態へ移行されたことを移行後演出によって遊技者に認識させることができる。よって、遊技者は実行中の移行示唆演出への注目が損なわれることなく演出内容を認識することが可能となるとともに、移行後演出によって遊技状態が第2遊技状態へ移行されたことを認識することができる、という効果がある。

【4660】

遊技機D0又はD1において、

前記移行示唆演出は、

遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出であることを特徴とする遊技機D2。

【4661】

遊技機D2によれば、遊技機D0又はD1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記移行示唆演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である。これにより、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な移行示唆演出の実行中に、遊技状態移行手段により第1遊技状態から第2遊技状態に移行された後も、移行示唆演出を継続させることができる。よって、遊技者は実行中の移行示唆演出への注目が損なわれることなく遊技状態が移行し得ることを認識することが可能となり、遊技の状況を的確に認識し易くして遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【4662】

遊技機D0からD2のいずれかにおいて、

前記移行示唆演出は、

前記第1遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な状況演出であることを特徴とする遊技機D3。

【4663】

遊技機D3によれば、遊技機D0からD2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記移行示唆演出は、前記第1遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な状況演出である。これにより、第1遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な状況演出

10

20

30

40

50

である移行示唆演出の実行中に、遊技状態移行手段により第1遊技状態から第2遊技状態に移行された後も、移行示唆演出を継続させることができる。よって、遊技者は実行中の移行示唆演出への注目が損なわれることなく第1遊技状態における遊技状況を認識することが可能となり、遊技の状況を的確に認識し易くして遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【4664】

遊技機D0からD3のいずれかにおいて、

前記所定演出において特定結果（例えば、大当たり図柄）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な有利状態（例えば、大当たり遊技）を発生可能な有利状態手段、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記特定結果を導出せずに遊技状態を移行可能な非導出移行手段（例えば、天井到達による「普図低確時間短縮状態」へ移行）、を備えていることを特徴とする遊技機D4。

【4665】

遊技機D4によれば、遊技機D0からD3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出において特定結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な有利状態を発生可能な有利状態手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記特定結果を導出せずに遊技状態を移行可能な非導出移行手段、を備えている。これにより、有利状態を経ずに遊技状態を移行することが可能となり、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。また、特定結果が導出されずに遊技状態が変化し得る場合に、その内容を遊技者に的確に示唆することができる、という効果がある。

【4666】

遊技機D0からD4のいずれかにおいて、

第1条件が成立することにより第1抽選（例えば、第1特別図柄の動的表示）を実行可能な第1抽選実行手段（例えば、第1始動口64への入賞）と、

前記第1条件と異なる第2条件が成立することにより第2抽選（例えば、第2特別図柄の動的表示）を実行可能な第2抽選実行手段（例えば、上側第2始動口71又は下側第2始動口71aへの入賞）と、

前記第1抽選と前記第2抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図1特図2同時変動）と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第1抽選又は前記第2抽選の結果を前記移行示唆演出において遊技者に示唆可能に構成される

ことを特徴とする遊技機D5。

【4667】

遊技機D5によれば、遊技機D0からD4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1条件が成立することにより第1抽選を実行可能な第1抽選実行手段と、前記第1条件と異なる第2条件が成立することにより第2抽選を実行可能な第2抽選実行手段と、前記第1抽選と前記第2抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記第1抽選又は前記第2抽選の結果を前記移行示唆演出において遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第1抽選又は第2抽選が成立したことに基いて実行されている移行示唆演出中に、移行後演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該移行後演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の移行示唆演出として第1抽選又は第2抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該移行示唆演出の興趣の向上を図ることができる。また、該移行示唆演出の実行が終了した場合に移行後演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく移行後演出の内容を認識することができる、という効果がある。

【4668】

遊技機 D 1 から D 5 のいずれかにおいて、

遊技媒体を、第 1 発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第 1 発射態様と異なる第 2 発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）、を備え、

前記移行後演出実行手段は、

前記移行後演出として、前記第 1 発射態様又は前記第 2 発射態様から、前記第 2 発射態様又は前記第 1 発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行することを特徴とする遊技機 D 6。

【 4 6 6 9 】

遊技機 D 6 によれば、遊技機 D 1 から D 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技媒体を、第 1 発射態様と、該第 1 発射態様と異なる第 2 発射態様とで発射可能な発射手段、を備え、前記移行後演出実行手段は、前記移行後演出として、前記第 1 発射態様又は前記第 2 発射態様から、前記第 2 発射態様又は前記第 1 発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、移行示唆演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な移行後演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該移行後演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の移行示唆演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、該移行示唆演出の実行が終了した場合に発射態様の切り替えを遊技者に示唆することで、遊技者は違和感なく発射態様の切り替えをすることができる、という効果がある。

【 4 6 7 0 】

遊技機 D 6 において、

前記第 1 遊技状態において、前記第 2 発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えている

ことを特徴とする遊技機 D 7。

【 4 6 7 1 】

遊技機 D 7 によれば、遊技機 D 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 遊技状態において、前記第 2 発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第 1 遊技状態において第 2 発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第 1 遊技状態で第 2 発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

【 4 6 7 2 】

遊技機 D 5 から D 7 のいずれかにおいて、

前記第 1 抽選又は / 及び前記第 2 抽選の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ 2 0 3 p）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記第 1 遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「900 回」）が計数された場合に、前記第 2 遊技状態に移行可能な第 2 遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ 2 0 3 n のオン）、を備えている

ことを特徴とする遊技機 D 8。

【 4 6 7 3 】

遊技機 D 8 によれば、遊技機 D 5 から D 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 抽選又は / 及び前記第 2 抽選の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記第 1 遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第 2 遊技状態に移行可能な第 2 遊技移行手段、を備えている。これにより、第 1 遊技状態において、第 1 抽選又は第 2 抽選が成立したことに基づいて実行される移行示唆演出中に、例えば、他方の第 2 抽選又は第 1 抽選によって計数手段の計数結果

が所定回数に到達したとしても、第2遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な移行後演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の移行示唆演出として第1抽選又は第2抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該移行示唆演出の興趣を高めることができるとともに、該移行示唆演出の実行が終了した場合に移行後演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく第2遊技状態へ移行したことを認識することができる、という効果がある。

【4674】

< E群：第1演出の実行中に遊技状態の移行条件が成立しても、途中で第1演出を終わらせない >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たり
10
に当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【4675】

この遊技機では、少なくとも、所定の第1遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第1遊技状態より遊技者にとって有利な第2遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第2遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第2遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

【4676】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める
20
の必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【4677】

E群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【4678】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（S208））と、
前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、MP
U201）と、

表示手段（例えば、第3図柄表示装置81）において所定演出（例えば、第3図柄表示
装置81において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示
30
制御装置114）と、を備えた遊技機において、

第1遊技状態において、該第1遊技状態で発生し得る第1事象が発生した場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与され得る状況を発生可能な第2遊技状態に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ203n）と、

前記第1遊技状態であることを条件に開始され得る第1演出（例えば、天井到達報知演出）を実行可能な第1演出実行手段と、

前記第1演出の実行中に、前記遊技状態移行手段により前記第2遊技状態に移行された場合に、前記第1演出を継続可能な演出継続手段（例えば、天井到達報知演出の実行中に、天井到達した場合でも、実行中の天井到達報知演出を継続）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機E0。
40

【4679】

遊技機E0によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示手段において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機において、第1遊技状態において、該第1遊技状態で発生し得る第1事象が発生した場合に、遊技者に所定の遊技価値が付与され得る状況を発生可能な第2遊技状態に移行可能な遊技状態移行手段と、前記第1遊技状態であることを条件に開始され得る第1演出を実行可能な第1演出実行手段と、前記第1演出の実行中に、前記遊技状態移行手段により前記第2遊技状態に移行された場合に、前記第1演出を継続可能な演出継続手段と、を備えている。これにより、第1遊技状態であることを条件に開始され得る第1演出の実行中に、遊技状態移行手段により第1遊技状態から第2遊
50

技状態に移行された後も、第 1 演出を継続させることができる。よって、遊技者は、実行中の第 1 演出への注目が損なわれることなく演出内容を認識することが可能となり、遊技の状況を的確に認識し易くして遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【 4 6 8 0 】

遊技機 E 0 において、

前記第 1 演出と異なる演出であって、前記遊技状態移行手段により遊技状態が移行していることを遊技者に示唆可能な第 2 演出（例えば、主表示用右打ち指示 8 9）を実行可能な第 2 演出実行手段、を備え、

前記第 2 演出実行手段は、

前記第 1 演出が実行されている状況において前記第 2 演出を実行可能に構成されることを特徴とする遊技機 E 1。

10

【 4 6 8 1 】

遊技機 E 1 によれば、遊技機 E 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 演出と異なる演出であって、前記遊技状態移行手段により遊技状態が移行していることを遊技者に示唆可能な第 2 演出を実行可能な第 2 演出実行手段、を備え、前記第 2 演出実行手段は、前記第 1 演出が実行されている状況において前記第 2 演出を実行可能に構成される。これにより、第 1 遊技状態であることを条件に開始され得る第 1 演出の実行中に、遊技状態移行手段により第 1 遊技状態から第 2 遊技状態に移行された後も、第 1 演出を継続させることができるとともに、第 1 演出が実行されている状況において第 2 演出を実行することができる。よって、遊技者は、実行中の第 1 演出への注目が損なわれることなく演出内容を認識することが可能となり、また、第 1 演出が実行されている状況において、第 2 演出を実行可能に構成して該第 2 演出による示唆を行うことで、遊技の状況を的確に認識し易くして遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

20

【 4 6 8 2 】

遊技機 E 0 又は E 1 において、

前記第 1 演出は、

前記第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態へ移行し得ることを遊技者に示唆可能な移行示唆演出（例えば、天井到達報知演出において「通常遊技状態」から「普図低確時間短縮状態」に移行することを示唆する演出）を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 E 2。

30

【 4 6 8 3 】

遊技機 E 2 によれば、遊技機 E 0 又は E 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 演出は、前記第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態へ移行し得ることを遊技者に示唆可能な移行示唆演出を実行可能に構成される。これにより、第 1 遊技状態であることを条件に開始され得る第 1 演出の実行中に、遊技状態移行手段により第 1 遊技状態から第 2 遊技状態に移行された後も、第 1 遊技状態から第 2 遊技状態に移行し得ることを遊技者に示唆可能な移行示唆演出である第 1 演出を継続させることができるとともに、第 1 演出が実行されている状況において第 2 演出を実行することができる。よって、遊技者は、実行中の第 1 演出への注目が損なわれることなく演出内容を認識することが可能となり、また、第 1 演出が実行されている状況において、第 2 演出を実行可能に構成して該第 2 演出による示唆を行うことで、遊技の状況を的確に認識し易くして遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

40

【 4 6 8 4 】

遊技機 E 0 から E 2 のいずれかにおいて、

前記所定演出において特定結果（例えば、大当たり図柄）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な有利状態（例えば、大当たり遊技）を発生可能な有利状態手段、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記特定結果を導出せずに遊技状態を移行可能な非導出移行手段（例えば、天井到達による「普図低確時間短縮状態」へ移行）、を備えている

50

ことを特徴とする遊技機 E 3。

【 4 6 8 5 】

遊技機 E 3 によれば、遊技機 E 0 から E 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出において特定結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な有利状態を発生可能な有利状態手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記特定結果を導出せずに遊技状態を移行可能な非導出移行手段、を備えている。これにより、有利状態を経ずに遊技状態を移行することが可能となり、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。また、特定結果が導出されずに遊技状態が変化し得る場合に、その内容を遊技者に的確に示唆することができる、という効果がある。

10

【 4 6 8 6 】

遊技機 E 0 から E 3 のいずれかにおいて、

前記演出継続手段によって前記第 1 演出が継続されている間に、前記第 2 演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出（例えば、右打ち報知ランプ 3 7 c 又は主表示用右打ち指示 8 9）を実行する関連演出実行手段、を備えている

ことを特徴とする遊技機 E 4。

【 4 6 8 7 】

遊技機 E 4 によれば、遊技機 E 0 から E 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記演出継続手段によって前記第 1 演出が継続されている間に、前記第 2 演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆可能な関連演出を実行する関連演出実行手段、を備えている。これにより、第 1 演出の実行中に、第 2 演出の発生条件が成立して該第 2 演出が開始されていない場合でも、関連演出によって、第 2 演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、第 1 演出の実行中に第 2 演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該第 2 演出を開始させないことができ、遊技者は実行中の第 1 演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、関連演出により第 2 演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に第 2 演出が待機されていることを認識させつつ、該第 1 演出の実行が終了した場合に第 2 演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく特定演出の内容を認識することができる、という効果がある。

20

【 4 6 8 8 】

遊技機 E 4 において、

前記関連演出実行手段は、

前記表示手段における前記第 2 演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行する

ことを特徴とする遊技機 E 5。

【 4 6 8 9 】

遊技機 E 5 によれば、遊技機 E 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記表示手段における前記第 2 演出の表示領域より小さな表示領域で前記関連演出を実行する。これにより、第 1 演出の実行中に、第 2 演出の発生条件が成立して該第 2 演出が待機されている場合でも、関連演出によって第 2 演出と関連する遊技状況を遊技者に示唆することが可能となる。よって、第 1 演出の実行中に第 2 演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに該第 2 演出を行わない一方、該第 2 演出よりは目立たないように関連演出を実行して、遊技者は実行中の第 1 演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となる。また、第 2 演出の表示領域より小さな表示領域で目立たないように関連演出を実行して、第 2 演出の開始が待機されている旨を遊技者に認識させることが可能となり、遊技者に第 2 演出が待機されていることを認識させ、遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。

40

【 4 6 9 0 】

遊技機 E 4 又は E 5 において、

前記関連演出実行手段は、

50

前記第 2 演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段（例えば、演出用右打ち指示 8 1 d（文字メッセージ 8 1 f）と主表示用右打ち指示 8 9 とを第 3 図柄表示装置 8 1 に同時に表示）、を備えていることを特徴とする遊技機 E 6。

【 4 6 9 1 】

遊技機 E 6 によれば、遊技機 E 4 又は E 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記関連演出実行手段は、前記第 2 演出の実行中も前記関連演出を継続して実行可能な関連継続手段、を備えている。これにより、第 2 演出の実行中も関連演出を継続して実行可能にすることで、第 2 演出と関連演出とで遊技の内容を遊技者に的確に認識させることができる、という効果がある。また、第 2 演出の実行如何に関わらず、関連演出を表示し続けることで、第 2 演出の実行有無に応じて関連演出を実行するか否かの制御が不要となり、制御負担を軽減することができる、という効果がある。

10

【 4 6 9 2 】

遊技機 E 0 から E 6 のいずれかにおいて、

第 1 条件が成立することにより第 1 抽選（例えば、第 1 特別図柄の動的表示）を実行可能な第 1 抽選実行手段（例えば、第 1 始動口 6 4 への入賞）と、

前記第 1 条件と異なる第 2 条件が成立することにより第 2 抽選（例えば、第 2 特別図柄の動的表示）を実行可能な第 2 抽選実行手段（例えば、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への入賞）と、

前記第 1 抽選と前記第 2 抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図 1 特図 2 同時変動）と、を備え、

20

前記示唆演出実行手段は、

前記第 1 抽選又は前記第 2 抽選の結果を前記第 1 演出において遊技者に示唆可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 E 7。

【 4 6 9 3 】

遊技機 E 7 によれば、遊技機 E 0 から E 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 条件が成立することにより第 1 抽選を実行可能な第 1 抽選実行手段と、前記第 1 条件と異なる第 2 条件が成立することにより第 2 抽選を実行可能な第 2 抽選実行手段と、前記第 1 抽選と前記第 2 抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備え、前記示唆演出実行手段は、前記第 1 抽選又は前記第 2 抽選の結果を前記第 1 演出において遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第 1 抽選又は第 2 抽選が成立したことに基づいて実行されている第 1 演出中に、第 2 演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該第 2 演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の第 1 演出として第 1 抽選又は第 2 抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該第 1 演出の興趣の向上を図ることができるとともに、該第 1 演出の実行が終了した場合に第 2 演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく第 2 演出の内容を認識することができる、という効果がある。

30

【 4 6 9 4 】

遊技機 E 1 から E 7 のいずれかにおいて、

遊技媒体を、第 1 発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第 1 発射態様と異なる第 2 発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）、を備え、

前記第 2 演出実行手段は、

前記第 2 演出として、前記第 1 発射態様又は前記第 2 発射態様から、前記第 2 発射態様又は前記第 1 発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する

ことを特徴とする遊技機 E 8。

40

【 4 6 9 5 】

遊技機 E 8 によれば、遊技機 E 1 から E 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技媒体を、第 1 発射態様と、該第 1 発射態様と異なる第 2 発射態様とで発射可能な

50

発射手段、を備え、前記第2演出実行手段は、前記第2演出として、前記第1発射態様又は前記第2発射態様から、前記第2発射態様又は前記第1発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、第1演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な第2演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該第2演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の第1演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、該第1演出の実行が終了した場合に発射態様の切り替えを遊技者に示唆することで、遊技者は違和感なく発射態様の切り替えをすることができる、という効果がある。

【4696】

遊技機E8において、

前記第1遊技状態において、前記第2発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第1発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えている

ことを特徴とする遊技機E9。

【4697】

遊技機E9によれば、遊技機E8の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1遊技状態において、前記第2発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第1発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第1遊技状態において第2発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第1発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第1遊技状態で第2発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

【4698】

遊技機E8又はE9において、

前記第1抽選又は/及び前記第2抽選の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ203p）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記第1遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「900回」）が計数された場合に、前記第2遊技状態に移行可能な第2遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ203nのオン）、を備えている

ことを特徴とする遊技機E10。

【4699】

遊技機E10によれば、遊技機E8又はE9の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1抽選又は/及び前記第2抽選の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記第1遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第2遊技状態に移行可能な第2遊技移行手段、を備えている。これにより、第1遊技状態において、第1抽選又は第2抽選が成立したことに基づいて実行される第1演出中に、例えば、他方の第2抽選又は第1抽選によって計数手段の計数結果が所定回数に到達したとしても、第2遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な第2演出の開始を待機（保留）させることができ、遊技者は実行中の第1演出として第1抽選又は第2抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該第1演出の興趣を高めることができるとともに、該第1演出の実行が終了した場合に第2演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく第2遊技状態へ移行したことを認識することができる、という効果がある。

【4700】

< F群：一方の特図の天井到達演出を他方の特図変動が終了するまで延長続 >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たり当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

10

20

30

40

50

【 4 7 0 1 】

この遊技機では、少なくとも、所定の第 1 遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第 1 遊技状態より遊技者にとって有利な第 2 遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第 2 遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第 2 遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

【 4 7 0 2 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 4 7 0 3 】

F 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 4 7 0 4 】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（S 2 0 8））と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、M P U 2 0 1）と、

表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1）において所定演出（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1 において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置 1 1 4）と、を備えた遊技機において、

第 1 条件を取得可能な第 1 条件取得手段（例えば、第 1 始動口 6 4）と、

前記第 1 条件と異なる第 2 条件を取得可能な第 2 条件取得手段（例えば、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a）と、

前記第 1 条件が成立することにより、第 1 演出（例えば、天井到達報知演出）を実行可能な第 1 演出実行手段（例えば、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a）と、

前記第 1 演出の実行時間を、前記第 2 条件が成立していることに基づいて延長可能な実行期間延長手段（例えば、天井到達報知演出の実行期間を、第 2 特別図柄の動的表示分延長）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機 F 0。

【 4 7 0 5 】

遊技機 F 0 によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示手段において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機であって、第 1 条件を取得可能な第 1 条件取得手段と、前記第 1 条件と異なる第 2 条件を取得可能な第 2 条件取得手段と、前記第 1 条件が成立することにより、第 1 演出を実行可能な第 1 演出実行手段と、前記第 1 演出の実行時間を、前記第 2 条件が成立していることに基づいて延長可能な実行期間延長手段と、を備えている。これにより、第 1 演出の実行期間を、第 2 条件が成立している場合には延長させることが可能となるので、例えば、第 2 条件が成立することに基づいて第 1 演出が途中で終わってしまったり、第 2 条件が成立することに基づいて第 1 演出の内容が阻害されることなく、遊技者に第 1 演出の内容を明確に認識させることができる。よって、分かり易い演出を提供して、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【 4 7 0 6 】

遊技機 F 0 において、

前記第 1 演出は、

遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である

ことを特徴とする遊技機 F 1。

【 4 7 0 7 】

遊技機 F 1 によれば、遊技機 F 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である。これにより、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第 1 演出の実行期間を、第 2 条件が成立している場合には延長させることが可能となるので、例えば、遊技状態が移行するか否か

10

20

30

40

50

を遊技者に示唆可能な第1演出が第2条件が成立することに基づいて途中で終わってしまったり、第2条件が成立することに基づいて第1演出の内容が阻害されることなく、遊技者に遊技状態が移行するか否かを明確に認識させることができる。よって、分かり易い演出を提供して、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【4708】

遊技機F0又はF1において、

前記第2条件の成立数を計数可能な成立数計数手段（例えば、第2保留球格納エリア203e）、を備え、

前記実行期間延長手段は、

前記成立数計数手段に計数されている前記第2条件の成立数に応じて前記第1演出の実行期間を延長可能に構成される

10

ことを特徴とする遊技機F2。

【4709】

遊技機F2によれば、遊技機F0又はF1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第2条件の成立数を計数可能な成立数計数手段、を備え、前記実行期間延長手段は、前記成立数計数手段に計数されている前記第2条件の成立数に応じて前記第1演出の実行期間を延長可能に構成される。これにより、第1演出の実行期間を、第2条件の成立数に応じて延長させることが可能となるので、例えば、第2条件の成立数によって第1演出が途中で終わってしまったり、第2条件が成立することに基づいて第1演出の内容が阻害されることなく、遊技者に第1演出の内容を明確に認識させることができる。よって、分かり易い演出を提供して、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

20

【4710】

遊技機F0からF2のいずれかにおいて、

前記第2条件が成立することにより、前記第1演出と異なる第2演出（例えば、演出用右打ち指示81d）を実行可能な第2演出実行手段、を備え、

前記第2演出は、

遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出であることを特徴とする遊技機F3。

【4711】

遊技機F3によれば、遊技機F0からF2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第2条件が成立することにより、前記第1演出と異なる第2演出を実行可能な第2演出実行手段、を備え、前記第2演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である。これにより、第2条件が成立することにより実行され得て遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第2演出が実行される場合に、第1演出の実行期間を延長させることが可能となるので、例えば、先に実行されていた第1演出より先に第2演出によって遊技状態が移行されることを示唆することを抑制したり、先に実行されていた第1演出の内容が第2演出によって阻害されることなく、遊技者に第1演出の内容を明確に認識させることができる。よって、分かり易い演出を提供して、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

30

【4712】

遊技機F0からF3のいずれかにおいて、

前記第1演出が実行されている間に、前記第2条件が成立することにより遊技状態が移行（例えば、第2特別図柄で大当たりに当選）し得る場合に、前記第1演出又は前記第2演出と異なる第3演出（例えば、大当たり変動）を実行可能な第3演出実行手段、を備え、

前記第3演出は、

遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出であることを特徴とする遊技機F4。

40

【4713】

遊技機F4によれば、遊技機F0からF3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1演出が実行されている間に、前記第2条件が成立することにより遊技状態が

50

移行し得る場合に、前記第 1 演出又は前記第 2 演出と異なる第 3 演出を実行可能な第 3 演出実行手段、を備え、前記第 3 演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な演出である。これにより、第 1 演出が実行されている間に、第 2 条件が成立することで遊技状態が移行し得る場合に、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第 3 演出を実行して、第 1 演出の実行中であっても遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆することが可能となる。よって、遊技状態が移行され得ることを迅速に遊技者に示唆し、分かり易い演出を提供して、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【 4 7 1 4 】

遊技機 F 0 から F 4 のいずれかにおいて、

前記第 1 条件が成立することにより第 1 抽選（例えば、第 1 特別図柄の動的表示）を実行可能な第 1 抽選実行手段（例えば、第 1 始動口 6 4 への入賞）と、

10

前記第 2 条件が成立することにより第 2 抽選（例えば、第 2 特別図柄の動的表示）を実行可能な第 2 抽選実行手段（例えば、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への入賞）と、

前記第 1 抽選と前記第 2 抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図 1 特図 2 同時変動）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機 F 5。

【 4 7 1 5 】

遊技機 F 5 によれば、遊技機 F 0 から F 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 条件が成立することにより第 1 抽選を実行可能な第 1 抽選実行手段と、前記第 2 条件が成立することにより第 2 抽選を実行可能な第 2 抽選実行手段と、前記第 1 抽選と前記第 2 抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備えている。これにより、第 1 抽選と第 2 抽選とを同時期に実行可能に構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

20

【 4 7 1 6 】

遊技機 F 3 から F 5 のいずれかにおいて、

少なくとも、遊技状態を、第 1 遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変化可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ 2 0 3 n）と、

遊技媒体を、第 1 発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第 1 発射態様と異なる第 2 発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、を備え、

30

前記第 2 演出実行手段は、

前記第 2 演出として、前記第 1 発射態様又は前記第 2 発射態様から、前記第 2 発射態様又は前記第 1 発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する

ことを特徴とする遊技機 F 6。

【 4 7 1 7 】

遊技機 F 6 によれば、遊技機 F 3 から F 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、遊技状態を、第 1 遊技状態と、該第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態とに変化可能な遊技状態移行手段と、遊技媒体を、第 1 発射態様と、該第 1 発射態様と異なる第 2 発射態様とで発射可能な発射手段と、を備え、前記第 2 演出実行手段は、前記第 2 演出として、前記第 1 発射態様又は前記第 2 発射態様から、前記第 2 発射態様又は前記第 1 発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、第 1 演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な第 2 演出を開始する発生条件が成立した場合にも、該第 2 演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の第 1 演出への注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、かつ、該第 1 演出の実行が終了した場合に発射態様の切り替えを遊技者に示唆することで、遊技者は違和感なく発射態様の切り替えをすることができる、という効果がある。

40

【 4 7 1 8 】

遊技機 F 6 において、

50

前記第 1 遊技状態において、前記第 2 発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えていることを特徴とする遊技機 F 7。

【 4 7 1 9 】

遊技機 F 7 によれば、遊技機 F 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 遊技状態において、前記第 2 発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第 1 遊技状態において第 2 発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第 1 遊技状態で第 2 発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

10

【 4 7 2 0 】

遊技機 F 6 又は F 7 において、

前記第 1 抽選又は / 及び前記第 2 抽選の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ 2 0 3 p）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記第 1 遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「900 回」）が計数された場合に、前記第 2 遊技状態に移行可能な第 2 遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ 2 0 3 n のオン）、を備えていることを特徴とする遊技機 F 8。

20

【 4 7 2 1 】

遊技機 F 8 によれば、遊技機 F 6 又は F 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 抽選又は / 及び前記第 2 抽選の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記第 1 遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数された場合に、前記第 2 遊技状態に移行可能な第 2 遊技移行手段、を備えている。これにより、第 1 遊技状態において、第 1 抽選又は第 2 抽選が成立したに基づいて実行される第 1 演出中に、例えば、他方の第 2 抽選又は第 1 抽選によって計数手段の計数結果が所定回数に到達したとしても、第 2 遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な第 2 演出の開始を保留させることができ、遊技者は実行中の第 1 演出として第 1 抽選又は第 2 抽選の結果が如何様になるかの注目が損なわれることなく堪能することが可能となり、該第 1 演出の興趣を高めることができるとともに、該第 1 演出の実行が終了した場合に第 2 演出を実行することができるので、遊技者は違和感なく第 2 遊技状態へ移行したことを認識することができる、という効果がある。

30

【 4 7 2 2 】

< G 群：液晶での特図 1 変動演出を、天井到達する特図 2 の変動終了を契機に終了させる >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

40

【 4 7 2 3 】

この遊技機では、少なくとも、所定の第 1 遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第 1 遊技状態より遊技者にとって有利な第 2 遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第 2 遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第 2 遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

【 4 7 2 4 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

50

【 4 7 2 5 】

G群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 4 7 2 6 】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（S208））と、
前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、MPU201）と、

表示装置（例えば、第3図柄表示装置81）において所定演出（例えば、特別図柄の変動演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置114）と、を備えた遊技機において、

第1事象（例えば、第1特別図柄の動的表示）の回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ203p）と、

第2事象が発生した場合に、遊技者に遊技状況を示唆可能な第1演出（例えば、天井到達直前に行われる天井到達報知演出）を実行可能な第1演出実行手段と、

前記第1演出の実行中に、前記計数手段の計数結果に基づく第3事象（例えば、第2特別図柄の動的表示に基づく天井到達）が発生した場合に、該第1演出を終了させる演出終了手段（例えば、天井到達報知演出中に第2特別図柄の動的表示が終了したタイミングで天井到達報知演出を終了）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機G0。

【 4 7 2 7 】

遊技機D0によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示装置において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機であって、第1事象の回数を計数可能な計数手段と、第2事象が発生した場合に、遊技者に遊技状況を示唆可能な第1演出を実行可能な第1演出実行手段と、前記第1演出の実行中に、前記計数手段の計数結果に基づく第3事象が発生した場合に、該第1演出を終了させる演出終了手段と、を備えている。これにより、第1演出の実行中に、計数手段の計数結果に基づく第3事象が発生することにより実行中の第1演出を終了させることができるので、例えば、第3事象が発生して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、直ちに第1演出を終了させて第3事象に基づく遊技に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【 4 7 2 8 】

遊技機G0において、

前記第1演出と異なる第2演出（例えば、「普図低確時間短縮状態」における各種演出）を実行可能な第2演出実行手段、を備え、

前記第2演出実行手段は、

前記演出終了手段により前記第1演出が終了した場合に、前記第2演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機G1。

【 4 7 2 9 】

遊技機G1によれば、遊技機G0の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第1演出と異なる第2演出を実行可能な第2演出実行手段、を備え、前記第2演出実行手段は、前記演出終了手段により前記第1演出が終了した場合に、前記第2演出を実行可能に構成される。これにより、第1演出の実行中に、第3事象が発生することにより実行中の第1演出を終了させ、該第1演出が終了した場合に第2演出を実行することができるので、例えば、演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、直ちに第1演出を終了させて第2演出を実行することが可能となる。よって、第2演出による遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【 4 7 3 0 】

遊技機 G 1 において、
前記第 2 演出は、
遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される
ことを特徴とする遊技機 G 2。

【 4 7 3 1 】

遊技機 G 2 によれば、遊技機 G 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 2 演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第 1 演出の実行中に、第 3 事象が発生することにより実行中の第 1 演出を終了させ、該第 1 演出が終了した場合に遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第 2 演出を実行することができるので、遊技状態を移行し得る場合に、直ちに第 1 演出を終了させて、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第 2 演出を実行することが可能となる。よって、直ちに第 2 演出によって遊技状態が移行され得ることを遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

10

【 4 7 3 2 】

遊技機 G 1 又は G 2 において、
前記第 2 演出実行手段は、
前記第 2 条件の成立に基づいて前記第 2 演出を実行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機 G 3。

【 4 7 3 3 】

遊技機 G 3 によれば、遊技機 G 1 又は G 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 2 演出実行手段は、前記第 2 条件の成立に基づいて前記第 2 演出を実行可能に構成される。これにより、第 1 演出の実行中に、第 3 事象が発生することにより実行中の第 1 演出を終了させることができるので、例えば、第 3 事象が発生して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、直ちに第 1 演出を終了させて第 3 事象に基づく第 2 演出を実行させることができる。よって、第 3 事象が成立した場合に、直ちに第 2 演出を実行させ、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

20

【 4 7 3 4 】

遊技機 G 0 から G 3 のいずれかにおいて、
前記第 1 演出の実行可能期間を設定可能な期間設定手段（例えば、天井到達報知演出の実行時間を設定）、を備え、
前記演出終了手段は、
前記期間設定手段によって設定された前記第 1 演出の実行可能期間が経過するよりも先に前記第 3 事象が発生することにより、前記第 1 演出を終了可能に構成される
ことを特徴とする遊技機 G 4。

30

【 4 7 3 5 】

遊技機 G 4 によれば、遊技機 G 0 から G 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 演出の実行可能期間を設定可能な期間設定手段、を備え、前記演出終了手段は、前記期間設定手段によって設定された前記第 1 演出の実行可能期間が経過するよりも先に前記第 3 事象が発生することにより、前記第 1 演出を終了可能に構成される。これにより、第 1 演出の実行可能期間が経過するよりも先に第 3 事象が発生することで、第 1 演出を終了させることができるので、例えば、第 3 事象が発生して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、未だ継続され得た第 1 演出を終了させて、上記実行可能期間が経過するよりも先に成立した第 3 事象の発生に基づく遊技に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

40

【 4 7 3 6 】

遊技機 G 0 から G 4 のいずれかにおいて、
前記第 1 事象に基づく第 1 抽選（例えば、第 1 特別図柄の動的表示）を実行可能な第 1 抽選実行手段（例えば、第 1 始動口 6 4 への入賞）と、

50

前記第 3 事象に基づく第 2 抽選（例えば、第 2 特別図柄の動的表示）を実行可能な第 2 抽選実行手段（例えば、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への入賞）と、

前記第 1 抽選と前記第 2 抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図 1 特図 2 同時変動）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機 G 5。

【 4 7 3 7 】

遊技機 G 5 によれば、遊技機 G 0 から G 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 事象に基づく第 1 抽選を実行可能な第 1 抽選実行手段と、前記第 3 事象に基づく第 2 抽選を実行可能な第 2 抽選実行手段と、前記第 1 抽選と前記第 2 抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備えている。これにより、第 1 抽選と第 2 抽選とを同時期に実行可能に構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

10

【 4 7 3 8 】

遊技機 G 0 から G 5 のいずれかにおいて、

少なくとも、遊技状態を、第 1 遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変化可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ 2 0 3 n）と、

遊技媒体を、第 1 発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第 1 発射態様と異なる第 2 発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、を備え、

20

前記第 2 演出実行手段は、

前記第 2 演出として、前記第 1 発射態様又は前記第 2 発射態様から、前記第 2 発射態様又は前記第 1 発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する

ことを特徴とする遊技機 G 6。

【 4 7 3 9 】

遊技機 G 6 によれば、遊技機 G 0 から G 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、遊技状態を、第 1 遊技状態と、該第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態とに変化可能な遊技状態移行手段と、遊技媒体を、第 1 発射態様と、該第 1 発射態様と異なる第 2 発射態様とで発射可能な発射手段と、を備え、前記第 2 演出実行手段は、前記第 2 演出として、前記第 1 発射態様又は前記第 2 発射態様から、前記第 2 発射態様又は前記第 1 発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、第 1 演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な第 2 演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに第 1 演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第 2 演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

30

【 4 7 4 0 】

遊技機 G 6 において、

前記第 1 遊技状態において、前記第 2 発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えている

40

ことを特徴とする遊技機 G 7。

【 4 7 4 1 】

遊技機 G 7 によれば、遊技機 G 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 遊技状態において、前記第 2 発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第 1 遊技状態において第 2 発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第 1 遊技状態で第 2 発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効

50

果がある。

【 4 7 4 2 】

遊技機 G 6 又は G 7 において、
前記遊技状態移行手段は、

前記第 1 遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「900回」）が
計数された場合に、前記第 2 遊技状態に移行可能な第 2 遊技移行手段（例えば、時短低確
フラグ 203n のオン）、を備えている
ことを特徴とする遊技機 G 8。

【 4 7 4 3 】

遊技機 G 8 によれば、遊技機 G 6 又は G 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即
ち、前記遊技状態移行手段は、前記第 1 遊技状態において、前記計数手段により所定回数
が計数された場合に、前記第 2 遊技状態に移行可能な第 2 遊技移行手段、を備えている。
これにより、第 1 遊技状態において、第 1 抽選又は第 2 抽選が成立したことに基づいて実
行される第 1 演出中に、例えば、他方の第 2 抽選又は第 1 抽選によって計数手段の計数結
果が所定回数に到達したとしても、第 2 遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な
第 2 演出を開始させ、直ちに第 1 演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能
な第 2 演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる
遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【 4 7 4 4 】

< H 群：一方の特図の天井到達演出中に他方の特図で大当たりした場合に、途中で天井
到達演出を終わらせる >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たり
に当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す
遊技機がある。

【 4 7 4 5 】

この遊技機では、少なくとも、所定の第 1 遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）
と、該第 1 遊技状態より遊技者にとって有利な第 2 遊技状態（例えば、特別図柄の高確率
状態）とを発生可能に構成され、該第 2 遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度
、第 2 遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献 1（
特開 2017-148264 号公報））。

【 4 7 4 6 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高め
る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 4 7 4 7 】

H 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高め
ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 4 7 4 8 】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（S208））と、
前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、MP
U201）と、

表示装置（例えば、第 3 図柄表示装置 81）において所定演出（例えば、第 3 図柄表示
装置 81 において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示
制御装置 114）と、を備えた遊技機において、

少なくとも、第 1 条件（例えば、特別図柄の変動演出）が成立したことを算定可能な算
定手段（例えば、天井到達計数カウンタ 203p）と、

前記第 1 条件が成立したことにより、遊技者に遊技状況を示唆可能な第 1 演出（例えば
、天井到達報知演出）を実行可能な第 1 演出実行手段と、

前記算定手段の算定結果に基づく前記第 1 演出の実行中に、第 2 条件が成立することに
より前記第 1 演出を終了させる演出終了手段（例えば、天井到達報知演出中に第 2 特別図
柄の動的表示が終了したタイミングで天井到達報知演出を終了）と、を備えている

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機 H 0。

【 4 7 4 9 】

遊技機 H 0 によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示装置において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機において、少なくとも、第 1 条件が成立したことを算定可能な算定手段と、前記第 1 条件が成立したことにより、遊技者に遊技状況を示唆可能な第 1 演出を実行可能な第 1 演出実行手段と、前記算定手段の算定結果に基づく前記第 1 演出の実行中に、第 2 条件が成立することにより前記第 1 演出を終了させる演出終了手段と、を備えている。これにより、算定手段の算定結果に基づく第 1 演出の実行中に、第 2 条件が成立することにより、実行中の第 1 演出を終了させることができるので、例えば、第 2 条件が成立して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、直ちに第 1 演出を終了させて第 2 条件に基づく遊技状況に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

10

【 4 7 5 0 】

遊技機 H 0 において、
前記第 2 条件は、
前記第 1 条件より成立し難く構成される
ことを特徴とする遊技機 H 1。

【 4 7 5 1 】

遊技機 H 1 によれば、遊技機 H 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 2 条件は、前記第 1 条件より成立し難く構成される。これにより、算定手段の算定結果に基づく第 1 演出の実行中に、第 1 条件より成立し難い第 2 条件が成立することにより、実行中の第 1 演出を終了させることができるので、例えば、第 1 条件より発生し難い第 2 条件が成立して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、該レアケースに応じて直ちに第 1 演出を終了させて第 2 条件に基づく遊技状況に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

20

【 4 7 5 2 】

遊技機 H 0 又は H 1 において、
少なくとも、前記第 1 条件の成立により前記表示手段で識別情報の動的表示を実行可能な動的表示実行手段、を備え、
前記第 1 演出実行手段は、
前記第 1 演出を、複数の前記動的表示に亘って実行可能に構成される
ことを特徴とする遊技機 H 2。

30

【 4 7 5 3 】

遊技機 H 2 によれば、遊技機 H 0 又は H 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、前記第 1 条件の成立により前記表示手段で識別情報の動的表示を実行可能な動的表示実行手段、を備え、前記第 1 演出実行手段は、前記第 1 演出を、複数の前記動的表示に亘って実行可能に構成される。これにより、複数の動的表示に亘って実行される第 1 演出の実行中に、第 2 条件が成立することにより、実行中の第 1 演出を終了させることができるので、例えば、複数の動的表示に亘って第 1 演出が実行されている状況において第 2 条件が成立して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、直ちに第 1 演出を終了させて第 2 条件に基づく遊技状況に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

40

【 4 7 5 4 】

遊技機 H 0 から H 2 のいずれかにおいて、
前記第 1 演出と異なる第 2 演出（例えば、「普図低確時間短縮状態」における各種演出）を実行可能な第 2 演出実行手段、を備え、

50

前記第 2 演出実行手段は、

前記演出終了手段により前記第 1 演出が終了した場合に、前記第 2 演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 H 3。

【 4 7 5 5 】

遊技機 H 3 によれば、遊技機 H 0 から H 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 演出と異なる第 2 演出を実行可能な第 2 演出実行手段、を備え、前記第 2 演出実行手段は、前記演出終了手段により前記第 1 演出が終了した場合に、前記第 2 演出を実行可能に構成される。これにより、算定手段の算定結果に基づく第 1 演出の実行中に、第 2 条件が成立することにより、実行中の第 1 演出を終了させることができ、第 2 条件が成立して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、直ちに第 1 演出を終了させて第 2 条件に基づく第 2 演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

10

【 4 7 5 6 】

遊技機 H 3 において、

前記第 2 演出は、

遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 H 4。

【 4 7 5 7 】

遊技機 H 4 によれば、遊技機 H 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 2 演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される。これにより、算定手段の算定結果に基づく第 1 演出の実行中に、第 2 条件が成立することにより、実行中の第 1 演出を終了させることができ、第 2 条件が成立した場合に、直ちに第 1 演出を終了させて、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第 2 演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

20

【 4 7 5 8 】

遊技機 H 3 又は H 4 において、

前記第 2 演出実行手段は、

前記第 2 条件の成立に基づいて前記第 2 演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 H 5。

30

【 4 7 5 9 】

遊技機 H 5 によれば、遊技機 H 3 又は H 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 2 演出実行手段は、前記第 2 条件の成立に基づいて前記第 2 演出を実行可能に構成される。これにより、算定手段の算定結果に基づく第 1 演出の実行中に、第 2 演出を実行し得る第 2 条件が成立することにより、実行中の第 1 演出を終了させることができ、第 2 条件が成立した場合に、直ちに第 1 演出を終了させて、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第 2 演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

40

【 4 7 6 0 】

遊技機 H 0 から H 5 のいずれかにおいて、

前記第 1 演出の実行可能期間を設定可能な期間設定手段（例えば、天井到達報知演出の実行時間を設定）、を備え、

前記演出終了手段は、

前記期間設定手段によって設定された前記第 1 演出の実行可能期間が経過するよりも先に前記第 2 条件が成立することにより、前記第 1 演出を終了可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 H 6。

【 4 7 6 1 】

50

遊技機 H 6 によれば、遊技機 H 0 から H 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 演出の実行可能期間を設定可能な期間設定手段、を備え、前記演出終了手段は、前記期間設定手段によって設定された前記第 1 演出の実行可能期間が経過するよりも先に前記第 2 条件が成立することにより、前記第 1 演出を終了可能に構成される。これにより、第 1 演出の実行可能期間が経過するよりも先に第 2 条件が成立することで、第 1 演出を終了させることができるので、例えば、第 2 条件が成立して演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、未だ継続され得た第 1 演出を終了させて、上記実行可能期間が経過するよりも先に成立した第 2 条件の成立に基づく遊技に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

10

【 4 7 6 2 】

遊技機 H 0 から H 6 のいずれかにおいて、

前記第 1 条件に基づく第 1 抽選（例えば、第 1 特別図柄の動的表示）を実行可能な第 1 抽選実行手段（例えば、第 1 始動口 6 4 への入賞）と、

前記第 2 条件に基づく第 2 抽選（例えば、第 2 特別図柄の動的表示）を実行可能な第 2 抽選実行手段（例えば、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への入賞）と、

前記第 1 抽選と前記第 2 抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図 1 特図 2 同時変動）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機 H 7。

【 4 7 6 3 】

20

遊技機 H 7 によれば、遊技機 H 0 から H 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 条件に基づく第 1 抽選を実行可能な第 1 抽選実行手段と、前記第 2 条件に基づく第 2 抽選を実行可能な第 2 抽選実行手段と、前記第 1 抽選と前記第 2 抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備えている。これにより、第 1 抽選と第 2 抽選とを同時期に実行可能に構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【 4 7 6 4 】

遊技機 H 1 から H 7 のいずれかにおいて、

少なくとも、遊技状態を、第 1 遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変化可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ 2 0 3 n）と、

30

遊技媒体を、第 1 発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第 1 発射態様と異なる第 2 発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、を備え、

前記第 2 演出実行手段は、

前記第 2 演出として、前記第 1 発射態様又は前記第 2 発射態様から、前記第 2 発射態様又は前記第 1 発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する

ことを特徴とする遊技機 H 8。

【 4 7 6 5 】

遊技機 H 8 によれば、遊技機 H 1 から H 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、遊技状態を、第 1 遊技状態と、該第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態とに変化可能な遊技状態移行手段と、遊技媒体を、第 1 発射態様と、該第 1 発射態様と異なる第 2 発射態様とで発射可能な発射手段と、を備え、前記第 2 演出実行手段は、前記第 2 演出として、前記第 1 発射態様又は前記第 2 発射態様から、前記第 2 発射態様又は前記第 1 発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、第 1 演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な第 2 演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに第 1 演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第 2 演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

40

50

【４７６６】

遊技機Ｈ８において、

前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にするを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えていることを特徴とする遊技機Ｈ９。

【４７６７】

遊技機Ｈ９によれば、遊技機Ｈ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１遊技状態において、前記第２発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第１発射態様にするを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において第２発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第１発射態様にするを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第１遊技状態で第２発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

10

【４７６８】

遊技機Ｈ８又はＨ９において、

前記遊技状態移行手段は、

前記第１遊技状態において、前記算定手段により所定回数（例えば、「９００回」）が算定された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ２０３ｎのオン）、を備えていることを特徴とする遊技機Ｈ１０。

20

【４７６９】

遊技機Ｈ１０によれば、遊技機Ｈ８又はＨ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記第１遊技状態において、前記算定手段により所定回数が算定された場合に、前記第２遊技状態に移行可能な第２遊技移行手段、を備えている。これにより、第１遊技状態において、第１抽選又は第２抽選が成立したに基づいて実行される第１演出中に、例えば、他方の第２抽選又は第１抽選によって算定手段の算定結果が所定回数に到達したとしても、第２遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な第２演出を開始させ、直ちに第１演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第２演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

30

【４７７０】

<Ⅰ群：液晶での特図１変動演出を、天井到達する特図２の変動終了を契機に終了させる>

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【４７７１】

この遊技機では、少なくとも、所定の第１遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第１遊技状態より遊技者にとって有利な第２遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第２遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第２遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

40

【４７７２】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【４７７３】

Ⅰ群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

50

【 4 7 7 4 】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（S 2 0 8））と、
前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、M P U 2 0 1）と、

表示装置（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1）において所定演出（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1 において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置 1 1 4）と、を備えた遊技機において、

遊技状態が移行するか否かを判定可能な移行条件判定手段（例えば、天井到達計数カウンタ 2 0 3 p）と、

遊技状態が移行する場合に、遊技者に遊技状況を示唆可能な第 1 演出（例えば、天井到達報知演出）を実行可能な第 1 演出実行手段と、

所定領域へ遊技媒体が入球するか否かを検出可能な入球検出手段（例えば、第 2 始動口スイッチ）と、

前記第 1 演出の実行中に、前記入球検出手段への入球に起因して前記第 1 演出を終了させる演出終了手段（例えば、天井到達報知演出中に、第 2 特別図柄の変動が終了したタイミングで天井到達報知演出を終了）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機 I 0。

10

【 4 7 7 5 】

遊技機 I 0 によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示装置において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機において、遊技状態が移行するか否かを判定可能な移行条件判定手段と、遊技状態が移行する場合に、遊技者に遊技状況を示唆可能な第 1 演出を実行可能な第 1 演出実行手段と、所定領域へ遊技媒体が入球するか否かを検出可能な入球検出手段と、前記第 1 演出の実行中に、前記入球検出手段への入球に起因して前記第 1 演出を終了させる演出終了手段と、を備えている。これにより、遊技者に遊技状況を示唆可能な第 1 演出の実行中に、入球検出手段の入球に起因して実行中の第 1 演出を終了させることができるので、例えば、遊技者の意思に応じて入球検出手段に入球させることで、遊技者所望のタイミングで第 1 演出を終了させることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

20

【 4 7 7 6 】

遊技機 I 0 において、

前記第 1 演出と異なる第 2 演出（例えば、「普図低確時間短縮状態」用の演出）を実行可能な第 2 演出実行手段、を備え、

前記第 2 演出実行手段は、

前記演出終了手段により前記第 1 演出が終了した場合に、前記第 2 演出を実行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 I 1。

30

【 4 7 7 7 】

遊技機 I 0 によれば、遊技機 I 0 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 演出と異なる第 2 演出を実行可能な第 2 演出実行手段、を備え、前記第 2 演出実行手段は、前記演出終了手段により前記第 1 演出が終了した場合に、前記第 2 演出を実行可能に構成される。これにより、遊技者に遊技状況を示唆可能な第 1 演出の実行中に、入球検出手段の入球に起因して実行中の第 1 演出を終了させる、直ちに第 2 演出を実行させることができる。よって、例えば、遊技者の意思に応じて入球検出手段に入球させることで、遊技者所望のタイミングで第 1 演出を終了させて第 2 演出を実行することができるので、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

40

【 4 7 7 8 】

遊技機 I 1 において、

前記第 2 演出は、

50

遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成されることを特徴とする遊技機 I 2。

【4779】

遊技機 I 2 によれば、遊技機 I 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 2 演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される。これにより、遊技者に遊技状況を示唆可能な第 1 演出の実行中に、入球検出手段の入球に起因して実行中の第 1 演出を終了させ、直ちに遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第 2 演出を実行させることができる。よって、例えば、遊技者の意思に応じて入球検出手段に入球させることで、遊技者所望のタイミングで第 1 演出を終了させて、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第 2 演出を実行することができるので、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

10

【4780】

遊技機 I 1 又は I 2 において、
前記第 2 演出実行手段は、
前記入球検出手段の検出に基づいて前記第 2 演出を実行可能に構成されることを特徴とする遊技機 I 3。

【4781】

遊技機 I 3 によれば、遊技機 I 1 又は I 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 2 演出実行手段は、前記入球検出手段の検出に基づいて前記第 2 演出を実行可能に構成される。これにより、遊技者に遊技状況を示唆可能な第 1 演出の実行中に、入球検出手段の入球に起因して実行中の第 1 演出を終了させ、該入球検出手段の入球に基づいて直ちに遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第 2 演出を実行させることができる。よって、例えば、遊技者の意思に応じて入球検出手段に入球させることで、遊技者所望のタイミングで第 1 演出を終了させて、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第 2 演出を実行することができるので、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

20

【4782】

遊技機 I 0 から I 3 のいずれかにおいて、
前記第 1 演出の実行可能期間を設定可能な期間設定手段（例えば、天井到達報知演出の実行時間を設定）、を備え、
前記演出終了手段は、
前記期間設定手段によって設定された前記第 1 演出の実行可能期間が経過するよりも先に前記入球検出手段へ入球することにより、前記第 1 演出を終了可能に構成されることを特徴とする遊技機 I 4。

30

【4783】

遊技機 I 4 によれば、遊技機 I 0 から I 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 演出の実行可能期間を設定可能な期間設定手段、を備え、前記演出終了手段は、前記期間設定手段によって設定された前記第 1 演出の実行可能期間が経過するよりも先に前記入球検出手段へ入球することにより、前記第 1 演出を終了可能に構成される。これにより、第 1 演出の実行可能期間が経過するよりも先に入球検出手段に入球させることで、第 1 演出を終了させることができるので、例えば、入球検出手段に入球することで遊技状況の変化が発生し得る場合に、未だ継続され得た第 1 演出を終了させて、上記実行可能期間が経過するよりも先に成立した入球検出手段への入球に基づく遊技に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

40

【4784】

遊技機 I 0 から I 4 のいずれかにおいて、
前記第 1 条件に基づく第 1 抽選（例えば、第 1 特別図柄の動的表示）を実行可能な第 1 抽選実行手段（例えば、第 1 始動口 64 への入賞）と、

50

前記第 2 条件に基づく第 2 抽選（例えば、第 2 特別図柄の動的表示）を実行可能な第 2 抽選実行手段（例えば、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への入賞）と、

前記第 1 抽選と前記第 2 抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図 1 特図 2 同時変動）と、を備えている

ことを特徴とする遊技機 I 5。

【 4 7 8 5 】

遊技機 I 5 によれば、遊技機 I 0 から I 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 条件に基づく第 1 抽選を実行可能な第 1 抽選実行手段と、前記第 2 条件に基づく第 2 抽選を実行可能な第 2 抽選実行手段と、前記第 1 抽選と前記第 2 抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備えている。これにより、第 1 抽選と第 2 抽選とを同時期に実行可能に構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

10

【 4 7 8 6 】

遊技機 I 1 から I 5 のいずれかにおいて、

少なくとも、遊技状態を、第 1 遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変化可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ 2 0 3 n）と、

遊技媒体を、第 1 発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第 1 発射態様と異なる第 2 発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、を備え、

20

前記第 2 演出実行手段は、

前記第 2 演出として、前記第 1 発射態様又は前記第 2 発射態様から、前記第 2 発射態様又は前記第 1 発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する

ことを特徴とする遊技機 I 6。

【 4 7 8 7 】

遊技機 I 6 によれば、遊技機 I 1 から I 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、遊技状態を、第 1 遊技状態と、該第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態とに変化可能な遊技状態移行手段と、遊技媒体を、第 1 発射態様と、該第 1 発射態様と異なる第 2 発射態様とで発射可能な発射手段と、を備え、前記第 2 演出実行手段は、前記第 2 演出として、前記第 1 発射態様又は前記第 2 発射態様から、前記第 2 発射態様又は前記第 1 発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、第 1 演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な第 2 演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに第 1 演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第 2 演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

30

【 4 7 8 8 】

遊技機 I 6 において、

前記第 1 遊技状態において、前記第 2 発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えている

40

ことを特徴とする遊技機 I 7。

【 4 7 8 9 】

遊技機 I 7 によれば、遊技機 I 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 遊技状態において、前記第 2 発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第 1 遊技状態において第 2 発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第 1 遊技状態で第 2 発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効

50

果がある。

【 4 7 9 0 】

遊技機 I 6 又は I 7 において、

前記遊技状態移行手段は、

前記第 1 遊技状態において、前記算定手段により所定回数（例えば、「900 回」）が算定された場合に、前記第 2 遊技状態に移行可能な第 2 遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ 203n のオン）、を備えている

ことを特徴とする遊技機 I 8。

【 4 7 9 1 】

遊技機 I 8 によれば、遊技機 I 6 又は I 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記第 1 遊技状態において、前記算定手段により所定回数が算定された場合に、前記第 2 遊技状態に移行可能な第 2 遊技移行手段、を備えている。これにより、第 1 遊技状態において、第 1 抽選又は第 2 抽選が成立したことに基づいて実行される第 1 演出中に、例えば、他方の第 2 抽選又は第 1 抽選によって算定手段の算定結果が所定回数に到達したとしても、第 2 遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な第 2 演出を開始させ、直ちに第 1 演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第 2 演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【 4 7 9 2 】

< J 群：一方の特図の天井到達演出中に他方の特図で大当たりした場合に、そのタイミングで変動演出を一方の特図変動演出から他方の特図変動演出に切り替える >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【 4 7 9 3 】

この遊技機では、少なくとも、所定の第 1 遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第 1 遊技状態より遊技者にとって有利な第 2 遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第 2 遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第 2 遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献 1（特開 2017-148264 号公報））。

【 4 7 9 4 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上のため、遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 4 7 9 5 】

J 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 4 7 9 6 】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（S208））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、MPU201）と、

表示装置（例えば、第 3 図柄表示装置 81）において所定演出（例えば、第 3 図柄表示装置 81 において行われる各種表示映像）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置 114）と、を備えた遊技機において、

遊技者の所定操作による遊技に基づく第 1 遊技状況（例えば、一方の特別図柄の天井到達 1 変動前）を遊技者に示唆可能な第 1 演出（例えば、天井到達報知演出）を実行可能な第 1 演出実行手段と、

前記第 1 演出と異なる演出であって、前記第 1 遊技状況と異なる第 2 遊技状況（例えば、大当たり遊技に当選した変動演出の開始時）を遊技者に示唆可能な第 2 演出（例えば、大当たり当選変動演出）を実行可能な第 2 演出実行手段と、

前記第 1 演出の実行中に、第 2 遊技状況となることで、前記第 1 演出から前記第 2 演出

10

20

30

40

50

に切り替える切替手段（例えば、天井到達報知演出中に第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、該大当たりに対応する変動演出に切り替え）と、を備えていることを特徴とする遊技機Ｊ０。

【４７９７】

遊技機Ｅ０によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、表示装置において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、を備えた遊技機において、遊技者の所定操作による遊技に基づく第１遊技状況を遊技者に示唆可能な第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、前記第１演出と異なる演出であって、前記第１遊技状況と異なる第２遊技状況を遊技者に示唆可能な第２演出を実行可能な第２演出実行手段と、前記第１演出の実行中に、第２遊技状況となることで、前記第１演出から前記第２演出に切り替える切替手段と、を備えている。これにより、第１演出の実行中に、第２演出が実行され得る場合に、実行中の第１演出から第２演出に切り替えることができるので、例えば、それ以前の遊技状況から変化し得る場合に、直ちに第１演出から第２演出に切り替えてその状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

10

【４７９８】

遊技機Ｊ０において、
前記第１演出は、
前記第２演出が開始される前の遊技状況を遊技者に示唆可能な演出であることを特徴とする遊技機Ｊ１。

20

【４７９９】

遊技機Ｊ１によれば、遊技機Ｊ０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第１演出は、前記第２演出が開始される前の遊技状況を遊技者に示唆可能な演出である。これにより、第２演出が開始される前の遊技状況を遊技者に示唆可能な第１演出の実行中に、第２条件が成立することにより実行中の第１演出から第２演出に切り替えることができるので、例えば、それ以前の遊技状況から変化し得る場合に、直ちに第１演出から第２演出に切り替えてその状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【４８００】

遊技機Ｊ０又はＪ１において、
前記切替手段は、
前記第１演出の実行中であっても、該第１演出を強制的に打ち切る第３演出（例えば、画面暗転演出）を行い、該第３演出後に前記第２演出を実行可能に構成されることを特徴とする遊技機Ｊ２。

30

【４８０１】

遊技機Ｊ２によれば、遊技機Ｊ０又はＪ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記切替手段は、前記第１演出の実行中であっても、該第１演出を強制的に打ち切る第３演出を行い、該第３演出後に前記第２演出を実行可能に構成される。これにより、第１演出の実行中に、遊技状況が変化し得る場合に、実行中の第１演出から第３演出を経由して第２演出に切り替えることができるので、例えば、それ以前の遊技状況から変化し得る場合に、直ちに第１演出を終了させ、第３演出を経由してから第２演出を行うことができる。よって、演出内容の切り替わりを明確に遊技者に認識させ、その状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

40

【４８０２】

遊技機Ｊ０からＪ２のいずれかにおいて、
前記第２演出は、
遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成されることを特徴とする遊技機Ｊ３。

【４８０３】

50

遊技機 J 3 によれば、遊技機 J 0 から J 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 2 演出は、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第 1 演出の実行中に、第 2 条件が成立することにより実行中の第 1 演出から、遊技状態が移行し得ることを遊技者に示唆可能な第 2 演出に切り替えることができるので、例えば、それ以前の遊技状況から変化し得る場合に、直ちに第 1 演出から第 2 演出に切り替えてその状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【 4 8 0 4 】

遊技機 J 0 から J 3 のいずれかにおいて、

遊技状態を、少なくとも、第 1 遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）とに変更可能な遊技状態移行手段（例えば、時短低確フラグ 2 0 3 n）と、

前記所定演出において特定結果（例えば、大当たり図柄）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な有利状態（例えば、大当たり遊技）を発生可能な有利状態手段と、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記特定結果を導出せずに遊技状態を移行可能な非導出移行手段（例えば、天井到達による「普図低確時間短縮状態」へ移行）、を備えていることを特徴とする遊技機 J 4。

【 4 8 0 5 】

遊技機 J 4 によれば、遊技機 J 0 から J 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技状態を、少なくとも、第 1 遊技状態と、該第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態とに変更可能な遊技状態移行手段と、前記所定演出において特定結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な有利状態を発生可能な有利状態手段と、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記特定結果を導出せずに遊技状態を移行可能な非導出移行手段、を備えている。これにより、有利状態を経ずに遊技状態を移行することが可能となり、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【 4 8 0 6 】

遊技機 J 0 から J 4 のいずれかにおいて、

第 1 条件が成立することにより第 1 抽選（例えば、第 1 特別図柄の動的表示）を実行可能な第 1 抽選実行手段（例えば、第 1 始動口 6 4 への入賞）と、

前記第 1 条件と異なる第 2 条件が成立することにより第 2 抽選（例えば、第 2 特別図柄の動的表示）を実行可能な第 2 抽選実行手段（例えば、上側第 2 始動口 7 1 又は下側第 2 始動口 7 1 a への入賞）と、

前記第 1 抽選と前記第 2 抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段（例えば、特図 1 特図 2 同時変動）と、を備え、

前記第 1 演出手段は、

前記第 1 抽選又は前記第 2 抽選の結果を前記第 1 演出において遊技者に示唆可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 J 5。

【 4 8 0 7 】

遊技機 J 5 によれば、遊技機 J 0 から J 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 条件が成立することにより第 1 抽選を実行可能な第 1 抽選実行手段と、前記第 1 条件と異なる第 2 条件が成立することにより第 2 抽選を実行可能な第 2 抽選実行手段と、前記第 1 抽選と前記第 2 抽選とを同時期に実行可能な同時期実行手段と、を備え、前記第 1 演出手段は、前記第 1 抽選又は前記第 2 抽選の結果を前記第 1 演出において遊技者に示唆可能に構成される。これにより、第 1 抽選又は第 2 抽選が成立したに基づいて実行されている第 1 演出中に、遊技状況が変化し得る場合に、実行中の第 1 演出を終了させることができるので、例えば、演出内容の変化や遊技状況の変化が発生し得る場合に、直ち

10

20

30

40

50

に第 1 演出を終了させて第 2 条件に基づく遊技状況に移行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【 4 8 0 8 】

遊技機 J 0 から J 5 のいずれかにおいて、

遊技媒体を、第 1 発射態様（例えば、左打ち遊技）と、該第 1 発射態様と異なる第 2 発射態様（例えば、右打ち遊技）とで発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）、を備え、

前記第 2 演出実行手段は、

前記第 2 演出として、前記第 1 発射態様又は前記第 2 発射態様から、前記第 2 発射態様又は前記第 1 発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行することを特徴とする遊技機 J 6。

10

【 4 8 0 9 】

遊技機 J 6 によれば、遊技機 J 0 から J 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技媒体を、第 1 発射態様と、該第 1 発射態様と異なる第 2 発射態様とで発射可能な発射手段、を備え、前記第 2 演出実行手段は、前記第 2 演出として、前記第 1 発射態様又は前記第 2 発射態様から、前記第 2 発射態様又は前記第 1 発射態様に切り替えることを遊技者に示唆可能な演出を実行する。これにより、第 1 演出の実行中に発射手段による発射態様を切り替えることを遊技者に示唆可能な第 2 演出を開始する発生条件が成立した場合にも、直ちに第 1 演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第 2 演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

20

【 4 8 1 0 】

遊技機 J 6 において、

前記第 1 遊技状態において、前記第 2 発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段（例えば、「左打ちに戻してください」）、を備えていることを特徴とする遊技機 J 7。

【 4 8 1 1 】

遊技機 J 7 によれば、遊技機 J 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 遊技状態において、前記第 2 発射態様で前記遊技媒体が発射された場合に、前記第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行可能な矯正演出実行手段、を備えている。これにより、第 1 遊技状態において第 2 発射態様で遊技媒体が発射された場合に、第 1 発射態様にすることを遊技者に示唆可能な矯正演出を直ちに実行することで、例えば、第 1 遊技状態で第 2 発射態様が非推奨であることを遊技者に直ちに認識させることができ、遊技仕様通りの遊技を遊技者に実行させ易くすることができる、という効果がある。

30

【 4 8 1 2 】

遊技機 J 5 から J 7 のいずれかにおいて、

前記第 1 抽選又は / 及び前記第 2 抽選の実行回数を計数可能な計数手段（例えば、天井到達計数カウンタ 2 0 3 p）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記第 1 遊技状態において、前記計数手段により所定回数（例えば、「900 回」）が計数された場合に、前記第 2 遊技状態に移行可能な第 2 遊技移行手段（例えば、時短低確フラグ 2 0 3 n のオン）、を備えている

ことを特徴とする遊技機 J 8。

40

【 4 8 1 3 】

遊技機 J 8 によれば、遊技機 J 5 から J 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 抽選又は / 及び前記第 2 抽選の実行回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記第 1 遊技状態において、前記計数手段により所定回数が計数

50

された場合に、前記第2遊技状態に移行可能な第2遊技移行手段、を備えている。これにより、第1遊技状態において、第1抽選又は第2抽選が成立したことに基づいて実行される第1演出中に、例えば、他方の第2抽選又は第1抽選によって算定手段の算定結果が所定回数に到達したとしても、第2遊技状態が移行されることを遊技者に示唆可能な第2演出を開始させ、直ちに第1演出を終了させて、発射態様の変更を遊技者に示唆可能な第2演出を実行させることができる。よって、遊技の状況を遊技者に的確に示唆できる遊技性を提供し、遊技の興趣の向上を図ることができる、という効果がある。

【4814】

なお、上記遊技機A0～A8のいずれかの構成に対して、上記遊技機B0～B9，C0～C10，D0～D8，E0～E10，F0～F8，G0～G8，H0～H10，I0～I8，J0～J8のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

10

【4815】

なお、上記遊技機B0～B9のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A8，C0～C10，D0～D8，E0～E10，F0～F8，G0～G8，H0～H10，I0～I8，J0～J8のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【4816】

なお、上記遊技機C0～C10のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A8，B0～B9，D0～D8，E0～E10，F0～F8，G0～G8，H0～H10，I0～I8，J0～J8のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【4817】

なお、上記遊技機D0～D8のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A8，B0～B9，C0～C10，E0～E10，F0～F8，G0～G8，H0～H10，I0～I8，J0～J8のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

20

【4818】

なお、上記遊技機E0～E10のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A8，B0～B9，C0～C10，D0～D8，F0～F8，G0～G8，H0～H10，I0～I8，J0～J8のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【4819】

なお、上記遊技機F0～F8のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A8，B0～B9，C0～C10，D0～D8，E0～E10，G0～G8，H0～H10，I0～I8，J0～J8のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

30

【4820】

なお、上記遊技機G0～G8のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A8，B0～B9，C0～C10，D0～D8，E0～E10，F0～F8，H0～H10，I0～I8，J0～J8のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【4821】

なお、上記遊技機H0～H10のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A8，B0～B9，C0～C10，D0～D8，E0～E10，F0～F8，G0～G8，I0～I8，J0～J8のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【4822】

なお、上記遊技機I0～I8のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A8，B0～B9，C0～C10，D0～D8，E0～E10，F0～F8，G0～G8，H0～H10，J0～J8のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

40

【4823】

なお、上記遊技機J0～J8のいずれかの構成に対して、上記遊技機A0～A8，B0～B9，C0～C10，D0～D8，E0～E10，F0～F8，G0～G8，H0～H10，I0～I8のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【4824】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【4825】

50

遊技機 A 0 から A 8 , B 0 から B 9 , C 0 から C 1 0 , D 0 から D 8 , E 0 から E 1 0 , F 0 から F 8 , G 0 から G 8 , H 0 から H 1 0 , I 0 から I 8 , J 0 から J 8 のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機 X 1。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

10

【 4 8 2 6 】

遊技機 A 0 から A 8 , B 0 から B 9 , C 0 から C 1 0 , D 0 から D 8 , E 0 から E 1 0 , F 0 から F 8 , G 0 から G 8 , H 0 から H 1 0 , I 0 から I 8 , J 0 から J 8 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機 X 2。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

20

【 4 8 2 7 】

遊技機 A 0 から A 8 , B 0 から B 9 , C 0 から C 1 0 , D 0 から D 8 , E 0 から E 1 0 , F 0 から F 8 , G 0 から G 8 , H 0 から H 1 0 , I 0 から I 8 , J 0 から J 8 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機 X 3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

30

【 4 8 2 8 】

< 第 1 6 実施形態 >

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図 1 8 3 ~ 図 2 3 0 を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）1 0 に適用した場合の第 1 6 実施形態について説明する。図 1 8 3 は、第 1 6 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の正面図であり、図 1 8 4 はパチンコ機 1 0 の背面図であり、図 1 8 5 はパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面図である。

40

【 4 8 2 9 】

パチンコ機 1 0 は、図 1 8 3 に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠 1 1 と、その外枠 1 1 と略同一の外形状に形成され外枠 1 1 に対して開閉可能に支持された内枠 1 2 とを備えている。外枠 1 1 には、内枠 1 2 を支持するために正面視（図 1 8 3 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 1 8 が取り付けられ、そのヒンジ 1 8 が設けられた側を開閉の軸として内枠 1 2 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【 4 8 3 0 】

内枠 1 2 には、多数の釘や入賞口（入球口）6 3 , 6 4 , 7 1 等を有する遊技盤 1 3（

50

図 1 8 5 参照) が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤 1 3 の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠 1 2 には、球を遊技盤 1 3 の前面領域に発射する球発射ユニット 1 1 2 a (図 1 8 7 参照) やその球発射ユニット 1 1 2 a から発射された球を遊技盤 1 3 の前面領域まで誘導する発射レール (図示せず) 等が取り付けられている。なお、遊技盤 1 3 の詳細については、図 1 8 5 において後述する。

【 4 8 3 1 】

内枠 1 2 の前面側には、その前面上側を覆う前面枠 1 4 と、その下側を覆う下皿ユニット 1 5 とが設けられている。前面枠 1 4 及び下皿ユニット 1 5 を支持するために正面視 (図 1 8 3 参照) 左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 1 9 が取り付けられ、そのヒンジ 1 9 が設けられた側を開閉の軸として前面枠 1 4 及び下皿ユニット 1 5 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠 1 2 の施錠と前面枠 1 4 の施錠とは、シリンダ錠 2 0 の鍵穴 2 1 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【 4 8 3 2 】

前面枠 1 4 は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部 1 4 c が設けられている。前面枠 1 4 の裏面側には 2 枚の板ガラスを有するガラスユニット 1 6 が配設され、そのガラスユニット 1 6 を介して遊技盤 1 3 の前面がパチンコ機 1 0 の正面側に視認可能となっている。

【 4 8 3 3 】

前面枠 1 4 には、球を貯留する上皿 1 7 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 1 7 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 1 7 の底面は正面視 (図 1 8 3 参照) 右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 1 7 に投入された球が球発射ユニット 1 1 2 a (図 1 8 7 参照) へと案内される。また、上皿 1 7 の上面の正面視左側には、枠ボタン 2 2 が設けられている。

【 4 8 3 4 】

枠ボタン 2 2 は、例えば、後述する第 3 図柄表示装置 8 1 (図 1 8 5 参照) で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン 2 2 は、第 3 図柄の変動表示 (以下、第 3 図柄の変動表示を「変動演出」という。) において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。

【 4 8 3 5 】

また、変動演出とは、後述する第 3 図柄表示装置 8 1 (図 1 8 5 参照) にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤 1 3 の前面領域に発射された球が特定の入賞口 (例えば、後述の第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 (図 1 8 5 参照)) へ入賞したことを契機として実行され、図柄 (後述の第 3 図柄) が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果 (大当たりか否か) を遊技者に提示する演出である。

【 4 8 3 6 】

さらに、ステージとは、後述する第 3 図柄表示装置 8 1 (図 1 8 5 参照) に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機 1 0 では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の 3 つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

【 4 8 3 7 】

また、「リーチ表示」とは、後述する第 3 図柄表示装置 8 1 (図 1 8 5 参照) において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一步手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列 Z 1 及び右図柄列 Z 3 (図 1 8 6 参照) の第 3 図柄が同一図柄で停止し、中図柄列 Z 2 (図 1 8 6 参照) が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

【 4 8 3 8 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、「リーチ表示」として、大別して、「ノーマルリー

10

20

30

40

50

チ」の演出を構成する一単位の要素（以下、演出を構成する一単位の要素を「変動要素」という）と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、該「ノーマルリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スーパーリーチ」の変動要素と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、「スーパーリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スペシャルリーチ」の変動要素とが用意されている。

【4839】

ステージの変更は、変動演出が行われていない期間（即ち、デモ表示中）や、変動演出において第3図柄が遊技者に視認不能に高速に変動される「高速変動」の変動要素中に、遊技者によって枠ボタン22が押下操作された場合に行われる。そして、枠ボタン22が操作される度に「街中ステージ」「空ステージ」「島ステージ」「街中ステージ」
・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入直後は、初期ステージとして「街中ステージ」が設定される。

10

【4840】

また、後述する第3図柄表示装置81（図185参照）にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第3図柄表示装置81に表示されるように構成してもよい。

【4841】

具体的には、選択画面では、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素として選択可能な複数の候補が表示され、その選択画面が表示されている間に、枠ボタン22が遊技者に押下操作された場合に、選択された候補が変更されるように構成する。そして、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素へ発展するときに選択されていた演出候補に基づいて、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定され、その決定に従って「スーパーリーチ」の変動要素は「スペシャルリーチ」の変動要素が第3図柄表示装置81にて実行される。

20

【4842】

なお、第16実施形態では、枠ボタン22を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン22に代えて、遊技者によりパチンコ機10に対して所定方向（例えば、パチンコ機10に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。

30

【4843】

また、枠ボタン22を上皿17の側面視正面側に配置するように構成しているが、枠ボタン22の配置位置は、遊技者が押下操作可能な位置であれば如何様な配置位置でも良く、例えば、上皿17の上面側に配置してもよいし、後述する下皿50の近傍（上面又は側面）に配置してもよい。さらに、本発明では、第1始動口64又は第2始動口71への入球に対する事象である変動演出の実行回数を計数可能に構成しているが、第1始動口64又は第2始動口71への入球に対する事象であるすべての入球回数を計数可能に構成してもよいし、第1始動口64又は第2始動口71への入球に対する事象である変動演出が実行され得る有効入球回数（即ち、保留球数）を計数可能に構成してもよい。

40

【4844】

前面枠14には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定の「リーチ表示」時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部14cの周縁には、発光ダイオード（ライト・エミッティング・ダイオード（Light Emitting Diode））。以下、「LED」と略す。）等の発光手段を内蔵した電飾部29～33が設けられている。

【4845】

50

パチンコ機 10 においては、これら電飾部 29 ~ 33 が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時や「リーチ表示」時等には内蔵する LED の点灯や点滅によって各電飾部 29 ~ 33 が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前の「リーチ表示」中である旨が報知される。また、前面枠 14 の正面視左上部には、LED 等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ 34 が設けられている。

【4846】

右側の電飾部 32 下側には、前面枠 14 の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓 35 が形成され、遊技盤 13 前面の貼着スペース K1 (図 185 参照) に貼付される証紙等はパチンコ機 10 の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機 10 においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部 29 ~ 33 の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン (Acrylonitrile Butadiene Styrene。以下、「ABS」と略す。) 樹脂製のメッキ部材 36 が取り付けられている。

10

【4847】

窓部 14c の下方には、貸球操作部 40 が配設されている。貸球操作部 40 には、度数表示部 41 と、球貸しボタン 42 と、返却ボタン 43 とが設けられている。パチンコ機 10 の側方に配置されるカードユニット (球貸しユニット。図示せず。) に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 40 が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部 41 はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵された LED が点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン 42 は、カード等 (記録媒体) に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 17 に供給される。返却ボタン 43 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

20

【4848】

なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿 17 に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 40 が不要となるが、この場合には、貸球操作部 40 の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【4849】

30

上皿 17 の下側に位置する下皿ユニット 15 には、その中央部に上皿 17 に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿 50 が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿 50 の右側には、球を遊技盤 13 の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル 51 が配設され、かかる操作ハンドル 51 の内部には球発射ユニット 112a (図 187 参照) の駆動を許可するためのタッチセンサ 51a と、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ 51b と、操作ハンドル 51 の回転操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器 (図示せず) とが内蔵されている。

【4850】

操作ハンドル 51 が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ 51a がオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル 51 の回転操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤 13 の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル 51 が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ 51a および打ち止めスイッチ 51b がオフとなっている。

40

【4851】

なお、第 3 図柄表示装置 81 でのデモ演出が実行中の状態において、タッチセンサ 51a がオフからオンの状態になった場合に、「がんばりましょう」などの音声を出力したり、パチンコ機 10 の世界観に合わせた音声を出力したり、可動役物を可動させたり、ランプを点灯させたりするように構成してもよい。

【4852】

50

また、本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態から、球が入賞し難いことで遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態へ移行される場合に、球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態でのみ行われる演出が実行された後において実行される演出において遊技状態の移行に関する示唆情報を遊技者に示唆可能な示唆表示として、特別図柄の変動演出の実行回数と天井到達回数とを表示する救済カウンタ表示 89 を例に説明するが、普通図柄の変動表示回数で遊技状態が移行する場合における普通図柄の変動表示の実行回数と天井到達回数とを表示する回数表示でもよいし、大当たり回数に基づいて移行する遊技状態が変化（即ち、リミッタ機能）する場合における大当たり回数とリミッタ回数とを表示する大当たり回数表示 / リミッタ到達回数表示でもよいし、大当たりの発生に基づいて遊技状態が移行する場合における大当たりエンディング演出中において保留されている特別図柄の変動演出で大当たりが発生することを遊技者に示唆する大当たりエンディング中保留連（大当たり確定。例えば、「V 獲得！」等。）表示でもよい。

【4853】

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

【4854】

次に、図 184 に示すように、パチンコ機 10 の背面側には、制御基板ユニット 90、91 と、裏パックユニット 94 とが主に備えられている。制御基板ユニット 90 は、主基板（主制御装置 110）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置 113）と表示制御基板（表示制御装置 114）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット 91 は、払出制御基板（払出制御装置 111）と発射制御基板（発射制御装置 112）と電源基板（電源装置 115）とカードユニット接続基板 116 とが搭載されてユニット化されている。

【4855】

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

【4856】

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

【4857】

また、基板ボックス 100（主制御装置 110）及び基板ボックス 102（払出制御装置 111 及び発射制御装置 112）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス 100、102 を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、

基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとする、ボックススペース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【４８５８】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図１８７参照）の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

10

【４８５９】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ５０３が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図１８７参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ５０３は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

20

【４８６０】

次に、図１８５を参照して遊技盤１３の具体的構成について説明する。まず、図１８５に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口６３、第３図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置６５、第３図柄（所謂、特別図柄）の１つである第１特別図柄の抽選契機となる第１始動口６４、第３図柄の１つである第２特別図柄の抽選契機となる第２始動口７１、第２図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート６７、開放状態となることで第２始動口７１へ球が入球可能となる普通電役７２、第３図柄表示装置８１及び第２図柄表示装置８３等を有した可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。

30

【４８６１】

一般入賞口６３、第１始動口６４、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、第２始動口７１、普通電役７２、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１８３参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図１８５を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【４８６２】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１８３参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

40

【４８６３】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１８７参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（

50

図 1 8 5 の左上部)には戻り球防止部材 6 8 が取り付けられ、一旦、遊技盤 1 3 の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 6 2 の先端部(図 1 8 5 の右上部)には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される(以下、返しゴム 6 9 に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット 8 0 の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する)。第 1 6 実施形態では、左打ち遊技において、第 1 始動口 6 4 へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第 2 始動口 7 1、可変入賞装置 6 5、スルーゲート 6 7 に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、第 2 始動口 7 1、可変入賞装置 6 5、スルーゲート 6 7 へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第 1 始動口 6 4 に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

10

【 4 8 6 4 】

また、内レール 6 1 の右下側の先端部と外レール 6 2 の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材 7 0 がベース板 6 0 に打ち込んで固定されている。

【 4 8 6 5 】

遊技領域の正面視右側上部(図 1 8 5 の右側上部)には、発光手段である複数の L E D で構成された状態 L E D 群 3 7 a と特別 L E D 群 3 7 b と右打ち報知ランプ 3 7 c とが設けられた特別図柄表示装置 3 7 が配設されている。特別図柄表示装置 3 7 は、後述する主制御装置 1 1 0 (図 1 8 7 参照)で行われる各制御に応じた第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の各変動表示(以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という)がなされると共に、パチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。

20

【 4 8 6 6 】

状態 L E D 群 3 7 a は、後述する第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 に入賞(入球)した球のうち、変動表示が未実行である球(保留球)の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド(以下、ラウンドを、単に「R」と称する場合がある)数やエラー表示も、該状態に対応する状態 L E D 群 3 7 a の点灯状態により示される。なお、状態 L E D 群 3 7 a は、それぞれの L E D の発光色(例えば、赤、緑、青)が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ない L E D でパチンコ機 1 0 の各種遊技状態を示唆することができる。

30

【 4 8 6 7 】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置 6 5 を開閉する大入賞口開閉板 6 5 a が、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大入賞口開閉板 6 5 a が開放開始されてから「30秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板 6 5 a の開放中に球が 1 0 個入賞することで、1 回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【 4 8 6 8 】

また、大当たり遊技状態(小当たり遊技状態)におけるラウンドにおいて、1 回の可変入賞装置 6 5 の開放を 1 ラウンドとして説明するが、1 ラウンドにおいて複数回可変入賞装置 6 5 が開放するように構成してもよい。

40

【 4 8 6 9 】

特別 L E D 群 3 7 b は、6 個の L E D で構成された上方 L E D 群 3 7 b 1 と、同じく 6 個の L E D で構成された下方 L E D 群 3 7 b 2 との計 1 2 個の L E D で構成されている。上方 L E D 群 3 7 b 1 は、第 1 始動口 6 4 への球の入球に基づいて実行される第 1 抽選遊技の判定結果を示す第 1 特別図柄が動的表示される。また、下方 L E D 群 3 7 b 2 は、第 2 始動口 7 1 への球の入球に基づいて実行される第 2 抽選遊技の判定結果を示す第 2 特別図柄が動的表示される。

【 4 8 7 0 】

50

具体的には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１６実施形態では、上方ＬＥＤ群３７ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１６実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【４８７１】

また、下方ＬＥＤ群３７ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた第２始動口７１への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第１６実施形態では、下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第１６実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

10

【４８７２】

いずれのＬＥＤ群３７ｂ１，３７ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。

【４８７３】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４又は第２始動口７１への入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４，７１に応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置６５を開閉駆動する。

20

【４８７４】

第１６実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４への入賞に基づいて、「４ラウンド時短大当たり（以下、大当たり種別「時短Ａ」と称する場合がある）」、「６ラウンド時短大当たり（以下、大当たり種別「時短Ｂ」と称する場合がある）」、「１０ラウンド確変大当たり（以下、大当たり種別「確変Ａ」と称する場合がある）」が用意されている（図１９０（ａ）参照）。また、第２始動口７１への入賞に基づいて、「確変Ａ」、「４ラウンド確変大当たり（以下、大当たり種別「確変Ｂ」と称する場合がある）」、「６ラウンド確変大当たり（以下、大当たり種別「確変Ｃ」と称する場合がある）」が用意されている（図１９０（ｂ）参照）。

30

【４８７５】

ここで、「通常遊技状態」とは、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常の状態（即ち、低確率状態）かつ普通電役７２の開放が短時間である状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「確率変動状態」の時より各特別図柄の大当たり確率が低く、また、「確率変動状態」および「普図高確時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態（「普図低確時間短縮状態」とは同等）であって普通電役７２の開放時間も短時間となるように構成されている。

40

【４８７６】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、第２始動口７１へ球が入賞し易い遊技状態（以下、第２始動口７１へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図柄表示装置８１において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制

50

し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態でのみ行われる変動演出が実行された後において実行される演出として、「普図高確時間短縮状態」でのみ行われる特別図柄の変動演出が実行された後において実行される「通常遊技状態」において行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出を例に説明するが、「確率変動状態」においてのみ行われる特別図柄の変動演出が行われた後において実行される「通常遊技状態」において行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出でもよいし、「普図低確時間短縮状態」においてのみ行われる特別図柄の変動演出が行われた後において実行される「通常遊技状態」において行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出でもよいし、大当たり遊技状態においてのみ行われる大当たりラウンド演出が行われた後において実行される大当たりエンディングにおいて行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の大当たりエンディング演出でもよいし、小当たり遊技状態においてのみ行われる小当たりラウンド演出が行われた後において実行される小当たりエンディングにおいてのみ行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の小当たりエンディング演出でもよい。

10

【４８７７】

また、第１６実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第１６実施形態では、「２５０回」）連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役７２の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能（所謂、天井機能）が搭載されている（以下、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において「２５０回」連続して大当たりに当選せずに「普図低確時間短縮状態」に突入することを、「救済条件成立」と称し、また、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に「救済条件成立」となる回数を「救済条件成立回数」と称する場合がある）。救済条件が成立した場合には、「普図低確時間短縮状態」に移行することを示す専用の演出（例えば、「天井到達！」等の文字表示や、遊技状態が移行することを示唆可能な特殊演出等）を表示可能に構成されている。

20

【４８７８】

なお、本発明の可動物が動作することで球が入賞し易い入賞口として、普通電役７２が付随した第２始動口７１を例に説明するが、可動物が動作することで球が入賞し易い入賞口としては、例えば、小当たりに当選したことに基づいて作動する小入賞口開閉板が付随した小入賞口（図示せず）や、他の入賞口への入賞を起因に作動する非電動式役物（図示せず）が付随した一般入賞口６３若しくは始動口や、大当たりに当選したことに基づいて作動する大入賞口開閉板６５ａが付随した可変入賞装置６５等でも良い。

30

【４８７９】

次いで、「普図高確時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び後述する「普図低確時間短縮状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなることを「高確時短機能」と称する場合がある）。この「普図高確時間短縮状態」は、第２始動口７１の正面視上方に設けられた普通電役７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１へ入球し易い状態となる。

40

【４８８０】

即ち、「普図高確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第２始動口７１へ入賞させ易いために、該第２始動口７１への入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながら

50

の遊技を行うことが可能となる。

【４８８１】

第１６実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」は、該「普図高確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第１６実施形態では、「５０回」）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図高確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態でのみ行われる変動演出として、「普図高確時間短縮状態」においてのみ行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出を例に説明するが、「確率変動状態」においてのみ行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出でもよいし、「普図低確時間短縮状態」においてのみ行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の特別図柄の変動演出でもよいし、大当たり遊技状態においてのみ行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の大当たり演出でもよいし、小当たり遊技状態においてのみ行われる背景、キャラクタ図柄、演出パターン等の小当たり演出でもよい。

10

【４８８２】

なお、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は後述する「確率変動状態」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第１始動口６４への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「確率変動状態」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。また、本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態として、普通電役７２が付随する第２始動口７１に球が入賞し易い「普図高確時間短縮状態」を例に説明するが、例えば、普通電役７２を第１始動口６４に付随させて該第１始動口６４に球が入賞し易い「普図高確時間短縮状態」を設けても良いし、小入賞口開閉板が付随する小入賞口に球が入賞し易い小当たり遊技状態や、大入賞口開閉板６５ａが付随する可変入賞装置６５に球が入賞し易い大当たり遊技状態等でも良い。

20

30

【４８８３】

次いで、「普図低確時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び後述する「普図高確時間短縮状態」と同様に低確率状態であり、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役７２の開放時間が「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となる（以下、普通図柄の当たり確率が低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなることを「低確時短機能」と称する場合がある。また、「高確時短機能」及び「低確時短機能」を総称して、「時短機能」と称する場合がある）ように構成されているため、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１へ入球し易い状態となる。

40

【４８８４】

即ち、「普図低確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率及び普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄の可変表示による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第２始動口７１へ入賞させ易いため、該第２始動口７１への入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【４８８５】

この「普図低確時間短縮状態」は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「２５０回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態におい

50

て「２５０回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合に、該「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【４８８６】

また、「普図低確時間短縮状態」は、該「普図低確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第１６実施形態では、「３７９回」）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の変表示時間が短縮し、普通電役７２の開放時間が長時間となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図低確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【４８８７】

なお、「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合、再度「普図低確時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。一方、救済条件成立に基づいて「普図低確時間短縮状態」が発生し、該「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示の実行回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した場合に、再度、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行し得るように構成してもよい。本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態の終了条件が成立した場合において、球が入賞し難いことで遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態へ移行する例として、「普図高確時間短縮状態」の終了条件が成立した場合に「通常遊技状態」へ移行する場合について説明したが、例えば、「確率変動状態」の終了条件が成立した場合に「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」に移行する場合でもよいし、大当たり遊技状態の終了条件が成立した場合に「通常遊技状態」、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」に移行する場合でもよいし、小当たり遊技状態の終了条件が成立した場合に「通常遊技状態」、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」に移行する場合でもよい。

【４８８８】

次いで、「確率変動状態」では、大当たり終了後に付加価値としてその後の各特別図柄の大当たり確率がアップした高確率状態であるとともに、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、高確時短機能が作動した状態となる。

【４８８９】

即ち、「確率変動状態」は、特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態であるとともに、普通図柄による当たり結果が導出され易く、さらに、普通電役７２の開放状態が長くなる状態となる。よって、「確率変動状態」では、右打ち遊技により発射された球が第２始動口７１へと入賞し易いため、第２特別図柄の動的表示を連続的に実行できるとともに、該第２始動口７１への入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。よって、「確率変動状態」では、第２特別図柄の動的表示に基づく大当たり遊技（特別遊技状態）が発生し易い状態で遊技を行うことが可能となる。

【４８９０】

なお、本発明の遊技者にとって有利な有利状態として、普通図柄の高確率状態、即ち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」を例に説明するが、例えば、特別図柄の高確率状態、即ち、「確率変動状態」又は「潜伏確率変動状態」でもよいし、大当たり状態でもよいし、小当たり状態でもよい。また、有利状態より不利な不利状態として、普通図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」を例に説明するが、例えば、「普図低確時間短縮状態」でもよいし、「普図高確時間短縮状態」でもよいし、「潜伏確率変動状態」でもよいし、小当たり遊技状態でもよい。

【４８９１】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「時短Ａ」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から４ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１６実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たりで当選した場合に、この大当たり種別「時短Ａ」が選択され得て、該大当たり種別「時短Ａ」の大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」へ

と移行するように構成されている。

【４８９２】

次いで、大当たり種別「時短Ｂ」とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から６ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１６実施形態では、第１特別図柄の動的表示において大当たり当選した場合に、この大当たり種別「時短Ｂ」が選択され得て、該大当たり種別「時短Ｂ」の大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

【４８９３】

次いで、大当たり種別「確変Ａ」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から１０ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１６実施形態では、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示においてこの大当たり種別「確変Ａ」が選択され得て、該大当たり種別「確変Ａ」の大当たりの終了後に、「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【４８９４】

次いで、大当たり種別「確変Ｂ」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から４ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１６実施形態では、第２特別図柄の動的表示においてこの「確変Ｂ」の大当たり種別が選択され得て、該大当たり種別「確変Ｂ」の大当たりの終了後に、「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【４８９５】

次いで、大当たり種別「確変Ｃ」とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たりであって、１ラウンド目から６ラウンド目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが開放される大当たりである。第１６実施形態では、第２特別図柄の動的表示においてこの大当たり種別「確変Ｃ」が選択され得て、該大当たり種別「確変Ｃ」の大当たりの終了後に、「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【４８９６】

ここで、各大当たり種別の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３７ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「時短Ａ」に対応する表示パターンは２１種類、大当たり種別「時短Ｂ」に対応する表示パターンは２１種類、大当たり種別「確変Ａ」に対応する表示パターンは２１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３７ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「時短Ａ」、「時短Ｂ」及び「確変Ａ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【４８９７】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３７ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「確変Ａ」に対応する表示パターンは２１種類、大当たり種別「確変Ｂ」に対応する表示パターンは２１種類、大当たり種別「確変Ｃ」に対応する表示パターンは２１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１と同様、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【４８９８】

このように構成することで、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの停止表示において各大当たり種別を表示した場合であっても、各停止表示に対応する大当たり種別を全て把握していなければ、当選した大当たり種別を遊技者が認識することが困難となる。このため、変動演出の表示結果のみではいずれの大当たり種別かを識別困難にし、遊技者

10

20

30

40

50

にいずれの大当たり種別であるかを推測させる遊技性が生まれ、遊技の興趣を向上することができる。

【４８９９】

特別図柄表示装置３７の右打ち報知ランプ３７ｃは、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ３７ｃは、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ３７ｃや第３図柄表示装置８１における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。本発明の当たり結果が導出されることにより移行し得る状態にて所定条件が成立した場合に移行し得る状態として、「普図高確時間短縮状態」において特別図柄の変動演出が規定回数実行されることにより移行される「通常遊技状態」を例に説明するが、例えば、「確率変動状態」において特別図柄の変動演出が規定回数実行されることにより移行される「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」でもよいし、「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の変動演出が規定回数実行されることにより移行される「通常遊技状態」でもよいし、大当たり待機状態においてスルーゲートを球が通過することにより移行される大当たり遊技状態でもよいし、小当たり待機状態においてスルーゲートを球が通過することにより移行される小当たり遊技状態でもよい。

10

【４９００】

遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより３個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。

20

【４９０１】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４への入球又は第２始動口７１への入球（以下、第１始動口６４又は第２始動口７１への球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置３７における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第３図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能なＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

30

【４９０２】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４（図１８７参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１８６参照）が表示される。

【４９０３】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図１８６参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可变的に表示されるようになっている。第１６実施形態の第３図柄表示装置８１は、第１特別図柄の第１抽選遊技および第２特別図柄の第２抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置３７で行われるのに対して、その特別図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を第３図柄表示装置８１の第３図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールやＬＥＤ等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

40

【４９０４】

第１６実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第２特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図２優先変動）可能に構成されている。即ち、第１始動口６４への始動入賞に基づいて第１

50

特別図柄の動的表示の実行中に、第 1 始動口 6 4 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、第 2 始動口 7 1 に始動入賞した場合に、先に入賞していた第 1 特別図柄の動的表示より、後に入賞した第 2 特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【 4 9 0 5 】

ここで、図 1 8 6 を参照して、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容について説明する。図 1 8 6 は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面を説明するための図面であり、図 1 8 6 (a) は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図 1 8 6 (b) は、実際の表示画面を例示した図である。

【 4 9 0 6 】

第 3 図柄は、「 0 」から「 9 」の数字を付した 1 0 種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「 0 」から「 9 」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「 1 」，「 3 」，「 5 」，「 7 」，「 9 」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「 0 」，「 2 」，「 4 」，「 6 」，「 8 」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

【 4 9 0 7 】

また、第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 においては、後述する主制御装置 1 1 0（図 1 8 7 参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短 A」に当選した場合は、主に、「 2 」，「 4 」，「 6 」，「 8 」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり種別「時短 A」より大当たりラウンド数が多い大当たり種別「時短 B」に当選した場合は、主に、「 1 」，「 3 」，「 5 」，「 9 」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、大当たり種別「確変 A」に当選した場合は、主に、「 7 」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。

【 4 9 0 8 】

なお、第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり種別「確変 A」に当選した場合に、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「確変 A」に当選した場合であっても、「 2 」や「 8 」の数字を付した同一の主図柄が揃う変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ないように構成し、大当たり中における昇格演出等を行うことで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 4 9 0 9 】

また、本発明の球が入賞し難いことで遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態として、入球を容易化する可動物等が付随していない第 1 始動口 6 4 へ球が入賞し難く、かつ、普通電役 7 2 が付随した第 2 始動口 7 1 へも該普通電役 7 2 が作動し難い若しくは作動しないことで、「普図高確遊技状態」より遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態である「通常遊技状態」を例に説明するが、例えば、小入賞口開閉板が付随した小入賞口へ該小入賞口開閉板が作動し難い若しくは作動しないことで、小当たり遊技状態より遊技者に遊技価値を付与し難い小当たり遊技状態後の遊技状態（即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」、又は、「通常遊技状態」等）でも良いし、大入賞口開閉板 6 5 a が付随した可変入賞装置 6 5 へ該大入賞口開閉板 6 5 a が作動し難い若しくは作動しないことで、大当たり遊技状態より遊技者に遊技価値を付与し難い大当たり遊技状態後の遊技状態（即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」、又は、「通常遊技状態」等）でも良い。

【 4 9 1 0 】

図 1 8 6 (a) に示すように、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面は、大きくは上下方向に 3 分割され、下側の 2 / 3 が第 3 図柄を変動演出する主表示領域 D m と保留球数などを表示するコクピット表示領域 D b とで構成され、それ以外の上側の 1 / 3 が予告演出、キャラクターなどを表示する副表示領域 D s となっている。

【 4 9 1 1 】

主表示領域 D m は、左・中・右の 3 つの表示領域 D m 1 ~ D m 3 に区分けされており、その表示領域 D m 1 に左図柄列 Z 1 が表示され、表示領域 D m 2 に中図柄列 Z 2 が表示され、表示領域 D m 3 に右図柄列 Z 3 が表示される。

【 4 9 1 2 】

各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、上述した第 3 図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列 Z 1 においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列 Z 2 及び右図柄列 Z 3 においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【 4 9 1 3 】

また、主表示領域 D m には、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に上・中・下の 3 段に第 3 図柄が表示される。この主表示領域 D m の中段部が有効ライン L 1 として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列 Z 1 右図柄列 Z 3 中図柄列 Z 2 の順に、有効ライン L 1 上に第 3 図柄が停止表示される。その第 3 図柄の停止時に有効ライン L 1 上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

【 4 9 1 4 】

副表示領域 D s は、主表示領域 D m よりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に 3 つの小領域 D s 1 ~ D s 3 に等区分されている。小領域 D s 1 ~ D s 3 は、それぞれ、キャラクターや予告演出画像を表示する領域である。小領域 D s 1 ~ D s 3 のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域 D m にて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

【 4 9 1 5 】

コクピット表示領域 D b は、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 に入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【 4 9 1 6 】

副表示領域 D s の左の小領域 D s 1 には、「通常遊技状態」において、救済条件成立回数、及び、前回の当たり若しくは初期状態からの特別図柄の低確率状態における特別図柄の動的表示の実行回数を示す救済カウンタ表示 8 9 が表示可能に構成されている。救済カウンタ表示 8 9 は、救済条件成立回数（第 1 6 実施形態では「250 回」）を示す表示用救済カウンタ分母 8 9 a と、初期状態又は特別図柄の当たり後から現在までに実行された特別図柄の低確率状態における実行回数（図 1 8 6 の例では「58 回」）を示す表示用救済カウンタ分子 8 9 b と、で構成されている。

【 4 9 1 7 】

図 1 8 6 に示す例では、救済条件成立回数が「250 回」となっており、初期状態又は特別図柄の当たり後から現在までに実行された特別図柄の低確率状態における実行回数が「58 回」となっていることから、特別図柄の動的表示を残し「192 回」実行させることにより、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」へ移行する状態であることを示している。

【 4 9 1 8 】

この救済カウンタ表示 8 9 の表示により、遊技者は救済条件が成立するまでの特別図柄の残りの実行回数を把握することができるため、「通常遊技状態」において左打ち遊技を

10

20

30

40

50

継続しているにもかかわらず、大当たりに当選しない状況（所謂、ハマリ）が続いた場合でも、該救済カウンタ表示 8 9 を確認することにより、安心して遊技を継続することができる。

【 4 9 1 9 】

なお、第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」に移行した後、規定回数（第 1 6 実施形態では、「3 7 9 回」）の特別図柄の動的表示の実行によって大当たりに当選することなく、再び「通常遊技状態」に移行した場合、その後の「通常遊技状態」からは再度「普図低確時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。このため、「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合は、救済カウンタ表示 8 9 を表示しないように構成されている。

10

【 4 9 2 0 】

また、詳細は後述するが、第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別図柄の大当たり後に移行する「確率変動状態」中、又は、「普図高確時間短縮状態」中における停電等の発生による電源遮断時にも、該「確率変動状態」又は該「普図高確時間短縮状態」の終了後に移行する「通常遊技状態」の開始時から救済カウンタ表示 8 9 の表示が可能となるように構成されている。

【 4 9 2 1 】

副表示領域 D s の右の小領域 D s 3 には、第 1 特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 と、第 2 特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 と、が表示可能に構成されている。

20

【 4 9 2 2 】

特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図 1 用保留数表示 8 7 a と、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図 1 用変動領域 8 7 b とで構成されている。

【 4 9 2 3 】

特図 1 用保留数表示 8 7 a は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数を「0」～「4」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「0」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 0 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「1」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 1 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「2」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 2 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「3」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 3 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「4」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 4 個であることを示している。

30

【 4 9 2 4 】

即ち、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の状態 L E D 群 3 7 a の第 1 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第 1 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示されるすべての遊技状態において、後述する保留図柄表示領域 D b 1 の保留球数の内容と一致するように表示される。なお、変動演出に関する事象の回数報知態様である特図 1 用保留数表示 8 7 a（後述する特図 2 用保留数表示 8 8 a も同様）は、ほぼすべての遊技状態（大当たり遊技状態や小当たり遊技状態では表示しないように構成してもよい）で同一の態様で表示し、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、又は、「確率変動状態」では、コクピット表示領域 D b に表示される保留図柄より小さい大きさの態様で表示される。

40

【 4 9 2 5 】

特図 1 用変動領域 8 7 b は、第 1 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 1 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄の表示色が、白

50

赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白 赤 . . . と第1特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第1特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図1用変動領域87bの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【4926】

より詳細には、特図1用変動領域87bの四角図柄が白で停止した場合は、第1特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図1用変動領域87bの四角図柄が赤で停止した場合は、第1特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図1用変動領域87bの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置37の上方LED群37b1の表示内容に対応するよう表示されるとともに、第1特別図柄の動的表示が主表示領域Dmにおいて表示されるすべての遊技状態において、主表示領域Dmの表示内容と同期するように構成されている。

10

【4927】

特図2用第4図柄表示領域88は、第2特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図2用保留数表示88aと、第2特別図柄の動的表示(変動演出)の実行と同期して変化可能な特図2用変動領域88bとで構成されている。

【4928】

特図2用保留数表示88aは、第2特別図柄の動的表示の保留数を「0」～「4」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図2用保留数表示88aが「0」を表示している場合は、第2特別図柄の動的表示の保留数が0個であることを示し、特図2用保留数表示88aが「1」を表示している場合は、第2特別図柄の動的表示の保留数が1個であることを示し、特図2用保留数表示88aが「2」を表示している場合は、第2特別図柄の動的表示の保留数が2個であることを示し、特図2用保留数表示88aが「3」を表示している場合は、第2特別図柄の動的表示の保留数が3個であることを示し、特図2用保留数表示88aが「4」を表示している場合は、第2特別図柄の動的表示の保留数が4個であることを示している。

20

【4929】

即ち、特図2用第4図柄表示領域88の特図2用保留数表示88aは、上述した特別図柄表示装置37の状態LED群37aの第2特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するよう表示されるとともに、第2特別図柄の動的表示が主表示領域Dmにおいて表示されるすべての遊技状態において、後述する保留図柄表示領域Db2の保留球数の内容と一致するよう表示される。

30

【4930】

特図2用変動領域88bは、第2特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図1用変動領域87bと同様、四角図柄の表示色に変化可能に構成されている。具体的には、第2特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図2用変動領域88bの四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白 赤 . . . と第2特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第2特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図2用変動領域88bの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

40

【4931】

より詳細には、特図2用変動領域88bの四角図柄が白で停止した場合は、第2特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図2用変動領域88bの四角図柄が赤で停止した場合は、第2特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図2用変動領域88bの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置37の下方LED群37b2の表示内容に対応するよう表示されるとともに、第2特別図柄の動的表示が主表示領域Dmにおいて表示されるすべての遊技状態において、主表示領域Dmの表示内容と同期するように構成されている。

【4932】

第3図柄表示装置81の実際の表示画面では、図186(b)に示すように、例えば、

50

「通常遊技状態」では、主表示領域 D m に第 3 図柄の主図柄が合計 3 個表示される。副表示領域 D s においては、左の小領域 D s 1、右の小領域 D s 3 に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域 D s 2 では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【4933】

ここで、本実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 入球口 6 4 への入球（始動入賞）に伴って第 3 図柄表示装置 8 1 にて行われる変動演出の一態様として、1 の変動表示の中で第 3 図柄の擬似変動が複数回連続して行われる、いわゆる「擬似連」が行われ得るように構成されている。「擬似連」は、その「擬似連」が実行される変動表示の結果として大当たりとなる期待度を示唆する予告演出の一種であり、1 の変動表示中に、第 3 図柄の「擬似停止」と「擬似変動」の変動要素とが 1 回以上行われる態様によって変動演出が行われる。

【4934】

「擬似連」では、この 1 の変動表示中に行われる「擬似停止」及び「擬似変動」の変動要素の繰り返し回数（即ち、「擬似変動」の変動要素が連続して行われる回数）が多くなる程、その変動表示後に大当たりが付与される期待感が高まるように、その繰り返し回数決定される。これにより、1 の変動表示中に「擬似変動」の変動要素が繰り返し行われれば行われる程、遊技者は大当たりとなる可能性が高まっていく感覚を覚えることができる。よって、「擬似連」による変動演出を行うことにより、遊技者に対し遊技への興趣を高めることができる。

【4935】

従って、本実施形態のパチンコ機 10 では、「擬似連」が実行される場合に、この「擬似」の変動要素が行われた回数を第 3 図柄表示装置 8 1 において「×3（「擬似変動」の変動要素が 3 回行われた場合）」のように表示し、遊技者に期待度が認識し易いように構成されている。

【4936】

音声ランプ制御装置 113 では、主制御装置 110 から送信された後述する変動パターンコマンドに基づいて「擬似連」を実行するか否かを抽選または判別（例えば、遊技状態判別手段）し、「擬似連」の実行を決定する。また、「擬似連」を実行し得る遊技状態（例えば、特定遊技状態）のうち、該「擬似連」を実行する 1 の変動表示において、「擬似変動」の変動要素が実行される都度、該「擬似変動」の変動要素の回数を加算していき（例えば、所定演出回数計数手段）、この加算結果を第 3 図柄表示装置 8 1 において表示する。そして、主制御装置 110 から後述する確定コマンド（例えば、特定コマンド）を受信した場合に、擬似変動の回数を「0」クリアして、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示していた「擬似変動」の変動要素の回数を消去する。

【4937】

第 16 実施形態のパチンコ機 10 では、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 37）にて第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第 1 始動口 6 4 へ入球した場合、又は、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 37）にて第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第 2 始動口 7 1 へ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大 4 回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置 37 により示されると共に、特図 1 用第 4 図柄表示領域 87 の特図 1 用保留数表示 87 a 若しくは特図 2 用第 4 図柄表示領域 88 の特図 2 用保留数表示 88 a においても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域 D b の保留図柄表示領域 D b 1 の第 1 ～ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ～ D b 1 d においても示される。

【4938】

第 1 ～ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ～ D b 1 d には、遊技状態に応じて表示設定され


10

20

30

40

50

ている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球1球（保留球数1回）につき1つの保留図柄（通常の表示態様では「」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第1～第4保留図柄表示領域Db1a～Db1dに表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【4939】

即ち、第1～第4保留図柄表示領域Db1a～Db1dにおいて、第1保留図柄表示領域Db1aに1つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球数が1回であることを示し、第1・第2保留図柄表示領域Db1a、Db1bにそれぞれ1つずつ計2つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球数が2回であることを示し、第1～第3保留図柄表示領域Db1a～Db1cにそれぞれ1つずつ計3つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球数が3回であることを示し、第1～第4保留図柄表示領域Db1a～Db1dにそれぞれ1つずつ計4つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球数が4回であることを示す。また、第1～第4保留図柄表示領域Db1a～Db1dに保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球数が0回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

【4940】

なお、第16実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の第1抽選遊技と第2特別図柄の第2抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第2特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第1特別図柄の第1抽選遊技と第2特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第1特別図柄の変動演出と第2特別図柄の変動演出とを第3図柄表示装置81において同時に表示（実行）可能に構成してもよい。

【4941】

コクピット表示領域Dbの中央部分には、主表示領域Dmで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域Db0が設けられている。この実行図柄表示領域Db0は、コクピット表示領域Dbの中央部分、即ち、第1保留図柄表示領域Db1aの右側に設けられ、保留図柄表示領域Db1a～Db1dに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域Db0は、第1保留図柄表示領域Db1aに表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【4942】

実行図柄表示領域Db0に表示される実行図柄は、主表示領域Dmで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態」において第1特別図柄の保留図柄が4つ存在する状況において、第1特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Db0に表示されていた実行図柄が消去された場合、第1保留図柄表示領域Db1aに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Db0における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第2保留図柄表示領域Db1bに表示されていた保留図柄が、第1保留図柄表示領域Db1aにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第3保留図柄表示領域Db1cに表示されていた保留図柄が、第2保留図柄表示領域Db1bにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第4保留図柄表示領域Db1dに表示されていた保留図柄が、第3保留図柄表示領域Db1cにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【4943】

なお、第16実施形態においては、第1始動口64又は第2始動口71への入球に基づ

く変動演出の保留球数は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、それぞれ３回以下、又は、それぞれ５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Ｄｂにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを第１特別図柄および第２特別図柄の最大保留数分の４つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【４９４４】

10

図１８５に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の正面視右側には、スルーゲート６７が設けられている。このスルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート６７を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート６７は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【４９４５】

20

また、特別図柄の動的表示が大当たりで当選した場合に、該大当たりする動的表示の終了後にスルーゲート６７に球を通過させることで大当たり遊技が開始されるように構成してもよい。

【４９４６】

このように構成した場合、すべての遊技状態（例えば、第１遊技状態）での大当たりとなる動的表示において、第３図柄表示装置８１で大当たりで当選したことを報知する演出を行い、該大当たりとなる動的表示の終了後に「スルーゲートを狙ってください」などのメッセージを第３図柄表示装置８１において表示し（例えば、第１演出）、スルーゲート６７に球が通過することで大当たり状態（例えば、第２遊技状態）へ移行し、大当たり演出（例えば、特定演出）が開始される。

30

【４９４７】

このように構成することで、大当たりとなる動的表示の終了後、スルーゲート６７に球を通過させるまでは大当たり状態へ移行せず、可変入賞装置６５の開放も開始されないため、遊技者は大当たりとなる動的表示の終了後、スルーゲート６７に球を通過させる前に遊技球の発射を止めて、一時的に遊技を休止（例えば、トイレ休憩等）することができる。

【４９４８】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側側方には、普通電役７２が配設されている。この普通電役７２は、主に、出沒板７２ａと、該出沒板７２ａを出沒駆動する普通電役ソレノイド（図示せず）と、により構成されている。

【４９４９】

40

第１６実施形態の主制御装置１１０（図１８７参照）は、通常時、普通電役７２の出沒板７２ａを突出状態に維持して、第２始動口７１の正面視上方側を覆うことで、第２始動口７１への球の流入を防止している。そして、普通図柄の可変表示で当たりで当選した場合に、上記普通電役ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、普通電役７２の出沒板７２ａを所定時間の間、出沒板７２ａを突出状態から遊技盤１３内に没入した没入状態に駆動させて、第２始動口７１への球の流入を可能に構成して、右打ち遊技されて可変表示装置ユニット８０の正面視右側を流下する球が第２始動口７１へ入賞し易い状態、即ち、入賞補助状態となるように構成されている。

【４９５０】

また、第１６実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示

50

での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を低確率状態（例えば、70/100）とし、普通図柄の可変表示において「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より当たりに当選し難くすることで、普通電役72の出没板72aを没入状態（開放状態）とし難くして、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より第2始動口71へ入賞し難いように構成する。一方、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、99/100）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」より当たりに当選し易くすることで、普通電役72の出没板72aを没入状態（開放状態）とし易くし、第2始動口71へ容易に入賞し得るように構成する。なお、「普図高確時間短縮状態」と「普図低確時間短縮状態」とで、普通図柄の当選確率が異なる点について説明したが、普通電役72の開放回数や開放時間等の開放パターンを異ならせるように構成してもよい。具体的には、例えば、「普図高確時間短縮状態」では、1回の当選に基づく開放回数を「普図低確時間短縮状態」より多くするように構成してもよいし、1回の開放時間を「普図低確時間短縮状態」より長くするように構成してもよい。一方で、「普図低確時間短縮状態」は、「普図高確時間短縮状態」より当選確率が低いことから、「普図低確時間短縮状態」と「普図高確時間短縮状態」とで第2始動口71への入賞割合を同程度にするために、「普図低確時間短縮状態」において、1回の当選に基づく開放回数を「普図高確時間短縮状態」より多くするように構成してもよいし、1回の開放時間を「普図高確時間短縮状態」より長くするように構成してもよい。

10

20

【4951】

第16実施形態のパチンコ機10では、普通図柄の高確率状態では、可変表示が高確率（即ち、99%）で当たりを導出するため、普通図柄が高確率状態である「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球の多くが第2始動口71に入賞し得るように構成される。一方、普通図柄の低確率状態のうち、「通常遊技状態」では、可変表示が低確率（即ち、70%）で当たりを導出し得るものの、普通電役72の開放時間が短時間のため、右打ち遊技で発射された球が第2始動口71に入賞し難いように構成される。また、普通図柄の低確率状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、可変表示が低確率（即ち、70%）で当たりを導出し得る状態であり、普通電役72の開放時間が「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となるため、右打ち遊技で発射された球が第2始動口71に入賞し得るように構成される。

30

【4952】

これにより、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球を第2始動口71へと入賞させながら遊技を行うことが可能となることで、第2始動口71への入賞に基づく賞球の払い出しによって、遊技者は「通常遊技状態」より自身の持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。

【4953】



なお、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機10の遊技状態に応じて、普通電役72の出没板72aが没入する（開放される）時間や、1回の当たりで普通電役72の出没板72aが没入する（開放される）回数を変更するものとしても良い。具体的には、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、普通電役72の出没板72aが没入する時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、1回の当たりで普通電役72の出没板72aが没入する回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役72の出没板72aの没入時間の長時間化と、普通電役72の出没板72aの没入回数の多回数化との少なくとも2つを同時に行うようにしてもよい。

40

【4954】

普通図柄表示装置83は、球がスルーゲート67を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。

50

パチンコ機 10 は、普通図柄表示装置 83 における可変表示が所定図柄（第 16 実施形態においては「」の図柄）で停止した場合に第 2 始動口 71 正面視上方に設けられた普通電役 72 が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第 16 実施形態においては「」の図柄）で停止した場合には普通電役 72 が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【4955】

スルーゲート 67 の保留球数は最大 4 回まで保留され、その保留球数が上述した第 2 図柄保留ランプ 84（以下、第 2 図柄保留ランプ 84 に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ 84」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ 84 は、最大保留数分の 4 つ設けられ、第 3 図柄表示装置 81 の下方に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ 84 の点灯された数により、保留数を表示する。

10

【4956】

なお、普通図柄の可変表示は、第 16 実施形態のように、普通図柄表示装置 83 において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置 37 又は第 3 図柄表示装置 81 の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ 84 の点灯を第 3 図柄表示装置 81 の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート 67 の通過は、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置 37 により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ 84 により点灯表示を行わないものとしても良い。

20

【4957】

可変表示装置ユニット 80 の下方には、球が入球し得る第 1 始動口 64 が配設されている。この第 1 始動口 64 へは、左打ち遊技で発射された球が 1 分間に約 6 個程度（所謂、 $S1 = 6$ ）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第 1 始動口 64 へ球が入球すると遊技盤 13 の裏面側に設けられる第 1 始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第 1 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置 110（図 187 参照）で第 1 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置 37 の特別 LED 群 37b の上方 LED 群 37b1 で示されると共に、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 81 にて第 1 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第 1 始動口 64 は、球が入球すると 3 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

30

【4958】

可変表示装置ユニット 80 の正面視右側側方には、普通電役 72 が開放状態である場合にのみ球が入球し得る第 2 始動口 71 が配設されている。この第 2 始動口 71 へは、普通電役 72 が開放状態である場合、右打ち遊技で発射された球が 1 分間に約 90 個程度入賞するように遊技釘が周辺に植設されている。第 2 始動口 71 へ球が入球すると遊技盤 13 の裏面側に設けられる第 2 始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第 2 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置 110（図 187 参照）で第 2 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置 37 の特別 LED 群 37b の下方 LED 群 37b2 で示されると共に、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 81 にて第 2 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第 2 始動口 71 は、球が入球すると 1 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

40

【4959】

遊技盤 13 の正面視右側下方には可変入賞装置 65 の略中央部分に横長矩形状の大入賞口が設けられている。第 16 実施形態のパチンコ機 10 においては、主制御装置 110（図 187 参照）での第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置 37 の特別 LED 群 37b を点灯表示させると共に、第 3 図柄表示装置 81 にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、同一図柄の 3 つ揃い（「777」等））を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、大当たり種別に応じて、可変入賞装置 65 に設けら

50

れた大入賞口開閉板 6 5 a が開放されて、球が大入賞口内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている大入賞口開閉板 6 5 a が、所定条件が成立するまで（例えば、「30 秒」経過するまで、或いは、球が 10 個入賞するまで）開放される。

【4960】

この大入賞口開閉板 6 5 a は、開放された場合に、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口開閉板 6 5 a が開放される。この大入賞口開閉板 6 5 a の開閉動作は、最高で例えば 10 回（10 ラウンド）繰り返し可能に構成されている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、球を可変入賞装置 6 5 内に入賞させることで、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

10

【4961】

遊技盤 1 3 の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペース K 1 が設けられ、貼着スペース K 1 に貼られた証紙等は、前面枠 1 4 の小窓 3 5（図 1 8 3 参照）を通じて視認することができる。

【4962】

さらに、遊技盤 1 3 には、アウト口 6 6 が設けられている。いずれの入賞口（入球口）6 3, 6 4, 6 5, 7 1 にも入球しなかった球はアウト口 6 6 を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤 1 3 には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口 6 3, 6 4, 6 5, 7 1 に入賞した球も、アウト口 6 6 を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機 1 0 外へと排出される。

20

【4963】

次に、図 1 8 7 を参照して、本パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 1 8 7 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。

【4964】

主制御装置 1 1 0 には、演算装置である 1 チップマイコンとしての M P U 2 0 1 が搭載されている。M P U 2 0 1 には、該 M P U 2 0 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー（Read Only Memory。以下、「ROM」と略す）2 0 2 と、その ROM 2 0 2 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー（Random Access Memory。以下、「RAM」と略す。）2 0 3 と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

30

【4965】

なお、払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置 1 1 0 から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置 1 1 0 からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

40

【4966】

主制御装置 1 1 0 では、大当たり抽選や特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機 1 0 の主要な処理を実行する。RAM 2 0 3 には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ 2 0 3 c が設けられている。

【4967】

また、ROM 2 0 2 は、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a、大当たり種別テーブル 2 0 2 b、保留数テーブル 2 0 2 c、停止パターンテーブル 2 0 2 d、変動パターンテーブル 2 0 2 e、大当たり開放テーブル 2 0 2 f、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 g、普図変動テ

50

ーブル 202h、普通電役開放テーブル 202i、時短終了条件テーブル 202j を少なくとも格納している。主制御装置 110 は、RAM 203 に格納された各種カウンタと、ROM 202 に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。なお、本発明の遊技状態移行条件の成立で他の遊技状態へ移行する例として、「普図高確時間短縮状態」において時短終了条件の成立に基づいて「通常遊技状態」に移行する場合について説明するが、例えば、「確率変動状態」において確変終了条件の成立（例えば、リミッタや変動回数）に基づいて「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「潜伏確率変動状態」に移行する場合でもよいし、右打ち遊技状態における終了条件の成立（例えば、時短終了条件の成立）に基づいて左打ち遊技状態に移行する場合でもよい。

【4968】

10

ここで、図 188 を参照して、主制御装置 110 の RAM 203 内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置 37 の動的表示の設定、第 3 図柄表示装置 81 の変動演出の設定、普通図柄表示装置 83 における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置 110 の MPU 201 で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図 189 から図 200 を参照して、主制御装置 110 の ROM 202 に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

【4969】

大当たり抽選や、特別図柄表示装置 37 の動的表示の設定、および、第 3 図柄表示装置 81 の変動演出の設定には、大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C1 と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタ C2 と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタ C3 と、大当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定に使用する第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ CS1 とが用いられる。本発明の当たり結果が導出されることにより移行し得る状態として、特別図柄の変動演出において大当たり図柄が導出されることにより大当たり遊技を介して「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」に移行し得る例について説明するが、例えば、特別図柄の変動演出において大当たり図柄が現出することにより大当たり遊技を介して「潜伏確率変動状態」又は「通常遊技状態」でもよいし、特別図柄の変動演出において大当たり図柄が導出されることにより所定条件（例えば、スルーゲートへの球通過等）が成立するまで大当たり遊技の開始を待機する大当たり待機状態でもよいし、特別図柄の変動演出において小当たり図柄が導出されることにより小当たり遊技状態でもよい。

20

30

【4970】

また、普通図柄表示装置 83 の抽選には、普図当たりカウンタ C4 が用いられ、普図当たりカウンタ C4 の初期値設定には第 2 初期値乱数カウンタ CINI2 が用いられる。

【4971】

これら各カウンタは、更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後「0」に戻るループカウンタとなっている。

【4972】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図 206 参照）の実行間隔である「4 ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図 205 参照）の中で不定期に更新されて、その更新値が RAM 203 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ 203c に適宜格納される。詳細については後述するが、RAM 203 には、第 1 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）からなる第 1 保留球格納エリア 203d と、第 2 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）からなる第 2 保留球格納エリア 203e とが設けられており、これらの各エリアには、第 1 始動口 64 又は第 2 始動口 71 への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3 及び変動種別カウンタ CS1 の各値がそれぞれ格納される。

40

【4973】

50

各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタC 1は、所定の範囲（例えば、「0～9999」）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、「0～9999」の値を取り得るカウンタの場合は「9999」）に達した後「0」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタC 1の更新が1周した場合、その時点の第1初期値乱数カウンタC INI 1の値が当該大当たり乱数カウンタC 1の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタC 1の更新が行われる。

【4974】

第1初期値乱数カウンタC INI 1は、大当たり乱数カウンタC 1と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタC 1が「0～9999」の値を取り得るループカウンタである場合には、第1初期値乱数カウンタC INI 1もまた、「0～9999」の範囲のループカウンタである。この第1初期値乱数カウンタC INI 1は、タイマ割込処理（図206参照）の実行毎に1回更新されると共に、メイン処理（図205参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【4975】

大当たり乱数カウンタC 1の値は、例えば定期的に（第16実施形態では、タイマ割込処理（図206参照）毎に1回）更新される。そして、球が第1始動口64に入賞（始動入賞）したタイミングで、第1始動口64（第1特別図柄）に対応する第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのいずれかの第1保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1に格納される。また、球が第2始動口71に入賞（始動入賞）したタイミングで、第2始動口71（第2特別図柄）に対応する第2保留球格納エリア203eに設けられた第2保留第1～第4エリアのいずれかの第2保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1に格納される。

【4976】

大当たり乱数カウンタC 1が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置110のROM202に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル202aによって設定されている。つまり、第1保留球格納エリア203dの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1に格納されている大当たり乱数カウンタC 1の値が、第1特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル202aによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。また、第2保留球格納エリア203eの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1に格納されている大当たり乱数カウンタC 1の値が、第2特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル202aによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

【4977】

ここで、図189を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル202aの詳細について説明する。図189は、ROM202に記憶される第1特別図柄および第2特別図柄における大当たり抽選で共通的に使用される大当たり乱数テーブル202aの一例を模式的に示した模式図である。

【4978】

第16実施形態の大当たり乱数テーブル202aは、設定値毎にそれぞれ、遊技状態が特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態の場合に使用される高確率状態用との2種類ずつに分けられる。

【4979】

そして、各設定値毎に、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、低確率状態から高確率状態に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、低確率状態から高確率状態に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当

10

20

30

40

50

たりとなる確率に変更される。

【4980】

図189で示すように、第16実施形態の大当たり乱数テーブル202aでは、設定値が「1」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は101個で、その値「0～100」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $101 / 10000 = 1.01 / 100$ （即ち、1.01%）となるように設定されている。

【4981】

一方で、設定値が「1」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は313個で、その値「0～312」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $313 / 10000 = 3.13 / 100$ （即ち、3.13%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約3倍大当たりし易いように設定されている。

【4982】

従って、設定値が「1」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9899個で、その値「101～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9687個で、その値「313～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9899 / 10000 = 98.99 / 100$ （即ち、98.99%）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9687 / 10000 = 96.87 / 100$ （即ち、96.87%）となるように設定されている。

【4983】

即ち、設定値「1」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9899個以下）となるように構成されている。

【4984】

次いで、設定値が「2」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は103個で、その値「0～102」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $103 / 10000 = 1.03 / 100$ （即ち、1.03%）となるように設定されている。

【4985】

一方で、設定値が「2」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は315個で、その値「0～314」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $315 / 10000 = 3.15 / 100$ （即ち、3.15%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約3倍大当たりし易いように設定されている。

【4986】

従って、設定値が「2」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態で

10

20

30

40

50

ハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの 9 8 9 7 個で、その値「1 0 3 ~ 9 9 9 9」が、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの 9 6 8 5 個で、その値「3 1 5 ~ 9 9 9 9」が、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9 8 9 7 / 1 0 0 0 0 = 9 8 . 9 7 / 1 0 0$ （即ち、9 8 . 9 7 %）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9 6 8 5 / 1 0 0 0 0 = 9 6 . 8 5 / 1 0 0$ （即ち、9 6 . 8 5 %）となるように設定されている。

10

【4 9 8 7】

即ち、設定値「2」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9 8 9 7 個以下）となるように構成されている。

【4 9 8 8】

よって、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a における設定値「2」は、設定値「1」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：1 . 0 1 % 1 . 0 3 %、高確率状態：3 . 1 3 % 3 . 1 5 %）、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

20

【4 9 8 9】

次いで、設定値が「3」の場合、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は 1 0 5 個で、その値「0 ~ 1 0 4」が、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $1 0 5 / 1 0 0 0 0 = 1 . 0 5 / 1 0 0$ （即ち、1 . 0 5 %）となるように設定されている。

【4 9 9 0】

一方で、設定値が「3」の場合、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は 3 1 7 個で、その値「0 ~ 3 1 6」が、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $3 1 7 / 1 0 0 0 0 = 3 . 1 7 / 1 0 0$ （即ち、3 . 1 7 %）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約 3 倍大当たりし易いように設定されている。

30

【4 9 9 1】

従って、設定値が「3」の場合、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの 9 8 9 5 個で、その値「1 0 5 ~ 9 9 9 9」が、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの 9 6 8 3 個で、その値「3 1 7 ~ 9 9 9 9」が、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9 8 9 5 / 1 0 0 0 0 = 9 8 . 9 5 / 1 0 0$ （即ち、9 8 . 9 5 %）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9 6 8 3 / 1 0 0 0 0 = 9 6 . 8 3 / 1 0 0$ （即ち、9 6 . 8 3 %）となるように設定されている。

40

【4 9 9 2】

即ち、設定値「3」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数

50

を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9895個以下）となるように構成されている。

【4993】

よって、大当たり乱数テーブル202aにおける設定値「3」は、設定値「2」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：1.03% 1.05%、高確率状態：3.15% 3.17%）、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【4994】

このように、確率設定値ごとに大当たりの当選確率を変更して大当たりの当選し易さを変更することで、確率設定値ごとに出玉率を変更することが可能となり、遊技者に付与され得る遊技価値の多寡を変更できる。よって、パチンコ機10において行われる遊技の遊技性のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【4995】

図188に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタC2は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「0～99」）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、「0～99」の値を取り得るカウンタの場合は「99」）に達した後に「0」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタC2の値は、例えば、定期的に（第16実施形態では、タイマ割込処理（図206参照）毎に1回）更新される。

【4996】

そして、球が第1始動口64に入賞したタイミングで、第1始動口64に対応して設けられたRAM203の第1保留球格納エリア203dの第1保留第1～第4エリアのうち、大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアと同じ第1保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203d2に格納される。また、球が第2始動口71に入賞したタイミングで、第2始動口71に対応して設けられたRAM203の第2保留球格納エリア203eの第2保留第1～第4エリアのうち、大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアと同じ第2保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203e2に格納される。

【4997】

ここで、例えば、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。一方で、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタC2の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

【4998】

上述したように、第16実施形態のパチンコ機10における大当たり種別カウンタC2の値は、「0～99」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタC2とROM202に格納された大当たり種別テーブル202bとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル202bには、第1特別図柄の第1抽選遊技で参照される特図1大当たり種別テーブル202b1と、第2特別図柄の第2抽選遊技で参照される特図2大当たり種別テーブル202b2とが設けられている。

【4999】

ここで、図190を参照して、特図1大当たり種別テーブル202b1及び特図2大当たり種別テーブル202b2について説明する。図190(a)は、ROM202に記憶される第1特別図柄に対応する特図1大当たり種別テーブル202b1の一例を模式的に

10

20

30

40

50

示した図であり、図 190 (b) は、同じく ROM 202 に記憶される第 2 特別図柄に対応する特図 2 大当たり種別テーブル 202 b 2 の一例を模式的に示した図である。

【5000】

図 190 (a) 及び図 190 (b) に示すように、大当たり種別テーブル 202 b は、第 1 特別図柄用と第 2 特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、遊技状態と、大当たり種別カウンタ C 2 の値とが対応付けられたテーブルである。

【5001】

第 16 実施形態のパチンコ機 10 では、大当たり種別として、最大ラウンド数が 4 ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数 (第 16 実施形態では、「50 回」) 実行されるまで間、普通図柄の当
10
たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短 A」と、最大ラウンド数が 6 ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数 (第 16 実施形態では、「50 回」) 実行されるまで間、普通図柄の当
20
たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短 B」と、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数 (第 16 実施形態では、「50 回」) 実行されるまで間、特別図柄の当
30
たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数 (第 16 実施形態では、「50 回」) 実行されるまで間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」(所謂、スペシャル・タイム「50 回」。
以下、スペシャル・タイム (Special・Time) を、「ST」と称する場合がある。
) に対応する大当たり種別「確変 A」と、最大ラウンド数が 4 ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数 (第 16 実施形態では、「50 回」) 実行されるまで間、特別図柄の当
たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数 (第 16 実施形態では、「50 回」) 実行されるまで間、「通常遊
技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に対応する大当たり種別「確変 B」
と、最大ラウンド数が 6 ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数 (第 16 実施形態では、「50 回」) 実行されるまで間、特別図柄の当
たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数 (第 16 実施形態では、「50 回」) 実行されるまで間、「通常遊
技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に対応する大当たり種別「確変 C」と、がある。

【5002】

特図 1 大当たり種別テーブル 202 b 1 及び特図 2 大当たり種別テーブル 202 b 2 では、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタ C 2 の
取り得る値が対応付けられている。

【5003】

図 190 (a) で示す特図 1 大当たり種別テーブル 202 b 1 の例では、大当たり種別
「時短 A」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「0 ~ 43」が対応付けられ、大当
たり種別「時短 B」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「44 ~ 96」が対応付けられ
、大当たり種別「確変 A」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「97 ~ 99」が対応
付けられている。

【5004】

よって、第 1 特別図柄の当否抽選において、第 1 保留球格納エリア 203 d のいずれかの第 1 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 203 d 1 に格納された大当たり乱
数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第 1 保留エリアの大当たり
種別カウンタ格納エリア 203 d 2 に格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付
けられた大当たり種別が特図 1 大当たり種別テーブル 202 b 1 から選定され得て、例え
ば、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「7」であれば、大当たり種別「時短 A」が選定さ
れ得て、大当たり種別カウンタ C 2 の値が「98」であれば、大当たり種別「確変 A」が
選定され得る。

【5005】

10

20

30

40

50

従って、第1特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短A」が44%、大当たり種別「時短B」が53%、大当たり種別「確変A」が3%、の割合で当選することとなる。

【5006】

なお、第16実施形態のパチンコ機10では、左打ち遊技において、第1始動口64へ入賞し得て第1特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第2始動口71へ入賞し難いことで第2特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、第1特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

【5007】

次いで、図190（b）で示す特図2大当たり種別テーブル202b2の例では、すべての遊技状態において第2特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「確変B」に対して大当たり種別カウンタC2の値「0～38」が対応付けられ、大当たり種別「確変C」に対して大当たり種別カウンタC2の値「39～77」が対応付けられ、大当たり種別「確変A」に対して大当たり種別カウンタC2の値「78～99」が対応付けられている。

【5008】

即ち、すべての遊技状態における第2特別図柄の当否抽選において、第2保留球格納エリア203eのいずれかの第2保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第2保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203e2に格納された大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別が特図2大当たり種別テーブル202b2から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタC2の値が「7」であれば、大当たり種別「確変B」が選定され得て、大当たり種別カウンタC2の値が「95」であれば、大当たり種別「確変A」が選定され得る。

【5009】

従って、第2特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「確変B」が39%、大当たり種別「確変C」が39%、大当たり種別「確変A」が22%、の割合で当選することとなる。

【5010】

ここで、図191及び図192を参照して、第16実施形態のパチンコ機10における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図191は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第1特別図柄の変動時間、第2特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図192は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図192において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。

【5011】

図191で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びRAMクリア状態、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が「50回」実行された場合（所謂、電サポ終了。図192参照。）、「確率変動状態」における特別図柄の動的表示が「50回」実行された場合（所謂、ST終了。図192参照。）、又は、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が「379回」実行された場合（所謂、電サポ終了。図192参照。）、となる。

【5012】

このように、第16実施形態のパチンコ機10では、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行する場合、大当たり後からの特別図柄の動的表示の実行回数は「50回」固定となるように構成されている。また、「普図高確時間短縮状態」は特別図柄の

10

20

30

40

50

低確率状態となっているため、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の低確率状態での動的表示の実行回数は「５０回」固定となる。従って、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合、該「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示があと「２００回」実行されれば、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」へ移行することになる。

【５０１３】

即ち、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点において、第３図柄表示装置８１で表示を行う救済カウンタ表示８９の値は、「５０／２５０」固定となる。よって、仮に「普図高確時間短縮状態」中に停電等が発生して電源が遮断され、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１にリセットがかかった（初期化された）としても、該音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される制御処理において、今回実行される変動表示が「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後の変動表示か否かを判別し、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後であれば、救済カウンタ表示８９に「５０／２５０」を表示することにより、「通常遊技状態」中に表示を行う救済カウンタ表示８９の値を正しく表示することができる。

【５０１４】

さらに、「確率変動状態」から「通常遊技状態」へ移行する場合も、大当たり後からの特別図柄の動的表示の実行回数は「５０回」固定となっており、「確率変動状態」は特別図柄の高確率状態となっているため、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の低確率状態での動的表示の実行回数は「０回」固定となる。従って、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した場合、該「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示があと「２５０回」実行されれば、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」へ移行することになる。

【５０１５】

即ち、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した時点において、第３図柄表示装置８１で表示を行う救済カウンタ表示８９の値は、「０／２５０」固定となる。よって、仮に「確率変動状態」中に停電等が発生して電源が遮断され、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１にリセットがかかった（初期化された）としても、該音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される制御処理において、今回実行される変動表示が「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した直後の変動表示か否かを判別し、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した直後であれば、救済カウンタ表示８９に「０／２５０」を表示することにより、「通常遊技状態」中に表示を行う救済カウンタ表示８９の値を正しく表示することができる。なお、救済カウンタ表示８９の値の設定処理については図２２２～図２２９において詳細を後述する。

【５０１６】

また、図１９１で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０秒」の範囲で行われ、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間は「５秒～１９０秒」で行われる（後述する図１９３～図１９７参照）。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート６７等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置２２６（図１８７参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。本発明の遊技者にとって有利な発射態様での遊技が奨励される状態として、「普図高確時間短縮状態」を例に説明するが、例えば、「確率変動状態」でもよいし、「潜伏確率変動状態」でもよいし、「普図低確時間短縮状態」でもよいし、大当たり遊技状態でもよいし、小当たり遊技状態でもよいし、単に右打ち遊技状態でもよい。

【５０１７】

次いで、「普図高確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり種別「時短Ａ」又は「時

短 B」への当選となる（図 192 参照）。

【5018】

この「普図高確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「普図高確時間短縮状態」では、「確率変動状態」と同様、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第 2 始動口 71 に入賞し得る。そして、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「2 秒～190 秒」の範囲で行われる一方、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「15 秒～190 秒」の範囲で行われる（後述する図 193～図 197 参照）。なお、この「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

10

【5019】

次いで、「確率変動状態」への移行契機は、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」又は「確変 C」への当選となる（図 192 参照）。

【5020】

また、「確率変動状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であり、普通図柄の当たり確率も高確率状態である。さらに、「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第 2 始動口 71 に入賞し得る。そして、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「2 秒～190 秒」の範囲で行われる一方、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「15 秒～190 秒」の範囲で行われる（後述する図 193～図 197 参照）。なお、この「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート 67 を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

20

【5021】

次いで、「普図低確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「250 回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「250 回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合、となる（図 192 参照）。

【5022】

また、「普図低確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態であるものの、普通電役 72 の開放時間は長時間となる（図 199 参照）。さらに、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、低確時短機能が作動している第 2 始動口 71 に入賞し得る。そして、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「2 秒～190 秒」の範囲で行われる一方、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「15 秒～190 秒」の範囲で行われる（後述する図 193～図 197 参照）。なお、この「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート 67 を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

30

【5023】

図 188 に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタ C3 は、例えば「0～99」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「99」）に達した後「0」に戻る構成となっている。

40

【5024】

第 16 実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタ C3 の値とによって、第 3 図柄表示装置 81 で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第 16 実施形態のパチンコ機 10 では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。

50

【 5 0 2 5 】

具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、の6つの演出態様のいずれかが選択され得る。

【 5 0 2 6 】

ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として3つの図柄列 Z 1 ~ Z 3 が変動する第3図柄表示装置 8 1 にて、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する2の図柄列 Z 1 , Z 3 において同一の第3図柄が停止せず、「リーチ表示」が発生しない演出態様である。

【 5 0 2 7 】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第3図柄表示装置 8 1 で行われる第3図柄の変動演出において、各図柄列 Z 1 ~ Z 3（図 1 8 6 参照）に表示される第3図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第3図柄の表示内容を明確に認識できないように第3図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

【 5 0 2 8 】

第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【 5 0 2 9 】

「低速変動」の変動要素とは、第3図柄表示装置 8 1 で行われる第3図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第3図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第3図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 を順に停止表示する。先に停止表示する2の図柄列（例えば、左図柄列 Z 1 と右図柄列 Z 3（図 1 8 6 参照））において同一の第3図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する2の図柄列 Z 1 , Z 3 において異なる第3図柄が停止した場合は、残りの図柄列 Z 2 を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

【 5 0 3 0 】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 がそれぞれ順番に停止し、先に停止する2つの図柄列 Z 1 , Z 3 に異なる第3図柄が停止し、残りの1の図柄列 Z 2 が停止して、1の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 が同時に停止し、2の図柄列 Z 1 , Z 3（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する2の図柄列）に異なる第3図柄が停止するとともに、他の図柄列 Z 2 も停止し、1の変動演出が終了する。

【 5 0 3 1 】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第3図柄表示装置81における第3図柄の変動演出において、先に停止表示する2の図柄列Z1, Z3に同一の第3図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【5032】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【5033】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【5034】

停止パターン選択カウンタC3の値は、例えば定期的に(第16実施形態では、タイマ割込処理(図206参照)毎に1回)更新される。そして、球が第1始動口64に入賞したタイミングで、第1始動口64に対応する第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1~第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3に格納される。また、球が第2始動口71に入賞したタイミングで、第2始動口71に対応する第2保留球格納エリア203eに設けられた第2保留第1~第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203e3に格納される。

【5035】

第16実施形態のパチンコ機10では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数(保留球数)とに応じて、停止パターン選択カウンタC3の値を参照する停止パターンテーブル202dが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル202dは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数(保留球数)等によって選択されるように構成されている。

【5036】

また、第16実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ROM202に備えられた保留数テーブル202cに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数(保留球数)とに対応したいずれかの停止パターンテーブル202dが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル202dと停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタCS1の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン(変動時間)が決定される。

【5037】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル202dは、各停止パターンテーブル202d毎に演出態様を選択される停止パターン選択カウンタC3の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル202dが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、(1)取得した第3図柄の変動演出において大当たりが発生するか、(2)現在のパチンコ機10の遊技状態が「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態」であるか、及び、(3)保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

【5038】

これは、第1の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」

10

20

30

40

50

演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

【 5 0 3 9 】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

10

【 5 0 4 0 】

第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル 2 0 2 d に基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル 2 0 2 d に基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第 3 図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

20

【 5 0 4 1 】

また、第 2 の理由として、第 1 特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第 1 始動口 6 4 への入球、又は、第 2 特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第 2 始動口 7 1 への入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

【 5 0 4 2 】

具体的に説明すると、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大 4 回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」および「普図低確時間短縮状態」における第 2 始動口 7 1 へ球が入球し易い遊技状態では、第 2 特別図柄の最大保留球数に到達し易い。これらの遊技状態において、長い変動時間の変動演出を選択すると、第 2 特別図柄の最大保留球数に到達した状態での第 2 始動口 7 1 への入球が頻発し、折角、第 2 始動口 7 1 へ入球したにもかかわらず、第 2 特別図柄の抽選契機を取得できない。また、「通常遊技状態」においても、第 1 特別図柄の最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第 1 特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第 1 始動口 6 4 への入球が発生しても、第 1 特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第 1 始動口 6 4 へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機 1 0 の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

30

40

【 5 0 4 3 】

そこで、第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル 2 0 2 d に基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第 3 図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動

50

口 7 1 への入球を抑制することができる。

【 5 0 4 4 】

さらに、第 3 の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 のいずれかに球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第 3 図柄表示装置 8 1 でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出が行われていないことで、第 1 始動口 6 4、第 2 始動口 7 1 へ球が入球し難いパチンコ機 1 0 であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機 1 0 での遊技を止めてしまうおそれがある。

10

【 5 0 4 5 】

そこで、第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル 2 0 2 d に基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【 5 0 4 6 】

20

また、第 4 の理由として、右打ち遊技を実行する遊技状態において、第 1 特別図柄の変動表示の実行時間を長く設定することで、該第 1 特別図柄の動的表示の実行回数が少なくなるように（即ち、第 2 特別図柄の動的表示の実行回数が多くなるように）するためである。上述したように、第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技によって普通電役 7 2 が開放状態である場合に第 2 始動口 7 1 へ入球可能となるため、第 2 特別図柄の動的表示が実行され易いように構成されている。しかしながら、右打ち遊技を継続しているにもかかわらず、普通電役 7 2 を作動させることとなるスルーゲート 6 7 に球が通過しなかったり、開放状態となっている普通電役 7 2 に球が入球しなかったりした場合に、それまでに貯留されていた第 2 特別図柄の保留球がすべて消化され、実行可能となる第 2 特別図柄の動的表示がなくなってしまう可能性がある。このように、実行可能な第 2 特別図柄の保留球がない場合に、実行可能な第 1 特別図柄の保留球が存在していると、第 1 特別図柄の動的表示が実行されることになる。

30

【 5 0 4 7 】

ここで、上述したように、第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、「確率変動状態」に移行することとなる大当たり種別の割合は「3 %」となっているのに対して、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に「確率変動状態」に移行することとなる大当たり種別の割合は「100 %」となっている（図 1 9 0 参照）。よって、第 1 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合よりも、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合の方が「連荘」を継続させ易いように構成されている。

40

【 5 0 4 8 】

このため、右打ち遊技を継続しているにもかかわらず、第 1 特別図柄の動的表示が実行されてしまい、仮に実行された第 1 特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合、大当たり種別「時短 A」又は「時短 B」に当選する可能性が高く、該大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する可能性が高くなり、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりした場合よりも「連荘」が終了してしまう可能性が高くなる。

【 5 0 4 9 】

このような、遊技者が得られる遊技価値が想定よりも下がってしまうような事象を避けるため、右打ち遊技を実行する遊技状態（「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」

50

及び「普図低確時間短縮状態」)においては、第1特別図柄の動的表示の実行時間を長く設定することで、できるだけ第1特別図柄の動的表示の実行回数を少なくすることができる。なお、本発明の特定の事象を計数する手段による特殊表示として、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出の回数のみを表示可能に構成してもよいが、例えば、「確率変動状態」における特別図柄の変動演出の回数のみを表示可能に構成してもよいし、「通常遊技状態」における特別図柄の変動演出の回数のみを表示可能に構成してもよいし、大当たり遊技中における大当たり発生回数(連荘回数)のみを表示可能に構成してもよいし、大当たり遊技中における獲得出玉の合計数のみを表示可能に構成してもよい。

【5050】

ここで、図193及び図194を参照して、保留数テーブル202cの詳細について説明する。図193は、第1特別図柄に対応する特図1用保留数テーブル202c1を模式的に示した図であり、図194は、第2特別図柄に対応する特図2用保留数テーブル202c2を模式的に示した図である。

【5051】

上述したように、第16実施形態のパチンコ機10では、第1始動口64に球が入球したことに基づいて第1特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第1特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図1用保留数テーブル202c1を参照し、いずれかの停止パターンテーブル202d1~202d3を選択するように構成されている。また、第2始動口71に球が入球したことに基づいて第2特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第2特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図2用保留数テーブル202c2を参照し、いずれかの停止パターンテーブル202d1~202d4を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル202d1~202d4のいずれかと停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【5052】

具体的には、図193の特図1用保留数テーブル202c1で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第1特別図柄の保留球数が「1個~3個」の場合には、停止パターンテーブル202dのAテーブル202d1(図195(a)参照)が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第1特別図柄の保留球数が「4個」の場合には、停止パターンテーブル202dのBテーブル202d2(図195(b)参照)が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202dのCテーブル202d3(図195(c)参照)が選択される。本発明の球が入賞し難いことで遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態において複数の演出パターンの中から1の演出パターンを選択可能な手段として、「通常遊技状態」における特別図柄の変動演出を複数の演出パターンの中から選択する場合について説明するが、例えば、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」より遊技者に遊技価値を付与し難い「潜伏確率変動状態」における特別図柄の変動演出を複数の演出パターンの中から選択してもよいし、可変入賞装置65が閉鎖して遊技者に遊技価値を付与し難い大当たりエンディング演出、大当たりオープニング演出又はインターバル演出を複数の演出パターンの中から選択してもよいし、小入賞口が閉鎖して遊技者に遊技価値を付与し難い小当たりエンディング演出、小当たりオープニング演出又はインターバル演出を複数の演出パターンの中から選択してもよい。この場合、例えば、大当たりエンディング演出は、いずれの大当たりラウンド演出が選択された場合であって、かつ、いずれの大当たりエンディング演出が実行される場合であっても、大当たりエンディング演出中に保留中の変動演出において大当たりが発生することを遊技者に示唆可能な所謂保留連演出を実行可能に構成されている。

【5053】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202dのA

10

20

30

40

50

テーブル 202d1 (図 195(a) 参照) が選択される。また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202d の C テーブル 202d3 (図 195(c) 参照) が選択される。

【5054】

次に、図 194 の特図 2 用保留数テーブル 202c2 で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第 2 特別図柄の保留球数が「1 個～3 個」の場合には、停止パターンテーブル 202d の A テーブル 202d1 (図 195(a) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第 2 特別図柄の保留球数が「4 個」の場合には、停止パターンテーブル 202d の B テーブル 202d2 (図 195(b) 参照) が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202d の C テーブル 202d3 (図 195(c) 参照) が選択される。

【5055】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時であって、第 2 特別図柄の保留球数が「1 個」の場合には、停止パターンテーブル 202d の A テーブル 202d1 (図 195(a) 参照) が選択される。また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時であって、第 2 特別図柄の保留球数が「2 個～4 個」の場合には、停止パターンテーブル 202d の D テーブル 202d4 (図 195(d) 参照) が選択される。一方、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202d の C テーブル 202d3 (図 195(c) 参照) が選択される。本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態において複数の演出パターンの中から 1 の演出パターンを選択可能な手段として、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出を複数の演出パターンの中から選択する場合について説明するが、例えば、「確率変動状態」における特別図柄の変動演出を複数の演出パターンの中から選択してもよいし、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出を複数の演出パターンの中から選択してもよいし、大当たり遊技状態における大当たりラウンド演出を複数の演出パターンの中から選択してもよいし、小当たり遊技状態における小当たりラウンド演出を複数の演出パターンの中から選択してもよい。

【5056】

なお、いずれかの特別図柄の動的表示での大当たり抽出時、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」での第 1 特別図柄のハズレ抽出時においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル 202d が異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル 202d を選択し得るように構成してもよい。

【5057】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが 10 秒間から 5 秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第 1 特別図柄の最大保留球数が 4 回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が 5 秒間で行われたとしても、該 5 秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点 (5 秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点) では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、5 秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ (ショート)」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、5 秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるか分からなくすることができる。

【5058】

また、「普図高確時間短縮状態」の 1 回転目の大当たり抽出時、又は、「確率変動状態

10

20

30

40

50

」の1回転目の大当たり抽出時において、短い変動パターン（例えば、「1秒」の変動時間となる変動パターン）のみが選択され得るように停止パターンテーブル202dを構成してもよい。

【5059】

このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」の1回転目又は「確率変動状態」の1回転目が当たりに当選している場合（例えば、所定条件）に、大当たり状態（例えば、第1演出）の終了時から、「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」における大当たりとなる特別図柄の動的表示（例えば、第2演出）の実行を経て、2回目の大当たり状態になるまでの時間が「1秒」程度となるため、1回目の大当たり状態と2回目の大当たり状態とを、連続した1つ大当たり演出（例えば、特定演出）のように第3図柄表示装置81で演出を行うことができる。

10

【5060】

即ち、2つの大当たり状態を1つの大当たり状態のように演出することで、1度の大当たりにおいて実行され得る最大のラウンド回数を上回るラウンド回数が実行されているかのように演出したり、1度の大当たりにおいて獲得し得る賞球数を上回る賞球数が獲得できるかのように演出したりすることができる。

【5061】

次に、図195を参照して、各停止パターンテーブル202dについて説明する。図195(a)は、停止パターンテーブル202dのAテーブル202d1の一例を模式的に示した図であり、図195(b)は、停止パターンテーブル202dのBテーブル202d2の一例を模式的に示した図であり、図195(c)は、停止パターンテーブル202dのCテーブル202d3の一例を模式的に示した図である。また、図195(d)は、停止パターンテーブル202dのDテーブル202d4の一例を模式的に示した図である。

20

【5062】

図195(a)で示すように、停止パターンテーブル202dのAテーブル202d1では、「非リーチ（ロング）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「74」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「75」～「94」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「95」～「97」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「98」,「99」に設定されている。

30

【5063】

なお、Aテーブル202d1では、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

【5064】

次に、図195(b)で示すように、停止パターンテーブル202dのBテーブル202d2では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「74」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「75」～「94」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「95」～「97」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「98, 99」に設定されている。

40

【5065】

なお、Bテーブル202d2では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

【5066】

50

即ち、Aテーブル202d1では、「非リーチ（ロング）」演出態様が75%、「ノーマルリーチ」演出態様が20%、「スーパーリーチ」演出態様が3%、「スペシャルリーチ」演出態様が2%、の選択割合となるように設定されている。また、Bテーブル202d2では、「非リーチ（ミドル）」演出態様が75%、「ノーマルリーチ」演出態様が20%、「スーパーリーチ」演出態様が3%、「スペシャルリーチ」演出態様が2%、の選択割合となるように設定されている。

【5067】

つまり、Aテーブル202d1では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Bテーブル202d2では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Aテーブル202d1及びB

10

【5068】

従って、Aテーブル202d1及びBテーブル202d2は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様がミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Aテーブル202d1はBテーブル202d2と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Bテーブル202d2は、Aテーブル202d1と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【5069】

このように、左打ち遊技が奨励されている「通常遊技状態」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。本発明の「普図高確時間短縮状態」より遊技者にとって不利な発射態様での遊技が奨励される状態として、「通常遊技状態」を例に説明するが、例えば、「潜伏確率変動状態」でもよいし、「普図低確時間短縮状態」でもよいし、小当たり遊技状態でもよいし、単に左打ち遊技状態でもよい。

20

【5070】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第1始動口64（第2始動口71）への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第1始動口64への球の入球時間を確保し易くなり、第3図柄表示装置81における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

30

【5071】

なお、第16実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル202dが異なるように構成されているが、第1始動口64又は第2始動口71への球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

40

【5072】

具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Aテーブル202d1又はBテーブル202d2のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Aテーブル202d1とBテーブル202d2とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタC3の値がそれぞれ同一に設定されている。

【5073】

50

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【5074】

10

次に、図195(c)で示すように、停止パターンテーブル202dのCテーブル202d3では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「4」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「5」～「39」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「40」～「99」に設定されている。

【5075】

なお、Cテーブル202d3は、大当たり時に選択される停止パターンテーブル202dであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様は選択されないように設定されている。

【5076】

20

次に、図195(d)で示すように、停止パターンテーブル202dのDテーブル202d4では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「74」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「75」～「94」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「95」～「97」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「98, 99」に設定されている。

【5077】

なお、Dテーブル202d4では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様も選択されないように設定されている。

30

【5078】

よって、Cテーブル202d3で示すように、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、Aテーブル202d1、Bテーブル202d2、Dテーブル202d4で示すように、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

40

【5079】

以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【5080】

50

なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「4」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル202dを設けてもよい。また、第1特別図柄と第2特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル202dを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル202dを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

10

【5081】

図188に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタCS1は、例えば「0～9」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「9」）に達した後「0」に戻る構成となっている。変動種別カウンタCS1の値は、後述するタイマ割込処理（図206参照）が1回実行される毎に1回更新され、メイン処理（図205参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第1始動口64に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタC2の値が、第1始動口64に対応して設けられたRAM203の第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア203d4に格納される。また、球が第2始動口71に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタC2の値が、第2始動口71に対応して設けられたRAM203の第2保留球格納エリア203eに設けられた第2保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア203e4に格納される。

20

【5082】

この変動種別カウンタCS1は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置110のMPU201は、停止パターンテーブル202d及び停止パターン選択カウンタC3によって選択された演出態様において、変動種別カウンタCS1の値と、ROM202に格納された変動パターンテーブル202eとによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置113および表示制御装置114は、変動種別カウンタCS1により決定された変動時間に基づいて、第3図柄表示装置81で表示される第3図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

30

【5083】

このように、主制御装置110のMPU201は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置110のMPU201において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するMPU201の処理を軽減することができる。また、主制御装置110において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置110のROM容量を削減することができる。

40

【5084】

また、音声ランプ制御装置113及び表示制御装置114において、主制御装置110で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めることができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機10において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

【5085】

ここで、図196及び図197を参照して、変動パターンテーブル202eの詳細につ

50

いて説明する。本パチンコ機 10 は、変動パターンテーブル 202e として、第 1 特別図柄のハズレ時に用いられる特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 202e1 と、第 1 特別図柄の大当たり時に用いられる特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 202e2 と、第 2 特別図柄のハズレ時に用いられる特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 202e3 と、第 2 特別図柄の大当たり時に用いられる特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 202e4 と、が用意されている。

【5086】

図 196 (a) は、ROM 202 に記憶される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 202e1 の一例を模式的に示した図であり、図 196 (b) は、ROM 202 に記憶される特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 202e2 の一例を模式的に示した図である。また、図 197 (a) は、ROM 202 に記憶される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 202e3 の一例を模式的に示した図であり、図 197 (b) は、ROM 202 に記憶される特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 202e4 の一例を模式的に示した図である。図 196 及び図 197 に示すように、各変動パターンテーブル 202e1 ~ 202e4 は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【5087】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ (ロング)」演出態様が決定された場合に参照される「E0 : 非リーチ・ロング」用と、「非リーチ (ミドル)」演出態様が決定された場合に参照される「E1 : 非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ (ショート)」演出態様が決定された場合に参照される「E2 : 非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E3 : ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E4 : スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E5 : スペシャルリーチ」用と、に区別されている。

【5088】

また、大当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E3 : ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E4 : スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E5 : スペシャルリーチ」用と、に区別されている。

【5089】

そして、その区別されたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタ CS1 の値が対応付けされている。

【5090】

第 16 実施形態では、第 1 特別図柄に対応する第 1 保留球格納エリア 203d のある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C1 の値が大当たりとなる値 (大当たり乱数値) ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図 1 用保留数テーブル 202c1 を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル 202d を選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタ C3 の値と上記停止パターンテーブル 202d とに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 202e1 の中で参照するグループ (群) を決定する。その特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 202e1 のグループ (群) において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタ CS1 の値に対応付けられた変動パターン (変動時間) が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【5091】

第 1 特別図柄のハズレ時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 202e1 において、「E0 : 非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「15 秒」の『「高速変動 (長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』の 1 つの変動パターン (変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。) が用意されている。

10

20

30

40

50

【5092】

図196(a)で示す例では、「E0：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【5093】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202e1において「非リーチ(ロング)」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0～9」)に対して『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「非リーチ(ロング)」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』が選択される。

10

【5094】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、1の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせることで1の変動演出が構成される。第16実施形態のパチンコ機10では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素が設けられている。

【5095】

「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第3図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ(ロング)」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「10秒」行われ(以下、「高速変動(長)」と称する場合がある)、「非リーチ(ミドル)」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「5秒」行われ(以下、「高速変動(中)」と称する場合がある)、「非リーチ(ショート)」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「2秒」行われる(以下、「高速変動(短)」と称する場合がある)。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始(実行)されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

20

【5096】

「低速変動」の変動要素とは、「10秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第3図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ(ミドル)」演出態様及び「非リーチ(ショート)」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ(ロング)」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「5秒」行われる。

30

【5097】

即ち、「非リーチ(ミドル)」演出態様又は「非リーチ(ショート)」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第3図柄表示装置81の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止(所謂、ビタ止まり)するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。

40

【5098】

従って、第16実施形態のパチンコ機10では、「非リーチ(ロング)」演出態様は、「10秒」の「高速変動」の変動要素と「5秒」の「低速変動」の変動要素を含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ(ミドル)」演出態様は、「5秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ(ショート)」演出態様は、「2秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【5099】

50

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する２の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された場合は、「低速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【５１００】

第１６実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

10

【５１０１】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「４０秒」行われる。

【５１０２】

第１６実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

20

【５１０３】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「１６０秒」行われる。

【５１０４】

第１６実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

30

【５１０５】

なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、直接「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。

40

【５１０６】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「１０秒」行われる。

【５１０７】

第１６実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【５１０８】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行され

50

ないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、大当たり用変動パターンテーブル 202e2, 202e4 (図196(b) 及び図197(b) 参照) でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル 202e1, 202e3 (図196(a) 及び図197(a) 参照) では選定されないように構成されている。

【5109】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル 202e1において、「E1：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「5秒」の『「高速変動(中)」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

10

【5110】

図196(a)で示す例では、「E1：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(中)」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「高速変動(中)」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【5111】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル 202e1において「非リーチ(ミドル)」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0～9」)に対して『「高速変動(中)」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「非リーチ(ミドル)」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(中)」の変動要素のみ』が選択される。

20

【5112】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル 202e1において、「E3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【5113】

図196(a)の示す例では、「E3：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

30

【5114】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル 202e1において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0～9」)に対して『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

40

【5115】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル 202e1において、「E4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【5116】

図196(a)の示す例では、「E4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動

50

』の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【5117】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202e1において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

10

【5118】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202e1において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【5119】

図196(a)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

20

【5120】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202e1において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

30

【5121】

なお、第1特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタCS1を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタCS1のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【5122】

次に、図196(b)を参照して、第1特別図柄の大当たり時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2について説明する。第16実施形態では、第1特別図柄に対応する第1保留球格納エリア203dのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値である場合に、特図1用保留数テーブル202c1を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1

40

50

の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【5123】

特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2において、「E3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【5124】

図196（b）の示す例では、「E3：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～2」、「「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「3～9」、となっている。

【5125】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが70%、の割合で選択されるように設定されている。

【5126】

従って、特図1の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の70%）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【5127】

次いで、特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2において、「E4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「70秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【5128】

図196（b）の示す例では、「E4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～3」、「「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「4～9」、となっている。

【5129】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが40%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要

10

20

30

40

50

素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンが 60 %、の割合で選択されるように設定されている。

【5130】

従って、特図 1 の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く(全体の 60 %)になっている。また、『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

10

【5131】

次いで、特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 202e2 において、「E5: スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180 秒」の『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「190 秒」の『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』との 2 つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタ CS1 の値が対応付けられている。

【5132】

図 196 (b) の示す例では、「E5: スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ CS1 の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 4」、『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』に対して「5 ~ 9」、となっている。

20

【5133】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 202e2 において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが 50 %、『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンが 50 %、の割合で選択されるように設定されている。

30

【5134】

従って、第 1 特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動(長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように(50 % ずつ)になっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

40

【5135】

次に、図 197 (a) を参照して、第 2 特別図柄のハズレ時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 202e3 について説明する。第 2 特別図柄に対応する第 2 保留球格納エリア 203e のある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C1 の値が大当たりとなる値(大当たり乱数値)ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図 2 用保留数テーブル 202c2 を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル 202d を選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタ C3 の値と上記停止パターンテーブル 202d とに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図 2 ハズレ用変動

50

パターンテーブル 2 0 2 e 3 の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【 5 1 3 6 】

第 2 特別図柄のハズレ時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において、「E 0：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「15 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の 1 つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

10

【 5 1 3 7 】

図 1 9 7（a）で示す例では、「E 0：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【 5 1 3 8 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

20

【 5 1 3 9 】

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において、「E 1：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「5 秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 5 1 4 0 】

図 1 9 7（a）で示す例では、「E 1：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

30

【 5 1 4 1 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【 5 1 4 2 】

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において、「E 2：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「2 秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の 1 つの変動パターンが用意されている。

40

【 5 1 4 3 】

図 1 9 7（a）で示す例では、「E 2：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【 5 1 4 4 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別

50

カウンタCS1がとり得るすべての値(「0～9」)に対して『「高速変動(短)」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「非リーチ(ショート)」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(短)」の変動要素のみ』が選択される。

【5145】

次いで、特図2ハズレ用変動パターンテーブル202e3において、「E3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【5146】

図197(a)の示す例では、「E3：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【5147】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202e3において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0～9」)に対して『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【5148】

次いで、特図2ハズレ用変動パターンテーブル202e3において、「E4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【5149】

図197(a)の示す例では、「E4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【5150】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202e3において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0～9」)に対して『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【5151】

次いで、特図2ハズレ用変動パターンテーブル202e3において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【5152】

10

20

30

40

50

図197(a)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【5153】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202e3において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【5154】

次に、図197(b)を参照して、第2特別図柄の大当たり時に参照される特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4について説明する。第16実施形態では、第2特別図柄に対応する第2保留球格納エリア203eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値である場合に、特図2用保留数テーブル202c2を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【5155】

特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4において、「E3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【5156】

図197(b)の示す例では、「E3：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～2」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「3～9」、となっている。

【5157】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが70%、の割合で選択されるように設定されている。

【5158】

従って、第2特別図柄の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『

10

20

30

40

50

「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の70％）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【5159】

次いで、特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4において、「E4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「70秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

10

【5160】

図197（b）の示す例では、「E4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～3」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「4～9」、となっている。

20

【5161】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが40％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが60％、の割合で選択されるように設定されている。

【5162】

従って、第2特別図柄の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の60％）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

30

【5163】

次いで、特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「190秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

40

【5164】

図197（b）の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～4」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に

50

対して「５～９」、となっている。

【５１６５】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２e４において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【５１６６】

従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）になっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【５１６７】

図１８８に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たりカウンタＣ４の初期値として読み込まれる。

【５１６８】

なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たりカウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図２０６参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図２０５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【５１６９】

普図当たりカウンタＣ４の値は、例えば定期的（第１６実施形態では、タイマ割込処理（図２０６参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２０３の普図保留球格納エリア２０３hに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２０３hに格納された順に順次普図保留球実行エリア２０３iにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２０３iに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。

【５１７０】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される普図当たり乱数テーブル２０２gによって設定（例えば、低確率状態で７０／１００、高確率状態で９９／１００等）されており、ＲＡＭ２０３の普図保留球実行エリア２０３iに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２０２gによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２０２hが参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は「１５秒」、時短機能作動時は「０．１秒」等）され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル２０２iが参照されて、普通電役７２の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は「０．１秒」×１回、時短機能作動時は「５．８秒」×１回等）され、該開放時間の間、普通電役７２の出没板７２aが開放作動し、その間、第２始動口７１へ球が入賞可能に構成される。

10

20

30

40

50

【 5 1 7 1 】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値が、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 g によって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル 2 0 2 h が参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置 8 3 において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 g、普図変動テーブル 2 0 2 h 及び普通電役開放テーブル 2 0 2 i については、図 1 9 9 において後述する。

【 5 1 7 2 】

図 1 8 7 に戻り、説明を続ける。R A M 2 0 3 は、図 1 8 8 に図示したカウンタ用バッファ 2 0 3 c のほか、M P U 2 0 1 の内部レジスタの内容や M P U 2 0 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット/アウトプット（Input/Output。以下、「I/O」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、R A M 2 0 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、R A M 2 0 3 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【 5 1 7 3 】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値が R A M 2 0 3 に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、R A M 2 0 3 に記憶される情報に基づいて、パチンコ機 1 0 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。R A M 2 0 3 への書き込みはメイン処理（図 2 0 5 参照）によって電源遮断時に実行され、R A M 2 0 3 に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図 2 0 3 参照）において実行される。なお、M P U 2 0 1 の N M I 端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 2 5 2 からの停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 S G 1 が M P U 2 0 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理（図 2 2 1 参照）が即座に実行される。

【 5 1 7 4 】

また、詳細は後述するが、第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の R A M 2 2 3 にはバックアップ機能が搭載されておらず、停電などの発生により電源が遮断（瞬停を除く）されると、R A M 2 2 3 のデータは電源遮断前の状態に復元されず、クリアされた状態となる。このため、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 及び音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 のそれぞれにおいて保持しているデータ（例えば、後述する救済カウンタ 2 0 3 p 及び後述するサブ救済カウンタ 2 2 3 k）の値は、電源遮断直後において整合性の取れていない状態となり得るように構成されている。

【 5 1 7 5 】

R A M 2 0 3 は、さらに、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e、保留球実行エリア 2 0 3 f、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g、普図保留球格納エリア 2 0 3 h、普図保留球実行エリア 2 0 3 i、確変フラグ 2 0 3 j、S T カウンタ 2 0 3 k、時短低確フラグ 2 0 3 m、時短高確フラグ 2 0 3 n、時短カウンタ 2 0 3 o、救済カウンタ 2 0 3 p 及び救済設定済みフラグ 2 0 3 q を少なくとも有している。

【 5 1 7 6 】

第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a は、4 ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図 2 0 6 参照）の中で検出される第 1 始動口 6 4 への入球に基づいて、特別図柄表示装置 3 7 で行われる第 1 特別図柄の動的表示（第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

【 5 1 7 7 】

10

20

30

40

50

この第1保留球数カウンタ203aは、電源投入後のRAM203の初期設定処理（図203のS117参照）によって、初期値として「0」が設定される。そして、第1始動口64への始動入賞が検出されて第1特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される（図207のS305参照）。一方、第1保留球数カウンタ203aは、第1特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に1減算される（図209のS508参照）。

【5178】

第2保留球数カウンタ203bは、第1保留球数カウンタ203aと同様、4ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図206参照）の中で検出される第2始動口71への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置37で行われる第2特別図柄の動的表示（第3図柄表示装置81で行われる第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。

【5179】

この第2保留球数カウンタ203bは、第1保留球数カウンタ203aと同様、電源投入後のRAM203の初期設定処理（図203のS117参照）によって、初期値として「0」が設定される。そして、第2始動口71への始動入賞が検出されて第2特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される（図207のS309参照）。一方、第2保留球数カウンタ203bは、第2特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に1減算される（図209のS505参照）。

【5180】

この第1保留球数カウンタ203aの値（即ち、第1特別図柄の保留球数）又は第2保留球数カウンタ203bの値（即ち、第2特別図柄の保留球数）は、第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置113に通知される（図207のS312参照）。第1保留球数コマンドは、第1始動口64への始動入賞が検出されて第1保留球数カウンタ203aが1加算される毎に、第2保留球数コマンドは、第2始動口71への第2保留球数カウンタ203bが1加算される毎に、主制御装置110から音声ランプ制御装置113に対して送信されるコマンドである。

【5181】

音声ランプ制御装置113は、第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドによって、主制御装置110に保留された第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置113において、主制御装置110へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第1始動口64、第2始動口71への始動入賞が検出される毎に、主制御装置110から音声ランプ制御装置113へ第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置113において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置110に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【5182】

さらに、停電等が発生して電源が遮断され、音声ランプ制御装置113内のMPU221が初期化されたとしても、次に受信する第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドによって、主制御装置110のRAM203に保持するデータとの整合性が取れた状態に修復することができる。

【5183】

また、第16実施形態では、主制御装置110が音声ランプ制御装置113に対して第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドを送信する場合、その第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドにおいて、1加算された第1保留球数カウンタ203a又は第2保留球数カウンタ203bの値だけでなく、その第1保留球数カウンタ203a又は第2保留球数カウンタ203bの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バ

10

20

30

40

50

ッファ 203c (図 188 参照) より取得される大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3、変動種別カウンタ CS1 の各値も含める。

【5184】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置 110 にてカウンタ用バッファ 203c より取得した大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3、変動種別カウンタ CS1 の各値が、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 113 に伝えられる。

【5185】

音声ランプ制御装置 113 では、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3、変動種別カウンタ CS1 の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか (大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等) をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期 (タイミング) を決定できるようになっている。

【5186】

なお、変動演出の保留球数を示す第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタ C1 等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタ C1 等の値を示すコマンドとしては、第 1 始動口 64、第 2 始動口 71 への球の入球タイミングで第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド (事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド) を生成し、音声ランプ制御装置 113 へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

【5187】

第 1 保留球格納エリア 203d は、上述したように、第 1 始動口 64 への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ 203c より取得した大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3、変動種別カウンタ CS1 の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。MPU 201 は、タイマ割込処理 (図 206 参照) の中で、球が第 1 始動口 64 へ入賞 (始動入賞) したことを検出すると、カウンタ用バッファ 203c から各カウンタ C1 ~ C3、CS1 の値を取得し、第 1 保留球格納エリア 203d に格納する。第 1 保留球格納エリア 203d は、第 1 特別図柄の 1 の始動入賞に対応するデータ (カウンタ C1 ~ C3、CS1 の各値) が、最大 4 回分まで記憶 (保留) できるように、4 つの保留エリア (第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア) を有している (図 188 参照)。

【5188】

第 2 保留球格納エリア 203e は、上述したように、第 2 始動口 71 への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ 203c より取得した大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3、変動種別カウンタ CS1 の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。MPU 201 は、タイマ割込処理 (図 206 参照) の中で、球が第 2 始動口 71 へ入賞 (始動入賞) したことを検出すると、カウンタ用バッファ 203c から各カウンタ C1 ~ C3、CS1 の値を取得し、第 2 保留球格納エリア 203e に格納する。第 2 保留球格納エリア 203e は、第 2 特別図柄の 1 の始動入賞に対応するデータ (カウンタ C1 ~ C3、CS1 の各値) が、最大 4 回分まで記憶 (保留) できるように、4 つの保留エリア (第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア) を有している (図 188 参照)。

【5189】

10

20

30

40

50

保留球実行エリア 203f は、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置 37 および第 3 図柄表示装置 81 の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタ C1 ~ C3 , CS1 の各値）を記憶するためのメモリである。

【5190】

M P U 201 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置 37 および第 3 図柄表示装置 81 の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第 1 保留球格納エリア 203d 又は第 2 保留球格納エリア 203e に記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタ C1 ~ C3 , CS1 の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア 203f へシフトする。なお、第 16 実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【5191】

ここで、再び図 188 を参照して、第 1 保留球格納エリア 203d、第 2 保留球格納エリア 203e、および保留球実行エリア 203f の詳細について説明する。第 1 保留球格納エリア 203d、第 2 保留球格納エリア 203e および保留球実行エリア 203f は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置 37 および第 3 図柄表示装置 81 の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置 110 の M P U 201 により使用される。

【5192】

上述したように、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置 37 および第 3 図柄表示装置 81 の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C1 と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタ C2 と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタ C3 と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタ CS1 とが用いられる。第 1 保留球格納エリア 203d は、球が第 1 始動口 64 へ入賞（始動入賞）した場合に M P U 201 によってカウンタ用バッファ 203c から取得される上記カウンタ C1 ~ C3 , CS1 の各値をそれぞれ記憶し、第 2 保留球格納エリア 203e は、球が第 2 始動口 71 へ入賞（始動入賞）した場合に M P U 201 によってカウンタ用バッファ 203c から取得される上記カウンタ C1 ~ C3 , CS1 の各値を記憶する。

【5193】

第 1 保留球格納エリア 203d は、4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）で構成されている。4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタ C1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 203d1 と、大当たり種別カウンタ C2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 203d2 と、停止パターン選択カウンタ C3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 203d3 と、変動種別カウンタ CS1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 203d4 とが設けられている。

【5194】

また、第 2 保留球格納エリア 203e は、第 1 保留球格納エリア 203d と同様、4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）で構成されている。4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）にはそれぞれ、第 1 保留球格納エリア 203d と同様、大当たり乱数カウンタ C1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 203e1 と、大当たり種別カウンタ C2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 203e2 と、停止パターン選択カウンタ C3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 203e3 と、変動種別カウンタ CS1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 203e4 とが設けられている。

【5195】

なお、第 16 実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア 203d1 , 203e1

10

20

30

40

50

と、大当たり種別カウンタ格納エリア 203d2, 203e2 と、停止パターン選択カウンタ格納エリア 203d3, 203e3 と、変動種別カウンタ格納エリア 203d4, 203e4 とを 1 つの保留球格納エリア 203d, 203e の中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタ C1 ~ C3, CS1 毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【5196】

上述した通り、第 1 保留球格納エリア 203d には、球が第 1 始動口 64 へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタ C1 ~ C3, CS1 の各値）が最大 4 回分まで記憶されるが、その場合、4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1 ~ 第 4）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第 1 始動口 64 への始動入賞に対応するデータが記憶され、第 1 保留第 1 エリアには、時間的に最も古い第 1 始動口 64 への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

10

【5197】

また、第 2 保留球格納エリア 203e には、球が第 2 始動口 71 へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタ C1 ~ C3, CS1 の各値）が最大 4 回分まで記憶されるが、その場合、4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1 ~ 第 4）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第 2 始動口 71 への始動入賞に対応するデータが記憶され、第 2 保留第 1 エリアには、時間的に最も古い第 2 始動口 71 への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

20

【5198】

一方、保留球実行エリア 203f は、1 つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア 203f には、第 1 保留球格納エリア 203d 又は第 2 保留球格納エリア 203e と同様に、大当たり乱数カウンタ C1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 203f1 と、大当たり種別カウンタ C2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 203f2 と、停止パターン選択カウンタ C3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 203f3、変動種別カウンタ CS1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 203f4 とが設けられている。

【5199】

30

MPU201 は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第 2 保留球格納エリア 203e の第 2 保留第 1 エリアにデータ（各カウンタ C1 ~ C3, CS1 の各値）が記憶されている場合は、該第 2 保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア 203f の各エリア 203f1 ~ 203f4 にそれぞれシフトする。一方、MPU201 は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第 2 保留球格納エリア 203e の第 2 保留第 1 エリアにデータが記憶されておらず、第 1 保留球格納エリア 203d の第 1 保留第 1 エリアにデータが記憶されているとき、該第 1 保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア 203f の各エリア 203f1 ~ 203f4 にそれぞれシフトする。

【5200】

40

そして、保留球実行エリア 203f にシフトされたデータを、変動開始処理（図 210 参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置 37 では、主制御装置 110 の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【5201】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置 113 や表示制御装置 114 へ通知される。そして、音声ランプ制御装置 113 及び表示制御装置 114 の制御によって、第 3 図柄表示装置 81 では、変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドにより通知され

50

た変動パターンおよび停止種別に基づいて、特別図柄の変動演出が行われる。

【5202】

データのシフトの詳細について説明する。MPU201は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第2保留球格納エリア203eの第2保留第1エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第2保留第1エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第2保留第1エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1の乱数値を、保留球実行エリア203fの大当たり乱数カウンタ格納エリア203f1へシフトする。同様に、第2保留第1エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203e2の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア203f2へシフトし、第2保留第1エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203e3の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア203f3へシフトし、第2保留第1エリアの変動種別カウンタ格納エリア203e4の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア203f4へシフトする。

10

【5203】

そして、保留球実行エリア203fへのデータのシフトが終了すると、第2保留第1エリアが空き状態となるため、第2保留球格納エリア203eの各エリア(第2～第4)に記憶(保留)されているデータを、エリア番号の1小さいエリア(第1～第3)に詰めるシフト処理を行う。なお、第16実施形態では、第2保留球格納エリア203eにおいて、データが記憶(保留)されている第2保留エリア(第1～第4)についてのみデータのシフトを行う。

20

【5204】

ここで、第2保留球格納エリア203e内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第2保留球数カウンタ203bの値が「4」であり、第2保留球格納エリア203eの全エリア(第1～第4)にデータが記憶されているとする。この状態で、第2保留第1エリアのデータが、保留球実行エリア203fへシフトされ、第2保留第1エリアが空き状態となると、MPU201は、他のエリア(第2～第4)のデータをそれぞれ、エリア番号の1小さいエリア(第1～第3)にシフトする。すなわち、第2保留第2エリアのデータを、第2保留第1エリアへシフトし、第2保留第3エリアのデータを、第2保留第2エリアへシフトし、第2保留第4エリアのデータを、第2保留第3エリアへシフトする。

30

【5205】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第2保留球数カウンタ203bの値が「2」であれば、MPU201は、第2保留第2エリアのデータのみを、第2保留第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第16実施形態では、データが記憶(保留)されていない第2保留エリア(第3～第4)については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【5206】

なお、データの有無に関わらず、第2保留エリア(第2～第4)の各データを、エリア番号が1小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第2保留エリア(第2～第4)にデータが記憶(保留)されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

40

【5207】

一方、MPU201は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第2保留球格納エリア203eの第2保留第1エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第1保留球格納エリア203dの第1保留第1エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第1保留第1エリアにデータが格納されていれば、該第1保留第1エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1の乱数値を、保留球実行エリア203fの大当たり乱数カウンタ格納エリア203f1へシフトする。同様に、第1保留第1エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203d2の乱数値を、大当たり

50

種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 2 ヘシフトし、第 1 保留第 1 エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3 の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 f 3 ヘシフトし、第 1 保留第 1 エリアの変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 4 ヘシフトする。

【 5 2 0 8 】

そして、保留球実行エリア 2 0 3 f へのデータのシフトが終了すると、第 1 保留第 1 エリアが空き状態となるため、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の各エリア（第 2 ～ 第 4 ）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）に詰めるシフト処理を行う。なお、第 1 6 実施形態では、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d において、データが記憶（保留）されている第 1 保留エリア（第 1 ～ 第 4 ）についてのみデータのシフトを行う。

10

【 5 2 0 9 】

ここで、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 4 」であり、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の全エリア（第 1 ～ 第 4 ）にデータが記憶されているとする。この状態で、第 1 保留第 1 エリアのデータが、保留球実行エリア 2 0 3 f ヘシフトされ、第 1 保留第 1 エリアが空き状態となると、M P U 2 0 1 は、他のエリア（第 2 ～ 第 4 ）のデータをそれぞれ、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）にシフトする。すなわち、第 1 保留第 2 エリアのデータを、第 1 保留第 1 エリアヘシフトし、第 1 保留第 3 エリアのデータを、第 1 保留第 2 エリアヘシフトし、第 1 保留第 4 エリアのデータを、第 1 保留第 3 エリアヘシフトする。

20

【 5 2 1 0 】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 2 」であれば、M P U 2 0 1 は、第 1 保留第 2 エリアのデータのみを、第 1 保留第 1 エリアヘシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第 1 6 実施形態では、データが記憶（保留）されていない第 1 保留エリア（第 3 ～ 第 4 ）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【 5 2 1 1 】

なお、データの有無に関わらず、第 1 保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）の各データを、エリア番号が 1 小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第 1 保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

30

【 5 2 1 2 】

このように、実行される第 1 特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第 2 特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、第 2 特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されている場合は、該第 2 特別図柄の動的表示を優先的に実行し、第 2 特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されていない場合であって、第 1 特別図柄の動的表示が記憶されている場合は、該第 1 特別図柄の動的表示を実行する。このように構成することで、第 2 特別図柄の動的表示を第 1 特別図柄の動的表示より優先的に実行するとともに、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とを実行することができる。

40

【 5 2 1 3 】

図 1 8 7 に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ 2 0 3 g は、4 ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図 2 0 6 参照）の中で検出されるスルーゲート 6 7 への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置 8 3 で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するためのカウンタである。

【 5 2 1 4 】

この普図保留球数カウンタ 2 0 3 g は、保留球数カウンタ 2 0 3 a , 2 0 3 b と同様、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 2 0 3 の S 1 1 7 参照）によって、初期値

50

として「0」が設定される。そして、スルーゲート67への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される(図208のS405参照)。一方、普図保留球数カウンタ203gは、普通図柄の可変表示が実行される毎に1減算される(図219のS705参照)。

【5215】

普図保留球格納エリア203hは、スルーゲート67への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ203cより取得した普図当たりカウンタC4を記憶するためのメモリである。MPU201は、タイマ割込処理(図206参照)の中で、球がスルーゲート67を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ203cから普図当たりカウンタC4の値を取得し、普図保留球格納エリア203hに格納する。普図保留球格納エリア203hは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ(普図当たりカウンタC4の値)が、最大4回分まで記憶(保留)できるように、4つの保留エリア(普図保留第1～第4エリア)を有している(図188参照)。

10

【5216】

普図保留球実行エリア203iは、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ(普図当たりカウンタC4の値)を記憶するためのメモリである。

【5217】

MPU201は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置83の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア203hに記憶されているデータ(普図当たりカウンタC4の値)のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア203iへシフトする。なお、第16実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

20

【5218】

ここで、再び図188を参照して、普図保留球格納エリア203hおよび普図保留球実行エリア203iの詳細について説明する。普図保留球格納エリア203hおよび普図保留球実行エリア203iは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置83の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置110のMPU201により使用される。

【5219】

30

上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置83の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタC4が用いられる。普図保留球格納エリア203hは、球がスルーゲート67を通過した場合にMPU201によってカウンタ用バッファ203cから取得される普図当たりカウンタC4の値を記憶する。

【5220】

普図保留球格納エリア203hは、4つの保留エリア(普図保留第1～第4エリア)で構成されている。4つの保留エリア(普図保留第1～第4エリア)にはそれぞれ、普図当たりカウンタC4の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア(図示せず)が設けられている。

【5221】

40

この普図保留球格納エリア203hには、球がスルーゲート67を通過したタイミングで取得されるデータ(普図当たりカウンタC4の値)が最大4回分まで記憶されるが、その場合、4つの保留エリア(普図保留第1～第4エリア)の空いているエリアの中で、エリア番号(第1～第4)の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート67への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第1エリアには、時間的に最も古いスルーゲート67への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。

【5222】

一方、普図保留球実行エリア203iは、1つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア203iには、普図保留球格納エリア203hと同様に、普図当たり

50

カウンタ C 4 の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【 5 2 2 3 】

M P U 2 0 1 は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の普図保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア 2 0 3 i にシフトする。

【 5 2 2 4 】

そして、普図保留球実行エリア 2 0 3 i にシフトされたデータを、普図変動処理（図 2 1 9 参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置 8 3 では、主制御装置 1 1 0 の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

10

【 5 2 2 5 】

データのシフトの詳細について説明する。M P U 2 0 1 は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の普図保留第 1 エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア 2 0 3 i の普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

【 5 2 2 6 】

そして、普図保留球実行エリア 2 0 3 i へのデータのシフトが終了すると、普図保留第 1 エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の各エリア（第 2 ～ 第 4 ）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）に詰めるシフト処理を行う。なお、第 1 6 実施形態では、普図保留球格納エリア 2 0 3 h において、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第 1 ～ 第 4 ）についてのみデータのシフトを行う。

20

【 5 2 2 7 】

ここで、普図保留球格納エリア 2 0 3 h 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「 4 」であり、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の全エリア（第 1 ～ 第 4 ）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第 1 エリアのデータが、普図保留球実行エリア 2 0 3 i へシフトされ、普図保留第 1 エリアが空き状態となると、M P U 2 0 1 は、他のエリア（第 2 ～ 第 4 ）のデータをそれぞれ、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）にシフトする。すなわち、普図保留第 2 エリアのデータを、普図保留第 1 エリアへシフトし、普図保留第 3 エリアのデータを、普図保留第 2 エリアへシフトし、普図保留第 4 エリアのデータを、普図保留第 3 エリアへシフトする。

30

【 5 2 2 8 】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「 2 」であれば、M P U 2 0 1 は、普図保留第 2 エリアのデータのみを、普図保留第 1 エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第 1 6 実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第 3 ～ 第 4 ）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

40

【 5 2 2 9 】

なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）の各データを、エリア番号が 1 小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【 5 2 3 0 】

図 1 8 7 に戻り、説明を続ける。確変フラグ 2 0 3 j は、特別図柄が高確率状態か否かを判別するためのフラグである。この確変フラグ 2 0 3 j は、パチンコ機 1 0 の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、大当たりの終了時において、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」又は「確変 C」の場合に、確変フラグ 2 0 3 j がオンに設定され

50

る（図 2 1 8 の S 6 1 0 2 参照）。そして、大当たりに当選した場合にオフに設定される（図 2 1 5 の S 6 0 2 参照）。第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、確変フラグ 2 0 3 j がオンされている場合に、特別図柄の高確率状態として、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a の高確率状態用が参照されて特別図柄の大当たり抽選が行われる。

【 5 2 3 1 】

S T カウンタ 2 0 3 k は、特別図柄の高確率状態において、該高確率状態の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数を計数するためのカウンタである。この S T カウンタ 2 0 3 k は、パチンコ機 1 0 の電源投入時の R A M クリア時（図 2 0 3 の S 1 1 6 参照）に初期値として「 0 」が設定される。そして、大当たり遊技の終了時において、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」又は「確変 C」の場合に、「 5 0 」が設定される（図 2 1 8 の S 6 1 0 4 参照）。その後、確変フラグ 2 0 3 j がオンされている状態（即ち、「確率変動状態」）において、特別図柄の動的表示が 1 回停止するごとに、1 減算される（図 2 1 2 の S 5 3 0 1 参照）。そして、S T カウンタ 2 0 3 k の値が「 0 」より大きい値でなくなった場合、即ち、S T カウンタ 2 0 3 k の値が「 0 」以下となった場合に（図 2 1 2 の S 5 3 0 2 : N o 参照）、「確率変動状態」が終了したとして確変フラグ 2 0 3 j がオフに設定される（図 2 1 2 の S 5 3 0 3 参照）。なお、この S T カウンタ 2 0 3 k は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「 0 」クリアされる（図 2 1 5 の S 6 0 3 参照）。

【 5 2 3 2 】

時短低確フラグ 2 0 3 m は、オン状態で「普図低確時間短縮状態」であって、普通図柄の低確率状態である一方、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役 7 2 の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短低確フラグ 2 0 3 m は、パチンコ機 1 0 の電源投入時の R A M クリア時（図 2 0 3 の S 1 1 6 参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第 1 6 実施形態では、特別図柄の動的表示が該特別図柄の低確率状態において計「 2 4 9 回」より多く（即ち、「 2 5 0 回」以上）実行されて救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行させるために該時短低確フラグ 2 0 3 m がオンに設定される（図 2 1 4 の S 5 5 0 6 参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時に実行される変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する時短カウンタ 2 0 3 o の値が「 0 」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短低確フラグ 2 0 3 m がオンに設定されている場合（図 2 1 3 の S 5 4 0 5 参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図 2 1 5 の S 6 0 4 参照）。

【 5 2 3 3 】

第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、時短低確フラグ 2 0 3 m がオンされている場合に、特別図柄は低確率状態であり、かつ、普通図柄も低確率状態として普図当たり乱数テーブル 2 0 2 g が参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるものの、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル 2 0 2 h が参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役 7 2 の開放長期化状態として普通電役開放テーブル 2 0 2 i が参照されて普通電役 7 2 の開放駆動が行われる。本発明の到達条件を判別する手段として、「普図低確時間短縮状態」を判別するための時短低確フラグ 2 0 3 m を用いて説明し、到達条件が成立した場合の到達表示として「普図低確時間短縮状態」の発生を示す表示（例えば、「天井到達！」等）を用いて説明するが、例えば、「普図高確時間短縮状態」を判別するための時短高確フラグ 2 0 3 n の判別結果に応じて「普図高確時間短縮状態」の発生を示す表示（例えば、「時短突入！」等）でもよいし、「確率変動状態」を判別するための確変フラグ 2 0 3 j の判別結果に応じて「確率変動状態」の発生を示す表示（例えば、「確変発生！」等）でもよいし、大当たりの連荘回数が所定回数（例えば、1 0 回）に到達したことが判別された場合に該連荘回数を強調する表示（例えば、「1 0 連荘おめでとう！」等）でもよいし、獲得出玉の累積数が所定数（例えば、1 0 0 0 発）に到達したことが判別された場合に該累積数を強調する表示（例えば、「1 0 0 0 発突破！」等）でもよいし、小当たりの連荘回数が所定回数（例えば、1 0 回）に到達したことが判別された場合に該連荘回数を強調する表示（例えば、「1 0 連ゲット！」等）でもよい。

10

20

30

40

50

【 5 2 3 4 】

時短高確フラグ 2 0 3 n は、オン状態で「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役 7 2 の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短高確フラグ 2 0 3 n は、パチンコ機 1 0 の電源投入時の R A M クリア時（図 2 0 3 の S 1 1 6 参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第 1 6 実施形態では、大当たりの終了時ににおいて、大当たり種別にかかわらず、時短高確フラグ 2 0 3 n がオンに設定される（図 2 1 8 の S 6 1 0 3 又は S 6 1 0 5 参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する時短カウンタ 2 0 3 o の値が「0」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短高確フラグ 2 0 3 n がオンに設定されている場合（図 2 1 3 の S 5 4 0 4 参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図 2 1 5 の S 6 0 4 参照）。

10

【 5 2 3 5 】

第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、時短高確フラグ 2 0 3 n がオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 g が参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル 2 0 2 h が参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役 7 2 の開放長期化状態として普通電役開放テーブル 2 0 2 i が参照されて普通電役 7 2 の開放駆動が行われる。本発明の状態移行を判別する手段として、「普図高確時間短縮状態」を判別するための時短高確フラグ 2 0 3 n を用いて説明するが、例えば、「普図低確時間短縮状態」を判別するための時短低確フラグ 2 0 3 m でもよいし、「確率変動状態」を判別するための確変フラグ 2 0 3 j でもよいし、大当たり状態を判別するための大当たり状態フラグでもよいし、小当たり状態を判別するための小当たり状態フラグでもよい。

20

【 5 2 3 6 】

次いで、時短カウンタ 2 0 3 o は、「時短機能」の 1 の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に各特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

30

【 5 2 3 7 】

この時短カウンタ 2 0 3 o は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 2 0 3 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「0」が設定される。また、当たり処理（図 2 0 6 の S 2 0 3 参照）においても大当たり時の初期化処理として、時短カウンタ 2 0 3 o の値が「0」クリアされる（図 2 1 5 の S 6 0 5 参照）。そして、大当たり種別「時短 A」又は「時短 B」に当選した場合の大当たり終了後には、時短カウンタ 2 0 3 o の値に「50」が設定される（図 2 1 8 の S 6 1 0 6 参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が「249回」より多くなった場合、即ち、後述する救済カウンタ 2 0 3 p の値が「249」より大きい値となった場合であって、かつ、同じく後述する救済設定済みフラグ 2 0 3 q がオンに設定されていない場合に、時短カウンタ 2 0 3 o の値に「379」が設定される（図 2 1 4 の S 5 5 0 4 参照）。一方、時短カウンタ 2 0 3 o の値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 減算される（図 2 1 3 の S 5 4 0 1 参照）。

40

【 5 2 3 8 】

そして、時短カウンタ 2 0 3 o の値が「0」となった場合に（図 2 1 3 の S 5 4 0 2 : N o 参照）、各特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ 2 0 3 n 又は時短低確フラグ 2 0 3 m をオフに設定し（図 2 1 3 の S 5 4 0 4 又は S 5 4 0 5 参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【 5 2 3 9 】

50

救済カウンタ203pは、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを計数するためのカウンタである。第16実施形態のパチンコ機10では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が「250回」実行された場合、即ち、救済カウンタ203pの値が「250」に達した場合に、遊技状態を「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。本発明の特定の事象を計数する手段として、特別図柄の低確率状態における特別図柄の変動演出の回数を例に説明するが、例えば、特別図柄の高確率状態における特別図柄の変動演出の回数でもよいし、普通図柄の可変表示の回数でもよいし、大当たり遊技の発生回数（連荘回数）でもよいし、小当たり遊技の発生回数でもよい。

【5240】

10

この救済カウンタ203pは、パチンコ機10の立ち上げ処理におけるRAMクリア後において、初期値として「0」が設定される（図203のS172参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が1回実行されるごとに、1加算される（図214のS5502参照）。第16実施形態のパチンコ機10では、この救済カウンタ203pの値が「250」に達した場合、後述する救済設定済みフラグ203qがオンに設定されていなければ（即ち、オフであれば）、時短カウンタ203oの値に「379」を設定するとともに、時短低確フラグ203mをオンに設定して（図214のS5504及びS5506参照）、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。

【5241】

20

なお、この救済カウンタ203pは、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「0」クリアされる（図215のS607参照）。これにより、大当たりが発生するごとに、救済条件成立回数を再設定し、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示において大当たりに当選しない期間が所定期間に達した場合に、遊技者への救済措置として「普図低確時間短縮状態」を発生させることが可能となる。なお、球が入賞し易い若しくは入球し得ることで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態における特別図柄の変動演出に関する事象として、第2始動口71に球が入賞し易く遊技者に賞球等を付与し易い「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出の実行回数について説明するが、例えば、普通役位72を第1始動口64に付随させ、該第1始動口64に球が入賞し易く遊技者に賞球等を付与し易い「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出の開始回数でもよいし、可変入賞装置65に球が入賞し易く遊技者に賞球等を付与し易い大当たり遊技状態における第1始動口64又は第2始動口71への入球に基づく特別図柄の変動演出の保留球数でもよい。また、球が入賞し難い若しくは入球しないことで遊技者に遊技価値を付与し難い遊技状態における特別図柄の変動演出に関する事象として、第2始動口71（又は第1始動口64）に球が入賞し難く遊技者に賞球等を付与し難い「通常遊技状態」における特別図柄の変動演出の実行回数について説明するが、例えば、第2始動口71（又は第1始動口64）に球が入賞し難く遊技者に賞球等を付与し難い「通常遊技状態」における特別図柄の変動演出の開始回数でもよいし、可変入賞装置65に球が入賞し難く遊技者に賞球等を付与し難い非大当たり遊技状態（即ち、大当たり遊技状態後の遊技状態であって、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「通常遊技状態」、「普図低確時間短縮状態」、又は、「潜伏確率変動状態」、小当たり遊技状態等）における第1始動口64又は第2始動口71への入球に基づく特別図柄の変動演出の保留球数でもよい。

30

40

【5242】

救済設定済みフラグ203qは、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に1度達したか否かを判別するためのフラグである。この救済設定済みフラグ203qは、パチンコ機10の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図203のS171参照）。そして、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が連続して「250回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、救済カウンタ203pの値が「250」に達した場合に、大当たり遊技後、天井機能が1回発動したとして、オンに設定される（図214のS5505参照）。一方、大当たりに当選した場合の当たり処理の

50

冒頭でオフに設定される（図 2 1 5 の S 6 0 6 参照）。

【 5 2 4 3 】

第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、救済設定済みフラグ 2 0 3 q がオンに設定されている場合、即ち、大当たり遊技後、1 度でも天井機能が発動している場合は、その後の「通常遊技状態」において再び天井機能を発生させないように構成されており、救済設定済みフラグ 2 0 3 q を参照することで、大当たり遊技後に発動する天井機能を 1 回に制限することができる。

【 5 2 4 4 】

主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 には、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a の開放制御のために参照される大当たり開放テーブル 2 0 2 f が格納されている。

10

【 5 2 4 5 】

ここで、図 1 9 8 を参照して、大当たり開放テーブル 2 0 2 f について説明する。図 1 9 8 は、R O M 2 0 2 に記憶される大当たり開放テーブル 2 0 2 f の一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル 2 0 2 f は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別に基づいて、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a の開放態様等（ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数）、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。

【 5 2 4 6 】

20

まず、大当たり開放テーブル 2 0 2 f は、遊技状態毎に入賞し易い第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1（以下、第 1 始動口 6 4 と第 2 始動口 7 1 とを総称して、「始動口 6 4 , 7 1」と称する場合がある）に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。

【 5 2 4 7 】

具体的には、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短 A」、「確変 B」、「時短 B」、「確変 C」又は「確変 A」に当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短 A」、「確変 B」、「時短 B」、「確変 C」又は「確変 A」に当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板 6 5 a の開放態様等が規定されている。

30

【 5 2 4 8 】

図 1 9 8 で示すように、大当たり開放テーブル 2 0 2 f の「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短 A」又は「確変 B」に当選した場合には、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a（以下、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a を、「大入賞口」と称する場合がある）が、4 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「O P 時間」と称する場合がある）が「3 0 秒」に設定され、その大当たりの 1 のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「I T 時間」と称する場合がある）が「1 秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「E D 時間」と称する場合がある）が「1 0 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「3 0 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「1 0 個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短 A」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「確変 B」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

40

【 5 2 4 9 】

次いで、大当たり開放テーブル 2 0 2 f の「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短 B」又は「確変 C」に当選した場合には、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が、6 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、O P 時間が「3 0 秒」に設定さ

50

れ、IT時間が「1秒」に設定され、ED時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放時間が「30秒」に設定され、1のラウンドにおける最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短B」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「確変C」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【5250】

次いで、大当たり開放テーブル202fの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「確変A」に当選した場合には、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが、10ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP時間が「30秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、ED時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放時間が「30秒」に設定され、1のラウンドにおける最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「確変A」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

10

【5251】

なお、「通常遊技状態」において大当たり種別「確変B」又は「確変C」に当選し得るのは第2特別図柄の動的表示であり、該第2特別図柄の動的表示は、「通常遊技状態」において推奨されている左打ち遊技では実行され難くなるように構成されている。

【5252】

20

次いで、大当たり開放テーブル202fの「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短A」又は「確変B」に当選した場合には、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが、4ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP時間が「10秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、ED時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放時間が「30秒」に設定され、1のラウンドにおける最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短A」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「確変B」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

30

【5253】

次いで、大当たり開放テーブル202fの「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短B」又は「確変C」に当選した場合には、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが、6ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP時間が「10秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、ED時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放時間が「30秒」に設定され、1のラウンドにおける最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短B」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「確変C」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

40

【5254】

次いで、大当たり開放テーブル202fの「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「確変A」に当選した場合には、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが、10ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP時間が「10秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、ED時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放時間が「30秒」に設定され、1のラウンドにおける最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出

50

す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【５２５５】

なお、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」に当選し得るのは第１特別図柄の動的表示であり、該第１特別図柄の動的表示は、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において推奨されている右打ち遊技では実行され難くなるように構成されている。

【５２５６】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの当選した場合における大当たり時のＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【５２５７】

さらに、「通常遊技状態」における初回大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「連荘」状態における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりのＯＰ時間やＥＤ時間にパチンコ機１０における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサウンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機１０の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

【５２５８】

なお、大当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板６５ａの開放態様等（ＯＰ時間、ＩＴ時間、ＥＤ時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してもよい。当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。

【５２５９】

また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、ＯＰ時間とＥＤ時間とを異ならせるように構成してもよいし、ＩＴ時間をＯＰ時間やＥＤ時間より長い時間に設定してもよい。また、１のラウンドの最小開放時間を、ＩＴ時間やＯＰ時間、ＥＤ時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎にＯＰ時間、ＩＴ時間又はＥＤ時間の少なくとも１つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。また、「潜伏確率変動状態」における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間を、「通常遊技状態」、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」における大当たりのＯＰ時間、ＩＴ時間、及び、ＥＤ時間よりいずれも短くなるように構成していたが、いずれか１以上のＯＰ時間、ＩＴ時間、又は、ＥＤ時間を短くするように構成し、他の１以上のＯＰ時間、ＩＴ時間、又は、ＥＤ時間を同等又は長くなるように構成してもよい。

【５２６０】

次に、図 199 (a) から図 199 (c) を参照して、普図当たり乱数テーブル 202 g、普図変動テーブル 202 h 及び普通電役開放テーブル 202 i の詳細について説明する。まず、図 199 (a) は、ROM 202 に記憶される普図当たり乱数テーブル 202 g の一例を模式的に示した模式図である。

【 5 2 6 1 】

上述したように、普図当たり乱数テーブル 202 g は、パチンコ機 10 の遊技状態が、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」である普通図柄の低確率状態（「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機 10 の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との 2 種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。

10

【 5 2 6 2 】

図 199 (a) で示すように、第 16 実施形態のパチンコ機 10 では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタ C 4 の値の数は「70 個」で、その値「30 ~ 99」が、普図当たり乱数テーブル 202 g に規定（設定）されている。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、 $70 / 100$ となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されている。

20

【 5 2 6 3 】

一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタ C 4 の値の数は「99 個」で、その値「1 ~ 99」が、普図当たり乱数テーブル 202 g に規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、 $99 / 100$ となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。

【 5 2 6 4 】

30

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役 72 が開放し易い状況か、該開放し易い状況より開放し難い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 67 を球が通過した場合に、普通電役 72 が開放し易い状況であることによって第 2 始動口 71 へ入賞し得る状況か、普通電役 72 が開放し易い状況より開放し難い状況であることで球が第 2 始動口 71 へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【 5 2 6 5 】

特に、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役 72 が開放し難く、さらに、開放した場合でも普通電役 72 が短時間しか開放しないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも「普通図柄高確率状態」より第 2 始動口 71 へ入賞し難くなるように構成されている。また、第 1 始動口 64 には普通電役 72 のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート 67 が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第 1 始動口 64 へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、第 2 始動口 71 へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第 1 始動口 64 へ入賞させなければならず、第 1 特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第 1 始動口 64 へ入賞させるように構成されている。なお、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間や普通電役 72 の開放パターンを複数種類設けておくことで、「通常遊技状態」において遊技者が第 2 始動口

40

50

7 1 へ入賞可能なタイミングを把握させ難く構成して、第 2 始動口 7 1 への入賞を困難に構成するとより好適である。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート 6 7 への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。本発明の状態が変化した旨を示唆する発射態様示唆として、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合における左打ち遊技の発射示唆表示を例に説明するが、例えば、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した場合における左打ち遊技の発射示唆表示でもよいし、大当たり待機状態における右打ち遊技の中でも強く遊技者に右打ち遊技を行うことを示唆する強調（拡大）発射示唆表示から、スルーゲート等を球が通過することにより大当たり遊技が開始されて該大当たり遊技状態が変化した旨を表示し、かつ、右打ち遊技を継続して行うことを遊技者に示唆する該強調（拡大）発射示唆表示より地味（小さな）な地味（縮小）発射示唆表示でもよい。

10

【5266】

次いで、図 199 (b) を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル 202 h の詳細について説明する。図 199 (b) は、ROM 202 に記憶される普図変動テーブル 202 h の一例を模式的に示した模式図である。

【5267】

普図変動テーブル 202 h は、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」で参照される「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用との 2 種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。

20

【5268】

図 199 (b) で示すように、第 16 実施形態のパチンコ機 10 では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「15 秒」となるように普図変動テーブル 202 h で規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「15 秒」となるように設定されている。

30

【5269】

また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「0.1 秒」となるように普図変動テーブル 202 h で規定されている。つまり、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「0.1 秒」となるように設定されている。

【5270】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート 6 7 を球が通過してから、普通電役 7 2 が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート 6 7 を通過した場合に、該スルーゲート 6 7 の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役 7 2 が開放されて、スルーゲート 6 7 を通過した球がそのまま第 2 始動口 7 1 へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、1 の球のスルーゲート 6 7 及び第 2 始動口 7 1 への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

40

【5271】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役 7 2 の開放時間も長時間となるため、普通電役 7 2 の上面を球が転動している間に普通電

50

役 7 2 が開放（没入）状態となって、右打ち遊技により発射された球が第 2 始動口 7 1 へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第 2 始動口 7 1 へ入賞し易く、可変入賞装置 6 5 へ入賞し難いように構成されている。

【 5 2 7 2 】

また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」よりも当たりに当選し難いものの、普通図柄の可変表示時間が短く、かつ、普通電役 7 2 の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技により発射された球が第 2 始動口 7 1 へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「普図低確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第 2 始動口 7 1 へ入賞し易く、可変入賞装置 6 5 へ入賞し難いように構成されている。

10

【 5 2 7 3 】

次いで、図 1 9 9 (c) を参照して、普通電役開放テーブル 2 0 2 i について説明する。図 1 9 9 (c) は、ROM 2 0 2 に記憶される普通電役開放テーブル 2 0 2 i の一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル 2 0 2 i は、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役 7 2 の開放（没入）時間および開放回数が規定されている。

【 5 2 7 4 】

普通電役開放テーブル 2 0 2 i は、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」で参照される「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用とで、普通電役 7 2 の開放態様（開放時間）が変更される。

20

【 5 2 7 5 】

図 1 9 9 (c) で示すように、第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役 7 2 の開放回数は 1 回であり、その開放時間は「 0 . 1 秒」となるように普通電役開放テーブル 2 0 2 i で規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役 7 2 は、「 0 . 1 秒」× 1 回 = 「 0 . 1 秒」の間、開放されるように設定されている。

【 5 2 7 6 】

30

また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役 7 2 の開放時間は「 5 . 8 秒」、かつ、開放回数が 1 回となるように普通電役開放テーブル 2 0 2 i で規定されている。つまり「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役 7 2 は、「 5 . 8 秒」× 1 回 = 「 5 . 8 秒」の間、開放されるように構成される。

【 5 2 7 7 】

これにより、遊技状態に応じて普通電役 7 2 の開放態様を変更することで、普通電役 7 2 が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合に、普通電役 7 2 が開放している期間が長いことによって第 2 始動口 7 1 へ入賞し易い状況か、普通電役 7 2 が開放している状況が短いことによって球が第 2 始動口 7 1 へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

40

【 5 2 7 8 】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役 7 2 の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第 2 始動口 7 1 へと入賞し易いように構成されている。

【 5 2 7 9 】

また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」においては

50

、普通図柄の低確率状態であるものの、可変表示時間が短時間で、普通電役 7 2 の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第 2 始動口 7 1 へと入賞し易いように構成されている。

【 5 2 8 0 】

よって、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第 2 始動口 7 1 へ入賞し易く、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第 2 特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。

【 5 2 8 1 】

このように、特別図柄の高確率状態又は低確率状態と、普通図柄の高確率状態又は低確率状態と、可変表示時間及び普通電役 7 2 の開放時間の長時間又は短時間と、をそれぞれ組み合わせた各遊技状態を設けることで、各遊技状態に遊技性を変化させ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 5 2 8 2 】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を $1 / 100$ 程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「確率変動状態」における普通図柄の当たり確率を $50 / 100 = 1 / 2$ 程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「確率変動状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「30 秒」以上の長い時間（例えば、「100 秒」）としてもよいし、「10 秒」未満の短い時間（例えば、「1 秒」）としてもよい。

【 5 2 8 3 】

また、普通電役 7 2 の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役 7 2 の開放時間として、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役 7 2 の開放時間を「0.1 秒」以上（例えば、「1 秒」）に設定してもよいし、開放回数を「1 回」以上（例えば、「3 回」）に設定してもよい。また、「確率変動状態」等における普通電役 7 2 の開放時間を「5.8 秒」以上の長い時間（例えば、「10 秒」）としてもよいし、「5.8 秒」未満の短い時間（例えば、「1 秒」）としてもよい。さらに、「確率変動状態」等における普通電役 7 2 の開放回数を「1 回」以上の多い回数（例えば、「5 回」）としてもよい。

【 5 2 8 4 】

次に、図 200 を参照して、第 16 実施形態における時短終了条件テーブル 202 j について説明する。図 200 は、第 16 実施形態における ROM 202 に記憶される時短終了条件テーブル 202 j の一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル 202 j は、大当たり状態の終了時、又は、救済条件成立回数に達した場合に参照され、大当たりに当選した大当たり種別又は救済条件成立に応じて付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。

【 5 2 8 5 】

図 200 で示すように、すべての遊技状態において大当たりに当選した場合に、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」として、高確時短機能が「50 回」まで有効となるように設定される。また、特別図柄の低確率状態（実質的には、「通常遊技状態」）において救済条件成立回数（第 16 実施形態では「250 回」）に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」として、低確時短機能が「379 回」まで有効となるように設定される。

【 5 2 8 6 】

図 187 に戻り、説明を続ける。RAM 203 は、図 188 に図示したカウンタ用バッ

10

20

30

40

50

ファ２０３ｃ等のほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Input／Output。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【５２８７】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図２０５参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図２０３参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図２２１参照）が即座に実行される。本発明の電圧非低下状況として、パチンコ機１０の電源オン時を例に説明するが、例えば、第３図柄表示装置８１に対して供給電力を低下させる節電モード以外の状態全般でもよい。また、本発明の電圧低下状況後として、パチンコ機１０の電源断後の復帰後を例に説明するが、例えば、第３図柄表示装置８１に対する節電モード復帰後でもよい。

【５２８８】

主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、各入賞口６３，６４，６５，７１に入賞した球や、スルーゲート６７を通過した球、アウト口６６を通過して球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、大入賞口スイッチ６５ｃ等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー５０１、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ５０２、ＲＡＭ２０３に記憶されているデータを消去するためのＲＡＭ消去スイッチ５０３が接続される。

【５２８９】

また、入出力ポート２０５の出力側には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３７、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド６５ｂや、普通電役７２の出没板７２ａを駆動するための普通電役ソレノイド（図示せず）、その他ソレノイド２０９が接続されている。ＭＰＵ２０１は、各種スイッチ２０８，５０２，５０３から出力される信号や、設定キー５０１の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の１つとして確率表示装置５０４の表示内容等を設定する。

【５２９０】

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

【５２９１】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値

10

20

30

40

50

が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。RAM 213は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM 213に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置110のMPU 201と同様、MPU 211のNMI端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路252から停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU 211へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図221参照）が即座に実行される。

【5292】

払出制御装置111のMPU 211には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン214を介して入出力ポート215が接続されている。入出力ポート215には、主制御装置110や払出モータ216、発射制御装置112などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置111には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ217が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ217は、払出制御装置111に接続されるが、主制御装置110には接続されていない。

10

【5293】

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

20

【5294】

音声ランプ制御装置113は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）226における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部29～33、表示ランプ34など）227における点灯および消灯の出力、変動演出や、「通常遊技状態」における救済カウンタ表示89の表示、「保留変化予告」といった第3図柄表示装置81にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。なお、本発明では、変動演出に関する事象の回数報知態様を、現在の変動演出に関する事象の回数と、変動演出に関する事象の所定の到達回数とで表示、即ち、分子に特別図柄の低確率状態における変動演出の実行開始回数を表示し、かつ、分母に「普図低確時間短縮状態」が発生し得る到達回数（天井回数）を表示する態様で説明するが、例えば、変動演出に関する事象の回数報知態様として、分子に特別図柄の低確率状態における変動演出の実行済み回数（確定回数）を表示し、かつ、分母に「普図低確時間短縮状態」が発生し得る到達回数（天井回数）を表示する態様でもよいし、所定の表示領域に特別図柄の変動演出の保留球数が表示される表示枠を保留球数の最大回数分設け、かつ、特別図柄の変動演出の保留球数が発生するごとに、該表示枠に収まるように所定順（例えば、正面視左側から）で保留図柄を表示するように構成してもよい。

30

【5295】

演算装置であるMPU 221は、そのMPU 221により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM 222と、ワークメモリ等として使用されるRAM 223とを有している。

40

【5296】

音声ランプ制御装置113のMPU 221には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン224を介して入出力ポート225が接続されている。入出力ポート225には、主制御装置110、表示制御装置114、音声出力装置226、ランプ表示装置227、及び、枠ボタン22などがそれぞれ接続されている。第16実施形態では、主制御装置110から音声ランプ制御装置113へ方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置113から主制御装置110へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置113と表示制御装置114とは、互い

50

にコマンドの送受信が可能に構成されている。

【５２９７】

また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御すると共に、表示制御装置１１４へ枠ボタン２２の押下に基づいた表示を第３図柄表示装置８１に表示させるように指示する。

【５２９８】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出や「通常遊技状態」における救済カウンタ表示８９の表示、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、救済カウンタ表示８９の表示内容の詳細については、図２３０において後述する。本発明の特定の事象を計数する手段の結果表示として、特別図柄の低確率状態における特別図柄の変動回数を救済カウンタ表示８９において表示する例で説明するが、例えば、特別図柄の高確率状態における特別図柄の変動回数の結果を表示してもよいし、普通図柄の可変表示の計数結果を表示してもよいし、大当たり遊技の発生回数（連荘回数）の結果を表示してもよいし、獲得出玉の計数結果を表示してもよいし、小当たり遊技の発生回数の結果を表示してもよい。

【５２９９】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。なお、本発明では、電源断時に、該電源断時までに計数していた特別図柄の変動演出に関する回数を、電源復帰後もバックアップ記憶する手段として、電源断時に、該電源断時までに計数していた特別図柄の変動演出の実行回数を、電源復帰後もバックアップ記憶する場合について説明したが、例えば、電源断時に、該電源断時までに計数していた特別図柄の開始回数を、電源復帰後もバックアップ記憶してもよいし、電源断時に、該電源断時までに計数していた特別図柄の変動演出に関する保留球数を、電源復帰後もバックアップ記憶してもよいし、電源断時に、該電源断時までに計数していた特別図柄の変動演出の実行時間を、電源復帰後もバックアップ記憶してもよい。

【５３００】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理（図２２１参照）を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理を正常に実行し完了することができる。

【５３０１】

なお、第１６実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０に内蔵されているＲＡＭ２０３にはバックアップ機能を搭載しているが、音声ランプ制御装置１１３に内蔵され

10

20

30

40

50

ているRAM223にはバックアップ機能を搭載していない。このため、停電などの発生により電源が遮断（瞬停を除く）されると、バックアップ機能を搭載している主制御装置110内のRAM203のデータは電源遮断前の状態に復帰されるが、バックアップ機能を搭載していない音声ランプ制御装置113内のRAM223のデータはすべてクリア（初期化）されるように構成されている。

【5302】

これに対し、音声ランプ制御装置113では、始動入賞のタイミングや、特別図柄の変動演出開始時、大当たり時等のタイミングにおいて主制御装置110から送信されるコマンド（例えば、保留球数コマンド、変動パターンコマンド、遊技状態コマンド等）を受信することにより、主制御装置110内のRAM203と、音声ランプ制御装置113内のRAM223との整合性を保つことができるように構成されている。このように、音声ランプ制御装置113内のRAM223にバックアップ機能を搭載することなく構成することで、製造コストを削減することができる。

10

【5303】

また、音声ランプ制御装置113内のRAM223にバックアップ機能を搭載して、停電などの発生により電源が遮断されても、RAM223のデータが電源遮断前の状態に復帰するように構成してもよい。

【5304】

ここで、図201を参照して、音声ランプ制御装置113の詳細な電氣的構成について説明する。図201は、主に音声ランプ制御装置113の電氣的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置113のROM222には、MPU221にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル222a、大当たり種別テーブル222b、停止パターンテーブル222c、変動パターンテーブル222dが少なくとも格納されている。これらのテーブル222a～222dは、いずれも主制御装置110のROM202に設けられた大当たり乱数テーブル202a、大当たり種別テーブル202b、停止パターンテーブル202d、変動パターンテーブル202eと同じものである。なお、本発明では、主制御装置110及び払出制御装置111のみにバックアップ機能が設けられ、その他の制御装置（例えば、音声ランプ制御装置113、表示制御装置114、発射制御装置112等）にはバックアップ機能が設けられていないため、パチンコ機10の電源が断された場合、上記その他の制御装置の制御内容はクリアされるように構成されている。

20

30

【5305】

音声ランプ制御装置113は、主制御装置110において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ203cより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3および変動種別カウンタCS1の各値と、大当たり乱数テーブル222a、大当たり種別テーブル222b、停止パターンテーブル222cおよび変動パターンテーブル222dとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【5306】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Db（図186参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

40

【5307】

RAM223には、特図1変動開始フラグ223a、特図2変動開始フラグ223b、サブ第1保留球数カウンタ223c、サブ第2保留球数カウンタ223d、第1保留情報格納エリア223e、第2保留情報格納エリア223f、実行情報格納エリア223g、前回変動遊技状態格納エリア223h、今回変動遊技状態格納エリア223i、サブ救済カウンタ表示フラグ223j、サブ救済カウンタ223kが少なくとも設けられている。

50

【 5 3 0 8 】

特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a は、オン状態で第 1 特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置 1 1 0 から出力された特図 1 停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図 2 2 5 の S 1 2 2 5 参照）。そして、第 1 特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図 2 2 7 の S 1 3 0 2 参照）。

【 5 3 0 9 】

そして、第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、この特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンされたことを契機として、待機中の第 1 特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第 1 特別図柄の変動演出を実行させるための第 1 特別図柄の変動演出の設定処理（図 2 2 7 の S 1 3 0 6 ~ S 1 3 0 8 参照）を行う。

10

【 5 3 1 0 】

特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b は、オン状態で第 2 特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置 1 1 0 から出力された特図 2 停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図 2 2 6 の S 1 2 5 5 参照）。そして、第 2 特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図 2 2 7 の S 1 3 1 0 参照）。

【 5 3 1 1 】

そして、第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、この特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンされたことを契機として、待機中の第 2 特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第 2 特別図柄の変動演出を実行させるための第 2 特別図柄の変動演出の設定処理（図 2 2 7 の S 1 3 1 4 ~ S 1 3 1 6 参照）を行う。

20

【 5 3 1 2 】

サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c は、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同様に、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）で実行され得る第 1 特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

【 5 3 1 3 】

上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c にて、その保留球数を管理するようになっている。

30

【 5 3 1 4 】

具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 始動口 6 4 への入球によって第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置 1 1 0 において第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が加算された場合に主制御装置 1 1 0 より送信される第 1 保留球数コマンドを受信すると、その第 1 保留球数コマンドに含まれる、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の加算後の値（即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 1 特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する（図 2 2 4 の S 1 2 0 7 参照）。

40

【 5 3 1 5 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 において第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が減算される場合に主制御装置 1 1 0 から送信される第 1 特別図柄の変動演出に対応する特図 1 変動パターンコマンド及び特図 1 停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第 1 特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を 1 減算（更新）する（図 2 2 7 の S 1 3 0 5 参照）。このように、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の更新にあわせて主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンド

50

に従って、音声ランプ制御装置 1 1 3 ではサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同期させながら、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新することができる。

【 5 3 1 6 】

サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d は、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b と同様に、第 3 図柄表示装置 8 1 (特別図柄表示装置 3 7) で実行され得る第 2 特別図柄の変動演出 (動的表示) であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている第 2 特別図柄の変動演出の保留球数 (待機回数) を最大 4 回まで計数するカウンタである。

【 5 3 1 7 】

上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d にて、その保留球数を管理するようになっている。

【 5 3 1 8 】

具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 2 始動口 7 1 への入球によって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置 1 1 0 において第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が加算された場合に主制御装置 1 1 0 より送信される第 2 保留球数コマンドを受信すると、その第 2 保留球数コマンドに含まれる、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の加算後の値 (即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 2 特別図柄の変動演出の保留球数) をサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d に格納する (図 2 2 4 の S 1 2 1 1 参照) 。

【 5 3 1 9 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 において第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が減算される場合に主制御装置 1 1 0 から送信される第 2 特別図柄の変動演出に対応する特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第 2 特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を 1 減算 (更新) する (図 2 2 7 の S 1 3 1 3 参照) 。このように、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の更新にあわせて主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置 1 1 3 ではサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b と同期させながら、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を更新することができる。

【 5 3 2 0 】

サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第 3 図柄表示装置 8 1 における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d に格納したり (図 2 2 4 の S 1 2 0 7 又は S 1 2 1 1 参照) 、特図 1 変動パターンコマンド及び特図 1 停止種別コマンド、又は、特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を更新したりするタイミングで (図 2 2 7 の S 1 3 0 5 又は S 1 3 1 3 参照) 、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を表示制御装置 1 1 4 に通知するべく、表示用第 1 保留球数コマンド又は表示用第 2 保留球数コマンドを表示制御装置 1 1 4 に対して送信する。

【 5 3 2 1 】

表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 1 保留球数コマンド又は表示用第 2 保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d

10

20

30

40

50

の値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第3図柄表示装置81のコクピット表示領域D b (図186 (b) 参照) に表示するように、画像の描画を制御する。

【5322】

上述したように、サブ第1保留球数カウンタ223 c は、主制御装置110の第1保留球数カウンタ203 a と同期しながら、その値が変更され、また、サブ第2保留球数カウンタ223 d は、主制御装置110の第2保留球数カウンタ203 b と同期しながら、その値が変更される。従って、第3図柄表示装置81のコクピット表示領域D b (図186 (b) 参照) に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置110の第1保留球数カウンタ203 a 又は第2保留球数カウンタ203 b の値に同期させながら、変化させることができる。よって、第3図柄表示装置81には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

10

【5323】

第1保留情報格納エリア223 e は、保留されている第1特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置110において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ203 c より取得され、第1保留球数コマンドによって送信された第1特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、停止パターン選択カウンタC 3、変動種別カウンタC S 1の各値を格納するためのエリアである。

【5324】

音声ランプ制御装置113は、第1保留情報格納エリア223 e に格納された各カウンタC 1 ~ C 3、C S 1の値と、ROM 222に格納された各テーブル222 a ~ 222 d とを用いて、第1特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

20

【5325】

第2保留情報格納エリア223 f は、保留されている第2特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置110において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ203 c より取得され、第2保留球数コマンドによって送信された第2特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、停止パターン選択カウンタC 3、変動種別カウンタC S 1の各値を格納するためのエリアである。

【5326】

音声ランプ制御装置113は、第2保留情報格納エリア223 f に格納された各カウンタC 1 ~ C 3、C S 1の値と、ROM 222に格納された各テーブル222 a ~ 222 d とを用いて、第2特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

30

【5327】

実行情報格納エリア223 g は、少なくとも特別図柄表示装置37で実行され、第3図柄表示装置81で実行中の第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置110において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ203 c より取得され、第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、停止パターン選択カウンタC 3、変動種別カウンタC S 1の各値とを格納するためのエリアである。

【5328】

音声ランプ制御装置113のMPU 221は、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第1保留情報格納エリア223 e の第1保留情報格納第1エリア又は第2保留情報格納エリア223 f の第2保留情報格納第1エリアに記憶されている変動演出を行うための情報(カウンタC 1 ~ C 3、C S 1等の各値)を、この実行情報格納エリア223 g ヘシフトする。

40

【5329】

前回変動遊技状態格納エリア223 h は、これから実行を開始する変動演出の1変動前に実行された変動演出の実行時における遊技状態を格納するためのエリアである。音声ランプ制御装置113のMPU 221は、主制御装置110から送信される特図1遊技状態

50

コマンド又は特図 2 遊技状態コマンドを受信すると、後述する今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i の情報を前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h にシフトし、受信した特図 1 遊技状態コマンド又は特図 2 遊技状態コマンドに基づく遊技状態の情報を今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i にセットする。そして、この前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h と、後述する今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i と、の 2 つの情報によって前回変動と今回変動のそれぞれの変動演出の実行時における遊技状態に差異があるか否かを判別し、判別結果によって後述するサブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j をオン又はオフに設定する。

【 5 3 3 0 】

今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i は、これから実行を開始する変動演出の実行時における遊技状態を格納するためのエリアである。音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、上述した前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h と、この今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i と、の 2 つの情報によって前回変動と今回変動のそれぞれの変動演出の実行時における遊技状態に差異があるか否かを判別し、判別結果によって後述するサブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j をオン又はオフに設定する。

【 5 3 3 1 】

サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j は、「通常遊技状態」中に第 3 図柄表示装置 8 1 において表示する救済カウンタ表示 8 9 の表示を実行するか否かを判別するためのフラグである。このサブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される（図 2 2 2 の S 1 0 5 1 参照）。そして、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納されている遊技状態が「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」であり、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納されている遊技状態が「通常遊技状態」の場合、即ち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後である場合に、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j がオンに設定される（図 2 2 8 の S 1 4 0 6 参照）。一方、いずれかの大当たりが発生した場合にオフに設定される（図 2 2 9 の S 1 5 0 2 参照）。第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、このサブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j がオンに設定されている場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 において救済カウンタ表示 8 9 が表示される。

【 5 3 3 2 】

サブ救済カウンタ 2 2 3 k は、「通常遊技状態」中に第 3 図柄表示装置 8 1 において救済カウンタ表示 8 9 に表示するカウンタであり、特別図柄の低確率状態における特別図柄の実行回数を計数するためのカウンタである。このサブ救済カウンタ 2 2 3 k の値を救済カウンタ表示 8 9 の表示用救済カウンタ分子 8 9 b に表示することにより（図 1 8 6 参照）、遊技者は特別図柄の低確率状態における実行回数及び救済条件が成立するまでの残りの特別図柄の実行回数を把握することができる。

【 5 3 3 3 】

このサブ救済カウンタ 2 2 3 k は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理において、初期値として「 0 」が設定される（図 2 2 2 の S 1 0 5 2 参照）。そして、特別図柄の変動表示の開始時において、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納されている遊技状態が「確率変動状態」であり、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納されている遊技状態が「通常遊技状態」の場合、即ち、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した直後である場合に、サブ救済カウンタ 2 2 3 k に「 0 」がセットされる（図 2 2 8 の S 1 4 0 3 参照）。また、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納されている遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であり、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納されている遊技状態が「通常遊技状態」の場合、即ち、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後である場合に、サブ救済カウンタ 2 2 3 k に「 5 0 」がセットされる（図 2 2 8 の S 1 4 0 5 参照）。また、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納されている遊技状態が「通常遊技状態」である場合に 1 加算される（図 2 2 8 の S 1 4 0 8 参照）。

【 5 3 3 4 】

このように構成することで、サブ救済カウンタ 2 2 3 k は、「確率変動状態」又は「普

10

20

30

40

50

図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミング、即ち、第3図柄表示装置81で救済カウンタ表示89の表示を開始するタイミングにおいて値がセットされ、これ以降、「通常遊技状態」での変動表示の実行の都度、1加算されることで、救済カウンタ表示89を正確な値で表示することができる。

【5335】

その結果、音声ランプ制御装置113のRAM223にバックアップ機能を搭載しなくても、救済カウンタ表示89を正確な値で表示することができ、音声ランプ制御装置113内のRAM223にバックアップ機能を搭載しないことにより、製造コストを削減することができる。さらに、このように構成することで、主制御装置110のRAM203において保持している救済カウンタ203pの値の音声ランプ制御装置113へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置110制御的負担を軽減することができる。本発明の遊技状態の移行に関与する情報として、変動回数と天井回数とに関する情報で説明するが、例えば、大当たり終了に関する情報でもよいし、小当たり終了に関する情報でもよいし、「確率変動状態」の終了に関する情報でもよいし、「普図高確時間短縮状態」の終了に関する情報でもよいし、「普図低確時間短縮状態」の終了に関する情報でもよい。この場合に、遊技状態の移行に関与する情報の出力態様として、大当たり終了時には、専用の大当たり終了画面を出力表示してもよいし、小当たり終了時には、専用の小当たり終了画面を出力表示してもよいし、「確率変動状態」の終了時には、専用の確変終了画面を出力表示してもよいし、「普図高確時間短縮状態」の終了時には、専用の時短終了画面を出力表示してもよいし、「普図低確時間短縮状態」の終了時には、専用の時短終了画面を出力表示してもよい。また、遊技状態の移行に関与する情報の出力態様に連関する更新表示として、「普図高確時間短縮状態」において特別図柄の変動演出の回数のみを表示する例で説明するが、例えば、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」の残り回数を表示してもよい。

【5336】

また、このサブ救済カウンタ223kは、いずれかの当たりが発生した場合に「0」クリアされる(図229のS1503参照)。

【5337】

なお、主制御装置110のRAM203において保持している救済カウンタ203pの値を音声ランプ制御装置113へコマンド送信し、音声ランプ制御装置113において、受信した救済カウンタ203pの値をサブ救済カウンタ223kにシフトして保持するように構成してもよい。

【5338】

ここで、図202を参照して、第1保留情報格納エリア223e、第2保留情報格納エリア223f及び実行情報格納エリア223gの詳細について説明する。図202は、第1保留情報格納エリア223e、第2保留情報格納エリア223f及び実行情報格納エリア223gの構成を模式的に示す模式図である。

【5339】

第1保留情報格納エリア223eは、第1保留情報格納第1～第4エリアの4つのエリアを有している。各第1保留情報格納第1～第4エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタC1の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア223e1と、大当たり種別カウンタC2の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア223e2と、停止パターン選択カウンタC3の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア223e3と、変動種別カウンタCS1の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア223e4とが少なくとも設けられている。

【5340】

また、第2保留情報格納エリア223fは、第1保留情報格納エリア223eと同様、第2保留情報格納第1～第4エリアの4つのエリアを有している。各第2保留情報格納第1～第4エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタC1の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア223f1と、大当たり種別カウンタC2の値が格納される大当た

10

20

30

40

50

り種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 f 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 4 とが少なくとも設けられている。

【 5 3 4 1 】

さらに、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 g 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 g 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 4 とが少なくとも設けられている。

10

【 5 3 4 2 】

具体的には、実行情報格納エリア 2 2 3 g が、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 2 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 2 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 3 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 3 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 4 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 4 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

20

【 5 3 4 3 】

また、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 2 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 2 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 2 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 3 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 3 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 4 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 4 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

30

【 5 3 4 4 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 1 保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、第 1 保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、抽出した各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値をそれぞれ、対応する第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち該第 1 保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 e 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 e 3、変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 4 に格納する。

【 5 3 4 5 】

40

具体的には、第 1 保留球数コマンドに含まれる保留球数が $X (1 \leq X \leq 4)$ であれば、その時点で保留されている第 1 特別図柄の変動演出の数は X であり、その第 1 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値は、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に X 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第 1 保留情報格納第 X エリアの各カウンタ格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に対応するカウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を格納する。このとき、主制御装置 1 1 0 では、第 1 保留球数コマンドに含めた各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 X エリアに格納する。つまり、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留第 X エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 と同じ値が、第 1 保留情報格納第 X エリアに格納されることになる。

50

【 5 3 4 6 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 2 保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、第 2 保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、抽出した各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値をそれぞれ、対応する第 3 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち該第 3 保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 f 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 f 3、変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 4 に格納する。

【 5 3 4 7 】

具体的には、第 2 保留球数コマンドに含まれる保留球数が X (1 Y 4) であれば、その時点で保留されている第 2 特別図柄の変動演出の数は Y であり、その第 2 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値は、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に Y 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第 1 保留情報格納第 Y エリアの各カウンタ格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に対応するカウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を格納する。このとき、主制御装置 1 1 0 では、第 2 保留球数コマンドに含めた各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 Y エリアに格納する。つまり、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留第 Y エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 と同じ値が、第 2 留情報格納第 Y エリアに格納されることになる。

【 5 3 4 8 】

一方、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 1 特別図柄の変動演出の開始を意味する特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドを受信すると、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に格納された情報を、実行情報格納エリア 2 2 3 g に対してシフトする処理を実行する。つまり、第 1 特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応する第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を、現在実行中の第 1 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させる。

【 5 3 4 9 】

そして、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させた場合は、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させる。

【 5 3 5 0 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 2 特別図柄の変動演出の開始を意味する特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドを受信すると、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された情報を、実行情報格納エリア 2 2 3 g に対してシフトする処理を実行する。つまり、第 2 特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応する第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を、現在実行中の第 2 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納

10

20

30

40

50

エリア 2 2 3 h 1 ~ 2 2 3 h 4 に移動させる。

【 5 3 5 1 】

そして、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させた場合は、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させ、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させ、第 2 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させる。

10

【 5 3 5 2 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。さらに、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア及び第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア、及び、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置 1 1 3 には、主制御装置 1 1 0 にて実行中および保留中の第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出に対応する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 が、実行情報格納エリア 2 2 3 g 並びに第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納される。

20

【 5 3 5 3 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d から保留されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「 1 」であって、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が「 0 」であれば、第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が 1 回であって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が 0 回であるので、第 1 保留情報格納第 1 エリアについて、格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「 0 」であって、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が「 4 」であれば、第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が 0 回であって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が 4 回であるので、第 2 保留情報格納第 4 エリアについて、格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を先読みし、判定を行う。

30

【 5 3 5 4 】

パチンコ機 1 0 は、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f を設けて、主制御装置 1 1 0 にて保留された第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出に対応する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 を音声ランプ制御装置 1 1 3 にも格納するので、この第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行できるようになっている。即ち、保留された第 1 特別図柄又は / 及び第 2 特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようなになるか（大当たりとなる

40

50

か否か、変動時間はどうなるか等)を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【5355】

なお、第1保留情報格納エリア223e又は第2保留情報格納エリア223f、および、実行情報格納エリア223gにおける上述のシフト処理は、特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンド又は特図2変動パターンコマンド及び特図2停止種別コマンドを受信したときの保留球数(特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンド又は特図2変動パターンコマンド及び特図2停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第1保留球数カウンタ223c及びサブ第2保留球数カウンタ223dの値)に基づいて、第1保留情報格納第1～第4エリア又は第2保留情報格納第1～第4エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動(シフト)を行う。

10

【5356】

例えば、特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第1保留球数カウンタ223cの値が「4」であり、第1保留情報格納エリア223eの全エリア(第1保留情報格納第1～第4エリア)にデータが記憶されているとする。この場合、第1保留情報格納第1エリアのデータを実行情報格納エリア223gへシフトし、第1保留情報格納第2エリアのデータを第1保留情報格納第1エリアへシフトし、第1保留情報格納第3エリアのデータを第1保留情報格納第2エリアへシフトし、第1保留情報格納第4エリアのデータを第1保留情報格納第3エリアへシフトする。

20

【5357】

一方、特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第1保留球数カウンタ223cの値が「2」であれば、第1保留情報格納第1エリアのデータを実行情報格納エリア223gへシフトし、第1保留情報格納第2エリアのデータを第1保留情報格納第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第1保留情報格納第3、第4エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができる、制御的負担を軽減することができる。

【5358】

なお、データの有無に関わらず、第1保留情報格納第1～第4エリア又は第2保留情報格納第1～第4エリアの各データを、エリア番号が1小さいエリア(実行情報格納エリア223g又は第1保留情報格納第1～第3エリア若しくは第2保留情報格納第1～第3エリア)にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第1保留情報格納第1～第4エリア又は第2保留情報格納第1～第4エリアの各々のエリアについて、データが記憶(保留)されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

30

【5359】

図187に戻って説明を続ける。RAM223は、その他、主制御装置110より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域(図示せず)などを有している。

40

【5360】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、FIFO(First In First Out)方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置113のコマンド判定処理(図224参照)が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【5361】

表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113及び第3図柄表示装置81が接続され、音声ランプ制御装置113より受信したコマンドに基づいて、第3図柄表示装置81における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。

50

【 5 3 6 2 】

第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態毎に第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出の変動態様が異なるとともに、各遊技状態ごとに奨励される球の発射態様が遊技者に示されるように構成されている。具体的には、例えば、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、左打ち遊技を促す「左打ち」という文字表示が主表示領域 D m の左下領域に表示されつつ、アラビア数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域 D m において 1 の有効ラインのみ（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。また、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技を促す「右打ち」という文字表示が主表示領域 D m の右上領域に表示されつつ、漢数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域 D m において 1 の有効ライン（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。このように、各遊技状態において変動図柄の表示態様を明確に異ならせることで、遊技状態を遊技者に認識させ易くしつつ、奨励される遊技を行うために必要な遊技態様（発射態様）を認識し易くすることができる。本発明の遊技者に有利となる発射態様示唆について、右打ち遊技の発射示唆表示を例に説明するが、例えば、右打ち遊技の中でも強く遊技者に右打ち遊技を行うことを示唆する強調（拡大）発射示唆表示でもよいし、左打ち遊技で遊技者にとって有利な遊技状態である場合における左打ち遊技の発射示唆表示でもよい。

10

【 5 3 6 3 】

次に、図 2 0 3 から図 2 2 1 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 0 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では 2 ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、N M I 端子への停電信号 S G 1 の入力により起動される N M I 割込処理とがある。

20

【 5 3 6 4 】

図 2 0 3 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【 5 3 6 5 】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（S 1 0 1）。例えば、R A M 2 0 3 へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置 1 1 3、払出制御装置 1 1 1 等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理（本実施形態では、「1 秒」）を実行する（S 1 0 2）。そして、R A M 2 0 3 のアクセスを許可する（S 1 0 3）。

30

【 5 3 6 6 】

その後は、主制御装置 1 1 0 に設けた R A M 消去スイッチ 5 0 3（図 1 8 7 参照）がオンされているか否かを判別する（S 1 0 4）。判別の結果、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされていないならば（S 1 0 4 : N o）、更に R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S 1 0 5）。そして、記憶されていないならば（S 1 0 5 : N o）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるため、この場合は、R A M 2 0 3 の初期化を行うため、処理を S 1 1 6 へ移行する。

40

【 5 3 6 7 】

R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていれば（S 1 0 5 : Y e s）、R A M 判定値を算出し（S 1 0 6）、算出した R A M 判定値が正常でなければ（S 1 0 7 : N o）、即ち、算出した R A M 判定値が電源遮断時に保存した R A M 判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理を S 1 1 6 へ移行する。

【 5 3 6 8 】

なお、図 2 0 5 の S 1 5 6 の処理で後述する通り、R A M 判定値は、例えば R A M 2 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。この R A M 判定値に代えて、R A

50

M 2 0 3 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【 5 3 6 9 】

一方、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされておらず (S 1 0 4 : N o)、電源断の発生情報が記憶されており (S 1 0 5 : Y e s)、更に R A M 判定値 (チェックサム値等) が正常であれば (S 1 0 7 : Y e s)、R A M 2 0 3 にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする (S 1 0 8)。次いで、設定キー 5 0 1 がオンされているか否かを判別する (S 1 0 9)。本発明の供給電圧が低下した場合でもそれまでの制御内容を維持する手段として、主制御装置 1 1 0 にバックアップ機能を設けて電断時にそれまでの制御内容を保持する例について説明するが、例えば、音声ランプ制御装置 1 1 3 にバックアップ機能を設けて電断時にそれまでの制御内容を保持可能に構成してもよいし、発射制御装置 1 1 2 にバックアップ機能を設けて電断時にそれまでの制御内容を保持可能に構成してもよいし、表示制御装置 1 1 4 にバックアップ機能を設けて電断時にそれまでの制御内容を保持可能に構成してもよいし、第 3 図柄表示装置 8 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3、表示制御装置 1 1 4 に節電機能を設けて、消費電力を抑えつつ節電時にそれまでの制御内容を保持可能に構成してもよい。

10

【 5 3 7 0 】

S 1 0 9 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていると判別された場合 (S 1 0 9 : Y e s)、電源投入時において R A M 消去スイッチ 5 0 3 : オフ、かつ、設定キー 5 0 1 : オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、確率表示装置 5 0 4 において確率設定値の表示を開始し (S 1 1 0)、その後、設定キー 5 0 1 がオフされたか否かを判別し (S 1 1 1)、設定キー 5 0 1 がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する (S 1 1 1 : N o)。一方、設定キー 5 0 1 がオフされた場合は (S 1 1 1 : Y e s)、確率表示装置 5 0 4 における確率設定値の表示を終了して (S 1 1 2)、「設定確認モード」を終了して、処理を S 1 1 3 へ移行する。なお、S 1 0 9 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていなければ (S 1 0 9 : N o)、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、S 1 1 0 ~ S 1 1 2 の処理をスキップして、処理を S 1 1 3 へ移行する。

20

【 5 3 7 1 】

S 1 1 3 の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し (S 1 1 3)、その後、割込みを許可する (S 1 1 4)。そして、後述するメイン処理 (図 2 0 5 参照) に移行する。

30

【 5 3 7 2 】

ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理 (図 2 0 6 の S 2 0 1 参照) において、音声ランプ制御装置 1 1 3 へと送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、この設定値コマンドを受信すると、R A M 2 2 3 に設けられた設定値メモリ (図示せず) に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納 (記憶) するように構成されている。

【 5 3 7 3 】

一方、S 1 0 4 の処理において、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされていると判別された場合は (S 1 0 4 : Y e s)、立ち上げモードを「R A M クリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー 5 0 1 がオンされているか否かを判別する (S 1 1 5)。

40

【 5 3 7 4 】

S 1 1 5 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていないと判別された場合は (S 1 1 5 : N o)、立ち上げモードを「R A M クリアモード」で立ち上げるべく、処理を S 1 1 6 へ移行する。

【 5 3 7 5 】

S 1 1 6 の処理では、R A M 2 0 3 の初期化処理 (S 1 1 6 , S 1 1 7 , S 1 7 1 及び S 1 7 2) を実行する。

50

【5376】

上述したように、本パチンコ機10では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時にRAMデータを初期化する場合には、RAM消去スイッチ503を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にRAM消去スイッチ503が押されていれば、RAMの初期化処理(S116, S117, S171及びS172)を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合(S105:No)や、RAM判定値(チェックサム値等)によりバックアップの異常が確認された場合(S107:No)も同様に、RAM203の初期化処理(S116, S117, S171及びS172)を実行する。

【5377】

RAMの初期化処理(S116, S117, S171及びS172)、即ち、「RAMクリアモード」では、RAM203の使用領域を「0」クリアし(S116)、その後、RAM203に初期値(例えば、第1保留球数カウンタ203aの「0」クリア等)を設定する(S117)。さらに、救済設定済みフラグ203qをオフに設定し(S171)、救済カウンタ203pの値を「0」クリアする(S172)。次いで、RAM初期化コマンドを設定して、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し(S173)、処理をS113へ移行する。

【5378】

ここで設定されたRAM初期化コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理(図206のS201参照)において、音声ランプ制御装置113へと送信される。音声ランプ制御装置113は、このRAM初期化コマンドを受信すると、「RAMクリアモード」で立ち上げ処理が実行されたと判断し、主制御装置110のRAM203内に保持する救済カウンタ203pの値と、音声ランプ制御装置113のRAM223内に保持するサブ救済カウンタ223kの値の双方が初期化(即ち「0」クリア)された状態となり、整合性が取れた状態となるため、サブ救済カウンタ表示フラグ223jをオンする(図224のS1272参照)。

【5379】

一方、S115の処理において、設定キー501がオンされていると判別された場合は(S115:Yes)、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う(S118)。

【5380】

ここで、図204を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される設定変更処理(S118)について説明する。図204は、この設定変更処理(S118)を示すフローチャートである。

【5381】

この設定変更処理(S118)は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更(更新)を受け付け、確定されるための処理である。

【5382】

この設定変更処理(S118)では、まず、確率表示装置504において現在の確率設定値の表示の開始を設定し(S121)、処理をS122へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、確率表示装置504に確率設定値の表示が開始される。

【5383】

なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置504には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値(「1」~「3」)の最小値である「1」であってよいし、確率設定値の中間値である「2」であってよいし、確率設定値の最大値である「3」であってよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定

10

20

30

40

50

値から変更できる。

【5384】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置504には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【5385】

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置504には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「2」以上であれば、確率設定値を「2」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「1」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「3」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば1だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのまま表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、RAM消去スイッチ503をオンする毎に1ずつ加算され、確率設定値が「3」の場合にRAM消去スイッチ503がオンされた場合には、確率設定値を「1」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「3」から「2」に変更したい場合、RAM消去スイッチ503のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を1周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「2」で表示を開始することで、RAM消去スイッチ503をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

【5386】

次に、S122の処理では、確率設定値が「1」～「3」の範囲にあるか否かを判断し（S122）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（S122：No）、確率設定値を初期値に変更し（S123）、S124の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「1」～「3」）の最小値である「1」であってもよいし、確率設定値の中間値である「2」であってもよいし、確率設定値の最大値である「3」であってもよい。一方、S122の処理の結果、確率設定値が「1」～「3」の範囲内にあると判断される場合は（S122：Yes）、確率設定値は正常な値であるので、S123の処理をスキップして、S124の処理へ移行する。

【5387】

S124の処理では、RAM消去スイッチ503がオンになったか否かを判断する（S124）。その結果、RAM消去スイッチ503がオンになっていないと判断される場合は（S124：No）、次いで、設定変更スイッチ502がオンになったか否かを判断する（S125）。

【5388】

S125の結果、設定変更スイッチ502がオンされていないと判断されれば（S125：No）、S122の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ502がオンされたと判断されれば（S125：Yes）、確率設定値を更新して（S126）、S122の処理に戻る。

【5389】

S126の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「1」～「2」である場合は、その確率設定値に1を加算し、それまでの確率設定値が「3」である場合は、確率設定値を「1」に戻すことで行われる。S126の処理により更新された確率設定値は、確率表示装置504に表示される。

【5390】

S122 S123 S124：No S125（及びS126） S122のループ処理は、S124の処理において、RAM消去スイッチ503がオンとなったと判断されるまで（S124：Yes）実行され続ける。そして、S124の処理により、RAM消

10

20

30

40

50

去スイッチ503がオンとなったと判断される場合は(S124: Yes)、確率表示装置504に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し(S127)、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル202aを設定する(S128)。

【5391】

S128の処理の後、次いで、設定キー501がオフ状態となったか否かを判断する(S129)。S129の処理では、設定キー501から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー501がオフ状態になったと判断してもいいし、設定キー501から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー501がオフ状態になったと判断してもよい。

10

【5392】

S129の処理の結果、設定キー501がオフ状態になっていないと判断される間は(S129: No)、S129の処理を繰り返し実行する。そして、S129の処理の結果、設定キー501がオフ状態になったと判断される場合は(S129: Yes)、確率表示装置504における確率設定値の表示の終了を設定し(S130)、この設定変更処理(S118)を終了する。

【5393】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理(図203参照)に戻り、処理をS116へ移行し、RAM203初期化処理を実行(S116, S117, S171及びS172)し、RAM203のデータを消去(クリア)する。このように、S124の処理においてホール関係者等にRAM消去スイッチ503をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、RAM203のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

20

【5394】

また、S124の処理において、RAM消去スイッチ503のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー501のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

【5395】

次に、図205を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置110内のMPU201により実行されるメイン処理について説明する。図205は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

30

【5396】

メイン処理では、まず、RAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する(S151)。そして、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていなければ(S151: No)、停電監視回路252から停電信号SG1は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第1初期値乱数カウンタCINI1、第2初期値乱数カウンタCINI2及び変動種別カウンタCS1の更新を繰り返し実行する(S152, S153)。

【5397】

40

まず、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新を実行する(S152)。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(本実施形態では「9999」、「99」)に達した際、「0」にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値を、RAM203の該当するカウンタ用バッファ203cにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタCS1の更新を、後述するタイマ割込処理のS207(図206参照)の処理と同一の方法によって実行し(S153)、S151の処理へ移行する。

【5398】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理(図206参照

50

）が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置６５の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、普通図柄表示装置８３による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置３７での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々遊技の状態に応じて変化する。

【５３９９】

メイン処理の一処理である上記のＳ１５２，Ｓ１５３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普図当たりカウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタＣ１及び普図当たりカウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。

【５４００】

Ｓ１５１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図２２１において後述するＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１５４以降の電源遮断時の処理が実行される。

【５４０１】

Ｓ１５４の処理では、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１５４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１５５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１５６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１５７）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【５４０２】

なお、Ｓ１５１の処理は、タイマ割込処理（図２０６参照）の残余時間内に行われるＳ１５２とＳ１５３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１５１の処理から開始することができる。

【５４０３】

従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１５１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【５４０４】

次に、図２０６を参照して、第１６実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０

10

20

30

40

50

内のMPU201により実行されるタイマ割込処理について説明する。図206は、第16実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【5405】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する(S201)。タイマ割込処理やメイン処理(図205参照)では、各種処理に基づいて、払出制御装置111や音声ランプ制御装置113、ホールコンピュータ(図示せず)等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はRAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置(例えば、ホールコンピュータとパチンコ機10とを接続するための外部出力端子板(図示せず)等)に信号を出力する。S201の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置(周辺制御装置)に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

10

【5406】

S201の処理の後には、次に、払出制御装置111より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み(S202)、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する(S203)。この当たり処理(S203)については、図215において後述する。

【5407】

S203の後には、次に、普通電役72の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する(S204)。簡単に説明すると、球がスルーゲート67を通過したことを条件に普通図柄表示装置83にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄(例えば、「」図柄)が現出して当たり状態となると、普通電役72を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄(例えば、「×」図柄)が現出した場合は、普通電役72の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図220を参照して後述する。

20

【5408】

S204の処理の後には、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する(S205)。即ち、主制御装置110に接続されている各種スイッチ208の状態を読み込むと共に、当該スイッチ208の状態を判定して検出情報(入賞検知情報)を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置111に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをRAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理(S201)によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置111に向けて送信される。

30

【5409】

次に、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を実行する(S206)。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(第16実施形態では、「9999」)に達した際、「0」にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1の更新値を、RAM203の該当するカウンタ用バッファ203c領域に格納する。同様に、第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(第16実施形態では、「99」)に達した際、「0」にクリアし、その第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値をRAM203の該当するカウンタ用バッファ203c領域に格納する。

40

【5410】

次いで、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1及び普図当たりカウンタC4の更新を実行する(S207)。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1及び普図当たりカウンタC4をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値(第16実施形態では、それぞれ、「9999」、「99」、「99」、「9」、「99」)に達した際、それぞれ「0」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタC1又は普図当たりカウンタC4が1周した場合

50

、その時点の第1初期値乱数カウンタCINI1又は第2初期値乱数カウンタCINI2の値を当該大当たり乱数カウンタC1又は普図当たりカウンタC4の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタC1又は普図当たりカウンタC4に設定する。そして、各カウンタC1～C4の更新値を、RAM203の該当するカウンタ用バッファ203c領域に格納する。

【5411】

次に、第1始動口64、第2始動口71への入賞に伴う始動入賞処理を実行する(S208)。なお、この始動入賞処理(S208)の詳細は、図207を参照して後述する。

【5412】

次いで、スルーゲート67への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する(S209)。このゲート通過処理(S209)においてスルーゲート67を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタC4の値がカウンタ用バッファ203cから取得され、その普図当たりカウンタC4の値が普図保留球格納エリア203h(図188参照)に格納されるとともに普通図柄保留ランプ84に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理(S209)の詳細は、図208を参照して後述する。

【5413】

ゲート通過処理(S209)を実行した後は、上記始動入賞処理(S208)の処理内容に基づいて特別図柄表示装置37による特別図柄の動的表示を行うための処理や第3図柄表示装置81による第3図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する(S210)。なお、特図変動処理(S210)の詳細は、図209を参照して後述する。

【5414】

次いで、上記ゲート通過処理(S209)の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置83において行うための設定処理である普図変動処理を実行する(S211)。この普図変動処理(S211)では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率(例えば、99/100)か低確率(70/100)のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置83に表示する。なお、普図変動処理(S211)の詳細は、図219を参照して後述する。

【5415】

普図変動処理(S211)を実行した後は、発射制御処理を実行し(S212)、さらに、定期的に行うべきその他の処理を実行して(S213)、このタイマ割込処理を終了する。

【5416】

なお、発射制御処理(S212)は、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ51bが操作されていないことを条件に、球の発射のオン/オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置112へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、RAM203に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理(S201)によって、球発射信号が払出制御装置111を介して発射制御装置112へ送信される。

【5417】

また、本実施形態では、定期的に行う処理をタイマ割込処理(図206参照)で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタCINI1、CINI2、CS1の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間(例えば、2ミリ秒)毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号、払出異常信号読み込み処理(S202)、当たり処理(S203)、普通電役制御処理(S204)及びスイッチ読み込み処理(S205)の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で2ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

10

20

30

40

50

【 5 4 1 8 】

この場合、メイン処理の中で所定時間（ 2 ミリ秒 ）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 をランダムに更新することができる。

【 5 4 1 9 】

次に、図 2 0 7 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 2 0 6 参照）の一処理である始動入賞処理（ S 2 0 8 ）を説明する。図 2 0 7 は、この始動入賞処理（ S 2 0 8 ）を示すフローチャートである。

【 5 4 2 0 】

始動入賞処理（ S 2 0 8 ）は、第 1 始動口 6 4 、第 2 始動口 7 1 への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を入賞した始動口 6 4 , 7 1 に対応する第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するための処理を実行する。

【 5 4 2 1 】

M P U 2 0 1 は、この始動入賞処理（ S 2 0 8 ）において、まず、球が第 1 始動口 6 4 に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（ S 3 0 1 ）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図 2 0 6 の S 2 0 5 参照）において読み込んだ、第 1 始動口 6 4 への入球（入賞）を検出する第 1 始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第 1 始動口 6 4 への入球を 3 回のタイマ割込処理（図 2 0 6 参照）にわたって検出する。

【 5 4 2 2 】

S 3 0 1 の判別の結果、球が第 1 始動口 6 4 に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（ S 3 0 1 : Y e s ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（ S 3 0 2 ）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（ S 3 0 2 : N o ）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第 1 始動口 6 4 に入賞したということなので、音声出力装置 2 2 6 （図 1 8 7 参照）から警報音を出力するとともに、第 3 図柄表示装置 8 1 において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（ S 3 0 3 ）、処理を S 3 0 4 へ移行する。

【 5 4 2 3 】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において第 1 始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【 5 4 2 4 】

なお、 S 3 0 2 の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」であると判断された場合は（ S 3 0 2 : Y e s ）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、 S 3 0 3 の処理をスキップし、 S 3 0 3 の左打ちエラー処理を行わず、処理を S 3 0 4 へ移行する。

【 5 4 2 5 】

S 3 0 1 の処理の結果、球が第 1 始動口 6 4 に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（ S 3 0 1 : Y e s ）、次いで、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数 N 1 ）が上限値（第 1 6 実施形態では、「 4 」）未満であるか否かを判別する（ S 3 0 4 ）。

10

20

30

40

50

そして、第1始動口64への入賞があっても作動保留球数 $N1 < 4$ でなければ(S304: No)、この始動入賞処理(S208)を終了し、タイマ割込処理(図206参照)へ戻る。

【5426】

一方、作動保留球数 $N1 < 4$ であれば(S304: Yes)、第1保留球数カウンタ203aの値(作動保留球数 $N1$)を1加算する(S305)。そして、今回、第1特別図柄に対応する第1始動口64への入賞であるので、第1保留球格納エリア203dを各乱数値 $C1 \sim C3$ 、CS1の格納先として設定し(S306)、処理をS311へ移行する。

【5427】

S301の処理において、球が第1始動口64へ入賞していないと判別された場合(S301: No)、次いで、球が第2始動口71に入賞(始動入賞)したか否かを判別する(S307)。ここでは、第1始動口64と同様、スイッチ読み込み処理(図206のS205参照)において読み込んだ、第2始動口71への入球(入賞)を検出する第2始動口スイッチ(図示せず)の出力信号に基づいて、第2始動口71への入球を3回のタイマ割込処理(図206参照)に亘って検出する。

10

【5428】

球が第2始動口71に入賞した(始動入賞があった)と判別されると(S307: Yes)、処理をS308へ移行する。

【5429】

なお、S307の処理において、第2始動口71に球が入賞したと判別された場合に(S307: Yes)、遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」であると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常中右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

20

【5430】

球が第2始動口71に入賞した(始動入賞があった)と判別されると(S307: Yes)、次いで、第2保留球数カウンタ203bの値(主制御装置110において保留されている第2特別図柄の動的表示(変動演出)の作動保留球数 $N2$)が上限値(第16実施形態では、「4」)未満であるか否かを判別する(S308)。そして、第2始動口71への入賞がないか(S307: No)、或いは、第2始動口71への入賞があっても作動保留球数 $N2 < 4$ でなければ(S308: No)、この始動入賞処理(S208)を終了して、タイマ割込処理(図206参照)へ戻る。

30

【5431】

一方、作動保留球数 $N2 < 4$ であれば(S308: Yes)、第2保留球数カウンタ203bの値(作動保留球数 $N2$)を1加算する(S309)。そして、今回、第2特別図柄に対応する第2始動口71への入賞であるので、第2保留球格納エリア203eを各乱数値 $C1 \sim C3$ 、CS1の格納先として設定し(S310)、処理をS311へ移行する。

【5432】

また、S301及びS307の処理において、第1始動口64及び第2始動口71に同時に球が入賞した場合は、第1始動口64への球の入賞処理を優先的に実行し、第2始動口71への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理(図206参照)における始動入賞処理(S208)において、該待機した第2始動口71への球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

40

【5433】

S311の処理では、大当たり乱数カウンタ $C1$ 、大当たり種別カウンタ $C2$ 、停止パターン選択カウンタ $C3$ 及び変動種別カウンタCS1の各値をカウンタ用バッファ203c(図187参照)から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、S306で格納先として設定された第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち、第1保留球数カウンタ203aで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1、大当たり種別カウンタ格納エリア203d2、停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3及び変動種別カウンタ格納エリア203d4

50

に各々保留（格納）する（S 3 1 1）。

【5 4 3 4】

具体的には、例えば、第1始動口64への入賞に基づくS 3 0 6の処理において第1保留球格納エリア203dが格納先として設定され、また、S 3 0 5の処理による加算後の第1保留球数カウンタ203aの値が「1」であれば、第1保留第1エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタC 1 ~ C 3, C S 1の値が保留される。また、加算後の第1保留球数カウンタ203aの値が「2」であれば第1保留第2エリアの各格納エリアに、加算後の第1保留球数カウンタ203aの値が「3」であれば第1保留第3エリアの各格納エリアに、加算後の第1保留球数カウンタ203aの値が「4」であれば第1保留第4エリアの各格納エリアに、各々カウンタC 1 ~ C 3, C S 1の値が保留される。

10

【5 4 3 5】

同様に、第2始動口71への入賞に基づくS 3 1 0の処理において第2保留球格納エリア203eが格納先として設定され、また、S 3 0 9の処理による加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「1」であれば、第2保留第1エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタC 1 ~ C 3, C S 1の値が保留される。また、加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「2」であれば第2保留第2エリアの各格納エリアに、加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「3」であれば第2保留第3エリアの各格納エリアに、加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「4」であれば第2保留第4エリアの各格納エリアに、各々カウンタC 1 ~ C 3, C S 1の値が保留される。

【5 4 3 6】

20

次に、S 3 0 5の処理による加算後の第1保留球数カウンタ203aの値（作動保留球数N 1）と、S 3 0 6の処理により第1保留球格納エリア203dに格納（保留）した大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、停止パターン選択カウンタC 3及び変動種別カウンタC S 1の各値を含む第1保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信するために、該第1保留球数コマンドをRAM 203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S 3 1 2）。また、S 3 0 9の処理による加算後の第2保留球数カウンタ203bの値（作動保留球数N 1）と、S 3 1 0の処理により第2保留球格納エリア203eに格納（保留）した大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、停止パターン選択カウンタC 3及び変動種別カウンタC S 1の各値を含む第2保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信するために、該第2保留球数コマンドをRAM 203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S 3 1 2）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図206のS 2 0 1参照）によって、第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドが音声ランプ制御装置113に対して送信される。S 3 1 2の処理を終えると、この始動入賞処理（S 2 0 8）を終了し、タイマ割込処理（図206参照）に戻る。

30

【5 4 3 7】

なお、S 3 1 2の処理において第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドに含める各カウンタC 1 ~ C 3, C S 1の値は、S 3 1 2の処理によりカウンタ用バッファ203cから読み出した値そのものを用いてもよいし、S 3 1 2の処理において第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

40

【5 4 3 8】

次に、図208を参照して、主制御装置110内のMPU 201により実行されるタイマ割込処理（図206参照）の一処理であるゲート通過処理（S 2 0 9）を説明する。図208は、このゲート通過処理（S 2 0 9）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（S 2 0 9）は、スルーゲート67への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタC 4の値を普図保留球格納エリア203hに格納する（保留する）処理を実行する。

【5 4 3 9】

このゲート通過処理（S 2 0 9）では、まず、球がスルーゲート67を通過したか否か

50

を判別する（Ｓ４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図２０６のＳ２０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図２０６参照）にわたって検出する。

【５４４０】

Ｓ４０１の処理において、スルーゲート６７を球が通過していない場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図２０６参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（Ｓ４０２）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート６７を通過したということなので、音声出力装置２２６（図１８７参照）から警報音を出力するとともに、第３図柄表示装置８１において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（Ｓ４０３）、処理をＳ４０４へ移行する。なお、本発明の遊技状況を遊技者に報知可能な報知手段に関連する関連報知として、「普図高確時間短縮状態」中における変動回数表示を例に説明するが、例えば、「通常遊技状態」における「左打ちに戻してください」の音声出力でもよいし、「通常遊技状態」における「左打ちにも戻してください」のテロップ表示でもよい。

【５４４１】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態」においてスルーゲート６７で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【５４４２】

なお、Ｓ４０２の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（Ｓ４０２：Ｎｏ）、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるので、Ｓ４０３の通常時右打ちエラー処理を行わず、Ｓ４０３の処理をスキップして、処理をＳ４０４へ移行する。

【５４４３】

Ｓ４０４の処理では、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（主制御装置１１０において保留されている普図図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第１６実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ４０４）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ４０４：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了して、タイマ割込処理（図２０６参照）へ戻る。

【５４４４】

一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ４０４：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２０３ｇの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ４０５）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２０３ｃ（図１８７参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア２０３ｈに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、普図保留球数カウンタ２０３ｇで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ４０６）。

【５４４５】

具体的には、例えば、Ｓ４０５の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「２」であれば普図保留第２エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２０３ｇの値が「４」であれば普図保留第４エリアに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ４０６の処理の終了後は、このゲート通過処理（Ｓ２０９）を終了し、タイマ割込処理（図２０６参照）に戻る。

【 5 4 4 6 】

なお、第 1 6 実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタ C 4 の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【 5 4 4 7 】

次に、図 2 0 9 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 2 0 6 参照）の一処理である特図変動処理（S 2 1 0）について説明する。図 2 0 9 は、この特図変動処理（S 2 1 0）を示すフローチャートである。

10

【 5 4 4 8 】

この特図変動処理（S 2 1 0）は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄に関する特別図柄表示装置 3 7 における動的表示や、第 3 図柄表示装置 8 1 にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【 5 4 4 9 】

M P U 2 0 1 は、この特図変動処理（S 2 1 0）において、まず、今現在、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（S 5 0 1）。大当たり中としては、大当たりの際に第 3 図柄表示装置 8 1 及び特別図柄表示装置 3 7 で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。S 5 0 1 における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（S 5 0 1 : Y e s）、そのまま特図変動処理（S 2 1 0）を終了し、タイマ割込処理（図 2 0 6 参照）に戻る。

20

【 5 4 5 0 】

S 5 0 1 の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（S 5 0 1 : N o）、次に、特別図柄表示装置 3 7 において第 1 特別図柄（特図 1）又は第 2 特別図柄（特図 2）が動的表示中であるか否かを判別し（S 5 0 2）、特別図柄表示装置 3 7 において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示中でなければ（S 5 0 2 : N o）、次いで、特別図柄表示装置 3 7 における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（S 5 0 3）。その結果、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（S 5 0 3 : N o）、特図変動処理（S 2 1 0）を終了し、タイマ割込処理（図 2 0 6 参照）に戻る。これにより、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置 3 7（第 3 図柄表示装置 8 1）に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

30

【 5 4 5 1 】

一方、S 5 0 3 の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（S 5 0 3 : Y e s）、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている第 2 特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数 N 2）が「0」よりも大きいかな否かを判別する（S 5 0 4）。その結果、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（作動保留球数 N 2）が「0」でなければ（S 5 0 4 : Y e s）、第 2 特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（作動保留球数 N 2）を 1 減算する（S 5 0 5）。これは、後述する変動開始処理（S 5 1 0）によって、保留されていた第 2 特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち 1 の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第 2 特別図柄に関する保留球数が 1 つ減少するためである。

40

【 5 4 5 2 】

次いで、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納されたデータをシフト処理する（S 5 0

50

6)。このデータシフト処理(S506)は、第2保留球格納エリア203eの第2保留第1～第4エリアに格納されているデータを保留球実行エリア203fへ向けて順にシフトさせる処理であって、第2保留第1エリア 保留球実行エリア203f、第2保留第2エリア 第2保留第1エリア、第2保留第3エリア 第2保留第2エリア、第2保留第4エリア 第2保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【5453】

一方、S504の処理において、第2保留球数カウンタ203bの値(作動保留球数N2)が「0」であると判別されると(S504:No)、次に、第1保留球数カウンタ203aの値(主制御装置110において保留されている第1特別図柄に関する動的表示(変動演出)の作動保留球数N1)が「0」よりも大きいか否かを判別する(S507)。
その結果、第1保留球数カウンタ203aの値(作動保留球数N1)が「0」でなければ(S507:Yes)、第1特別図柄に関する動的表示(変動演出)の実行開始タイミングであると判断し、まず、第1保留球数カウンタ203aの値(作動保留球数N1)を1減算する(S508)。これは、後述する変動開始処理(S510)によって、保留されていた第1特別図柄に関する動的表示(変動演出)のうち1の動的表示(変動演出)の実行が開始されるため、保留球数が1つ減少するためである。

【5454】

次いで、第1保留球格納エリア203dに格納されたデータをシフト処理する(S509)。このデータシフト処理(S509)は、第1保留球格納エリア203dの第1保留第1～第4エリアに格納されているデータを保留球実行エリア203fへ向けて順にシフトさせる処理であって、第1保留第1エリア 保留球実行エリア203f、第1保留第2エリア 第1保留第1エリア、第1保留第3エリア 第1保留第2エリア、第1保留第4エリア 第1保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【5455】

S506又はS509のデータシフト処理の後には、データシフト処理により保留球実行エリア203fに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置37及び第3図柄表示装置81に対する変動開始処理を実行し(S510)、タイマ割込処理(図206参照)に戻る。

【5456】

ここで、図210を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される特図変動処理(S210)の一処理である変動開始処理(S510)について説明する。図210は、この変動開始処理(S510)を示したフローチャートである。

【5457】

この変動開始処理(S510)では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【5458】

この変動開始処理(S510)では、保留球実行エリア203fに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置37(第3図柄表示装置81)において実行される特別図柄の動的表示の設定処理を行うべく、まず、遊技状態を判別するために、RAM203に設けられた確変フラグ203jがオンされているか否かを判別する(S5101)。判別の結果、確変フラグ203jがオンされていないと判別された場合(S5101:No)、遊技状態が「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であり、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であるので、低確率状態用の大当たり乱数テーブル202aを設定し(S5102)、処理をS5104へ移行する。一方、確変フラグ203jがオンされていると判別された場合は(S5101:Yes)、遊技状態が「確率変動状態」であり、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であるので、高確率状態用の大当たり乱数テーブル202aを設定し(S5103)、処理をS5104へ移行する。

【5459】

S5104の処理では、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウ

10

20

30

40

50

ンタC 1の値と、S 5 1 0 2又はS 5 1 0 3において設定された大当たり乱数テーブル2 0 2 aとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（S 5 1 0 4）。

【5 4 6 0】

第16実施形態のパチンコ機10では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル2 0 2 aを参照して、保留球実行エリア2 0 3 fに格納されている大当たり乱数カウンタC 1の値とその時々遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機10の取りうる遊技状態（モード）が通常の低確率状態（「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル2 0 2 aにおいて、大当たり確率が設定値「1」で1 0 1 / 1 0 0 0 0、設定値「3」で1 0 5 / 1 0 0 0 0となるように大当たり乱数値が規定されている。また、パチンコ機10の取りうる遊技状態（モード）が高確率状態（「確率変動状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル2 0 2 aにおいて、大当たり確率が設定値「1」で3 1 3 / 1 0 0 0 0、設定値「3」で3 1 7 / 1 0 0 0 0となるように大当たり乱数値が規定されている。

10

【5 4 6 1】

S 5 1 0 4の処理では、保留球実行エリア2 0 3 fに格納されている大当たり乱数カウンタC 1の値と、これら大当たり乱数テーブル2 0 2 aにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S 5 1 0 4の処理の結果、大当たりであると判別された場合（S 5 1 0 4：Y e s）、保留球実行エリア2 0 3 fに格納されている大当たり種別カウンタC 2の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル2 0 2 b（図1 9 0（a）又は図1 9 0（b）参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（S 5 1 0 5）。

20

【5 4 6 2】

この処理では、大当たり種別テーブル2 0 2 bによって、保留球実行エリア2 0 3 fに格納されている大当たり種別カウンタC 2の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が4ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短A」か、最大ラウンド数が6ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「時短B」か、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する大当たり種別「確変A」か、最大ラウンド数が4ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する大当たり種別「確変B」か、最大ラウンド数が6ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する大当たり種別「確変C」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置37における大当たり時の表示態様（特別LED群37bの表示態様）が設定される。

30

【5 4 6 3】

具体的には、保留球実行エリア2 0 3 fに格納されているデータが、第1保留球格納エリア2 0 3 dからシフトされたデータか第2保留球格納エリア2 0 3 eからシフトされたデータかを保留球実行エリア2 0 3 fのシフト元バッファ（図示せず）に記憶しておき、第1保留球格納エリア2 0 3 dからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア2 0 3 fに格納されている大当たり種別カウンタC 2の値と、特図1大当たり種別テーブル2 0 2 b 1（図1 9 0（a）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア2 0 3 fに格納されているデータが第2保留球格納エリア2 0 3 eからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア2 0 3 fに格納されている大当たり種別カウンタC 2の値と、特図2大当たり種別テーブル2 0 2 b 2（図1 9 0（b）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

40

【5 4 6 4】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（S 5 1 0 6）、S 5 1 0 9の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア2 0 3 fに格納されている停止パターン選択カウンタC 3の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から

50

変動種別カウンタCS1の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル202d（図195参照）を選択する。

【5465】

そして、S5105の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル202eにおいて、保留球実行エリア203fに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【5466】

S5104の処理において、大当たりではないと判別された場合には（S5104：No）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（S5107）。S5107の処理では、特別図柄表示装置37の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア203fに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値と第1保留球数カウンタ203a又は第2保留球数カウンタ203bの値と現在の遊技状態とに基づいて、第3図柄表示装置81において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第16実施形態では、パチンコ機10の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタC3の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル202dが設定されている。

【5467】

次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し（S5108）、S5109の処理へ移行する。

【5468】

S5108の処理では、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、S5107の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた停止パターンテーブル202dにおいて、保留球実行エリア203fに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【5469】

S5109の処理では、S5106又はS5108の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置113を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置114へ通知する変動パターンコマンドを設定する（S5109）。S5109の処理で設定された変動パターンコマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図206のS201参照）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

【5470】

具体的には、例えば、第1特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短A」であって、さらに、「60秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第1特別図柄・大当たり・「時短A」・「60秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図1変動パターンコマンド。以下、第1特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図1変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第2特別図柄の動的表示において大当たり抽選にハズレて、さらに、「60秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第2特別図柄・ハズレ・「60秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図2変動パターンコマンド。以下、第2特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図2変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。

【5471】

10

20

30

40

50

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【 5 4 7 2 】

次いで、S 5 1 0 5 又は S 5 1 0 7 の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して表示制御装置 1 1 4 へ通知するための停止種別コマンドを設定し (S 5 1 1 0)、S 5 1 0 6 又は S 5 1 0 8 の処理で設定された変動パターンが実行される遊技状態を示す遊技状態コマンドを設定し (S 5 1 1 1)、この変動開始処理 (S 5 1 0) を終了して特図変動処理 (図 2 0 9 参照) へ戻る。S 5 1 1 0 の処理で設定された停止種別コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 2 0 6 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。また、S 5 1 1 1 の処理で設定された遊技状態コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 2 0 6 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

10

【 5 4 7 3 】

詳細は後述するが、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、S 5 1 1 1 の処理において主制御装置 1 1 0 より送信された遊技状態コマンドにより、前回の変動演出における遊技状態と今回の変動演出における遊技状態を比較することで遊技状態が変化しているか否かを判別し、その判別結果によって救済カウンタ表示 8 9 の表示有無を決定する (図 2 2 8 参照) 。本発明の所定条件を成立させることで状態が変化する旨の表示として、「普図高確時間短縮状態」において特別図柄の変動演出の実行回数のみを表示する例について説明するが、例えば、「通常遊技状態」において特別図柄の変動演出の実行回数のみを表示してもよいし、「確率変動状態」において特別図柄の変動演出の実行回数のみを表示してもよいし、大当たり待機状態において大当たり遊技状態が開始する旨の表示 (例えば、「ゲートを通せば大当たり開始！」等) でもよい。

20

【 5 4 7 4 】

図 2 0 9 に戻って、説明を続ける。S 5 0 7 の処理において、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値 (作動保留球数 N 1) が「 0 」であると判別されると (S 5 0 7 : N o)、第 3 図柄表示装置 8 1 においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する (S 5 1 1)。この判別処理では、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して表示制御装置 1 1 4 にデモコマンドを送信した後、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値 (作動保留球数 N 1 又は作動保留球数 N 2) のいずれかの値が「 0 」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

30

【 5 4 7 5 】

そして、デモ中ではないと判別された場合は (S 5 1 1 : N o)、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信すべきデモコマンドを設定して (S 5 1 2)、タイマ割込処理 (図 2 0 6 参照) に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は (S 5 1 1 : Y e s)、そのままタイマ割込処理 (図 2 0 6 参照) に戻る。S 5 1 2 の処理で設定されたデモコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 2 0 6 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

40

【 5 4 7 6 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信し、表示制御装置 1 1 4 は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 にデモ演出を表示するように制御を行う。

【 5 4 7 7 】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が 1 つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過

50

しても変動演出が開始されない場合は、第3図柄表示装置81にデモ演出が表示される。

【5478】

なお、S511の処理においてデモ中ではない(S511:No)と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第2の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第2の所定時間が経過したことをもってS512の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が1つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

【5479】

S502の処理において、特別図柄表示装置37の表示態様が動的表示中であると判別されると(S502:Yes)、実行中の第1特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第2特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第1特別図柄の動的表示または第2特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理(S513)を行い、この特図変動処理(S210)を終了して、タイマ割込処理(図206参照)に戻る。

【5480】

ここで、図211を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される特図変動処理(図209参照)の一処理である変動停止処理(S513)について説明する。図211は、この変動停止処理(S513)を示すフローチャートである。

【5481】

この変動停止処理(S513)では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置37に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信する。また、「確率変動状態」である場合は、特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて該「確率変動状態」の終了条件が成立したか否かを判別し、「確率変動状態」の終了条件が成立した場合には、「確率変動状態」を終了する処理を行う。さらに、「時短機能」が有効な遊技状態である場合、即ち、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理等を行う。また、特別図柄の低確率状態である場合は、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、救済条件成立回数に達している場合は、「普図低確時間短縮状態」に移行するための時短回数の設定処理を行う。本発明の遊技者にとって有利な発射態様での遊技が奨励される状態から、遊技者にとって不利な発射態様での遊技が奨励される状態の開始時として、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合を例に説明するが、例えば、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した場合でもよいし、大当たり遊技状態から「通常遊技状態」に移行した場合でもよいし、「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合でもよいし、右打ち遊技状態から左打ち遊技状態に移行した場合でもよい。

【5482】

変動停止処理(S513)では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間(変動時間)が経過したか否かを判別する(S5201)。特別図柄表示装置37における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタCS1等により選択された変動パターンに応じて決められており(特図1変動パターンコマンド又は特図2変動パターンコマンドに応じて決められており)、この特別図柄の動的表示の動的表示時間(変動時間)が経過していなければ(S5201:No)、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置37の特別LED群37bの表示を更新して(S5202)、この変動停止処理を終了して、特図変動処理(図209参照)に戻る。

【5483】

第16実施形態では、特別図柄表示装置37の特別LED群37bにおいて、第1特別

10

20

30

40

50

図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方ＬＥＤ群３７ｂ２が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【５４８４】

一方、Ｓ５２０１の処理において、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５２０３）。停止図柄は、変動開始処理（図２１０参照）のＳ５１０５又はＳ５１０７の処理によって予め設定される。

10

【５４８５】

第１６実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示される。

【５４８６】

Ｓ５２０３の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ５２０４）、処理をＳ５２０５へ移行する。第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図１確定コマンド。以下、第１特別図柄に関する確定コマンドを、「特図１確定コマンド」と称する場合がある。）を設定し、第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第２特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド（即ち、特図２確定コマンド。以下、第２特別図柄に関する確定コマンドを、「特図２確定コマンド」と称する場合がある。）を設定する。

20

【５４８７】

音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第１特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図１確定コマンドを送信し、特図２確定コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１で実行されている第２特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置１１４に対して表示用特図２確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用特図１確定コマンド又は表示用特図２確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄又は第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

30

【５４８８】

Ｓ５２０５の処理では、「確率変動状態」であるか否かを判別し（Ｓ５２０５）、「確率変動状態」であれば（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、特別図柄の停止により高確率状態の終了条件が成立したか否かの判別処理を行うＳＴ計数処理を実行し（Ｓ５２０６）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図２０９参照）に戻る。

40

【５４８９】

ここで、図２１２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動停止処理（図２１１参照）の一処理であるＳＴ計数処理（Ｓ５２０６）について説明する。図２１２は、このＳＴ計数処理（Ｓ５２０６）を示すフローチャートである。

【５４９０】

このＳＴ計数処理（Ｓ５２０６）では、特別図柄の高確率状態、即ち、確変フラグ２０３ｊがオンされている場合に、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が特別図柄の高確率状態の終了条件を満たしたか否かを判別して、その判別結果に応じて「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行させる。

50

【 5 4 9 1 】

この S T 計数処理 (S 5 2 0 6) では、まず、 S T カウンタ 2 0 3 k の値を 1 減算し (S 5 3 0 1)、続いて、減算した S T カウンタ 2 0 3 k の値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 5 3 0 2)。判別の結果、 S 5 3 0 1 の処理で減算した S T カウンタ 2 0 3 k の値が「 0 」より大きい値でない場合、即ち、 S T カウンタ 2 0 3 k の値が「 0 」以下である場合は (S 5 3 0 2 : N o)、「確率変動状態」の終了条件が成立しているため、確変フラグ 2 0 3 j をオフに設定し (S 5 3 0 3)、時短高確フラグ 2 0 3 n をオフに設定して (S 5 3 0 4)、この S T 計数処理を終了して変動停止処理 (図 2 1 1) に戻る。

【 5 4 9 2 】

一方、 S 5 3 0 2 の処理において、 S T カウンタ 2 0 3 k の値が「 0 」より大きい値であると判別された場合は (S 5 3 0 2 : Y e s)、「確率変動状態」の終了条件は成立していないため、 S 5 3 0 3 及び S 5 3 0 4 の処理をスキップして、この S T 計数処理を終了して変動停止処理 (図 2 1 1) に戻る。

【 5 4 9 3 】

図 2 1 1 に戻って、説明を続ける。 S 5 2 0 5 の判別の結果、「確率変動状態」でない場合 (S 5 2 0 5 : N o)、次いで、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるか否かを判別し、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判別された場合 (S 5 2 0 7 : Y e s)、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し (S 5 2 0 8)、その後、処理を S 5 2 0 9 へ移行する。また、 S 5 2 0 7 の判別の結果、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」でないと判別された場合 (S 5 2 0 7 : N o)、時短終了条件の判別処理を行わないため、 S 5 2 0 8 の処理をスキップして S 5 2 0 9 へ移行する。

【 5 4 9 4 】

ここで、図 2 1 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される変動停止処理 (図 2 1 1 参照) の一処理である時短回数処理 (S 5 2 0 8) について説明する。図 2 1 3 は、この時短回数処理 (S 5 2 0 8) を示すフローチャートである。

【 5 4 9 5 】

この時短計数処理 (S 5 2 0 8) では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数 (例えば、第 1 特別図柄の変動回数、及び、第 2 特別図柄の変動回数) を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【 5 4 9 6 】

この時短回数処理 (S 5 2 0 8) では、まず、特別図柄の動的表示が 1 回停止したということなので、時短カウンタ 2 0 3 o の値を 1 減算し (S 5 4 0 1)、次いで、減算した時短カウンタ 2 0 3 o の値が「 0 」より大きい値か否かを判別する (S 5 4 0 2)。判別の結果、時短カウンタ 2 0 3 o の値が「 0 」より大きい値であれば (S 5 4 0 2 : Y e s)、「時短機能」の終了条件が成立していないので、この時短計数処理 (S 5 2 0 8) を終了し、変動停止処理 (図 2 1 1 参照) に戻る。

【 5 4 9 7 】

一方、 S 5 4 0 2 の処理において、時短カウンタ 2 0 3 o の値が「 0 」より大きい値でないと判別された場合、即ち、「 0 」以下であると判別された場合は (S 5 4 0 2 : N o)、「時短機能」の終了条件が成立しているので、次いで、「時短短縮状態」か「普図低確時間短縮状態」かを判別するべく、時短高確フラグ 2 0 3 n がオンされているか否かを判別する (S 5 4 0 3)。判別の結果、時短高確フラグ 2 0 3 n がオンされている場合は (S 5 4 0 3 : Y e s)、「普図高確時間短縮状態」を終了させるために、時短高確フラグ 2 0 3 n をオフに設定し (S 5 4 0 4)、この時短回数処理 (S 5 2 0 8) を終了して、変動停止処理 (図 2 1 1 参照) に戻る。一方、時短高確フラグ 2 0 3 n がオンに設定されていないと判別された場合は (S 5 4 0 3 : N o)、時短低確フラグ 2 0 3 m がオンに

10

20

30

40

50

設定されている状態であって、「普図低確時間短縮状態」であるので、該時短低確フラグ 203m をオフに設定して (S5405) この時短回数処理 (S5208) を終了して、変動停止処理 (図211 参照) に戻る。

【5498】

このように、「時短機能」が有効な状態において、「時短機能」の終了条件に応じて、「普図高確時短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」を終了させることができ、「時短機能」の有効又は無効を適切に行い、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【5499】

図211 に戻って、説明を続ける。S5208 の時短計数処理が終わった場合、又は、S5207 の処理において「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」でないと判別された場合 (S5207: No)、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、判別結果によって「普図低確時間短縮状態」に移行させるべく、救済到達計数処理を実行し (S5209)、この変動停止処理 (S513) を終了して、特図変動処理 (図209 参照) に戻る。

【5500】

ここで、図214 を参照して、主制御装置110 内のMPU201 により実行される変動停止処理 (図211 参照) の一処理である救済到達計数処理 (S5209) について説明する。図214 は、この救済到達計数処理 (S5209) を示すフローチャートである。

【5501】

この救済到達計数処理 (S5209) では、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が救済条件成立回数に達したか否かを判別して、判別結果に応じて「普図低確時間短縮状態」への移行に基づく時短回数の設定処理を行う。

【5502】

この救済到達計数処理 (S5209) では、まず、救済設定済みフラグ203q がオンされているか否かを判別し (S5501)、救済設定済みフラグ203q がオンされていれば (S5501: Yes)、既に「普図低確時間短縮状態」へ一度移行済みであるので、S5502 ~ S5506 の処理をスキップし、この救済到達計数処理 (S5209) を終了して、変動停止処理 (図211 参照) に戻る。

【5503】

一方、S5501 の判別の結果、救済設定済みフラグ203q がオンされていなければ (S5501: No)、特別図柄が低確率状態になってから未だ「普図低確時間短縮状態」へ移行していない状態であるので、救済カウンタ203p の値を1 加算する (S5502)。続いて、加算した救済カウンタ203p の値が「250」より小さい値であるか否かを判別する (S5503)。

【5504】

S5503 の判別の結果、S5502 の処理で加算した救済カウンタ203p の値が「250」より小さい値の場合 (S5503: Yes)、S5504 ~ S5506 の処理をスキップし、この救済到達計数処理 (S5209) を終了して、変動停止処理 (図211 参照) に戻る。

【5505】

一方、S5503 の処理において、S5502 の処理で加算した救済カウンタ203p の値が「250」より小さい値でない場合、即ち、救済カウンタ203p の値が「250」以上である場合 (S5503: No)、救済条件が成立しているため、まず、時短カウンタ203o の値に「379」をセットし (S5504)、「普図低確時間短縮状態」へ移行したことを示すべく救済設定済みフラグ203q をオンに設定する (S5505)。そして、「普図低確時間短縮状態」に遊技状態を移行するために、時短低確フラグ203m をオンに設定し (S5506)、この救済到達計数処理 (S5209) を終了して、変動停止処理 (図211 参照) に戻る。これにより、救済条件成立に基づく「普図低確時間短縮状態」を発生させることができる。なお、救済カウンタ203p の値が「250」に

10

20

30

40

50

到達した場合に、救済カウンタ表示 8 9 において救済条件が成立したことを示す達成表示（例えば、「天井時短獲得！」等）を表示する。本発明の示唆表示が特殊示唆表示となることにより、遊技状態が、球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与し易い遊技状態へ移行することを遊技者に示唆する表示として、救済カウンタ表示 8 9 において救済条件が成立したことを示す達成表示を表示する場合について説明したが、例えば、大当たり遊技中に保留図柄の表示態様を変化させ、大当たりが終了した場合に、再び、大当たりが発生することを遊技者に示唆する特殊保留表示（例えば、保留図柄の中に「V」文字表示等）を表示するように構成してもよい。

【5506】

次に、図 2 1 5 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 2 0 6 参照）の一処理である当たり処理（S 2 0 3）について説明する。図 2 1 5 は、この当たり処理（S 2 0 3）を示したフローチャートである。

【5507】

この当たり処理（S 2 0 3）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置 6 5（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置 6 5 の開放時間を設定する。そして、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置 6 5 を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（S 6 1 2）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（S 6 1 4）を実行する。

【5508】

当たり処理（S 2 0 3）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（S 6 0 1）。判別の結果、大当たりに当選していれば（S 6 0 1：Yes）、大当たり遊技を行うために、まず、大当たり遊技中の「確変機能」を無効にすべく、確変フラグ 2 0 3 j をオフに設定し（S 6 0 2）、S T カウンタ 2 0 3 k の値を「0」クリアする（S 6 0 3）。次いで、「時短機能」を無効にすべく、時短低確フラグ 2 0 3 m 及び時短高確フラグ 2 0 3 n をオフに設定し（S 6 0 4）、時短カウンタ 2 0 3 o の値を「0」クリアする（S 6 0 5）。さらに、天井機能を無効にすべく、救済設定済みフラグ 2 0 3 q をオフに設定し（S 6 0 6）、救済カウンタ 2 0 3 p の値を「0」クリアする（S 6 0 7）。次に、大当たり種別に応じたラウンド数を R A M 2 0 3 に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（S 6 0 8）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、大当たりオープニングコマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S 6 0 9）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「3 0 秒」又は「1 0 秒」）を設定して（S 6 1 0）、処理を S 6 1 1 へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 2 0 6 の S 2 0 1 参照）によって、大当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。なお、本発明の変動演出の回数を計数する手段として、救済カウンタ 2 0 3 p を用いて説明したが、例えば、時短回数カウンタを用いてもよい。

【5509】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「0」がセットされる。M P U 2 0 1 は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「1」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置 6 5 を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を 1 減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「0」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【5510】

一方、S 6 0 1 の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は（S 6 0 1：No）、S 6 0 2 ~ S 6 1 0 の処理をスキップして S 6 1 1 へ移行する。

【5511】

S 6 1 1 の処理では、大当たり中か否かを判別する (S 6 1 1) 。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は (S 6 1 1 : Y e s) 、可変入賞装置 6 5 の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する (S 6 1 2) 。

【 5 5 1 2 】

ここで、図 2 1 6 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理 (S 2 0 3) の一処理である大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) について説明する。図 2 1 6 は、この大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) を示したフローチャートである。

【 5 5 1 3 】

この大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) では、当たり処理 (S 2 0 3) で設定された可変入賞装置 6 5 の開放回数に基づいて、可変入賞装置 6 5 の開閉制御を実行する。

10

【 5 5 1 4 】

この大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) では、まず、当たり処理 (S 2 0 3) の S 6 1 0 で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) の S 6 0 2 0 (図 2 1 7 参照) で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する (S 6 0 0 1) 。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ (S 6 0 0 1 : N o) 、可変入賞装置 6 5 の開放タイミングではないため、該可変入賞装置 6 5 を閉鎖し続けるため、S 6 0 0 2 ~ S 6 0 0 5 の処理をスキップして、処理を S 6 0 0 6 へ移行する。

【 5 5 1 5 】

一方、S 6 0 0 1 の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば (S 6 0 0 1 : Y e s) 、可変入賞装置 6 5 の開放タイミングなので、可変入賞装置 6 5 の開放設定を行い (S 6 0 0 2) 、次いで、入賞カウンタ (図示せず) に「 1 0 」をセットする (S 6 0 0 3) 。そして、大当たり時における可変入賞装置 6 5 の最大開放時間 (第 1 6 実施形態では、「 3 0 秒 」) を設定して (S 6 0 0 4) 、可変入賞装置 6 5 が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し (S 6 0 0 5) 、処理を S 6 0 0 6 に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置 1 1 3 は、可変入賞装置 6 5 が開放された旨を第 3 図柄表示装置 8 1 において実行し、遊技者に可変入賞装置 6 5 が開放されていることを遊技者に開放されている可変入賞装置 6 5 へ球を入賞させることを促すように構成されている。

20

30

【 5 5 1 6 】

S 6 0 0 6 の処理では、可変入賞装置 6 5 が開放中であるか否かを判別する (S 6 0 0 6) 。判別の結果、可変入賞装置 6 5 が開放中でなければ (S 6 0 0 6 : N o) 、可変入賞装置 6 5 が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、S 6 0 0 7 の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) を終了し、当たり処理 (図 2 1 5 参照) に戻る。一方、S 6 0 0 6 の処理において、可変入賞装置 6 5 が開放中であると判別された場合は (S 6 0 0 6 : Y e s) 、開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い (S 6 0 0 7) 、この大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) を終了し、当たり処理 (図 2 1 5 参照) に戻る。

【 5 5 1 7 】

40

ここで、図 2 1 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) の一処理である大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) について説明する。図 2 1 7 は、この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) を示したフローチャートである。

【 5 5 1 8 】

この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) では、開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【 5 5 1 9 】

この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) では、まず、上述した大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) の S 6 0 0 4 において設定された可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したか否

50

かを判別する (S 6 0 1 1)。判別の結果、可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したタイミングであれば (S 6 0 1 1 : Y e s)、可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置 6 5 の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「0」クリアして (S 6 0 1 2)、可変入賞装置 6 5 を閉鎖させるために、処理を S 6 0 1 6 へ移行する。S 6 0 1 6 からの可変入賞装置 6 5 の閉鎖処理については、後述する。

【5 5 2 0】

一方、S 6 0 1 1 の処理において、可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したタイミングでなければ (S 6 0 1 1 : N o)、次いで、大入賞口スイッチ 6 5 c がオンされたか否か、即ち、可変入賞装置 6 5 へ球が入賞したか否かを判断する (S 6 0 1 3)。

【5 5 2 1】

S 6 0 1 3 の処理において、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球が検出され可変入賞装置 6 5 へ球が入賞していれば (S 6 0 1 3 : Y e s)、入賞カウンタの値を 1 減算して (S 6 0 1 4)、次いで、入賞カウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する (S 6 0 1 5)。入賞カウンタの値が「0」より大きい値でない場合 (S 6 0 1 5 : N o)、即ち、入賞カウンタの値が「0」以下である場合は、可変入賞装置 6 5 に球が 1 0 個以上入賞して可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置 6 5 を閉鎖させるために、処理を S 6 0 1 6 へ移行する。

【5 5 2 2】

S 6 0 1 5 の処理において、入賞カウンタの値が「0」より大きい値であると判別された場合は (S 6 0 1 5 : Y e s)、可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置 6 5 の開放を継続するために、S 6 0 1 6 ~ S 6 0 2 0 の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) を終了する。この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) の終了後は、大当たり開閉制御処理 (図 2 1 6 参照) へ戻る。

【5 5 2 3】

次いで、S 6 0 1 6 からの可変入賞装置 6 5 の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置 6 5 の閉鎖設定を行い (S 6 0 1 6)、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して可変入賞装置 6 5 が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して (S 6 0 1 7)、処理を S 6 0 1 8 へ移行する。なお、S 6 0 1 7 の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 2 0 6 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【5 5 2 4】

次いで、S 6 0 1 8 の処理では、可変入賞装置 6 5 の 1 のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を 1 減算し (S 6 0 1 8)、次に、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する (S 6 0 1 9)。ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値である場合 (S 6 0 1 9 : Y e s)、該大当たりにおけるラウンド回数 (可変入賞装置 6 5 の残り開放回数) が残存している状態であるので、次の可変入賞装置 6 5 を開放させるまでのインターバル時間 (例えば、「1 秒」) を設定し (S 6 0 2 0)、この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) を終了し、大当たり開閉制御処理 (図 2 1 6 参照) に戻る。

【5 5 2 5】

一方、S 6 0 1 9 の処理において、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値でない場合 (S 6 0 1 9 : N o)、即ち、ラウンドカウンタの値が「0」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置 6 5 の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず (即ち、S 6 0 2 0 をスキップして)、この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) を終了して、大当たり開閉制御処理 (図 2 1 6 参照) に戻る。

【5 5 2 6】

図 2 1 5 の当たり処理 (S 2 0 3) に戻って、説明を続ける。S 6 1 2 の大当たり開閉制御処理 (図 2 1 6 参照) の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「0」より大き

10

20

30

40

50

い値であるか否かを判別する (S 6 1 3)。判別の結果、ラウンドカウンタが「0」より大きい値であれば (S 6 1 3 : Y e s)、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理である S 6 1 4 の処理をスキップして、この当たり処理 (S 2 0 3) を終了する。

【5 5 2 7】

一方、S 6 1 3 の処理において、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値でない場合 (S 6 1 3 : N o)、即ち、ラウンドカウンタの値が「0」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置 6 5 の開放動作がすべて終了しているため、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い (S 6 1 4)、この当たり処理 (S 2 0 3) を終了する。

【5 5 2 8】

ここで、図 2 1 8 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理 (S 2 0 3) の一処理である大当たり終了処理 (S 6 1 4) について説明する。図 2 1 8 は、この大当たり終了処理 (S 6 1 0) を示したフローチャートである。

【5 5 2 9】

この大当たり終了処理 (S 6 1 4) では、当選した大当たり種別に基づいて、確変フラグ 2 0 3 j、S T カウンタ 2 0 3 k、時短高確フラグ 2 0 3 n 及び時短カウンタ 2 0 3 o の設定を行う。

【5 5 3 0】

この大当たり終了処理 (S 6 1 4) では、まず、今回の大当たり種別が大当たり種別「確変 A」、「確変 B」又は「確変 C」であるか否かを判別する (S 6 1 0 1)。判別の結果、今回の大当たり種別が大当たり種別「確変 A」、「確変 B」又は「確変 C」であれば (S 6 1 0 1 : Y e s)、該大当たり終了後の遊技状態を「確率変動状態」とするべく、確変フラグ 2 0 3 j をオンし (S 6 1 0 2)、時短高確フラグ 2 0 3 n をオンして (S 6 1 0 3)、次いで、S T カウンタ 2 0 3 k に「5 0」をセットして (S 6 1 0 4)、処理を S 6 1 0 7 に移行する。

【5 5 3 1】

S 6 1 0 1 の処理において、今回の大当たり種別が大当たり種別「確変 A」、「確変 B」及び「確変 C」ではないと判別された場合は (S 6 1 0 1 : N o)、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短 A」又は「時短 B」であると判断し、時短高確フラグ 2 0 3 n をオンし (S 6 1 0 5)、時短カウンタ 2 0 3 o に「5 0」をセットして (S 6 1 0 6)、処理を S 6 1 0 7 に移行する。

【5 5 3 2】

S 6 1 0 7 の処理では、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する (S 6 1 0 7)。S 6 1 0 7 の処理で設定されたエンディングコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 2 0 6 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【5 5 3 3】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、エンディングコマンドを受信すると、大当たりのエンディング演出を実行する。

【5 5 3 4】

S 6 1 0 7 の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間 (例えば、「1 0 秒」) を設定し (S 6 1 0 8)、該大当たりの終了時の各種処理を実行する大当たり終了設定処理を行い (S 6 1 0 9)、この大当たり終了処理 (S 6 1 4) を終了して、当たり処理 (図 2 1 5 参照) に戻る。

【5 5 3 5】

なお、本発明の遊技価値が高い高状態として、「確率変動状態」を例に説明するが、例えば、ラウンド数が多い大当たり状態 (例えば、1 0 ラウンド) でもよい。また、高状態より遊技価値が低い低状態として、「普図高確時間短縮状態」を例に説明するが、例えば、ラウンド数が少ない大当たり状態 (例えば、5 ラウンド) でもよい。

10

20

30

40

50

【 5 5 3 6 】

次に、図 2 1 9 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 2 0 6 参照）の一処理である普図変動処理（S 2 1 1）について説明する。図 2 1 9 は、この普図変動処理（S 2 1 1）を示したフローチャートである。

【 5 5 3 7 】

この普図変動処理（S 2 1 1）は、スルーゲート 6 7 への球の通過に起因して、普通図柄表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【 5 5 3 8 】

この普図変動処理（S 2 1 1）では、まず、今現在、普通電役 7 2 が突出中（作動中）か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（S 7 0 1）。判別の結果、普通電役 7 2 が突出中であれば（S 7 0 1 : Y e s）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（S 2 1 1）を終了して、タイマ割込処理（図 2 0 6 参照）へ戻る。

【 5 5 3 9 】

一方、普通電役 7 2 が突出中でなければ（S 7 0 1 : N o）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置 8 3 の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（S 7 0 2）。判別の結果、普通図柄表示装置 8 3 の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（S 7 0 2 : N o）、次いで、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「1 秒」）経過したか否かを判別する（S 7 0 3）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（S 7 0 3 : N o）、この普図変動処理（S 2 1 1）を終了して、タイマ割込処理（図 2 0 6 参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置 8 3 に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【 5 5 4 0 】

一方、S 7 0 3 の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（S 7 0 3 : Y e s）、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数 H N）が「0」よりも大きいか否かを判別する（S 7 0 4）。

【 5 5 4 1 】

S 7 0 4 の処理の結果、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値（作動保留球数 H N）が「0」より大きくなければ（S 7 0 4 : N o）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（S 2 1 1）を終了して、タイマ割込処理（図 2 0 6 参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値（作動保留球数 H N）が「0」より大きい値であれば（S 7 0 4 : Y e s）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値（作動保留球数 H N）を 1 減算する（S 7 0 5）。これは、後述する処理（S 7 0 6 ~ S 7 1 2）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち 1 の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が 1 つ減少するためである。

【 5 5 4 2 】

次いで、普図保留球格納エリア 2 0 3 h に格納されたデータをシフト処理する（S 7 0 6）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の普図保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア 2 0 3 i へ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第 1 エリア 普図保留球実行エリア 2 0 3 i、普図保留第 2 エリア 普図保留第 1 エリア、普図保留第 3 エリア 普図保留第 2 エリア、普図保留第 4 エリア 普図保留第 3 エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【 5 5 4 3 】

S 7 0 6 のデータシフト処理の後、データシフト処理により普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタ C 4 の値）に基づいて、普通図柄表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短低確フラグ 2 0 3 m 又は時短高確フラグ 2 0 3 n がオンされているか否かを判別する（S 7 0 7）。判別

10

20

30

40

50

の結果、時短低確フラグ 2 0 3 m 及び時短高確フラグ 2 0 3 n がオンされていない場合は (S 7 0 7 : N o)、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「15 秒」に設定し (S 7 0 8)、処理を S 7 1 0 へ移行する。一方、時短低確フラグ 2 0 3 m 又は時短高確フラグ 2 0 3 n がオンされていると判別された場合 (S 7 0 7 : Y e s)、「時短機能」が有効な「確率変動状態」、「普通図柄高確時間短縮状態」又は「普通図柄低確時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「0.1 秒」に設定して (S 7 0 9)、処理を S 7 1 0 へ移行する。

【 5 5 4 4 】

S 7 1 0 の処理では、時短高確フラグ 2 0 3 n がオンされているか否かを判別し (S 7 1 0)、時短高確フラグ 2 0 3 n がオンされていない場合 (S 7 1 0 : N o)、即ち、普通図柄の低確率状態では、普通図柄当たり乱数テーブル 2 0 2 g における低確率状態用のグループを参照して、普通図柄保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されている普通図柄当たりカウンタ C 4 の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄 (即ち、普通図柄の当否) を決定する (S 7 1 1)。また、時短高確フラグ 2 0 3 n がオンされている場合 (S 7 1 0 : Y e s)、即ち、普通図柄の高確率状態では、普通図柄当たり乱数テーブル 2 0 2 g における高確率状態用のグループを参照して、普通図柄保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されている普通図柄当たりカウンタ C 4 の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄 (即ち、普通図柄の当否) を決定する (S 7 1 2)。S 7 1 1 及び S 7 1 2 の処理の後には、この普通図柄変動処理 (S 2 1 1) を終了して、タイマ割込処理 (図 2 0 6 参照) に戻る。

【 5 5 4 5 】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート 6 7 を球が通過したとき、普通電役 7 2 が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合に、普通電役 7 2 が開放し易い状況 (即ち、普通図柄の高確率状態) であって第 2 始動口 7 1 側へ流入し易い状況か、普通電役 7 2 が開放し易い状況よりも開放し難い状況 (即ち、普通図柄の低確率状態) であって、閉鎖 (突出) している普通電役 7 2 の上面を右端から左端まで転動しきり、可変入賞装置 6 5 側へ流入し得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【 5 5 4 6 】

S 7 0 2 の処理において、普通図柄表示装置 8 3 の表示態様が可変表示中であると判別されると (S 7 0 2 : Y e s)、可変表示時間が経過したか否かを判別する (S 7 1 3)。普通図柄表示装置 8 3 の可変表示時間は、S 7 0 8 又は S 7 0 9 の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ (S 7 1 3 : N o)、普通図柄表示装置 8 3 の表示を更新して (S 7 1 4)、この普通図柄変動処理 (S 2 1 1) を終了して、タイマ割込処理 (図 2 0 6 参照) に戻る。

【 5 5 4 7 】

一方、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示の可変表示時間が経過していれば (S 7 1 3 : Y e s)、普通図柄表示装置 8 3 に対して、S 7 1 1 又は S 7 1 2 によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し (S 7 1 5)、この普通図柄変動処理 (S 2 1 1) を終了して、タイマ割込処理 (図 2 0 6 参照) に戻る。

【 5 5 4 8 】

これにより、球がスルーゲート 6 7 を通過した場合に、この普通図柄変動処理 (S 2 1 1) に基づいて普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置 8 3 において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「 」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「 」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【 5 5 4 9 】

次に、図 2 2 0 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理 (図 2 0 6 参照) の一処理である普通電役制御処理 (S 2 0 4) について説明する。図 2 2 0 は、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を示したフローチャートである。

【 5 5 5 0 】

この普通電役制御処理（ S 2 0 4 ）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役 7 2 の開閉（突出及び没入）駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役 7 2 の開放（没入）時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役 7 2 を開放駆動し、設定した突出時間が経過した場合に、開放（没入）中の普通電役 7 2 を閉鎖（突出）させる制御を実行する。

【 5 5 5 1 】

この普通電役制御処理（ S 2 0 4 ）では、まず、普通電役 7 2 が開放（没入）中か否か、即ち、普通図柄の当たり中か否かを判別する（ S 8 0 1 ）。判別の結果、普通電役 7 2 が開放中でないと判別された場合（ S 8 0 1 : N o ）、即ち、普通図柄の当たり中でないと判別された場合は、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（ S 8 0 2 ）。

10

【 5 5 5 2 】

S 8 0 2 における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（ S 8 0 2 : N o ）、この普通電役制御処理（ S 2 0 4 ）を終了して、タイマ割込処理（図 2 0 6 参照）に戻る一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（ S 8 0 2 : Y e s ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（ S 8 0 3 ）。

【 5 5 5 3 】

S 8 0 3 における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（ S 8 0 3 : N o ）、この普通電役制御処理（ S 2 0 4 ）を終了して、タイマ割込処理（図 2 0 6 参照）へ戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（ S 8 0 3 : Y e s ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短低確フラグ 2 0 3 m 又は時短高確フラグ 2 0 3 n がオンされているか否かを判別する（ S 8 0 4 ）。

20

【 5 5 5 4 】

S 8 0 4 における判別の結果、時短低確フラグ 2 0 3 m 及び時短高確フラグ 2 0 3 n がオンされていないと判別された場合は（ S 8 0 4 : N o ）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル 2 0 2 i の規定内容に基づいて当たり状態における普通電役 7 2 の開放時間を「 0 . 1 秒」に設定し（ S 8 0 5 ）、該当たりに基づく普通電役 7 2 の開放回数を 1 回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「 1 」をセットして（ S 8 0 6 ）、処理を S 8 0 9 へ移行する。

30

【 5 5 5 5 】

一方、 S 8 0 4 の処理において、時短低確フラグ 2 0 3 m 又は時短高確フラグ 2 0 3 n がオンされていると判別された場合は（ S 8 0 4 : Y e s ）、「時短機能」が有効な「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル 2 0 2 i の規定内容に基づいて当たり状態における普通電役 7 2 の開放（没入）時間を「 5 . 8 秒」に設定し（ S 8 0 7 ）、該当たりに基づく普通電役 7 2 の開放回数を 1 回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「 1 」をセットして（ S 8 0 8 ）、処理を S 8 0 9 へ移行する。

【 5 5 5 6 】

40

S 8 0 9 の処理では、普通電役 7 2 の開放（没入）処理を行い（ S 8 0 9 ）、閉鎖（突出）状態であった普通電役 7 2 を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（ S 2 0 4 ）を終了して、タイマ割込処理（図 2 0 6 参照）に戻る。

【 5 5 5 7 】

これにより、遊技者が右打ちした場合において、スルーゲート 6 7 を通過した球が普通電役 7 2 の配設位置に到達し、該普通電役 7 2 が開放されている時間の長い状態か短い状態かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を通過した球が第 2 始動口 7 1 側へ誘導され易い状況か、該普通電役 7 2 の閉鎖状態において該普通電役 7 2 の上面を右端から左端まで転動しきって、その球が可変入賞装置 6 5 側へ流下され得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことがで

50

きる。

【 5 5 5 8 】

S 8 0 1 の処理において、普通電役 7 2 が開放中であると判別された場合 (S 8 0 1 : Y e s)、即ち、普通図柄の当たり中であると判別された場合は、次いで、S 8 0 5 又は S 8 0 7 において設定された普通電役 7 2 の 1 回の開放時間が経過しているかを判別する (S 8 1 0)。判別の結果、設定された普通電役 7 2 の 1 回の開放時間が経過していないと判別された場合は (S 8 1 0 : N o)、普通電役 7 2 の開放状態を維持するため、S 8 1 1 ~ S 8 1 3 の処理をスキップして、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を終了して、タイマ割込処理 (図 2 0 6 参照) に戻る。

【 5 5 5 9 】

一方、S 8 1 0 の処理において、設定された普通電役 7 2 の 1 回の開放時間が経過していると判別された場合は (S 8 1 0 : Y e s)、まず、普通電役 7 2 の閉鎖 (突出) 処理を行い (S 8 1 1)、S 8 0 6 又は S 8 0 8 の処理で設定された電役カウンタの値から「 1 」を減算する (S 8 1 2)。そして、減算された電役カウンタの値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 8 1 3)。判別の結果、電役カウンタの値が「 0 」より大きい値であると判別された場合は (S 8 1 3 : Y e s)、該当りに基づく普通電役 7 2 の開放回数が残存しているため、処理を S 8 0 9 へ移行し、所定のインターバル処理を行った上で再び普通電役 7 2 の開放処理を行う。一方、電役カウンタの値が「 0 」より大きい値でないと判別された場合 (S 8 1 3 : N o)、即ち、電役カウンタの値が「 0 」以下である場合は、該当りに基づく普通電役 7 2 の開放がすべて終了したということなので、普通電役 7 2 の再開放を行わず、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を終了して、タイマ割込処理 (図 2 0 6 参照) に戻る。

【 5 5 6 0 】

次いで、図 2 2 1 を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置 1 1 0 において実行される N M I 割込処理について説明する。図 2 2 1 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。N M I 割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機 1 0 の電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される処理である。

【 5 5 6 1 】

この N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 0 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 の N M I 端子に出力される。N M I 端子に停電信号 S G 1 が入力された M P U 2 0 1 は、実行中の制御を中断して N M I 割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報を R A M 2 0 3 に記憶し (S 9 0 1)、N M I 割込処理を終了する。

【 5 5 6 2 】

なお、上記の N M I 割込処理は、払出制御装置 1 1 1 でも同様に実行され、かかる N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 1 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から払出制御装置 1 1 1 内の M P U 2 1 1 の N M I 端子に出力され、M P U 2 1 1 は実行中の制御を中断して、N M I 割込処理を開始するのである。

【 5 5 6 3 】

次に、図 2 2 2 から図 2 2 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 2 1 の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理 (図 2 2 2 参照) と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理 (図 2 2 3 参照) とがある。

【 5 5 6 4 】

まず、図 2 2 2 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 2 2 2 は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

10

20

30

40

50

【 5 5 6 5 】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（ S 1 0 0 1 ）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、 S 1 1 1 6 の電源断処理（図 2 2 3 参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（ S 1 0 0 2 ）。図 2 2 3 を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信すると、 S 1 1 1 6 の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、 S 1 1 1 6 の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

10

【 5 5 6 6 】

電源断処理中フラグがオフであれば（ S 1 0 0 2 : N o ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって（主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、 R A M 2 2 3 のデータが破壊されているか否かを確認する（ S 1 0 0 3 ）。

【 5 5 6 7 】

R A M 2 2 3 のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、 R A M 2 2 3 の特定の領域には、 S 1 0 0 6 の処理によって「 5 5 A A h 」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「 5 5 A A h 」であれば R A M 2 2 3 のデータ破壊は無く、逆に「 5 5 A A h 」でなければ R A M 2 2 3 のデータ破壊を確認することができる。 R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されれば（ S 1 0 0 3 : Y e s ）、 S 1 0 0 4 へ移行して、 R A M 2 2 3 の初期化を開始する。一方、 R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されなければ（ S 1 0 0 3 : N o ）、 S 1 0 0 8 へ移行する。

20

【 5 5 6 8 】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、 R A M 2 2 3 の特定領域に「 5 5 A A h 」のキーワードは記憶されていないので（電源断によって R A M 2 2 3 の記憶は喪失するから）、 R A M 2 2 3 のデータ破壊と判断され（ S 1 0 0 3 : Y e s ）、 S 1 0 0 4 へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって開始された場合には、 R A M 2 2 3 の特定領域には「 5 5 A A h 」のキーワードが記憶されているので、 R A M 2 2 3 のデータは正常と判断されて（ S 1 0 0 3 : N o ）、 S 1 0 0 8 へ移行する。

30

【 5 5 6 9 】

電源断処理中フラグがオンであれば（ S 1 0 0 2 : Y e s ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、 S 1 1 1 6 の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、 R A M 2 2 3 の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理を S 1 0 0 4 へ移行して、 R A M 2 2 3 の初期化を開始する。

40

【 5 5 7 0 】

S 1 0 0 4 の処理では、 R A M 2 2 3 の全範囲の記憶領域をチェックする（ S 1 0 0 4 ）。チェック方法としては、まず、1 バイト毎に「 0 F F h 」を書き込み、それを1 バイト毎に読み出して「 0 F F h 」であるか否かを確認し、「 0 F F h 」であれば正常と判別する。かかる1 バイト毎の書き込み及び確認を、「 0 F F h 」に次いで、「 5 5 h 」、「 0 A A h 」、「 0 0 h 」の順に行う。この R A M 2 2 3 の読み書きチェックにより、 R A

50

M 2 2 3 のすべての記憶領域が「 0 」クリアされる。

【 5 5 7 1 】

R A M 2 2 3 のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば (S 1 0 0 5 : Y e s)、R A M 2 2 3 の特定領域に「 5 5 A A h 」のキーワードを書き込んで、R A M 破壊チェックデータを設定する (S 1 0 0 6)。この特定領域に書き込まれた「 5 5 A A h 」のキーワードを確認することにより、R A M 2 2 3 にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、R A M 2 2 3 のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば (S 1 0 0 5 : N o)、R A M 2 2 3 の異常を報知して (S 1 0 0 7)、電源が遮断されるまで無限ループする。R A M 2 2 3 の異常は、表示ランプ 3 4 により報知される。なお、音声出力装置 2 2 6 により音声を出力して R A M 2 2 3 の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置 1 1 4 にエラーコマンドを送信して、第 3 図柄表示装置 8 1 にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

10

【 5 5 7 2 】

S 1 0 0 8 の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する (S 1 0 0 8)。電源断フラグは S 1 1 1 6 の電源断処理の実行時にオンされる (図 2 2 3 の S 1 1 1 5 参照)。つまり、電源断フラグは、S 1 1 1 6 の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態で S 1 0 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には (S 1 0 0 8 : Y e s)、音声ランプ制御装置 1 1 3 の各処理を初期化するために R A M 2 2 3 の作業エリアをクリアし (S 1 0 0 9)、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後 (S 1 0 1 0)、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j をオフに設定し (S 1 0 5 1)、サブ救済カウンタ 2 2 3 k の値を「 0 」クリアする (S 1 0 5 2)。次いで、割込み許可を設定して (S 1 0 1 1)、処理を S 1 0 1 2 へ移行する。なお、R A M 2 2 3 の作業エリアとしては、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

20

【 5 5 7 3 】

一方、電源断フラグがオフされた状態で S 1 0 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたために S 1 0 0 4 から S 1 0 0 6 の処理を経由して S 1 0 0 8 の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって (主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく) 開始された場合である。よって、かかる場合には (S 1 0 0 8 : N o)、R A M 2 2 3 の作業領域のクリア処理である S 1 0 0 9 をスキップして、処理を S 1 0 1 0 へ移行し、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後 (S 1 0 1 0)、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j をオフに設定し (S 1 0 5 1)、サブ救済カウンタ 2 2 3 k の値を「 0 」クリアする (S 1 0 5 2)。次いで、割込み許可を設定して (S 1 0 1 1)、処理を S 1 0 1 2 へ移行する。

30

【 5 5 7 4 】

なお、S 1 0 0 9 のクリア処理をスキップするのは、S 1 0 0 4 から S 1 0 0 6 の処理を経由して S 1 0 0 8 の処理へ至った場合には、S 1 0 0 4 の処理によって、既に R A M 2 2 3 のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、R A M 2 2 3 の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御を継続できるからである。

40

【 5 5 7 5 】

ここで、上述したように、第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、主制御装置 1 1 0 に内蔵されている R A M 2 0 3 にはバックアップ機能を搭載しているが、音声ランプ制御装置 1 1 3 に内蔵されている R A M 2 2 3 にはバックアップ機能を搭載していない。このため、停電などの発生により電源が遮断 (瞬停を除く) されると、バックアップ機能を搭載している主制御装置 1 1 0 内の R A M 2 0 3 のデータは電源遮断前の状態に復帰されるが、バックアップ機能を搭載していない音声ランプ制御装置 1 1 3 内の R A M 2 2 3 のデー

50

タはすべてクリアされるように構成されている。従って、音声ランプ制御装置 113 の立ち上げ処理の実行直後においては、主制御装置 110 の RAM 203 内に保持する救済カウンタ 203 p の値と、音声ランプ制御装置 113 の RAM 223 内に保持するサブ救済カウンタ 223 k の値との整合性が取れていない状態となっている。よって、この立ち上げ処理の実行直後の状態において、第 3 図柄表示装置 81 に救済カウンタ表示 89 の表示を行うと、正しくない救済カウンタ表示 89 の値を遊技者へ報知してしまうことになる。

【5576】

このため、この立ち上げ処理においてはサブ救済カウンタ表示フラグ 223 j をオフに設定して、電源が遮断された直後においては第 3 図柄表示装置 81 に表示される救済カウンタ表示 89 を非表示にしておき、後述するコマンド判定処理（図 224 参照）や救済カウンタ表示処理（図 228 参照）において、主制御装置 110 より送信されたコマンドを受信したタイミングでサブ救済カウンタ表示フラグ 223 j をオンに設定することで、正しい救済カウンタ表示 89 の値を表示することができる。

10

【5577】

S1012 の処理では、主制御装置 110 から設定値コマンドを受信したか否かを判別し（S1012）、該設定値コマンドを受信するまで S1012 の処理を繰り返し実行して待機する（S1012：No）。そして、主制御装置 110 から設定値コマンドを受信した場合に（S1012：Yes）、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ（図示せず）に格納し（S1013）、メイン処理（図 223 参照）へ移行する。

【5578】

20

このように、音声ランプ制御装置 113 の立ち上げ処理において、主制御装置 110 の立ち上げ処理（図 203 参照）の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理（図 223 参照）への移行を待機することで、主制御装置 110 で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置 113 側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置 110 から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置 110 の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置 110 の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置 113 の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置 113 側で主制御装置 110 の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置 110 が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置 113 の暴走を未然に防止できる。

30

【5579】

次に、図 223 を参照して、音声ランプ制御装置 113 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行されるメイン処理について説明する。図 223 は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【5580】

メイン処理が実行されると、まず、前回 S1101 の処理が実行されてから「1ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され（S1101）、「1ミリ秒」以上経過していなければ（S1101：No）、S1102～S1109 の処理を行わずに S1110 の処理へ移行する。S1101 の処理で、「1ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、S1102～S1109 が短い周期（「1ミリ秒」以内）で処理する必要がないものであるのに対して、S1110 の変動演出処理や S1111 のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。S1111 の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 110 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S1110 の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

40

【5581】

S1101 の処理において、前回 S1101 の処理が実行されてから「1ミリ秒」以上経過していると判断される場合は（S1101：Yes）、S1102 の処理へ移行する。なお、S1101 の処理が、図 222 に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は

50

、そのまま S 1 1 0 2 の処理へ移行する。

【 5 5 8 2 】

S 1 1 0 2 の処理では、S 1 1 0 3 ~ S 1 1 1 2 の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信する (S 1 1 0 2)。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する S 1 1 0 7 の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し (S 1 1 0 3)、その後電源投入報知処理を実行する (S 1 1 0 4)。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間 (例えば、「 3 0 秒」) 電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S 1 1 0 5 の処理へ移行する。

10

【 5 5 8 3 】

次いで、S 1 1 0 5 の処理では、後述する S 1 1 1 1 のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い (S 1 1 0 5)、S 1 1 0 6 の処理へ移行する。なお、第 1 6 実施形態では、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄による大当たりに関する可変入賞装置 6 5 の開放中に所定の演出 (例えば、可変入賞装置 6 5 が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出) を実行するように構成されている。この当たり演出処理 (S 1 1 0 5) の詳細については、図 2 2 9 を参照して後述する。本発明の状態が変化した旨を示唆する発射態様示唆として、右打ち遊技を促す発射示唆表示と左打ち遊技を促す発射示唆表示とを差異がある表示で行う例について説明するが、例えば、右打ち遊技を行う遊技状態中に、右打ち遊技を強く促す強調 (拡大) 発射示唆表示と、右打ち遊技の継続を促すものの、上記強調 (拡大) 発射示唆表示と表示領域、大きさ、色等が異なる地味 (縮小) 発射示唆表示とで差異がある表示で行うように構成してもよい。

20

【 5 5 8 4 】

次いで、S 1 1 0 6 の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される (S 1 1 0 6)。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 の有効期間において、該枠ボタン 2 2 が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン 2 2 の入力を確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

30

【 5 5 8 5 】

枠ボタン入力監視・演出処理 (S 1 1 0 6) が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し (S 1 1 0 7)、その後音編集・出力処理を実行する (S 1 1 0 8)。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音が出力される。

【 5 5 8 6 】

S 1 1 0 8 の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し (S 1 1 0 9)、S 1 1 1 0 の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S 1 1 0 7 のランプ編集処理が実行され、また、S 1 1 0 8 の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

40

【 5 5 8 7 】

S 1 1 1 0 の処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を表示させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンド、又は、特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドに基づいて第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対応する変動演出処理を実行し (S 1 1 1 0)、処理を S 1 1 1 1 へ移行する。この変動演出処理 (S 1 1 1 0) の詳細については、図 2 2 7 を参照し

50

て後述する。

【 5 5 8 8 】

S 1 1 1 1 の処理では、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い (S 1 1 1 1)、S 1 1 1 2 の処理へ移行する。このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) の詳細については、図 2 2 4 を参照して後述する。

【 5 5 8 9 】

S 1 1 1 2 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する (S 1 1 1 2)。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ (図示せず) の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲 (本実施形態では、「 0 ~ 9 9 」) 内で順に 1 ずつ加算され、最大値 (「 9 9 」) に達した後「 0 」に戻すことによって行われる。

【 5 5 9 0 】

S 1 1 1 2 の処理が終わると、ワーク R A M 2 3 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する (S 1 1 1 3)。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 1 1 1 3 の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば (S 1 1 1 3 : Y e s)、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして (S 1 1 1 5)、電源断処理を実行する (S 1 1 1 6)。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし (S 1 1 1 7)、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【 5 5 9 1 】

一方、S 1 1 1 3 の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ (S 1 1 1 3 : N o)、R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 2 2 3 が破壊されているか否かが判別され (S 1 1 1 4)、R A M 2 2 3 が破壊されていなければ (S 1 1 1 4 : N o)、S 1 1 0 1 の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 2 2 3 が破壊されていれば (S 1 1 1 4 : Y e s)、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【 5 5 9 2 】

ここで、R A M 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないで、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機 1 0 の修復などを頼むことができる。また、R A M 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。

【 5 5 9 3 】

次に、図 2 2 4 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) について説明する。図 2 2 4 は、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を示したフローチャートである。

【 5 5 9 4 】

このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 (図 2 2 3 参照) の中で実行され、上述したように、主制御装置 1 1 0 又は表示制御装置 1 1 4 から受信したコマンドを判定する。

【 5 5 9 5 】

コマンド判定処理 (S 1 1 1 1) では、まず、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置 1 1 0 からのコマンドを受信しているか否かを判別する (S 1 2 0 1)。判別の結果、主制御装置 1 1 0 からコマンドを受信していれば (S 1 2 0 1 : Y e s)、未処理のコマンドのうち主制御装置 1 1 0 より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置 1 1 0 より第 1 特別図柄の動的表示 (変動演出) に関するコマンド (即ち、特図 1 変動パターンコマンド、特図 1 停止種別コマンド、特図 1 遊技状態コマンド

10

20

30

40

50

又は特図 1 確定コマンド等)を受信したか否かを判別する(S 1 2 0 2)。そして、第 1 特別図柄の動的表示(変動演出)に関するコマンドを受信したと判別された場合(S 1 2 0 2: Yes)、該コマンドに関する各処理を実行する特図 1 コマンド処理を行い(S 1 2 0 3)、このコマンド判定処理(S 1 1 1 1)を終了して、メイン処理(図 2 2 3 参照)に戻る。

【5 5 9 6】

ここで、図 2 2 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特図 1 コマンド処理(S 1 2 0 3)について説明する。図 2 2 5 は、この特図 1 コマンド処理(S 1 2 0 3)を示したフローチャートである。

【5 5 9 7】

この特図 1 コマンド処理(S 1 2 0 3)では、主制御装置 1 1 0 から送信された第 1 特別図柄の動的表示(変動演出)に関する各種設定処理を実行する。

【5 5 9 8】

特図 1 コマンド処理(S 1 2 0 3)では、まず、主制御装置 1 1 0 より特図 1 変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する(S 1 2 2 1)。判別の結果、特図 1 変動パターンコマンドを受信していれば(S 1 2 2 1: Yes)、受信した特図 1 変動パターンコマンドに含まれる第 1 特別図柄の変動パターン種別を抽出する(S 1 2 2 2)。

【5 5 9 9】

ここで抽出された第 1 特別図柄の変動パターン種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述の変動演出処理(図 2 2 7 参照)において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 1 特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図 1 変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図 1 コマンド処理(S 1 2 0 3)を終了して、コマンド判定処理(図 2 2 4 参照)に戻る。

【5 6 0 0】

一方、特図 1 変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合(S 1 2 2 1: No)、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 1 停止種別コマンドを受信したか否かを判別する(S 1 2 2 3)。そして、特図 1 停止種別コマンドを受信したと判別された場合(S 1 2 2 3: Yes)、該特図 1 停止種別コマンドから停止種別を抽出する(S 1 2 2 4)。

【5 6 0 1】

ここで抽出された第 1 特別図柄の停止種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述する変動演出処理(図 2 2 7 参照)において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 1 特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図 1 停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第 1 特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a をオンに設定して(S 1 2 2 5)、この特図 1 コマンド処理(S 1 2 0 3)を終了して、コマンド判定処理(図 2 2 4 参照)に戻る。

【5 6 0 2】

なお、特図 1 停止種別コマンドは、第 1 特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置 1 1 0 が特図 1 変動パターンコマンドを送信後、その特図 1 変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第 1 特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置 1 1 0 より必ず送信されるコマンドである。S 1 2 2 5 の処理によって特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a をオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理(図 2 2 7 参照)において、先に第 1 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 1 特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図 1 変動パターンコマンドより抽出した第 1 特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第 1 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 1 特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図 1 停止種別コマンドより抽出した第 1 特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、1 の第 1 特別図柄の変動演出において、第 1 保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図 1 変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第 1 保留球数コマンドに基づく停止種別と特図 1 停止種別コマンドに基づく停

10

20

30

40

50

止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【5603】

S1223の処理の結果、特図1停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（S1223：No）、次いで、主制御装置110より特図1遊技状態コマンドを受信したか否かを判別する（S1226）。特図1遊技状態コマンドは、第1特別図柄の変動演出が開始される際の遊技状態を示すコマンドである。この特図1遊技状態コマンドを受信したと判別された場合は（S1226：Yes）、まず、今回変動遊技状態格納エリア223iの情報を前回変動遊技状態格納エリア223hへシフトし（S1227）、次いで、受信した特図1遊技状態コマンドに基づく遊技状態を、今回変動遊技状態格納エリア223iへセットし（S1228）、この特図1コマンド処理（S1203）を終了して、コマンド判定処理（図224参照）に戻る。

10

【5604】

S1227及びS1228の処理で格納された前回変動遊技状態格納エリア223h及び今回変動遊技状態格納エリア223iは、後述する救済カウンタ表示処理（図228参照）において、救済カウンタ表示89の表示有無を判別するための情報として使用される。本発明の当たり結果が導出されることにより移行し得る状態にて所定条件が成立した場合に移行し得る状態において遊技者が遊技を行った結果表示として、特別図柄の低確率状態において救済カウンタ表示89にて特別図柄の変動演出の実行回数を表示する例で説明するが、例えば、特別図柄の高確率状態において特別図柄の変動演出の実行回数を表示してもよいし、大当たり遊技状態において連荘状態にて獲得した獲得出玉の累積表示でもよい。この場合、遊技者が遊技を行った結果表示が所定の達成値（例えば、「1000発」）に至った場合に、該達成値を強調して達成値表示として表示するように構成してもよい。

20

【5605】

S1226の処理の結果、特図1遊技状態コマンドを受信していないと判別された場合（S1226：No）、次いで、主制御装置110より特図1確定コマンドを受信したか否かを判別する（S1229）。特図1確定コマンドは、第3図柄表示装置81にて第1特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第1特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図1確定コマンドを受信したと判別された場合は（S1229：Yes）、表示制御装置114に対して第1特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第1特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図1確定コマンドを設定し（S1230）、この特図1コマンド処理（S1203）を終了して、コマンド判定処理（図224参照）に戻る。

30

【5606】

表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113から表示用特図1確定コマンドを受信した場合、第3図柄表示装置81において第1特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第1特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第3図柄表示装置81において第1特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図1確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

40

【5607】

S1229の処理の結果、特図1確定コマンドを受信していないと判別された場合（S1229：No）、その他の第1特別図柄の変動演出に関する処理を行い（S1231）、この特図1コマンド処理（S1203）を終了して、コマンド判定処理（図224参照）に戻る。

【5608】

図224に戻って、説明を続ける。S1202の処理において、第1特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（S1202：No）、次いで、主制御装置110より第2特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図2変動パターンコマンド、特図2停止種別コマンド、特図2遊技状態コ

50

マンド又は特図 2 確定コマンド等)を受信したか否かを判別する(S 1 2 0 4)。そして、第 2 特別図柄の動的表示(変動演出)に関するコマンドを受信したと判別された場合(S 1 2 0 4: Y e s)、該コマンドに関する各処理を実行する特図 2 コマンド処理を行い(S 1 2 0 5)、このコマンド判定処理(S 1 1 1 1)を終了して、メイン処理(図 2 2 3 参照)に戻る。

【 5 6 0 9 】

ここで、図 2 2 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特図 2 コマンド処理(S 1 2 0 5)について説明する。図 2 2 6 は、この特図 2 コマンド処理(S 1 2 0 5)を示したフローチャートである。

【 5 6 1 0 】

この特図 2 コマンド処理(S 1 2 0 5)では、主制御装置 1 1 0 から送信された第 2 特別図柄の動的表示(変動演出)に関する各種設定処理を実行する。

【 5 6 1 1 】

特図 2 コマンド処理(S 1 2 0 5)では、まず、主制御装置 1 1 0 より特図 2 変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する(S 1 2 5 1)。判別の結果、特図 2 変動パターンコマンドを受信していれば(S 1 2 5 1: Y e s)、受信した特図 2 変動パターンコマンドに含まれる第 2 特別図柄の変動パターン種別を抽出する(S 1 2 5 2)。

【 5 6 1 2 】

ここで抽出された第 2 特別図柄の変動パターン種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述の変動演出処理(図 2 2 7 参照)において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 2 特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図 2 変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図 2 コマンド処理(S 1 2 0 5)を終了して、コマンド判定処理(図 2 3 4 参照)に戻る。

【 5 6 1 3 】

一方、特図 2 変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合(S 1 2 5 1: N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 2 停止種別コマンドを受信したか否かを判別する(S 1 2 5 3)。そして、特図 2 停止種別コマンドを受信したと判別された場合(S 1 2 5 3: Y e s)、該特図 2 停止種別コマンドから停止種別を抽出する(S 1 2 5 4)。

【 5 6 1 4 】

ここで抽出された第 2 特別図柄の停止種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述する変動演出処理(図 2 2 7 参照)において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図 2 停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第 2 特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b をオンに設定して(S 1 2 5 5)、この特図 2 コマンド処理(S 1 2 0 5)を終了して、コマンド判定処理(図 2 2 4 参照)に戻る。

【 5 6 1 5 】

なお、特図 2 停止種別コマンドは、第 2 特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置 1 1 0 が特図 2 変動パターンコマンドを送信後、その特図 2 変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置 1 1 0 より必ず送信されるコマンドである。S 1 2 5 5 の処理によって特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b をオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理(図 2 2 7 参照)において、先に第 2 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 2 特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図 2 変動パターンコマンドより抽出した第 2 特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第 2 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 2 特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図 2 停止種別コマンドより抽出した第 2 特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、1 の第 2 特別図柄の変動演出において、第 2 保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図 2 変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第 2 保留球数コマンドに基づく停止種別と特図 2 停止種別コマンドに基づく停

10

20

30

40

50

止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【5616】

S1253の処理の結果、特図2停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（S1253：No）、次いで、主制御装置110より特図2遊技状態コマンドを受信したか否かを判別する（S1256）。特図2遊技状態コマンドは、第2特別図柄の変動演出が開始される際の遊技状態を示すコマンドである。この特図2遊技状態コマンドを受信したと判別された場合は（S1256：Yes）、まず、今回変動遊技状態格納エリア223iの情報を前回変動遊技状態格納エリア223hへシフトし（S1257）、次いで、受信した特図2遊技状態コマンドに基づく遊技状態を、今回変動遊技状態格納エリア223iへセットし（S1258）、この特図2コマンド処理（S1205）を終了して、コマンド判定処理（図224参照）に戻る。

10

【5617】

S1257及びS1258の処理で格納された前回変動遊技状態格納エリア223h及び今回変動遊技状態格納エリア223iは、後述する救済カウンタ表示処理（図228参照）において、救済カウンタ表示89の表示有無を判別するための情報として使用される。

【5618】

S1256の処理の結果、特図2遊技状態コマンドを受信していないと判別された場合（S1256：No）、次いで、主制御装置110より特図2確定コマンドを受信したか否かを判別する（S1259）。特図2確定コマンドは、第3図柄表示装置81にて第2特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第2特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図2確定コマンドを受信したと判別された場合は（S1259：Yes）、表示制御装置114に対して第2特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第2特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図2確定コマンドを設定し（S1260）、この特図2コマンド処理（S1205）を終了して、コマンド判定処理（図224参照）に戻る。

20

【5619】

表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113から表示用特図2確定コマンドを受信した場合、第3図柄表示装置81において第2特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第2特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第3図柄表示装置81において第2特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図2確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

30

【5620】

S1259の処理の結果、特図2確定コマンドを受信していないと判別された場合（S1259：No）、その他の第2特別図柄の変動演出に関する処理を行い（S1261）、この特図2コマンド処理（S1205）を終了して、コマンド判定処理（図224参照）に戻る。

【5621】

図224に戻って、説明を続ける。S1204の処理において、第2特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（S1204：No）、次いで、主制御装置110より第1保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（S1206）。そして、第1保留球数コマンドを受信したと判別された場合（S1206：Yes）、第1保留球数コマンドに含まれる主制御装置110の第1保留球数カウンタ203a（図187参照）の値（即ち、主制御装置110に保留された第1特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置113のサブ第1保留球数カウンタ223cに格納する（S1207）。そして、同じく第1保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、及び、変動種別カウンタCS1の各値を、S1207で更新されたサブ第1保留球数カウンタ223cの値が示す第1保留情報格納エリア223eの第1保留情報格納第1

40

50

～第4エリアに格納する(S1208)。そして、表示制御装置114に対して第1特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第1保留球数コマンドを設定して(S1209)、このコマンド判定処理(S1111)を終了して、メイン処理(図223参照)に戻る。

【5622】

ここで、第1保留球数コマンドは、球が第1始動口64に入賞(始動入賞)したときに主制御装置110から送信されるものである。始動入賞がある毎に、S1207の処理によって、音声ランプ制御装置113のサブ第1保留球数カウンタ223cの値を、主制御装置110の第1保留球数カウンタ203aの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置113のサブ第1保留球数カウンタ223cの値が主制御装置110の第1保留球数カウンタ203aの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置113のサブ第1保留球数カウンタ223cの値を修正し、主制御装置110の第1保留球数カウンタ203aの値に合わせることができる。

10

【5623】

また、音声ランプ制御装置113は、第1保留情報格納エリア223eに格納された各カウンタC1～C3、CSを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第1特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようなになるか(大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等)を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【5624】

20

S1206の処理の結果、第1保留球数コマンドを受信していないと判別された場合(S1206:No)、次いで、主制御装置110より第2保留球数コマンドを受信したか否かを判別する(S1210)。そして、第2保留球数コマンドを受信したと判別された場合(S1210:Yes)、第2保留球数コマンドに含まれる主制御装置110の第2保留球数カウンタ203b(図187参照)の値(即ち、主制御装置110に保留された第2特別図柄の変動演出の保留球数)を抽出し、これを音声ランプ制御装置113のサブ第2保留球数カウンタ223dに格納する(S1211)。そして、同じく第2保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、及び、変動種別カウンタCS1の各値を、S1211で更新されたサブ第2保留球数カウンタ223dの値が示す第2保留情報格納エリア223fの第2保留情報格納第1～第4エリアに格納する(S1212)。そして、表示制御装置114に対して第2特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第2保留球数コマンドを設定して(S1213)、このコマンド判定処理(S1111)を終了して、メイン処理(図223参照)に戻る。

30

【5625】

ここで、第2保留球数コマンドは、球が第2始動口71に入賞(始動入賞)したときに主制御装置110から送信されるものである。始動入賞がある毎に、S1211の処理によって、音声ランプ制御装置113のサブ第2保留球数カウンタ223dの値を、主制御装置110の第2保留球数カウンタ203bの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置113のサブ第2保留球数カウンタ223dの値が主制御装置110の第2保留球数カウンタ203bの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置113のサブ第2保留球数カウンタ223dの値を修正し、主制御装置110の第2保留球数カウンタ203bの値に合わせることができる。

40

【5626】

また、音声ランプ制御装置113は、第2保留情報格納エリア223fに格納された各カウンタC1～C3、CSを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第2特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようなになるか(大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等)を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【5627】

50

S 1 2 1 0 の処理の結果、第 2 保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は (S 1 2 1 0 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より R A M 初期化コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 7 1)。そして、R A M 初期化コマンドを受信したと判別された場合 (S 1 2 7 1 : Y e s)、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j をオンに設定し (S 1 2 7 2)、サブ救済カウンタ 2 2 3 k の表示コマンドを設定して (S 1 2 7 3)、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を終了して、メイン処理 (図 2 2 3 参照) に戻る。

【 5 6 2 8 】

上述したように、第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、主制御装置 1 1 0 に内蔵されている R A M 2 0 3 にはバックアップ機能を搭載しているが、音声ランプ制御装置 1 1 3 に内蔵されている R A M 2 2 3 にはバックアップ機能を搭載していない。このため、停電などの発生により電源が遮断されると、バックアップ機能を搭載している主制御装置 1 1 0 内の R A M 2 0 3 のデータは電源遮断前の状態に復帰されるが、バックアップ機能を搭載していない音声ランプ制御装置 1 1 3 内の R A M 2 2 3 のデータはすべてクリアされるように構成されている。従って、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理の実行直後においては、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内に保持する救済カウンタ 2 0 3 p の値と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 内に保持するサブ救済カウンタ 2 2 3 k の値との整合性が取れていない状態となり得る。

【 5 6 2 9 】

一方、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされた状態で電源が投入された場合は、主制御装置 1 1 0 の R A M データも初期化されるため、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内に保持する救済カウンタ 2 0 3 p の値と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 内に保持するサブ救済カウンタ 2 2 3 k の値の双方が初期化 (即ち、「 0 」クリア) された状態となり、整合性が取れた状態となる。よって、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされた状態で電源が投入された場合は、即時に救済カウンタ表示 8 9 の表示が可能となるため、S 1 2 7 1 の処理において、R A M 初期化コマンドを受信した場合はサブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j がオンに設定される。本発明の遊技状況を遊技者に報知可能な報知手段として、救済カウンタ表示 8 9 を例に説明するが、例えば、音声による出力でもよいし、L E D 等の表示手段による出力でもよいし、右打ち発射示唆表示 (音声) でもよいし、左打ち発射示唆表示 (音声) でもよい。

【 5 6 3 0 】

S 1 2 7 1 の処理の結果、R A M 初期化コマンドを受信していないと判別された場合は (S 1 2 7 1 : N o)、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し (S 1 2 1 4)、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を終了して、メイン処理 (図 2 2 3 参照) に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置 1 1 3 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を R A M 2 2 3 に記憶し、表示制御装置 1 1 4 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置 1 1 0 より受信したデモコマンドは、この S 1 2 1 6 の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理 (S 1 1 0 2) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。

【 5 6 3 1 】

次に、図 2 2 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動演出処理 (S 1 1 1 0) について説明する。図 2 2 7 は、この変動演出処理 (S 1 1 1 0) を示したフローチャートである。

【 5 6 3 2 】

この変動演出処理 (S 1 1 1 0) は、メイン処理 (図 2 2 3 参照) の中で実行され、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m (図 1 8 6 参照) において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第 1 特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第 2 特

10

20

30

40

50

別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmにおいて第2特別図柄の変動演出を行うように構成される。

【5633】

変動演出処理(S1110)では、まず、RAM223に設けられた特図1変動開始フラグ223aがオンか否かを判別する(S1301)。判別の結果、特図1変動開始フラグ223aがオンであると判別された場合(S1301:Yes)、特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンドをともに受信しているので、第1特別図柄の変動演出を開始すべく、特図1変動開始フラグ223aをオフし(S1302)、次いで、第1保留情報格納エリア223eに設けられた第1保留情報格納第1エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア223gへシフトし(S1303)、さらに、第1保留情報格納エリア223eに設けられた第1保留情報格納第2～第4エリアに含まれるデータを第1保留情報格納第1～第3エリアへシフトして(S1304)、サブ第1保留球数カウンタ223cの値を1減算し(S1305)、処理をS1306へ移行する。

10

【5634】

つまり、この場合は、保留された第1特別図柄の変動演出が1つ減り、時間的に1番目に保留された第1特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その1番目に保留された変動演出に対応する第1保留情報第1エリアの各格納エリア223e1～223e4に格納された各カウンタC1～C3、CS1の値を、実行中の第1特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア223gの各格納エリア223g1～223g4に移動させる。また、第1保留情報格納第2エリアの各格納エリア223e1～223e4に格納された各カウンタC1～C3、CS1の値を、第1保留情報格納第1エリアの各格納エリア223e1～223e4に移動させ、第1保留情報格納第3エリアの各格納エリア223e1～223e4に格納された各カウンタC1～C3、CS1の値を、第1保留情報格納第2エリアの各格納エリア223e1～223e4に移動させ、第1保留情報格納第4エリアの各格納エリア223e1～223e4に格納された各カウンタC1～C3、CS1の値を、第1保留情報格納第3エリアの各格納エリア223e1～223e4に移動させる。

20

【5635】

これにより、実行情報格納エリア223gには、主制御装置110の保留球実行エリア203fに格納された各カウンタC1～C3、CS1と同じ値が格納されることになり、第1保留情報格納エリア223eの第1保留情報格納第1～第4エリアには、それぞれ、主制御装置110の第1保留球格納エリア203dの第1保留第1～第4エリアに格納された各カウンタC1～C3、CS1と同じ値が格納されることになる。

30

【5636】

S1306の処理では、S1305の処理で減算したサブ第1保留球数カウンタ223cの値に基づいて表示用第1保留球数コマンドを設定して(S1306)、処理をS1307へ移行する。

【5637】

ここで設定された表示用第1保留球数コマンドは、RAM223に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理(図223のS1102参照)により表示制御装置114に対して送信される。表示制御装置114では、この表示用第1保留球数コマンドによって示される第1特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第3図柄表示装置81のコクピット表示領域Dbにおける保留図柄の表示制御を行う。

40

【5638】

次いで、S1307の処理では、実行情報格納エリア223gに記憶される各カウンタC1～C3、CS1の値に基づいて、今から実行する第1特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第3図柄表示装置81の主表示領域Dmにおいて第1特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図1変動パターンコマンドを設定し(S1307)、処理をS1308へ移行する。

【5639】

50

ここで設定された表示用特図 1 変動パターンコマンドは、RAM 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図 2 2 3 の S 1 1 0 2 参照）により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特図 1 変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動表示が行われるように、その第 1 特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【5 6 4 0】

次いで、S 1 3 0 8 の処理において、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 1 特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 1 停止種別コマンドを設定し（S 1 3 0 8 ）、処理を S 1 3 1 7 へ移行する。

10

【5 6 4 1】

ここで設定された表示用特図 1 停止種別コマンドは、RAM 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図 2 2 3 の S 1 1 0 2 参照）により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、S 1 3 0 9 の処理により設定された表示用特図 1 変動パターンコマンドによって実行される第 1 特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図 1 停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【5 6 4 2】

20

S 1 3 0 1 の処理において、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンでないと判別された場合（S 1 3 0 1 : N o ）、次いで、RAM 2 2 3 に設けられた特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンか否かを判別する（S 1 3 0 9 ）。判別の結果、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンであると判別された場合（S 1 3 0 9 : Y e s ）、特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドをともに受信しているので、第 2 特別図柄の変動演出を開始すべく、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b をオフし（S 1 3 1 0 ）、次いで、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に設けられた第 2 保留情報格納第 1 エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア 2 2 3 g へシフトし（S 1 3 1 1 ）、さらに、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に設けられた第 2 保留情報格納第 2 ~ 第 4 エリアに含まれるデータを第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリアへシフトして（S 1 3 1 2 ）、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を 1 減算し（S 1 3 1 3 ）、処理を S 1 3 1 4 へ移行する。

30

【5 6 4 3】

つまり、この場合は、保留された第 2 特別図柄の変動演出が 1 つ減り、時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された変動演出に対応する第 2 保留情報第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、実行中の第 2 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 h 1 ~ 2 2 3 h 4 に移動させる。また、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させ、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させ、第 2 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させる。

40

【5 6 4 4】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになり、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。

50

【 5 6 4 5 】

S 1 3 1 4 の処理では、S 1 3 1 3 の処理で減算したサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値に基づいて表示用第 2 保留球数コマンドを設定して (S 1 3 1 4)、処理を S 1 3 1 5 へ移行する。

【 5 6 4 6 】

ここで設定された表示用第 2 保留球数コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 2 2 3 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 2 保留球数コマンドによって示される第 2 特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b における保留図柄の表示制御を行う。

10

【 5 6 4 7 】

次いで、S 1 3 1 5 の処理では、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 2 特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 2 変動パターンコマンドを設定し (S 1 3 1 5)、処理を S 1 3 1 6 へ移行する。

【 5 6 4 8 】

ここで設定された表示用特図 2 変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 2 2 3 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特図 2 変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動表示が行われるように、その第 2 特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

20

【 5 6 4 9 】

次いで、S 1 3 1 6 の処理において、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 2 停止種別コマンドを設定し (S 1 3 1 6)、処理を S 1 3 1 6 へ移行する。

30

【 5 6 5 0 】

ここで設定された表示用特図 2 停止種別コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 2 2 3 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、S 1 3 1 7 の処理により設定された表示用特図 2 変動パターンコマンドによって実行される第 2 特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図 2 停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【 5 6 5 1 】

次いで、S 1 3 1 7 の処理では、前回実行された変動演出実行時の遊技状態、及び、今回実行される変動演出実行時の遊技状態を判別し、判別結果によって救済カウンタ表示 8 9 の表示処理を行う救済カウンタ表示処理を実行し (S 1 3 1 7)、この変動演出処理 (S 1 1 1 0) を終了して、メイン処理 (図 2 2 3 参照) に戻る。

40

【 5 6 5 2 】

ここで、図 2 2 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) について説明する。図 2 2 8 は、この救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) を示したフローチャートである。

【 5 6 5 3 】

この救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) では、前回実行された変動演出実行時の遊技状態、及び、今回実行される変動演出実行時の遊技状態を判別し、判別結果によってサブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j をオンに設定する。また、サブ救済カウンタ 2 2 3 k へ

50

の加算処理を行い、その後サブ救済カウンタ 2 2 3 k の表示コマンドを設定する。

【 5 6 5 4 】

この救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) では、まず、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納された遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判別し (S 1 4 0 1)、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納された遊技状態が「通常遊技状態」であれば (S 1 4 0 1 : Y e s)、次いで、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「確率変動状態」であるか否かを判別する (S 1 4 0 2)。なお、本発明の遊技者にとって有利な発射態様での遊技が奨励される状態における遊技状況を遊技者に報知可能な報知手段の出力制限について、「普図高確時間短縮状態」および「確率変動状態」において救済カウンタ表示 8 9 を表示しない例について説明するが、例えば、右打ち遊技が奨励される遊技状態では、左打ち遊技発射示唆を行わないように構成してもよい。

10

【 5 6 5 5 】

S 1 4 0 2 の判別の結果、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「確率変動状態」であれば (S 1 4 0 2 : Y e s)、今回実行される変動演出が、「確率変動状態」から「通常遊技状態」に移行した直後の変動演出、即ち、前回の当たりからの特別図柄の低確率状態における変動演出の実行回数が「 0 回」ということになるため、サブ救済カウンタ 2 2 3 k の値に「 0 」をセットし (S 1 4 0 3)、処理を S 1 4 0 6 へ移行する。

【 5 6 5 6 】

一方、S 1 4 0 2 の処理において、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「確率変動状態」でなければ (S 1 4 0 2 : N o)、次いで、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であるか否かを判別する (S 1 4 0 4)。判別の結果、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であれば (S 1 4 0 4 : Y e s)、今回実行される変動演出が、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後の変動演出、即ち、前回の当たりからの特別図柄の低確率状態における変動演出の実行回数が「 5 0 回」ということになるため、サブ救済カウンタ 2 2 3 k の値に「 5 0 」をセットし (S 1 4 0 5)、処理を S 1 4 0 6 へ移行する。

20

【 5 6 5 7 】

S 1 4 0 6 の処理では、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後であるため、救済カウンタ表示 8 9 を表示させるべく、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j をオンに設定し (S 1 4 0 6)、処理を S 1 4 0 7 へ移行する。また、S 1 4 0 4 の処理において、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」でなければ (S 1 4 0 4 : N o)、S 1 4 0 5 及び S 1 4 0 6 の処理をスキップして、処理を S 1 4 0 7 へ移行する。

30

【 5 6 5 8 】

S 1 4 0 7 の処理では、サブ救済カウンタ 2 2 3 k の値に 1 加算し (S 1 4 0 7)、次いで、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j がオンされているか否かを判別する (S 1 4 0 8)。判別の結果、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j がオンされていれば (S 1 4 0 8 : Y e s)、第 3 図柄表示装置 8 1 において救済カウンタ表示 8 9 を表示させるべく、救済カウンタ表示 8 9 の表示コマンドを設定し (S 1 4 0 9)、この救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) を終了して、変動演出処理 (図 2 2 7 参照) へ戻る。

40

【 5 6 5 9 】

また、S 1 4 0 8 の処理において、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j がオンされていないと判別された場合 (S 1 4 0 8 : N o)、第 3 図柄表示装置 8 1 において救済カウンタ表示 8 9 を表示すべきタイミングではないため、S 1 4 0 9 の処理をスキップしてこの救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) を終了して、変動演出処理 (図 2 2 7 参照) へ戻る。

【 5 6 6 0 】

一方、S 1 4 0 1 の判別の結果、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納された遊

50

技状態が「通常遊技状態」でなければ（S 1 4 0 1 : N o ）、次いで、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」であるか否かを判別する（S 1 4 1 0 ）。S 1 4 1 0 の処理において、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」でなければ（S 1 4 1 0 : N o ）、S 1 4 1 1 ~ S 1 4 1 3 の処理をスキップして、この救済カウンタ表示処理（S 1 3 1 7 ）を終了して、変動演出処理（図 2 2 7 参照）へ戻る。

【 5 6 6 1 】

S 1 4 1 0 の判別の結果、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」であれば（S 1 4 1 0 : Y e s ）、次いで、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判別し（S 1 4 1 1 ）、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（S 1 4 1 1 : N o ）、S 1 4 1 2 及び S 1 4 1 3 の処理をスキップして、この救済カウンタ表示処理（S 1 3 1 7 ）を終了して、変動演出処理（図 2 2 7 参照）へ戻る。

【 5 6 6 2 】

一方、S 1 4 1 1 の処理において、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「通常遊技状態」であれば（S 1 4 1 1 : Y e s ）、今回実行される変動演出が、「通常遊技状態」から「普図低確時間短縮状態」に移行した直後の変動演出であり、救済カウンタ表示 8 9 の表示が不要となるため、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j をオフに設定し（S 1 4 1 2 ）、救済カウンタ表示 8 9 の消去コマンドを設定して（S 1 4 1 3 ）、この救済カウンタ表示処理（S 1 3 1 7 ）を終了して、変動演出処理（図 2 2 7 参照）へ戻る。

【 5 6 6 3 】

S 1 4 0 9 及び S 1 4 1 3 で設定された各コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図 2 2 3 の S 1 1 0 2 参照）により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、ここで設定された救済カウンタ表示 8 9 の表示コマンド又は消去コマンドに応じて、救済カウンタ表示 8 9 の表示制御又は非表示（消去）制御を行う。

【 5 6 6 4 】

このように構成することで、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングにおいて、サブ救済カウンタ 2 2 3 k に値がセットされ、該「通常遊技状態」に移行した直後から救済カウンタ表示 8 9 を表示することができる。その結果、仮に「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断された場合にも、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドを判別することによって、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の R A M 2 2 3 のデータを正しく保持することができ、「通常遊技状態」に移行した直後から救済カウンタ表示 8 9 の表示を行うことができる。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の R A M 2 2 3 にバックアップ機能を搭載しないことにより、製造コストを削減することができる。さらに、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 において保持している救済カウンタ 2 0 3 p の値の音声ランプ制御装置 1 1 3 へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置 1 1 0 制御負担を軽減することができる。

【 5 6 6 5 】

なお、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングにおいてサブ救済カウンタ 2 2 3 k に値をセットする場合、大当たり終了後の特別図柄の低確率状態における変動表示の実行開始時にサブ救済カウンタ 2 2 3 k の値に 1 加算し、「通常遊技状態」に移行するタイミングで該サブ救済カウンタ 2 2 3 k の値を救済カウンタ表示 8 9 に表示するように構成してもよいが、このように構成すると、「普図高確時間短縮状態」中に停電等の発生により電源が遮断された場合にサブ救済カウンタ 2 2 3 k の値が「 0 」クリアされてしまい、「通常遊技状態」に移行するタイミングにおけるサブ救済カウンタ 2 2 3 k の値が電断後からの値となり、救済カウンタ表示 8 9 に

10

20

30

40

50

正しい値を表示できない場合があることになってしまう。

【５６６６】

また、表示制御装置１１４のＲＡＭ２２３に、前回大当たりしたときの大当たり種別を記憶しておく領域を設け、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングにおいてサブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットする場合に、該前回大当たり種別の情報を判別して、サブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットするように構成してもよい。即ち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングにおいて、前回大当たり種別が大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」であれば、サブ救済カウンタ２２３ｋの値に「５０」をセットし、前回大当たり種別が大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」であれば、サブ救済カウンタ２２３ｋの値に「０」をセットするように構成してもよい。しかしながら、このように構成した場合も、「確率変動状態」中または「普図高確時間短縮状態」中に停電等の発生により電源が遮断されると、ＲＡＭ２２３に設けた前回大当たり種別の情報がクリアされてしまうため、「通常遊技状態」に移行するタイミングで上述したような前回大当たり種別の情報による判別ができなくなってしまう、サブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットできず、救済カウンタ表示８９に正しい値を表示できない場合があることになってしまう。

10

【５６６７】

従って、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３にバックアップ機能を搭載しない場合、第１６実施形態のパチンコ機１０のように、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈと今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉとを設け、この２つの情報を判別してサブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットするように構成するのがより適切であるといえる。

20

【５６６８】

次に、図２２９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり演出処理（Ｓ１１０５）について説明する。図２２９は、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を示したフローチャートである。

【５６６９】

この当たり演出処理（Ｓ１１０５）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２２３参照）の中で実行され、主制御装置１１０の大当たり遊技の実行中における処理を実行する。

30

【５６７０】

この当たり演出処理（Ｓ１１０５）では、まず、前回変動遊技状態格納エリア２２３ｈ及び今回変動遊技状態格納エリア２２３ｉをクリアし（Ｓ１５０１）、サブ救済カウンタ表示フラグ２２３ｊをオフに設定する（Ｓ１５０２）。次いで、サブ救済カウンタ２２３ｋの値を「０」クリアして（Ｓ１５０３）、その他当たり演出処理を行い（Ｓ１５０４）、この当たり演出処理（Ｓ１１０５）を終了してメイン処理（図２２３参照）に戻る。

【５６７１】

次に、図２３０を参照して、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」への移行時において第３図柄表示装置８１で行われる変動演出について説明する。図２３０は、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」への移行時において第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示の実行に基づいて行われる第３図柄表示装置８１での変動演出の推移を示した図である。

40

【５６７２】

より詳細には、図２３０（ａ）は、大当たり遊技が終了して「普図高確時間短縮状態」へ移行した状態を示した図であり、図２３０（ｂ）は、図２３０（ａ）の状態から、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動表示が「５０回」実行され、該「普図高確時間短縮状態」における最後の変動表示が停止した状態を示した図であり、図２３０（ｃ）は、図２３０（ｂ）の状態から、「普図高確時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行した直後の状態を示した図であり、図２３０（ｄ）は、図２３０（ｃ）の状態から、図２３０（ｃ）において実行中となっていた第２特別図柄の変動表示が停止した状態

50

を示した図である。

【5673】

図230(a)は、大当たり遊技が終了して「普図高確時間短縮状態」へ移行した状態を示している。図230(a)では、「普図高確時間短縮状態」に移行した直後となっているため、第3図柄表示装置81における主表示領域Dmの左上部分には、「チャンスタイム あと50回」の文字メッセージ81aが表示されており、該「普図高確時間短縮状態」での特別図柄の変動表示の残り実行回数が「50回」であることを示している。また、図230(a)では、大当たり状態から「普図高確時間短縮状態」に移行した直後であり、第1特別図柄及び第2特別図柄のいずれの変動表示も実行されていないため、主表示領域Dmの左下部分、特図1ミニリール81b及び主表示領域Dmの右下部分、特図2ミニリール81cがともに未実行(停止中)となっている様子が表示されている。さらに、主表示領域Dmの右上部分、特図1用保留数表示87aには「2」が、特図2用保留数表示88aには「1」が表示されており、第1特別図柄及び第2特別図柄のそれぞれの保留数が「2個」及び「1個」である旨が表示されている。また、図230(a)では、上部表示領域に、遊技者に右打ち遊技を促す文字メッセージ(図230(a)では、「右打ち」の帯テロップ表示)が表示されている。

10

【5674】

次いで、図230(b)は、図230(a)の状態から、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動表示が「50回」実行され、該「普図高確時間短縮状態」における最後の変動表示が停止した状態を示している。図230(b)では、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動表示が「50回」実行されているため、文字メッセージ81aには「チャンスタイム あと0回」の表示がされており、「普図高確時間短縮状態」における最後の変動表示が実行されたことを示している。また、主表示領域Dmの右上部分、特図1用保留数表示87aには「2」が、特図2用保留数表示88aには「4」が表示されており、第1特別図柄及び第2特別図柄のそれぞれの保留数が「2個」及び「4個」である旨が表示されている。

20

【5675】

次いで、図230(c)は、図230(b)の状態から、「普図高確時間短縮状態」が終了して「通常遊技状態」に移行した直後の状態を示している。図230(c)では、右打ち遊技が推奨される「普図高確時間短縮状態」から左打ち遊技が推奨される「通常遊技状態」に移行しているため、主表示領域Dmの中央部分では、「左打ち」という左打ち遊技を促す文字メッセージ81dが表示されている。また、図230(c)では、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後であり、「普図高確時間短縮状態」中に貯留された第2特別図柄の保留球が残存していたため、該第2特別図柄の変動表示が実行を開始した状態となっており、主表示領域Dmの右下部分、特図2ミニリール81cにおいて、第2特別図柄の変動表示が実行中となっている様子が表示されている。そして、第2特別図柄の変動表示が実行を開始しているため、特図2用保留数表示88aには「3」が表示されており、図230(b)の状態から1減算された状態となっている。さらに、実行中となっている第2特別図柄の変動表示は、「通常遊技状態」に移行してから1回目の変動表示のため、主表示領域Dmの左上部分の救済カウンタ表示89には「救済カウンタ 51/250」の表示がされており、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動表示の実行回数である「50回」と、この図230(c)において実行を開始した第2特別図柄の変動表示の実行回数である「1回」とを足した「51回目」の変動表示であることが示されている。

30

40

【5676】

次いで、図230(d)は、図230(c)の状態から、図230(c)において実行中となっていた第2特別図柄の変動表示が停止した状態を示している。図230(c)において実行中となっていた第2特別図柄の変動表示が停止したため、主表示領域Dmの中央部分及び特図2ミニリール81cにおいて、第2特別図柄の変動表示が終了して停止したことを示す「871」が表示されている。

50

【５６７７】

以上、説明したように、第１６実施形態のパチンコ機１０では、各特別図柄の動的表示が実行を開始する場合に、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０から受信した遊技状態コマンドにより、前回の変動演出における遊技状態と今回の変動演出における遊技状態を比較することで遊技状態が変化しているか否かを判別し、その判別結果によって救済カウンタ表示８９の表示有無を決定するように構成する。このように構成することで、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断された場合にも、主制御装置１１０から受信したコマンドを判別することによって、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３のサブ救済カウンタ２２３ｋを正しく保持することができ、「通常遊技状態」に移行した直後から救済カウンタ表示８９の表示を行うことができる。その結果、音声ランプ制御装置１１３内のＲＡＭ２２３に、バックアップ機能の搭載していなくても、該ＲＡＭ２２３のデータを正しく保持することができ、製造コストを削減することができる。さらに、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３において保持している救済カウンタ２０３ｐの値の音声ランプ制御装置１１３へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置１１０制御負担を軽減することができる。

10

【５６７８】

<第１７実施形態>

次いで、図２３１から図２４３を参照して、本発明を適用した第１７実施形態のパチンコ機１０について説明する。第１６実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｂ」への当選に基づいて付与され得る時短回数が一定（即ち、「５０回」）になるように構成されている。よって、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行する場合、音声ランプ制御装置１１３では、サブ救済カウンタ２２３ｋに「５０」を固定でセットするように構成されている。

20

【５６７９】

これに対し、第１７実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」に移行することとなる大当たりに基づいて付与され得る時短回数が複数種類（即ち、「３０回」又は「７０回」）になるように構成されている。このため、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行する場合、音声ランプ制御装置１１３では、該「普図高確時間短縮状態」における最後の特別図柄の変動表示の変動パターンを判別することによって時短回数を判別し、その判別結果によってサブ救済カウンタ２２３ｋに値をセットするように構成されている。

30

【５６８０】

以下、第１７実施形態のパチンコ機１０について、第１６実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１７実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【５６８１】

まず、図２３１を参照して、第１７実施形態の特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２について説明する。図２３１（ａ）は、第１７実施形態において、ＲＯＭ２０２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２０２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図２３１（ｂ）は、同じく第１７実施形態において、ＲＯＭ２０２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２０２ｂ２の一例を模式的に示した図である。第１７実施形態の大当たり種別テーブルと第１６実施形態の大当たり種別テーブルとの異なる点は、主に、「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別によって付与され得る時短回数が複数種類存在している点である。

40

【５６８２】

第１７実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動

50

的表示が規定回数（第 17 実施形態では、「30 回」）実行されるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短 A」と、最大ラウンド数が 4 ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第 17 実施形態では、「70 回」）実行されるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短 B」と、最大ラウンド数が 6 ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第 17 実施形態では、「70 回」）実行されるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短 C」と、最大ラウンド数が 6 ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第 17 実施形態では、「70 回」）実行されるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短 D」と、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第 17 実施形態では、「50 回」）実行されるまで間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数（第 17 実施形態では、「50 回」）実行されるまで間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に対応する大当たり種別「確変 A」と、最大ラウンド数が 4 ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第 17 実施形態では、「50 回」）実行されるまで間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数（第 17 実施形態では、「50 回」）実行されるまで間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に対応する大当たり種別「確変 B」と、最大ラウンド数が 6 ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第 17 実施形態では、「50 回」）実行されるまで間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も特別図柄の動的表示が規定回数（第 17 実施形態では、「50 回」）実行されるまで間、「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に対応する大当たり種別「確変 C」と、がある。

【5683】

図 231 (a) で示す特図 1 大当たり種別テーブル 202b1 の例では、大当たり種別「時短 A」に対して大当たり種別カウンタ C2 の値「0 ~ 21」が対応付けられ、大当たり種別「時短 B」に対して大当たり種別カウンタ C2 の値「22 ~ 43」が対応付けられ、大当たり種別「時短 C」に対して大当たり種別カウンタ C2 の値「44 ~ 69」が対応付けられ、大当たり種別「時短 D」に対して大当たり種別カウンタ C2 の値「70 ~ 96」が対応付けられ、大当たり種別「確変 A」に対して大当たり種別カウンタ C2 の値「97 ~ 99」が対応付けられている。

【5684】

よって、第 1 特別図柄の当否抽選において、第 1 保留球格納エリア 203d のいずれかの第 1 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 203d1 に格納された大当たり乱数カウンタ C1 の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第 1 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 203d2 に格納された大当たり種別カウンタ C2 の値に対応付けられた大当たり種別が特図 1 大当たり種別テーブル 202b1 から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタ C2 の値が「7」であれば、大当たり種別「時短 A」が選定され得て、大当たり種別カウンタ C2 の値が「98」であれば、大当たり種別「確変 A」が選定され得る。

【5685】

従って、第 1 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短 A」が 22 %、大当たり種別「時短 B」が 22 %、大当たり種別「時短 C」が 26 %、大当たり種別「時短 D」が 27 %、大当たり種別「確変 A」が 3 %、の割合で当選することとなる。

【5686】

なお、図 231 (b) で示す特図 2 大当たり種別テーブル 202b2 については、図 1

90 (b) で示す第16実施形態の特図2大当たり種別テーブル202b2と同様のため、説明を省略する。

【5687】

次に、図232及び図233を参照して、第17実施形態のパチンコ機10における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図232は、第17実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第1特別図柄の変動時間、第2特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図233は、第17実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。第17実施形態の遊技態様と第16実施形態の遊技態様との異なる点は、主に、「普図高確時間短縮状態」が「普図高確時間短縮状態A」及び「普図高確時間短縮状態B」の2つに分かれており（以下、「普図高確時間短縮状態A」と「普図高確時間短縮状態B」を総称して、「普図高確時間短縮状態」と称する場合がある）、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別（即ち、大当たり種別「時短A」、「時短B」、「時短C」又は「時短D」）によって、いずれかの「普図高確時間短縮状態」へ移行するように構成されている点である。

10

【5688】

図232で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びRAMクリア状態、「普図高確時間短縮状態A」における特別図柄の動的表示が30回実行された場合（所謂、電サボ終了。図233参照。）、「普図高確時間短縮状態B」における特別図柄の動的表示が70回実行された場合（所謂、電サボ終了。図233参照。）、「確率変動状態」における特別図柄の動的表示が50回実行された場合（所謂、ST終了。図233参照。）、又は、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が379回実行された場合（所謂、電サボ終了。図233参照。）、となる。

20

【5689】

このように、第17実施形態のパチンコ機10では、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行する場合、「普図高確時間短縮状態A」からの移行であれば、大当たり後からの特別図柄の動的表示の実行回数は「30回」となり、「普図高確時間短縮状態B」からの移行であれば、大当たり後からの特別図柄の動的表示の実行回数は「70回」となるように構成されている。また、「普図高確時間短縮状態」は特別図柄の低確率状態となっているため、「普図高確時間短縮状態A」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の低確率状態での動的表示の実行回数は「30回」となり、「普図高確時間短縮状態B」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の低確率状態での動的表示の実行回数は「70回」となる。従って、「普図高確時間短縮状態A」から「通常遊技状態」に移行した場合、該「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示があと「220回」実行されれば、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」へ移行することになる。また、「普図高確時間短縮状態B」から「通常遊技状態」に移行した場合、該「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示があと「180回」実行されれば、救済条件が成立して「普図低確時間短縮状態」へ移行することになる。本発明の可動物が動作することで遊技者に遊技価値を付与し易い一般遊技状態および有利遊技状態として、「50回」の「普図高確時間短縮状態」が存在する場合における「50回」の「普図高確時間短縮状態」と「30回」の「普図高確時間短縮状態」とを例に説明するが、例えば、「50回」の「確率変動状態」が存在する場合における「50回」の「確率変動状態」と「30回」の「確率変動状態」とでもよいし、「50回」の「潜伏確率変動状態」が存在する場合における「50回」の「潜伏確率変動状態」と「30回」の「潜伏確率変動状態」とでもよいし、10ラウンドの大当たり遊技状態が存在する場合における10ラウンドの大当たり遊技状態と5ラウンドの大当たり遊技状態とでもよいし、開放回数が10回の小当たり遊技状態が存在する場合における開放回数が10回の小当たり遊技状態と開放回数が5回の小当たり遊技状態とでもよい。

30

40

50

【 5 6 9 0 】

即ち、第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点において、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示を行う救済カウンタ表示 8 9 の値は、「5 0 / 2 5 0」固定となっていたが、第 1 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別（即ち、大当たり種別「時短 A」、「時短 B」、「時短 C」又は「時短 D」）によって、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示を行う救済カウンタ表示 8 9 の値は「3 0 / 2 5 0」又は「7 0 / 2 5 0」のいずれかとなる。

【 5 6 9 1 】

このため、表示制御装置 1 1 4 の R A M 2 2 3 に、前回大当たりしたときの大当たり種別を記憶しておく領域を設け、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングにおいてサブ救済カウンタ 2 2 3 k に値をセットする場合に、該前回大当たり種別の情報を判別して、サブ救済カウンタ 2 2 3 k に値をセットするように構成すれば、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示を行う救済カウンタ表示 8 9 の値に「3 0 / 2 5 0」又は「7 0 / 2 5 0」のいずれかを表示できるようになる。

10

【 5 6 9 2 】

しかしながら、「普図高確時間短縮状態」中に停電等が発生して電源が遮断され、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 にリセットがかかった場合、前回大当たり種別の情報がクリアされてしまっており、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点において第 3 図柄表示装置 8 1 で表示を行う救済カウンタ表示 8 9 の値として、「3 0 / 2 5 0」又は「7 0 / 2 5 0」のいずれを表示すればよいのかが不明となってしまう。

20

【 5 6 9 3 】

従って、第 1 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「普図高確時間短縮状態」における最後の特別図柄の動的表示の変動パターンを遊技状態毎に設定し、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、最後の特別図柄の動的表示の変動パターンを判別することによって時短回数を判別し、その判別結果によってサブ救済カウンタ 2 2 3 k に値をセットするように構成されている。この詳細については図 2 3 4 ~ 図 2 3 8、及び、図 2 4 0 ~ 図 2 4 3 において後述する。

【 5 6 9 4 】

なお、「確率変動状態」から「通常遊技状態」へ移行する場合は、第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 と同様の判別方法によって救済カウンタ表示 8 9 の値をセットすることが可能となる。

30

【 5 6 9 5 】

次いで、「普図高確時間短縮状態 A」への移行契機は、大当たり種別「時短 A」又は「時短 C」への当選となり、「普図高確時間短縮状態 B」への移行契機は、大当たり種別「時短 B」又は「時短 D」への当選となる（図 2 3 3 参照）。

【 5 6 9 6 】

なお、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否については、第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 と同様のため、説明を省略する。

40

【 5 6 9 7 】

次いで、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」の移行契機及びその他の項目については、第 1 6 実施形態のパチンコ機 1 0 と同様のため、説明を省略する。

【 5 6 9 8 】

次に、図 2 3 4 及び図 2 3 5 を参照して、第 1 7 実施形態における保留数テーブル 2 0 2 c の詳細について説明する。図 2 3 4 は、第 1 7 実施形態において、第 1 特別図柄に対応する特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 c 1 を模式的に示した図であり、図 2 3 5 は、第 1 7 実施形態において、第 2 特別図柄に対応する特図 2 用保留数テーブル 2 0 2 c 2 を模式

50

的に示した図である。第 17 実施形態の保留数テーブル 202c と第 16 実施形態の保留数テーブル 202c との異なる点は、主に、「普図高確時間短縮状態」における最後の特別図柄の動的表示の停止パターンテーブル 202d が個別に設定されている点である。

【5699】

図 234 の第 17 実施形態における特図 1 用保留数テーブル 202c1 で示すように、「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル 202d については、第 16 実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル 202d と同様のため、説明を省略する。

【5700】

次いで、「普図高確時間短縮状態 A」における 1 ~ 29 回転目、「普図高確時間短縮状態 B」における 1 ~ 69 回転目、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル 202d については、第 16 実施形態の「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル 202d と同様となっている。よって、ここで定義していない遊技状態、つまり、「普図高確時間短縮状態 A」における 30 回転目及び「普図高確時間短縮状態 B」における 70 回転目（即ち、各「普図高確時間短縮状態」における最後の特別図柄の動的表示）のみにいて、個別に停止パターンテーブル 202d が設定されている。

【5701】

即ち、「普図高確時間短縮状態 A」の 30 回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202d の E テーブル 202d5（図 236（a）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態 A」の 30 回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202d の C テーブル 202d3（図 195（c）参照）が選択される。

【5702】

次いで、「普図高確時間短縮状態 B」の 70 回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202d の F テーブル 202d6（図 236（b）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態 B」の 70 回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202d の C テーブル 202d3（図 195（c）参照）が選択される。

【5703】

次に、図 235 の第 17 実施形態における特図 2 用保留数テーブル 202c2 で示すように、「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル 202d については、第 16 実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル 202d と同様のため、説明を省略する。

【5704】

次いで、「普図高確時間短縮状態 A」における 1 ~ 29 回転目、「普図高確時間短縮状態 B」における 1 ~ 69 回転目、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル 202d については、第 16 実施形態の「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル 202d と同様となっている。よって、ここで定義していない遊技状態、つまり、「普図高確時間短縮状態 A」における 30 回転目及び「普図高確時間短縮状態 B」における 70 回転目（即ち、各「普図高確時間短縮状態」における最後の特別図柄の動的表示）のみにいて、個別に停止パターンテーブル 202d が設定されている。

【5705】

よって、「普図高確時間短縮状態 A」の 30 回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202d の E テーブル 202d5（図 236（a）参照）が選択される。また、「普図高確時間短縮状態 A」の 30 回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202d の C テーブル 202d3（図 195（c）参照）が選択される。

【5706】

10

20

30

40

50

次いで、「普図高確時間短縮状態 B」の 70 回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202d の F テーブル 202d6 (図 236 (b) 参照) が選択される。また、「普図高確時間短縮状態 B」の 70 回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202d の C テーブル 202d3 (図 195 (c) 参照) が選択される。

【5707】

このように構成することで、音声ランプ制御装置 113 では、主制御装置 110 から送信された変動パターンコマンドを判別することによって、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動表示の実行回数 (特定の回転数) を把握することができる。

【5708】

即ち、主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 に送信された変動パターンコマンドが、停止パターンテーブル 202d の E テーブル 202d5 が選択された場合に実行され得る「特殊変動 1」演出態様であれば (図 236 にて後述)、該「特殊変動 1」演出態様は、「普図高確時間短縮状態 A」の 30 回転目のハズレ抽出時のみに選択され得る変動パターンであるため、音声ランプ制御装置 113 では、該「特殊変動 1」演出態様に対応した変動パターンコマンドの受信時に実行される特別図柄の変動表示が、「普図高確時間短縮状態 A」における 30 回転目の変動表示であると判断することができる。

【5709】

さらに、該「特殊変動 1」演出態様の変動表示の次に実行され得る変動表示は、「通常遊技状態」における 1 回転目の変動表示であるため、次の変動表示の変動パターンコマンドを受信した際に遊技状態を判別し、「通常遊技状態」に移行していれば、その変動表示は大当たりしてから、特別図柄の低確率状態における 31 回転目の変動表示になるため、第 3 図柄表示装置 81 で表示を行う救済カウンタ表示 89 に「31 / 250」をセットして表示することができる。

【5710】

また、主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 に送信された変動パターンコマンドが、停止パターンテーブル 202d の F テーブル 202d6 が選択された場合に実行され得る「特殊変動 2」演出態様であれば (図 236 にて後述)、該「特殊変動 2」演出態様は、「普図高確時間短縮状態 B」の 70 回転目のハズレ抽出時のみに選択され得る変動パターンであるため、音声ランプ制御装置 113 では、該「特殊変動 2」演出態様に対応した変動パターンコマンドの受信時に実行される特別図柄の変動表示が、「普図高確時間短縮状態 A」における 70 回転目の変動表示であると判断することができる。

【5711】

さらに、該「特殊変動 2」演出態様の次に実行され得る変動表示は、「通常遊技状態」における 1 回転目の変動表示であるため、次の変動表示の変動パターンコマンドを受信した際に遊技状態を判別し、「通常遊技状態」に移行していれば、その変動表示は大当たりしてから、特別図柄の低確率状態における 71 回転目の変動表示になるため、第 3 図柄表示装置 81 で表示を行う救済カウンタ表示 89 に「71 / 250」をセットして表示することができる。

【5712】

次に、図 236 を参照して、第 17 実施形態の各停止パターンテーブル 202d について説明する。図 236 (a) は、停止パターンテーブル 202d の E テーブル 202d5 の一例を模式的に示した図であり、図 236 (b) は、停止パターンテーブル 202d の F テーブル 202d6 の一例を模式的に示した図である。

【5713】

図 236 (a) で示すように、停止パターンテーブル 202d の E テーブル 202d5 では、「特殊変動 1」演出態様のみに停止パターン選択カウンタ C3 の値が割り振られ (「0」~「99」)、「非リーチ (ロング)」演出態様、「非リーチ (ミドル)」演出態様、「非リーチ (ショート)」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊変動 2」演出態様には停止パターン選択カウンタ C3 の値が割り振られていない。従って、「普図

10

20

30

40

50

高確時間短縮状態 A」の 30 回転目における、各特別図柄のハズレとなる動的表示の停止種別は、必ず「特殊変動 1」演出態様となるように設定されている。

【 5 7 1 4 】

次いで、図 2 3 6 (b) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 d の F テーブル 2 0 2 d 6 では、「特殊変動 2」演出態様のみに停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られ (「 0 」 ~ 「 9 9 」) 、 「非リーチ (ロング) 」演出態様、 「非リーチ (ミドル) 」演出態様、 「非リーチ (ショート) 」演出態様、各 「リーチ表示」演出態様及び 「特殊変動 1」演出態様には停止パターン選択カウンタ C 3 の値が割り振られていない。従って、 「普図高確時間短縮状態 B」の 70 回転目における、各特別図柄のハズレとなる動的表示の停止種別は、必ず「特殊変動 2」演出態様となるように設定されている。

10

【 5 7 1 5 】

このように、「特殊変動 1」演出態様及び「特殊変動 2」演出態様のような特定の停止種別が、特定の遊技状態の特定の回転数においてのみ選択され得るように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、その特定の停止種別に対応したコマンドを受信することにより、現在の遊技状態及び回転数を認識することができる。

【 5 7 1 6 】

次に、図 2 3 7 及び図 2 3 8 を参照して、第 1 7 実施形態における変動パターンテーブル 2 0 2 e の詳細について説明する。図 2 3 7 (a) は、第 1 7 実施形態の ROM 2 0 2 に記憶される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 の一例を模式的に示した図であり、図 2 3 7 (b) は、第 1 7 実施形態の ROM 2 0 2 に記憶される特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 2 の一例を模式的に示した図である。また、図 2 3 8 (a) は、第 1 7 実施形態の ROM 2 0 2 に記憶される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 の一例を模式的に示した図であり、図 2 3 8 (b) は、第 1 7 実施形態の ROM 2 0 2 に記憶される特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 4 の一例を模式的に示した図である。第 1 7 実施形態の変動パターンテーブル 2 0 2 e と第 1 6 実施形態の変動パターンテーブル 2 0 2 e との異なる点は、主に、各特別図柄のハズレ時の演出態様として、「特殊変動 1」演出態様及び「特殊変動 2」演出態様が追加されている点である。

20

【 5 7 1 7 】

図 2 3 7 及び図 2 3 8 に示すように、各変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 ~ 2 0 2 e 4 は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ (ロング) 」演出態様が決定された場合に参照される「 E 0 : 非リーチ・ロング」用と、「非リーチ (ミドル) 」演出態様が決定された場合に参照される「 E 1 : 非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ (ショート) 」演出態様が決定された場合に参照される「 E 2 : 非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「 E 3 : ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「 E 4 : スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「 E 5 : スペシャルリーチ」用と、「特殊変動 1」演出態様が決定された場合に参照される「 E 6 : 特殊変動 1」用と、「特殊変動 2」演出態様が決定された場合に参照される「 E 7 : 特殊変動 2」用と、に区分けされている。

30

40

【 5 7 1 8 】

また、第 1 7 実施形態における大当たり時の演出態様については、第 1 6 実施形態と同様のため、説明を省略する。

【 5 7 1 9 】

次いで、図 2 3 7 (a) で示す例のうち、「 E 0 : 非リーチ・ロング」 ~ 「 E 5 : スペシャルリーチ」までの変動パターンについては、第 1 6 実施形態と同様のため、説明を省略する。

【 5 7 2 0 】

次いで、特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 において、「 E 6 : 特殊変動 1」には、全体の変動時間が「 1 5 秒」の『「高速変動 (長) 」の変動要素 + 「低速変動

50

』の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５７２１】

図２３７（ａ）の示す例では、「Ｅ６：特殊変動１」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５７２２】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２e１において「特殊変動１」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「特殊変動１」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

10

【５７２３】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２e１において、「Ｅ７：特殊変動２」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５７２４】

図２３７（ａ）の示す例では、「Ｅ７：特殊変動２」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

20

【５７２５】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２０２e１において「特殊変動２」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「特殊変動２」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【５７２６】

ここで、「特殊変動１」演出態様及び「特殊変動２」演出態様において選択され得る変動要素である、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』は、「非リーチ（ロング）」演出態様において選択され得る変動要素と同様となっている。

30

【５７２７】

上述したように、「特殊変動１」演出態様は、「普図高確時間短縮状態Ａ」における最後の特別図柄の動的表示（即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」における３０回転目の動的表示）の実行時にのみ選択され得る変動パターンであり、「特殊変動２」演出態様は、「普図高確時間短縮状態Ｂ」における最後の特別図柄の動的表示（即ち、「普図高確時間短縮状態Ｂ」における７０回転目の動的表示）の実行時にのみ選択され得る変動パターンである。

40

【５７２８】

即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」における３０回転目の動的表示および「普図高確時間短縮状態Ｂ」における７０回転目のハズレの動的表示では、「非リーチ（ロング）」演出態様と同様の変動要素が実行されることになる。従って、「普図高確時間短縮状態Ａ」における３０回転目の動的表示および「普図高確時間短縮状態Ｂ」における７０回転目の動的表示の実行時に、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出は、「普図高確時間短縮状態」におけるその他の回転数（即ち、「普図高確時間短縮状態Ａ」における３０回転目および「普図高確時間短縮状態Ｂ」における７０回転目以外の回転数）において選択され得る変動パターンである「非リーチ（ロング）」演出態様と同様の変動演出が実行される。

50

【 5 7 2 9 】

このため、遊技者には、「特殊変動 1」演出態様又は「特殊変動 2」演出態様によって実行された変動演出であることを意識させることなく実行することができ、かつ、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、特定の回転数における変動演出（即ち、「普図高確時間短縮状態 A」又は「普図高確時間短縮状態 B」における最後の変動演出）であることを判別することができる。

【 5 7 3 0 】

なお、この「特殊変動 1」演出態様又は「特殊変動 2」演出態様によって実行された変動演出は、「普図高確時間短縮状態 A」又は「普図高確時間短縮状態 B」における最後の変動演出であるため、「普図高確時間短縮状態」がこの変動演出で終了することを示唆させるような特別な変動演出を行うように構成してもよい。

10

【 5 7 3 1 】

次いで、図 2 3 7 (b) の第 1 特別図柄の大当たり時に参照される特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 2 については、第 1 6 実施形態と同様のため、説明を省略する。

【 5 7 3 2 】

次いで、図 2 3 8 (a) を参照して、第 1 7 実施形態における第 2 特別図柄のハズレ時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 について説明する。

【 5 7 3 3 】

図 2 3 8 (a) で示す例のうち、「E 0 : 非リーチ・ロング」～「E 5 : スペシャルリーチ」までの変動パターンについては、第 1 6 実施形態と同様のため、説明を省略する。

20

【 5 7 3 4 】

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において、「E 6 : 特殊変動 1」には、全体の変動時間が「15 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 5 7 3 5 】

図 2 3 8 (a) の示す例では、「E 6 : 特殊変動 1」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

30

【 5 7 3 6 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において「特殊変動 1」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「特殊変動 1」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』が選択される。

【 5 7 3 7 】

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において、「E 7 : 特殊変動 2」には、全体の変動時間が「15 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

40

【 5 7 3 8 】

図 2 3 8 (a) の示す例では、「E 7 : 特殊変動 2」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【 5 7 3 9 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において「特殊変動 2」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「

50

低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「特殊変動２」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【５７４０】

次いで、図２３８（ｂ）の第２特別図柄の大当たり時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２e４については、第１６実施形態と同様のため、説明を省略する。

【５７４１】

次に、図２３９を参照して、第１７実施形態における時短終了条件テーブル２０２jについて説明する。図２３９は、第１７実施形態におけるROM２０２に記憶される時短終了条件テーブル２０２jの一例を模式的に示した模式図である。第１７実施形態の時短終了条件テーブル２０２jと第１６実施形態の時短終了条件テーブル２０２jとの異なる点は、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別によって、付与される時短回数が異なっている点である。

【５７４２】

図２３９で示すように、すべての遊技状態において大当たり種別「時短Ａ」又は「時短Ｃ」に当選した場合、「普図高確時間短縮状態」として、高確時短機能が「３０回」まで有効となるように設定される。また、すべての遊技状態において大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｄ」に当選した場合、「普図高確時間短縮状態」として、高確時短機能が「７０回」まで有効となるように設定される。さらに、すべての遊技状態において大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」又は「確変Ｃ」に当選した場合、「確率変動状態」として、高確時短機能が「５０回」まで有効となるように設定される。また、「通常遊技状態」において救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」として、低確時短機能が「３７９回」まで有効となるように設定される。

【５７４３】

上述したように、「普図高確時間短縮状態」は、「３０回」と「７０回」とで複数種類設けられている。このため、「普図高確時間短縮状態」が終了する時点において、特別図柄の低確率状態における特別図柄の変動回数が、それぞれ「３０回」と「７０回」とで異なるように構成されている。即ち、「普図高確時間短縮状態」の種類により、「通常遊技状態」での変動回数に応じた「普図低確時間短縮状態」への特別図柄の変動回数がそれぞれ異なるように構成されている。第１７実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」が終了する時点で、Eテーブル２０２d５又はFテーブル２０２d６を選択することで、「特殊変動１」演出態様又は「特殊変動２」演出態様を必ず選択するように構成し、該「特殊変動１」演出態様又は「特殊変動２」演出態様において時短状態終了画面等を表示し、「普図高確時間短縮状態」が終了することを遊技者に示唆するように構成されているとともに、音声ランプ制御装置１１３は、上記「特殊変動１」演出態様又は「特殊変動２」演出態様の変動パターンを認識することで、その時点での特別図柄の低確率状態における変動回数を認識可能に構成されている。本発明の球が入賞することで遊技者に遊技価値を付与易い遊技状態における所定事象の回数情報に関する回数表示として、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動回数を例に説明するが、例えば、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の変動回数に関する回数表示でもよいし、「普図高確時間短縮状態」における普通図柄の変動回数に関する回数表示でもよいし、「確率変動状態」における特別図柄の変動回数に関する回数表示でもよいし、大当たり遊技状態終了後の遊技状態（即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、又は、「潜伏確率変動状態」等）における大当たりの連荘回数に関する連荘回数表示でもよいし、大当たり遊技状態終了後の遊技状態における一連の獲得出玉に関する獲得出玉表示でもよいし、小当たり遊技終了後の遊技状態（即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、又は、「潜伏確率変動状態」、「通常遊技状態」等）における小当たりの発生回数に関する発生回数表示でもよいし、小当たり遊技状態終了後の遊技状態における一連の獲得出玉に関する獲得出玉表示でもよい。また、本発明の複数の遊技状態の遊技状況を含めて実行され

10

20

30

40

50

る演出として、「普図高確時間短縮状態」で計数した特別図柄の変動演出の実行回数を、「通常遊技状態」で計数する特別図柄の変動回数に合算して、救済カウンタ表示 8 9 で表示する例で説明するが、例えば、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は大当たり遊技状態等で使用したキャラクタ図柄等を、「通常遊技状態」等でも該キャラクタ図柄等を現出可能に構成してもよい。

【 5 7 4 4 】

次に、図 2 4 0 を参照して、第 1 7 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の詳細な電氣的構成について説明する。図 2 4 0 は、主に第 1 7 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の電氣的構成を示すブロック図である。第 1 7 実施形態のブロック図と第 1 6 実施形態のブロック図との異なる点は、主に、RAM 2 2 3 に前回変動演出態様格納エリア 2 2 3 m が追加されている点である。

10

【 5 7 4 5 】

前回変動演出態様格納エリア 2 2 3 m は、これから実行を開始する変動演出の 1 変動前に実行された変動演出の演出態様を格納するためのエリアである。音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 は、1 変動前の遊技状態が「普図高確時間短縮状態」で、今回変動の遊技状態が「通常遊技状態」である場合にこの前回変動演出態様格納エリア 2 2 3 m の情報を判別し、格納されている変動パターンに応じてサブ救済カウンタ 2 2 3 k に値を設定するように構成されている。

【 5 7 4 6 】

次に、図 2 4 1 を参照して、第 1 7 実施形態における主制御装置 1 1 0 内の MPU 2 0 1 により実行される当たり処理 (S 2 0 3) の一処理である大当たり終了処理 (S 6 1 4) について説明する。図 2 4 1 は、第 1 7 実施形態の大当たり終了処理 (S 6 1 0) を示したフローチャートである。第 1 7 実施形態の大当たり終了処理 (S 6 1 0) と第 1 6 実施形態の大当たり終了処理 (S 6 1 0) との異なる点は、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別の種類を判別して、セットする時短回数を異ならせる処理が追加されている点である。

20

【 5 7 4 7 】

第 1 7 実施形態の大当たり終了処理 (S 6 1 4) では、S 6 1 0 5 の処理を終えると、次いで、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短 A 」又は「時短 C 」であるか否かを判別し (S 6 1 5 1) 、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短 A 」又は「時短 C 」であれば (S 6 1 5 1 : Y e s) 、時短カウンタ 2 0 3 o に「 3 0 」をセットし (S 6 1 5 2) 、処理を S 6 1 0 7 に移行する。

30

【 5 7 4 8 】

一方、S 6 1 5 1 の処理において、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短 A 」及び「時短 C 」でないと判別された場合 (S 6 1 5 1 : N o) 、今回の大当たり種別が大当たり種別「時短 B 」又は「時短 D 」であると判断し、時短カウンタ 2 0 3 o に「 7 0 」をセットし (S 6 1 5 3) 、処理を S 6 1 0 7 に移行する。

【 5 7 4 9 】

次に、図 2 4 2 を参照して、第 1 7 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の MPU 2 2 1 により実行される救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) について説明する。図 2 4 2 は、第 1 7 実施形態の救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) を示したフローチャートである。第 1 7 実施形態の救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) と第 1 6 実施形態の救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) との異なる点は、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングで、今回実行される変動演出の 1 変動前の変動パターンを判別する処理が追加されている点である。

40

【 5 7 5 0 】

第 1 7 実施形態の救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) では、S 1 4 0 4 の処理において、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であると判別された場合 (S 1 4 0 4 : Y e s) 、次いで、前回変動演出態様格納エリア 2 2 3 m に格納された変動パターンが「特殊変動 1 」演出態様であるか否かを判別し

50

(S 1 4 3 1)、前回変動演出態様格納エリア 2 2 3 m に格納された変動パターンが「特殊変動 1」演出態様であれば (S 1 4 3 1 : Y e s)、該「特殊変動 1」演出態様は、「普図高確時間短縮状態 A」の 3 0 回転目のハズレ抽出時のみに選択され得る変動パターンであるため、サブ救済カウンタ 2 2 3 k の値に「 3 0 」をセットし (S 1 4 3 2)、処理を S 1 4 0 6 へ移行する。

【 5 7 5 1 】

一方、S 1 4 3 1 の処理において、前回変動演出態様格納エリア 2 2 3 m に格納された変動パターンが「特殊変動 1」演出態様でないと判別された場合 (S 1 4 3 1 : N o)、前回変動演出態様格納エリア 2 2 3 m に格納された変動パターンは「特殊変動 2」演出態様であると判断し、該「特殊変動 2」演出態様は、「普図高確時間短縮状態 A」の 7 0 回転目のハズレ抽出時のみに選択され得る変動パターンであるため、サブ救済カウンタ 2 2 3 k の値に「 7 0 」をセットし (S 1 4 3 3)、処理を S 1 4 0 6 へ移行する。

【 5 7 5 2 】

このように構成することで、大当たり時に付与され得る時短回数が複数種類ある場合にも、仮に「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断されたとしても、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドを判別することによって、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の R A M 2 2 3 のデータを正しく保持することができ、「通常遊技状態」に移行した直後から救済カウンタ表示 8 9 の表示を行うことができる。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の R A M 2 2 3 にバックアップ機能を搭載しないことにより、製造コストを削減することができる。さらに、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 において保持している救済カウンタ 2 0 3 p の値の音声ランプ制御装置 1 1 3 へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置 1 1 0 制御的負担を軽減することができる。

【 5 7 5 3 】

次に、図 2 4 3 を参照して、第 1 7 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される当たり演出処理 (S 1 1 0 5) について説明する。図 2 4 3 は、第 1 7 実施形態の当たり演出処理 (S 1 1 0 5) を示したフローチャートである。第 1 7 実施形態の当たり演出処理 (S 1 1 0 5) と第 1 6 実施形態の当たり演出処理 (S 1 1 0 5) との異なる点は、主に、前回変動演出態様格納エリア 2 2 3 m のクリア処理が追加されている点である。

【 5 7 5 4 】

第 1 7 実施形態の当たり演出処理 (S 1 1 0 5) では、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i 及び前回変動演出態様格納エリア 2 2 3 m をクリアし (S 1 5 5 1)、S 1 5 0 2 へ移行する。

【 5 7 5 5 】

以上、説明したように、第 1 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各特別図柄の動的表示が実行を開始する場合に、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、主制御装置 1 1 0 から受信した遊技状態コマンドにより、前回の変動演出における遊技状態と今回の変動演出における遊技状態を比較することで遊技状態が変化しているか否かを判別し、その判別結果によって救済カウンタ表示 8 9 の表示有無を決定するように構成する。さらに、前回の変動演出における遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であり、今回の変動演出における遊技状態が「通常遊技状態」である場合に、前回の変動演出における変動パターンを判別し、判別結果によってサブ救済カウンタ 2 2 3 k にセットする値を変更する。このように構成することで、大当たり種別によって付与され得る時短回数が複数種類ある場合に、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断されたとしても、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドを判別することによって、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の R A M 2 2 3 のデータを正しく保持することができ、「通常遊技状態」に移行した直後から救済カウンタ表示 8 9 の表示を行うことができる。その結果、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の R A M 2 2 3 に、バックアップ機能の搭載することなく、該 R A M 2 2 3 のデータを正しく保持することができ、製造コストを削減

10

20

30

40

50

することができる。さらに、主制御装置 110 の RAM 203 において保持している救済カウンタ 203p の値の音声ランプ制御装置 113 へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置 110 の制御負担を軽減することができる。

【5756】

その他、第 17 実施形態におけるパチンコ機 10 は、第 16 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【5757】

＜第 18 実施形態＞

次いで、図 244 から図 251 を参照して、本発明を適用した第 18 実施形態のパチンコ機 10 について説明する。第 16 実施形態のパチンコ機 10 では、「通常遊技状態」における特別図柄の動的表示のハズレ抽出時には、いずれの回転数であっても同一の保留数テーブル 202c の設定に基づいて停止パターンテーブル 202d が選択され得るように構成されている。

10

【5758】

これに対し、第 18 実施形態のパチンコ機 10 では、「通常遊技状態」における特別図柄の動的表示のハズレ抽出時には、特定の回転数の場合に特定の保留数テーブル 202c が設定されており、該特定の回転数の動的表示において、特定の停止パターンテーブル 202d が選択され得るように構成されている。

【5759】

以下、第 18 実施形態のパチンコ機 10 について、第 16 実施形態のパチンコ機 10 と相違する点を中心に説明する。以下の第 18 実施形態のパチンコ機 10 の説明において、第 16 実施形態のパチンコ機 10 と同一の構成及び処理については、第 16 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

20

【5760】

まず、図 244 及び図 245 を参照して、第 18 実施形態のパチンコ機 10 における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図 244 は、第 18 実施形態の各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図 245 は、第 18 実施形態の各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。第 18 実施形態の遊技仕様と第 16 実施形態の遊技仕様との異なる点は、主に、「通常遊技状態」が「通常遊技状態 A」、「通常遊技状態 B」及び「通常遊技状態 C」に分かれている点である（以下、「通常遊技状態 A」、「通常遊技状態 B」及び「通常遊技状態 C」を総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）。

30

【5761】

図 244 で示すように、「通常遊技状態 A」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及び RAM クリア状態、「確率変動状態」において特別図柄の動的表示が 50 回実行された場合（所謂、ST 終了。図 245 参照。）となる。

【5762】

40

工場出荷時の初期状態及び RAM クリア状態から「通常遊技状態 A」に移行する場合、主制御装置 110 の RAM 203 のデータは初期化されているため、特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数は「0 回」の状態となる。また、「確率変動状態」において特別図柄の動的表示が 50 回実行された場合、特別図柄の高確率状態において特別図柄の動的表示が 50 回実行された状態であり、前回の当たりからの特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数は「0 回」の状態となる。即ち、「通常遊技状態 A」に移行した時点において、特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数は、常に「0 回」の状態となるように構成されている。本発明の当たり確率が同一で異なる状態として、「通常遊技状態 A」と「通常遊技状態 B」との例で説明するが、例えば、ST 回数が異なる「確率変動状態 A（例えば、ST 100 回）」と「確率変動状態 B（例えば、ST 50

50

回)」でもよいし、時短回数が異なる「時間短縮状態 A（例えば、所定回数として時短 50 回）」と「時間短縮状態 B（例えば、特定回数として時短 100 回）」でもよい。

【5763】

次いで、「通常遊技状態 B」への移行契機は、「普図高確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が 50 回実行された場合（所謂、電サボ終了。図 245 参照。）となる。

【5764】

「普図高確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が 50 回実行された場合、特別図柄の低確率状態において特別図柄の動的表示が 50 回実行された状態であり、前回の当たりからの特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数は「50 回」の状態となる。即ち、「通常遊技状態 B」に移行した時点において、前回の当たりからの特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数は、常に「50 回」の状態となるように構成されている。

10

【5765】

次いで、「通常遊技状態 C」への移行契機は、「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が 379 回実行された場合（所謂、電サボ終了。図 245 参照。）となる。

【5766】

「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示が 379 回実行された場合、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が 379 回実行された状態となる。また、「普図低確時間短縮状態」に移行するまでに、特別図柄の低確率状態において、救済成立回数である「250 回」が実行されている。即ち、「通常遊技状態 C」に移行した時点における特別図柄の低確率状態での動的表示の実行回数は、「普図低確時間短縮状態」に移行するまでに特別図柄の低確率状態で実行された「250 回」と、「普図低確時間短縮状態」において実行された「379 回」を足した「629 回」となる。

20

【5767】

このように、それぞれの「通常遊技状態」に移行した時点において、特別図柄の低確率状態における動的表示の実行回数が一定になるように構成することで、後述する保留数テーブル 202c において、それぞれの「通常遊技状態」における特定回転数で特定の停止パターンテーブル 202d を選択し得るようにすることができるようになり、その結果、どのような遊技状態の遷移を経た場合であっても、前回の当たりからの特別図柄の低確率状態における特定回転数で、特定の停止パターンテーブル 202d を選択し得るように構成することができる（図 246 ~ 図 250 にて詳細を後述）。本発明の「通常遊技状態 A」と「通常遊技状態 B」とで天井到達までの回数を表示可能な例で説明するが、異なる時短回数が付与された場合において、「普図高確時間短縮状態」におけるそれぞれの変動回数若しくは残り時短回数を表示するように構成してもよい。

30

【5768】

なお、「通常遊技状態」における特別図柄の当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否については、第 16 実施形態と同様のため、説明を省略する。

【5769】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」については、第 16 実施形態と同様のため、説明を省略する。

40

【5770】

次に、図 246 及び図 247 を参照して、第 18 実施形態における保留数テーブル 202c の詳細について説明する。図 246 は、第 18 実施形態の第 1 特別図柄に対応する特図 1 用保留数テーブル 202c1 を模式的に示した図であり、図 247 は、第 18 実施形態の第 2 特別図柄に対応する特図 2 用保留数テーブル 202c2 を模式的に示した図である。第 18 実施形態の保留数テーブル 202c と第 16 実施形態の保留数テーブル 202c との異なる点は、主に、「通常遊技状態」中の特定の回転数における停止パターンテーブル 202d が個別に設定されている点である。

50

【 5 7 7 1 】

図 2 4 6 の第 1 8 実施形態における特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 c 1 で示すように、「通常遊技状態 A」における 1 ~ 9 9 回転目、1 0 1 ~ 1 9 9 回転目及び 2 0 1 ~ 2 5 0 回転目、「通常遊技状態 B」における 1 ~ 4 9 回転目、5 1 ~ 1 4 9 回転目及び 1 5 1 ~ 2 0 0 回転目、及び、「通常遊技状態 C」において選択され得る停止パターンテーブル 2 0 2 d については、第 1 6 実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル 2 0 2 d と同様となっている。よって、ここで定義していない遊技状態、つまり、「通常遊技状態 A」における 1 0 0 回転目及び 2 0 0 回転目、及び、「通常遊技状態 B」における 5 0 回転目及び 1 5 0 回転目のみにおいて、個別に停止パターンテーブル 2 0 2 d が設定されている。

10

【 5 7 7 2 】

即ち、「通常遊技状態 A」の 1 0 0 回転目及び「通常遊技状態 B」の 5 0 回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の G テーブル 2 0 2 d 7 (図 2 4 8 (a) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態 A」の 1 0 0 回転目及び「通常遊技状態 B」の 5 0 回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 (図 1 9 5 (c) 参照) が選択される。

【 5 7 7 3 】

次いで、「通常遊技状態 A」の 2 0 0 回転目及び「通常遊技状態 B」の 1 5 0 回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の H テーブル 2 0 2 d 8 (図 2 4 8 (b) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態 A」の 2 0 0 回転目及び「通常遊技状態 B」の 1 5 0 回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 (図 1 9 5 (c) 参照) が選択される。

20

【 5 7 7 4 】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル 2 0 2 d については、第 1 6 実施形態の「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル 2 0 2 d と同様のため、説明を省略する。

【 5 7 7 5 】

このように構成することで、前回の当たりからの特別図柄の低確率状態における特定回転数で、特定の停止パターンテーブル 2 0 2 d を選択し得るように構成することができる。その結果、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、「通常遊技状態」中に電源が遮断された場合に R A M 2 2 3 のデータが初期化され、電源が遮断されるまでにカウントしていたサブ救済カウンタ 2 2 3 k の値も 0 クリアされ、それまでに実行されていた特別図柄の低確率状態における実行回数が不明となるが、主制御装置 1 1 0 から送信された特定の変動パターンコマンド (後述する「特殊変動 3」演出態様及び「特殊変動 4」演出態様 (図 2 4 8 参照)) を判別することによって、「通常遊技状態」における特別図柄の変動表示の実行回数 (特定の回転数) を把握することができる。

30

【 5 7 7 6 】

即ち、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信された変動パターンコマンドが、停止パターンテーブル 2 0 2 d の G テーブル 2 0 2 d 7 が選択された場合に実行され得る「特殊変動 3」演出態様であれば (図 2 4 8 にて後述) 、該「特殊変動 3」演出態様は、「通常遊技状態 A」の 1 0 0 回転目及び「通常遊技状態 B」の 5 0 回転目、即ち、前回の当たりから、特別図柄の低確率状態における 1 0 0 回転目の動的表示のハズレ抽出時のみに選択され得る演出態様であるため、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、該「特殊変動 3」演出態様に対応した変動パターンコマンドの受信時に実行される特別図柄の変動表示が、前回の当たりから、特別図柄の低確率状態における 1 0 0 回転目の変動表示であると判断することができる。

40

【 5 7 7 7 】

50

その結果、「通常遊技状態」中に停電の発生等によりパチンコ機 10 の電源が遮断された場合であっても、「特殊変動 3」演出態様に対応した変動パターンコマンドを受信することにより、前回の当たりからの特別図柄の低確率状態における実行回数を認識することができ、再度救済カウンタ表示 89 を表示（この例では、「100 / 250」）できることになる。本発明の遊技者が遊技を行っていることを判定する手段として、規定回数の特別図柄の変動演出が実行されることを判定する例で説明するが、例えば、規定回数の始動入賞が発生することを判定してもよいし、規定球数の球の発射が行われたことを判定してもよいし、操作ハンドル 51 を遊技者が操作（接触又は回動等）することを判定してもよい。

【5778】

また、主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 に送信された変動パターンコマンドが、停止パターンテーブル 202d の H テーブル 202d8 が選択された場合に実行され得る「特殊変動 4」演出態様であれば（図 248 にて後述）、該「特殊変動 4」演出態様は、「通常遊技状態 A」の 200 回転目及び「通常遊技状態 B」の 150 回転目、即ち、前回の当たりから、特別図柄の低確率状態における 200 回転目の動的表示のハズレ抽出時のみに選択され得る演出態様であるため、音声ランプ制御装置 113 では、該「特殊変動 4」演出態様に対応した変動パターンコマンドの受信時に実行される特別図柄の変動表示が、前回の当たりから、特別図柄の低確率状態における 200 回転目の変動表示であると判断することができる。

【5779】

その結果、「通常遊技状態」中に停電の発生等によりパチンコ機 10 の電源が遮断された場合であっても、「特殊変動 4」演出態様に対応した変動パターンコマンドを受信することにより、前回の当たりからの特別図柄の低確率状態における実行回数を認識することができ、再度救済カウンタ表示 89 を表示（この例では、「200 / 250」）できることになる。

【5780】

また、このように構成することで、「通常遊技状態」に滞在中のパチンコ機 10 を、遊技ホールが営業終了時に電源を遮断し、翌営業日に RAM の初期化処理を行わずに電源を立ち上げた場合、該立ち上げ処理の実行直後の「通常遊技状態」においては救済カウンタ表示 89 は表示されないものの、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させることで、上述した特定の変動パターンが選択され得る回転数に到達してからは、救済カウンタ表示 89 を正常に表示することができる。

【5781】

その結果、遊技者は、遊技ホールの営業開始時にパチンコ機 10 を遊技する場合、「通常遊技状態」中に救済カウンタ表示 89 が表示されていなくても、一定回転数だけ特別図柄の動的表示を実行させることで該救済カウンタ表示 89 を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を認識することができるようになる。そして、この仕様を把握した遊技者は、遊技ホールの営業開始時において、パチンコ機 10 を一定回転数だけ実行させて救済カウンタ表示 89 を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を確認し、該残りの回転数が少なければ、さらに救済条件が成立するまで遊技を継続し得るようになり、パチンコ機 10 の稼働を促進することが可能となる。本発明の遊技者にとって不利な発射態様での遊技が奨励される状態における所定条件の成立として、「通常遊技状態」における一定回転数の実行に基づく特定の変動パターンコマンドを例に説明するが、例えば、「通常遊技状態」における所定時間経過時に出力されるコマンドでもよいし、「通常遊技状態」における一般入賞口 63 への入賞に基づいて出力されるコマンドでもよいし、「通常遊技状態」におけるスルーゲート 67 への球の通過時のコマンドでもよい。

【5782】

次いで、図 247 の第 18 実施形態における特図 2 用保留数テーブル 202c2 で示すように、「通常遊技状態 A」における 1 ~ 99 回転目、101 ~ 199 回転目及び 201 ~ 250 回転目、「通常遊技状態 B」における 1 ~ 49 回転目、51 ~ 149 回転目及び

10

20

30

40

50

151～200回転目、及び、「通常遊技状態C」において選択され得る停止パターンテーブル202dについては、第16実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル202dと同様となっている。よって、ここで定義していない遊技状態、つまり、「通常遊技状態A」における100回転目及び200回転目、及び、「通常遊技状態B」における50回転目及び150回転目のみにおいて、個別に停止パターンテーブル202dが設定されている。

【5783】

即ち、「通常遊技状態A」の100回転目及び「通常遊技状態B」の50回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202dのGテーブル202d7（図248（a）参照）が選択される。また、「通常遊技状態A」の100回転目及び「通常遊技状態B」の50回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202dのCテーブル202d3（図195（c）参照）が選択される。

10

【5784】

次いで、「通常遊技状態A」の200回転目及び「通常遊技状態B」の150回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202dのHテーブル202d8（図248（b）参照）が選択される。また、「通常遊技状態A」の200回転目及び「通常遊技状態B」の150回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202dのCテーブル202d3（図195（c）参照）が選択される。

20

【5785】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル202dについては、第16実施形態の「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル202dと同様のため、説明を省略する。

【5786】

次に、図248を参照して、第18実施形態の各停止パターンテーブル202dについて説明する。図248（a）は、停止パターンテーブル202dのGテーブル202d7の一例を模式的に示した図であり、図248（b）は、停止パターンテーブル202dのHテーブル202d8の一例を模式的に示した図である。

30

【5787】

図248（a）で示すように、停止パターンテーブル202dのGテーブル202d7では、「特殊変動3」演出態様のみに停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られ（「0」～「99」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊変動4」演出態様には停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られていない。従って、「通常遊技状態A」の100回転目及び「通常遊技状態B」の50回転目における、各特別図柄のハズレとなる動的表示の演出態様は、必ず「特殊変動3」演出態様となるように設定されている。

【5788】

次いで、図248（b）で示すように、停止パターンテーブル202dのHテーブル202d8では、「特殊変動4」演出態様のみに停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られ（「0」～「99」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、各「リーチ表示」演出態様及び「特殊変動3」演出態様には停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られていない。従って、「通常遊技状態A」の200回転目及び「通常遊技状態B」の150回転目における、各特別図柄のハズレとなる動的表示の演出態様は、必ず「特殊変動4」演出態様となるように設定されている。

40

【5789】

このように、「特殊変動3」演出態様及び「特殊変動4」演出態様のような特定の停止

50

種別が、特定の遊技状態の特定の回転数においてのみ選択され得るように構成することで、音声ランプ制御装置 113 では、その特定の停止種別を受信することにより、現在の遊技状態及び回転数を認識することができる。本発明の供給電力が低下した後に主制御装置 110 から出力されるコマンドとして、電源断後に変動演出の実行回数が規定回数に到達した場合に主制御装置 110 から出力される変動パターンコマンドを例に説明したが、例えば、電源断後に変動演出の実行回数が規定回数に到達した場合に主制御装置 110 から出力される停止種別コマンド又は確定コマンドでもよいし、電源断後に始動入賞が発生した場合に主制御装置 110 から出力される保留球数コマンドでもよいし、節電後に始動入賞が発生した場合に主制御装置 110 から出力される保留球数コマンドでもよいし、節電後に操作ハンドル 51 に接触することにより出力されるハンドル接触コマンドでもよい。

10

【5790】

次に、図 249 及び図 250 を参照して、第 18 実施形態における変動パターンテーブル 202e の詳細について説明する。図 249 (a) は、第 18 実施形態の ROM 202 に記憶される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 202e1 の一例を模式的に示した図であり、図 249 (b) は、第 18 実施形態の ROM 202 に記憶される特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 202e2 の一例を模式的に示した図である。また、図 250 (a) は、第 18 実施形態の ROM 202 に記憶される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 202e3 の一例を模式的に示した図であり、図 250 (b) は、第 18 実施形態の ROM 202 に記憶される特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 202e4 の一例を模式的に示した図である。第 18 実施形態の変動パターンテーブル 202e と第 16 実施形態

20

【5791】

図 249 及び図 250 に示すように、各変動パターンテーブル 202e1 ~ 202e4 は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ (ロング)」演出態様が決定された場合に参照される「E0 : 非リーチ・ロング」用と、「非リーチ (ミドル)」演出態様が決定された場合に参照される「E1 : 非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ (ショート)」演出態様が決定された場合に参照される「E2 : 非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E3 : ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E4 : スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E5 : スペシャルリーチ」用と、「特殊変動 3」演出態様が決定された場合に参照される「E8 : 特殊変動 3」用と、「特殊変動 4」演出態様が決定された場合に参照される「E9 : 特殊変動 4」用と、に区分けされている。

30

【5792】

また、第 18 実施形態における大当たり時の演出態様については、第 16 実施形態と同様のため、説明を省略する。

【5793】

次いで、図 249 (a) で示す例のうち、「E0 : 非リーチ・ロング」~「E5 : スペシャルリーチ」までの変動パターンについては、第 16 実施形態と同様のため、説明を省略する。

40

【5794】

次いで、特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 202e1 において、「E8 : 特殊変動 3」には、全体の変動時間が「15 秒」の『「高速変動 (長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【5795】

図 249 (a) の示す例では、「E8 : 特殊変動 3」における変動パターンと変動種別カウンタ CS1 の値との対応付けが、『「高速変動 (長)」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、該『「高速変動 (長)」の変動要素 + 「低

50

速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【 5 7 9 6 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 において「特殊変動 3」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ～ 9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「特殊変動 3」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』が選択される。

【 5 7 9 7 】

次いで、特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 において、「E 9：特殊変動 4」には、全体の変動時間が「15 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 5 7 9 8 】

図 2 4 9 (a) の示す例では、「E 9：特殊変動 4」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』に対して「0 ～ 9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【 5 7 9 9 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 において「特殊変動 4」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ～ 9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「特殊変動 4」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』が選択される。

【 5 8 0 0 】

ここで、「特殊変動 3」演出態様及び「特殊変動 4」演出態様において選択され得る変動要素である、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』は、「非リーチ（ロング）」演出態様において選択され得る変動要素と同様となっている。

【 5 8 0 1 】

上述したように、「特殊変動 3」演出態様は、「通常遊技状態 A」における 1 0 0 回転目及び「通常遊技状態 B」における 5 0 回転目の動的表示の実行時にのみ選択され得る変動パターンであり、「特殊変動 4」演出態様は、「通常遊技状態 A」における 2 0 0 回転目及び「通常遊技状態 B」における 1 5 0 回転目の動的表示の実行時にのみ選択され得る変動パターンである。

【 5 8 0 2 】

即ち、「通常遊技状態 A」における 1 0 0 回転目及び「通常遊技状態 B」における 5 0 回転目の動的表示、及び、「通常遊技状態 A」における 2 0 0 回転目及び「通常遊技状態 B」における 1 5 0 回転目の動的表示では、「非リーチ（ロング）」演出態様と同様の変動要素が実行されることになる。従って、「通常遊技状態 A」における 1 0 0 回転目及び「通常遊技状態 B」における 5 0 回転目の動的表示、及び、「通常遊技状態 A」における 2 0 0 回転目及び「通常遊技状態 B」における 1 5 0 回転目の動的表示の実行時に、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行される変動演出は、「通常遊技状態」におけるその他の回転数（即ち、「通常遊技状態 A」における 1 0 0 回転目及び「通常遊技状態 B」における 5 0 回転目、及び、「通常遊技状態 A」における 2 0 0 回転目及び「通常遊技状態 B」における 1 5 0 回転目以外の回転数）において選択され得る変動パターンである「非リーチ（ロング）」演出態様と同様の変動演出が実行される。

【 5 8 0 3 】

このため、遊技者には、「特殊変動 3」演出態様又は「特殊変動 4」演出態様によって実行された変動演出であることを意識させることなく実行することができ、かつ、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、特定の回転数における変動演出であることを判別することがで

10

20

30

40

50

きる。

【 5 8 0 4 】

なお、この「特殊変動 3」演出態様及び「特殊変動 4」演出態様によって実行された変動演出は、特別図柄の低確率状態における 100 回転目及び 200 回転目に実行された変動演出であるため、救済条件が成立するまでの残りの回転数を遊技者に報知するための特別な演出を実行するように構成してもよい。例えば、「特殊変動 4」演出態様は、特別図柄の低確率状態における 200 回転目に実行された変動演出であり、救済条件が成立するまでの残りの回転数が 50 回転であるから、第 3 図柄表示装置 81 において「救済条件成立まで 残り 50 回転」というようなメッセージを表示するように構成してもよい。

【 5 8 0 5 】

次いで、図 249 (b) の第 1 特別図柄の大当たり時に参照される特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 202e2 については、第 16 実施形態と同様のため、説明を省略する。

【 5 8 0 6 】

次に、図 250 (a) を参照して、第 18 実施形態における第 2 特別図柄のハズレ時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 202e3 について説明する。

【 5 8 0 7 】

図 250 (a) で示す例のうち、「E0：非リーチ・ロング」～「E5：スペシャルリーチ」までの変動パターンについては、第 16 実施形態と同様のため、説明を省略する。

【 5 8 0 8 】

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 202e3 において、「E8：特殊変動 3」には、全体の変動時間が「15 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 5 8 0 9 】

図 250 (a) の示す例では、「E8：特殊変動 3」における変動パターンと変動種別カウンタ CS1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【 5 8 1 0 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 202e3 において「特殊変動 3」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ CS1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「特殊変動 3」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【 5 8 1 1 】

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 202e3 において、「E9：特殊変動 4」には、全体の変動時間が「15 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 5 8 1 2 】

図 250 (a) の示す例では、「E9：特殊変動 4」における変動パターンと変動種別カウンタ CS1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【 5 8 1 3 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 202e3 において「特殊変動 4」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ CS1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「特殊変動 4」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変

10

20

30

40

50

動要素 + 「低速変動」の変動要素』が選択される。

【 5 8 1 4 】

次いで、図 2 5 0 (b) の第 2 特別図柄の大当たり時に参照される特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 4 については、第 1 6 実施形態と同様のため、説明を省略する。

【 5 8 1 5 】

次に、図 2 5 1 を参照して、第 1 8 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) について説明する。図 2 5 1 は、第 1 8 実施形態の救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) を示したフローチャートである。第 1 8 実施形態の救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) と第 1 6 実施形態の救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) との異なる点は、今回実行される変動演出の遊技状態が「通常遊技状態」である場合に、該変動演出の演出態様を判別する処理が追加されている点である。

10

【 5 8 1 6 】

第 1 8 実施形態の救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) では、S 1 4 0 4 の処理において、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」ではないと判別された場合 (S 1 4 0 4 : N o) 、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動 3 」演出態様か否かを判別し (S 1 4 5 2) 、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動 3 」演出態様であれば (S 1 4 5 2 : Y e s) 、特別図柄の低確率状態における 1 0 0 回転目の変動演出であると判断し、サブ救済カウンタ 2 2 3 k に「 1 0 0 」をセットし (S 1 4 5 3) 、処理を S 1 4 0 6 に移行する。

20

【 5 8 1 7 】

S 1 4 5 2 の処理において、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動 3 」演出態様でないと判別された場合 (S 1 4 5 2 : N o) 、次いで、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動 4 」演出態様か否かを判別し (S 1 4 5 4) 、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動 4 」演出態様であれば (S 1 4 5 4 : Y e s) 、特別図柄の低確率状態における 2 0 0 回転目の変動演出であると判断し、サブ救済カウンタ 2 2 3 k に「 2 0 0 」をセットし (S 1 4 5 5) 、処理を S 1 4 0 6 に移行する。本発明の供給電力が低下した後に主制御装置 1 1 0 から出力されるコマンドに基づいて実行される示唆演出として、電源断後に主制御装置 1 1 0 から変動パターンコマンドを受信したことに基づいて救済カウンタ表示 8 9 を表示する例で説明するが、例えば、電源断後に主制御装置 1 1 0 から変動種別コマンド又は確定コマンドを受信したことに基づいて救済カウンタ表示 8 9 を表示してもよいし、電源断後に主制御装置 1 1 0 から保留球数コマンドを受信したことに基づいて救済カウンタ表示 8 9 を表示してもよいし、節電後に主制御装置 1 1 0 からハンドル接触コマンドを受信したことに基づいて特定演出 (例えば、特定のキャラボイス出力や特定のキャラ図柄を表示等) を実行してもよい。また、供給電力が低下した後に主制御装置 1 1 0 から出力されるコマンドに基づいて実行される示唆演出に関連する関連示唆演出として、救済カウンタ表示 8 9 を変動回数のみで表示する例で説明するが、例えば、電源断後に主制御装置 1 1 0 から特定のコマンドを受信することで救済カウンタ表示 8 9 を天井回数のみで表示してもよいし、節電後に主制御装置 1 1 0 からハンドル接触コマンドを受信することで特定演出 (例えば、特定のキャラボイス出力や特定のキャラ図柄を表示等) を補足する文字テロップ表示や追加キャラ現出等でもよい。

30

40

【 5 8 1 8 】

一方、S 1 4 5 4 の判別の結果、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動 4 」演出態様でなければ (S 1 4 5 4 : N o) 、S 1 4 5 5 及び S 1 4 0 6 の処理をスキップして S 1 4 0 7 に移行する。

【 5 8 1 9 】

このように構成することで、「通常遊技状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断されたとしても、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドを判別することによって、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の R A M 2 2 3 のデータを正しく保持するこ

50

とができ、電源復帰後の「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させ、特定の変動パターンを実行させることで、該特定の変動パターンを実行する動的表示から救済カウンタ表示 89 の表示を行うことができる。

【5820】

以上、説明したように、第18実施形態のパチンコ機10では、各特別図柄の動的表示が実行を開始する場合に、音声ランプ制御装置113において、主制御装置110より送信された変動パターンコマンドにより、特定の変動パターンであるか否かを判別し、その判別結果によってサブ救済カウンタ223kに値をセットし、サブ救済カウンタ表示フラグ223jをオンに設定するように構成する。このように構成することで、「通常遊技状態」において、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断されたとしても、電源復帰後の「通常遊技状態」において、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させ、特定の変動パターンを実行させることで、該特定の変動パターンを実行する動的表示から救済カウンタ表示 89 の表示を行うことができる。その結果、音声ランプ制御装置113内のRAM223に、バックアップ機能の搭載することなく、該RAM223のデータを正しく保持することができ、製造コストを削減することができる。さらに、主制御装置110のRAM203において保持している救済カウンタ203pの値の音声ランプ制御装置113へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置110制御負担を軽減することができる。

【5821】

また、「通常遊技状態」に滞在中のパチンコ機10を、遊技ホールが営業終了時に電源を遮断し、翌営業日にRAMの初期化処理を行わずに電源を立ち上げた場合、該立ち上げ処理の実行直後の「通常遊技状態」には救済カウンタ表示 89 は表示されないものの、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させることで、特定の変動パターンが選択され得る回転数に到達してからは、救済カウンタ表示 89 を正常に表示することができる。その結果、遊技者は、遊技ホールの営業開始時にパチンコ機10を遊技する場合、「通常遊技状態」中に救済カウンタ表示 89 が表示されていなくても、一定回転数だけ特別図柄の動的表示を実行させることで該救済カウンタ表示 89 を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を認識することができるようになる。そして、この仕様を把握した遊技者は、遊技ホールの営業開始時において、パチンコ機10を一定回転数だけ実行させて救済カウンタ表示 89 を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を確認し、該残りの回転数が少なければ、さらに救済条件が成立するまで遊技を継続し得ようになり、パチンコ機10の稼働を促進することが可能となる。また、前日の回転数を把握した上で、上記一定回転数の変動表示を実行させた場合に、救済カウンタ表示 89 が表示されるか否かにより、パチンコ機10がRAMクリアされたか否かを認識することが可能となる。その結果、上記RAMクリアの恩恵（例えば、設定変更や天井越えリセット等）を受けることができるか否かを把握するために、営業開始時にパチンコ機10の稼働を促進させる効果がある。

【5822】

その他、第18実施形態におけるパチンコ機10は、第16実施形態又は第17実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【5823】

<第19実施形態>

次いで、図252から図284を参照して、本発明を適用した第19実施形態のパチンコ機10について説明する。第16実施形態のパチンコ機10では、「普図高確時間短縮状態」に移行することとなる大当たり種別「時短A」又は「時短B」への当選に基づいて付与され得る時短回数が一定（即ち、「50回」）になるように構成されている。よって、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行する場合、音声ランプ制御装置113では、サブ救済カウンタ223kに「50」を固定でセットするように構成されている。

【5824】

これに対し、第19実施形態のパチンコ機10では、「普図高確時間短縮状態」に移行

10

20

30

40

50

した場合の時短終了条件として、特別図柄の動的表示の実行回数に加えて、小当たり遊技の当選回数が設定されている。このため、「普図高確時間短縮状態」の終了時における特別図柄の動的表示の実行回数は不特定回数となる。

【 5 8 2 5 】

以下、第 1 9 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 1 6 実施形態乃至第 1 8 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 1 9 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 1 6 実施形態乃至第 1 8 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 1 6 実施形態乃至第 1 8 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 5 8 2 6 】

まず、図 2 5 2 を参照して第 1 9 実施形態における遊技盤 1 3 の具体的構成について説明する。第 1 9 実施形態の遊技盤 1 3 と第 1 6 実施形態の遊技盤 1 3 との異なる点は、主に、可変入賞装置 6 5 の内部に特定領域が配設されている点である。

【 5 8 2 7 】

第 1 9 実施形態の遊技盤 1 3 では、普通電役 7 2 の球の流下方向下流側には、可変入賞装置 6 5 が配設されている。この可変入賞装置 6 5 には、遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された大入賞口開閉板 6 5 a と、該大入賞口開閉板 6 5 a を開閉駆動可能な大入賞口ソレノイド 6 5 b (図 2 5 3 参照) と、可変入賞装置 6 5 内に設けられた大入賞口スイッチ 6 5 c と、該大入賞口スイッチ 6 5 c の球の流下方向下流側に配設されて遊技盤 1 3 盤面から出沒可能に構成された特定領域開閉板 6 5 d と、該特定領域開閉板 6 5 d を開閉駆動可能な特定領域ソレノイド 6 5 e (図 2 5 3 参照) と、特定領域を通過する球を検知可能な特定領域スイッチ 6 5 f と、可変入賞装置 6 5 内に流入した球を排出するための排出口 6 5 g と、が設けられている。

【 5 8 2 8 】

大入賞口開閉板 6 5 a は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板 6 5 a は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態 (即ち、閉鎖状態) を維持して、可変入賞装置 6 5 の上流側 (可変入賞装置 6 5 の正面視右側) から流下する球を大入賞口開閉板 6 5 a の上面を転動させて可変入賞装置 6 5 の下流側 (可変入賞装置 6 5 の正面視左側) へと流下させることで、可変入賞装置 6 5 内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、各特別図柄において大当たりに当選した場合又は第 2 特別図柄において小当たりに当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板 6 5 a が大入賞口ソレノイド 6 5 b (図 2 5 3 参照) によって遊技盤 1 3 盤面内に没入駆動され、可変入賞装置 6 5 内に球が流入可能な状態となる。

【 5 8 2 9 】

可変入賞装置 6 5 内に流入した球は、該可変入賞装置 6 5 内に設けられた大入賞口スイッチ 6 5 c によって検知された後、同じく可変入賞装置 6 5 内に設けられた特定領域側へと流下する。大入賞口スイッチ 6 5 c によって球が検知されることで、1 0 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【 5 8 3 0 】

第 1 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、小当たりに当選した特別図柄の種類によって、可変入賞装置 6 5 の開放態様が異なるように構成されている。詳細は後述するが、小当たり種別「小当たり A」に当選した場合には、1 のラウンドにおける可変入賞装置 6 5 の開放回数が 1 回に設定され、開放時間が「0 . 1 秒」に設定される (図 2 5 7 及び図 2 6 4 参照) 。即ち、小当たり種別「小当たり A」による可変入賞装置 6 5 の開放時間の合計時間が「0 . 1 秒」に設定される。一方、小当たり種別「小当たり B」に当選した場合には、1 のラウンドにおける可変入賞装置 6 5 の開放回数が 9 回に設定され、小当たり種別「小当たり A」と同様、開放時間が「0 . 1 秒」に設定され、可変入賞装置 6 5 が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間が「1 . 2 秒」に設定される (図 2 5 7 及び図 2 6 4 参照) 。即ち、小当たり種別「小当たり B」による可変入賞装置 6 5 の開放時間の合

10

20

30

40

50

計時間が「０．９秒」に設定される。なお、いずれの小当たりの場合も、１のラウンドにおける可変入賞装置６５への最大入賞個数が「１０個」に設定される（図２６４参照）。

【５８３１】

可変入賞装置６５内であって、大入賞口スイッチ６５ｃの下流側には、特定領域開閉板６５ｄが配設されている。特定領域開閉板６５ｄは、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板６５ｄは、通常状態において、遊技盤１３盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域の上流側（特定領域開閉板６５ｄの正面視左側）から流下する球を特定領域開閉板６５ｄの上面を転動させて可変入賞装置６５内の排出口６５ｇ側（特定領域開閉板６５ｄの正面視右側）へと流下させることで、可変入賞装置６５内に流入した球の特定領域への流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第１９実施形態では、小当たり種別「小当たりＡ」又は「小当たりＢ」への当選に基づく最初の大入賞口開閉板６５ａの開放開始から４秒後）に基づいて、特定領域開閉板６５ｄが特定領域ソレノイド６５ｅ（図２５３参照）によって遊技盤１３盤面内に没入駆動され、特定領域内（特定領域スイッチ６５ｆ側）に球が流入可能な状態となる。

10

【５８３２】

即ち、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、特定領域開閉板６５ｄが開放されるタイミングは、可変入賞装置６５の開放時間の合計「０．１秒」が経過してから、さらに「３．９秒」経過した後であり、大入賞口開閉板６５ａの開放に伴う可変入賞装置６５に流入した球が排出口６５ｇへと流下し終わったタイミングであり、可変入賞装置６５内に流入した球が排出口６５ｇへ案内されるまでの間、特定領域が閉鎖され続けた状態となる。一方、小当たり種別「小当たりＢ」に当選した場合には、特定領域開閉板６５ｄが開放されるタイミングは、大入賞口開閉板６５ａの開放回数が残っている状態であり、可変入賞装置６５へ球が流入可能となっている状態で特定領域が開放されている状態となる。よって、小当たり種別「小当たりＡ」に当選した場合には、右打ち遊技で発射された球が特定領域へ流入困難又は流入不可となる一方、小当たり種別「小当たりＢ」に当選した場合には、右打ち遊技で発射された球が特定領域へ流入可能となる。

20

【５８３３】

特定領域内に流入した球は、該特定領域内に設けられた特定領域スイッチ６５ｆによって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第１９実施形態のパチンコ機１０では、特定領域スイッチ６５ｆによって球が検知された場合、第１特別図柄又は第２特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、１種２種混合機）。特定領域スイッチ６５ｆによって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタＣＫ（図２５７参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ６５ｆによる賞球の払い出しは無いように構成されている。

30

【５８３４】

このように構成することで、小当たり種別「小当たりＡ」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し難い又は発生し得ないようにすることができ、小当たり種別「小当たりＢ」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し得るようにすることができる。

40

【５８３５】

次に、図２５３を参照して、第１９実施形態におけるパチンコ機１０の電氣的構成について説明する。図２５３は、第１９実施形態におけるパチンコ機１０の電氣的構成を示すブロック図である。第１９実施形態のブロック図と第１６実施形態のブロック図との異なる点は、主に、ＲＯＭ２０２に小当たり種別テーブル２０２ｋ及び小当たり開放テーブル２０２ｍが追加されている点と、ＲＡＭ２０３に小当たり時短カウンタ２０３ｒ及び大当たりフラグ２０３ｓが追加されている点である。

【５８３６】

ここで、図２５４を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウン

50

タ等について説明する。第 19 実施形態の各種カウンタと第 16 実施形態の各種カウンタとの異なる点は、主に、小当たり抽選に使用されるカウンタが追加されている点である。

【5837】

大当たり抽選や、特別図柄表示装置 37 の動的表示の設定、および、第 3 図柄表示装置 81 の変動演出の設定には、大当たり又は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C1 と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタ C2 と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタ C3 と、大当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定に使用する第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ CS1 と、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタ CK と、が用いられる。

10

【5838】

これら各カウンタは、更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後「0」に戻るループカウンタとなっている。

【5839】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図 268 参照）の実行間隔である「4 ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図 205 参照）の中で不定期に更新されて、その更新値が RAM 203 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ 203c に適宜格納される。RAM 203 には、第 1 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ～第 4 エリア）からなる第 1 保留球格納エリア 203d と、第 2 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ～第 4 エリア）からなる第 2 保留球格納エリア 203e とが設けられており、これらの各エリアには、第 1 始動口 64 又は第 2 始動口 71 への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3、変動種別カウンタ CS1 及び小当たり種別カウンタ CK の各値がそれぞれ格納される。

20

【5840】

これら各種カウンタのうち、大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3、変動種別カウンタ CS1 の更新方法については第 16 実施形態と同様のため、説明を省略する。

【5841】

大当たり乱数カウンタ C1 が大当たり又は小当たりとなる乱数の値は、主制御装置 110 の ROM 202 に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 202a によって設定されている。つまり、第 2 保留球格納エリア 203e の保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 203e1 に格納されている大当たり乱数カウンタ C1 の値が、第 2 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 202a2 によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定され、小当たりとなる乱数の値と一致する場合に、小当たりと判定される。

30

【5842】

ここで、図 255 を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 202a の詳細についてそれぞれ説明する。図 255 (a) は、ROM 202 に記憶される第 1 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 202a1（以下、「特図 1 大当たり乱数テーブル 202a1」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図 255 (b) は、ROM 202 に記憶される第 2 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 202a2（以下、「特図 2 大当たり乱数テーブル 202a2」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。

40

【5843】

第 19 実施形態の特図 1 大当たり乱数テーブル 202a1 及び特図 2 大当たり乱数テーブル 202a2 は、設定値毎にそれぞれ、大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、設定毎に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、設定毎に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ

50

、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定ごとに大当たりとなる確率が変更される。

【 5 8 4 4 】

一方、第 2 特別図柄において、設定値毎に小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第 2 特別図柄における小当たり乱数値の個数は、設定値毎で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、各特別図柄において、設定値毎で同一とすることにより、各特別図柄におけるすべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

【 5 8 4 5 】

このように、第 1 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の設定毎の大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第 2 特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定毎に変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第 2 特別図柄小当たり乱数値の個数は、第 2 特別図柄の設定値毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【 5 8 4 6 】

また、第 1 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタ C 1 のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得し得る大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、第 1 特別図柄の変動演出で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機 1 0 の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値 1 等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機 1 0 の稼働を促進することができる。

【 5 8 4 7 】

さらに、第 1 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタ C 1 のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【 5 8 4 8 】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、パチンコ機 1 0 毎に設けられ、該パチンコ機 1 0 における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の 2 つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機 1 0 の設定判別が推測され易くなってしまふ。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「1」）に設定されたパチンコ機 1 0 の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機 1 0 で遊技を行わず、パチンコ機 1 0 の稼働が低下してしまうおそれがある。

【 5 8 4 9 】

そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタ C 1 のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、小当たりの出現率からはパチンコ機 1 0 の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要

10

20

30

40

50

素を１つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【５８５０】

図２５５（ａ）で示すように、第１９実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２０２ a １では、設定値が「１」の場合、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ a １における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０１個で、その値「０～１００」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ a １に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における大当たり確率は、 $101 / 10000 = 1.01 / 100$ （即ち、１．０１％）となるように設定されている。

10

【５８５１】

また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ a １における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定されていない。

【５８５２】

よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ a １におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９９個で、その値「１０１～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ a １に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、 $9899 / 10000 = 98.99 / 100$ （即ち、９８．９９％）となるように設定されている。

20

【５８５３】

即ち、設定値「１」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【５８５４】

次いで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ a １における大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は１０３個で、その値「０～１０２」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ a １に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の大当たり確率は、 $103 / 10000 = 1.03 / 100$ （即ち、１．０３％）となるように設定されている。

30

【５８５５】

また、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ a １における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定値「１」の場合と同様に設定されていない。

【５８５６】

従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２０２ a １におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９８９７個で、その値「１０３～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２０２ a １に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における第１特別図柄のハズレ確率は、 $9897 / 10000 = 98.97 / 100$ （即ち、９８．９７％）となるように設定されている。

40

【５８５７】

即ち、設定値「２」において、特図１における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【５８５８】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２０２ a １における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（１．０１％ → １．０３％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５８５９】

50

次いで、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は105個で、その値「0～104」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄の大当たり確率は、 $105 / 10000 = 1.05 / 100$ （即ち、1.05%）となるように設定されている。

【5860】

また、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）は設定値「1」の場合と同様に設定されていない。

【5861】

従って、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9895個で、その値「105～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9895 / 10000 = 98.95 / 100$ （即ち、98.95%）となるように設定されている。

【5862】

即ち、設定値「3」において、特図1における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【5863】

よって、特図1大当たり乱数テーブル202a1における設定値「3」は、設定値「2」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（1.03% 1.05%）、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【5864】

次に、図255（b）で示すように、第19実施形態の特図2大当たり乱数テーブル202a2では、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル202a1と同様、101個で、その値「0～100」が特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $101 / 10000 = 1.01 / 100$ （即ち、1.01%）となるように設定されている。

【5865】

ここで、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、1579個で、その値「101～1679」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄における小当たり確率は、 $1579 / 10000 = 15.79 / 100$ （即ち、15.79%）となるように設定されている。

【5866】

従って、設定値が「1」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの8320個で、その値「1680～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第2特別図柄のハズレ確率は、 $8320 / 10000 = 83.20 / 100$ （即ち、83.20%）となるように設定されている。

【5867】

即ち、設定値「1」において、特図2における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【5868】

次いで、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における大当

10

20

30

40

50

たりとなる大当たり乱数カウンタC 1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル202a1と同様、103個で、その値「0～102」が特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $103 / 10000 = 1.03 / 100$ （即ち、1.03%）となるように設定されている。

【5869】

ここで、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」の場合と同様、1579個で、その値「103～1681」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄における小当たり確率は、 $1579 / 10000 = 15.79 / 100$ （即ち、15.79%）となるように設定されている。

10

【5870】

従って、設定値が「2」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの8318個で、その値「1682～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄のハズレ確率は、 $8318 / 10000 = 83.18 / 100$ （即ち、83.18%）となるように設定されている。

【5871】

即ち、設定値「2」において、特図2における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

20

【5872】

よって、特図2大当たり乱数テーブル202a2における設定値「2」は、設定値「1」と比べて、小当たり確率は同等（ともに15.79%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（1.01%～1.03%）、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【5873】

次いで、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における大当たりとなる大当たり乱数カウンタC 1の値（大当たり乱数値）の個数は、特図1大当たり乱数テーブル202a1と同様、105個で、その値「0～104」が特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $105 / 10000 = 1.05 / 100$ （即ち、1.05%）となるように設定されている。

30

【5874】

ここで、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」及び「2」の場合と同様、1579個で、その値「105～1683」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄における小当たり確率は、 $1579 / 10000 = 15.79 / 100$ （即ち、15.79%）となるように設定されている。

40

【5875】

従って、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの8316個で、その値「1684～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄のハズレ確率は、 $8316 / 10000 = 83.16 / 100$ （即ち、83.16%）となるように設定されている。

【5876】

50

即ち、設定値「3」において、特図2における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【5877】

よって、特図2大当たり乱数テーブル202a2における設定値「3」は、設定値「2」と比べて、小当たり確率は同等（ともに15.79%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（1.03%→1.05%）、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【5878】

ここで、図256を参照して、特図1大当たり種別テーブル202b1及び特図2大当たり種別テーブル202b2について説明する。図256(a)は、第19実施形態のROM202に記憶される第1特別図柄に対応する特図1大当たり種別テーブル202b1の一例を模式的に示した図であり、図256(b)は、同じく第19実施形態のROM202に記憶される第2特別図柄に対応する特図2大当たり種別テーブル202b2の一例を模式的に示した図である。第19実施形態の大当たり種別テーブル202bと第16実施形態の大当たり種別テーブル202bとの異なる点は、主に、当選し得る大当たり種別がすべて「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別であり、「確率変動状態」に移行することとなる大当たり種別が削除されている点と、該「普図高確時間短縮状態」へ移行する場合に付与され得る時短回数が異なっている点である。

【5879】

第19実施形態のパチンコ機10では、大当たり種別として、最大ラウンド数が4ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第19実施形態では、「99回」）実行されるまで間、又は、小当たり遊技に規定回数（第19実施形態では、「1回」）当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短A」と、最大ラウンド数が6ラウンドの大当たり後に、特別図柄の大当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄の動的表示が規定回数（第19実施形態では、「99回」）実行されるまで間、又は、小当たり遊技に規定回数（第19実施形態では、「1回」）当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短B」と、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たり後に、特別図柄の動的表示が規定回数（第19実施形態では、「99回」）実行されるまで間、又は、小当たり遊技に規定回数（第19実施形態では、「1回」）当選するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に対応する大当たり種別「時短C」と、がある。

【5880】

特図1大当たり種別テーブル202b1及び特図2大当たり種別テーブル202b2では、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタC2の取り得る値が対応付けられている。

【5881】

図256(a)で示す特図1大当たり種別テーブル202b1の例では、大当たり種別「時短A」に対して大当たり種別カウンタC2の値「0～43」が対応付けられ、大当たり種別「時短B」に対して大当たり種別カウンタC2の値「44～96」が対応付けられ、大当たり種別「確変A」に対して大当たり種別カウンタC2の値「97～99」が対応付けられている。

【5882】

よって、第1特別図柄の当否抽選において、第1保留球格納エリア203dのいずれかの第1保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第1保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203d2に格納された大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別が特図1大当たり種別テーブル202b1から選定され得て、例え

10

20

30

40

50

ば、大当たり種別カウンタC2の値が「7」であれば、大当たり種別「時短A」が選定され得て、大当たり種別カウンタC2の値が「98」であれば、大当たり種別「時短C」が選定され得る。

【5883】

従って、第1特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短A」が44%、大当たり種別「時短B」が53%、大当たり種別「時短C」が3%、の割合で当選することとなる。

【5884】

なお、第19実施形態のパチンコ機10では、左打ち遊技において、第1始動口64へ入賞し得て第1特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第2始動口71へ入賞し難いこと
10
で第2特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、第1特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

【5885】

次いで、図256(b)で示す特図2大当たり種別テーブル202b2の例では、すべての遊技状態において第2特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短A」に対して大当たり種別カウンタC2の値「0~38」が対応付けられ、大当たり種別「時短B」に対して大当たり種別カウンタC2の値「39~77」が対応付けられ、大当たり種別「時短C」に対して大当たり種別カウンタC2の値「78~99」が対応付けられ
20
ている。

【5886】

即ち、すべての遊技状態における第2特別図柄の当否抽選において、第2保留球格納エリア203eのいずれかの第2保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1に格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第2保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203e2に格納された大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別が特図2大当たり種別テーブル202b2から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタC2の値が「7」であれば、大当たり種別「時短A」が選定され得て、大当たり種別カウンタC2の値が「95」であれば、大当たり種別「時短C」が選定され得る。

【5887】

従って、第2特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短A」が39%、大当たり種別「時短B」が39%、大当たり種別「時短C」が22%、の割合で当選することとなる。

【5888】

図254に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタCKは、小当たりに当選して該小当たり遊技中に特定領域を球が通過した場合に付与される小当たり種別（大当たり内容）を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「0~99」）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、「0~99」の値を取り得るカウンタの場合は「99」）に達した後に「0」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタCKの値は、例えば、定期的に（第19実施形態では、タイマ割込処理（図268参照）毎に1回）更新される。
40

【5889】

そして、球が第2始動口71に入賞したタイミングで、第2始動口71に対応して設けられたRAM203の第2保留球格納エリア203eの第2保留第1~第4エリアのうち、大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアと同じ第2保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア203e5に格納される。

【5890】

ここで、例えば、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別
50

(以下、「停止種別」と称する場合がある)は、ハズレ時のものとなる。また、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数(大当たり乱数値)であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別(以下、「停止種別」と称する場合がある)は、大当たり時のものとなる。一方で、第2保留球格納エリア203e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が小当たりとなる乱数(小当たり乱数値)であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる。この場合、その小当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された小当たり種別カウンタCKの値が示す小当たり種別に対応して決定される。

【5891】

10

第19実施形態のパチンコ機10における小当たり種別カウンタCKの値は、「0~99」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタCKとROM202に格納された小当たり種別テーブル202kとに基づいて、小当たり種別が決定される。

【5892】

ここで、図257を参照して、特図2小当たり種別テーブル202kについて説明する。図257は、ROM202に記憶される第2特別図柄に対応する特図2小当たり種別テーブル202kの一例を模式的に示した図である。

【5893】

第19実施形態のパチンコ機10では、上述したように、第2特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、可変入賞装置65(図252参照)を開放駆動するとともに、特別図柄の種類に応じたタイミングで該可変入賞装置65内の特定領域を開放するように構成されている。そして、小当たり遊技中に特定領域を球が通過した場合には、小当たり種別カウンタCKの値に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

20

【5894】

図257に示すように、小当たり種別テーブル202kは、小当たり中に特定領域を通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタCKの値とが対応付けられたテーブルである。なお、滞在する遊技状態に応じて選択され得る小当たり種別が異なるように構成してもよい。

【5895】

30

第19実施形態のパチンコ機10では、小当たり種別として、特定領域を球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が1ラウンドとなる小当たり種別「小当たりA」及び「小当たりB」が設けられる一方、特定領域を球が通過した場合には、最大ラウンド数が1(小当たり分)+3ラウンド(大当たり分)であって、「99回」の時短回数が付与される「時短D」及び「時短E」と、最大ラウンド数が1(小当たり分)+5ラウンド(大当たり分)であって、「99回」の時短回数が付与される「時短F」と、最大ラウンド数が1(小当たり分)+9ラウンド(大当たり分)であって、「99回」の時短回数が付与される「時短G」とが設けられている。

【5896】

なお、本発明の一般遊技状態と有利遊技状態とが終了する場合にのみ実行される演出として、「30回」の「普図高確時間短縮状態」と「50回」の「普図高確時間短縮状態」とで共通の時短終了専用変動を例に説明するが、例えば、「30回」の「確率変動状態」と「50回」の「確率変動状態」とで共通の確変終了専用変動を設けてもよいし、5ラウンドの大当たり遊技と10ラウンドの大当たり遊技とで共通の大当たりエンディング演出を設けてもよいし、5回開放の小当たり遊技と10回開放の小当たり遊技とで共通の小当たりエンディング演出を設けてもよい。

40

【5897】

特図2小当たり種別テーブル202kでは、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタCKの取り得る値が対応付けられている。

【5898】

50

図 2 5 7 で示す特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 k の例では、第 2 特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域を球が通過しなかったときに、小当たり種別「小当たり A」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「0 ~ 1 9」が対応付けられ、小当たり種別「小当たり B」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「2 0 ~ 9 9」が対応付けられている。一方、特定領域を球が通過したときに、「時短 D」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「0 ~ 1 9」が対応付けられ、「時短 E」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「2 0 ~ 5 0」が対応付けられ、「時短 F」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「5 1 ~ 8 1」が対応付けられ、「時短 G」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「8 2 ~ 9 9」が対応付けられている。

【 5 8 9 9 】

10

即ち、第 2 特別図柄の当否抽選において、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e のいずれかの第 1 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が小当たりとなる値であった場合に、同じ第 1 保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 5 に格納された小当たり種別カウンタ C K の値に対応付けられた小当たり種別が特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 k から決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタ C K の値が「7」である場合には小当たり種別として「時短 D」が決定され、小当たり種別カウンタ C K の値が「9 5」である場合には小当たり種別として「時短 G」が決定される。

【 5 9 0 0 】

従って、第 2 特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合であって、特定領域を球が通過しなかったときに、小当たり種別「小当たり A」が 2 0 %、小当たり種別「小当たり B」が 8 0 % の割合で当選することとなる。

20

【 5 9 0 1 】

よって、第 2 特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、小当たり種別「小当たり B」に当選し易いように構成されている。

【 5 9 0 2 】

ここで、上述したように、小当たり種別「小当たり A」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し難い又は発生し得ないように構成されており、小当たり種別「小当たり B」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し得るように構成されている。

30

【 5 9 0 3 】

従って、第 2 特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、小当たり種別「小当たり B」に当選し易いため、小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し易いように構成されている。

【 5 9 0 4 】

また、第 2 特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合であって、特定領域を球が通過したときに、小当たり種別「時短 D」が 2 0 %、小当たり種別「時短 E」が 3 1 %、小当たり種別「時短 F」が 3 1 %、小当たり種別「時短 G」が 1 8 % の割合で当選することとなる。

【 5 9 0 5 】

40

次に、図 2 5 8 及び図 2 5 9 を参照して、第 1 9 実施形態のパチンコ機 1 0 における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図 2 5 8 は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図 2 5 9 は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。第 1 9 実施形態の遊技仕様と第 1 6 実施形態の遊技仕様との異なる点は、主に、遊技状態として「確率変動状態」が削除されている点と、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別及び小当たり種別が追加されている点である。

50

【 5 9 0 6 】

図 2 5 8 で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及び R A M クリア状態、「普図高確時間短縮状態」において時短終了条件が成立した場合（所謂、電サポ終了。図 2 5 9 参照。）、又は、「普図低確時間短縮状態」において時短終了条件が成立した場合（所謂、電サポ終了。図 2 5 9 参照。）となる。

【 5 9 0 7 】

ここで、詳細は後述するが、「普図高確時間短縮状態」における時短終了条件は、特別図柄の動的表示が「99回」実行されるか、小当たり遊技に「1回」当選するか、のいずれかが成立した場合となるが（図 2 6 5 参照）、遊技仕様どおりに遊技を行った場合、小当たり遊技に「1回」当選することによる時短終了条件の方が成立し易いように構成されている。

10

【 5 9 0 8 】

具体的に説明すると、第2特別図柄の動的表示が小当たり遊技に当選した場合のうち、小当たり種別「小当たりB」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し得るように構成されているため、実質的には、小当たり種別「小当たりB」に基づく小当たりでは、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」へ移行するよりも大当たりが発生し易くなるように構成されている。

【 5 9 0 9 】

一方、第2特別図柄の動的表示が小当たり遊技に当選した場合のうち、小当たり種別「小当たりA」に基づく小当たりでは、該小当たり遊技終了後に特定領域通過による大当たりが発生し難い又は発生し得ないように構成されているため、小当たり種別「小当たりA」に基づく小当たりでは、時短終了条件が成立して「通常遊技状態」へ移行し易くなるように構成されている。

20

【 5 9 1 0 】

即ち、「普図高確時間短縮状態」における時短終了条件である、小当たり遊技に「1回」当選するという条件が実質的に成立し得るのは、小当たり種別「小当たりA」に当選した場合となる。

【 5 9 1 1 】

また、上述したように、特図2大当たり乱数テーブル202a2において、第2特別図柄における小当たり確率は、15.79%となるように設定されている（図255（b）参照）。さらに、第2特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合、特図2小当たり種別テーブル202kにおいて、小当たり種別「小当たりA」が20%、小当たり種別「小当たりB」が80%の割合で当選するように設定されている（図257参照）。よって、小当たり種別「小当たりA」の当選確率は、第2特別図柄における小当たり確率である15.79%のうちの20%である、約3.16%となり、平均すると、約32回転に1回、小当たり種別「小当たりA」に当選し得ることになる。

30

【 5 9 1 2 】

従って、「普図高確時間短縮状態」において遊技仕様どおりに遊技を行った場合、時短終了条件の1つである、特別図柄の動的表示が「99回」実行される事象よりも、小当たり種別「小当たりA」に当選する事象の方が発生し易く構成されている。

40

【 5 9 1 3 】

即ち、「普図高確時間短縮状態」における時短終了条件は、特別図柄の動的表示が「99回」実行されるよりも、小当たり遊技に「1回」当選することによる時短終了条件の方が成立し易いように構成されている。

【 5 9 1 4 】

よって、第19実施形態のパチンコ機10では、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するのは、実質的に小当たり種別「小当たりA」に当選した場合、となるため、第16実施形態のパチンコ機10のように、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の動的表示の実行回数が固定とならず、不特定回数となる。

50

【 5 9 1 5 】

その結果、「通常遊技状態」に移行した場合に第3図柄表示装置81で表示を行う救済カウンタ表示89の値も不特定回数となるため、音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理では、サブ救済カウンタ223kの値を、前回の当たり以降に実行された変動表示の回数をカウントするように構成し（第19実施形態のパチンコ機10では、すべての遊技状態が特別図柄の低確率状態のため）、該サブ救済カウンタ223kの値を救済カウンタ表示89に表示させるように構成されている。

【 5 9 1 6 】

このように構成することで、第19実施形態のパチンコ機10のように、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の動的表示の実行回数が不特定回数となる場合にも、救済カウンタ表示89に正しい値を表示させることができる。

10

【 5 9 1 7 】

なお、「通常遊技状態」における特別図柄の当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第1特別図柄の変動時間、第2特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否については、第16実施形態のパチンコ機10と同様のため、説明を省略する。

【 5 9 1 8 】

次いで、「普図高確時間短縮状態」への移行契機は、当たり種別「時短A」、「時短B」若しくは「時短C」に当選した場合、又は、小当たり種別「時短D」、「時短E」、「時短F」若しくは「時短G」に当選した場合、となる（図259参照）。

20

【 5 9 1 9 】

なお、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第1特別図柄の変動時間、第2特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否については、第16実施形態のパチンコ機10と同様のため、説明を省略する。

【 5 9 2 0 】

また、「普図低確時間短縮状態」への移行契機、特別図柄の当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第1特別図柄の変動時間、第2特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否については、第16実施形態のパチンコ機10と同様のため、説明を省略する。

30

【 5 9 2 1 】

次に、図260及び図261を参照して、保留数テーブル202cの詳細について説明する。図260は、第1特別図柄に対応する特図1用保留数テーブル202c1を模式的に示した図であり、図261は、第2特別図柄に対応する特図2用保留数テーブル202c2を模式的に示した図である。第19実施形態の保留数テーブル202cと第16実施形態の保留数テーブル202cとの異なる点は、主に、「通常遊技状態」における特定回転数で個別の停止パターンテーブル202dが設定されている点である。

【 5 9 2 2 】

なお、図260及び図261の保留数テーブル202cに定義している、各遊技状態における回転数は、いずれも工場出荷時の初期状態、RAMクリア状態又は当たり遊技後からの回転数となっている。即ち、特別図柄の低確率状態における回転数が「0回」の状態からの回転数となっている。

40

【 5 9 2 3 】

図260の第19実施形態における特図1用保留数テーブル202c1で示すように、「通常遊技状態」における1～99回転目、101～199回転目、201～250回転目及び350回転目以降において選択され得る停止パターンテーブル202dについては、第16実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル202dと同様となっている。

【 5 9 2 4 】

50

また、「通常遊技状態」の100回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202dのGテーブル202d7(図248(a)参照)が選択される。また、「通常遊技状態」の100回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202dのCテーブル202d3(図195(c)参照)が選択される。

【5925】

次いで、「通常遊技状態」の200回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202dのHテーブル202d8(図248(b)参照)が選択される。また、「通常遊技状態」の200回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202dのCテーブル202d3(図195(c)参照)が選択される。

10

【5926】

次いで、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル202dについては、第16実施形態の「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル202dと同様のため、説明を省略する。

【5927】

このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した時点における特別図柄の動的表示の実行回数が不特定回数となる場合においても、特別図柄の低確率状態における特定回転数で特定の変動パターンが選択され得るようにすることができる。その結果、音声ランプ制御装置113では、電源が遮断された場合にRAM223のデータが初期化され、電源が遮断されるまでにカウントしていたサブ救済カウンタ223kの値も0クリアされ、それまでに実行していた特別図柄の低確率状態における実行回数が不明となるが、主制御装置110から送信された特定の変動パターンコマンド(即ち、「特殊変動3」演出態様及び「特殊変動4」演出態様(図248参照))を判別することによって、「通常遊技状態」における特別図柄の変動表示の実行回数(特定の回転数)を把握することができる。

20

【5928】

即ち、例えば、主制御装置110から音声ランプ制御装置113に送信された変動パターンコマンドが、停止パターンテーブル202dのGテーブル202d7が選択された場合に実行され得る「特殊変動3」演出態様であれば(図248参照)、該「特殊変動3」演出態様は、初期状態、RAMクリア状態又は大当たり遊技後から100回転目の動的表示のハズレ抽出時のみに選択され得る変動パターンであるため、音声ランプ制御装置113では、該「特殊変動3」演出態様に対応した変動パターンコマンドの受信時に実行される特別図柄の変動表示が、前回の当たりから、特別図柄の低確率状態における100回転目の変動表示であると判断することができる。

30

【5929】

その結果、「通常遊技状態」中に停電の発生等によりパチンコ機10の電源が遮断された場合であっても、「特殊変動3」演出態様に対応した変動パターンコマンドを受信することにより、前回の当たりからの特別図柄の低確率状態における実行回数を認識することができ、再度救済カウンタ表示89を表示(この例では、「100/250」を表示)できることになる。

40

【5930】

また、このように構成することで、「通常遊技状態」に滞在中のパチンコ機10を、遊技ホールが営業終了時に電源を遮断し、翌営業日にRAMの初期化処理を行わずに電源を立ち上げた場合、該立ち上げ処理の実行直後の「通常遊技状態」には救済カウンタ表示89は表示されないものの、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させることで、上述した特定の変動パターンが選択され得る回転数に到達してからは、救済カウンタ表示89を正常に表示することができる。

【5931】

50

その結果、遊技者は、遊技ホールの営業開始時にパチンコ機 10 を遊技する場合、「通常遊技状態」中に救済カウンタ表示 89 が表示されていなくても、一定回転数だけ特別図柄の動的表示を実行させることで該救済カウンタ表示 89 を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を認識することができるようになる。そして、この仕様を把握した遊技者は、遊技ホールの営業開始時において、パチンコ機 10 を一定回転数だけ実行させて救済カウンタ表示 89 を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を確認し、該残りの回転数が少なければ、さらに救済条件が成立するまで遊技を継続し得るようになり、パチンコ機 10 の稼働を促進することが可能となる。

【5932】

次いで、図 261 で示すように、第 19 実施形態における特図 2 用保留数テーブル 202c2 では、「通常遊技状態」における 1～99 回転目、101～199 回転目、201～250 回転目及び 350 回転目以降において選択され得る停止パターンテーブル 202d については、第 16 実施形態の「通常遊技状態」において選択され得る停止パターンテーブル 202d と同様となっている。

10

【5933】

また、「通常遊技状態」の 100 回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202d の G テーブル 202d7 (図 248(a) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態」の 100 回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202d の C テーブル 202d3 (図 195(c) 参照) が選択される。

20

【5934】

次いで、「通常遊技状態」の 200 回転目のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202d の H テーブル 202d8 (図 248(b) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態」の 200 回転目の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 202d の C テーブル 202d3 (図 195(c) 参照) が選択される。

【5935】

次いで、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル 202d については、第 16 実施形態の「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」において選択され得る停止パターンテーブル 202d と同様のため、説明を省略する。

30

【5936】

次に、図 262 を参照して、第 19 実施形態における変動パターンテーブル 202e の詳細について説明する。図 262(a) は、第 19 実施形態の ROM 202 に記憶される特図 2 ハズレ・小当たり A 用変動パターンテーブル 202e3 の一例を模式的に示した図であり、図 262(b) は、第 19 実施形態の ROM 202 に記憶される特図 2 大当たり・小当たり B 用変動パターンテーブル 202e4 の一例を模式的に示した図である。第 19 実施形態の変動パターンテーブル 202e と第 16 実施形態の変動パターンテーブル 202e との異なる点は、主に、第 2 特別図柄のハズレ時又は小当たり種別「小当たり A」抽出時の演出態様として、「特殊変動 3」演出態様及び「特殊変動 4」演出態様が追加されている点である。

40

【5937】

なお、第 19 実施形態における特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 202e1 及び特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 202e2 については、第 18 実施形態における特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 202e1 及び特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 202e2 (図 249 参照) と同様のため、説明を省略する。

【5938】

図 262 に示すように、各変動パターンテーブル 202e3～202e4 は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。具体的には、ハズレ時又は小当たり種別「小当たり A」抽出時の演出態様として、「非リーチ(ロング)」演出態様が決定された

50

場合に参照される「E 0：非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「E 1：非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「E 2：非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 3：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 4：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 5：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動 3」演出態様が決定された場合に参照される「E 8：特殊変動 3」用と、「特殊変動 4」演出態様が決定された場合に参照される「E 9：特殊変動 4」用と、に区分けされている。

【5939】

10

また、各特別図柄の大当たり時又は第 2 特別図柄の小当たり種別「小当たり B」抽出時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 3：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 4：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 5：スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。

【5940】

次に、図 262 (a) を参照して、第 19 実施形態における第 2 特別図柄のハズレ・小当たり A 時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 202e3 について説明する。

【5941】

20

図 250 (a) で示す例のうち、「E 0：非リーチ・ロング」～「E 5：スペシャルリーチ」までの変動パターンについては、第 16 実施形態と同様のため、説明を省略する。

【5942】

次いで、特図 2 ハズレ・小当たり A 用変動パターンテーブル 202e3 において、「E 8：特殊変動 3」には、全体の変動時間が「15 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【5943】

図 262 (a) の示す例では、「E 8：特殊変動 3」における変動パターンと変動種別カウンタ CS1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

30

【5944】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ・小当たり A 用変動パターンテーブル 202e3 において「特殊変動 3」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ CS1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「特殊変動 3」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』が選択される。

【5945】

次いで、特図 2 ハズレ・小当たり A 用変動パターンテーブル 202e3 において、「E 9：特殊変動 4」には、全体の変動時間が「15 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

40

【5946】

図 262 (a) の示す例では、「E 9：特殊変動 4」における変動パターンと変動種別カウンタ CS1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【5947】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ・小当たり A 用変動パターンテーブル 202e3 において「特殊変動 4」演出態様が選択された場合、変動種

50

別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「特殊変動4」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【5948】

次いで、図262（b）の第2特別図柄の大当たり時又は小当たり種別「小当たりB」抽出時に参照される特図2大当たり・小当たりB用変動パターンテーブル202e4については、第16実施形態の特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4と同様のため、説明を省略する。

【5949】

次に、図263を参照して、第19実施形態の大当たり開放テーブル202fについて説明する。図263は、第19実施形態のROM202に記憶される大当たり開放テーブル202fの一例を模式的に示した模式図である。第19実施形態の大当たり開放テーブル202fと第16実施形態の大当たり開放テーブル202fとの異なる点は、主に、遊技状態の「確率変動状態」が削除されている点と、該「確率変動状態」へ移行することとなる大当たり種別が削除されている点と、「普図高確時間短縮状態」へ移行することとなる大当たり種別の種類が追加されている点である。

【5950】

まず、大当たり開放テーブル202fは、遊技状態毎に入賞し易い第1始動口64又は第2始動口71に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別に基づいて開放態様等が分けられている。

【5951】

具体的には、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短A」、「時短B」若しくは「時短C」、又は、小当たり種別「時短D」、「時短E」、「時短F」若しくは「時短G」に当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短A」、「時短B」若しくは「時短C」、又は、小当たり種別「時短D」、「時短E」、「時短F」若しくは「時短G」に当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板65aの開放態様等が規定されている。

【5952】

図263で示すように、大当たり開放テーブル202fの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短A」に当選した場合には、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが、4ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間が「30秒」に設定され、その大当たりの1のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間が「1秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放時間が「30秒」に設定され、1のラウンドにおける最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短A」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【5953】

次いで、大当たり開放テーブル202fの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短B」に当選した場合には、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが、6ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP時間が「30秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、ED時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放時間が「30秒」に設定され、1のラウンドにおける最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短B」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【5954】

10

20

30

40

50

次いで、大当たり開放テーブル 202f の「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短 C」に当選した場合には、可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65a が、10 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP 時間が「30 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10 個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短 C」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【5955】

次いで、大当たり開放テーブル 202f の「通常遊技状態」用において、小当たり種別「時短 D」又は「時短 E」に当選した場合には、可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65a が、3 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP 時間が「30 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10 個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、小当たり種別「時短 D」又は「時短 E」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

10

【5956】

次いで、大当たり開放テーブル 202f の「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短 F」に当選した場合には、可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65a が、5 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP 時間が「30 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10 個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短 G」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

20

【5957】

次いで、大当たり開放テーブル 202f の「通常遊技状態」用において、大当たり種別「時短 G」に当選した場合には、可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65a が、9 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP 時間が「30 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10 個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「時短 G」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

30

【5958】

なお、「通常遊技状態」において小当たり種別「時短 D」、「時短 E」、「時短 F」若しくは「時短 G」に当選し得るのは第 2 特別図柄の動的表示であり、該第 2 特別図柄の動的表示は、「通常遊技状態」において推奨されている左打ち遊技では実行され難くなるように構成されている。

40

【5959】

次いで、大当たり開放テーブル 202f の「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短 A」に当選した場合には、可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65a が、4 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間が「10 秒」に設定され、その大当たりの 1 のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間が「1 秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10 個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」又は

50

「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短 A」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【5960】

次いで、大当たり開放テーブル 202f の「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短 B」に当選した場合には、可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65a が、6 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP 時間が「10 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10 個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短 B」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

10

【5961】

次いで、大当たり開放テーブル 202f の「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短 C」に当選した場合には、可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65a が、10 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP 時間が「10 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10 個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短 C」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

20

【5962】

次いで、大当たり開放テーブル 202f の「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用において、小当たり種別「時短 D」又は「時短 E」に当選した場合には、可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65a が、3 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP 時間が「10 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10 個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、小当たり種別「時短 D」又は「時短 E」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

30

【5963】

次いで、大当たり開放テーブル 202f の「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短 F」に当選した場合には、可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65a が、5 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP 時間が「10 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10 個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「時短 G」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

40

【5964】

次いで、大当たり開放テーブル 202f の「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「時短 G」に当選した場合には、可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65a が、9 ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP 時間が「10 秒」に設定され、IT 時間が「1 秒」に設定され、ED 時間が「10 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「30 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「10 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10 個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」におい

50

て、大当たり種別「時短 G」に当選した場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【5965】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの当選した場合における大当たり時の O P 時間、I T 時間、及び、E D 時間を、「通常遊技状態」における初回大当たりの O P 時間、I T 時間、及び、E D 時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

10

【5966】

さらに、「通常遊技状態」における初回大当たりの O P 時間、I T 時間、及び、E D 時間を、「連荘」状態における大当たりの O P 時間、I T 時間、及び、E D 時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりの O P 時間や E D 時間にパチンコ機 10 における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機 10 の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

20

【5967】

なお、大当たり種別又は小当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板 65 a の開放態様等（O P 時間、I T 時間、E D 時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、大当たり種別毎又は小当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してもよい。当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別又は小当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。

30

【5968】

また、大当たり種別毎又は小当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別又は小当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、O P 時間と E D 時間とを異ならせるように構成してもよいし、I T 時間を O P 時間や E D 時間より長い時間に設定してもよい。また、1 のラウンドの最小開放時間を、I T 時間や O P 時間、E D 時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎又は小当たり種別毎に O P 時間、I T 時間又は E D 時間の少なくとも 1 つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。また、「潜伏確率変動状態」における大当たりの O P 時間、I T 時間、及び、E D 時間を、「通常遊技状態」、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」における大当たりの O P 時間、I T 時間、及び、E D 時間よりいずれも短くなるように構成していたが、いずれか 1 以上の O P 時間、I T 時間、又は、E D 時間を短くするように構成し、他の 1 以上の O P 時間、I T 時間、又は、E D 時間を同等又は長くなるように構成してもよい。

40

【5969】

次に、図 264 を参照して、第 19 実施形態の小当たり開放テーブル 202 m について説明する。図 264 は、第 19 実施形態の ROM 202 に記憶される小当たり開放テーブル 202 m の一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル 202 m は、第 2 特別図柄の小当たり時に参照され、小当たり発生時の小当たり種別に基づいて、可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a の開放態様等（1 のラウンドにおける開放回数、最大

50

開放時間、最大入賞個数、賞球数)が規定されている。

【5970】

上述したように、この小当たり開放テーブル202mは、当選した小当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされており、各小当たり種別毎に大入賞口開閉板65aの開放態様と、特定領域通過に伴う大当たり終了後に移行される遊技状態等が規定されている。

【5971】

図264で示すように、小当たり開放テーブル202mにおいて、小当たり種別「小当たりA」に当選した場合には、可変入賞装置65が1のラウンド中に1回開放され、1の開放の最大開放秒数が「0.1秒」に設定され、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりA」の小当たり遊技終了後は、特定領域を球が通過していないため、「通常遊技状態」に移行する。

10

【5972】

次いで、小当たり種別「小当たりB」に当選した場合には、可変入賞装置65が1のラウンド中に9回開放され、1の開放の最大開放秒数が「0.1秒」に設定され、かつ、1の開放と次の開放との閉鎖時間(即ち、インターバル時間)が「1.2秒」に設定され、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりB」の小当たり遊技終了後は、特定領域を球が通過していないため、「通常遊技状態」に移行する。

【5973】

20

次いで、小当たり種別「時短D」に当選した場合には、可変入賞装置65が1のラウンド中に1回開放され、1の開放の最大開放秒数が「0.1秒」に設定され、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10個」に設定される。そして、小当たり種別「時短D」の小当たり遊技終了後は、特定領域を球が通過したことに基づいて大当たり遊技(3ラウンド)へと移行する。なお、小当たり種別「時短D」は、大入賞口開閉板65a及び特定領域開閉板65dの開放態様により球が特定領域を通過困難又は通過不可に構成されているため、実質的には発生し得ない小当たり種別となっている。

【5974】

次いで、小当たり種別「時短E」に当選した場合には、可変入賞装置65が1のラウンド中に9回開放され、1の開放の最大開放秒数が「0.1秒」に設定され、かつ、1の開放と次の開放との閉鎖時間(即ち、インターバル時間)が「1.2秒」に設定され、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10個」に設定される。そして、小当たり種別「時短E」の小当たり遊技終了後は、特定領域を球が通過したことに基づいて大当たり遊技(3ラウンド)へと移行する。

30

【5975】

次いで、小当たり種別「時短F」に当選した場合には、可変入賞装置65が1のラウンド中に9回開放され、1の開放の最大開放秒数が「0.1秒」に設定され、かつ、1の開放と次の開放との閉鎖時間(即ち、インターバル時間)が「1.2秒」に設定され、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10個」に設定される。そして、小当たり種別「時短F」の小当たり遊技終了後は、特定領域を球が通過したことに基づいて大当たり遊技(5ラウンド)へと移行する。

40

【5976】

次いで、小当たり種別「時短G」に当選した場合には、可変入賞装置65が1のラウンド中に9回開放され、1の開放の最大開放秒数が「0.1秒」に設定され、かつ、1の開放と次の開放との閉鎖時間(即ち、インターバル時間)が「1.2秒」に設定され、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10個」に設定される。そして、小当たり種別「時短G」の小当たり遊技終了後は、特定領域を球が通過したことに基づいて大当たり遊技(9ラウンド)へと移行する。

【5977】

50

次に、図 2 6 5 を参照して、第 1 9 実施形態における時短終了条件テーブル 2 0 2 j について説明する。図 2 6 5 は、第 1 9 実施形態における ROM 2 0 2 に記憶される時短終了条件テーブル 2 0 2 j の一例を模式的に示した模式図である。第 1 9 実施形態の時短終了条件テーブル 2 0 2 j と、第 1 9 実施形態の時短終了条件テーブル 2 0 2 j との異なる点は、主に、時短発生条件として小当たり種別が追加されている点と、時短終了条件として、小当たり遊技への当選に基づく可変入賞装置 6 5 の作動（開放）回数を示す小当たり作動回数が追加されている点である。

【 5 9 7 8 】

第 1 9 実施形態の「時短機能」は、いずれかの特別図柄において大当たりの抽選結果が導出されるか、或いは、以下に示す複数の時短終了条件のうち、いずれか 1 の条件が成立することによって終了するように構成されている。具体的な時短終了条件としては、大当たり終了後の各特別図柄の動的表示の実行回数を示す「時短回数」と、大当たり終了後の第 2 特別図柄の動的表示における小当たり遊技への当選に基づく可変入賞装置 6 5 の作動（開放）回数を示す「小当たり作動回数」と、が規定されている。

【 5 9 7 9 】

まず、図 2 6 5 で示すように、すべての遊技状態において大当たり種別「時短 A」、「時短 B」若しくは「時短 C」、又は、小当たり種別「時短 D」、「時短 E」、「時短 F」若しくは「時短 G」が実行された場合、「時短回数」はいずれも「99回」に設定され、「小当たり作動回数」は「1回」に設定される。

【 5 9 8 0 】

次いで、救済条件が成立した場合、「時短回数」は「99回」に設定され、「小当たり作動回数」は「99回」に設定される。

【 5 9 8 1 】

ここで、上述したように、第 1 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「普図高確時間短縮状態」において遊技仕様通りに遊技を行った場合、「時短回数」が「99回」に到達するよりも、「小当たり作動回数」が「1回」に到達する方が成立し易いように構成されている。

【 5 9 8 2 】

これに対して、救済条件が成立した場合に移行する「普図低確時間短縮状態」では、「小当たり作動回数」が「99回」に設定されており、「時短回数」と同等に設定されているため、実質的に「時短回数」が「99回」に到達することで時短終了条件が成立することになる。

【 5 9 8 3 】

このように、救済条件成立時の「小当たり作動回数」を「時短回数」と同等に設定することにより、所謂、ハマり時の救済機能である「普図低確時間短縮状態」において、右打ち遊技を開始した直後に小当たり種別「小当たり A」に当選し、即座に時短終了条件が成立して左打ち遊技に戻ってしまい、遊技者の遊技意欲が低下することを防ぐことができる。

【 5 9 8 4 】

次に、図 2 6 6 を参照して、第 1 9 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の詳細な電氣的構成について説明する。図 2 6 6 は、第 1 9 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の電氣的構成を示すブロック図である。第 1 9 実施形態のブロック図と第 1 6 実施形態のブロック図との異なる点は、主に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の ROM 2 2 2 に小当たり種別テーブル 2 2 2 e が追加されている点と、RAM 2 2 3 に整合性フラグ 2 2 3 n が追加されている点である。

【 5 9 8 5 】

第 1 9 実施形態の音声ランプ制御装置 1 1 3 の ROM 2 2 2 には、MPU 2 2 1 にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル 2 2 2 a、大当たり種別テーブル 2 2 2 b、停止パターンテーブル 2 2 2 c、変動パターンテーブル 2 2 2 d、小当たり種別テーブル 2 2 2 e が少なくとも格納されている。これらのテーブル 2 2 2 a ~ 2 2 2 e は、いずれも主制御装置 1 1 0 の ROM 2 0 2 に設けられた大当

10

20

30

40

50

たり乱数テーブル 202 a、大当たり種別テーブル 202 b、停止パターンテーブル 202 d、変動パターンテーブル 202 e、小当たり種別テーブル 202 k と同じものである。

【5986】

音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 203 c より取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタ C1、大当たり種別カウンタ C2、停止パターン選択カウンタ C3 および変動種別カウンタ CS1 の各値と、大当たり乱数テーブル 222 a、大当たり種別テーブル 222 b、停止パターンテーブル 222 c および変動パターンテーブル 222 d、小当たり種別テーブル 222 e とに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

【5987】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域 Db（図 186 参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【5988】

RAM 223 に設けられた整合性フラグ 223 n は、主制御装置 110 の RAM 203 内のデータと、音声ランプ制御装置 113 の RAM 223 内のデータとの整合性が取れているか否かを示すフラグである。この整合性フラグ 223 n は、電源投入時に初期値としてオフに設定され（図 281 の S1071 参照）、主制御装置 110 から出力された RAM 初期化コマンドを受信した場合（図 282 の S1281 参照）、主制御装置 110 から出力された特定の変動パターンコマンド（即ち、「特殊変動 3」演出態様若しくは「特殊変動 4」演出態様の変動パターンコマンド）を受信した場合（図 283 の S1479 参照）、又は、大当たりした場合（図 284 の S1571 参照）にオンに設定される。

【5989】

そして、第 19 実施形態のパチンコ機 10 では、この整合性フラグ 223 n がオンの場合、主制御装置 110 の RAM 203 内のデータと、音声ランプ制御装置 113 の RAM 223 内のデータとの整合性が取れている状態であると判断し、サブ救済カウンタ 223 k が正常な値であるため、「通常遊技状態」において該サブ救済カウンタ 223 k の値を第 3 図柄表示装置 81 の救済カウンタ表示 89 に表示させるように構成されている。

【5990】

次に、図 267 を参照して、第 19 実施形態の第 1 保留情報格納エリア 223 e、第 2 保留情報格納エリア 223 f 及び実行情報格納エリア 223 g の詳細について説明する。図 267 は、第 19 実施形態の第 1 保留情報格納エリア 223 e、第 2 保留情報格納エリア 223 f 及び実行情報格納エリア 223 g の構成を模式的に示す模式図である。

【5991】

第 1 保留情報格納エリア 223 e は、第 1 保留情報格納第 1～第 4 エリアの 4 つのエリアを有している。各第 1 保留情報格納第 1～第 4 エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタ C1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 223 e1 と、大当たり種別カウンタ C2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 223 e2 と、停止パターン選択カウンタ C3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 223 e3 と、変動種別カウンタ CS1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 223 e4 とが少なくとも設けられている。

【5992】

また、第 2 保留情報格納エリア 223 f は、第 1 保留情報格納エリア 223 e と同様、第 2 保留情報格納第 1～第 4 エリアの 4 つのエリアを有している。各第 2 保留情報格納第 1～第 4 エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタ C1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 223 f1 と、大当たり種別カウンタ C2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 223 f2 と、停止パターン選択カウンタ C3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 223 f3 と、変動種別カウンタ CS1 の値が格

10

20

30

40

50

納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 4 と、小当たり種別カウンタ C K の値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 5 とが少なくとも設けられている。

【 5 9 9 3 】

さらに、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 g 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 g 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 4 と、小当たり種別カウンタ C K の値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 5 とが少なくとも設けられている。

10

【 5 9 9 4 】

具体的には、実行情報格納エリア 2 2 3 g が、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。また、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 2 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 2 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 3 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 3 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 4 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 4 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

20

【 5 9 9 5 】

また、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 2 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 2 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 2 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 3 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 3 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 4 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 4 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

30

【 5 9 9 6 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 1 保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、第 1 保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、抽出した各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値をそれぞれ、対応する第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち該第 1 保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 e 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 e 3、変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 4 に格納する。

【 5 9 9 7 】

具体的には、第 1 保留球数コマンドに含まれる保留球数が $X (1 \leq X \leq 4)$ であれば、その時点で保留されている第 1 特別図柄の変動演出の数は X であり、その第 1 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値は、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に X 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第 1 保留情報格納第 X エリアの各カウンタ格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に対応するカウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を格納する。このとき、主制御装置 1 1 0 では、第 1 保留球数コマンドに含めた各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 X エリアに格納する。つまり、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留第 X エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 と同じ値が、第 1 保留情報格納第 X エリアに格納されることになる。

40

50

【 5 9 9 8 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 2 保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、小当たり種別カウンタ C K、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、第 2 保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、抽出した各カウンタ C 1 ~ C 3, C K, C S 1 の値をそれぞれ、対応する第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち該第 2 保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 f 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 f 3、変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 4、小当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 5 に格納する。

10

【 5 9 9 9 】

具体的には、第 2 保留球数コマンドに含まれる保留球数が X (1 Y 4) であれば、その時点で保留されている第 2 特別図柄の変動演出の数は Y であり、その第 2 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 ~ C 3, C K, C S 1 の値は、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に Y 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第 1 保留情報格納第 Y エリアの各カウンタ格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に対応するカウンタ C 1 ~ C 3, C K, C S 1 の値を格納する。このとき、主制御装置 1 1 0 では、第 2 保留球数コマンドに含めた各カウンタ C 1 ~ C 3, C K, C S 1 の値を第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 Y エリアに格納する。つまり、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留第 Y エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3, C K, C S 1 と同じ値が、

20

【 6 0 0 0 】

一方、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 1 特別図柄の変動演出の開始を意味する特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドを受信すると、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に格納された情報を、実行情報格納エリア 2 2 3 g に対してシフトする処理を実行する。つまり、第 1 特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応する第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3, C S 1 の値を、現在実行中の第 1 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させる。

30

【 6 0 0 1 】

そして、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3, C S 1 の値を実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させた場合は、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3, C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3, C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3, C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させる。

40

【 6 0 0 2 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 2 特別図柄の変動演出の開始を意味する特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドを受信すると、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された情報を、実行情報格納エリア 2 2 3 g に対してシフトする処理を実行する。つまり、第 2 特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応する第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3, C K, C S 1

50

の値を、現在実行中の第2特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア223gの各格納エリア223g1～223g5に移動させる。

【6003】

そして、第2保留情報格納第1エリアの各格納エリア223f1～223f5に格納された各カウンタC1～C3, CK, CS1の値を実行情報格納エリア223gの各格納エリア223g1～223g5に移動させた場合は、第2保留情報格納第2エリアの各格納エリア223f1～223f5に格納された各カウンタC1～C3, CK, CS1の値を、第2保留情報格納第1エリアの各格納エリア223f1～223f5に移動させ、第2保留情報格納第3エリアの各格納エリア223f1～223f5に格納された各カウンタC1～C3, CK, CS1の値を、第2保留情報格納第2エリアの各格納エリア223f1～223f5に移動させ、第2保留情報格納第4エリアの各格納エリア223f1～223f5に格納された各カウンタC1～C3, CK, CS1の値を、第2保留情報格納第3エリアの各格納エリア223f1～223f5に移動させる。

10

【6004】

これにより、実行情報格納エリア223gには、主制御装置110の保留球実行エリア203fに格納された各カウンタC1～C3, CK, CS1と同じ値が格納されることになる。また、第1保留情報格納第1～第4エリアには、主制御装置110の第1保留球格納エリア203dの第1保留第1～第4エリアに格納された各カウンタC1～C3, CS1と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置113には、主制御装置110にて実行中および保留中の第1特別図柄の変動演出に対応する各カウンタC1～C3, CS1が、実行情報格納エリア223g並びに第1保留情報格納エリア223eに格納される。

20

【6005】

さらに、第2保留情報格納第1～第4エリアには、主制御装置110の第2保留球格納エリア203eの第2保留第1～第4エリアに格納された各カウンタC1～C3, CK, CS1と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置113には、主制御装置110にて実行中および保留中の第2特別図柄の変動演出に対応する各カウンタC1～C3, CK, CS1が、実行情報格納エリア223g並びに第2保留情報格納エリア223fに格納される。

【6006】

30

音声ランプ制御装置113では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第1保留球数カウンタ223c又はサブ第2保留球数カウンタ223dから保留されている第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第1保留情報格納第1～第4エリア又は第2保留情報格納第1～第4エリアのうち、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタC1～C3, CK, CS1の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第1保留球数カウンタ223cの値が「1」であって、サブ第2保留球数カウンタ223dの値が「0」であれば、第1特別図柄の変動演出の保留球数が1回であって第2特別図柄の変動演出の保留球数が0回であるので、第1保留情報格納第1エリアについて、格納された各カウンタC1～C3, CS1の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第1保留球数カウンタ223cの値が「0」であって、サブ第2保留球数カウンタ223dの値が「4」であれば、第1特別図柄の変動演出の保留球数が0回であって第2特別図柄の変動演出の保留球数が4回であるので、第2保留情報格納第4エリアについて、格納された各カウンタC1～C3, CK, CS1の値を先読みし、判定を行う。

40

【6007】

パチンコ機10は、主制御装置110から音声ランプ制御装置113へ一方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110のRAM203等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置113は、第1保留情報格納エリア223e及び第2保留情報格納エリア223fを設け

50

て、主制御装置 110 にて保留された第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出に対応する各カウンタ C1 ~ C3, CK, CS1 を音声ランプ制御装置 113 にも格納するので、この第 1 保留情報格納エリア 223 e 及び第 2 保留情報格納エリア 223 f に格納された各カウンタ C1 ~ C3, CK, CS1 を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置 113 にて実行できるようになっている。即ち、保留された第 1 特別図柄又は / 及び第 2 特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようなか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【6008】

なお、第 1 保留情報格納エリア 223 e 又は第 2 保留情報格納エリア 223 f、および、実行情報格納エリア 223 g における上述のシフト処理は、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンド又は特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンド又は特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第 1 保留球数カウンタ 223 c 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 223 d の値）に基づいて、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

【6009】

例えば、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第 1 保留球数カウンタ 223 c の値が「4」であり、第 1 保留情報格納エリア 223 e の全エリア（第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第 1 保留情報格納第 1 エリアのデータを実行情報格納エリア 223 g ヘシフトし、第 1 保留情報格納第 2 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 1 エリアヘシフトし、第 1 保留情報格納第 3 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 2 エリアヘシフトし、第 1 保留情報格納第 4 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 3 エリアヘシフトする。

【6010】

一方、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第 1 保留球数カウンタ 223 c の値が「2」であれば、第 1 保留情報格納第 1 エリアのデータを実行情報格納エリア 223 g ヘシフトし、第 1 保留情報格納第 2 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 1 エリアヘシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第 1 保留情報格納第 3, 第 4 エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができる、制御的負担を軽減することができる。

【6011】

なお、データの有無に関わらず、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアの各データを、エリア番号が 1 小さいエリア（実行情報格納エリア 223 g、又は、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリア若しくは第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【6012】

次に、図 268 から図 280 のフローチャートを参照して、第 19 実施形態における主制御装置 110 内の MPU 201 により実行される各制御処理を説明する。第 19 実施形態の各制御処理と第 16 実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、小当たり遊技に関する制御が追加されている点と、時短計数処理の処理内容が変更されている点である。

【6013】

まず、図 268 を参照して、第 19 実施形態に係るパチンコ機 10 の主制御装置 110 内の MPU 201 により実行されるタイマ割込処理について説明する。図 268 は、第 1

10

20

30

40

50

9実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。第19実施形態のタイマ割込処理と第16実施形態のタイマ割込処理との異なる点は、主に、小当たり種別カウンタC Kの更新処理が追加されている点である。

【6014】

第19実施形態のタイマ割込処理では、S206の処理を終えると、次いで、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1、普図当たりカウンタC4及び小当たり種別カウンタC Kの更新を実行する(S251)。具体的には、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1、普図当たりカウンタC4及び小当たり種別カウンタC Kをそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値(第19実施形態では、それぞれ、「9999」、「99」、「99」、「9」、「99」、「99」)に達した際、それぞれ「0」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタC1又は普図当たりカウンタC4が1周した場合、その時点の第1初期値乱数カウンタCINI1又は第2初期値乱数カウンタCINI2の値を当該大当たり乱数カウンタC1又は普図当たりカウンタC4の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタC1又は普図当たりカウンタC4に設定する。そして、各カウンタC1～C4及びC Kの更新値を、RAM203の該当するカウンタ用バッファ203c領域に格納し、処理をS208に移行する。

10

【6015】

次に、図269のフローチャートを参照して、第19実施形態における主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理(図268参照)の一処理である始動入賞処理(S208)を説明する。図269は、第19実施形態の始動入賞処理(S208)を示すフローチャートである。第19実施形態の始動入賞処理(S208)と第16実施形態の始動入賞処理(S208)との異なる点は、主に、小当たり種別カウンタC Kに関する処理が追加されている点である。

20

【6016】

第19実施形態の始動入賞処理(S208)では、S306又はS310の処理を終えると、次いで、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1及び小当たり種別カウンタC Kの各値をカウンタ用バッファ203c(図254参照)から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、S306で格納先として設定された第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち、第1保留球数カウンタ203aで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1、大当たり種別カウンタ格納エリア203d2、停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3及び変動種別カウンタ格納エリア203d4に各々保留(格納)する(S351)。

30

【6017】

具体的には、例えば、第1始動口64への入賞に基づくS306の処理において第1保留球格納エリア203dが格納先として設定され、また、S305の処理による加算後の第1保留球数カウンタ203aの値が「1」であれば、第1保留第1エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタC1～C3、CS1の値が保留される。また、加算後の第1保留球数カウンタ203aの値が「2」であれば第1保留第2エリアの各格納エリアに、加算後の第1保留球数カウンタ203aの値が「3」であれば第1保留第3エリアの各格納エリアに、加算後の第1保留球数カウンタ203aの値が「4」であれば第1保留第4エリアの各格納エリアに、各々カウンタC1～C3、CS1の値が保留される。

40

【6018】

同様に、第2始動口71への入賞に基づくS310の処理において第2保留球格納エリア203eが格納先として設定され、また、S309の処理による加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「1」であれば、第2保留第1エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタC1～C3、CS1、C Kの値が保留される。また、加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「2」であれば第2保留第2エリアの各格納エリアに、加算後の第2

50

保留球数カウンタ203bの値が「3」であれば第2保留第3エリアの各格納エリアに、加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「4」であれば第2保留第4エリアの各格納エリアに、各々カウンタC1～C3，CS1，CKの値が保留される。

【6019】

次に、S305の処理による加算後の第1保留球数カウンタ203aの値（作動保留球数N1）と、S306の処理により第1保留球格納エリア203dに格納（保留）した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3及び変動種別カウンタCS1の各値を含む第1保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信するために、該第1保留球数コマンドをRAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S352）。また、S309の処理による加算後の第2保留球数カウンタ203bの値（作動保留球数N1）と、S310の処理により第2保留球格納エリア203eに格納（保留）した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1及び小当たり種別カウンタCKの各値を含む第2保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信するために、該第2保留球数コマンドをRAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S352）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図268のS201参照）によって、第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドが音声ランプ制御装置113に対して送信される。S352の処理を終えると、この始動入賞処理（S208）を終了し、タイマ割込処理（図268参照）に戻る。

【6020】

次に、図270を参照して、第19実施形態における主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理（図268参照）の一処理である特図変動処理（S210）について説明する。図270は、第19実施形態の特図変動処理（S210）を示すフローチャートである。第19実施形態の特図変動処理（S210）と第16実施形態の特図変動処理（S210）との異なる点は、主に、小当たり遊技に関する処理が追加されている点である。

【6021】

第19実施形態の特図変動処理（S210）では、S501の処理において、大当たり中でないと判別された場合（S501：No）、次いで、第2特別図柄の動的表示が小当たり中であるか否かを判別する（S551）。小当たり中としては、小当たりの際に第3図柄表示装置81及び特別図柄表示装置37で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前（即ち、小当たりオープニング）の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後（即ち、小当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。

【6022】

S551の判別の結果、小当たり中でないと判別された場合（S551：No）、処理をS502に移行する。一方、S551の処理において、小当たり中であると判別された場合（S551：Yes）、そのまま特図変動処理（S210）を終了し、タイマ割込処理（図268参照）に戻る。

【6023】

次に、図271を参照して、第19実施形態における主制御装置110内のMPU201により実行される特図変動処理（S210）の一処理である変動開始処理（S510）について説明する。図271は、第19実施形態の変動開始処理（S510）を示したフローチャートである。第19実施形態の変動開始処理（S510）と第16実施形態の変動開始処理（S510）との異なる点は、主に、特別図柄の高確率状態か否かを判別する処理が削除されている点と、小当たり遊技に当選しているか否かを判別する処理が追加されている点である。

【6024】

第19実施形態の変動開始処理（S510）では、まず、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、大当たり乱数テーブル202aとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（S5151）。

【 6 0 2 5 】

第 1 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を参照して、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値とに基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、大当たり確率が設定値「 1 」で 1 0 1 / 1 0 0 0 0、設定値「 3 」で 1 0 5 / 1 0 0 0 0 となるように大当たり乱数値が規定されている。

【 6 0 2 6 】

S 5 1 5 1 の処理では、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a にて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S 5 1 5 1 の処理の結果、大当たりであると判別された場合 (S 5 1 5 1 : Y e s)、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、大当たり種別テーブル 2 0 2 b (図 2 5 6 (a) 又は図 2 5 6 (b) 参照) とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する (S 5 1 5 2)。

10

【 6 0 2 7 】

この処理では、大当たり種別テーブル 2 0 2 b によって、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が 4 ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短 A」か、最大ラウンド数が 6 ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短 B」か、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短 C」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置 3 7 における大当たり時の表示態様 (特別 L E D 群 3 7 b の表示態様) が設定される。

20

【 6 0 2 8 】

具体的には、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されているデータが、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d からシフトされたデータか第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e からシフトされたデータかを保留球実行エリア 2 0 3 f のシフト元バッファ (図示せず) に記憶しておき、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d からシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 (図 2 5 6 (a) 参照) とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されているデータが第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e からシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 (図 2 5 6 (b) 参照) とに基づいて大当たり種別が決定される。

30

【 6 0 2 9 】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し (S 5 1 5 3)、S 5 1 5 9 の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、大当たり時の表示態様 (停止種別) と、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて動的表示 (変動演出) の動的時間 (変動時間) が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル 2 0 2 d (図 1 9 5 及び図 2 4 8 参照) を選択する。

40

【 6 0 3 0 】

そして、S 5 1 5 2 の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル 2 0 2 e において、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【 6 0 3 1 】

一方、S 5 1 5 1 の処理において、大当たりではないと判別された場合には (S 5 1 5

50

1 : N o)、続いて、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a とに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選 (当否判定) 処理を行う (S 5 1 5 4)。

【 6 0 3 2 】

第 1 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示における小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。具体的には、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 において、小当たり確率が全設定で 1 5 7 9 / 1 0 0 0 0 となるように小当たり乱数値が規定されている。

【 6 0 3 3 】

S 5 1 5 4 の処理では、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、これら大当たり乱数テーブル 2 0 2 a にて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、第 2 特別図柄の小当たりであると判別する。S 5 1 5 4 の処理の結果、小当たりであると判別された場合 (S 5 1 5 4 : Y e s)、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている小当たり種別カウンタ C K の値と、小当たり種別テーブル 2 0 2 k (図 2 5 7 参照) とに基づいて、小当たり時の表示態様を設定する (S 5 1 5 5)。

10

【 6 0 3 4 】

この処理では、小当たり種別テーブル 2 0 2 k によって、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている小当たり種別カウンタ C K の値に対応付けられた小当たり種別、即ち、大当たり状態が発生しない「小当たり A 」又は「小当たり B 」か、最大ラウンド数が 3 ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短 D 」か、最大ラウンド数が 3 ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短 E 」か、最大ラウンド数が 5 ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短 F 」か、最大ラウンド数が 9 ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する「時短 G 」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置 3 7 における小当たり時の表示態様 (特別 L E D 群 3 7 b の表示態様) が設定される。

20

【 6 0 3 5 】

具体的には、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されているデータが、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d からシフトされたデータか第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e からシフトされたデータかを保留球実行エリア 2 0 3 f のシフト元バッファ (図示せず) に記憶しておき、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d からシフトされたデータであった場合は、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 に小当たりとなる乱数値が設定されておらず、第 1 特別図柄は小当たりに当選し得ないため、小当たり時の表示態様の設定処理を行わない。一方、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されているデータが第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e からシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている小当たり種別カウンタ C K の値と、特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 k (図 2 5 7 参照) とに基づいて小当たり種別が決定される。

30

【 6 0 3 6 】

次に、小当たり時の変動パターンを決定し (S 5 1 5 6)、S 5 1 5 9 の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、小当たり時の表示態様 (停止種別) と、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて動的表示 (変動演出) の動的時間 (変動時間) が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル 2 0 2 d (図 1 9 5 及び図 2 4 8 参照) を選択する。

40

【 6 0 3 7 】

そして、S 5 1 5 5 の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル 2 0 2 e において、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パタ

50

ーンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【6038】

一方、S5154の処理において、小当たりでないと判別された場合（S5154：No）、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する（S5157）。S5157の処理では、特別図柄表示装置37の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア203fに格納されている停止パターン選択カウンタC3の値と第1保留球数カウンタ203a又は第2保留球数カウンタ203bの値と現在の遊技状態とに基づいて、第3図柄表示装置81において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様のいずれかを設定する。第19実施形態では、パチンコ機10の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタC3の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル202dが設定されている。

10

【6039】

次に、ハズレ時の変動パターンを決定し（S5158）、S5159の処理へ移行する。S5158の処理では、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、S5157の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた変動パターンテーブル202eにおいて、保留球実行エリア203fに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

20

【6040】

このように、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、小当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じ乱数値C3、CS1、CKを用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。

【6041】

S5159の処理では、S5153、S5156及びS5158の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置113を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置114へ通知する変動パターンコマンドを設定する（S5159）。

30

【6042】

具体的には、例えば、第1特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短A」であって、さらに、「60秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、第1特別図柄・大当たり・「時短A」・「60秒」の「スーパーリーチ」を示す変動パターンコマンド（即ち、特図1変動パターンコマンド。以下、第1特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図1変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第2特別図柄の動的表示において大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「60秒」の「スーパーリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、第2特別図柄・ハズレ・「60秒」の「スーパーリーチ」を示す変動パターンコマンド（即ち、特図2変動パターンコマンド。以下、第2特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図2変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。

40

【6043】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置113は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細は変動演出の変動パターンを決定することができる。

【6044】

50

次いで、S 5 1 5 2、S 5 1 5 5 又は S 5 1 5 7 の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して表示制御装置 1 1 4 へ通知するための停止種別コマンドを設定し (S 5 1 6 0)、S 5 1 5 3、S 5 1 5 6 又は S 5 1 5 8 の処理で設定された変動パターンが実行される遊技状態を示す遊技状態コマンドを設定し (S 5 1 6 1)、特図変動処理 (図 2 7 0 参照) へ戻る。

【 6 0 4 5 】

具体的には、例えば、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりに当選し、その大当たりの内容が大当たり種別「時短 A」であれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「7」図柄等) は特定せずに、第 1 特別図柄・「時短 A」であることを示す停止種別コマンドを設定する。また、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選し、その大当たりの内容が大当たり種別「時短 C」であれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「3」図柄等) は特定せずに、第 2 特別図柄・「時短 C」であることを示す停止種別コマンド (即ち、特図 2 停止種別コマンド。以下、第 2 特別図柄に関する停止種別コマンドを、「特図 2 停止種別コマンド」と称する場合がある。) を設定する。

【 6 0 4 6 】

一方、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりに当選せず、さらに、「スーパーリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「7 8 7」等) は特定せずに、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様であることを示す特図 1 停止種別コマンドを設定する。また、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選せず、さらに、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「7 3 7」等) は特定せずに、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様であることを示す特図 2 停止種別コマンドを設定する。さらに、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選せず、さらに、「非リーチ (ロング) 」演出態様が選択されていれば、具体的な第 3 図柄の停止態様 (例えば、「2 5 8」等) は特定せずに、ハズレ時の「非リーチ (ロング) 」演出態様であることを示す特図 2 停止種別コマンドを設定する。

【 6 0 4 7 】

このように、停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 (表示制御装置 1 1 4) は、当否に基づいた停止種別を把握して、それらの情報を基により詳細は変動演出の停止結果を決定することができる。

【 6 0 4 8 】

これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理 (図 2 6 8 参照) の S 2 0 1 の処理で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、変動パターンコマンドや停止種別コマンドを受信すると、それに基づき表示用変動パターンコマンドや表示種別コマンドを生成して、表示制御装置 1 1 4 へ送信する。

【 6 0 4 9 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、受信した変動パターンコマンドが「特殊変動 3」演出態様又は「特殊変動 4」演出態様に対応した変動パターンか否かを判別し、「特殊変動 3」演出態様又は「特殊変動 4」演出態様に対応した変動パターンである場合は、特別図柄の低確率状態における特定回転数 (即ち、1 0 0 回転目又は 2 0 0 回転目) の変動演出であるため、サブ救済カウンタ 2 2 3 k に値をセットする処理を行う (図 2 8 3 にて詳細を後述) 。

【 6 0 5 0 】

次に、図 2 7 2 を参照して、第 1 9 実施形態における主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特図変動処理 (図 2 7 0 参照) の一処理である変動停止処理 (S 5 1 3) について説明する。図 2 7 0 は、第 1 9 実施形態の変動停止処理 (S 5 1 3) を示すフローチャートである。第 1 9 実施形態の変動停止処理 (S 5 1 3) と第 1 6 実施形態の変動停止処理 (S 5 1 3) との異なる点は、主に、特別図柄の高確率状態に関する処理が

10

20

30

40

50

削除されている点である。

【6051】

第19実施形態の変動停止処理(S513)では、S5204の処理が終わると、次いで、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるか否かを判別し(S5251)、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判別された場合(S5251: Yes)、時短計数処理を実行する(S5208)。

【6052】

一方、S5251の処理において、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」でないと判別された場合(S5251: No)時短終了条件の判別処理を行わないため、S5208の処理をスキップしてS5209へ移行する。

10

【6053】

ここで、図273を参照して、第19実施形態において主制御装置110内のMPU201により実行される変動停止処理(図272参照)の一処理である時短計数処理(S5208)について説明する。図273は、第19実施形態の時短計数処理(S5208)を示すフローチャートである。第19実施形態の時短計数処理(S5208)と第16実施形態の時短計数処理(S5208)との異なる点は、主に、小当たり遊技に関する処理が追加されている点である。

【6054】

第19実施形態の時短計数処理(S5208)では、S5402の処理において、時短カウンタ203oの値が「0」より大きい値であると判別された場合(S5402: Yes)、次いで、停止した特別図柄の動的表示が小当たり遊技に当選していたか否かを判別する(S5451)。判別の結果、小当たり遊技に当選していれば(S5451: Yes)、小当たり時短カウンタ203rの値を1減算し(S5452)、次いで、減算した小当たり時短カウンタ203rの値が「0」より大きい値か否かを判別する(S5453)。判別の結果、小当たり時短カウンタ203rの値が「0」より大きい値であれば(S5453: Yes)、「時短機能」の終了条件が成立していないので、この時短計数処理(S5208)を終了し、変動停止処理(図272参照)に戻る。このように、特別図柄の変動回数と、該特別図柄の変動表示において現出し得る小当たり回数との複数の条件のうち1の条件成立で時短終了条件が成立し得る場合に、頻出し得る方の時短終了条件(ここでは、特別図柄の変動回数)を先に判定することで、頻出し難い方の時短終了条件を先に実行する等の煩雑な処理を回避し、処理負担を軽減できるとともに、各時短終了条件が同時に成立した場合であっても、各時短終了条件を複合して判定する必要がなくなるので、整合性のとれた制御を行うことができる。なお、頻出し得る方の時短終了条件ではなく、成立し易い方の時短終了条件を先に判定するように構成してもよい。

20

30

【6055】

一方、S5453の処理において、小当たり時短カウンタ203rの値が「0」より大きい値でないと判別された場合、即ち、「0」以下であると判別された場合は(S5453: No)、「時短機能」の終了条件が成立しているので、S5403の処理へ移行する。

【6056】

ここで、図274を参照して、第19実施形態において主制御装置110内のMPU201により実行される変動停止処理(図272参照)の一処理である救済到達計数処理(S5209)について説明する。図274は、第19実施形態の救済到達計数処理(S5209)を示すフローチャートである。第19実施形態の救済到達計数処理(S5209)と第16実施形態の救済到達計数処理(S5209)との異なる点は、主に、小当たり時短カウンタ203rの値をセットする処理が追加されている点である。

40

【6057】

第19実施形態の救済到達計数処理(S5209)では、S5503の処理において、S5502の処理で加算した救済カウンタ203pの値が「250」より小さい値でない場合、即ち、救済カウンタ203pの値が「250」以上である場合(S5503: No)、救済条件が成立しているため、時短カウンタ203oの値に「99」をセットし(S

50

5 5 5 1)、小当たり時短カウンタ203rの値に「99」をセットして(S5552)、処理をS5505へ移行する。このように、救済条件が成立した場合に移行する「普図低確時間短縮状態」において、「普図高確時間短縮状態」のように、小当たり回数が1回で該「普図高確時間短縮状態」が終了してしまわないように、「普図低確時間短縮状態」において小当たり遊技が複数回行われた場合でも該「普図高確時間短縮状態」を維持するように構成されている。これにより、長期間大当たりには当選していない遊技者に対する救済である「普図低確時間短縮状態」において、仮に小当たり遊技に当選中に特定領域に遊技球を通過させられない事象(例えば、球詰まりや体調不良による離席等)が発生してしまった場合でも、「普図低確時間短縮状態」を維持することができ、遊技者に手厚い救済を実施することができる。なお、2以上の小当たり種別を設け、各小当たり種別の当選回数によって「普図高確時間短縮状態」の終了条件を異ならせるように構成してもよい。

10

【6058】

次に、図275を参照して、第19実施形態において主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理(図268参照)の一処理である当たり処理(S203)について説明する。図275は、第19実施形態の当たり処理(S203)を示したフローチャートである。第19実施形態の当たり処理(S203)と第16実施形態の当たり処理(S203)との異なる点は、主に、小当たり遊技に関する処理が追加されている点である。

【6059】

この当たり処理(S203)は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置65(大入賞口)の開放回数(ラウンド数)を設定すると共に、可変入賞装置65の開放時間を設定する。そして、大当たり状態(遊技)である場合において、可変入賞装置65を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理(S612)を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理(S614)を実行する。

20

【6060】

また、この当たり処理(S203)は、第2特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて可変入賞装置65の開放回数(ラウンド数)を設定すると共に、可変入賞装置65の開放時間を設定する。そして、小当たり状態(遊技)である場合において、可変入賞装置65を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理(S665)を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理(S667)を実行する。

30

【6061】

さらに、この当たり処理(S203)は、小当たり遊技中に開放され得る特定領域を球が通過した場合に、該通過に伴って発生する大当たりの種類に応じて可変入賞装置65(大入賞口)の開放回数(ラウンド数)を設定するとともに、可変入賞装置65の開放時間を設定する。そして、特定領域通過に基づく大当たり状態(遊技)である場合において、特別図柄で大当たりした場合と同様、可変入賞装置65を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理(S612)を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理(S614)を実行する。

40

【6062】

当たり処理(S203)では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりには当選したか否かを判別する(S651)。判別の結果、大当たりには当選していれば(S651:Yes)、大当たり遊技を行うために、まず、大当たり遊技中の「時短機能」を無効にし、救済条件の成立有無をクリアすべく、時短高確フラグ203n、時短低確フラグ203m及び救済設定済みフラグ203qをオフに設定し(S652)、次いで、時短カウンタ203o及び救済カウンタ203pの値を「0」クリアする(S653)。次に、大当たり種別(又は小当たり種別)に応じたラウンド数をRAM203に設けられたラウンドカウンタ(図示せず)にセットする(S654)。

【6063】

50

そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、大当たりオープニングコマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する (S 6 5 5)。次いで、該大当たり種別 (又は小当たり種別) に応じたオープニング時間 (例えば、「 3 0 秒」又は「 1 0 秒」) を設定して (S 6 5 6)、処理を S 6 6 4 へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 2 6 8 の S 2 0 1 参照) によって、大当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 6 0 6 4 】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「 0 」がセットされる。M P U 2 0 1 は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合 (即ち、「 1 」以上) は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置 6 5 を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を 1 減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「 0 」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

10

【 6 0 6 5 】

S 6 5 1 の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は (S 6 5 1 : N o)、次いで、可変入賞装置 6 5 内の特定領域を球が通過したことに基づいて大当たりフラグ 2 0 3 s がオンされているか否かを判別する (S 6 5 7)。判別の結果、大当たりフラグ 2 0 3 s がオンされていれば (S 6 5 7 : Y e s)、小当たり遊技中に可変入賞装置 6 5 内の特定領域を球が通過したということなので、まず、大当たりフラグ 2 0 3 s をオフに設定し (S 6 5 8)、処理を S 6 5 2 へ移行して、特別図柄で大当たりにした場合と同様の処理を行う。この場合、小当たり種別に応じたラウンド数をラウンドカウンタに設定する処理 (S 6 5 4) 等を行う。

20

【 6 0 6 6 】

このように構成することで、特別図柄の動的表示において大当たりに当選する以外にも、小当たりに当選して、該小当たり遊技中に小当たり種別に応じて開放タイミングが異なる特定領域に球を通過させることで、特別図柄の動的表示と同等の大当たり遊技を行うことができる。また、小当たり種別によって特定領域を球が通過し得るか否かを異ならせることで、小当たりの種類によって大当たりが発生し得るか否かを異ならせることができる。よって、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

30

【 6 0 6 7 】

S 6 5 7 の処理において、大当たりフラグ 2 0 3 s がオンされていないと判別された場合は (S 6 5 7 : N o)、次いで、第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する (S 6 5 9)。判別の結果、小当たりに当選していれば (S 6 5 9 : Y e s)、小当たり遊技を行うために、小当たりに当選した特別図柄に応じて開放する入賞口 (即ち、可変入賞装置 6 5) を設定すると共に、小当たり種別に応じた可変入賞装置 6 5 の開放回数を R A M 2 0 3 に設けられた開放カウンタ (図示せず) にセットする (S 6 6 0)。

【 6 0 6 8 】

そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、小当たりオープニングコマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し (S 6 6 1)、次いで、該小当たりのオープニング時間 (例えば、「 0 . 1 秒」) を設定する (S 6 6 2)。そして、入賞カウンタ (図示せず) に「 1 0 」をセットし (S 6 6 3)、処理を S 6 6 4 へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 2 6 8 の S 2 0 1 参照) によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

40

【 6 0 6 9 】

なお、上述した開放カウンタは、電源投入時に初期値として「 0 」がセットされる。M P U 2 0 1 は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合 (即ち、「 1 」以上) は、小当たり遊技に応じて可変入賞装置 6 5 を開放制御しつつ、該

50

開放カウンタの値を1減算する。そして、開放カウンタの値が「0」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。

【6070】

また、上述した入賞カウンタは、電源投入時に初期値として「0」がセットされる。M P U 2 0 1は、該入賞カウンタの値を確認して、入賞カウンタに値が設定されている場合（即ち、「1」以上）は、大当たり遊技又は小当たり遊技に応じて可変入賞装置65を開放制御しつつ、大入賞口スイッチ65cにより球が検知されるごとに入賞カウンタの値を1減算する。そして、入賞カウンタの値が「0」になった場合に、実行中の大当たり遊技又は小当たり遊技の1のラウンドを終了するように構成されている。

【6071】

S 6 6 4の処理では、小当たり中か否かを判別する（S 6 6 4）。判別の結果、小当たり中であると判別された場合は（S 6 6 4 : Y e s）、可変入賞装置65の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する（S 6 6 5）。

【6072】

ここで、図276を参照して、第19実施形態において主制御装置110内のM P U 2 0 1により実行される当たり処理（S 2 0 3）の一処理である小当たり開閉制御処理（S 6 6 5）について説明する。図276は、第19実施形態の小当たり開閉制御処理（S 6 6 5）を示したフローチャートである。

【6073】

第19実施形態の小当たり開閉制御処理（S 6 6 5）では、当たり処理（S 2 0 3）で設定された可変入賞装置65の開放回数（即ち、開放カウンタ）に基づいて、可変入賞装置65の開閉制御を実行する。

【6074】

この小当たり開閉制御処理（S 6 6 5）では、まず、開放カウンタ（図示せず）の値が「0」より大きい値であるか否かを判別する（S 6 2 0 1）。判別の結果、開放カウンタが「0」より大きい値でない場合、即ち、開放カウンタの値が「0」以下である場合は（S 6 2 0 1 : N o）、小当たり遊技中における可変入賞装置65の開放回数が残存していないため、この小当たり開閉制御処理（S 6 6 5）を終了して、当たり処理（図275参照）に戻る。

【6075】

一方、S 6 2 0 1の判別の結果、開放カウンタの値が「0」より大きい値である場合は（S 6 2 0 1 : Y e s）、次いで、当たり処理（S 2 0 3）のS 6 6 2で設定されたオープニング時間、又は、小当たり開放テーブル202mに基づいて設定されるインターバル時間が経過したか否かを判別する（S 6 2 0 2）。判別の結果、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（S 6 2 0 2 : N o）、可変入賞装置65の開放タイミングではないため、S 6 2 0 3 ~ S 6 2 0 5の処理をスキップして、処理をS 6 2 0 6へ移行する。

【6076】

一方、S 6 2 0 2の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（S 6 2 0 2 : Y e s）、可変入賞装置65の開放タイミングなので、まず、小当たりした特別図柄に応じて可変入賞装置65の開放設定を行う（S 6 2 0 3）。そして、可変入賞装置65における1の開放時間を設定し（S 6 2 0 4）、次いで、可変入賞装置65が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、R A M 2 0 3に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S 6 2 0 5）、処理をS 6 2 0 6へ移行する。

【6077】

S 6 2 0 6の処理では、小当たり時において可変入賞装置65が開放中であるか否かを判別する（S 6 2 0 6）。判別の結果、小当たり時において可変入賞装置65が開放中でなければ（S 6 2 0 6 : N o）、小当たり時において可変入賞装置65が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、S 6 2 0 7及びS 6 2 0 8の処

10

20

30

40

50

理をスキップして、この小当たり開閉制御処理（S 6 6 5）を終了し、当たり処理（図 2 7 5 参照）に戻る。一方、S 6 2 0 6 の処理において、小当たり時において可変入賞装置 6 5 が開放中であると判別された場合は（S 6 2 0 6 : Y e s）、まず、特定領域の開閉制御を実行する特定領域装置開閉制御処理を行う（S 6 2 0 7）。

【6 0 7 8】

ここで、図 2 7 7 を参照して、第 1 9 実施形態において主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり開閉制御処理（S 6 0 1 4）の一処理である特定領域装置開閉制御処理（S 6 2 0 7）について説明する。図 2 7 7 は、第 1 9 実施形態の特定領域装置開閉制御処理（S 6 2 0 7）を示したフローチャートである。

【6 0 7 9】

第 1 9 実施形態の特定領域装置開閉制御処理（S 6 2 0 7）では、小当たり遊技中における特定領域の開閉制御を行う。

【6 0 8 0】

この特定領域装置開閉制御処理（S 6 2 0 7）では、まず、特定領域が開放中か否か、即ち、特定領域ソレノイド 6 5 e がオンされているか否かを判別する（S 6 3 0 1）。判別の結果、特定領域が開放されていない場合、即ち、特定領域ソレノイド 6 5 e がオフされている場合は（S 6 3 0 1 : N o）、次いで、特定領域の開放条件が成立しているか否か、即ち、可変入賞装置 6 5 の最初の開放から「4 秒」経過しているか否かを判別する（S 6 3 0 2）。判別の結果、特定領域の開放条件が成立している場合、即ち、可変入賞装置 6 5 の最初の開放から「4 秒」経過したタイミングで（S 6 3 0 2 : Y e s）、特定領域ソレノイド 6 5 e をオフからオンに設定して、特定領域の開放設定を行い（S 6 3 0 3）、処理を S 6 3 0 4 へ移行する。

【6 0 8 1】

なお、S 6 3 0 1 の処理において、特定領域が開放されていると判別された場合、即ち、特定領域ソレノイド 6 5 e がオンされている場合は（S 6 3 0 1 : Y e s）、S 6 3 0 2 及び S 6 3 0 3 の処理をスキップして、処理を S 6 3 0 4 へ移行する。また、S 6 3 0 2 の処理において、特定領域の開放条件が成立していない場合は（S 6 3 0 2 : N o）、S 6 3 0 3 ~ S 6 3 0 5 の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理（S 6 2 0 7）を終了し、小当たり開閉制御処理（図 2 7 6 参照）に戻る。

【6 0 8 2】

S 6 3 0 4 の処理では、特定領域の閉鎖条件が成立しているか否か、即ち、特定領域スイッチ 6 5 f によって球が検知された場合や特定領域の開放時間（例えば、特定領域の開放から「5 秒」）が経過した場合に（S 6 3 0 4 : Y e s）、特定領域の閉鎖条件が成立したと判断して、特定領域を閉鎖するために、特定領域ソレノイド 6 5 e をオンからオフに設定して、特定領域の閉鎖設定を行い（S 6 3 0 5）、この特定領域装置開閉制御処理（S 6 2 0 7）を終了して、小当たり開閉制御処理（図 2 7 6 参照）に戻る。

【6 0 8 3】

一方、S 6 3 0 4 の判別の結果、特定領域の閉鎖条件が成立していない場合、即ち、特定領域の開放時間（例えば、特定領域の開放から「5 秒」）が経過していない場合（S 6 3 0 4 : N o）、S 6 3 0 5 の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理（S 6 2 0 7）を終了して、小当たり開閉制御処理（図 2 7 6 参照）に戻る。

【6 0 8 4】

このように、小当たり遊技中に所定条件の成立に基づいて特定領域の開閉制御処理を行い、小当たり遊技中に特定領域を開放させて球が通過させ得ることで、小当たり遊技に基づく大当たり遊技を発生させることが可能となる。

【6 0 8 5】

図 2 7 6 に戻って、説明を続ける。S 6 2 0 7 の特定領域装置開閉制御処理の後には、開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件を判別するべく、小当たり時大入賞口開放中処理を行い（S 6 3 0 8）、この小当たり開閉制御処理（S 6 6 5）を終了し、当たり処理（図 2 7 5 参照）に戻る。

10

20

30

40

50

【 6 0 8 6 】

ここで、図 2 7 8 を参照して、第 1 9 実施形態において、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり開閉制御処理 (S 6 6 5) の一処理である小当たり時大入賞口開放中処理 (S 6 2 0 8) について説明する。図 2 7 8 は、第 1 9 実施形態の小当たり時大入賞口開放中処理 (S 6 2 0 8) を示したフローチャートである。

【 6 0 8 7 】

第 1 9 実施形態の小当たり時大入賞口開放中処理 (S 6 2 0 8) では、開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【 6 0 8 8 】

この小当たり時大入賞口開放中処理 (S 6 2 0 8) では、まず、上述した小当たり開閉制御処理 (S 6 6 5) の S 6 2 0 4 において設定された可変入賞装置 6 5 の 1 の開放時間が経過したか否かを判別する (S 6 4 0 1)。判別の結果、可変入賞装置 6 5 の 1 の開放時間が経過したタイミングでなければ (S 6 4 0 1 : N o)、次いで、大入賞口スイッチ 6 5 c がオンされたか否か、即ち、可変入賞装置 6 5 内へ球が入賞したか否かを判断する (S 6 4 0 2)。

10

【 6 0 8 9 】

S 6 4 0 2 の処理において、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球が検出され可変入賞装置 6 5 内へ球が入賞していれば (S 6 4 0 2 : Y e s)、入賞カウンタの値を 1 減算して (S 6 4 0 3)、次いで、1 減算した入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値か否かを判別する (S 6 4 0 4)。入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 6 4 0 4 : N o)、即ち、入賞カウンタの値が「 0 」以下である場合は、可変入賞装置 6 5 に球が 1 0 個以上入賞して小当たり遊技の終了条件 (可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件) が成立しているので、可変入賞装置 6 5 を閉鎖させるために、処理を S 6 4 0 5 へ移行する。

20

【 6 0 9 0 】

S 6 4 0 5 からの可変入賞装置 6 5 の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置 6 5 の閉鎖設定を行い (S 6 4 0 5)、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して可変入賞装置 6 5 が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して (S 6 4 0 6)、処理を S 6 4 0 7 へ移行する。なお、S 6 4 0 6 の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 2 6 8 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

30

【 6 0 9 1 】

次いで、S 6 4 0 7 の処理では、小当たり遊技の終了条件が成立したことから、開放カウンタの値を「 0 」クリアし (S 6 4 0 7)、この小当たり時大入賞口開放中処理 (S 6 2 0 8) を終了して、小当たり開閉制御処理 (図 2 7 6 参照) に戻る。

【 6 0 9 2 】

S 6 4 0 2 の処理において、大入賞口スイッチ 6 5 c がオンされていないと判別された場合は (S 6 4 0 2 : N o)、次いで、特定領域スイッチ 6 5 f がオンされたか否かを判別する (S 6 4 0 8)。判別の結果、特定領域スイッチ 6 5 f がオンされていれば (S 6 4 0 8 : Y e s)、小当たり遊技中の特定領域開放中に球が特定領域を通過したということなので、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させるため、大当たりフラグ 2 0 3 s をオンに設定して (S 6 4 0 9)、この小当たり時大入賞口開放中処理 (S 6 2 0 8) を終了して、小当たり開閉制御処理 (図 2 7 6 参照) に戻る。一方、S 6 4 0 8 の処理において、特定領域スイッチ 6 5 f がオンされていないと判断された場合は (S 6 4 0 8 : N o)、S 6 4 0 9 の処理をスキップして、この小当たり時大入賞口開放中処理 (S 6 4 0 8) を終了して、小当たり開閉制御処理 (図 2 7 6 参照) に戻る。

40

【 6 0 9 3 】

これにより、小当たり遊技中において、特定領域が開放されているタイミングで球が特定領域を通過することに基づいて、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させることができ、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することが

50

できる。

【6094】

S6401の処理において、可変入賞装置65の1の開放時間が経過したタイミングと判断された場合は(S6401: Yes)、可変入賞装置65の1の開放における閉鎖条件が成立し、その開放における可変入賞装置65の閉鎖タイミングであるため、可変入賞装置65を閉鎖させるために、処理をS6410へ移行する。

【6095】

S6410の処理では、開放中の可変入賞装置65を閉鎖させるため、大入賞口ソレノイド65bをオンからオフにして、可変入賞装置65の閉鎖を設定し(S6410)、次いで、音声ランプ制御装置113に対して可変入賞装置65の1の開放の終了を示す大入賞口閉鎖コマンドを設定する(S6411)。S6411の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理(図268のS201参照)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

【6096】

音声ランプ制御装置113は、大入賞口閉鎖コマンドを受信すると、可変入賞装置65が閉鎖された旨の演出を実行する。なお、小当たり遊技における可変入賞装置65の開閉は、それぞれ短時間(開放「0.1秒」、閉鎖「1.2秒」)であるため、音声ランプ制御装置113は、大入賞口閉鎖コマンドを受信した場合であっても、可変入賞装置65の1の開閉に伴う演出を実行しないように構成してもよい。

【6097】

S6411の処理の後は、可変入賞装置65の1の開放が終了したということなので、開放カウンタの値を1減算し(S6412)、この小当たり時大入賞口開放中処理(S6208)を終了して、小当たり開閉制御処理(図276参照)に戻る。これにより、小当たり遊技中において、1のラウンド中に開放カウンタの値に設定された開放回数分、可変入賞装置65を開放させることができる。

【6098】

図275の当たり処理(S203)に戻って、説明を続ける。S665の小当たり開閉制御処理(図276参照)の終了後は、次いで、開放カウンタの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する(S666)。判別の結果、開放カウンタが「0」より大きい値であれば(S666: Yes)、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理であるS667の処理をスキップして、この当たり処理(S203)を終了する。

【6099】

一方、S666の処理において、開放カウンタの値が「0」より大きい値でない場合(S666: No)、即ち、開放カウンタの値が「0」以下である場合は、この小当たりにおける可変入賞装置65の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い(S667)、この当たり処理(S203)を終了する。

【6100】

ここで、図279を参照して、第19実施形態において、主制御装置110内のMPU201により実行される当たり処理(S203)の一処理である小当たり終了処理(S667)について説明する。図279は、第19実施形態の小当たり終了処理(S667)を示したフローチャートである。

【6101】

この小当たり終了処理(S667)では、まず、入賞カウンタの値を「0」クリアし(S6501)、次いで、特定領域が開放されている場合は、特定領域の閉鎖処理を設定する(S6502)。そして、小当たりの終了時の各種処理を実行する小当たり終了設定処理を行い(S6503)、この小当たり終了処理(S667)を終了して、当たり処理(図275参照)に戻る。

【6102】

10

20

30

40

50

図 2 7 5 に戻って、説明を続ける。S 6 6 4 の処理において、小当たり遊技中ではないと判別された場合は (S 6 6 4 : N o)、次いで、大当たり中か否かを判別する (S 6 6 8)。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は (S 6 6 8 : Y e s)、可変入賞装置 6 5 の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行し (S 6 1 2)、処理を S 6 6 9 へ移行する。

【 6 1 0 3 】

なお、第 1 9 実施形態の大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) は、第 1 6 実施形態の大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) と同様のため、説明を省略する。

【 6 1 0 4 】

S 6 6 9 の処理では、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別し (S 6 6 9)、ラウンドカウンタが「 0 」より大きい値であれば (S 6 6 9 : Y e s)、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理である S 6 1 4 の処理をスキップして、この当たり処理 (S 2 0 3) を終了する。

10

【 6 1 0 5 】

一方、S 6 6 9 の処理において、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 6 6 9 : N o)、即ち、ラウンドカウンタの値が「 0 」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置 6 5 の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い (S 6 1 4)、この当たり処理 (S 2 0 3) を終了する。

【 6 1 0 6 】

20

ここで、図 2 8 0 を参照して、第 1 9 実施形態において主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理 (S 2 0 3) の一処理である大当たり終了処理 (S 6 1 4) について説明する。図 2 8 0 は、第 1 9 実施形態の大当たり終了処理 (S 6 1 4) を示したフローチャートである。第 1 9 実施形態の大当たり終了処理 (S 6 1 4) と第 1 6 実施形態の大当たり終了処理 (S 6 1 4) との異なる点は、主に、大当たり種別を判別する処理が削除されている点と、時短カウンタ 2 0 3 o にセットする値が変更されている点と、小当たり時短カウンタ 2 0 3 r に値をセットする処理が追加されている点である。

【 6 1 0 7 】

第 1 9 実施形態の大当たり終了処理 (S 6 1 4) では、まず、時短高確フラグ 2 0 3 n をオンして (S 6 1 0 3)、時短カウンタ 2 0 3 o に「 9 9 」をセットし (S 6 1 5 1)、小当たり時短カウンタ 2 0 3 r に「 1 」をセットし (S 6 1 5 2)、処理を S 6 1 0 7 に移行する。

30

【 6 1 0 8 】

次に、図 2 8 1 から図 2 8 4 を参照して、第 1 9 実施形態において音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。第 1 9 実施形態の音声ランプ制御装置 1 1 3 における各制御処理と第 1 6 実施形態の音声ランプ制御装置 1 1 3 における各制御処理との異なる点は、主に、整合性フラグ 2 2 3 n を更新する処理が追加されている点と、該整合性フラグ 2 2 3 n を判別してサブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j を更新する処理が追加されている点である。

【 6 1 0 9 】

40

まず、図 2 8 1 を参照して、第 1 9 実施形態において音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 2 8 1 は、第 1 9 実施形態の立ち上げ処理を示したフローチャートである。第 1 9 実施形態の立ち上げ処理と第 1 6 実施形態の立ち上げ処理との異なる点は、主に、整合性フラグ 2 2 3 n を更新する処理が追加されている点である。

【 6 1 1 0 】

第 1 9 実施形態の立ち上げ処理では、S 1 0 5 2 の処理を終え、次いで、整合性フラグ 2 2 3 n をオフに設定し (S 1 0 7 1)、処理を S 1 0 1 1 に移行する。

【 6 1 1 1 】

このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、停電の発生等によりパチン

50

コ機 1 0 の電源が遮断され、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内に保持する救済カウンタ 2 0 3 p の値と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 内に保持するサブ救済カウンタ 2 2 3 k の値との整合性が取れていない状態になっているか否かを判別することができ、その判別結果によってサブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j を更新することができる（後述する図 2 8 3 参照）。

【 6 1 1 2 】

次に、図 2 8 2 を参照して、第 1 9 実施形態において音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理（S 1 1 1 1）について説明する。図 2 8 2 は、第 1 9 実施形態のコマンド判定処理（S 1 1 1 1）を示したフローチャートである。第 1 9 実施形態のコマンド判定処理（S 1 1 1 1）と第 1 6 実施形態のコマンド判定処理（S 1 1 1 1）との異なる点は、主に、整合性フラグ 2 2 3 n を更新する処理が追加されている点である。

10

【 6 1 1 3 】

第 1 9 実施形態のコマンド判定処理（S 1 1 1 1）では、S 1 2 7 1 の処理において、R A M 初期化コマンドを受信したと判別された場合（S 1 2 7 1 : Y e s）、主制御装置 1 1 0 内の R A M 2 0 3 のデータと音声ランプ制御装置 1 1 3 内の R A M 2 2 3 のデータとの整合性が取れている状態となるため、整合性フラグ 2 2 3 n をオンに設定し（S 1 2 8 1）、処理を S 1 2 7 2 へ移行する。

【 6 1 1 4 】

このように構成することで、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされた状態で電源が投入された場合は、整合性フラグ 2 2 3 n がオンに設定され、即時に救済カウンタ表示 8 9 の表示が可能となる。

20

【 6 1 1 5 】

次に、図 2 8 3 を参照して、第 1 9 実施形態において音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される救済カウンタ表示処理（S 1 3 1 7）について説明する。図 2 8 3 は、第 1 9 実施形態の救済カウンタ表示処理（S 1 3 1 7）を示したフローチャートである。第 1 9 実施形態の救済カウンタ表示処理（S 1 3 1 7）と第 1 6 実施形態の救済カウンタ表示処理（S 1 3 1 7）との異なる点は、主に、整合性フラグ 2 2 3 n を判別する処理が追加されている点と、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドを判別する処理が追加されている点である。

30

【 6 1 1 6 】

第 1 9 実施形態の救済カウンタ表示処理（S 1 3 1 7）では、まず、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j がオンされているか否かを判別し（S 1 4 7 1）、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j がオンされていない場合（S 1 4 7 1 : N o）、次いで、整合性フラグ 2 2 3 n がオンされているか否かを判別する（S 1 4 7 2）。

【 6 1 1 7 】

S 1 4 7 2 の判別の結果、整合性フラグ 2 2 3 n がオンされている場合（S 1 4 7 2 : Y e s）、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内に保持する救済カウンタ 2 0 3 p の値と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 内に保持するサブ救済カウンタ 2 2 3 k の値との整合性が取れている状態なので、次いで、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納された遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判別し（S 1 4 7 3）、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納された遊技状態が「通常遊技状態」であれば（S 1 4 7 3 : Y e s）、続いて、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であるか否かを判別する（S 1 4 7 4）。

40

【 6 1 1 8 】

S 1 4 7 4 の処理において、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」であると判別された場合（S 1 4 7 4 : Y e s）、今回実行される変動演出が、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した直後の変動演出であるため、救済カウンタ表示 8 9 を表示すべく、処理を S 1 4 8 0 に移行する。

【 6 1 1 9 】

50

一方、S 1 4 7 2 の判別の結果、整合性フラグ 2 2 3 n がオンされていない場合 (S 1 4 7 2 : N o)、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内に保持する救済カウンタ 2 0 3 p の値と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 内に保持するサブ救済カウンタ 2 2 3 k の値との整合性が取れていない状態なので、次いで、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動 3」演出態様か否かを判別し (S 1 4 7 5)、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動 3」演出態様であれば (S 1 4 7 5 : Y e s)、今回実行される変動演出は、初期状態、R A M クリア状態又は大当たり遊技後から 1 0 0 回転目の変動演出、即ち、特別図柄の低確率状態における 1 0 0 回転目の変動演出であるため、サブ救済カウンタ 2 2 3 k に「1 0 0」をセットし (S 1 4 7 6)、処理を S 1 4 7 9 に移行する。

10

【 6 1 2 0 】

S 1 4 7 5 の処理において、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動 3」演出態様でないと判別された場合 (S 1 4 7 5 : N o)、次いで、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動 4」演出態様か否かを判別し (S 1 4 7 7)、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動 4」演出態様であれば (S 1 4 7 7 : Y e s)、今回実行される変動演出は、初期状態、R A M クリア状態又は大当たり遊技後から 2 0 0 回転目の変動演出、即ち、特別図柄の低確率状態における 2 0 0 回転目の変動演出であるため、サブ救済カウンタ 2 2 3 k に「2 0 0」をセットし (S 1 4 7 8)、処理を S 1 4 7 9 に移行する。

【 6 1 2 1 】

20

S 1 4 7 9 の処理では、S 1 4 7 6 又は S 1 4 7 8 の処理によって、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内に保持する救済カウンタ 2 0 3 p の値と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 内に保持するサブ救済カウンタ 2 2 3 k の値との整合性が取れている状態となったため、整合性フラグ 2 2 3 n をオンに設定し (S 1 4 7 9)、処理を S 1 4 8 0 に移行する。

【 6 1 2 2 】

S 1 4 8 0 の処理では、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j をオンに設定し (S 1 4 8 0)、処理を S 1 4 8 5 に移行する。

【 6 1 2 3 】

一方、S 1 4 7 1 の処理において、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j がオンされていると判別された場合 (S 1 4 7 1 : Y e s)、次いで、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」であるか否かを判別し (S 1 4 8 1)、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」であれば (S 1 4 8 1 : Y e s)、続いて、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「通常遊技状態」であるか否かを判別する (S 1 4 8 2)。

30

【 6 1 2 4 】

S 1 4 8 2 の判別の結果、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「通常遊技状態」であれば (S 1 4 8 2 : Y e s)、今回実行される変動演出が、「通常遊技状態」から「普図低確時間短縮状態」に移行した直後の変動演出ということになるため、救済カウンタ表示 8 9 を非表示にすべく、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j をオフに設定し (S 1 4 8 3)、サブ救済カウンタ 2 2 3 k の消去コマンドを設定して (S 1 4 8 4)、処理を S 1 4 8 5 に移行する。

40

【 6 1 2 5 】

また、S 1 4 7 3 の判別の結果、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納された遊技状態が「通常遊技状態」でない場合 (S 1 4 7 3 : N o)、S 1 4 7 4 の判別の結果、前回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「普図高確時間短縮状態」でない場合 (S 1 4 7 4 : N o)、S 1 4 7 7 の判別の結果、今回実行される変動演出の変動パターンが「特殊変動 4」演出態様でない場合 (S 1 4 7 7 : N o)、S 1 4 8 1 の判別の結果、今回変動遊技状態格納エリア 2 2 3 i に格納された遊技状態が「普図低確時間短縮状態」でない場合 (S 1 4 8 1 : N o)、又は、S 1 4 8 2 の判別の結果、前回変

50

動遊技状態格納エリア 2 2 3 h に格納された遊技状態が「通常遊技状態」でない場合 (S 1 4 8 2 : N o) においても、処理を S 1 4 8 5 に移行する。

【 6 1 2 6 】

S 1 4 8 5 の処理では、サブ救済カウンタ 2 2 3 k の値に 1 加算し (S 1 4 8 5) 、次いで、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j がオンされているか否かを判別し (S 1 4 8 6) 、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j がオンされていれば (S 1 4 8 6 : Y e s) 、サブ救済カウンタ 2 2 3 k の表示コマンドを設定し (S 1 4 8 7) 、この救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) を終了して、変動演出処理 (図 2 2 7) へ戻る。

【 6 1 2 7 】

一方、S 1 4 8 6 の判別の結果、サブ救済カウンタ表示フラグ 2 2 3 j がオンされていなければ (S 1 4 8 6 : N o) 、救済カウンタ表示 8 9 の表示は行わないため、S 1 4 8 7 の処理をスキップして、この救済カウンタ表示処理 (S 1 3 1 7) を終了し、変動演出処理 (図 2 2 7) へ戻る。

【 6 1 2 8 】

このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」中に停電等が発生して電源が遮断され、整合性フラグ 2 2 3 n がオフに設定されていなければ、該「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するタイミングで救済カウンタ表示 8 9 を表示することができる。また、「普図高確時間短縮状態」中または「通常遊技状態」中に停電等が発生して電源が遮断され、整合性フラグ 2 2 3 n がオフに設定されていた場合には、電源復旧後は救済カウンタ表示 8 9 を非表示にしておき、大当たり遊技から 1 0 0 回転目の「特殊変動 3 」演出態様、又は、大当たり遊技から 2 0 0 回転目の「特殊変動 4 」演出態様の変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 が受信することで、救済カウンタ表示 8 9 を表示することができる。

【 6 1 2 9 】

次に、図 2 8 4 を参照して、第 1 9 実施形態において音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される当たり演出処理 (S 1 1 0 5) について説明する。図 2 8 4 は、第 1 9 実施形態の当たり演出処理 (S 1 1 0 5) を示したフローチャートである。第 1 9 実施形態の当たり演出処理 (S 1 1 0 5) と第 1 6 実施形態の当たり演出処理 (S 1 1 0 5) との異なる点は、主に、整合性フラグ 2 2 3 n の更新処理が追加されている点である。

【 6 1 3 0 】

第 1 9 実施形態の当たり演出処理 (S 1 1 0 5) では、S 1 5 0 3 の処理を終えると、次いで、整合性フラグ 2 2 3 n をオンに設定し (S 1 5 7 1) 、処理を S 1 5 0 4 に移行する。

【 6 1 3 1 】

このように構成することで、停電等が発生して電源が遮断され、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 にリセットがかかり、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内の救済カウンタ 2 0 3 p と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 内のサブ救済カウンタ 2 2 3 k との整合性が取れておらず、救済カウンタ表示 8 9 が表示できない状態となっても、いずれかの当たりに当選することで、該救済カウンタ 2 0 3 p 及び該サブ救済カウンタ 2 2 3 k の値がいずれも「 0 」クリアされた状態となり (図 2 7 5 の S 6 5 3 及び図 2 8 4 の S 1 5 0 3 参照) 、該救済カウンタ 2 0 3 p と該サブ救済カウンタ 2 2 3 k との整合性が取れた状態となるため、該大当たり遊技後の「通常遊技状態」に移行したタイミングから救済カウンタ表示 8 9 を表示することができる。

【 6 1 3 2 】

以上、説明したように、第 1 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、整合性フラグ 2 2 3 n によって主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内の救済カウンタ 2 0 3 p と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 内のサブ救済カウンタ 2 2 3 k との整合性情報を保持することで、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合に、救済カウンタ表示 8 9 が表示可能か否かを判別することができる。また、停電等が発生して電源が遮断さ

10

20

30

40

50

れ、主制御装置 110 の RAM 203 内の救済カウンタ 203 p と、音声ランプ制御装置 113 の RAM 223 内のサブ救済カウンタ 223 k との整合性が取れていない状態となって整合性フラグ 223 n がオフされている状態であっても、いずれかの当たりに当選することで、該救済カウンタ 203 p 及び該サブ救済カウンタ 223 k の値がいずれも「0」クリアされた状態となり、該救済カウンタ 203 p と該サブ救済カウンタ 223 k との整合性が取れた状態となるため、該当たり遊技後の「通常遊技状態」に移行したタイミングから救済カウンタ表示 89 を表示することができる。さらに、停電等が発生して電源が遮断され、主制御装置 110 の RAM 203 内の救済カウンタ 203 p と、音声ランプ制御装置 113 の RAM 223 内のサブ救済カウンタ 223 k との整合性が取れていない状態となって整合性フラグ 223 n がオフされている状態であっても、特別図柄の低確率状態における 100 回転目または 200 回転目の変動パターンコマンド（即ち、「特殊変動 3」演出態様または「特殊変動 4」演出態様）を音声ランプ制御装置 113 が受信することで、上記回転数以降から救済カウンタ表示 89 を表示することができる。

10

【6133】

また、第 19 実施形態のパチンコ機 10 では、「普図高確時間短縮状態」が終了する場合における特別図柄の動的表示の実行回数が不特定回数となるように構成されているが、停電等が発生して電源が遮断されていなければ、「通常遊技状態」に移行するタイミングから救済カウンタ表示 89 を表示することができる。また、停電等が発生して電源が遮断された場合であっても、いずれかの当たりに当選するか、特定の回転数（第 19 実施形態では、特別図柄の低確率状態における 100 回転目又は 200 回転目）に到達するか、のいずれかが発生することで、救済カウンタ表示 89 を表示できるようになる。その結果、音声ランプ制御装置 113 内の RAM 223 にバックアップ機能を搭載することなく、該 RAM 223 のデータを正しく保持することができ、製造コストを削減することができる。さらに、主制御装置 110 の RAM 203 において保持している救済カウンタ 203 p の値の音声ランプ制御装置 113 へのコマンド送信が不要となるため、主制御装置 110 の制御負担を軽減することができる。

20

【6134】

また、遊技ホールが営業終了時に、「通常遊技状態」に滞在中のパチンコ機 10 の電源を遮断し、翌営業日に RAM の初期化処理を行わずに電源を立ち上げた場合、該立ち上げ処理の実行直後の「通常遊技状態」には救済カウンタ表示 89 は表示されないものの、特別図柄の動的表示を一定回転数実行させることで、特定の変動パターンが選択され得る回転数に到達してからは、救済カウンタ表示 89 を正常に表示することができる。その結果、遊技者は、遊技ホールの営業開始時にパチンコ機 10 を遊技する場合、「通常遊技状態」中に救済カウンタ表示 89 が表示されていなくても、一定回転数だけ特別図柄の動的表示を実行させることで該救済カウンタ表示 89 を表示させることで、救済条件が成立するまでの残りの回転数を認識することができるようになる。そして、この仕様を把握した遊技者は、遊技ホールの営業開始時において、パチンコ機 10 を一定回転数だけ実行させて救済カウンタ表示 89 を表示させ、救済条件が成立するまでの残りの回転数を確認し、該残りの回転数が少なければ、さらに救済条件が成立するまで遊技を継続し得るようになり、パチンコ機 10 の稼働を促進することが可能となる。

30

40

【6135】

その他、第 19 実施形態におけるパチンコ機 10 は、第 16 実施形態乃至第 18 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【6136】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能で

50

ある。

【 6 1 3 7 】

< 変形例 1 >

上記実施形態では、右打ち遊技において発射された球が入賞し得る入賞口として第 2 始動口 7 1 及び可変入賞装置 6 5 を第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視右側に配置している。これに対し、右打ち遊技において発射された球が入賞し得る入賞口として、第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視右側に一般入賞口 6 3 を配置し、右打ち遊技で遊技が行われる遊技状態において該一般入賞口 6 3 に球が一定程度（例えば、1 0 0 発中 1 0 個）入賞し得るように構成し、右打ち遊技において第 2 始動口 7 1 又は可変入賞装置 6 5 以外にも遊技者に賞球を払い出し得るように構成する。このように構成することで、右打ち遊技時に遊技者の持ち球の消費を抑えつつ遊技を行わせることができる。

10

【 6 1 3 8 】

< 変形例 2 >

上記実施形態では、「確率変動状態」の終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数（所謂、S T タイプ）によって終了するように構成している。これに対し、次の大当たりへの当選時の大当たり種別によって終了（所謂、ループタイプ）したり、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 1 3 9 】

< 変形例 3 >

上記実施形態では、「確変機能」が付与されることとなる大当たり種別が選定されることで特別図柄の高確率状態が発生するように構成されている。これに対し、所定の「確変機能」の付与回数ごとに、「確変機能」が発生しない大当たり種別が選定される所謂確変リミッタ機能を設けるように構成してもよい。また、所定の当選回数ごとに、普通図柄の高確率状態が発生しない大当たり種別が選定される所謂時短リミッタ機能を設けるように構成してもよい。さらに、確変リミッタ機能を設けた場合に、複数の確変リミット回数を設けるように構成してもよいし、時短リミッタ機能を設けた場合に、複数の時短リミット回数を設けるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

【 6 1 4 0 】

< 変形例 4 >

上記実施形態では、普通電役 7 2 及び可変入賞装置 6 5 は、普通図柄又は特別図柄への当選に基づいて開放され得るように構成されている。これに対し、球が通過することによって他の入賞口を閉塞している可動役物（所謂、非電動役物）を開放させる通過口を搭載したパチンコ機を用いてもよい。

【 6 1 4 1 】

< 変形例 5 >

上記実施形態では、大当たりに当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生するように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 6 1 4 2 】

< 変形例 6 >

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第 1 特別図柄の動的表示及び第 2 特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たりに当選せずに所定回数（例えば、2 5 0 回）実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成されている。これに対し、第 1 特別図柄の動的表示の積算実行回数と第 2 特

50

別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第1特別図柄と第2特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。

【6143】

<変形例7>

上記実施形態では、第2特別図柄の動的表示を第1特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図2優先変動）するように構成している。これに対し、第1特別図柄の動的表示と第2特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図12同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第1特別図柄の動的表示を第2特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図1優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。

10

【6144】

<変形例8>

上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、小当たり回数、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数（入賞回数）が所定数（例えば、保留満タン（即ち、4個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、2個）貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。さらに、小当たり種別を設け、所定の小当たり種別の回数に基づいて「時短状態」が終了するように構成してもよい。具体的には、所定の小当たり種別に第1回数（例えば、5回）当選した場合に「時短状態」が終了する一方、特定の小当たり種別には第1回数と異なる第2回数（例えば、10回）当選した場合に「時短状態」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、小当たり種別の各当選回数に応じて「時短状態」が終了するかが異なる遊技性を創出することができ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

【6145】

<変形例9>

上記実施形態では、「通常遊技状態」における各特別図柄の動的表示の実行開始時において、第3図柄表示装置81に表示している救済カウンタ表示89の値を更新するように構成している。これに対し、各特別図柄の動的表示の実行終了時や変動中に更新するように構成してもよい。

【6146】

<変形例10>

上記実施形態では、普通図柄の低確率状態において70/100で当たりに当選し、普通電役72が可動し得るように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態においては当たりに当選せず、普通図柄の高確率状態でのみ当たりに当選（例えば、100%当選）するように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の低確率状態で普通電役72が可動して第2始動口71に球が入賞することを確実に防止することができる。その結果、遊技仕様通りの遊技性を確実に実現することが可能となる。

40

【6147】

<変形例11>

上記実施形態では、大当たり遊技において、1の可変入賞装置65を開放するように構成している。これに対し、大当たり遊技や小当たり遊技において開放し得る入賞口を複数設け、大当たり種別又は小当たり種別に応じて、該複数の入賞口を開放するように構成してもよい。

50

【 6 1 4 8 】

< 変形例 1 2 >

上記実施形態では、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じてそれぞれ 1 種類ずつ設けている。これに対し、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じて、複数種類の可変表示時間の中から抽選で選定するように構成してもよい。具体的には、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間を、「1 秒」、「3 秒」、「5 秒」、「10 秒」又は「30 秒」の中から抽選により決定する。このように構成することで、右打ち遊技が奨励されていない「通常遊技状態」において、右打ち遊技してスルーゲート 6 7 に球を通過させて普通図柄の可変表示を行い、その導出タイミングに応じて開放され得る普通電役 7 2 に向けて球を発射しても、第 2 始動口 7 1 の開放タイミングが複数になることで、第 2 始動口 7 1 への入賞を抑制することができる。

10

【 6 1 4 9 】

< 変形例 1 3 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第 2 特別図柄の抽選においても大当たり（、小当たり）又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、第 2 特別図柄の抽選においてのみ小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

20

【 6 1 5 0 】

< 変形例 1 4 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「確率変動状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

【 6 1 5 1 】

< 変形例 1 5 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

30

【 6 1 5 2 】

< 変形例 1 6 >

上記第 1 9 実施形態では、保留数テーブル 2 0 2 c において、工場出荷時の初期状態、RAM クリア状態又は大当たり遊技後からの回転数によって、特定の停止パターンテーブル 2 0 2 d が選択され得るように構成している。これに対し、時短終了条件が成立することとなるタイミング（即ち、「普図高確時間短縮状態」の最後の動的表示）で特定の停止パターンテーブル 2 0 2 d が選択され得るように構成してもよい。

40

【 6 1 5 3 】

< 変形例 1 7 >

上記実施形態では、大当たり遊技後の「普図高確時間短縮状態」等において救済カウンタ表示 8 9 を非表示にし、「通常遊技状態」において大当たり後からそれまで計数していた特別図柄の変動回数を表示するように構成している。これに対し、大当たり遊技後の「普図高確時間短縮状態」（「確率変動状態」）等においても救済カウンタ表示 8 9 を表示するように構成してもよい。この場合、「普図高確時間短縮状態」等における救済カウンタ表示 8 9 は、「通常遊技状態」における救済カウンタ表示 8 9 とは異なる態様で表示す

50

るように構成してもよい。具体的には、例えば、「普図高確時間短縮状態」等における救済カウンタ表示 89 を、「通常遊技状態」における救済カウンタ表示 89 より小さい表示領域で表示するように構成してもよいし、到達回数を表示せず、変動回数のみを表示するように構成してもよいし、異なる色彩や文字形態で表示するように構成してもよい。本発明の遊技状態の移行に関する示唆情報を遊技者に示唆可能な示唆表示で遊技者に対して示唆する内容と関連する特殊表示として、変動回数 / 天井到達回数に関連する変動回数表示のみで説明したが、例えば、変動回数 / 天井到達回数に関連する天井到達回数表示のみでもよいし、大当たりエンディング演出で行われる大当たりエンディング中保留連演出に関連する大当たり確定演出を大当たりラウンド演出中に行うように構成してもよい。

【6154】

<変形例 18>

上記実施形態では、集計手段として、救済カウンタ 203p によって特別図柄の低確率状態における特別図柄の変動演出の回数を 1 回から最大 250 回まで集計し、その最大集計回数を遊技者が認識できるように可視化して構成している。これに対し、救済カウンタ 203p によって特別図柄の低確率状態における特別図柄の変動演出の回数を 1 回から最大 950 回まで集計可能に構成し、その最大集計回数を遊技者が認識できるように可視化して構成してもよいし、各保留球数カウンタ 203a, 203b によって各特別図柄の変動演出の保留回数をそれぞれ 1 回から最大 4 回まで集計可能に構成し、その最大集計回数を遊技者が認識できるように可視化してもよい。

【6155】

<変形例 19>

上記実施形態では、特別図柄の保留球数に応じて変動演出の実行時間の長短が選択され易いように構成している。具体的には、最大保留球数に近づくほど短い変動時間が選択され易く、また、最大保留球数から離れるほど長い変動時間が選択され易いように構成している。これに対し、救済条件の到達度に応じて変動演出の実行時間の長短が選択され易いように構成してもよい。具体的には、例えば、救済条件の到達回数に近づけば近づくほど、長い変動時間（例えば、ロング変動や疑似連演出、リーチ演出等）が選択され易くなるように構成してもよい。このように構成することで、救済条件を満たすか否かに遊技者をより注視させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、救済条件の到達回数に近づけば近づくほど、短い変動時間（例えば、ショート変動やリーチ演出の選択率低下等）が選択され易くなるように構成してもよい。このように構成することで、救済条件が近づくにつれ、加速的に変動演出を消化させることが可能となり、救済条件の成立を待ちわびる遊技者が遊技に興覚めしないようにすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6156】

<変形例 20>

上記実施形態では、変動演出が所定期間実行されないことによりデモ演出に移行し、第 3 図柄表示装置 81 においてキャラクタ等による各種デモ演出を実行して、変動演出が実行されていない状態でも賑やかしを実現している。これに対し、右打ち遊技状態（例えば、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」等）においてデモ画面に移行した場合に、右打ち報知ランプ 37c の点灯状態は維持するものの、第 3 図柄表示装置 81 における右打ち示唆表示を縮小又は制限するように構成してもよい。

【6157】

<変形例 21>

上記実施形態では、所定期間、遊技者による遊技が行われていないことを判定（例えば、タッチセンサのオフ）した場合に、第 3 図柄表示装置 81 や音声ランプ制御装置 113、表示制御装置 114 に対する消費電力を抑える節電機能を搭載している。これに対し、右打ち遊技状態（例えば、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」、「潜伏確率変動状態」等）において節電機能が発揮された場合（即ち、節

10

20

30

40

50

電モードに移行した場合)に、右打ち報知ランプ37cの点灯状態は維持するものの、第3図柄表示装置81における右打ち示唆表示を縮小又は制限するように構成してもよい。このように構成することで、消費電力を効果的に低減させることが可能となる。

【6158】

<変形例22>

上記実施形態では、左打ち遊技が奨励される遊技状態(即ち、「通常遊技状態」)では、遊技領域右側に配置されたスルーゲート67によって球が検知された場合に、直ちに右打ち禁止報知を実行するように構成している。これに対し、節電機能が発揮された節電モード後、通常遊技に復帰した後は、所定数(例えば、3球)の右打ち遊技を検知するまで(即ち、所定数の球がスルーゲート67を通過するまで)は、右打ち禁止報知の実行を制限し、節電復帰後に上記所定数の右打ち遊技を検知した場合に、右打ち禁止報知を開始するように構成してもよい。節電復帰後は、遊技者が遊技を開始した直後であり、発射ハンドル51の操作が覚束ないことが起こりえる。よって、遊技を開始した直後のハンドル操作51に不慣れな遊技者は、意図しない右打ち遊技を行ってしまう場合があり、このような場合に直ちに右打ち禁止報知を行ってしまうと、遊技者が興醒めしてしまい、遊技を中断してしまうおそれがある。そこで、節電機能が発揮された節電モード後、通常遊技に復帰した後は、所定数(例えば、3球)の右打ち遊技を検知するまで(即ち、所定数の球がスルーゲート67を通過するまで)は、右打ち禁止報知の実行を制限することで、遊技者が興醒めしてしまふことを抑制しつつ、意図的な右打ち遊技が行われた場合に的確に右打ち禁止報知を行うことで、好適な遊技環境を実現することができる。なお、節電機能が発揮された節電モード後、通常遊技に復帰した後は、所定数(例えば、3球)の右打ち遊技を検知するまで(即ち、所定数の球がスルーゲート67を通過するまで)は、通常の右打ち禁止報知(例えば、大音量での報知や液晶で大きく表示等)は行わず、簡易的な右打ち禁止報知(例えば、小さい音量での報知や、液晶で小さく表示等)を行うように構成してもよい。

【6159】

<変形例23>

上記実施形態では、所定期間、遊技者による遊技が行われていないことを判定(例えば、タッチセンサのオフ)した場合に、第3図柄表示装置81や音声ランプ制御装置113、表示制御装置114に対する消費電力を抑える節電機能を搭載している。これに対し、右打ち遊技時における節電復帰後は、主制御装置110で管理(制御)している右打ち報知ランプ37cは、節電解消後、直ちに点灯を開始する一方、サブ制御装置(即ち、音声ランプ制御装置113、表示制御装置114、払出制御装置111又は発射制御装置112)で管理(制御)している各種装置は、各種センサの検知や主制御装置110からのコマンドを受信するまでは右打ち報知を制限し、上記各種センサの検知や主制御装置110からのコマンドを受信してから右打ち報知を開始するように構成してもよい。このように構成することで、節電効果を出来る限り長期間維持することができ、消費電力を効果的に抑制することができる。

【6160】

上記実施形態では、第1特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は、第2特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、それぞれ1種類で構成している。これに代えて、第1特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は/及び、第2特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6161】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第3図柄表示装置81の主表示領域Dmにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第3図柄表示装置81の主表示領域Dmで実行しないように構成している。これに代えて、奨励さ

10

20

30

40

50

れていない特別図柄の変動演出を、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Dmで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Dmで、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第3図柄表示装置81によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

【6162】

上記実施形態では、第1特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第1特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第2特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第2特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第1特別図柄の動的表示の保留球数は第1特別図柄の動的表示にのみ影響し、第2特別図柄の動的表示の保留球数は第2特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第1特別図柄の動的表示の変動時間を、第1特別図柄の動的表示の保留球数と第2特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第1特別図柄の動的表示の保留球数と第2特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6163】

上記実施形態では、確率設定値を「1」～「6」の6段階で変更可能として、大当たり確率及び/又は第2図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は6段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【6164】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【6165】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内ないと判断された場合に、「1」～「6」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「1」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内ないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【6166】

上記実施形態では、RAM判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、RAM判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、RAM判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になれば、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機10を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【6167】

上記実施形態では、RAM判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、RAM判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【6168】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機10を立ち上げた場合に、RAM消去スイッチ503をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることに

10

20

30

40

50

よって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【６１６９】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【６１７０】

上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【６１７１】

上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を主制御装置１１０に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ５０３を電源装置１１５や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。

【６１７２】

上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【６１７３】

上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側に向くように構成してもよい。

【６１７４】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。

10

20

30

40

50

【 6 1 7 5 】

ここで、パチンコ機 1 0 の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「 0 ～ 5 0 」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機 1 0 のセキュリティ性能を向上することができる。

【 6 1 7 6 】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a に規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機 1 0 が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機 1 0 のセキュリティ性能を向上することができる。

10

【 6 1 7 7 】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタ C 1 や大当たり種別カウンタ C 2 等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成 IC によって大当たり乱数カウンタ C 1 等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

20

【 6 1 7 8 】

上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「 1 」から「 2 」までは、大当たり乱数値を「 2 」ずつ増加させる一方、設定値「 2 」から「 3 」では、大当たり乱数値を「 5 」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【 6 1 7 9 】

30

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタ C 1 の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタ C 2 又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【 6 1 8 0 】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 6 1 8 1 】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」と

50

して、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【6182】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

10

【6183】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

20

【6184】

上記実施形態では、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合、特別図柄の大当たり確率が向上（2倍以上アップ）するように構成されていた。これに対し、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の小当たり確率を向上するように構成してもよい。また、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の大当たり確率の上昇度合いを2倍以上（例えば、10倍）に設定してもよい。さらに、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、大当たり確率と小当たり確率とを共に向上（例えば、大当たり確率を5倍、小当たり確率も5倍）に設定してもよい。

30

【6185】

上記実施形態では、第1特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第2特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成されていた。これに対し、第1特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第2特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成してもよいし、第1特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第2特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。

40

【6186】

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態および高確率状態とにおいて、いずれの状態でも大当たり確率において設定差が生じるように構成していた。これに対し、いずれか一方の状態（低確率状態又は高確率状態）における大当たり確率の設定差を無くし、他方の状態（高確率状態又は低確率状態）における大当たり確率に設定差を設けるように構成してもよい。

【6187】

50

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な1の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、1の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6188】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役72を用い、普通電役72の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態に変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態に変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第2始動口71の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ120度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第2始動口71側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役72の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

【6189】

特図1用第4図柄表示領域87と特図2用第4図柄表示領域88との表示態様及び表示位置を、主表示領域Dmで変動演出している第1特別図柄又は第2特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Dmで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第4図柄表示領域87、88を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第4図柄表示領域88、87を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6190】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート67を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6191】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普通図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を50/100にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を50/100や51/100等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役72の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役72の

10

20

30

40

50

開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【 6 1 9 2 】

大当たりで当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である 1 図柄、3 図柄、5 図柄、7 図柄のうち、1 図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第 1 特別図柄および第 2 特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、3 図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第 1 特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第 2 特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特 1 ロング特 2 ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、5 図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第 1 特別図柄および第 2 特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、7 図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第 1 特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第 2 特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特 1 ショート特 2 ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

20

【 6 1 9 3 】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後 1 回目～10 回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、11 回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 1 9 4 】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役 7 2 が 1 回開放される 1 回開放当たりと、出沒板 7 2 a が 3 回開放される 3 回開放当たりと、普通電役 7 2 が 3 回かつ長く開放される 3 回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 6 1 9 5 】

上記実施形態では、「通常遊技状態」「普図高確時間短縮状態」「普図低確時間短縮状態」「確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第 1 特別図柄の始動口を、普通電役 7 2 が付属した第 2 特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役 7 2 が作動し難いことによって、第 2 特別図柄より遊技者にとって有利な第 1 特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役 7 2 が作動し易いことによって、第 1 特別図柄より遊技者にとって不利な第 2 特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 6 1 9 6 】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第 4 図柄表示領域 8 7 , 8 8 の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域 D s の右小領域 D s 3 に第 4 図柄表示領域 8 7 , 8 8

50

を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ds3に表示する一方、第4図柄表示領域87, 88を左小領域Ds1に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【6197】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Dmで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Dmで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第1特別図柄の変動演出が主表示領域Dmで実行されている場合は、第1特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第3図柄表示装置81や音声出力装置226で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第2特別図柄の変動演出が主表示領域Dmで実行されている場合は、第2特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第3図柄表示装置81や音声出力装置226で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【6198】

上記実施形態では、主制御装置110から各コマンドが音声ランプ制御装置113に対して送信され、その音声ランプ制御装置113から表示制御装置114に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置110から表示制御装置114に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを1の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを1つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【6199】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置113にて実行されるコマンド判定処理(S1111)において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ223a, 223bをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ223a, 223bをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【6200】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ223a, 223bをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置113にて実行される変動演出処理(S1110)では、各変動開始フラグ223a, 223bがオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置114へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置114へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置113にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置114に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第3図柄表示装置81に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置113では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置114へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置114へ送信するようにしてもよい。そして、表示制

10

20

30

40

50

御装置 1 1 4 では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【 6 2 0 1 】

上記実施形態において、デモ演出は、「 0 」から「 9 」の数字が付されていない主図柄からなる第 3 図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第 3 図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第 3 図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第 3 図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【 6 2 0 2 】

上記実施形態において、変動演出が行われる第 3 図柄表示装置 8 1 にて連続予告演出を実行してもよいし、第 3 図柄表示装置 8 1 とは別の第 4 図柄表示装置を設け、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行される変動演出と合わせて、第 4 図柄表示装置に第 4 図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第 4 図柄表示装置の制御を表示制御装置 1 1 4 で行ってもよいし、音声ランプ制御装置 1 1 3 で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機 1 0 に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御により、パチンコ機 1 0 の音声出力装置 2 2 6 から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機 1 0 の電飾部 2 9 ~ 3 3 を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【 6 2 0 3 】

これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 (および特別図柄表示装置 3 7) において変動演出が行われる度に、連続して第 4 図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置 2 2 6 から音声が出力されたり、若しくは、電飾部 2 9 ~ 3 3 が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第 3 図柄表示装置 8 1 を注視して遊技を継続して行うが、第 3 図柄表示装置 8 1 とは別の第 4 図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置 2 2 6 からの音声出力、若しくは電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるので、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第 4 図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置 2 2 6 からの音声出力、または電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【 6 2 0 4 】

また、連続予告演出を音声出力装置 2 2 6 からの音声出力や、電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置 1 1 3 によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置 1 1 0 に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置 1 1 3 に行わせ、変動演出を表示制御装置 1 1 4 に行わせることで、パチンコ機 1 0 により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、1 つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置の M P U に求められる性能を低く抑えることができる。

【 6 2 0 5 】

尚、第 3 図柄表示装置 8 1 における連続予告演出用の図柄の表示、第 4 図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置 2 2 6 からの音声出力、及び、電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯または点滅のうち、少なくとも 2 以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法 (第 3 図柄表示装置 8 1 による表示、第 4 図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置 2 2 6 からの音声出力、電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ) を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連

10

20

30

40

50

続予告演出態様を複数用意してもよい。

【6206】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第3図柄表示装置81に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置114のMPUで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第3図柄表示装置81において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

10

【6207】

上記実施形態において、主制御装置110は、第1始動口64又は第2始動口71への入賞（始動入賞）があった場合に、「1」加算された保留球数を音声ランプ制御装置113へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタC1～C3、CS1をそのまま含めて、音声ランプ制御装置113へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタC1～C3、CS1の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置110より音声ランプ制御装置113に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置113に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置113へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置113へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置113へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置113は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第1～第4エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

20

30

【6208】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置113において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタC1～C3、CS1の値そのものをRAM223に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、RAM223に格納してもよい。

40

【6209】

上記実施形態においては、第1始動口64又は第2始動口71への入賞およびスルーゲート67の通過は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定してもよい。また、第1始動口64又は第2始動口71への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「4」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも

50

同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第 3 図柄表示装置 8 1 の一部において、数字で、或いは、4 つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置 3 7 とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【 6 2 1 0 】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいは L 字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、1 又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、1 又は複数のキャラクタが、第 3 図柄として用いられる。

【 6 2 1 1 】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄 Z 1 ~ Z 3 を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄 Z 1 ~ Z 3 をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄 Z 1 ~ Z 3 をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【 6 2 1 2 】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば 2 回、3 回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、2 回権利物、3 回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、V ゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【 6 2 1 3 】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【 6 2 1 4 】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置の ROM に格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、AT 期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【 6 2 1 5 】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機的具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

10

【 6 2 1 6 】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【 6 2 1 7 】

< A 群：移行前の遊技状態で計数した変動回数を移行前の遊技状態では表示せず、遊技状態移行後にその変動回数を加味して表示 >

20

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。

【 6 2 1 8 】

この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

【 6 2 1 9 】

30

上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 6 2 2 0 】

A 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 6 2 2 1 】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1）と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置 6 5）と、を備えた遊技機において、

少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」と、該所定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」と）に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ 2 0 3 n）と、

40

前記入球手段に対する所定事象（例えば、変動演出）に基づく回数を、前記所定遊技状態と前記特定遊技状態とのいずれでも計数可能な所定事象計数手段（例えば、救済カウンタ 2 0 3 p）と、

前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象の回数を、前記表示手段において表示可能な回数表示手段（例えば、救済カウンタ表示 8 9）と、を備え、

前記回数表示手段は、

50

前記所定遊技状態において、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を所定態様で表示せず、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合に、それまでに前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を前記所定態様で表示可能に構成されていることを特徴とする遊技機 A 1。

【 6 2 2 2 】

遊技機 A 1 によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態と、該所定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、前記入球手段に対する所定事象に基づく回数を、前記所定遊技状態と前記特定遊技状態とのいずれでも計数可能な所定事象計数手段と、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象の回数を、前記表示手段において表示可能な回数表示手段と、を備え、前記回数表示手段は、前記所定遊技状態において、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を所定態様で表示せず、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合に、それまでに前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を前記所定態様で表示可能に構成されている。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、所定事象に基づく回数を所定態様で表示することができるので、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して所定事象に基づく回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして所定事象に基づく回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【 6 2 2 3 】

遊技機 A 1 において、
前記回数表示手段は、

前記所定遊技状態において、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を、前記所定態様より表示領域が小さい特定態様（例えば、変動回数のみ表示（天井到達回数は表示せず））で表示可能に構成されることを特徴とする遊技機 A 2。

【 6 2 2 4 】

遊技機 A 2 によれば、遊技機 A 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記回数表示手段は、前記所定遊技状態において、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を、前記所定態様より表示領域が小さい特定態様で表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても、たとえ小さな表示領域であったとしても所定事象に基づく回数を特定態様で表示することができるので、他の表示内容を遊技者に認識し易くしつつ、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【 6 2 2 5 】

遊技機 A 1 又は A 2 において、
前記回数表示手段は、

前記所定事象計数手段で計数される前記所定事象の最大集計回数を表示可能に構成されることを特徴とする遊技機 A 3。

【 6 2 2 6 】

遊技機 A 3 によれば、遊技機 A 1 又は A 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記回数表示手段は、前記所定事象計数手段で計数される前記所定事象の最大集計回数を表示可能に構成される。これにより、特定遊技状態（又は所定遊技状態）において、所定事象の最大集計回数を遊技者に認識させることが可能となり、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、

という効果がある。

【 6 2 2 7 】

遊技機 A 1 から A 3 のいずれかにおいて、

少なくとも、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を、電源断後も保持可能な保持手段（例えば、電源装置 1 1 5 のバックアップ機能）、を備え、

前記回数表示手段は、

電源が投入された後において、所定条件（例えば、「通常遊技状態」における規定変動回数）が成立した場合に、前記保持手段で保持されている前記所定事象計数手段で計数されている前記所定事象に基づく回数を前記所定態様で表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 A 4。

10

【 6 2 2 8 】

遊技機 A 4 によれば、遊技機 A 1 から A 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、前記所定事象計数手段で計数された前記所定事象に基づく回数を、電源断後も保持可能な保持手段、を備え、前記回数表示手段は、電源が投入された後において、所定条件が成立した場合に、前記保持手段で保持されている前記所定事象計数手段で計数されている前記所定事象に基づく回数を前記所定態様で表示可能に構成される。これにより、遊技機の電源断が発生した場合でも、電源が投入された後において所定条件が成立した場合に、保持手段で保持されている所定事象計数手段で計数されている所定事象に基づく回数を所定態様で表示することができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して所定事象に基づく回数の表示契機が曖昧になった場合でも、所定条件の成立をトリガとして所定事象に基づく回数を表示可能となる。従って、電源断が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

20

【 6 2 2 9 】

遊技機 A 1 から A 4 のいずれかにおいて、

前記所定事象計数手段は、

前記所定遊技状態における第 1 所定事象（例えば、特図 2 の変動回数）と、前記特定遊技状態における第 2 所定事象（例えば、特図 1 の変動回数）とを、それぞれ計数可能に構成され、

前記回数表示手段は、

前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合に、前記第 1 所定事象に基づく回数を、前記第 2 所定事象に基づく回数を含めて前記所定態様で表示可能に構成されることを特徴とする遊技機 A 5。

30

【 6 2 3 0 】

遊技機 A 5 によれば、遊技機 A 1 から A 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定事象計数手段は、前記所定遊技状態における第 1 所定事象と、前記特定遊技状態における第 2 所定事象とを、それぞれ計数可能に構成され、前記回数表示手段は、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合に、前記第 1 所定事象に基づく回数を、前記第 2 所定事象に基づく回数を含めて前記所定態様で表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、第 1 所定事象に基づく回数を、第 2 所定事象に基づく回数に含めて所定態様で表示することができるので、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して第 1 所定事象および第 2 所定事象に基づく回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして第 1 所定事象に基づく回数を第 2 所定事象に基づく回数に含めて表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

40

【 6 2 3 1 】

遊技機 A 1 から A 5 のいずれかにおいて、

前記遊技状態移行手段は、

前記所定事象計数手段によって計数された前記所定事象の回数に応じて、前記所定遊技

50

状態および前記特定遊技状態と異なる特殊遊技状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）に移行可能に構成されることを特徴とする遊技機 A 6。

【6 2 3 2】

遊技機 A 6 によれば、遊技機 A 1 から A 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定事象計数手段によって計数された前記所定事象の回数に応じて、前記所定遊技状態および前記特定遊技状態と異なる特殊遊技状態に移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、特殊遊技状態への移行要因となる所定事象に基づく回数を所定態様で表示することができるので、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して特殊遊技状態への移行要因となる所定事象に基づく回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして特殊遊技状態への移行要因となる所定事象に基づく回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

10

【6 2 3 3】

< B 群：前回変動の遊技状態と今回変動の遊技状態とを比較して救済カウンタ表示 >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たり に当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。

20

【6 2 3 4】

この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

【6 2 3 5】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【6 2 3 6】

B 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

30

【6 2 3 7】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置 6 5）と、を備えた遊技機において、

少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）と、該所定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ 2 0 3 n 又は時短低確フラグ 2 0 3 m）と、

40

前記所定遊技状態においてのみ行われる所定演出（例えば、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、D テーブル 2 0 3 d 4）と、

前記所定演出が実行された後において、該所定演出と異なる特定演出（例えば、「通常遊技状態」における特別図柄の変動演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、B テーブル 2 0 2 d 2）と、

前記所定遊技状態から前記特定遊技状態へ移行される場合において、前記特定演出において遊技状態の移行に関する特定情報（例えば、変動回数および天井到達回数）を遊技者に示唆可能な特定表示を表示する特定表示手段（例えば、救済カウンタ表示 8 9）と、を

50

備えている

ことを特徴とする遊技機 B 1。

【 6 2 3 8 】

遊技機 B 1 によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態と、該所定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、前記所定遊技状態においてのみ行われる所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、前記所定演出が実行された後において、該所定演出と異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態へ移行される場合において、前記特定演出において遊技状態の移行に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定表示を表示する特定表示手段と、を備えている。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態へ移行された場合において、特定演出において遊技状態の移行に関する特定情報を、特定表示を表示することで遊技者に示唆することが可能となる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合でも、所定遊技状態から特定遊技状態への移行契機をトリガとして特定演出において特定表示を表示し、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

10

20

【 6 2 3 9 】

遊技機 B 1 において、

前記所定遊技状態において、複数の前記所定演出から 1 の前記所定演出を選択可能な所定演出選択手段（例えば、D テーブル 2 0 2 d 4 及び停止パターンカウンタ C 3 値）と、

複数の前記特定演出から 1 の前記特定演出を選択可能な特定演出選択手段（例えば、B テーブル 2 0 2 d 2 及び停止パターンカウンタ C 3 値）と、を備え、

前記特定表示手段は、

前記所定演出が実行された後において前記所定遊技状態から前記特定遊技状態へ移行された場合に、前記所定演出選択手段によっていずれの前記所定演出が選択された場合で、前記特定演出選択手段によっていずれの前記特定演出が選択された場合でも、前記特定表示を表示可能に構成される

30

ことを特徴とする遊技機 B 2。

【 6 2 4 0 】

遊技機 B 2 によれば、遊技機 B 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態において、複数の前記所定演出から 1 の前記所定演出を選択可能な所定演出選択手段と、複数の前記特定演出から 1 の前記特定演出を選択可能な特定演出選択手段と、を備え、前記特定表示手段は、前記所定演出が実行された後において前記所定遊技状態から前記特定遊技状態へ移行された場合に、前記所定演出選択手段によっていずれの前記所定演出が選択された場合で、前記特定演出選択手段によっていずれの前記特定演出が選択された場合でも、前記特定表示を表示可能に構成される。これにより、所定演出が実行された後において所定遊技状態から特定遊技状態へ移行される場合に、いずれの所定演出が選択され、その後、いずれの特定演出が選択された場合でも、特定表示を表示することが可能となる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合、いずれの所定演出が選択されていた状況において所定遊技状態から特定遊技状態への移行契機をトリガとしていずれの特定演出において特定表示を表示し、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

40

【 6 2 4 1 】

遊技機 B 1 又は B 2 において、

前記特定表示手段は、

50

前記所定演出において前記特定表示で遊技者に対して示唆する内容と関連する関連特定表示（例えば、変動回数のみ表示（天井到達回数は表示せず））を表示可能に構成されることを特徴とする遊技機 B 3。

【 6 2 4 2 】

遊技機 B 3 によれば、遊技機 B 1 又は B 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定表示手段は、前記所定演出において前記特定表示で遊技者に対して示唆する内容と関連する関連特定表示（例えば、変動回数のみ表示を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても、特定表示で遊技者に対して示唆する内容と関連する関連特定表示を表示することができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

10

【 6 2 4 3 】

遊技機 B 1 から B 3 のいずれかにおいて、

前記特定表示が所定特定表示（例えば、救済カウンタ表示 8 9 が天井回数到達）となることにより、遊技状態が前記所定遊技状態へ移行することを遊技者に示唆可能に構成されることを特徴とする遊技機 B 4。

【 6 2 4 4 】

遊技機 B 4 によれば、遊技機 B 1 から B 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定表示が所定特定表示となることにより、遊技状態が前記所定遊技状態へ移行することを遊技者に示唆可能に構成される。これにより、特定表示が所定特定表示となることにより、遊技状態が所定遊技状態へ移行することを遊技者に認識させることができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

20

【 6 2 4 5 】

遊技機 B 1 から B 4 のいずれかにおいて、

前記遊技状態移行手段は、

前記所定遊技状態の終了条件（例えば、規定変動回数到達）が成立した場合において、前記特定遊技状態へ移行可能に構成されることを特徴とする遊技機 B 5。

【 6 2 4 6 】

遊技機 B 5 によれば、遊技機 B 1 から B 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定遊技状態の終了条件が成立した場合において、前記特定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態の終了条件が成立して特定遊技状態へ移行された場合において、特定演出において遊技状態の移行に関する特定情報を、特定表示を表示することで遊技者に示唆することが可能となる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合でも、所定遊技状態から特定遊技状態への移行契機をトリガとして特定演出において特定表示を表示し、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

30

【 6 2 4 7 】

遊技機 B 1 から B 5 のいずれかにおいて、

前記所定演出および前記特定演出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段（例えば、救済カウンタ 2 0 3 p）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数（例えば、2 5 0 回）に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成されることを特徴とする遊技機 B 6。

40

【 6 2 4 8 】

遊技機 B 6 によれば、遊技機 B 1 から B 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定演出および前記特定演出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出と

50

の合計回数が所定回数に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、再び所定遊技状態への移行要因となる所定演出と特定演出との合計回数を表示することができるので、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して特定遊技状態を経由して再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出（および特定演出）の回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出および特定演出の合計回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【6249】

< C 群：時短回数が複数種類ある場合の各時短最終変動の変動パターンを特殊にして時短回数を判別 >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりで当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。

【6250】

この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

【6251】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【6252】

C 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【6253】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第3図柄表示装置81）と、

前記表示手段の表示結果により、遊技者の所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置65）と、を備えた遊技機において、

少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」と、該所定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」と）に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ203n）と、

前記所定遊技状態を、少なくとも一般所定遊技状態（例えば、終了条件として特別図柄の変動回数が30回の「普図高確時間短縮状態」と、該一般所定遊技状態より遊技者にとって有利な有利所定遊技状態（例えば、終了条件として特別図柄の変動回数が50回の「普図高確時間短縮状態」と）に移行可能な所定移行手段（例えば、時短カウンタ203o）と、

前記一般所定遊技状態、又は、前記有利所定遊技状態が終了する場合に、前記表示手段において専用の所定演出（例えば、「普図高確時間短縮状態」の終了画面）を実行可能な第1演出実行手段と、

前記所定遊技状態で前記所定演出が行われた後に、前記特定遊技状態において少なくとも前記所定遊技状態に関する特定情報（例えば、「普図高確時間短縮状態」における変動回数を含めた変動回数）を遊技者に示唆可能な特定表示（例えば、救済カウンタ表示89）を表示する特定表示手段と、を備えている

ことを特徴とする遊技機C1。

【6254】

遊技機C1によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果に

10

20

30

40

50

より、遊技者の所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、作動部材が作動し易い若しくは作動し得ることで入球手段へ遊技球が入球し易い若しくは入球し得る所定遊技状態と、該所定遊技状態より前記作動部材が作動し難い若しくは作動しないことで前記入球手段へ遊技球が入球し難い若しくは入球しない特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、前記所定遊技状態を、少なくとも一般所定遊技状態と、該一般所定遊技状態より遊技者にとって有利な有利所定遊技状態とに移行可能な所定移行手段と、前記一般所定遊技状態、又は、前記有利所定遊技状態が終了する場合に、前記表示手段において専用の所定演出を実行可能な第1演出実行手段と、前記所定遊技状態で前記所定演出が行われた後に、前記特定遊技状態において少なくとも前記所定遊技状態に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定表示を表示する特定表示手段と、を備えている。これにより、所定遊技状態として、一般所定遊技状態または有利所定遊技状態のいずれが行われた場合でも、該一般所定遊技状態または有利所定遊技状態が終了する場合に、専用の所定演出を実行し、該所定演出の実行をトリガとして、特定遊技状態において少なくとも所定遊技状態に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定表示を表示することができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合であって、異なる所定遊技状態が行われ得る遊技機だとしても、各所定遊技状態終了時の所定演出の実行により、その後の特定遊技状態において特定情報を正確に遊技者に示唆することができ、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

10

20

【6255】

遊技機C1において、

少なくとも、前記所定遊技状態に関する回数を計数可能な計数手段（例えば、救済カウンタ203p）、を備え、

前記特定表示手段は、

前記特定表示として、前記計数手段による計数結果に基づく計数表示（例えば、特別図柄の低確率状態における変動回数）を表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機C2。

【6256】

遊技機C2によれば、遊技機C1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、前記所定遊技状態に関する回数を計数可能な計数手段、を備え、前記特定表示手段は、前記特定表示として、前記計数手段による計数結果に基づく計数表示を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態として、一般所定遊技状態または有利所定遊技状態のいずれが行われた場合でも、該一般所定遊技状態または有利所定遊技状態が終了する場合に、専用の所定演出を実行し、該所定演出の実行をトリガとして、特定遊技状態において、特定表示として、所定遊技状態に関する回数の計数結果に基づく計数表示を表示することができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合でも、異なる所定遊技状態が行われたとしても、各所定遊技状態終了時の所定演出の実行により、その後の特定遊技状態において所定遊技状態に関する回数の計数結果を正確に遊技者に示唆することができ、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

30

40

【6257】

遊技機C2において、

前記特定表示手段は、

前記所定遊技状態において、前記計数手段による関連計数表示（例えば、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動回数）を表示可能に構成される

ことを特徴とする遊技機C3。

【6258】

遊技機C3によれば、遊技機C2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記

50

特定表示手段は、前記所定遊技状態において、前記計数手段による関連計数表示を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても計数手段の計数結果を表示することができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【 6 2 5 9 】

遊技機 C 2 又は C 3 において、

前記特定遊技状態に移行したか否かを判別可能な移行判別手段（例えば、時短高確フラグ 2 0 3 n のオン / オフ）、を備え、

前記特定表示手段は、

前記移行判別手段によって前特定遊技状態に移行したと判別された場合において、前記計数手段による計数結果に基づく前記計数表示を表示可能に構成されることを特徴とする遊技機 C 4。

10

【 6 2 6 0 】

遊技機 C 4 によれば、遊技機 C 2 又は C 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態に移行したか否かを判別可能な移行判別手段、を備え、前記特定表示手段は、前記移行判別手段によって前記特定遊技状態に移行したと判別された場合において、前記計数手段による計数結果に基づく前記計数表示を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態として、一般所定遊技状態または有利所定遊技状態のいずれが行われた場合でも、該一般所定遊技状態または有利所定遊技状態が終了する場合に、専用の所定演出を実行し、該所定演出の実行をトリガとして、移行判別手段により第 2 遊技状態に移行したと判別された場合において、特定表示として、所定遊技状態に関する回数の計数結果に基づく計数表示を表示することができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合でも、異なる所定遊技状態が行われたとしても、各所定遊技状態終了時の所定演出の実行により、その後の特定遊技状態において所定遊技状態に関する回数の計数結果を正確に遊技者に示唆することができ、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

20

【 6 2 6 1 】

遊技機 C 1 から C 4 のいずれかにおいて、

前記特定表示が所定特定表示（例えば、救済カウンタ表示 8 9 が天井回数到達）となることにより、遊技状態が移行することを遊技者に示唆可能な特殊表示（例えば、「天井到達！」も文字表示や、遊技状態が移行することを示唆可能な特殊演出等）を表示可能な特殊表示手段、を備えていることを特徴とする遊技機 C 5。

30

【 6 2 6 2 】

遊技機 C 5 によれば、遊技機 C 1 から C 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定表示が所定特定表示となることにより、特殊表示を表示可能な特殊表示手段、を備えている。これにより、特定表示が所定特定表示となることにより、遊技状態が移行することを遊技者に認識させることができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

40

【 6 2 6 3 】

遊技機 C 2 から C 5 のいずれかにおいて、

前記計数手段は、

前記所定遊技状態における前記所定演出と、前記特定遊技状態における特定演出とをそれぞれ計数可能に構成され、

前記遊技状態移行手段は、

前記計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数（例えば、2 5 0 回）に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成されることを特徴とする遊技機 C 6。

50

【 6 2 6 4 】

遊技機 C 6 によれば、遊技機 C 2 から C 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記計数手段は、前記所定遊技状態における前記所定演出と、前記特定遊技状態における特定演出とをそれぞれ計数可能に構成され、前記遊技状態移行手段は、前記計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、再び所定遊技状態への移行要因となる所定演出と特定演出との合計回数を表示することができるので、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して特定遊技状態を経由して再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出（および特定演出）の回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出および特定演出の合計回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

10

【 6 2 6 5 】

< D 群：他の表示と異なる領域に救済カウンタ表示 >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。

【 6 2 6 6 】

20

この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

【 6 2 6 7 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 6 2 6 8 】

D 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

30

【 6 2 6 9 】

遊技媒体を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、
所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1）と、
前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置 6 5）と、を備えた遊技機において、

少なくとも、前記表示手段において所定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出されることにより移行され得る所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」と、該所定遊技状態において移行条件（例えば、規定の特別図柄の変動演出回数実行）が成立した場合に開始される特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」と、に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ 2 0 3 n 又は時短低確フラグ 2 0 3 m）と、

40

前記所定遊技状態において遊技者に有利となる前記発射手段による発射態様を示唆可能な所定発射態様示唆表示（例えば、右打ち示唆表示）を、前記表示手段で表示可能な所定示唆手段（例えば、「右打ち！」の帯テロップ表示）と、

前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合において、前記所定発射態様示唆表示と異なる特定発射態様示唆表示（例えば、左打ち示唆表示）を、前記表示手段で表示可能な特定示唆手段（例えば、左打ち遊技を促す文字メッセージ 8 1 d）と、

前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合において、前記特定発射態様示唆表示と異なる表示領域に、遊技状態の移行に関する特定情報（例えば、特別図柄の変動回数と天井到達回数）を遊技者に示唆可能な特定表示（例えば、救済カウンタ表示 8 9）

50

を表示する特定表示手段と、を備えている
ことを特徴とする遊技機 D 1。

【 6 2 7 0 】

遊技機 D 1 によれば、遊技媒体を発射可能な発射手段と、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、前記表示手段において所定表示結果が導出されることにより移行され得る所定遊技状態と、該所定遊技状態において移行条件が成立した場合に開始される特定遊技状態と、に移行可能な遊技状態移行手段と、前記所定遊技状態における前記発射手段による発射態様を示唆可能な所定発射態様示唆表示を、前記表示手段で表示可能な所定示唆手段と、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合において、前記所定発射態様示唆表示と異なる特定発射態様示唆表示を、前記表示手段で表示可能な特定示唆手段と、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行した場合において、前記特定発射態様示唆表示と異なる表示領域に、遊技状態の移行に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定表示を表示する特定表示手段と、を備えている。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、所定発射態様示唆表示から特定発射態様示唆表示に変化させ、遊技媒体の発射態様が変化する旨を遊技者に明確に示唆するとともに、該特定発射態様示唆表示と異なる表示領域に、遊技状態の移行に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定表示を表示し、遊技状態の移行に関する遊技状況を遊技者に的確に認識させることができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合でも、発射態様の変化を遊技者に認識させつつ、その後の特定遊技状態において特定情報を正確に遊技者に示唆することができ、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

10

20

【 6 2 7 1 】

遊技機 D 1 において、
前記特定表示手段は、

前記所定遊技状態において、前記特定表示に関連する関連特定表示（例えば、特別図柄の変動回数のみを表示）を表示可能に構成される
ことを特徴とする遊技機 D 2。

【 6 2 7 2 】

遊技機 D 2 によれば、遊技機 D 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定表示手段は、前記所定遊技状態において、前記特定表示に関連する関連特定表示を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても特定表示に関連する関連特定表示を表示することで、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

30

【 6 2 7 3 】

遊技機 D 1 又は D 2 において、
前記特定示唆手段は、

前記所定発射態様示唆表示と異なる態様で前記特定発射態様示唆表示を表示可能に構成される
ことを特徴とする遊技機 D 3。

40

【 6 2 7 4 】

遊技機 D 3 によれば、遊技機 D 1 又は D 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定示唆手段は、前記所定発射態様示唆表示と異なる態様で前記特定発射態様示唆表示を表示可能に構成される。これにより、所定発射態様示唆表示と特定発射態様示唆表示とを遊技者が識別可能な異なる態様で表示することで、遊技媒体の発射態様の变化と遊技状況とを遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【 6 2 7 5 】

遊技機 D 1 から D 3 のいずれかにおいて、

50

前記特定表示手段は、

前記特定表示において、少なくとも、前記特定遊技状態における所定事象（例えば、特別図柄の変動演出）の数量を表示可能に構成されることを特徴とする遊技機 D 4。

【 6 2 7 6 】

遊技機 D 4 によれば、遊技機 D 1 から D 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定表示手段は、前記特定表示において、少なくとも、前記特定遊技状態における所定事象の数量を表示可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、所定発射態様示唆表示から特定発射態様示唆表示に変化させ、遊技媒体の発射態様が変化する旨を遊技者に明確に示唆するとともに、該特定発射態様示唆表示と異なる表示領域に、遊技状態の移行に関する特定情報であって、特定遊技状態における所定事象の数量を遊技者に示唆可能な特定表示を表示し、遊技状態の移行に関する遊技状況を遊技者に的確に認識させることができる。よって、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生した場合でも、発射態様の变化を遊技者に認識させつつ、その後の特定遊技状態において所定事象の数量である特定情報を正確に遊技者に示唆することができ、遊技者に遊技状況を的確に認識させ得ることができる。その結果、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

10

【 6 2 7 7 】

遊技機 D 4 において、

前記所定事象の数量が特定数量（例えば、「250回」となることにより、遊技状態が移行することを遊技者に示唆可能な特殊表示（例えば、「天井回数到達！」）を表示可能な特殊表示手段、を備えている

20

ことを特徴とする遊技機 D 5。

【 6 2 7 8 】

遊技機 D 5 によれば、遊技機 D 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定事象の数量が特定数量となることにより、遊技状態が移行することを遊技者に示唆可能な特殊表示を表示可能な特殊表示手段、を備えている。これにより、特定情報である所定事象の数量が特定数量となることにより、遊技状態が移行することを遊技者に認識させることができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

30

【 6 2 7 9 】

遊技機 D 4 又は D 5 において、

前記所定遊技状態および前記特定遊技状態における前記所定事象の回数を計数可能な計数手段（例えば、救済カウンタ 203p）、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記計数手段により前記所定事象の回数が所定回数（例えば、「250回」と）に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 D 6。

【 6 2 8 0 】

40

遊技機 D 6 によれば、遊技機 D 4 又は D 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態および前記特定遊技状態における前記所定事象の回数を計数可能な計数手段、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記計数手段により前記所定事象の回数が所定回数に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、再び所定遊技状態への移行要因となる所定事象の回数を計数して表示することで、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して特定遊技状態を経由して再度の所定遊技状態への移行要因となる所定事象の回数の表示契機が曖昧になった場合でも、特定遊技状態への移行契機をトリガとして再度の所定遊技状態への移行要因となる所定事象の回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得るこ

50

とが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【 6 2 8 1 】

< E 群：通常時に電断した場合に特定変動パターンを契機に救済カウンタ表示を表示 >
従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。

【 6 2 8 2 】

この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

10

【 6 2 8 3 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 6 2 8 4 】

E 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 6 2 8 5 】

遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置 6 5 ）、を備えた遊技機において、

20

少なくとも、所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ 2 0 3 n 又は時短低確フラグ 2 0 3 m）と、

遊技の制御を実行可能な所定制御手段（例えば、主制御装置 1 1 0）と、

前記所定制御手段から遊技情報（例えば、「特殊変動 1」の演出態様または「特殊変動 2」の演出態様に対応する変動パターンコマンド）を受信することにより動作可能な特定制御手段（例えば、音声ランプ制御装置 1 1 3）と、

前記所定制御手段の記憶内容を、電源断後も保持可能な保持手段（例えば、電源装置 1 1 5 のバックアップ機能）と、を備え、

30

前記特定制御手段は、

前記遊技情報を前記所定制御手段から受信することで、少なくとも、前記特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な特定示唆（例えば、救済カウンタ表示 8 9）を出力する特定出力手段（例えば、救済カウンタ表示処理（S 1 3 1 7））、を備え、

前記特定出力手段は、

前記特定遊技状態における所定の供給電力が減退した後において、前記所定制御手段から前記遊技情報が出力されるまでは前記特定示唆を出力せず、前記所定制御手段から前記遊技情報が出力された場合に前記特定示唆を出力可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 E 1。

【 6 2 8 6 】

40

遊技機 E 1 によれば、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段、を備えた遊技機であって、少なくとも、所定遊技状態と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、遊技の制御を実行可能な所定制御手段と、前記所定制御手段から遊技情報を受信することにより動作可能な特定制御手段と、前記所定制御手段の記憶内容を、電源断後も保持可能な保持手段と、を備え、前記特定制御手段は、前記遊技情報を前記所定制御手段から受信することで、少なくとも、前記特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な特定示唆を出力する特定出力手段、を備え、前記特定出力手段は、前記特定遊技状態における所定の供給電力が減退した後において、前記所定制御手段から前記遊技情報が出力されるまでは前記特定示唆を出力せず、前記所定制御手段から前記遊技情報が出力された場合に前記特定示唆を出力可能に構成される。これにより

50

、特定遊技状態における供給電力が減退した後において、特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆し得る特定示唆の内容が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することが可能となる。よって、仮に、供給電力の減退という事象が発生したとしても、所定制御手段から遊技情報が出力されるまでは特定示唆を出力せず、第1制御手段から遊技情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【6287】

遊技機E1において、

前記所定制御手段は、

遊技者が遊技を行う場合の所定条件（例えば、「通常遊技状態」における規定変動回数）が成立することにより、前記特定制御手段に前記遊技情報を出力可能に構成されることを特徴とする遊技機E2。

【6288】

遊技機E2によれば、遊技機E1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定制御手段は、遊技者が遊技を行う場合の所定条件が成立することにより、前記特定制御手段に前記遊技情報を出力可能に構成される。これにより、遊技者が遊技を行う場合の所定条件が成立することにより、特定制御手段へ遊技情報を出力することで、特定遊技状態における供給電力が減退した後において、特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆し得る特定示唆の内容が曖昧になった場合でも、遊技者が遊技を行う場合の所定条件が成立した際に所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することが可能となる。よって、仮に、供給電力の減退という事象が発生したとしても、遊技者が遊技を行う場合の所定条件が成立していない状況では所定制御手段から遊技情報が出力せずに特定示唆も出力せず、遊技者が遊技を行う場合の所定条件が成立した場合に所定制御手段から遊技情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【6289】

遊技機E1又はE2において、

前記特定制御手段は、

電源断された場合に、記憶内容が初期化される

ことを特徴とする遊技機E3。

【6290】

遊技機E3によれば、遊技機E1又はE2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定制御手段は、電源断された場合に、記憶内容が初期化される。これにより、特定遊技状態における供給電力が減退した後において、特定制御手段の記憶内容が初期化されて、特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆し得る特定示唆の内容が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することが可能となる。よって、仮に、供給電力の減退という事象が発生して、特定制御手段の記憶内容が初期化されている場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されるまでは特定示唆を出力せず、所定制御手段から遊技情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【6291】

遊技機E1からE3のいずれかにおいて、

前記特定出力手段は、

前記所定遊技状態において、前記特定示唆と関連する関連特定示唆（例えば、「普図高確時間短縮状態における特別図柄の変動回数）を出力可能に構成される

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機 E 4。

【 6 2 9 2 】

遊技機 E 4 によれば、遊技機 E 1 から E 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定出力手段は、前記所定遊技状態において、前記特定示唆と関連する関連特定示唆を出力可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても特定示唆と関連する関連特定示唆を遊技者に出力することができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【 6 2 9 3 】

遊技機 E 1 から E 4 のいずれかにおいて、

前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行する場合に、専用の所定演出（例えば、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の変動演出の最終変動）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、E テーブル 2 0 2 d 5 又は F テーブル 2 0 2 d 6）、を備え、

前記特定出力手段は、

前記所定遊技状態で前記所定演出が行われた後に、前記特定遊技状態において少なくとも前記所定遊技状態に関する遊技状況を含めて特定示唆を出力可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 E 5。

【 6 2 9 4 】

遊技機 E 5 によれば、遊技機 E 1 から E 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行する場合に、専用の所定演出を実行可能な所定演出実行手段、を備え、前記特定出力手段は、前記所定遊技状態で前記所定演出が行われた後に、前記特定遊技状態において少なくとも前記所定遊技状態に関する遊技状況を含めて特定示唆を出力可能に構成される。これにより、所定遊技状態で所定演出が行われた後に、特定遊技状態における供給電力が減退した後に、特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆し得る特定示唆の内容が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして、特定遊技状態において少なくとも所定遊技状態に関する遊技状況を含めて特定示唆を出力することが可能となる。よって、仮に、供給電力の減退という事象が発生したとしても、所定制御手段から遊技情報が出力されるまでは特定示唆を出力せず、所定制御手段から遊技情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、特定遊技状態において少なくとも所定遊技状態に関する遊技状況を含めて遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【 6 2 9 5 】

遊技機 E 1 から E 5 のいずれかにおいて、

前記特定遊技状態において前記所定演出と異なる特定演出（例えば、「通常遊技状態」における特別図柄の変動演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、変動開始処理（S 5 1 0））と、

前記所定演出および前記特定演出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段（例えば、救済カウンタ 2 0 3 p）と、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数（例えば、「2 5 0 回」）に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態に移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 E 6。

【 6 2 9 6 】

遊技機 E 6 によれば、遊技機 E 1 から E 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において前記所定演出と異なる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定演出および前記特定演出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段と、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数に到達した場合に、遊技状態を前記第 1 遊技状態に移行可能

10

20

30

40

50

に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、再び所定遊技状態への移行要因となる所定演出と特定演出との合計回数を計数して表示することで、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して第2遊技状態を経由して再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出及び特定演出の回数の表示契機が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出及び特定演出の回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【6297】

< F群：整合性フラグのオンオフで救済カウンタ表示の表示タイミングを制御 >

10

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。

【6298】

この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

【6299】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

20

【6300】

F群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【6301】

遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置65）、を備えた遊技機において、

少なくとも、遊技者にとって有利な発射態様での遊技が奨励される所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」と、該所定遊技状態より遊技者にとって不利な発射態様での遊技が奨励される特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」と）に移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ203n又は時短低確フラグ203m）と、

30

遊技の制御を実行可能な所定制御手段（例えば、主制御装置110）と、

前記所定制御手段から遊技情報（例えば、変動パターンコマンド）を受信することにより動作可能な特定制御手段（例えば、音声ランプ制御装置113）と、

前記所定制御手段の記憶内容を、電源断後も保持可能な保持手段（例えば、電源装置115のバックアップ機能）と、を備え、

前記特定制御手段は、

前記遊技情報を前記所定制御手段から受信することで、前記所定遊技状態および前記特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な特定示唆（例えば、救済カウンタ表示89）を出力する特定出力手段（例えば、救済カウンタ表示処理（S1317））、を備え、

40

前記特定出力手段は、

所定の供給電力が減退していない状況において、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態へ移行した場合に、前記特定遊技状態の開始後に前記特定示唆を出力し、

所定の供給電力が減退した後において、前記特定遊技状態において前記所定制御手段から特定情報（例えば、規定変動回数に対応する変動パターンコマンド）が出力されることで前記特定示唆を出力可能に構成される

ことを特徴とする遊技機F1。

【6302】

50

遊技機 F 1 によれば、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段、を備えた遊技機であって、少なくとも、遊技者にとって有利な発射態様での遊技が奨励される所定遊技状態と、該所定遊技状態より遊技者にとって不利な発射態様での遊技が奨励される特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、遊技の制御を実行可能な所定制御手段と、前記所定制御手段から遊技情報を受信することにより動作可能な所定制御手段と、前記所定制御手段の記憶内容を、電源断後も保持可能な保持手段と、を備え、前記特定制御手段は、前記遊技情報を前記所定制御手段から受信することで、前記所定遊技状態および前記特定遊技状態における遊技状況を遊技者に示唆可能な特定示唆を出力する特定出力手段、を備え、前記特定出力手段は、所定の供給電力が減退していない状況において、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態へ移行した場合に、前記特定遊技状態の開始後に前記特定示唆を出力し、所定の供給電力が減退した後において、前記特定遊技状態において前記所定制御手段から特定情報が出力されることで前記特定示唆を出力可能に構成される。これにより、所定の供給電力が減退していない状況において所定遊技状態から特定遊技状態へ移行した場合には、特定遊技状態の開始後に特定示唆を出力する一方、所定の供給電力が減退した後においては、特定遊技状態において所定制御手段から特定情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することができる。よって、仮に、所定の供給電力の減退という事象が発生したとしても、所定制御手段から特定情報が出力されるまでは特定示唆を出力せず、所定制御手段から特定情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

10

20

【 6 3 0 3 】

遊技機 F 1 において、
前記特定出力手段は、
前記所定遊技状態において、前記特定示唆の出力を制限する制限手段、を備えていることを特徴とする遊技機 F 2。

【 6 3 0 4 】

遊技機 F 2 によれば、遊技機 F 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定出力手段は、前記所定遊技状態において、前記特定示唆の出力を制限する制限手段、を備えている。これにより、所定遊技状態において特定示唆の出力を制限して、該所定遊技状態における遊技に遊技者を集中させ易くしつつ、所定の供給電力が減退していない状況において所定遊技状態から特定遊技状態へ移行した場合には、特定遊技状態の開始後に特定示唆を出力する一方、所定の供給電力が減退した後においては、特定遊技状態において所定制御手段から特定情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することができる。よって、所定遊技状態の遊技性が特定示唆によって損なわれることなく、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

30

【 6 3 0 5 】

遊技機 F 1 又は F 2 において、
電源断された場合に、前記特定制御手段の内容を初期化する初期化手段（例えば、音声ランプ制御装置 1 1 3 にバックアップ機能無し）、を備えていることを特徴とする遊技機 F 3。

40

【 6 3 0 6 】

遊技機 F 3 によれば、遊技機 F 1 又は F 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、電源断された場合に、前記特定制御手段の内容を初期化する初期化手段、を備えている。これにより、電源断が発生した場合において、特定制御手段の記憶内容が初期化されて、遊技状況を遊技者に示唆し得る特定示唆の内容が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することが可能となる。よって、仮に、所定の供給電力の減退という事象が発生して、特定制御手段の記憶内容が初期化されている場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されるまでは特定示唆を出

50

力せず、所定制御手段から遊技情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【6307】

遊技機F1からF3のいずれかにおいて、

前記特定出力手段は、

前記特定示唆と関連する関連特定示唆（例えば、「普図高確時間短縮状態」において変動回数のみを表示）を出力可能に構成される

ことを特徴とする遊技機F4。

【6308】

遊技機F4によれば、遊技機F1からF3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定出力手段は、前記特定示唆と関連する関連特定示唆を出力可能に構成される。これにより、特定示唆と関連する関連特定示唆を遊技者に出力することができるので、遊技状況を遊技者によりの確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【6309】

遊技機F1からF4のいずれかにおいて、

前記遊技状態移行手段は、

前記所定遊技状態の終了条件が成立した場合において、前記特定遊技状態へ移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機F5。

【6310】

遊技機F5によれば、遊技機F1からF4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記所定遊技状態の終了条件が成立した場合において、前記特定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定の供給電力が減退していない状況において所定遊技状態の終了条件が成立して遊技状態が特定遊技状態へ移行した場合には、特定遊技状態の開始後に特定示唆を出力する一方、所定の供給電力が減退した後においては、特定遊技状態において所定制御手段から特定情報が出力されることをトリガとして特定示唆を出力することができる。よって、仮に、所定の供給電力の減退という事象が発生したとしても、所定制御手段から特定情報が出力されるまでは特定示唆を出力せず、所定制御手段から特定情報が出力された際に特定示唆を出力することで、遊技状況を遊技者が誤認することを抑制して、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【6311】

遊技機F1からF5のいずれかにおいて、

前記所定遊技状態における所定演出（例えば、第2特別図柄の変動演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、特図変動処理（S210）のS506）と、

前記特定遊技状態における特定演出（例えば、第1特別図柄の変動演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、特図変動処理（S210）のS509）と、

前記所定演出および前記特定演出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段（例えば、救済カウンタ203p）と、を備え、

前記遊技状態移行手段は、

前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数（例えば、「250回」）に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機F6。

【6312】

遊技機F6によれば、遊技機F1からF5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定遊技状態における所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、前記特定遊技状態における特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記所定演出および前記特定演

10

20

30

40

50

出の実行回数を計数可能な実行回数計数手段と、を備え、前記遊技状態移行手段は、前記実行回数計数手段により前記所定演出と前記特定演出との合計回数が所定回数に到達した場合に、遊技状態を前記所定遊技状態へ移行可能に構成される。これにより、所定遊技状態から特定遊技状態に移行した場合に、再び所定遊技状態への移行要因となる所定演出と特定演出との合計回数を計数して表示することで、例えば、所定遊技状態において遊技機の電源断が発生して特定遊技状態を経由して再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出及び特定演出の回数の表示契機が曖昧になった場合でも、所定制御手段から遊技情報が出力されることをトリガとして再度の所定遊技状態への移行要因となる所定演出及び特定演出の回数を表示可能となる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

10

【6313】

< G群：異なる通常状態に移行して特定変動回数で救済カウンタ表示を表示（第18実施形態）>

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たり当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。

【6314】

この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

20

【6315】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技者に理解し易い演出を行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【6316】

G群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技者に理解し易い演出を実行可能な遊技機を提供することを目的とする。

【6317】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第3図柄表示装置81）と、
前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置65）、を備えた遊技機において、
少なくとも、遊技者にとって有利な所定遊技状態（例えば、普通図柄の高確率状態）と、該所定遊技状態より遊技者にとって不利な特定遊技状態（例えば、普通図柄の低確率状態）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ203n又は時短低確フラグ203m）と、

30

少なくとも前記特定遊技状態において前記表示手段で行われる所定事象に基づく回数を計数可能な所定事象計数手段（例えば、救済カウンタ203p）と、を備え、

前記所定遊技状態は、

少なくとも、一般所定遊技状態（例えば、「確率変動状態」と、該一般所定遊技状態と異なる特異所定遊技状態（例えば、「普図高確時間短縮状態」と、が設けられ、

40

前記特定遊技状態は、

少なくとも、一般特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態A」と、該一般特定遊技状態と異なる特異特定遊技状態（例えば、「通常遊技状態B」と、が設けられ、

前記遊技機は、

前記一般特定遊技状態において前記所定事象計数手段により前記所定事象が所定回数（例えば、「100回」）計数された場合、又は、前記特異特定遊技状態において前記所定事象計数手段により前記所定事象が前記所定回数と異なる特定回数（例えば、「50回」）計数された場合に、遊技状態の移行に関する特定情報（例えば、変動回数と天井到達回数）を遊技者に示唆可能な特定出力（例えば、救済カウンタ表示89）を出力する特定出

50

力手段（例えば、救済カウンタ表示処理（S 1 3 1 7））、を備えていることを特徴とする遊技機 G 1。

【 6 3 1 8 】

遊技機 G 1 によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段、を備えた遊技機であって、少なくとも、遊技者にとって有利な所定遊技状態と、該所定遊技状態より遊技者にとって不利な特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段と、少なくとも前記特定遊技状態において前記表示手段で行われる所定事象に基づく回数を計数可能な所定事象計数手段と、を備え、前記所定遊技状態は、少なくとも、一般所定遊技状態と、該一般所定遊技状態と異なる特異所定遊技状態と、が設けられ、前記特定遊技状態は、少なくとも、一般特定遊技状態と、該一般特定遊技状態と異なる特異特定遊技状態と、が設けられ、前記遊技機は、前記一般特定遊技状態において前記所定事象計数手段により前記所定事象が所定回数計数された場合、又は、前記特異特定遊技状態において前記所定事象計数手段により前記所定事象が前記所定回数と異なる特定回数計数された場合に、遊技状態の移行に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定出力を出力する特定出力手段、を備えている。これにより、特定遊技状態として異なる一般特定遊技状態または特異特定遊技状態に移行した場合でも、一般特定遊技状態において所定回数の所定事象が計数された場合、および、特異特定遊技状態において所定回数と異なる特定回数の所定事象が計数された場合に、遊技状態の移行に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定出力を出力することで、遊技状態の移行に関する遊技状況を遊技者に的確に認識させることができる。よって、例えば、所定遊技状態又は特定遊技状態において遊技機の電源断が発生して所定事象に基づく回数の表示契機が曖昧になった場合でも、各特定遊技状態における所定事象の各回数をトリガとして遊技状態の移行に関する特定情報を遊技者に示唆可能な特定出力を出力できる。よって、仮に、イレギュラーな事象が発生したとしても遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、遊技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【 6 3 1 9 】

遊技機 G 1 において、

前記特定出力手段は、

前記所定遊技状態において、前記特定出力に関連する関連特定出力（例えば、変動回数のみ）を出力可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 G 2。

【 6 3 2 0 】

遊技機 G 2 によれば、遊技機 G 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定出力手段は、前記所定遊技状態において、前記特定出力に関連する関連特定出力）を出力可能に構成される。これにより、所定遊技状態においても、特定出力に関連する関連特定出力を出力することができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【 6 3 2 1 】

遊技機 G 1 又は G 2 において、

前記一般所定遊技状態は、

前記特異所定遊技状態と遊技者に付与され得る遊技価値が異なる

ことを特徴とする遊技機 G 3。

【 6 3 2 2 】

遊技機 G 3 によれば、遊技機 G 1 又は G 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記一般所定遊技状態は、前記特異所定遊技状態と遊技者に付与され得る遊技価値が異なる。これにより、一般所定遊技状態と特異所定遊技状態とで遊技者に付与され得る遊技価値を異ならせ、遊技のバリエーションを設け、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【 6 3 2 3 】

遊技機 G 1 から G 3 のいずれかにおいて、

前記遊技状態移行手段は、

前記表示手段において特定識別情報（例えば、大当たり図柄）が現出することにより、前記一般所定遊技状態または前記特異所定遊技状態に移行可能に構成され、

前記表示手段において前記特定識別情報の現出と異なる所定条件（例えば、「普図高確時間短縮状態」の終了条件）が成立することにより、前記一般特定遊技状態又は前記特異特定遊技状態に移行可能に構成され、

前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態は、

前記特定識別情報の現出確率が同一に構成されることを特徴とする遊技機 G 4。

【 6 3 2 4 】

遊技機 G 4 によれば、遊技機 G 1 から G 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記遊技状態移行手段は、前記表示手段において特定識別情報が現出することにより、前記一般所定遊技状態または前記特異所定遊技状態に移行可能に構成され、前記表示手段において前記特定識別情報の現出と異なる所定条件が成立することにより、前記一般特定遊技状態又は前記特異特定遊技状態に移行可能に構成され、前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態は、前記特定識別情報の現出確率が同一に構成される。これにより、表示手段において特定識別情報の現出と異なる所定条件の成立によって移行され得る一般特定遊技状態と特異特定遊技状態とにおける特定識別情報の現出確率が同一とすることで、特定識別情報の現出確率が同一であっても異なる遊技性を付与し得て、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【 6 3 2 5 】

遊技機 G 1 から G 4 のいずれかにおいて、

前記特定出力手段は、

前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態において、前記所定事象の回数に関する所定事象関連表示（例えば、変動回数表示）を表示可能に構成されることを特徴とする遊技機 G 5。

【 6 3 2 6 】

遊技機 G 5 によれば、遊技機 G 1 から G 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定出力手段は、前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態において、前記所定事象の回数に関する所定事象関連表示を表示可能に構成される。これにより、一般特定遊技状態および特異特定遊技状態においても、所定事象の回数に関する所定事象関連表示を表示することができるので、遊技状況を遊技者に的確に認識させ得ることが可能となり、技者に理解し易い演出を実行することができる、という効果がある。

【 6 3 2 7 】

遊技機 G 1 から G 5 のいずれかにおいて、

前記所定事象計数手段は、

前記一般所定遊技状態では前記所定事象を計数しない一方、前記特異所定遊技状態、前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態において前記所定事象を計数することを特徴とする遊技機 G 6。

【 6 3 2 8 】

遊技機 G 6 によれば、遊技機 G 1 から G 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記所定事象計数手段は、前記一般所定遊技状態では前記所定事象を計数しない一方、前記特異所定遊技状態、前記一般特定遊技状態および前記特異特定遊技状態において前記所定事象を計数する。これにより、所定事象を計数する遊技状態と、所定事象を計数する遊技状態とを設けることで、所定事象に関する遊技仕様にバリエーションを設け、例えば、所定事象の回数に応じて遊技状態を変化させる等の遊技性を創出することができ、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【 6 3 2 9 】

< H 群：通常時短では小当たり 1 回、天井時短では小当たり複数回で時短終了 >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たり

10

20

30

40

50

に当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技機がある。

【 6 3 3 0 】

この遊技機では、例えば、少なくとも、所定の所定遊技状態から、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態へ移行可能に構成され、それぞれ異なる遊技価値を遊技者に付与可能に構成されているものもある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

【 6 3 3 1 】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【 6 3 3 2 】

H 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 6 3 3 3 】

所定の演出を実行可能な表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1）と、
前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、可変入賞装置 6 5）、を備えた遊技機において、
少なくとも、所定遊技状態（例えば、「時短機能」無効状態）と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態（例えば、「時短機能」有効状態）とに移行可能な遊技状態移行手段（例えば、時短高確フラグ 2 0 3 n 又は時短低確フラグ 2 0 3 m）、を備え、

前記特定遊技状態は、
少なくとも、一般特定遊技状態（例えば、大当たり当選による「時短機能」有効状態）と、該一般特定遊技状態と異なる特異特定遊技状態（例えば、天井到達による「時短機能」有効状態）と、が設けられ、

前記遊技状態移行手段は、
前記所定遊技状態において、前記表示手段で実行され得る所定事象（例えば、特別図柄の変動演出）における所定結果（例えば、大当たり）の導出に基づいて前記一般特定遊技状態に移行可能な所定結果移行手段（例えば、当たり処理（S 2 0 3））と、

前記所定遊技状態において、前記所定事象における前記所定結果が導出されずに該所定事象が所定回数（例えば、「2 5 0 回」）行われることにより前記特異特定遊技状態に移行可能な回数移行手段（例えば、救済到達計数処理（S 5 2 0 9）の S 5 5 5 1）と、

前記一般特定遊技状態において、前記所定事象における前記所定結果と異なる特定結果（例えば、小当たり）が所定導出回数（例えば、「1 回」）行われることにより、前記所定遊技状態に移行可能な所定導出移行手段（例えば、大当たり終了処理（S 6 1 4）の S 6 1 5 2）と、

前記特異特定遊技状態において、前記所定事象における前記特定結果に関して前記所定遊技状態に移行され得る移行条件（例えば、小当たり遊技に「5 回」当選）が異なる特定導出移行手段（例えば、救済到達計数処理（S 5 2 0 9）の S 5 5 5 2）と、を備えていることを特徴とする遊技機 H 1。

【 6 3 3 4 】

遊技機 H 1 によれば、所定の演出を実行可能な表示手段と、前記表示手段の表示結果により、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機であって、少なくとも、所定遊技状態と、該所定遊技状態と異なる特定遊技状態とに移行可能な遊技状態移行手段、を備え、前記特定遊技状態は、少なくとも、一般特定遊技状態と、該一般特定遊技状態と異なる特異特定遊技状態と、が設けられ、前記遊技状態移行手段は、前記所定遊技状態において、前記表示手段で実行され得る所定事象における所定結果の導出に基づいて前記一般特定遊技状態に移行可能な所定結果移行手段と、前記所定遊技状態において、前記所定事象における前記所定結果が導出されずに該所定事象が所定回数行われることにより前記特異特定遊技状態に移行可能な回数移行手段と、前記一般特定遊技状態において、前記所定事象における前記所定結果と異なる特定結果が所定導出回数行われ

10

20

30

40

50

ることにより、前記所定遊技状態に移行可能な所定導出移行手段と、前記特異特定遊技状態において、前記所定事象における前記特定結果に関して前記所定遊技状態に移行され得る移行条件が異なる特定導出移行手段と、を備えている。これにより、所定事象における所定結果が導出されずに該所定事象が所定回数行われることで移行され得る特異特定遊技状態において、一般特定遊技状態と異なる移行条件で所定遊技状態に移行させることができる。よって、例えば、特異特定遊技状態における所定遊技状態への移行条件を、特定結果が所定導出回数行われることより発生し難いように設定することで、所定事象の所定回数の間、所定結果が導出されなかった遊技者に対して、特異特定遊技状態へ移行させ、さらに、一般特定遊技状態より所定遊技状態への移行契機が発生し難くすることで、特異特定遊技状態における救済措置を手厚くすることが可能となる。従って、一般特定遊技状態と特異特定遊技状態とで遊技者に対する遊技価値を異ならせ、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

10

【 6 3 3 5 】

遊技機 H 1 において、

前記一般特定遊技状態において、前記所定事象が所定回数（例えば、「100回」）行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な所定回数移行手段（例えば、「普図高確時間短縮状態」における変動回数に基づく時短終了条件）と、

前記特異特定遊技状態において、前記所定事象が前記所定回数と異なる特定回数（例えば、「379回」）行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な特定回数移行手段（例えば、「普図低確時間短縮状態」における変動回数に基づく時短終了条件）と、を備えている

20

ことを特徴とする遊技機 H 2。

【 6 3 3 6 】

遊技機 H 2 によれば、遊技機 H 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記一般特定遊技状態において、前記所定事象が所定回数行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な所定回数移行手段と、前記特異特定遊技状態において、前記所定事象が前記所定回数と異なる特定回数行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な特定回数移行手段と、を備えている。これにより、所定事象における所定結果が導出されずに該所定事象が所定回数行われることで移行され得る特異特定遊技状態において、所定事象が所定回数行われることにより所定遊技状態に移行される一般特定遊技状態と異なり、所定事象が特定回数行われることにより所定遊技状態に移行させることで、一般特定遊技状態と特異特定遊技状態とで、遊技者に付与され得る遊技価値を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

30

【 6 3 3 7 】

遊技機 H 1 又は H 2 において、

前記特定導出移行手段は、

前記所定事象における前記特定結果が、前記所定導出回数以上の特定導出回数（例えば、「5回」）行われることにより前記所定遊技状態に移行可能に構成される

ことを特徴とする遊技機 H 3。

40

【 6 3 3 8 】

遊技機 H 3 によれば、遊技機 H 1 又は H 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定導出移行手段は、前記所定事象における前記特定結果が、前記所定導出回数以上の特定導出回数行われることにより前記所定遊技状態に移行可能に構成される。これにより、特異特定遊技状態において、一般特定遊技状態より特定結果の導出回数を要因とする所定遊技状態への移行契機を抑制し、所定事象における所定結果が導出されずに該所定事象が所定回数行われることで移行され得る特異特定遊技状態における救済措置を手厚くすることが可能となる。よって、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【 6 3 3 9 】

50

遊技機 H 1 から H 3 のいずれかにおいて、
前記特定結果は、
少なくとも、一般特定結果（例えば、小当たり種別 A）と、該一般特定結果と異なる特異特定結果（例えば、小当たり種別 B）と、が設けられ、
前記特定導出移行手段は、
前記一般特定結果の導出回数と、前記特異特定結果の導出回数とで、前記所定遊技状態に移行される回数が異なる
ことを特徴とする遊技機 H 4。

【 6 3 4 0 】

遊技機 H 4 によれば、遊技機 H 1 から H 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定結果は、少なくとも、一般特定結果と、該一般特定結果と異なる特異特定結果と、が設けられ、前記特定導出移行手段は、前記一般特定結果の導出回数と、前記特異特定結果の導出回数とで、前記所定遊技状態に移行される回数が異なる。これにより、特定遊技状態から所定遊技状態への移行条件として、一般特定結果の導出回数と特異特定結果の導出回数とで移行される回数を異ならせることができる。よって、特定遊技状態における各特定結果の意味合いを異ならせることで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

10

【 6 3 4 1 】

遊技機 H 4 において、
前記特定遊技状態において、前記一般特定結果が特有回数（例えば、「1 回」）行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な特有回数移行手段（例えば、小当たり種別 A に 1 回当選による時短終了条件の成立）と、
前記特定遊技状態において、前記特異特定結果が特有回数以上の別異回数（例えば、「5 回」）行われることにより前記所定遊技状態へ移行可能な別異回数移行手段（例えば、小当たり種別 B に 5 回当選による時短終了条件の成立）と、を備えている
ことを特徴とする遊技機 H 5。

20

【 6 3 4 2 】

遊技機 H 5 によれば、遊技機 H 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定遊技状態において、前記一般特定結果が特有回数行われることにより前記所定遊技状態に移行可能な特有回数移行手段と、前記特定遊技状態において、前記特異特定結果が特有回数以上の別異回数行われることにより前記所定遊技状態へ移行可能な別異回数移行手段と、を備えている。これにより、特定遊技状態から所定遊技状態への移行条件として、一般特定結果の導出回数と特異特定結果の導出回数とで移行される回数を異ならせることができる。よって、特定遊技状態において、各特定結果の意味合いを異ならせることで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

30

【 6 3 4 3 】

遊技機 H 1 から H 5 のいずれかにおいて、
第 1 取得条件の成立（例えば、第 1 始動口 6 4 への入賞）により前記所定事象としての第 1 所定事象（例えば、第 1 特別図柄の変動演出）を実行可能な第 1 所定事象実行手段（例えば、第 1 特別図柄に関する変動開始処理（S 5 1 0））と、
前記第 1 取得条件と異なる第 2 取得条件の成立（例えば、第 2 始動口 7 1 への入賞）により前記所定事象としての第 2 所定事象（例えば、第 2 特別図柄の変動演出）を実行可能な第 2 所定事象実行手段（例えば、第 2 特別図柄に関する変動開始処理（S 5 1 0））と、
前記第 1 所定事象が実行されている場合に成立した前記第 1 取得条件に関する第 1 情報を記憶する第 1 記憶手段（例えば、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d）と、
前記第 2 所定事象が実行されている場合に成立した前記第 2 取得条件に関する第 2 情報を記憶する第 2 記憶手段（例えば、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e）と、
前記第 1 記憶手段に前記第 1 情報が記憶され、かつ、前記第 2 記憶手段に前記第 2 情報が記憶されている場合に、前記第 2 所定事象を前記第 1 所定事象より優先して実行する優

40

50

先手段（例えば、特図変動処理（S210）のS504）と、を備えていることを特徴とする遊技機H6。

【6344】

遊技機H6によれば、遊技機H1からH5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1取得条件の成立により前記所定事象としての第1所定事象を実行可能な第1所定事象実行手段と、前記第1取得条件と異なる第2取得条件の成立により前記所定事象としての第2所定事象を実行可能な第2所定事象実行手段と、前記第1所定事象が実行されている場合に成立した前記第1取得条件に関する第1情報を記憶する第1記憶手段と、前記第2所定事象が実行されている場合に成立した前記第2取得条件に関する第2情報を記憶する第2記憶手段と、前記第1記憶手段に前記第1情報が記憶され、かつ、前記第2記憶手段に前記第2情報が記憶されている場合に、前記第2所定事象を前記第1所定事象より優先して実行する優先手段と、を備えている。これにより、特定遊技状態において第2所定事象を第1所定事象より優先して実行することで、第1所定事象による移行条件が、第2所定事象による移行条件より成立し難くすることができる。よって、特定遊技状態において、例えば、推奨されていない第1所定事象によって所定遊技状態へ移行され得ることを抑制することができるので、意図しない遊技結果によって遊技者に不測の不利益が生じることを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

10

【6345】

なお、上記遊技機A1～A6のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1～A6，B1～B6，C1～C6，D1～D6，E1～E6，F1～F6，G1～G6，H1～H6のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

20

【6346】

なお、上記遊技機B1～B6のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1～A6，C1～C6，D1～D6，E1～E6，F1～F6，G1～G6，H1～H6のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【6347】

なお、上記遊技機C1～C6のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1～A6，B1～B6，D1～D6，E1～E6，F1～F6，G1～G6，H1～H6のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【6348】

なお、上記遊技機D1～D6のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1～A6，B1～B6，C1～C6，E1～E6，F1～F6，G1～G6，H1～H6のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

30

【6349】

なお、上記遊技機E1～E6のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1～A6，B1～B6，C1～C6，D1～D6，F1～F6，G1～G6，H1～H6のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【6350】

なお、上記遊技機F1～F6のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1～A6，B1～B6，C1～C6，D1～D6，E1～E6，G1～G6，H1～H6のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

40

【6351】

なお、上記遊技機G1～G6のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1～A6，B1～B6，C1～C6，D1～D6，E1～E6，F1～F6，H1～H6のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【6352】

なお、上記遊技機H1～H6のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1～A6，B1～B6，C1～C6，D1～D6，E1～E6，F1～F6，G1～G6のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【6353】

50

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【6354】

遊技機A1からA6、B1からB6、C1からC6、D1からD6、E1からE6、F1からF6、G1からG6、H1からH6のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機X1。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

10

【6355】

遊技機A1からA6、B1からB6、C1からC6、D1からD6、E1からE6、F1からF6、G1からG6、H1からH6のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機X2。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

20

【6356】

遊技機A1からA6、B1からB6、C1からC6、D1からD6、E1からE6、F1からF6、G1からG6、H1からH6のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機X3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

30

【6357】

<第20実施形態>

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図285～図364を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）10に適用した場合の第20実施形態について説明する。図285は、第20実施形態におけるパチンコ機10の正面図であり、図286はパチンコ機10の背面図であり、図287はパチンコ機10の遊技盤13の正面図である。

40

【6358】

第20実施形態のパチンコ機10では、大当たり遊技状態中において、確変領域65d（図287参照）の有効と無効とを切り替え可能に構成し、有効に設定されている確変領域65d（図287参照）への球の入賞を目指して遊技者の意思に応じて球を発射させることで、大当たり遊技終了後における「確率変動状態」を遊技者自らの意思に応じて発生させ得る遊技機について説明する。

【6359】

従来、所謂、大当たり遊技後に、大当たりとなった図柄に対応して遊技者に有利な付加

50

利益遊技状態が付加される遊技機が存在する。なお、付加利益遊技状態とは、例えば、大当たり確率の高確率状態m、当たり確率の高確率状態、大当たり抽選の結果を表示するための図柄変動の時間短縮状態、当たり抽選の結果を表示するための図柄変動の時間短縮状態、大当たり抽選の頻度を向上させるための高サポート状態、大当たり抽選の権利を保留する保留機能を向上する状態、それらの各種組み合わせ等が考えられる。

【6360】

従来の遊技機においては、上記付加利益遊技状態の獲得は、大当たり抽選において実質的に決定されており、その後、正常に遊技制御が実行されれば、大当たり遊技後に付加利益遊技状態が開始されるように構成されている。このため、遊技者による付加利益遊技状態の獲得に対する興趣は希薄であり、更なる興趣の向上が求められている。

10

【6361】

本発明は、上述した課題を解決するために、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第1検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第2検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第1検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第1検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表示制御手段と、前記第1検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第1検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から1つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備えている。このように構成することで、付加利益遊技状態の獲得に対する興趣を向上させるという効果を得ることができる。

20

30

【6362】

より具体的には、例えば、大当たり種別によって、確変領域65dの開放時における、確変領域スイッチ65gによる入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成する。また、確変領域スイッチ65gによって球が検出されたラウンド数が所定の値以上となった場合、各大当たり種別による大当たりラウンド毎の確変領域65dの有効又は無効の設定にかかわらず、以降のラウンドにおける確変領域65dは無効となるように構成する。このように構成することで、1の大当たりにおいて、確変領域65dが開放される6のラウンドのうち、所定数のラウンドを選択して確変領域65dに球を通過させ、その結果、有効確変領域を通過させて「確率変動状態」に移行するのか、又は、有効確変領域を非通過となり、「普図高確時間短縮状態」に移行するのか、という遊技性にすることができる。これにより、付加利益遊技状態の獲得に対する興趣を向上させることが可能となる。

40

【6363】

また、可変入球手段の開閉手段として、第20実施形態では大入賞口開閉板65aを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例

50

えば、所謂チューリップ型の入賞口としての開閉手段や、遊技盤面に対して出没可能な板体による入賞口としての開閉手段、或いは、所謂橋渡し式に突出可能な入賞口としての開閉手段等でもよい。

【 6 3 6 4 】

また、例えば、可変入球手段の特定領域として、第 2 0 実施形態では「確率変動状態」を発生可能な確変領域 6 5 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、「時間短縮状態」を発生可能な時短領域としての特定領域や、「潜伏確率変動状態」を発生可能な潜伏確変領域としての特定領域、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置（所謂、V 入賞口）としての特定領域、或いは、小当たり遊技状態を発生可能な条件装置としての特定領域等でもよい。

10

【 6 3 6 5 】

さらに、例えば、可変入球手段の第 1 検出手段又は第 2 検出手段として、第 2 0 実施形態では磁気による近接スイッチとしての確変領域スイッチ 6 5 g を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成でもよく、例えば、可視光線や赤外線などの光を検出可能な光学式のフォトセンサとしての光学式検出手段や、光ファイバも用いたファイバセンサとしての検出手段、レーザを用いたレーザセンサ、赤色・青色・緑色等の受光量を検知可能なカラーセンサ、リミットスイッチやマイクロスイッチ等の機械式な接触により検知可能な機械式検出手段、カメラで撮影した画像を使用して対象物の有無を検知可能な画像判別センサ、或いは、超音波を検知可能な超音波センサ等でもよい。

【 6 3 6 6 】

20

また、例えば、可変入球手段の振分手段として、第 2 0 実施形態では確変領域開閉板 6 5 e を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、一定間隔で駆動することで球の流路を振り分ける振分手段や、球が流入することにより流路が交互に切り替わる振分手段、球が衝突することで回転して該回転中に他の球が衝突して該他の球の流下方向を変化可能な振分手段、或いは、大当たり遊技状態を発生可能な条件装置への流入を切り替え可能な振分手段等でもよい。

【 6 3 6 7 】

さらに、例えば、所定の有効可変動作回として、第 2 0 実施形態では確変領域有効テーブル 2 0 2 h によって大当たり種別ごとに定められる複数の大当たりラウンドを例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、大当たり種別によって定められる固定的な 1 又は 2 以上の大当たりラウンドの一部期間若しくは全期間や、大当たり種別に関係なく固定的に定められる 1 又は 2 以上の大当たりラウンドの一部期間若しくは全期間、小当たり種別ごとに定められる複数の小当たりラウンドの一部期間若しくは全期間、小当たり種別によって定められる 1 又は 2 以上の小当たりラウンドの一部期間若しくは全期間、或いは、小当たり種別に関係なく固定的に定められる 1 又は 2 以上の小当たりラウンドの一部期間若しくは全期間等でもよい。

30

【 6 3 6 8 】

また、例えば、表示制御手段として、第 2 0 実施形態では表示制御装置 1 1 4 を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の入球を促すメッセージを特定タイミングで音声出力可能な音声出力装置や、特定領域への球の入球を人間の五感（即ち、視覚、聴覚、触覚、味覚又は嗅覚）で察知可能な出力を実行可能な出力装置、或いは、特定領域への球の入球を該特定領域の開放前から入賞するまでの一連の報知演出を実行可能な演出手段等でもよい。

40

【 6 3 6 9 】

さらに、例えば、判別情報記憶手段として、第 2 0 実施形態では、確変移行フラグ 2 0 3 k を例に説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、第 1 検出手段での検出の有無を判別可能なカウンタや、第 1 検出手段での検出有無を機械的に判別可能な機械式判別手段、或いは、主制御装置 1 1 0 に設けられた RAM 2 0 3 に設けられる記憶手段等でもよい。

【 6 3 7 0 】

50

また、例えば、記憶制御手段として、第20実施形態では、有効に設定された確変領域65dへの通過のみを確変移行フラグ203kに反映させ、無効に設定された確変領域65dへの通過を確変移行フラグ203kに反映させない処理を用いて説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、有効に設定された確変領域65dへの通過のみをカウンタに計数し、無効に設定された確変領域65dへの通過を該カウンタに計数しない処理や、初回の入賞のみをフラグ若しくはカウンタに反映させ、2回目以降の入賞をフラグ若しくはカウンタに反映させない処理等でもよい。

【6371】

さらに、例えば、付与手段として、確変領域65dへの球の通過に基づいて確変フラグ203jをオンすることで大当たり終了後に「確率変動状態」を発生させる処理を用いて説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、特定領域への球の通過に基づいて大当たり終了後に「時間短縮状態」を発生させる処理や、特定領域への球の通過に基づいて大当たり中に遊技価値を付与する処理、或いは、特定領域への球の通過に基づいて所定遊技状態へ移行する処理等でもよい。

【6372】

また、例えば、共通演出として、第20実施形態では「競争演出」の導入演出81eが複数パターン設けられている例で説明するが、本発明の趣旨を逸脱しない範囲であれば如何様な構成であってもよく、例えば、選択されているキャラクタごとに設定されている演出における複数種類の専用演出や、固定的な演出（例えば、「Vを狙え」等）に到達するまでに行われる演出が複数パターン設けられている場合等でもよい。

【6373】

ここで、本発明における特定報知表示について説明する。本発明の特定報知表示は、第20実施形態では、大当たり遊技の4ラウンド目～9ラウンド目において実行される「号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」の文字メッセージ81dを用いて説明するが、遊技者にいずれかの入賞口への入賞を促す報知であれば如何様な態様でもよく、例えば、特定領域が有効に設定されている場合に、特定領域が有効であるということを遊技者に示唆し、該特定領域への入賞を促す報知でもよいし、残りラウンド数が少なくなった場合に球の発射を促す報知でもよいし、遊技者にいずれかの選択肢を選択させるための報知でもよいし、特定の発射態様で球を発射させることを促す報知等でもよい。第20実施形態では、特定報知表示を実行するための処理として、確変領域開放中処理（S1604、図341参照）におけるS1651～S1660の処理が設けられている。特定報知表示の詳細については後述する。

【6374】

パチンコ機10は、図285に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠11と、その外枠11と略同一の外形状に形成され外枠11に対して開閉可能に支持された内枠12とを備えている。外枠11には、内枠12を支持するために正面視（図285参照）左側の上下2カ所に金属製のヒンジ18が取り付けられ、そのヒンジ18が設けられた側を開閉の軸として内枠12が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【6375】

内枠12には、多数の釘や入賞口（入球口）63, 64, 71等を有する遊技盤13（図287参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤13の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠12には、球を遊技盤13の前面領域に発射する球発射ユニット112a（図289参照）やその球発射ユニット112aから発射された球を遊技盤13の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤13の詳細については、図287において後述する。

【6376】

内枠12の前面側には、その前面上側を覆う前面枠14と、その下側を覆う下皿ユニット15とが設けられている。前面枠14及び下皿ユニット15を支持するために正面視（図285参照）左側の上下2カ所に金属製のヒンジ19が取り付けられ、そのヒンジ19

10

20

30

40

50

が設けられた側を開閉の軸として前面枠 14 及び下皿ユニット 15 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠 12 の施錠と前面枠 14 の施錠とは、シリンダ錠 20 の鍵穴 21 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【6377】

前面枠 14 は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部 14c が設けられている。前面枠 14 の裏面側には 2 枚の板ガラスを有するガラスユニット 16 が配設され、そのガラスユニット 16 を介して遊技盤 13 の前面がパチンコ機 10 の正面側に視認可能となっている。

【6378】

前面枠 14 には、球を貯留する上皿 17 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 17 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 17 の底面は正面視（図 285 参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 17 に投入された球が球発射ユニット 112a（図 289 参照）へと案内される。また、上皿 17 の上面の正面視左側には、枠ボタン 22 が設けられている。

【6379】

枠ボタン 22 は、例えば、後述する第 3 図柄表示装置 81（図 287 参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン 22 は、第 3 図柄の変動表示（以下、第 3 図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。

【6380】

また、変動演出とは、後述する第 3 図柄表示装置 81（図 287 参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤 13 の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば、後述の第 1 始動口 64 又は第 2 始動口 71（図 287 参照））へ入賞したことを契機として実行され、図柄（後述の第 3 図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。

【6381】

さらに、ステージとは、後述する第 3 図柄表示装置 81（図 287 参照）に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機 10 では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の 3 つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

【6382】

また、「リーチ表示」とは、後述する第 3 図柄表示装置 81（図 287 参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列 Z1 及び右図柄列 Z3（図 288 参照）の第 3 図柄が同一図柄で停止し、中図柄列 Z2（図 288 参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

【6383】

本実施形態のパチンコ機 10 では、「リーチ表示」として、大別して、「ノーマルリーチ」の演出を構成する一単位の要素（以下、演出を構成する一単位の要素を「変動要素」という）と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、該「ノーマルリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スーパーリーチ」の変動要素と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、「スーパーリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スペシャルリーチ」の変動要素とが用意されている。

【6384】

ステージの変更は、変動演出が行われていない期間（即ち、デモ表示中）や、変動演出において第 3 図柄が遊技者に視認不能に高速に変動される「高速変動」の変動要素中に、遊技者によって枠ボタン 22 が押下操作された場合に行われる。そして、枠ボタン 22 が

10

20

30

40

50

操作される度に「街中ステージ」「空ステージ」「島ステージ」「街中ステージ」・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入直後は、初期ステージとして「街中ステージ」が設定される。

【6385】

また、後述する第3図柄表示装置81(図287参照)にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第3図柄表示装置81に表示されるように構成してもよい。

【6386】

具体的には、選択画面では、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素として選択可能な複数の候補が表示され、その選択画面が表示されている間に、枠ボタン22が遊技者に押下操作された場合に、選択された候補が変更されるように構成する。そして、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素へ発展するときに選択されていた演出候補に基づいて、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定され、その決定に従って「スーパーリーチ」の変動要素は「スペシャルリーチ」の変動要素が第3図柄表示装置81にて実行される。

【6387】

なお、第20実施形態では、枠ボタン22を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン22に代えて、遊技者によりパチンコ機10に対して所定方向(例えば、パチンコ機10に対して、前方、後方、右方および左方)に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。

【6388】

また、枠ボタン22を上皿17の側面視正面側に配置するように構成しているが、枠ボタン22の配置位置は、遊技者が押下操作可能な位置であれば如何様な配置位置でも良く、例えば、上皿17の上面側に配置してもよいし、後述する下皿50の近傍(上面又は側面)に配置してもよい。

【6389】

前面枠14には、その周囲(例えばコーナー部分)に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定の「リーチ表示」時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部14cの周縁には、発光ダイオード(ライト・エミッティング・ダイオード(Light Emitting Diode))。以下、「LED」と略す。)等の発光手段を内蔵した電飾部29~33が設けられている。

【6390】

パチンコ機10においては、これら電飾部29~33が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時や「リーチ表示」時等には内蔵するLEDの点灯や点滅によって各電飾部29~33が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前の「リーチ表示」中である旨が報知される。また、前面枠14の正面視左上部には、LED等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ34が設けられている。

【6391】

右側の電飾部32下側には、前面枠14の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓35が形成され、遊技盤13前面の貼着スペースK1(図287参照)に貼付される証紙等はパチンコ機10の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機10においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部29~33の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン(Acrylonitrile Butadiene Styrene。以下、「ABS」と略す。)樹脂製のメ

10

20

30

40

50

ッキ部材 36 が取り付けられている。

【6392】

窓部 14c の下方には、貸球操作部 40 が配設されている。貸球操作部 40 には、度数表示部 41 と、球貸しボタン 42 と、返却ボタン 43 とが設けられている。パチンコ機 10 の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 40 が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部 41 はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵された LED が点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン 42 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 17 に供給される。返却ボタン 43 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

10

【6393】

なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿 17 に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 40 が不要となるが、この場合には、貸球操作部 40 の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【6394】

上皿 17 の下側に位置する下皿ユニット 15 には、その中央部に上皿 17 に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿 50 が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿 50 の右側には、球を遊技盤 13 の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル 51 が配設され、かかる操作ハンドル 51 の内部には球発射ユニット 112a（図 289 参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ 51a と、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ 51b と、操作ハンドル 51 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

20

【6395】

操作ハンドル 51 が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ 51a がオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル 51 の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤 13 の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル 51 が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ 51a および打ち止めスイッチ 51b がオフとなっている。

30

【6396】

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

【6397】

40

次に、図 286 に示すように、パチンコ機 10 の背面側には、制御基板ユニット 90、91 と、裏パックユニット 94 とが主に備えられている。制御基板ユニット 90 は、主基板（主制御装置 110）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置 113）と表示制御基板（表示制御装置 114）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット 91 は、払出制御基板（払出制御装置 111）と発射制御基板（発射制御装置 112）と電源基板（電源装置 115）とカードユニット接続基板 116 とが搭載されてユニット化されている。

【6398】

裏パックユニット 94 は、保護カバー部を形成する裏パック 92 と払出ユニット 93 とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る 1 チップマイコンとして

50

のマイクロ・プロセッシング・ユニット (Micro - Processing Unit)。以下、「MPU」と略す)、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【6399】

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

10

【6400】

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

20

【6401】

払出ユニット93は、裏パックユニット94の最上部に位置して上方に開口したタンク130と、タンク130の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール131と、タンクレール131の下流側に縦向きに連結されるケースレール132と、ケースレール132の最下流部に設けられ、払出モータ216(図289参照)の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装置133とを備えている。タンク130には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置133により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール131には、当該タンクレール131に振動を付加するためのバイブレータ134が取り付けられている。

30

【6402】

また、払出制御装置111には状態復帰スイッチ120が設けられ、発射制御装置112には可変抵抗器の操作つまみ121が設けられ、電源装置115にはRAM消去スイッチ503が設けられている。状態復帰スイッチ120は、例えば、払出モータ216(図289参照)部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消(正常状態への復帰)するために操作される。操作つまみ121は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。RAM消去スイッチ503は、パチンコ機10を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【6403】

次に、図287を参照して遊技盤13の具体的構成について説明する。まず、図287に示すように、遊技盤13は、正面視略正形状に切削加工した木製のベース板60に、球案内用の多数の釘や風車およびレール61、62、球が入賞することで所定の賞球を得ることができる一般入賞口63、第3図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置65、第3図柄(所謂、特別図柄)の1つである第1特別図柄の抽選契機となる第1始動口64、第3図柄の1つである第2特別図柄の抽選契機となる第2始動口71、第2図柄(所謂、普通図柄)の抽選契機となるスルーゲート67、開放状態となることで第2始動口71へ球が入球可能となる普通電役72、第3図柄表示装置81及び第2図柄表示装置83等を有した可変表示装置ユニット80等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠12の裏面側に取り付けられる。

40

【6404】

50

一般入賞口 6 3、第 1 始動口 6 4、可変入賞装置 6 5、スルーゲート 6 7、第 2 始動口 7 1、普通電役 7 2、可変表示装置ユニット 8 0 は、ルータ加工によってベース板 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 1 3 の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤 1 3 の前面中央部分は、前面枠 1 4 の窓部 1 4 c (図 2 8 5 参照) を通じて内枠 1 2 の前面側から視認することができる。以下に、主に図 2 8 7 を参照して、遊技盤 1 3 の構成について説明する。

【 6 4 0 5 】

遊技盤 1 3 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 6 2 が植立され、その外レール 6 2 の内側位置には外レール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の前面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6 (図 2 8 5 参照) とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3 の前面には、球の拳動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の前面であって 2 本のレール 6 1、6 2 と円弧部材 7 0 とにより区画して形成される略円形状の領域 (入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域) である。

【 6 4 0 6 】

2 本のレール 6 1、6 2 は、球発射ユニット 1 1 2 a (図 2 8 9 参照) から発射された球を遊技盤 1 3 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 6 1 の先端部分 (図 2 8 7 の左上部) には戻り球防止部材 6 8 が取り付けられ、一旦、遊技盤 1 3 の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 6 2 の先端部 (図 2 8 7 の右上部) には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される (以下、返しゴム 6 9 に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット 8 0 の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する)。第 2 0 実施形態では、左打ち遊技において、第 1 始動口 6 4 へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第 2 始動口 7 1、可変入賞装置 6 5、スルーゲート 6 7 に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、第 2 始動口 7 1、可変入賞装置 6 5、スルーゲート 6 7 へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第 1 始動口 6 4 に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

【 6 4 0 7 】

また、内レール 6 1 の右下側の先端部と外レール 6 2 の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材 7 0 がベース板 6 0 に打ち込んで固定されている。

【 6 4 0 8 】

遊技領域の正面視右側上部 (図 2 8 7 の右側上部) には、発光手段である複数の LED で構成された状態 LED 群 3 7 a と特別 LED 群 3 7 b と右打ち報知ランプ 3 7 c とが設けられた特別図柄表示装置 3 7 が配設されている。特別図柄表示装置 3 7 は、後述する主制御装置 1 1 0 (図 2 8 9 参照) で行われる各制御に応じた第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の各変動表示 (以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という) がなされると共に、パチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。

【 6 4 0 9 】

状態 LED 群 3 7 a は、後述する第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 に入賞 (入球) した球のうち、変動表示が未実行である球 (保留球) の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド (以下、ラウンドを、単に「R」と称する場合がある) 数やエラー表示も、該状態に対応する状態 LED 群 3 7 a の点灯状態により示される。なお、状態 LED 群 3 7 a は、それぞれの LED の発光色 (例えば、赤、緑、青) が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ない LED でパチンコ機 1 0 の各種遊技状態を示唆することができる。

10

20

30

40

50

【 6 4 1 0 】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可変入賞装置 6 5 を開閉する大入賞口開閉板 6 5 a が、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大入賞口開閉板 6 5 a が開放開始されてから「30 秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板 6 5 a の開放中に球が 1 0 個入賞することで、1 回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【 6 4 1 1 】

特別 L E D 群 3 7 b は、6 個の L E D で構成された上方 L E D 群 3 7 b 1 と、同じく 6 個の L E D で構成された下方 L E D 群 3 7 b 2 との計 1 2 個の L E D で構成されている。上方 L E D 群 3 7 b 1 は、第 1 始動口 6 4 への球の入球に基づいて実行される第 1 抽選遊技の判定結果を示す第 1 特別図柄が動的表示される。また、下方 L E D 群 3 7 b 2 は、第 2 始動口 7 1 への球の入球に基づいて実行される第 2 抽選遊技の判定結果を示す第 2 特別図柄が動的表示される。

10

【 6 4 1 2 】

具体的には、上方 L E D 群 3 7 b 1 には、遊技盤 1 3 の盤面中央に設けられた第 1 始動口 6 4 への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第 2 0 実施形態では、上方 L E D 群 3 7 b 1 の最も上方の L E D から下方の L E D を 1 つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第 2 0 実施形態では、6 個の L E D の各点灯パターンの組み合わせによって計 6 4 種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

20

【 6 4 1 3 】

また、下方 L E D 群 3 7 b 2 には、遊技盤 1 3 の右側側方に設けられた第 2 始動口 7 1 への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第 2 0 実施形態では、下方 L E D 群 3 7 b 2 の最も上方の L E D から下方の L E D を 1 つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第 2 0 実施形態では、6 個の L E D の各点灯パターンの組み合わせによって計 6 4 種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

【 6 4 1 4 】

いずれの L E D 群 3 7 b 1 , 3 7 b 2 においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側の L E D のみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各 L E D 群が点灯表示される。各 L E D 群の停止パターンの詳細については、後述する。

30

【 6 4 1 5 】

本パチンコ機 1 0 では、第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口 6 4 , 7 1 に応じてその大当たり種別の判定も行い、各大当たり種別に応じて可変入賞装置 6 5 を開閉駆動する。

【 6 4 1 6 】

第 2 0 実施形態において判定される大当たり種別としては、第 1 始動口 6 4 への入賞に基づいて、「10 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 A」と称する場合がある）」、「10 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 B」と称する場合がある）」、「10 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 C」と称する場合がある）」、「10 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 D」と称する場合がある）」、「10 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 E」と称する場合がある）」、「10 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 F」と称する場合がある）」が用意されている（図 2 9 2 参照）。また、第 2 始動口 7 1 への入賞に基づいて、「10 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 G」と称する場合がある）」、「10 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 H」と称する場合がある）」、「10 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 I」と称する場合がある）」、「10 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 J」と称する場合がある）」、「10 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 K」と称する場合がある）」、「10 ラウンド確変大当たり（以下、「確変 L」と称す

40

50

る場合がある)」、「10ラウンド確変大当たり(以下、「確変M」と称する場合がある)」、「10ラウンド確変大当たり(以下、「確変N」と称する場合がある)」、「10ラウンド確変大当たり(以下、「確変O」と称する場合がある)」、「10ラウンド確変大当たり(以下、「確変P」と称する場合がある)」、「10ラウンド確変大当たり(以下、「確変Q」と称する場合がある)」、「10ラウンド確変大当たり(以下、「確変R」と称する場合がある)」、「10ラウンド確変大当たり(以下、「確変S」と称する場合がある)」、「10ラウンド確変大当たり(以下、「確変T」と称する場合がある)」、「10ラウンド確変大当たり(以下、「確変U」と称する場合がある)」が用意されている(図293参照)。

【6417】

ここで、「通常遊技状態」とは、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常の状態(即ち、低確率状態)かつ普通電役72の開放が短時間である状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「確率変動状態」の時より各特別図柄の大当たり確率が低く、また、「確率変動状態」および「普図高確時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態(「普図低確時間短縮状態」とは同等)であって普通電役72の開放時間も短時間となるように構成されている。

【6418】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、第2始動口71へ球が入賞し易い遊技状態(以下、第2始動口71へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある)ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合(例えば、スルーゲート67への球の通過検知等)、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報(例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第3図柄表示装置81において「左打ち遊技に戻してください」の表示等)を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【6419】

また、第20実施形態のパチンコ機10では、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数(第20実施形態では、「900回」)連続して大当たりに当選しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役72の開放時間が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能(所謂、天井機能)が搭載されている(以下、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において「900回」連続して大当たりに当選せずに「普図低確時間短縮状態」に突入することを、「救済条件成立」と称し、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に「救済条件成立」となる回数を「救済条件成立回数」と称する場合がある)。

【6420】

次いで、「普図高確時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び後述する「普図低確時間短縮状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示(以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という)時間が短縮され、普通電役72の開放時間が長くなる状態をいう(以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役72の開放時間が長くなることを「高確時短機能」と称する場合がある)。この「普図高確時間短縮状態」は、第2始動口71の正面視上方に設けられた普通電役72が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第2始動口71へ入球し易い状態となる。

【6421】

即ち、「普図高確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、

10

20

30

40

50

また、普通電役 7 2 の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第 2 始動口 7 1 へ入賞させ易いため、該第 2 始動口 7 1 への入賞に基づく賞球（例えば、1 個 / 入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【 6 4 2 2 】

第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「普図高確時間短縮状態」は、該「普図高確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第 2 0 実施形態では、1 5 0 回）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図高確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

10

【 6 4 2 3 】

なお、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は後述する「確率変動状態」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第 1 始動口 6 4 への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「確率変動状態」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【 6 4 2 4 】

20

次いで、「普図低確時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び後述する「普図高確時間短縮状態」と同様に低確率状態であり、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役 7 2 の開放時間が「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となる（以下、普通図柄の当たり確率が低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役 7 2 の開放時間が長くなることを「低確時短機能」と称する場合がある。また、「高確時短機能」及び「低確時短機能」を総称して、「時短機能」と称する場合がある）ように構成されているため、右打ち遊技で発射された球が第 2 始動口 7 1 へ入球し易い状態となる。

【 6 4 2 5 】

30

即ち、「普図低確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率及び普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄の可変表示による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役 7 2 の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第 2 始動口 7 1 へ入賞させ易いため、該第 2 始動口 7 1 への入賞に基づく賞球（例えば、1 個 / 入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【 6 4 2 6 】

この「普図低確時間短縮状態」は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「9 0 0 回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「9 0 0 回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合に、該「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

40

【 6 4 2 7 】

また、「普図低確時間短縮状態」は、該「普図低確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第 2 0 実施形態では、1 0 0 0 回）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役 7 2 の開放時間が長時間となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図低確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【 6 4 2 8 】

なお、「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合、再度「普図低確時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。一方、救済条件成立に基づい

50

て「普図低確時間短縮状態」が発生し、該「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示の実行回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した場合に、再度、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行し得るように構成してもよい。

【6429】

次いで、「確率変動状態」では、大当たり終了後に付加価値としてその後の各特別図柄の大当たり確率がアップした高確率状態であるとともに、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、高確時短機能が作動した状態となる。

【6430】

即ち、「確率変動状態」は、特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態であるとともに、普通図柄による当たり結果が導出され易く、さらに、普通電役72の開放状態が長くなる状態となる。よって、「確率変動状態」では、右打ち遊技により発射された球が第2始動口71へと入賞し易いため、第2特別図柄の動的表示を連続的に実行できるとともに、該第2始動口71への入賞に基づく賞球（例えば、1個/入賞）を得て持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。よって、「確率変動状態」では、第2特別図柄の動的表示に基づく大当たり遊技（特別遊技状態）が発生し易い状態で遊技を行うことが可能となる。

【6431】

ここで、各大当たり種別について説明する。なお、第20実施形態のパチンコ機10では、後述する確変領域ソレノイド65fが駆動して確変領域65dが開放されるラウンドが大当たり種別毎に複数設定されている（図301参照）。具体的には、大当たりのラウンド中において確変領域65dが開放されている場合に、右打ち遊技によって発射された球が確変領域スイッチ65gを通過可能となるが、該確変領域65dの開放時において、大当たり種別ごとに確変領域65dが有効に設定（以下、有効に設定されている確変領域65dを、「有効確変領域」と称する場合がある）されているラウンドにおいて確変領域スイッチ65gによって入球検知された場合に、大当たり終了後に「確率変動状態」を発生させる一方、確変領域65dが無効に設定（以下、無効に設定されている確変領域65dを、「無効確変領域」と称する場合がある）されているラウンドでは、該確変領域スイッチ65gによって入賞検知した場合であっても、大当たり終了後に「確率変動状態」を発生をさせないように構成されている（図302及び図303参照。以下、確変領域65dを球が通過した場合の確変領域スイッチ65gによる入球検知が有効である場合を、「確変領域65dが有効である」と称する場合がある。）。よって、確変領域スイッチ65gによって球が検出された場合であって、当該ラウンドの確変領域65dが有効に設定されている場合（以下、当該ラウンドの確変領域65dが有効に設定されている場合の確変領域スイッチ65gによる球の検出を「有効確変領域の通過」と称する場合がある）に、該大当たりの終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【6432】

従って、大当たり種別「確変A」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第20実施形態では、第1特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変A」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【6433】

次いで、大当たり種別「確変B」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第20実施形態では、第1特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変B」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

10

20

30

40

50

【 6 4 3 4 】

次いで、大当たり種別「確変 C」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 20 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変 C」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【 6 4 3 5 】

次いで、大当たり種別「確変 D」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 20 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変 D」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

10

【 6 4 3 6 】

次いで、大当たり種別「確変 E」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 20 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変 E」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

20

【 6 4 3 7 】

次いで、大当たり種別「確変 F」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 20 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変 F」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【 6 4 3 8 】

次いで、大当たり種別「確変 G」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 20 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変 G」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

30

【 6 4 3 9 】

次いで、大当たり種別「確変 H」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 20 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変 H」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

40

【 6 4 4 0 】

次いで、大当たり種別「確変 I」とは、最大ラウンド数が 10 ラウンドの大当たりであって、1 ラウンド目から 10 ラウンド目まで可変入賞装置 65 の大入賞口開閉板 65 a が開放される大当たりである。第 20 実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変 I」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【 6 4 4 1 】

50

次いで、大当たり種別「確変J」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第20実施形態では、第2特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変J」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【6442】

次いで、大当たり種別「確変K」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第20実施形態では、第2特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変K」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

10

【6443】

次いで、大当たり種別「確変L」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第20実施形態では、第2特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変L」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

20

【6444】

次いで、大当たり種別「確変M」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第20実施形態では、第2特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変M」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【6445】

次いで、大当たり種別「確変N」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第20実施形態では、第2特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変N」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

30

【6446】

次いで、大当たり種別「確変O」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第20実施形態では、第2特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変O」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

40

【6447】

次いで、大当たり種別「確変P」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第20実施形態では、第2特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変P」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【6448】

次いで、大当たり種別「確変Q」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであ

50

って、１라운드目から１０라운드目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５aが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｑ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【６４４９】

次いで、大当たり種別「確変Ｒ」とは、最大라운드数が１０라운드の大当たりであって、１라운드目から１０라운드目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５aが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｒ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

10

【６４５０】

次いで、大当たり種別「確変Ｓ」とは、最大라운드数が１０라운드の大当たりであって、１라운드目から１０라운드目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５aが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｓ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【６４５１】

20

次いで、大当たり種別「確変Ｔ」とは、最大라운드数が１０ Rundeの大当たりであって、１라운드目から１０라운드目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５aが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｔ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

【６４５２】

次いで、大当たり種別「確変Ｕ」とは、最大라운드数が１０ Rundeの大当たりであって、１라운드目から１０ Runde目まで可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５aが開放される大当たりである。第２０実施形態では、第２特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、この大当たり種別「確変Ｕ」が選択され得て、該大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。

30

【６４５３】

ここで、各大当たり種別の特別LED群３７bの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方LED群３７b１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「確変Ａ」に対応する表示パターンは１１種類、大当たり種別「確変Ｂ」に対応する表示パターンは１１種類、大当たり種別「確変Ｃ」に対応する表示パターンは１１種類、大当たり種別「確変Ｄ」に対応する表示パターンは１０種類、大当たり種別「確変Ｅ」に対応する表示パターンは１０種類、大当たり種別「確変Ｆ」に対応する表示パターンは１０種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方LED群３７b１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」、「確変Ｃ」、「確変Ｄ」、「確変Ｅ」及び「確変Ｆ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

40

【６４５４】

また、第２特別図柄用の下方LED群３７b２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「確変Ｇ」に対応する表示パターンは５種類、大当たり種別「確変Ｈ」に対応する表示パターンは５種類、大当たり種別「確変Ｉ

50

」に対応する表示パターンは５種類、大当たり種別「確変Ｊ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｋ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｌ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｍ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｎ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｏ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｐ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｑ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｒ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｓ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｔ」に対応する表示パターンは４種類、大当たり種別「確変Ｕ」に対応する表示パターンは４種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１と同様、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が下方ＬＥＤ群３７ｂ２の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「確変Ｇ」、「確変Ｈ」、「確変Ｉ」、「確変Ｊ」、「確変Ｋ」、「確変Ｌ」、「確変Ｍ」、「確変Ｎ」、「確変Ｏ」、「確変Ｐ」、「確変Ｑ」、「確変Ｒ」、「確変Ｓ」、「確変Ｔ」又は「確変Ｕ」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

10

【６４５５】

ここで、上述したように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり遊技中に有効確変領域を通過した場合に「確率変動状態」に移行するように構成されている。一方、詳細は後述するが、大当たり遊技中に、後述する確変領域通過回数カウンタ２０３０の値が所定の値（本実施例では、「２」）未満の場合は、各大当たり種別による大当たりラウンド毎の確変領域６５ｄの有効又は無効の設定に応じて確変領域６５ｄの有効又は無効を設定する一方、確変領域通過回数カウンタ２０３０の値が所定の値に達した場合、即ち、確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出されたラウンド数が所定の値以上となった場合、各大当たり種別による大当たりラウンド毎の確変領域６５ｄの有効又は無効の設定にかかわらず、以降のラウンドにおける確変領域６５ｄは無効となるように構成されている（図３０２及び図３０３の備考欄参照）。

20

【６４５６】

よって、第２０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり遊技中において、いずれの大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されているかを遊技者に推測させ、有効に設定されていると予想した場合には、確変領域ソレノイド６５ｆが駆動している間に右打ち遊技を実行させて確変領域６５ｄに球を通過させるように、第３図柄表示装置８１において報知演出を行う。これに対して、当該ラウンドの確変領域６５ｄが無効に設定されていると遊技者が予想した場合には、確変領域ソレノイド６５ｆが駆動している間は右打ち遊技を中断させて確変領域６５ｄに球を通過させないように、第３図柄表示装置８１において報知演出を行うように構成されている。

30

【６４５７】

このため、仮に、各大当たり種別に対応する表示パターンが少なく、いずれの大当たり種別であるかを遊技者が認識可能な構成であった場合、遊技者は確変領域６５ｄが有効に設定されている大当たりラウンドのみにおいて、確変領域ソレノイド６５ｆが駆動している間に右打ち遊技を継続させて確変領域６５ｄに球を通過させ、必ず「確率変動状態」へ移行させることが可能となってしまう、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

40

【６４５８】

従って、このように構成することで、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの停止表示において各大当たり種別を表示した場合であっても、各停止表示に対応する大当たり種別を全て把握していなければ、当選した大当たり種別を遊技者が認識することが困難となる。このため、変動演出の表示結果のみではいずれの大当たり種別かを識別困難にし、遊技者にいずれの大当たり種別であるかを推測させる遊技性が生まれ、遊技の興趣を向上することができる。

50

【 6 4 5 9 】

特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c は、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ 3 7 c は、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ 3 7 c や第 3 図柄表示装置 8 1 における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

【 6 4 6 0 】

なお、上述したように、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技中において、各大当たりラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されているか否かを遊技者に推測させ、該推測結果に応じて、確変領域ソレノイド 6 5 f が駆動している間の右打ち遊技の実行要否を判断するように、第 3 図柄表示装置 8 1 において報知演出を行うが、一方で、該報知演出の実行中においても、可変入賞装置 6 5 が開放状態となっているため、右打ち報知ランプ 3 7 c や第 3 図柄表示装置 8 1 における右打ち遊技示唆表示は、大当たり遊技中において、常に点灯状態となるように構成されている。

10

【 6 4 6 1 】

このように構成することで、確変領域ソレノイド 6 5 f が駆動している間の右打ち遊技の実行要否を判断する報知演出が実行されている場合であっても、遊技者は特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c 及び第 3 図柄表示装置 8 1 における右打ち遊技示唆表示を確認することができる。その結果、遊技者は、大当たり中において、右打ち遊技を実行することでいずれかの賞球が獲得可能な状態であることを認識することができる。

20

【 6 4 6 2 】

遊技盤 1 3 の遊技領域には、球が入賞することにより 3 個から 1 5 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 6 3 が配設されている。

【 6 4 6 3 】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット 8 0 が配設されている。可変表示装置ユニット 8 0 には、第 1 始動口 6 4 への入球又は第 2 始動口 7 1 への入球（以下、第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、特別図柄表示装置 3 7 における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第 3 図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第 3 図柄表示装置 8 1 と、スルーゲート 6 7 の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能な L E D で構成される第 2 図柄表示装置 8 3（以下、第 2 図柄表示装置 8 3 に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置 8 3」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット 8 0 には、第 3 図柄表示装置 8 1 の外周を囲むようにして、センターフレーム 8 6 が配設されている。

30

【 6 4 6 4 】

第 3 図柄表示装置 8 1 は 1 7 インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置 1 1 4（図 2 8 9 参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の 3 つの図柄列 Z 1 ~ Z 3（図 2 8 8 参照）が表示される。

40

【 6 4 6 5 】

各図柄列 Z 1 ~ Z 3（図 2 8 8 参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に縦スクロールして第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上にて第 3 図柄が可変的に表示されるようになっている。第 2 0 実施形態の第 3 図柄表示装置 8 1 は、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技および第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置 1 1 0 の制御に伴った遊技状態の表示が特別図柄表示装置 3 7 で行われるのに対して、その特別図柄表示装置 3 7 の表示に応じた装飾的な表示を第 3 図柄表示装置 8 1 の第 3 図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールや L E D 等を用いて第 3 図柄表示装置 8 1 を構成するようにしても良い。

【 6 4 6 6 】

50

第20実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の動的表示と第2特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第2特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図2優先変動）可能に構成されている。即ち、第1始動口64への始動入賞に基づいて第1特別図柄の動的表示の実行中に、第1始動口64への始動入賞に基づいて第1特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、第2始動口71に始動入賞した場合に、先に入賞していた第1特別図柄の動的表示より、後に入賞した第2特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【6467】

ここで、図288を参照して、第3図柄表示装置81の表示内容について説明する。図288は、第3図柄表示装置81の表示画面を説明するための図面であり、図288(a)は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図288(b)は、実際の表示画面を例示した図である。

10

【6468】

第3図柄は、「0」から「9」の数字を付した10種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「0」から「9」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「1」、「3」、「5」、「7」、「9」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「0」、「2」、「4」、「6」、「8」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

20

【6469】

また、第20実施形態のパチンコ機10においては、後述する主制御装置110（図289参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たりが発生するように構成されている。

【6470】

なお、第20実施形態のパチンコ機10では、いずれの大当たり種別に当選した場合であっても、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、大当たり種別「確変A」に当選した場合であっても、「2」や「8」の数字を付した同一の主図柄が揃う変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の停止時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、いずれの大当たり種別に当選しており、いずれの大当たりラウンドの確変領域65dが有効に設定されているのかが遊技者には判別し得ないように構成することで、大当たり中にいずれの大当たりラウンドにおいて確変領域65dを通過させれば「確率変動状態」に突入させられるか、という新たな遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【6471】

図288(a)に示すように、第3図柄表示装置81の表示画面は、大きくは上下方向に3分割され、下側の2/3が第3図柄を変動演出する主表示領域Dmと保留球数などを表示するコクビット表示領域Dbとで構成され、それ以外の上側の1/3が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Dsとなっている。

40

【6472】

主表示領域Dmは、左・中・右の3つの表示領域Dm1～Dm3に区分けされており、その表示領域Dm1に左図柄列Z1が表示され、表示領域Dm2に中図柄列Z2が表示され、表示領域Dm3に右図柄列Z3が表示される。

【6473】

各図柄列Z1～Z3には、上述した第3図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Z1～Z3には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列Z1～Z3毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列Z1～Z3において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列Z1においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列Z2及

50

び右図柄列 Z 3 においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【 6 4 7 4 】

また、主表示領域 D m には、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に上・中・下の 3 段に第 3 図柄が表示される。この主表示領域 D m の中段部が有効ライン L 1 として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄列 Z 1 右図柄列 Z 3 中図柄列 Z 2 の順に、有効ライン L 1 上に第 3 図柄が停止表示される。その第 3 図柄の停止時に有効ライン L 1 上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たりとして大当たり動画が表示される。

【 6 4 7 5 】

副表示領域 D s は、主表示領域 D m よりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に 3 つの小領域 D s 1 ~ D s 3 に等区分されている。小領域 D s 1 ~ D s 3 は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域 D s 1 ~ D s 3 のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域 D m にて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

【 6 4 7 6 】

コクピット表示領域 D b は、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 に入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【 6 4 7 7 】

副表示領域 D s の右の小領域 D s 3 には、第 1 特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 と、第 2 特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 と、主表示用右打ち指示 8 9 とが表示可能に構成されている。

【 6 4 7 8 】

特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図 1 用保留数表示 8 7 a と、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図 1 用変動領域 8 7 b とで構成されている。

【 6 4 7 9 】

特図 1 用保留数表示 8 7 a は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数を「 0 」～「 4 」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 0 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 0 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 1 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 1 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 2 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 2 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 3 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 3 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 4 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 4 個であることを示している。

【 6 4 8 0 】

即ち、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の状態 L E D 群 3 7 a の第 1 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第 1 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示されるすべての遊技状態において、後述する保留図柄表示領域 D b 1 の保留球数の内容と一致するように表示される。

【 6 4 8 1 】

特図 1 用変動領域 8 7 b は、第 1 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 1 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白 赤・・・と第 1 特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第

10

20

30

40

50

1 特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【 6 4 8 2 】

より詳細には、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 1 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が赤で停止した場合は、第 1 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の上方 L E D 群 3 7 b 1 の表示内容に対応するよう表示されるとともに、第 1 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示されるすべての遊技状態において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

10

【 6 4 8 3 】

特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図 2 用保留数表示 8 8 a と、第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図 2 用変動領域 8 8 b とで構成されている。

【 6 4 8 4 】

特図 2 用保留数表示 8 8 a は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数を「 0 」～「 4 」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 0 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 0 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 1 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 1 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 2 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 2 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 3 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 3 個であることを示し、特図 2 用保留数表示 8 8 a が「 4 」を表示している場合は、第 2 特別図柄の動的表示の保留数が 4 個であることを示している。

20

【 6 4 8 5 】

即ち、特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の状態 L E D 群 3 7 a の第 2 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するよう表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示されるすべての遊技状態において、後述する保留図柄表示領域 D b 2 の保留球数の内容と一致するよう表示される。

30

【 6 4 8 6 】

特図 2 用変動領域 8 8 b は、第 2 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図 1 用変動領域 8 7 b と同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 2 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白 赤・・・と第 2 特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第 2 特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【 6 4 8 7 】

より詳細には、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄が赤で停止した場合は、第 2 特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図 2 用変動領域 8 8 b の四角図柄は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の下方 L E D 群 3 7 b 2 の表示内容に対応するよう表示されるとともに、第 2 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示されるすべての遊技状態において、主表示領域 D m の表示内容と同期するように構成されている。

40

【 6 4 8 8 】

主表示用右打ち指示 8 9 は、特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c と常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、大当たり遊技中において、常に

50

第3図柄表示装置81に表示されている。

【6489】

また、主表示用右打ち指示89は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第3図柄表示装置81において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表示領域Dmの中央部分に表示される各図柄列の第3図柄やスーパーリーチ演出など）よりも優先され、最前面（最手前レイヤ）に表示されるように構成されている。

【6490】

第3図柄表示装置81の実際の表示画面では、図288（b）に示すように、例えば、「通常遊技状態」では、主表示領域Dmに第3図柄の主図柄が合計3個表示される。副表示領域Dsにおいては、左の小領域Ds1、右の小領域Ds3に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域Ds2では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【6491】

第20実施形態のパチンコ機10では、第3図柄表示装置81（特別図柄表示装置37）にて第1特別図柄に対応する第3図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第1始動口64へ入球した場合、又は、第3図柄表示装置81（特別図柄表示装置37）にて第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出（動的表示）が行われている間に球が第2始動口71へ入球した場合、その入球回数（保留球数）はそれぞれ最大4回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置37により示されると共に、特図1用第4図柄表示領域87の特図1用保留数表示87a若しくは特図2用第4図柄表示領域88の特図2用保留数表示88aにおいても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域Dbの保留図柄表示領域Db1の第1～第4保留図柄表示領域Db1a～Db1dにおいても示される。

【6492】

第1～第4保留図柄表示領域Db1a～Db1dには、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球1球（保留球数1回）につき1つの保留図柄（通常の表示態様では「」図柄（白丸図柄））がそれぞれ表示され、第1～第4保留図柄表示領域Db1a～Db1dに表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定（優先表示）されている第1特別図柄又は第2特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【6493】

即ち、第1～第4保留図柄表示領域Db1a～Db1dにおいて、第1保留図柄表示領域Db1aに1つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球数が1回であることを示し、第1・第2保留図柄表示領域Db1a、Db1bにそれぞれ1つずつ計2つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球数が2回であることを示し、第1～第3保留図柄表示領域Db1a～Db1cにそれぞれ1つずつ計3つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球数が3回であることを示し、第1～第4保留図柄表示領域Db1a～Db1dにそれぞれ1つずつ計4つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球数が4回であることを示す。また、第1～第4保留図柄表示領域Db1a～Db1dに保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第1特別図柄又は第2特別図柄の保留球数が0回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

【6494】

なお、第20実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の第1抽選遊技と第2特別図柄の第2抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第2特別図柄の

10

20

30

40

50

抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい（所謂、入賞順変動）し、第1特別図柄の第1抽選遊技と第2特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第1特別図柄の変動演出と第2特別図柄の変動演出とを第3図柄表示装置81において同時に表示可能に構成してもよい。

【6495】

コクピット表示領域Dbの中央部分には、主表示領域Dmで変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域Db0が設けられている。この実行図柄表示領域Db0は、コクピット表示領域Dbの中央部分、即ち、第1保留図柄表示領域Db1aの右側に設けられ、保留図柄表示領域Db1a～Db1dに表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域Db0は、第1保留図柄表示領域Db1aに表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

10

【6496】

実行図柄表示領域Db0に表示される実行図柄は、主表示領域Dmで実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態」において第1特別図柄の保留図柄が4つ存在する状況において、第1特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域Db0に表示されていた実行図柄が消去された場合、第1保留図柄表示領域Db1aに表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域Db0における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第2保留図柄表示領域Db1bに表示されていた保留図柄が、第1保留図柄表示領域Db1aにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第3保留図柄表示領域Db1cに表示されていた保留図柄が、第2保留図柄表示領域Db1bにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第4保留図柄表示領域Db1dに表示されていた保留図柄が、第3保留図柄表示領域Db1cにおける保留図柄として移動（シフト）して表示される。

20

【6497】

なお、第20実施形態においては、第1始動口64又は第2始動口71への入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、それぞれ3回以下、又は、それぞれ5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域Dbにおける保留図柄の表示に代えて、保留球数を第3図柄表示装置81の一部に数字で、或いは、4つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置37により保留球数が示されるので、第3図柄表示装置81に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット80に、保留球数を示す保留ランプを第1特別図柄および第2特別図柄の最大保留数分の4つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

30

【6498】

図287に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット80の正面視右側には、スルーゲート67が設けられている。このスルーゲート67には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート67を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置110で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート67は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないうに構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

40

【6499】

可変表示装置ユニット80の正面視右側側方には、普通電役72が配設されている。この普通電役72は、主に、出沒板72aと、該出沒板72aを出沒駆動する普通電役ソレ

50

ノイド（図示せず）と、により構成されている。

【 6 5 0 0 】

第 2 0 実施形態の主制御装置 1 1 0（図 2 8 9 参照）は、通常時、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a を突出状態に維持して、第 2 始動口 7 1 の正面視上方側を覆うことで、第 2 始動口 7 1 への球の流入を防止している。そして、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記普通電役ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a を所定時間の間、突出状態から遊技盤 1 3 内に没入した没入状態に駆動させて、第 2 始動口 7 1 への球の流入を可能に構成して、右打ち遊技されて可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側を流下する球が第 2 始動口 7 1 へ入賞し易い状態、即ち、入賞補助状態となるように構成されている。

10

【 6 5 0 1 】

また、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を低確率状態（例えば、7 0 / 1 0 0）とし、普通図柄の可変表示において「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より当たりに当選し難くすることで、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a を没入状態（開放状態）とし難くして、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」より第 2 始動口 7 1 へ入賞し難いように構成する。一方、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、9 9 / 1 0 0）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」より当たりに当選し易くすることで、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a を没入状態（開放状態）とし易くし、第 2 始動口 7 1 へ容易に入賞し得るように構成する。

20

【 6 5 0 2 】

第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通図柄の高確率状態では、可変表示が高確率（即ち、9 9 %）で当たりを導出するため、普通図柄が高確率状態である「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球の多くが第 2 始動口 7 1 に入賞し得るように構成される。一方、普通図柄の低確率状態のうち、「通常遊技状態」では、可変表示が低確率（即ち、7 0 %）で当たりを導出し得るものの、普通電役 7 2 の開放時間が短時間のため、右打ち遊技で発射された球が第 2 始動口 7 1 に入賞し難いように構成される。また、普通図柄の低確率状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、可変表示が低確率（即ち、7 0 %）で当たりを導出し得る状態であり、普通電役 7 2 の開放時間が「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となるため、右打ち遊技で発射された球が第 2 始動口 7 1 に入賞し得るように構成される。

30

【 6 5 0 3 】

これにより、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球を第 2 始動口 7 1 へと入賞させながら遊技を行うことが可能となることで、第 2 始動口 7 1 への入賞に基づく賞球の払い出しによって、遊技者は「通常遊技状態」より自身の持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。



【 6 5 0 4 】

なお、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機 1 0 の遊技状態に応じて、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a が没入する（開放される）時間や、1 回の当たりで普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a が没入する（開放される）回数を変更するものとしても良い。具体的には、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a が没入する時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、1 回の当たりで普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a が没入する回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a の没入時間の長時間化と、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a の没入回数の多回数化との少なくとも 2 つを同時に行うようにしてもよい。

40

【 6 5 0 5 】

50

普通図柄表示装置 8 3 は、球がスルーゲート 6 7 を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機 1 0 は、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が所定図柄（第 2 0 実施形態においては「」の図柄）で停止した場合に第 2 始動口 7 1 正面視上方に設けられた普通電役 7 2 が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外（第 2 0 実施形態においては「×」の図柄）で停止した場合には普通電役 7 2 が非作動状態となる（閉鎖状態が維持される）よう構成されている。

【 6 5 0 6 】

スルーゲート 6 7 の保留球数は最大 4 回まで保留され、その保留球数が上述した第 2 図柄保留ランプ 8 4（以下、第 2 図柄保留ランプ 8 4 に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ 8 4」と称する場合がある）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ 8 4 は、最大保留数分の 4 つ設けられ、第 3 図柄表示装置 8 1 の下方に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯された数により、保留数を表示する。

【 6 5 0 7 】

なお、普通図柄の可変表示は、第 2 0 実施形態のように、普通図柄表示装置 8 3 において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置 3 7 又は第 3 図柄表示装置 8 1 の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ 8 4 の点灯を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート 6 7 の通過は、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ 8 4 により点灯表示を行わないものとしても良い。

【 6 5 0 8 】

可変表示装置ユニット 8 0 の下方には、球が入球し得る第 1 始動口 6 4 が配設されている。この第 1 始動口 6 4 へは、左打ち遊技で発射された球が 1 分間に約 6 個程度（所謂、 $S1 = 6$ ）入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。第 1 始動口 6 4 へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 1 始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第 1 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0（図 2 8 9 参照）で第 1 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 LED 群 3 7 b の上方 LED 群 3 7 b 1 で示されると共に、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第 1 始動口 6 4 は、球が入球すると 3 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

【 6 5 0 9 】

可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方には、普通電役 7 2 が開放状態である場合にのみ球が入球し得る第 2 始動口 7 1 が配設されている。この第 2 始動口 7 1 へは、普通電役 7 2 が開放状態である場合、右打ち遊技で発射された球が 1 分間に約 9 0 個程度入賞するように遊技釘が周辺に植設されている。第 2 始動口 7 1 へ球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 2 始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第 2 始動口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0（図 2 8 9 参照）で第 2 特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置 3 7 の特別 LED 群 3 7 b の下方 LED 群 3 7 b 2 で示されると共に、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第 2 始動口 7 1 は、球が入球すると 1 個の球が賞球として払い出される入賞口の 1 つにもなっている。

【 6 5 1 0 】

遊技盤 1 3 の正面視右側下方には可変入賞装置 6 5 が設けられている。第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 においては、主制御装置 1 1 0（図 2 8 9 参照）での第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置 3 7 の特別 LED 群 3 7 b を点灯表示させると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、同一図柄

10

20

30

40

50

の３つ揃い（「７７７」等）を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、大当たり種別に応じて、可変入賞装置６５に設けられた大入賞口開閉板６５ａが開放（遊技盤１３盤面内に没入駆動）されて、球が大入賞口内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖（遊技盤１３盤面から突出した状態）されている大入賞口開閉板６５ａが、所定条件が成立するまで（例えば、「３０秒」経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【６５１１】

この大入賞口開閉板６５ａは、開放された場合に、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口開閉板６５ａが開放される。この大入賞口開閉板６５ａの開閉動作は、最高で例えば１０回（１０ラウンド）繰り返す可能に構成されている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、球を可変入賞装置６５内に入賞させることで、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【６５１２】

また、可変入賞装置６５の内部には、該可変入賞装置６５に入賞した球を検知する大入賞口スイッチ６５ｃと、該大入賞口スイッチ６５ｃの下流側に設けられた確変領域６５ｄと、該確変領域６５ｄの下流側（正面視右側）に設けられた排出通路６５ｈとが設けられている。

【６５１３】

さらに、確変領域６５ｄは、確変領域開閉板６５ｅと、該確変領域開閉板６５ｅを開閉駆動可能な確変領域ソレノイド６５ｆ（図２８９参照）と、確変領域開閉板６５ｅの下流側に流下した球を検知可能な確変領域スイッチ６５ｇと、で構成されている。なお、確変領域ソレノイド６５ｆが開放されている状態でのみ、確変領域スイッチ６５ｇでの球の検出が可能に構成されている。この確変領域ソレノイド６５ｆは、大当たり種別によって開放駆動されるラウンドが異なるように構成されている（図３０１参照）。なお、排出通路６５ｈを通過する球を検知可能な排出通路スイッチ（図示せず）を設け、該排出通路６５ｈを通過する球を検知可能に構成し、可変入賞装置６５内に流入した球が、確変領域６５ｄを通過したか、排出通路６５ｈを通過したかを認識することが可能に構成されている。

【６５１４】

また、上述したように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、確変領域有効テーブル２０２ｈにより、確変領域６５ｄの開放時において、確変領域スイッチ６５ｇによる入球検知を有効とする所定回の有効可変動作回としてのラウンドが大当たり種別毎に少なくとも１以上設定されている（図３０２及び図３０３参照）。よって、確変領域スイッチ６５ｇによって球が検出された場合であって、所定回の有効可変動作回としてのラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されている場合にのみ、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。確変領域ソレノイド６５ｆの駆動態様及び確変領域有効テーブル２０２ｈの詳細については、図３０１～図３０３において後述する。

【６５１５】

遊技盤１３の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図２８５参照）を通じて視認することができる。

【６５１６】

さらに、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口（入球口）６３，６４，６５，７１にも入球しなかった球はアウト口６６を通過して図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口６３，６４，６５，７１に入賞した球も、アウト口６６を通過した球と同様、球排出路へと案内され、パチンコ機１０外へと排出される。

【６５１７】

次に、図 2 8 9 を参照して、本パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 2 8 9 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。

【 6 5 1 8 】

主制御装置 1 1 0 には、演算装置である 1 チップマイコンとしての M P U 2 0 1 が搭載されている。M P U 2 0 1 には、該 M P U 2 0 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー (R e a d O n l y M e m o r y 。以下、「 R O M 」と略す) 2 0 2 と、その R O M 2 0 2 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー (R a n d o m A c c e s s M e m o r y 。以下、「 R A M 」と略す。) 2 0 3 と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

10

【 6 5 1 9 】

なお、払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置 1 1 0 から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置 1 1 0 からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【 6 5 2 0 】

主制御装置 1 1 0 では、大当たり抽選や特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機 1 0 の主要な処理を実行する。

20

R A M 2 0 3 には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ 2 0 3 c が設けられている。

【 6 5 2 1 】

また、R O M 2 0 2 は、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a、大当たり種別テーブル 2 0 2 b、保留数テーブル 2 0 2 c、停止パターンテーブル 2 0 2 d、変動パターンテーブル 2 0 2 e、大当たり開放テーブル 2 0 2 f、確変領域開放テーブル 2 0 2 g、確変領域有効テーブル 2 0 2 h、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i、普図変動テーブル 2 0 2 j、普通電役開放テーブル 2 0 2 k、時短終了条件テーブル 2 0 2 m を少なくとも格納している。主制御装置 1 1 0 は、R A M 2 0 3 に格納された各種カウンタと、R O M 2 0 2 に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

30

【 6 5 2 2 】

ここで、図 2 9 0 を参照して、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、特別図柄表示装置 3 7 の動的表示の設定、第 3 図柄表示装置 8 1 の変動演出の設定、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図 2 9 1 から図 2 9 9 を参照して、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

【 6 5 2 3 】

大当たり抽選や、特別図柄表示装置 3 7 の動的表示の設定、および、第 3 図柄表示装置 8 1 の変動演出の設定には、大当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタ C 3 と、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ C S 1 とが用いられる。

40

【 6 5 2 4 】

また、普通図柄表示装置 8 3 の抽選には、普図当たりカウンタ C 4 が用いられ、普図当たりカウンタ C 4 の初期値設定には第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 が用いられる。

【 6 5 2 5 】

これら各カウンタは、更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後「 0 」に戻

50

るループカウンタとなっている。

【6526】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図314参照）の実行間隔である「2ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図313参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がRAM203の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ203cに適宜格納される。詳細については後述するが、RAM203には、第1特別図柄に関する4つの保留エリア（第1保留第1～第4エリア）からなる第1保留球格納エリア203dと、第2特別図柄に関する4つの保留エリア（第2保留第1～第4エリア）からなる第2保留球格納エリア203eとが設けられており、これらの各エリアには、第1始動口64又は第2始動口71への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3及び変動種別カウンタCS1の各値がそれぞれ格納される。

10

【6527】

各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタC1は、所定の範囲（例えば、「0～9999」）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、「0～9999」の値を取り得るカウンタの場合は「9999」）に達した後「0」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタC1の更新が1周した場合、その時点の第1初期値乱数カウンタCINI1の値が当該大当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタC1の更新が行われる。

【6528】

第1初期値乱数カウンタCINI1は、大当たり乱数カウンタC1と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタC1が「0～9999」の値を取り得るループカウンタである場合には、第1初期値乱数カウンタCINI1もまた、「0～9999」の範囲のループカウンタである。この第1初期値乱数カウンタCINI1は、タイマ割込処理（図314参照）の実行毎に1回更新されると共に、メイン処理（図313参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

20

【6529】

大当たり乱数カウンタC1の値は、例えば定期的に（第20実施形態では、タイマ割込処理（図314参照）毎に1回）更新される。そして、球が第1始動口64に入賞（始動入賞）したタイミングで、第1始動口64（第1特別図柄）に対応する第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのいずれかの第1保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1に格納される。また、球が第2始動口71に入賞（始動入賞）したタイミングで、第2始動口71（第2特別図柄）に対応する第2保留球格納エリア203eに設けられた第2保留第1～第4エリアのいずれかの第2保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1に格納される。

30

【6530】

大当たり乱数カウンタC1が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置110のROM202に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル202aによって設定されている。つまり、第1保留球格納エリア203dの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1に格納されている大当たり乱数カウンタC1の値が、第1特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル202aによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。また、第2保留球格納エリア203eの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1に格納されている大当たり乱数カウンタC1の値が、第2特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル202aによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

40

【6531】

ここで、図291を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル202aの詳細について説明する。図291は、ROM202に記憶される第1特別図柄および第2特別図柄における大当たり抽選で共通的に使用される大当たり乱数テーブル202aの一例を模式的に示した模式図である。

50

【 6 5 3 2 】

第 2 0 実施形態の大当たり乱数テーブル 2 0 2 a は、設定値毎にそれぞれ、遊技状態が特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態の場合に使用される高確率状態用との 2 種類ずつに分けられる。

【 6 5 3 3 】

そして、各設定値毎に、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、低確率状態から高確率状態に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、低確率状態から高確率状態に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当たりとなる確率が変更される。

10

【 6 5 3 4 】

図 2 9 1 で示すように、第 2 0 実施形態の大当たり乱数テーブル 2 0 2 a では、設定値が「 1 」の場合、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は 3 2 個で、その値「 0 ~ 3 1 」が、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a に規定（設定）されている。つまり、設定値「 1 」の各特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $32 / 10000 = 0.32 / 100$ （即ち、 0.32% ）となるように設定されている。

20

【 6 5 3 5 】

一方で、設定値が「 1 」の場合、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は 3 1 5 個で、その値「 0 ~ 3 1 4 」が、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a に規定（設定）されている。つまり、設定値「 1 」の特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $315 / 10000 = 3.15 / 100$ （即ち、 3.15% ）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約 1 0 倍大当たりし易いように設定されている。

【 6 5 3 6 】

30

従って、設定値が「 1 」の場合、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの 9 9 6 8 個で、その値「 3 2 ~ 9 9 9 9 」が、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの 9 6 8 5 個で、その値「 3 1 5 ~ 9 9 9 9 」が、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a に規定（設定）されている。つまり、設定値「 1 」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9968 / 10000 = 99.68 / 100$ （即ち、 99.68% ）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9685 / 10000 = 96.85 / 100$ （即ち、 96.85% ）となるように設定されている。

40

【 6 5 3 7 】

即ち、設定値「 1 」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9 9 6 8 個以下）となるように構成されている。

【 6 5 3 8 】

次いで、設定値が「 2 」の場合、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値（大当たり乱数値）の個数は 3 4 個で、そ

50

の値「0～33」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $34 / 10000 = 0.34 / 100$ （即ち、0.34%）となるように設定されている。

【6539】

一方で、設定値が「2」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は317個で、その値「0～316」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $317 / 10000 = 3.17 / 100$ （即ち、3.17%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約10倍大当たりし易いように設定されている。

10

【6540】

従って、設定値が「2」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9966個で、その値「34～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの9683個で、その値「317～9999」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9966 / 10000 = 99.66 / 100$ （即ち、99.66%）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9683 / 10000 = 96.83 / 100$ （即ち、96.83%）となるように設定されている。

20

【6541】

即ち、設定値「2」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9966個以下）となるように構成されている。

【6542】

よって、大当たり乱数テーブル202aにおける設定値「2」は、設定値「1」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.32% 0.34%、高確率状態：3.15% 3.17%）、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

30

【6543】

次いで、設定値が「3」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は36個で、その値「0～35」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における大当たり確率は、 $36 / 10000 = 0.36 / 100$ （即ち、0.36%）となるように設定されている。

40

【6544】

一方で、設定値が「3」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は319個で、その値「0～318」が、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における大当たり確率は、 $319 / 10000 = 3.19 / 100$ （即ち、3.19%）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約10倍大当たりし易いように設定されている。

【6545】

従って、設定値が「3」の場合、大当たり乱数テーブル202aにおける低確率状態で

50

ハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの 9 9 6 4 個で、その値「3 6 ~ 9 9 9 9」が、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの 9 6 8 1 個で、その値「3 1 9 ~ 9 9 9 9」が、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9964 / 10000 = 99.64 / 100$ （即ち、99.64%）となるように設定され、特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）における各特別図柄のハズレ確率は、 $9681 / 10000 = 96.81 / 100$ （即ち、96.81%）となるように設定されている。

10

【6 5 4 6】

即ち、設定値「3」において、特別図柄の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、9 9 6 4 個以下）となるように構成されている。

【6 5 4 7】

よって、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a における設定値「3」は、設定値「2」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：0.34% 0.36%、高確率状態：3.17% 3.19%）、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

20

【6 5 4 8】

このように、確率設定値ごとに大当たりの当選確率を変更して大当たりの当選し易さを変更することで、確率設定値ごとに当選率を変更することが可能となり、遊技者に付与され得る遊技価値の多寡を変更できる。よって、パチンコ機 1 0 において行われる遊技の遊技性のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【6 5 4 9】

図 2 9 0 に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタ C 2 は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「0 ~ 1 1 9」）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、「0 ~ 1 1 9」の値を取り得るカウンタの場合は「1 1 9」）に達した後に「0」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタ C 2 の値は、例えば、定期的に（第 2 0 実施形態では、タイマ割込処理（図 3 1 4 参照）毎に 1 回）更新される。

30

【6 5 5 0】

そして、球が第 1 始動口 6 4 に入賞したタイミングで、第 1 始動口 6 4 に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 1 保留エリアと同じ第 1 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2 に格納される。また、球が第 2 始動口 7 1 に入賞したタイミングで、第 2 始動口 7 1 に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 2 保留エリアと同じ第 2 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 2 に格納される。

40

【6 5 5 1】

ここで、例えば、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。一方で、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のもの

50

のとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタC2の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

【6552】

上述したように、第20実施形態のパチンコ機10における大当たり種別カウンタC2の値は、「0～119」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタC2とROM202に格納された大当たり種別テーブル202bとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル202bには、第1特別図柄の第1抽選遊技で参照される特図1大当たり種別テーブル202b1と、第2特別図柄の第2抽選遊技で参照される特図2大当たり種別テーブル202b2とが設けられている。

【6553】

ここで、図292及び図293を参照して、特図1大当たり種別テーブル202b1及び特図2大当たり種別テーブル202b2について説明する。図292は、ROM202に記憶される第1特別図柄に対応する特図1大当たり種別テーブル202b1の一例を模式的に示した図であり、図293は、同じくROM202に記憶される第2特別図柄に対応する特図2大当たり種別テーブル202b2の一例を模式的に示した図である。

【6554】

図292及び図293に示すように、大当たり種別テーブル202bは、第1特別図柄用と第2特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、遊技状態と、大当たり種別カウンタC2の値とが対応付けられたテーブルである。

【6555】

第20実施形態のパチンコ機10では、有効確変領域を通過した場合、即ち、所定ラウンドの確変領域65dが有効に設定されていると遊技客が推測し、該ラウンドの確変領域65dの開放中に右打ち遊技を実行して、確変領域有効テーブル202hによって有効に設定された確変領域65dを球が通過した場合に、次回の大当たりに当選するまでの間、特別図柄の当たり確率が高確率状態となり、かつ、普通図柄の当たり確率も「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「確率変動状態」に移行する。

【6556】

また、ラウンドの確変領域65dの開放中に右打ち遊技を実行せず、確変領域有効テーブル202hによって有効に設定された確変領域65dを球が通過しなかった場合、又は、所定ラウンドの確変領域65dが有効に設定されていると遊技客が推測し、該ラウンドの確変領域65dの開放中に右打ち遊技を実行して、確変領域有効テーブル202hによって無効に設定された確変領域65dを球が通過したラウンド数が所定の値以上となった場合、の、いずれかの場合には、特別図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、特別図柄が規定回数（第20実施形態では、150回）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に移行する。

【6557】

よって、大当たり種別として、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」に移行する大当たり種別「確変A」、「確変B」、「確変C」、「確変D」、「確変E」、「確変F」、「確変G」、「確変H」、「確変I」、「確変J」、「確変K」、「確変L」、「確変M」、「確変N」、「確変O」、「確変P」、「確変Q」、「確変R」、「確変S」、「確変T」及び「確変U」がある。

【6558】

特図1大当たり種別テーブル202b1及び特図2大当たり種別テーブル202b2では、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタC2の取り得る値が対応付けられている。

【6559】

図292で示す特図1大当たり種別テーブル202b1の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「確変A」に対して大当たり種別カウンタC2の値「0～19」が対応付けられ、大当たり種別「確変B」に対して大当たり種別カウンタC2の値「20～39」が対応付けられ、大当たり種別「確変C」に対して大当

10

20

30

40

50

たり種別カウンタC 2の値「40～59」が対応付けられ、大当たり種別「確変D」に対して大当たり種別カウンタC 2の値「60～79」が対応付けられ、大当たり種別「確変E」に対して大当たり種別カウンタC 2の値「80～99」が対応付けられ、大当たり種別「確変F」に対して大当たり種別カウンタC 2の値「100～119」が対応付けられている。

【6560】

よって、第1特別図柄の当否抽選において、第1保留球格納エリア203dのいずれかの第1保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1に格納された大当たり乱数カウンタC 1の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第1保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203d2に格納された大当たり種別カウンタC 2の値に対応付けられた大当たり種別が特図1大当たり種別テーブル202b1から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタC 2の値が「7」であれば、大当たり種別「確変A」が選定され得て、大当たり種別カウンタC 2の値が「118」であれば、大当たり種別「確変F」が選定され得る。

10

【6561】

従って、第1特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「確変A」が20/120、大当たり種別「確変B」が20/120、大当たり種別「確変C」が20/120、大当たり種別「確変D」が20/120、大当たり種別「確変E」が20/120、大当たり種別「確変F」が20/120の割合で当選することとなる。即ち、第1特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、すべての大当たり種別が均等の割合で当選し得るように構成されている。

20

【6562】

なお、特図1大当たり種別テーブル202b1では、すべての大当たり種別の最大ラウンド数が10Rであり、「確率変動状態」への移行条件も同一に設定されており、かつ、すべての大当たり種別が均等の割合で当選し得るが、大当たり種別によって、確変領域65dの開放時における、確変領域スイッチ65gによる入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成されている（図302参照）。

【6563】

また、第20実施形態のパチンコ機10では、左打ち遊技において、第1始動口64へ入賞し得て第1特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第2始動口71へ入賞し難いことで第2特別図柄の動的表示が実行され難く構成されているため、左打ち遊技の遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）では、第1特別図柄の動的表示が主に実行されるように構成されている。

30

【6564】

次いで、図293で示す特図2大当たり種別テーブル202b2の例では、すべての遊技状態において第2特別図柄の大当たりが発生した場合に、大当たり種別「確変G」に対して大当たり種別カウンタC 2の値「0～7」が対応付けられ、大当たり種別「確変H」に対して大当たり種別カウンタC 2の値「8～15」が対応付けられ、大当たり種別「確変I」に対して大当たり種別カウンタC 2の値「16～23」が対応付けられ、大当たり種別「確変J」に対して大当たり種別カウンタC 2の値「24～31」が対応付けられ、大当たり種別「確変K」に対して大当たり種別カウンタC 2の値「32～39」が対応付けられ、大当たり種別「確変L」に対して大当たり種別カウンタC 2の値「40～47」が対応付けられ、大当たり種別「確変M」に対して大当たり種別カウンタC 2の値「48～55」が対応付けられ、大当たり種別「確変N」に対して大当たり種別カウンタC 2の値「56～63」が対応付けられ、大当たり種別「確変O」に対して大当たり種別カウンタC 2の値「64～71」が対応付けられ、大当たり種別「確変P」に対して大当たり種別カウンタC 2の値「72～79」が対応付けられ、大当たり種別「確変Q」に対して大当たり種別カウンタC 2の値「80～87」が対応付けられ、大当たり種別「確変R」に対して大当たり種別カウンタC 2の値「88～95」が対応付けられ、大当たり種別「確変S」に対して大当たり種別カウンタC 2の値「96～103」が対応付けられ、大当た

40

50

り種別「確変Ｔ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「１０４～１１１」が対応付けられ、大当たり種別「確変Ｕ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「１１２～１１９」が対応付けられている。

【６５６５】

即ち、すべての遊技状態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２０３eのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２０３e１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２０３e２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２０２b２から選定され得て、例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別「確変Ｇ」が選定され得て、大当たり種別カウンタＣ２の値が「１１８」であれば、大当たり種別「確変Ｕ」が選定され得る。

10

【６５６６】

従って、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「確変Ｇ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｈ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｉ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｊ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｋ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｌ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｍ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｎ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｏ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｐ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｑ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｒ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｓ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｔ」が８／１２０、大当たり種別「確変Ｕ」が８／１２０の割合で当選することとなる。即ち、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、すべての大当たり種別が均等の割合で当選し得るように構成されている。

20

【６５６７】

なお、特図２大当たり種別テーブル２０２b２では、すべての大当たり種別の最大ラウンド数が１０Ｒであり、「確率変動状態」への移行条件も同一に設定されており、かつ、すべての大当たり種別が均等の割合で当選し得るが、大当たり種別によって、確変領域６５dの開放時における、確変領域スイッチ６５gによる入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成されている（図３０３参照）。

【６５６８】

30

ここで、図２９４及び図２９５を参照して、第２０実施形態のパチンコ機１０における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図２９４は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第１特別図柄の変動時間、第２特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図２９５は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図２９５において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。

【６５６９】

40

図２９４で示すように、「通常遊技状態」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及びＲＡＭクリア状態、「普図高確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が１５０回実行された場合（所謂、電サポ終了。図２９５参照。）、又は、「普図低確時間短縮状態」における特別図柄の動的表示が１０００回実行された場合（所謂、電サポ終了。図２９５参照。）、となる。

【６５７０】

また、図２９４で示すように、「通常遊技状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第１始動口６４に入賞する。そして、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「５秒～１９０

50

秒」の範囲で行われ、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間は「5秒～190秒」で行われる（後述する図296～図299参照）。なお、この「通常遊技状態」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート67等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置226（図289参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【6571】

次いで、「普図高確時間短縮状態」への移行契機は、すべての大当たり種別において有効確変領域を非通過の場合、即ち、所定ラウンドの確変領域65dが無効に設定されているものと遊技客が推測し、該ラウンドの確変領域65dの開放中に右打ち遊技を実行せず、確変領域有効テーブル202hによって有効に設定された確変領域65dを球が通過しなかった場合、又は、所定ラウンドの確変領域65dが有効に設定されているものと遊技客が推測し、該ラウンドの確変領域65dの開放中に右打ち遊技を実行して、確変領域有効テーブル202hによって無効に設定された確変領域65dを球が通過したラウンド数が所定の値以上となった場合、のいずれかの場合に、「確率変動状態」が発生し得ないことで「普図高確時間短縮状態」へと移行する（図295参照）。

【6572】

この「普図高確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「普図高確時間短縮状態」では、「確率変動状態」と同様、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第2始動口71に入賞し得る。そして、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間が「2秒～190秒」の範囲で行われる一方、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「15秒～190秒」の範囲で行われる（後述する図296～図299参照）。なお、この「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【6573】

次いで、「確率変動状態」への移行契機は、すべての大当たり種別において有効確変領域を通過した場合、即ち、所定ラウンドの確変領域65dが有効に設定されているものと遊技客が推測し、該ラウンドの確変領域65dの開放中に右打ち遊技を実行して、確変領域有効テーブル202hによって有効に設定された確変領域65dを球が通過した場合、となる（図295参照）。

【6574】

また、「確率変動状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であり、普通図柄の当たり確率も高確率状態である。さらに、「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第2始動口71に入賞し得る。そして、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間が「2秒～190秒」の範囲で行われる一方、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「15秒～190秒」の範囲で行われる（後述する図296～図299参照）。なお、この「確率変動状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート67を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【6575】

次いで、「普図低確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して「900回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において「900回」の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合、となる（図295参照）。

【6576】

また、「普図低確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態であるものの、普通電役72の開放時間は長時間となる（図307参照）。さらに、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、低確時短機能が作動している第2始動口71に入賞し得る。そして、第2特別図柄の1の動的表示の変動時間が「2秒～190

10

20

30

40

50

秒」の範囲で行われる一方、第1特別図柄の1の動的表示の変動時間が「15秒～190秒」の範囲で行われる（後述する図296～図299参照）。なお、この「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート67を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【6577】

図290に帰って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタC3は、例えば「0～99」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「99」）に達した後「0」に戻る構成となっている。

【6578】

第20実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタC3の値とによって、第3図柄表示装置81で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第20実施形態のパチンコ機10では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。

【6579】

具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、の6つの演出態様のいずれかが選択され得る。

【6580】

ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として3つの図柄列Z1～Z3が変動する第3図柄表示装置81にて、各図柄列Z1～Z3を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する2の図柄列Z1，Z3において同一の第3図柄が停止せず、「リーチ表示」が発生しない演出態様である。

【6581】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第3図柄表示装置81で行われる第3図柄の変動演出において、各図柄列Z1～Z3（図288参照）に表示される第3図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第3図柄の表示内容を明確に認識できないように第3図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

【6582】

第20実施形態のパチンコ機10では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【6583】

「低速変動」の変動要素とは、第3図柄表示装置81で行われる第3図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第3図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第3図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Z1～Z3を順に停止表示する。先に停止表示す

10

20

30

40

50

る2の図柄列（例えば、左図柄列Z1と右図柄列Z3（図288参照））において同一の第3図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する2の図柄列Z1、Z3において異なる第3図柄が停止した場合は、残りの図柄列Z2を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

【6584】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列Z1～Z3がそれぞれ順番に停止し、先に停止する2つの図柄列Z1、Z3に異なる第3図柄が停止し、残りの1の図柄列Z2が停止して、1の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列Z1～Z3が同時に停止し、2の図柄列Z1、Z3（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する2の図柄列）に異なる第3図柄が停止するとともに、他の図柄列Z2も停止し、1の変動演出が終了する。

10

【6585】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第3図柄表示装置81における第3図柄の変動演出において、先に停止表示する2の図柄列Z1、Z3に同一の第3図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の1つである。

20

【6586】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【6587】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の1つである。

30

【6588】

停止パターン選択カウンタC3の値は、例えば定期的に（第20実施形態では、タイマ割込処理（図314参照）毎に1回）更新される。そして、球が第1始動口64に入賞したタイミングで、第1始動口64に対応する第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3に格納される。また、球が第2始動口71に入賞したタイミングで、第2始動口71に対応する第2保留球格納エリア203eに設けられた第2保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203e3に格納される。

【6589】

40

第20実施形態のパチンコ機10では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタC3の値を参照する停止パターンテーブル202dが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル202dは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【6590】

また、第20実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ROM202に備えられた保留数テーブル202cに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル202dが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル202dと停止

50

パターン選択カウンタC3の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタCS1の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【6591】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル202dは、各停止パターンテーブル202d毎に演出態様を選択される停止パターン選択カウンタC3の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル202dが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（1）取得した第3図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（2）現在のパチンコ機10の遊技状態が「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態」であるか、及び、（3）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

10

【6592】

これは、第1の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレした場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

20

【6593】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

【6594】

第20実施形態のパチンコ機10では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル202dに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル202dに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第3図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

30

40

【6595】

また、第2の理由として、第1特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第1始動口64への入球、又は、第2特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第2始動口71への入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

【6596】

具体的に説明すると、第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大4回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」および「普図低確時間短縮状態」

50

における第2始動口71へ球が入球し易い遊技状態では、第2特別図柄の最大保留球数に到達し易い。これらの遊技状態において、長い変動時間の変動演出を選択すると、第2特別図柄の最大保留球数に到達した状態での第2始動口71への入球が頻発し、折角、第2始動口71へ入球したにもかかわらず、第2特別図柄の抽選契機を取得できない。また、「通常遊技状態」においても、第1特別図柄の最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第1特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第1始動口64への入球が発生しても、第1特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第1始動口64へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機10の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

10

【6597】

そこで、第20実施形態のパチンコ機10では、第3図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル202dに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第3図柄（第1特別図柄又は第2特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第1始動口64又は第2始動口71への入球を抑制することができる。

【6598】

さらに、第3の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第1始動口64又は第2始動口71のいずれかに球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第3図柄表示装置81でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第3図柄表示装置81において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第3図柄表示装置81において変動演出が行われていないことで、第1始動口64、第2始動口71へ球が入球し難いパチンコ機10であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機10での遊技を止めてしまうおそれがある。

20

30

【6599】

そこで、第20実施形態のパチンコ機10では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル202dに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第3図柄表示装置81において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第3図柄表示装置81における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【6600】

また、第4の理由として、右打ち遊技を実行する遊技状態において、第1特別図柄の変動表示の実行時間を長く設定することで、該第1特別図柄の動的表示の実行回数が少なくなるように（即ち、第2特別図柄の動的表示の実行回数が多くなるように）するためである。上述したように、第20実施形態のパチンコ機10では、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技によって普通電役72が開放状態である場合に第2始動口71へ入球可能となるため、第2特別図柄の動的表示が実行され易いように構成されている。しかしながら、右打ち遊技を継続しているにもかかわらず、普通電役72を作動させることとなるスルーゲート67に球が通過しなかったり、開放状態となっている普通電役72に球が入球しなかったりした場合に、それまでに貯留されていた第2特別図柄の保留球がすべて消化され、実行可能となる第2特別図柄の動的表示がなくなってしまう可能性がある。このように、実行可能な第2特別図柄の保留球がない場合に、実行可能な第1特別図柄の保留球が存在していると、第1特別図柄の動的表示が実行されることになる。

40

50

【 6 6 0 1 】

ここで、詳細は後述するが、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合よりも、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合の方が「確率変動状態」へ移行する確率が高くなるように構成されている（図 3 0 2 及び図 3 0 3 にて詳細を後述）。よって、第 1 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合よりも、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合の方が「連荘」を継続させ易いように構成されている。

【 6 6 0 2 】

このため、右打ち遊技を継続しているにもかかわらず、第 1 特別図柄の動的表示が実行されてしまい、該実行された第 1 特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合よりも「確率変動状態」へ移行する確率が低くなり、「連荘」が終了してしまう可能性が高くなる。

10

【 6 6 0 3 】

このような、遊技者が得られる遊技価値が想定よりも下がってしまうような事象を避けるため、右打ち遊技を実行する遊技状態（「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」）においては、第 1 特別図柄の動的表示の実行時間を長く設定することで、第 1 特別図柄の動的表示の実行回数を少なくすることができる。

【 6 6 0 4 】

ここで、図 2 9 6 を参照して、保留数テーブル 2 0 2 c の詳細について説明する。図 2 9 6 (a) は、第 1 特別図柄に対応する特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 c 1 を模式的に示した図であり、図 2 9 6 (b) は、第 2 特別図柄に対応する特図 2 用保留数テーブル 2 0 2 c 2 を模式的に示した図である。

20

【 6 6 0 5 】

上述したように、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 始動口 6 4 に球が入球したことに基づいて第 1 特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第 1 特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 c 1 を参照し、いずれかの停止パターンテーブル 2 0 2 d 1 ~ 2 0 2 d 3 を選択するように構成されている。また、第 2 始動口 7 1 に球が入球したことに基づいて第 2 特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第 2 特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図 2 用保留数テーブル 2 0 2 c 2 を参照し、いずれかの停止パターンテーブル 2 0 2 d 1 ~ 2 0 2 d 4 を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル 2 0 2 d 1 ~ 2 0 2 d 4 のいずれかと停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

30

【 6 6 0 6 】

具体的には、図 2 9 6 (a) の特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 c 1 で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第 1 特別図柄の保留球数が「1 個 ~ 3 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 d の A テーブル 2 0 2 d 1 (図 2 9 7 (a) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第 1 特別図柄の保留球数が「4 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 d の B テーブル 2 0 2 d 2 (図 2 9 7 (b) 参照) が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 (図 2 9 7 (c) 参照) が選択される。

40

【 6 6 0 7 】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の A テーブル 2 0 2 d 1 (図 2 9 7 (a) 参照) が選択される。また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 (図 2 9 7 (c) 参照) が選択される。

50

【 6 6 0 8 】

次に、図 2 9 6 (b) の特図 2 用保留数テーブル 2 0 2 c 2 で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第 2 特別図柄の保留球数が「1 個 ~ 3 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 d の A テーブル 2 0 2 d 1 (図 2 9 7 (a) 参照) が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第 2 特別図柄の保留球数が「4 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 d の B テーブル 2 0 2 d 2 (図 2 9 7 (b) 参照) が選択される。一方、「通常遊技状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 (図 2 9 7 (c) 参照) が選択される。

【 6 6 0 9 】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時であって、第 2 特別図柄の保留球数が「1 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 d の A テーブル 2 0 2 d 1 (図 2 9 7 (a) 参照) が選択される。また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時であって、第 2 特別図柄の保留球数が「2 個 ~ 4 個」の場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 d の D テーブル 2 0 2 d 4 (図 2 9 7 (d) 参照) が選択される。一方、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」の大当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 (図 2 9 7 (c) 参照) が選択される。

【 6 6 1 0 】

なお、いずれかの特別図柄の動的表示での大当たり抽出時、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」での第 1 特別図柄のハズレ抽出時においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル 2 0 2 d が異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル 2 0 2 d を選択し得るように構成してもよい。

【 6 6 1 1 】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが 1 0 秒間から 5 秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第 1 特別図柄の最大保留球数が 4 回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が 5 秒間で行われたとしても、該 5 秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点 (5 秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点) では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、5 秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ (ショート) 」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、5 秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるか分からなくすることができる。

【 6 6 1 2 】

次に、図 2 9 7 を参照して、各停止パターンテーブル 2 0 2 d について説明する。図 2 9 7 (a) は、停止パターンテーブル 2 0 2 d の A テーブル 2 0 2 d 1 の一例を模式的に示した図であり、図 2 9 7 (b) は、停止パターンテーブル 2 0 2 d の B テーブル 2 0 2 d 2 の一例を模式的に示した図であり、図 2 9 7 (c) は、停止パターンテーブル 2 0 2 d の C テーブル 2 0 2 d 3 の一例を模式的に示した図である。また、図 2 9 7 (d) は、停止パターンテーブル 2 0 2 d の D テーブル 2 0 2 d 4 の一例を模式的に示した図である。

【 6 6 1 3 】

図 2 9 7 (a) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 d の A テーブル 2 0 2 d 1 では、「非リーチ (ロング) 」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「0」~「7 4」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「7 5」~「9 4」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「9 5」~「9 7」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「9 8」,

10

20

30

40

50

「 9 9 」に設定されている。

【 6 6 1 4 】

なお、Aテーブル202d1では、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

【 6 6 1 5 】

次に、図297（b）で示すように、停止パターンテーブル202dのBテーブル202d2では、「非リーチ（ミドル）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「74」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「75」～「94」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「95」～「97」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「98, 99」に設定されている。

【 6 6 1 6 】

なお、Bテーブル202d2では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様も選択されないように設定されている。

【 6 6 1 7 】

即ち、Aテーブル202d1では、「非リーチ（ロング）」演出態様が75%、「ノーマルリーチ」演出態様が20%、「スーパーリーチ」演出態様が3%、「スペシャルリーチ」演出態様が2%、の選択割合となるように設定されている。また、Bテーブル202d2では、「非リーチ（ミドル）」演出態様が75%、「ノーマルリーチ」演出態様が20%、「スーパーリーチ」演出態様が3%、「スペシャルリーチ」演出態様が2%、の選択割合となるように設定されている。

【 6 6 1 8 】

つまり、Aテーブル202d1では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Bテーブル202d2では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Aテーブル202d1及びBテーブル202d2では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。

【 6 6 1 9 】

従って、Aテーブル202d1及びBテーブル202d2は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様がミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Aテーブル202d1はBテーブル202d2と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Bテーブル202d2は、Aテーブル202d1と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いと言える。

【 6 6 2 0 】

このように、左打ち遊技が奨励されている「通常遊技状態」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

【 6 6 2 1 】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第1始動口64（第2始動口71）への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態

10

20

30

40

50

様を行うことができるので、第1始動口64への球の入球時間を確保し易くなり、第3図柄表示装置81における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

【6622】

なお、第20実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル202dが異なるように構成されているが、第1始動口64又は第2始動口71への球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【6623】

具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Aテーブル202d1又はBテーブル202d2のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Aテーブル202d1とBテーブル202d2とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタC3の値がそれぞれ同一に設定されている。

【6624】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的に同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【6625】

次に、図297(c)で示すように、停止パターンテーブル202dのCテーブル202d3では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「4」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「5」～「39」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「40」～「99」に設定されている。

【6626】

なお、Cテーブル202d3は、大当たり時に選択される停止パターンテーブル202dであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様は選択されないように設定されている。

【6627】

次に、図297(d)で示すように、停止パターンテーブル202dのDテーブル202d4では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「74」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「75」～「94」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「95」～「97」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「98, 99」に設定されている。

【6628】

なお、Dテーブル202d4では、「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ミドル）」演出態様も選択されないように設定されている。

【6629】

10

20

30

40

50

よって、Cテーブル202d3で示すように、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、Aテーブル202d1、Bテーブル202d2、Dテーブル202d4で示すように、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

10

【6630】

以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【6631】

なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「4」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル202dを設けてもよい。また、第1特別図柄と第2特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル202dを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル202dを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

20

【6632】

図290に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタCS1は、例えば「0～9」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「9」）に達した後「0」に戻る構成となっている。変動種別カウンタCS1の値は、後述するタイマ割込処理（図314参照）が1回実行される毎に1回更新され、メイン処理（図313参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第1始動口64に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタC2の値が、第1始動口64に対応して設けられたRAM203の第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア203d4に格納される。また、球が第2始動口71に入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタC2の値が、第2始動口71に対応して設けられたRAM203の第2保留球格納エリア203eに設けられた第2保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア203e4に格納される。

30

40

【6633】

この変動種別カウンタCS1は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置110のMPU201は、停止パターンテーブル202d及び停止パターン選択カウンタC3によって選択された演出態様において、変動種別カウンタCS1の値と、ROM202に格納された変動パターンテーブル202eとによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置113および表示制御装置114は、変動種別カウンタCS1により決定された変動時間に基づいて、第3図柄表示装置81で表示される第3図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出

50

実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

【 6 6 3 4 】

このように、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関する M P U 2 0 1 の処理を軽減することができる。また、主制御装置 1 1 0 において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置 1 1 0 の R O M 容量を削減することができる。

【 6 6 3 5 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4 において、主制御装置 1 1 0 で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めることができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機 1 0 において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

【 6 6 3 6 】

ここで、図 2 9 8 及び図 2 9 9 を参照して、変動パターンテーブル 2 0 2 e の詳細について説明する。本パチンコ機 1 0 は、変動パターンテーブル 2 0 2 e として、第 1 特別図柄のハズレ時に用いられる特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 と、第 1 特別図柄の大当たり時に用いられる特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 2 と、第 2 特別図柄のハズレ時に用いられる特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 と、第 2 特別図柄の大当たり時に用いられる特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 4 と、が用意されている。

【 6 6 3 7 】

図 2 9 8 (a) は、R O M 2 0 2 に記憶される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 の一例を模式的に示した図であり、図 2 9 8 (b) は、R O M 2 0 2 に記憶される特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 2 の一例を模式的に示した図である。また、図 2 9 9 (a) は、R O M 2 0 2 に記憶される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 の一例を模式的に示した図であり、図 2 9 9 (b) は、R O M 2 0 2 に記憶される特図 2 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 e 4 の一例を模式的に示した図である。図 2 9 8 及び図 2 9 9 に示すように、各変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 ~ 2 0 2 e 4 は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【 6 6 3 8 】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「E 0 : 非リーチ・ロング」用と、「非リーチ（ミドル）」演出態様が決定された場合に参照される「E 1 : 非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「E 2 : 非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 3 : ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 4 : スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 5 : スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。

【 6 6 3 9 】

また、大当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 3 : ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 4 : スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 5 : スペシャルリーチ」用と、に区分けされている。

【 6 6 4 0 】

そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタ C S 1 の値が対応付けされている。

【 6 6 4 1 】

10

20

30

40

50

第20実施形態では、第1特別図柄に対応する第1保留球格納エリア203dのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値(大当たり乱数値)ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図1用保留数テーブル202c1を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図1ハズレ用変動パターンテーブル202e1の中で参照するグループ(群)を決定する。その特図1ハズレ用変動パターンテーブル202e1のグループ(群)において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン(変動時間)が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

10

【6642】

第1特別図柄のハズレ時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202e1において、「E0：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「15秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』の1つの変動パターン(変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。)が用意されている。

【6643】

図298(a)で示す例では、「E0：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』に対して「0~9」となっており、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

20

【6644】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202e1において「非リーチ(ロング)」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「非リーチ(ロング)」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』が選択される。

【6645】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、1の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせることで1の変動演出が構成される。第20実施形態のパチンコ機10では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素が設けられている。

30

【6646】

「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第3図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ(ロング)」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「10秒」行われ(以下、「高速変動(長)」と称する場合がある)、「非リーチ(ミドル)」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「5秒」行われ(以下、「高速変動(中)」と称する場合がある)、「非リーチ(ショート)」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「2秒」行われる(以下、「高速変動(短)」と称する場合がある)。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始(実行)されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

40

【6647】

「低速変動」の変動要素とは、「10秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第3図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ(ミドル)」演出態様及び「非リーチ(ショート)」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ(ロング)」

50

)」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【６６４８】

即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第３図柄表示装置８１の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ピタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。

【６６４９】

従って、第２０実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「２秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

【６６５０】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する２の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された場合は、「低速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【６６５１】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【６６５２】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「４０秒」行われる。

【６６５３】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【６６５４】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「１６０秒」行われる。

【６６５５】

第２０実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

10

20

30

40

50

【 6 6 5 6 】

なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、直接「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。

【 6 6 5 7 】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「10秒」行われる。

10

【 6 6 5 8 】

第20実施形態のパチンコ機10では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【 6 6 5 9 】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たり当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、大当たり用変動パターンテーブル202e2, 202e4(図298(b)及び図299(b)参照)でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル202e1, 202e3(図298(a)及び図299(a)参照)では選定されないように構成されている。

20

【 6 6 6 0 】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202e1において、「E1:非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「5秒」の『「高速変動(中)」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【 6 6 6 1 】

図298(a)で示す例では、「E1:非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(中)」の変動要素のみ』に対して「0~9」となっており、『「高速変動(中)」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

30

【 6 6 6 2 】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202e1において「非リーチ(ミドル)」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(中)」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「非リーチ(ミドル)」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(中)」の変動要素のみ』が選択される。

40

【 6 6 6 3 】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202e1において、「E3:ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【 6 6 6 4 】

図298(a)の示す例では、「E3:ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0~9」となっており、該『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』

50

素』だけを選択可能に設定されている。

【 6 6 6 5 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 において「ノーマルリーチ」演出態様を選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【 6 6 6 6 】

次いで、特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 において、「E 4 : スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「6 0 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 6 6 6 7 】

図 2 9 8 (a) の示す例では、「E 4 : スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【 6 6 6 8 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 において「スーパーリーチ」演出態様を選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【 6 6 6 9 】

次いで、特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 において、「E 5 : スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「1 8 0 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 6 6 7 0 】

図 2 9 8 (a) の示す例では、「E 5 : スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【 6 6 7 1 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 1 において「スペシャルリーチ」演出態様を選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変

10

20

30

40

50

動要素』が選択される。

【6672】

なお、第1特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタCS1を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタCS1のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【6673】

次に、図298(b)を参照して、第1特別図柄の大当たり時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2について説明する。第20実施形態では、第1特別図柄に対応する第1保留球格納エリア203dのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値である場合に、特図1用保留数テーブル202c1を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2の中で参照するグループ(群)を決定する。その特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2のグループ(群)において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン(変動時間)が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【6674】

特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2において、「E3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【6675】

図298(b)の示す例では、「E3：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0~2」、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「3~9」、となっている。

【6676】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが70%、の割合で選択されるように設定されている。

【6677】

従って、特図1の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く(全体の70%)となっている。また、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【6678】

次いで、特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2において、「E4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』

と、全体の変動時間が「70秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【6679】

図298(b)の示す例では、「E4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～3」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「4～9」、となっている。

10

【6680】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが40%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが60%、の割合で選択されるように設定されている。

【6681】

20

従って、特図1の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の60%）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【6682】

次いで、特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「190秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

30

【6683】

図298(b)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～4」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「5～9」、となっている。

40

【6684】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1大当たり用変動パターンテーブル202e2において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。

50

【 6 6 8 5 】

従って、第 1 特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（50% ずつ）になっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【 6 6 8 6 】

次に、図 2 9 9 (a) を参照して、第 2 特別図柄のハズレ時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 について説明する。第 2 特別図柄に対応する第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e のある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図 2 用保留数テーブル 2 0 2 c 2 を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル 2 0 2 d を選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタ C 3 の値と上記停止パターンテーブル 2 0 2 d とに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【 6 6 8 7 】

第 2 特別図柄のハズレ時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において、「E 0：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「15 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素』の 1 つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【 6 6 8 8 】

図 2 9 9 (a) で示す例では、「E 0：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【 6 6 8 9 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素』が選択される。

【 6 6 9 0 】

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において、「E 1：非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「5 秒」の『「高速変動（中）」の変動要素のみ』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 6 6 9 1 】

図 2 9 9 (a) で示す例では、「E 1：非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（中）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【 6 6 9 2 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテ

10

20

30

40

50

ブル 2 0 2 e 3 において「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「非リーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（中）」の変動要素のみ』が選択される。

【 6 6 9 3 】

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において、「E 2：非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「2 秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 6 6 9 4 】

図 2 9 9（a）で示す例では、「E 2：非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【 6 6 9 5 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【 6 6 9 6 】

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において、「E 3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 6 6 9 7 】

図 2 9 9（a）の示す例では、「E 3：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【 6 6 9 8 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 2 特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【 6 6 9 9 】

次いで、特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 e 3 において、「E 4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

【 6 7 0 0 】

図 3 0 0（a）の示す例では、「E 4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素

10

20

30

40

50

素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【6701】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202e3において「スーパーリーチ」演出態様を選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』が

10

【6702】

次いで、特図2ハズレ用変動パターンテーブル202e3において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【6703】

図300(a)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

20

【6704】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202e3において「スペシャルリーチ」演出態様を選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

30

【6705】

次に、図299(b)を参照して、第2特別図柄の大当たり時に参照される特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4について説明する。第20実施形態では、第2特別図柄に対応する第2保留球格納エリア203eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値である場合に、特図2用保留数テーブル202c2を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202dを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202dとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

40

【6706】

特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4において、「E3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 +

50

「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【６７０７】

図２９９（ｂ）の示す例では、「Ｅ３：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、「「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【６７０８】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２e４において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

10

【６７０９】

従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

20

【６７１０】

次いで、特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２e４において、「Ｅ４：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「７０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

30

【６７１１】

図２９９（ｂ）の示す例では、「Ｅ４：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、「「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【６７１２】

即ち、第２特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図２大当たり用変動パターンテーブル２０２e４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

40

【６７１３】

従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」

50

』の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【6714】

次いで、特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「190秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

10

【6715】

図299(b)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～4」、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「5～9」、となっている。

【6716】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり用変動パターンテーブル202e4において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。

20

【6717】

従って、第2特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（50%ずつ）になっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

30

【6718】

図290に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタC4は、例えば「0～99」の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり「99」）に達した後「0」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタC4が1周した場合、その時点の第2初期値乱数カウンタCINI2の値が当該普図当たりカウンタC4の初期値として読み込まれる。

40

【6719】

なお、第2初期値乱数カウンタCINI2は、普図当たりカウンタC4と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「0～99」）、タイマ割込処理（図314参照）毎に1回更新されると共に、メイン処理（図313参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【6720】

普図当たりカウンタC4の値は、例えば定期的（第20実施形態では、タイマ割込処理（図314参照）毎に1回）更新され、球がスルーゲート67を通過したことが検知されたタイミングで、RAM203の普図保留球格納エリア203hに設けられた普図保留第1～第4エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリ

50

ア 2 0 3 h に格納された順に順次普図保留球実行エリア 2 0 3 i にデータをシフトし、該普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値に対して当たり判定を行う。

【 6 7 2 1 】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納される普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i によって設定（例えば、低確率状態で 7 0 / 1 0 0、高確率状態で 9 9 / 1 0 0 等）されており、R A M 2 0 3 の普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値が、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i によって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル 2 0 2 j が参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定（例えば、時短機能非作動時は 1 5 秒、時短機能作動時は 0 . 1 秒等）され、普通図柄表示装置 8 3 において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「 」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル 2 0 2 k が参照されて、普通電役 7 2 の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は 0 . 1 秒 × 1 回、時短機能作動時は 5 . 8 秒 × 1 回等）され、該開放時間の間、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a が開放作動し、その間、第 2 始動口 7 1 へ球が入賞可能に構成される。

10

【 6 7 2 2 】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値が、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i によって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル 2 0 2 j が参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置 8 3 において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「 × 」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i、普図変動テーブル 2 0 2 j 及び普通電役開放テーブル 2 0 2 k については、図 3 0 7 において後述する。

20

【 6 7 2 3 】

図 2 8 9 に戻り、説明を続ける。R A M 2 0 3 は、図 2 9 0 に図示したカウンタ用バッファ 2 0 3 c のほか、M P U 2 0 1 の内部レジスタの内容や M P U 2 0 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット / アウトプット（I n p u t / O u t p u t。以下、「I / O」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、R A M 2 0 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、R A M 2 0 3 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

30

【 6 7 2 4 】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値が R A M 2 0 3 に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、R A M 2 0 3 に記憶される情報に基づいて、パチンコ機 1 0 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。R A M 2 0 3 への書き込みはメイン処理（図 3 1 3 参照）によって電源遮断時に実行され、R A M 2 0 3 に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図 3 1 1 参照）において実行される。なお、M P U 2 0 1 の N M I 端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 2 5 2 からの停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 S G 1 が M P U 2 0 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理（図 3 3 0 参照）が即座に実行される。

40

【 6 7 2 5 】

R A M 2 0 3 は、さらに、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e、保留球実行エリア 2 0 3 f、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g、普図保留球格納エリア 2 0 3 h、普図保留球実行エリア 2 0 3 i、確変フラグ 2 0 3 j、確変移行フラグ 2 0 3 k、確変領域有効フラグ 2 0 3 m、確変領域開放タイマ 2 0 3 n、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o、時短

50

低確フラグ 203 p、時短高確フラグ 203 q、時短カウンタ 203 r、救済カウンタ 203 s 及び救済設定済みフラグ 203 t を少なくとも有している。

【6726】

第1保留球数カウンタ 203 a は、2ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図314参照）の中で検出される第1始動口 64 への入球に基づいて、特別図柄表示装置 37 で行われる第1特別図柄の動的表示（第3図柄表示装置 81 で行われる第1特別図柄に対応する第3図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。

【6727】

この第1保留球数カウンタ 203 a（特別領域通過回数計数手段）は、電源投入後の RAM 203 の初期設定処理（図311の S117参照）によって、初期値として「0」が設定される。そして、第1始動口 64 への始動入賞が検出されて第1特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「4」（第1回数）まで1加算される（図315の S305参照）。一方、第1保留球数カウンタ 203 a は、第1特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に1減算される（図317の S508参照）。

【6728】

第2保留球数カウンタ 203 b は、第1保留球数カウンタ 203 a と同様、2ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図314参照）の中で検出される第2始動口 71 への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置 37 で行われる第2特別図柄の動的表示（第3図柄表示装置 81 で行われる第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。

【6729】

この第2保留球数カウンタ 203 b は、第1保留球数カウンタ 203 a と同様、電源投入後の RAM 203 の初期設定処理（図311の S117参照）によって、初期値として「0」が設定される。そして、第2始動口 71 への始動入賞が検出されて第2特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される（図315の S309参照）。一方、第2保留球数カウンタ 203 b は、第2特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に1減算される（図317の S505参照）。

【6730】

この第1保留球数カウンタ 203 a の値（即ち、第1特別図柄の保留球数）又は第2保留球数カウンタ 203 b の値（即ち、第2特別図柄の保留球数）は、第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 113 に通知される（図315の S312参照）。第1保留球数コマンドは、第1始動口 64 への始動入賞が検出されて第1保留球数カウンタ 203 a が1加算される毎に、第2保留球数コマンドは、第2始動口 71 への第2保留球数カウンタ 203 b が1加算される毎に、主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 に対して送信されるコマンドである。

【6731】

音声ランプ制御装置 113 は、第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドによって、主制御装置 110 に保留された第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置 113 において、主制御装置 110 へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第1始動口 64、第2始動口 71 への始動入賞が検出される毎に、主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 へ第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置 113 において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置 110 に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【6732】

また、第20実施形態では、主制御装置 110 が音声ランプ制御装置 113 に対して第

10

20

30

40

50

1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを送信する場合、その第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドにおいて、1 加算された第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値だけでなく、その第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ 2 0 3 c (図 2 9 0 参照) より取得される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値も含める。

【 6 7 3 3 】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置 1 1 0 にてカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値が、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に伝えられる。

【 6 7 3 4 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか (大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等) をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期 (タイミング) を決定できるようになっている。

【 6 7 3 5 】

なお、変動演出の保留球数を示す第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタ C 1 等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタ C 1 等の値を示すコマンドとしては、第 1 始動口 6 4、第 2 始動口 7 1 への球の入球タイミングで第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド (事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド) を生成し、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流

【 6 7 3 6 】

第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d は、上述したように、第 1 始動口 6 4 への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。M P U 2 0 1 は、タイマ割込処理 (図 3 1 4 参照) の中で、球が第 1 始動口 6 4 へ入賞 (始動入賞) したことを検出すると、カウンタ用バッファ 2 0 3 c から各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を取得し、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に格納する。第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d は、第 1 特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ (カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の各値) が、最大 4 回分まで記憶 (保留) できるように、4 つの保留エリア (第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア) を有している (図 2 9 0 参照) 。

【 6 7 3 7 】

第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e は、上述したように、第 2 始動口 7 1 への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。M P U 2 0 1 は、タイマ割込処理 (図 3 1 4 参照) の中で、球が第 2 始動口 7 1 へ入賞 (始動入賞) したことを検出すると、カウンタ用バッファ 2 0 3 c から各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を取得し、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納する。第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e は、第 2 特別図柄の一の始動入賞に

対応するデータ（カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の各値）が、最大 4 回分まで記憶（保留）できるように、4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）を有している（図 2 9 0 参照）。

【 6 7 3 8 】

保留球実行エリア 2 0 3 f は、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の各値）を記憶するためのメモリである。

【 6 7 3 9 】

M P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア 2 0 3 f ヘシフトする。なお、第 2 0 実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【 6 7 4 0 】

ここで、再び図 2 9 0 を参照して、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e、および保留球実行エリア 2 0 3 f の詳細について説明する。第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e および保留球実行エリア 2 0 3 f は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により使用される。

【 6 7 4 1 】

上述したように、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタ C 3 と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタ C S 1 とが用いられる。第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d は、球が第 1 始動口 6 4 へ入賞（始動入賞）した場合に M P U 2 0 1 によってカウンタ用バッファ 2 0 3 c から取得される上記カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の各値をそれぞれ記憶し、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e は、球が第 2 始動口 7 1 へ入賞（始動入賞）した場合に M P U 2 0 1 によってカウンタ用バッファ 2 0 3 c から取得される上記カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の各値を記憶する。

【 6 7 4 2 】

第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d は、4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）で構成されている。4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 とが設けられている。

【 6 7 4 3 】

また、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e は、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d と同様、4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）で構成されている。4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）にはそれぞれ、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d と同様、大当たり乱数カウンタ C 1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 e

3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 4 とが設けられている。

【 6 7 4 4 】

なお、第 2 0 実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 , 2 0 3 e 1 と、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2 , 2 0 3 e 2 と、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3 , 2 0 3 e 3 と、変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 , 2 0 3 e 4 とを 1 つの保留球格納エリア 2 0 3 d , 2 0 3 e の中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【 6 7 4 5 】

上述した通り、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d には、球が第 1 始動口 6 4 へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の各値）が最大 4 回分まで記憶されるが、その場合、4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1 ~ 第 4 ）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第 1 始動口 6 4 への始動入賞に対応するデータが記憶され、第 1 保留第 1 エリアには、時間的に最も古い第 1 始動口 6 4 への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【 6 7 4 6 】

また、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e には、球が第 2 始動口 7 1 へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の各値）が最大 4 回分まで記憶されるが、その場合、4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1 ~ 第 4 ）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第 2 始動口 7 1 への始動入賞に対応するデータが記憶され、第 2 保留第 1 エリアには、時間的に最も古い第 2 始動口 7 1 への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【 6 7 4 7 】

一方、保留球実行エリア 2 0 3 f は、1 つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア 2 0 3 f には、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e と同様に、大当たり乱数カウンタ C 1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 f 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 f 3、変動種別カウンタ C S 1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 4 とが設けられている。

【 6 7 4 8 】

M P U 2 0 1 は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータ（各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の各値）が記憶されている場合は、該第 2 保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア 2 0 3 f の各エリア 2 0 3 f 1 ~ 2 0 3 f 4 にそれぞれシフトする。一方、M P U 2 0 1 は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータが記憶されておらず、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 エリアにデータが記憶されているとき、該第 1 保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア 2 0 3 f の各エリア 2 0 3 f 1 ~ 2 0 3 f 4 にそれぞれシフトする。

【 6 7 4 9 】

そして、保留球実行エリア 2 0 3 f にシフトされたデータを、変動開始処理（図 3 1 8 参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置 3 7 では、主制御装置 1 1 0 の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【 6 7 5 0 】

10

20

30

40

50

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置 1 1 3 や表示制御装置 1 1 4 へ通知される。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4 の制御によって、第 3 図柄表示装置 8 1 では、変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、特別図柄の変動演出が行われる。

【 6 7 5 1 】

データのシフトの詳細について説明する。M P U 2 0 1 は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第 2 保留第 1 エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第 2 保留第 1 エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 の乱数値を、保留球実行エリア 2 0 3 f の大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 f 1 へシフトする。同様に、第 2 保留第 1 エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 2 の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 2 へシフトし、第 2 保留第 1 エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 e 3 の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 f 3 へシフトし、第 2 保留第 1 エリアの変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 4 の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 4 へシフトする。

10

【 6 7 5 2 】

そして、保留球実行エリア 2 0 3 f へのデータのシフトが終了すると、第 2 保留第 1 エリアが空き状態となるため、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の各エリア（第 2 ～ 第 4 ）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）に詰めるシフト処理を行う。なお、第 2 0 実施形態では、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e において、データが記憶（保留）されている第 2 保留エリア（第 1 ～ 第 4 ）についてのみデータのシフトを行う。

20

【 6 7 5 3 】

ここで、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「 4 」であり、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の全エリア（第 1 ～ 第 4 ）にデータが記憶されているとする。この状態で、第 2 保留第 1 エリアのデータが、保留球実行エリア 2 0 3 f へシフトされ、第 2 保留第 1 エリアが空き状態となると、M P U 2 0 1 は、他のエリア（第 2 ～ 第 4 ）のデータをそれぞれ、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）にシフトする。すなわち、第 2 保留第 2 エリアのデータを、第 2 保留第 1 エリアへシフトし、第 2 保留第 3 エリアのデータを、第 2 保留第 2 エリアへシフトし、第 2 保留第 4 エリアのデータを、第 2 保留第 3 エリアへシフトする。

30

【 6 7 5 4 】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「 2 」であれば、M P U 2 0 1 は、第 2 保留第 2 エリアのデータのみを、第 2 保留第 1 エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第 2 0 実施形態では、データが記憶（保留）されていない第 2 保留エリア（第 3 ～ 第 4 ）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

40

【 6 7 5 5 】

なお、データの有無に関わらず、第 2 保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）の各データを、エリア番号が 1 小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第 2 保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【 6 7 5 6 】

一方、M P U 2 0 1 は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 エリアにデータが格納されてい

50

るか否かを判断する。判断の結果、第1保留第1エリアにデータが格納されていれば、該第1保留第1エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1の乱数値を、保留球実行エリア203fの大当たり乱数カウンタ格納エリア203f1へシフトする。同様に、第1保留第1エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203d2の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア203f2へシフトし、第1保留第1エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア203f3へシフトし、第1保留第1エリアの変動種別カウンタ格納エリア203d4の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア203f4へシフトする。

【6757】

そして、保留球実行エリア203fへのデータのシフトが終了すると、第1保留第1エリアが空き状態となるため、第1保留球格納エリア203dの各エリア(第2～第4)に記憶(保留)されているデータを、エリア番号の1小さいエリア(第1～第3)に詰めるシフト処理を行う。なお、第20実施形態では、第1保留球格納エリア203dにおいて、データが記憶(保留)されている第1保留エリア(第1～第4)についてのみデータのシフトを行う。

10

【6758】

ここで、第1保留球格納エリア203d内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第1保留球数カウンタ203aの値が「4」であり、第1保留球格納エリア203dの全エリア(第1～第4)にデータが記憶されているとする。この状態で、第1保留第1エリアのデータが、保留球実行エリア203fへシフトされ、第1保留第1エリアが空き状態となると、MPU201は、他のエリア(第2～第4)のデータをそれぞれ、エリア番号の1小さいエリア(第1～第3)にシフトする。すなわち、第1保留第2エリアのデータを、第1保留第1エリアへシフトし、第1保留第3エリアのデータを、第1保留第2エリアへシフトし、第1保留第4エリアのデータを、第1保留第3エリアへシフトする。

20

【6759】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第1保留球数カウンタ203aの値が「2」であれば、MPU201は、第1保留第2エリアのデータのみを、第1保留第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第20実施形態では、データが記憶(保留)されていない第1保留エリア(第3～第4)については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

30

【6760】

なお、データの有無に関わらず、第1保留エリア(第2～第4)の各データを、エリア番号が1小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第1保留エリア(第2～第4)にデータが記憶(保留)されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【6761】

このように、実行される第1特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第2特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、第2特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されている場合は、該第2特別図柄の動的表示を優先的に実行し、第2特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されていない場合であって、第1特別図柄の動的表示が記憶されている場合は、該第1特別図柄の動的表示を実行する。このように構成することで、第2特別図柄の動的表示を第1特別図柄の動的表示より優先的に実行するとともに、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第1特別図柄の動的表示と第2特別図柄の動的表示とを実行することができる。

40

【6762】

図289に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ203gは、2ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理(図314参照)の中で検出されるスルーゲート67への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置83で行われる普通図柄の可変表示の保留球数

50

(待機回数)を最大4回まで計数するためのカウンタである。

【6763】

この普図保留球数カウンタ203gは、保留球数カウンタ203a, 203bと同様、電源投入後のRAM203の初期設定処理(図311のS117参照)によって、初期値として「0」が設定される。そして、スルーゲート67への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される(図316のS405参照)。一方、普図保留球数カウンタ203gは、普通図柄の可変表示が実行される毎に1減算される(図328のS705参照)。

【6764】

普図保留球格納エリア203hは、スルーゲート67への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ203cより取得した普図当たりカウンタC4を記憶するためのメモリである。MPU201は、タイマ割込処理(図314参照)の中で、球がスルーゲート67を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ203cから普図当たりカウンタC4の値を取得し、普図保留球格納エリア203hに格納する。普図保留球格納エリア203hは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ(普図当たりカウンタC4の値)が、最大4回分まで記憶(保留)できるように、4つの保留エリア(普図保留第1～第4エリア)を有している(図290参照)。

10

【6765】

普図保留球実行エリア203iは、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ(普図当たりカウンタC4の値)を記憶するためのメモリである。

20

【6766】

MPU201は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置83の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア203hに記憶されているデータ(普図当たりカウンタC4の値)のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア203iへシフトする。なお、第20実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【6767】

ここで、再び図290を参照して、普図保留球格納エリア203hおよび普図保留球実行エリア203iの詳細について説明する。普図保留球格納エリア203hおよび普図保留球実行エリア203iは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置83の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置110のMPU201により使用される。

30

【6768】

上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置83の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタC4が用いられる。普図保留球格納エリア203hは、球がスルーゲート67を通過した場合にMPU201によってカウンタ用バッファ203cから取得される普図当たりカウンタC4の値を記憶する。

【6769】

普図保留球格納エリア203hは、4つの保留エリア(普図保留第1～第4エリア)で構成されている。4つの保留エリア(普図保留第1～第4エリア)にはそれぞれ、普図当たりカウンタC4の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア(図示せず)が設けられている。

40

【6770】

この普図保留球格納エリア203hには、球がスルーゲート67を通過したタイミングで取得されるデータ(普図当たりカウンタC4の値)が最大4回分まで記憶されるが、その場合、4つの保留エリア(普図保留第1～第4エリア)の空いているエリアの中で、エリア番号(第1～第4)の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート67への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第1エリアには、時間的に最も古いスルーゲート67への球の通過

50

に対応するデータが記憶されることになる。

【 6 7 7 1 】

一方、普図保留球実行エリア 2 0 3 i は、1つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア 2 0 3 i には、普図保留球格納エリア 2 0 3 h と同様に、普図当たりカウンタ C 4 の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【 6 7 7 2 】

M P U 2 0 1 は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の普図保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア 2 0 3 i にシフトする。

【 6 7 7 3 】

そして、普図保留球実行エリア 2 0 3 i にシフトされたデータを、普図変動処理（図 3 2 8 参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置 8 3 では、主制御装置 1 1 0 の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

【 6 7 7 4 】

データのシフトの詳細について説明する。M P U 2 0 1 は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の普図保留第 1 エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア 2 0 3 i の普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

【 6 7 7 5 】

そして、普図保留球実行エリア 2 0 3 i へのデータのシフトが終了すると、普図保留第 1 エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の各エリア（第 2 ～ 第 4 ）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）に詰めるシフト処理を行う。なお、第 2 0 実施形態では、普図保留球格納エリア 2 0 3 h において、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第 1 ～ 第 4 ）についてのみデータのシフトを行う。

【 6 7 7 6 】

ここで、普図保留球格納エリア 2 0 3 h 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「 4 」であり、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の全エリア（第 1 ～ 第 4 ）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第 1 エリアのデータが、普図保留球実行エリア 2 0 3 i へシフトされ、普図保留第 1 エリアが空き状態となると、M P U 2 0 1 は、他のエリア（第 2 ～ 第 4 ）のデータをそれぞれ、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）にシフトする。すなわち、普図保留第 2 エリアのデータを、普図保留第 1 エリアへシフトし、普図保留第 3 エリアのデータを、普図保留第 2 エリアへシフトし、普図保留第 4 エリアのデータを、普図保留第 3 エリアへシフトする。

【 6 7 7 7 】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「 2 」であれば、M P U 2 0 1 は、普図保留第 2 エリアのデータのみを、普図保留第 1 エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第 2 0 実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第 3 ～ 第 4 ）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【 6 7 7 8 】

なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）の各データを、エリア番号が 1 小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【 6 7 7 9 】

10

20

30

40

50

図 2 8 9 に戻り、説明を続ける。確変フラグ 2 0 3 j は、特別図柄が高確率状態か否かを判別するためのフラグである。この確変フラグ 2 0 3 j は、パチンコ機 1 0 の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、大当たりの終了時において、後述する確変移行フラグ 2 0 3 k がオンされている場合に、確変フラグ 2 0 3 j がオンに設定される（図 3 2 7 の S 6 4 0 3 参照）。そして、大当たりに当選した場合にオフに設定される（図 3 2 2 の S 6 0 2 参照）。第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、確変フラグ 2 0 3 j がオンされている場合に、特別図柄の高確率状態として、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a の高確率状態用が参照されて特別図柄の大当たり抽選が行われる。

【 6 7 8 0 】

確変移行フラグ 2 0 3 k は、オン状態で特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）が発生することを示すためのフラグである。この確変移行フラグ 2 0 3 k は、パチンコ機 1 0 の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、大当たり中において、確変領域スイッチ 6 5 g によって球が検知された場合に、後述する確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされていれば（図 3 2 6 の S 6 3 0 8 : Y e s ）、オフ状態の確変移行フラグ 2 0 3 k がオンに設定される（図 3 2 6 の S 6 3 0 9 参照）。その後、大当たり終了処理（図 3 2 7 参照）において、この確変移行フラグ 2 0 3 k がオンされていることによって特別図柄の高確率状態を設定する場合、即ち、確変フラグ 2 0 3 j をオンに設定する場合に、確変移行フラグ 2 0 3 k がオフに設定される（図 3 2 7 の S 6 4 0 2 参照）。

【 6 7 8 1 】

確変領域有効フラグ 2 0 3 m は、オン状態で当該ラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンに設定されている状況において、確変領域スイッチ 6 5 g によって球が検知された場合に、確変移行フラグ 2 0 3 k がオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

【 6 7 8 2 】

この確変領域有効フラグ 2 0 3 m は、パチンコ機 1 0 の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル 2 0 2 h（図 3 0 2 及び図 3 0 3 参照）が設定され（図 3 2 2 の S 6 5 2 参照）、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル 2 0 2 h に基づいて、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンに設定される（図 3 2 4 の S 6 1 0 5 参照）。その後、大入賞口開放中処理（図 3 2 5 参照）において、確変領域 6 5 d が閉鎖される場合に、この確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオフに設定される（図 3 2 5 の S 6 2 1 1 及び S 6 2 2 0 参照）。

【 6 7 8 3 】

確変領域開放タイマ 2 0 3 n は、確変領域 6 5 d の開放時間を計測するためのタイマカウンタである。第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、確変領域 6 5 d が開放設定されたタイミングでこの確変領域開放タイマ 2 0 3 n を始動（加算）し、該確変領域開放タイマ 2 0 3 n の値が「 5 0 0 0 」に達した場合、即ち、確変領域 6 5 d が開放設定されてから「 1 0 秒」が経過した場合に、確変領域 6 5 d が閉鎖設定されるように構成されている。

【 6 7 8 4 】

この確変領域開放タイマ 2 0 3 n は、パチンコ機 1 0 の電源投入時、及び、大当たりに当選した場合（図 3 2 2 の S 6 0 3 参照）に初期値として「 0 」クリアされる。そして、大当たり開閉制御処理（図 3 2 3 参照）において確変領域 6 5 d が開放設定された場合に、この確変領域開放タイマ 2 0 3 n が始動される（図 3 2 3 の S 6 0 5 6 参照）。確変領域開放タイマ 2 0 3 n が始動されると、該確変領域開放タイマ 2 0 3 n の値はタイマ割込処理（図 3 1 4 参照）の実行毎（即ち、2 ミリ秒毎）に「 1 」加算されていき、「 5 0 0 0 」に達した場合、即ち、確変領域 6 5 d が開放されてから 1 0 秒が経過した場合（図 3 2 5 の S 6 2 1 7 : Y e s 参照）、又は、大入賞口の閉鎖処理が実行された状況で、確変領域 6 5 d が開放中の場合（図 3 2 5 の S 6 2 0 8 : Y e s 参照）に、この確変領域開放タイマ 2 0 3 n が「 0 」クリアされる（図 3 2 5 の S 6 2 1 2 及び S 6 2 2 1 参照）。

10

20

30

40

50

【 6 7 8 5 】

確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o は、大当たり中に確変領域スイッチ 6 5 g によって球が検知されたラウンドの回数を計数するカウンタである。第 2 0 実施形態では、この確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が大当たり種別毎に設定された有効可変動作として 2 以上の値未満（第 2 0 実施形態では、「 2 」未満）の場合は、確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンし得る一方、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が大当たり種別毎に設定された有効可変動作としての値以上となった場合（第 2 0 実施形態では、「 2 」以上）に、以降のラウンドにおいて確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンしないように構成されている（図 3 0 2 及び図 3 0 3 の備考欄参照）。

【 6 7 8 6 】

なお、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が大当たり種別毎に設定された有効可変動作としての値以上となった場合、以降の確変領域 6 5 d の球の通過時において、確変領域スイッチ 6 5 g によって入球を検出しないように構成してもよい。

【 6 7 8 7 】

この確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o は、パチンコ機 1 0 の電源投入時、及び、大当たりに当選した場合（図 3 2 2 の S 6 0 3 参照）に初期値として「 0 」クリアされる。そして、各大当たりラウンドにおいて確変領域スイッチ 6 5 g によって球が検知された場合の 1 カウント目であって、該確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が大当たり種別毎に設定された値より小さい場合に 1 加算される（図 3 2 6 の S 6 3 0 6 参照）。その後、大当たり終了処理（図 3 2 7 参照）において、この確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は「 0 」クリアされる（図 3 2 7 の S 6 4 0 9 参照）。

【 6 7 8 8 】

なお、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o は、大当たり当選時（図 3 2 2 の S 6 0 3 参照）において、大当たり種別毎に設定された値（第 2 0 実施形態では、大当たり種別「確変 A」～「確変 F」であれば有効可変動作として「 2」、大当たり種別「確変 G」～「確変 U」であれば有効可変動作として「 3」）を設定し、各大当たりラウンドにおいて確変領域スイッチ 6 5 g によって球が検知された場合の 1 カウント目であって、該確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「 0 」ではない場合に 1 減算するように構成してもよい。この場合、この確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「 0 」となった場合に、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「 0 」となったラウンドの次のラウンド以降において、確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンしないように構成する。

【 6 7 8 9 】

時短低確フラグ 2 0 3 p は、オン状態で「普図低確時間短縮状態」であって、普通図柄の低確率状態である一方、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役 7 2 の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短低確フラグ 2 0 3 p は、パチンコ機 1 0 の電源投入時の R A M クリア時（図 3 1 1 の S 1 1 6 参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第 2 0 実施形態では、特別図柄の動的表示が該特別図柄の低確率状態において計「 8 9 9 回」より多く（即ち、「 9 0 0 回」以上）実行されて救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行させるために該時短低確フラグ 2 0 3 p がオンに設定される（図 3 2 1 の S 5 4 0 6 参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時に実行される変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する時短カウンタ 2 0 3 r の値が「 0 」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短低確フラグ 2 0 3 p がオンに設定されている場合（図 3 2 0 の S 5 3 0 3 : N o 参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図 3 2 2 の S 6 0 4 参照）。

【 6 7 9 0 】

第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、時短低確フラグ 2 0 3 p がオンされている場合に、特別図柄は低確率状態であり、かつ、普通図柄も低確率状態として普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i が参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるものの、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル 2 0 2 j が参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役 7 2 の開放長期化状態として普通電役開放テーブル 2 0 2 k が参照されて普通電役

10

20

30

40

50

7 2 の開放駆動が行われる。

【 6 7 9 1 】

時短高確フラグ 2 0 3 q は、オン状態で「普図高確時間短縮状態」又は「確率変動状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役 7 2 の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短高確フラグ 2 0 3 q は、パチンコ機 1 0 の電源投入時の R A M クリア時（図 3 1 1 の S 1 1 6 参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりの終了時において、大当たり種別及び確変移行フラグの状態にかかわらず、時短高確フラグ 2 0 3 q がオンに設定される（図 3 2 7 の S 6 4 0 4 又は S 6 4 0 5 参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する時短カウンタ 2 0 3 r の値が「 0 」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短高確フラグ 2 0 3 q がオンに設定されている場合（図 3 2 0 の S 5 3 0 3 : Y e s 参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図 3 2 2 の S 6 0 4 参照）。

10

【 6 7 9 2 】

第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、時短高確フラグ 2 0 3 q がオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i が参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル 2 0 2 j が参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役 7 2 の開放長期化状態として普通電役開放テーブル 2 0 2 k が参照されて普通電役 7 2 の開放駆動が行われる。

20

【 6 7 9 3 】

次いで、時短カウンタ 2 0 3 r は、「時短機能」の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に各特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【 6 7 9 4 】

この時短カウンタ 2 0 3 r は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 3 1 1 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「 0 」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、時短カウンタ 2 0 3 r の値が「 0 」クリアされる（図 3 2 2 の S 6 0 5 参照）。そして、大当たり終了処理において、確変移行フラグ 2 0 3 k がオフされている場合に、時短カウンタ 2 0 3 r の値に「 1 5 0 」が設定される（図 3 2 7 の S 6 4 0 6 参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が「 8 9 9 回」より多くなった場合、即ち、後述する救済カウンタ 2 0 3 s の値が「 8 9 9 」より大きい値となった場合であって、かつ、同じく後述する救済設定済みフラグ 2 0 3 t がオンに設定されていない場合に、時短カウンタ 2 0 3 r の値に「 1 0 0 0 」が設定される（図 3 2 1 の S 5 4 0 4 参照）。一方、時短カウンタ 2 0 3 r の値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 減算される（図 3 2 0 の S 5 3 0 1 参照）。

30

40

【 6 7 9 5 】

そして、時短カウンタ 2 0 3 r の値が「 0 」となった場合に（図 3 2 0 の S 5 3 0 2 : N o ）、各特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ 2 0 3 q 又は時短低確フラグ 2 0 3 p をオフに設定し（図 3 2 0 の S 5 3 0 4 又は S 5 3 0 5 参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【 6 7 9 6 】

救済カウンタ 2 0 3 s は、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを計数するためのカウンタである。第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が「 9 0 0 回」実行さ

50

れた場合、即ち、救済カウンタ203sの値が「900」に達した場合に、遊技状態を「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【6797】

この救済カウンタ203sは、パチンコ機10の立ち上げ処理において、初期値として「0」が設定される(図311のS117参照)。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が1回実行されるごとに、1加算される(図321のS5402参照)。第20実施形態のパチンコ機10では、この救済カウンタ203sの値が「900」に達した場合に、後述する救済設定済みフラグ203tがオンに設定されていなければ(即ち、オフであれば)、時短カウンタ203rの値に「1000」を設定するとともに、時短低確フラグ203pをオンに設定して(図321のS5404及びS5406参照)、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。

10

【6798】

なお、この救済カウンタ203sは、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「0」クリアされる(図322のS607参照)。これにより、大当たりが発生するごとに、救済条件成立回数を再設定し、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示において大当たりに当選しない期間が所定期間に達した場合に、遊技者への救済措置として「普図低確時間短縮状態」を発生させることが可能となる。

【6799】

救済設定済みフラグ203tは、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に1度達したか否かを判別するためのフラグである。この救済設定済みフラグ203tは、パチンコ機10の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される(図311のS117参照)。そして、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が連続して「900回」大当たりに当選しなかった場合、即ち、救済カウンタ203sの値が「900」に達した場合に、大当たり遊技後、天井機能が1回発動したとして、オンに設定される(図321のS5405参照)。一方、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される(図322のS606参照)。

20

【6800】

第20実施形態のパチンコ機10では、救済設定済みフラグ203tがオンに設定されている場合、即ち、大当たり遊技後、1度でも天井機能が発動している場合は、再び天井機能を発生させないように構成されており、救済設定済みフラグ203tを参照することで、大当たり遊技後に発動する天井機能を1回に制限することができる。

30

【6801】

主制御装置110のROM202には、第1特別図柄又は第2特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aの開放制御のために参照される大当たり開放テーブル202fが格納されている。

【6802】

ここで、図300を参照して、大当たり開放テーブル202fについて説明する。図300は、ROM202に記憶される大当たり開放テーブル202fの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル202fは、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別に基づいて、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aの開放態様等(ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数)、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。

40

【6803】

まず、大当たり開放テーブル202fは、遊技状態毎に入賞し易い第1始動口64又は第2始動口71(以下、第1始動口64と第2始動口71とを総称して、「始動口64, 71」と称する場合がある)に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。

【6804】

50

具体的には、「通常遊技状態」において、大当たり種別「確変A」、「確変B」、「確変C」、「確変D」、「確変E」又は「確変F」に当選した場合に参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「確変G」、「確変H」、「確変I」、「確変J」、「確変K」、「確変L」、「確変M」、「確変N」、「確変O」、「確変P」、「確変Q」、「確変R」、「確変S」、「確変T」又は「確変U」に当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用とで、大入賞口開閉板65aの開放態様等が規定されている。

【6805】

図300で示すように、大当たり開放テーブル202fの「通常遊技状態」用において、大当たり種別「確変A」、「確変B」、「確変C」、「確変D」、「確変E」又は「確変F」に当選した場合には、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65a（以下、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aを、「大入賞口」と称する場合がある）が、10ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、その大当たりのオープニング時間（以下、オープニング時間を、「OP時間」と称する場合がある）が「30秒」に設定され、その大当たりの1のラウンドと次のラウンドとの閉鎖時間であるインターバル時間（以下、インターバル時間を、「IT時間」と称する場合がある）が「1秒」に設定され、その大当たりのエンディング時間（以下、エンディング時間を、「ED時間」と称する場合がある）が「30秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放時間が「30秒」に設定され、1のラウンドにおける最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10個」に設定される。そして、「通常遊技状態」において、大当たり種別「確変A」、「確変B」、「確変C」、「確変D」、「確変E」又は「確変F」への当選時であって、有効確変領域を非通過であった場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「確変A」、「確変B」、「確変C」、「確変D」、「確変E」又は「確変F」への当選時であって、有効確変領域を通過した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【6806】

次いで、大当たり開放テーブル202fの「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用において、大当たり種別「確変G」、「確変H」、「確変I」、「確変J」、「確変K」、「確変L」、「確変M」、「確変N」、「確変O」、「確変P」、「確変Q」、「確変R」、「確変S」、「確変T」又は「確変U」に当選した場合には、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが、10ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、OP時間が「10秒」に設定され、IT時間が「1秒」に設定され、ED時間が「10秒」に設定される。また、1のラウンドの最大開放時間が「30秒」に設定され、1のラウンドにおける最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、大当たり種別「確変G」、「確変H」、「確変I」、「確変J」、「確変K」、「確変L」、「確変M」、「確変N」、「確変O」、「確変P」、「確変Q」、「確変R」、「確変S」、「確変T」又は「確変U」への当選時であって、有効確変領域を非通過であった場合の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態」に移行し、大当たり種別「確変G」、「確変H」、「確変I」、「確変J」、「確変K」、「確変L」、「確変M」、「確変N」、「確変O」、「確変P」、「確変Q」、「確変R」、「確変S」、「確変T」又は「確変U」への当選時であって、有効確変領域を通過した場合の大当たり遊技終了後には、「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【6807】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりが頻発する「連荘」状態において、いずれかの大当たり種別に当選した場合における大当たり時のOP時間、IT時間、及び、ED時間を、「通常遊技状態」における初回大当たりのOP時間、IT時間、及び、ED時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の

10

20

30

40

50

消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【 6 8 0 8 】

さらに、「通常遊技状態」における初回大当たりの O P 時間、I T 時間、及び、E D 時間を、「連荘」状態における大当たりの O P 時間、I T 時間、及び、E D 時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりの O P 時間や E D 時間にパチンコ機 1 0 における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサウンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機 1 0 の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

10

【 6 8 0 9 】

また、詳細は後述するが、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」において大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合、4 R から 9 R の各ラウンドにおいて、当該ラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されているか否かを遊技者に推測させ、該確変領域 6 5 d が有効に設定されていると推測する場合には、該確変領域 6 5 d が開放されている間に右打ち遊技を実行して確変領域 6 5 d に球を通過させるように第 3 図柄表示装置 8 1 で報知演出を行い、その後、該 4 R から 9 R の遊技結果によって導出される大当たり後の遊技状態（即ち、「確率変動状態」か「普図高確時間短縮状態」かのいずれか）を報知するための演出を、1 0 R 目から E D 時間までを費やして行うように構成されている。

20

【 6 8 1 0 】

このように構成することで、1 0 R 目における結果報知の演出の実行中に、可変入賞装置 6 5 への入賞個数が 1 0 個に達して 1 0 R 目が終了し、大当たりのエンディングに移行した場合にも、大当たりエンディングにおいて結果報知の演出を継続させ、最後まで実行することができ、該結果報知の演出及び大当たり後の遊技状態を明示的に報知することができる。

30

【 6 8 1 1 】

なお、大当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板 6 5 a の開放態様等（O P 時間、I T 時間、E D 時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してもよい。当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。

【 6 8 1 2 】

40

また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、O P 時間と E D 時間とを異ならせるように構成してもよいし、I T 時間を O P 時間や E D 時間より長い時間に設定してもよい。また、1 のラウンドの最小開放時間を、I T 時間や O P 時間、E D 時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎に O P 時間、I T 時間又は E D 時間の少なくとも 1 つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。

【 6 8 1 3 】

次に、図 3 0 1 を参照して、確変領域 6 5 d の開閉パターンについて説明する。図 3 0 1 は、確変領域開放テーブル 2 0 2 g の一例を模式的に示した図である。図 3 0 1 の確変領域開放テーブル 2 0 2 g では、大当たり種別毎に、各ラウンドの確変領域 6 5 d が開放

50

されるか、又は、閉鎖されたままであるかが示されている。

【 6 8 1 4 】

図 3 0 1 で示すように、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合の 1 R から 3 R までの各ラウンド、及び、1 0 R では、確変領域 6 5 d は閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置 6 5 へ入賞させたとしても、確変領域 6 5 d を球が通過不可能又は通過し難い状態となる。

【 6 8 1 5 】

また、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合の 4 R から 9 R までの各ラウンドでは、大入賞口開閉板 6 5 a が開放されてからの 1 0 秒間において確変領域 6 5 d が開放状態となり、この間に右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 へ入賞させることで、確変領域 6 5 d を球が通過可能な状態となる。

10

【 6 8 1 6 】

なお、詳細は後述するが、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり種別によって、確変領域 6 5 d の開放時における、確変領域スイッチ 6 5 g による入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成されており（図 3 0 2 参照）、確変領域 6 5 d を球が通過した場合であっても、当該ラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されていなければ、該大当たりの終了後に「確率変動状態」に移行し得ないように構成されている。

【 6 8 1 7 】

20

また、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「2 回」に達すると、「2 回」に達したラウンドの次のラウンド以降の確変領域 6 5 d は、特図 1 確変領域有効テーブル 2 0 2 h 1 の設定内容にかかわらず、以降のラウンド（該大当たり遊技中に限る）において確変領域 6 5 d がすべて無効となるように構成されている（図 3 0 2 の備考欄参照）。

【 6 8 1 8 】

従って、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合、即ち、第 1 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、確変領域 6 5 d が開放される 4 R から 9 R の 6 のラウンドのうち、2 のラウンドを選択して確変領域 6 5 d に球を通過させ、該球を通過させた 2 のラウンドのうち、いずれかのラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されていれば、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

30

【 6 8 1 9 】

このように構成することで、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、具体的には、例えば、大当たり当選時に、いずれのラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されているかを遊技者に推測させ、有効可変動作として所定数（第 2 0 実施形態では、第 1 特別図柄の大当たり時は有効可変動作として「2 回」、第 2 特別図柄の大当たり時は有効可変動作として「3 回」）のラウンドの確変領域 6 5 d に球を通過させた場合に、該通過させたいずれかのラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されていれば「確率変動状態」に移行し、該通過させたすべてのラウンドの確変領域 6 5 d が無効に設定されていれば、「確率変動状態」に移行させずに「普図高確時間短縮状態」に移行させるように構成されている。

40

【 6 8 2 0 】

従来のパチンコ機では、大当たりに当選した場合に、主制御装置 1 1 0 において「確率変動状態」に移行するか否かが抽選され、該抽選結果を図柄表示装置などによって報知する構成となっていたため、遊技者は該抽選結果を図柄表示装置などで確認するのみとなっている。即ち、大当たりに当選した場合に、当選図柄による大当たり種別に応じて「確率変動状態」の付与が予め決まっており、また、確変領域 6 5 d を設けた場合であっても、大当たり種別に応じて決められたタイミングで球を発射さえすれば問題なく「確率変動状態」が付与される遊技機がある。

50

【 6 8 2 1 】

これに対して、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり時に当選した場合に、いずれの大当たりラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されているかを遊技者が推測し、いずれの大当たりラウンドの確変領域 6 5 d に球を通過させるかを遊技者自身の選択によって決定し、その結果によって「確率変動状態」に移行するか否かを判定させることができ、新たな遊技性を創出して興趣向上を図ることができる。

【 6 8 2 2 】

なお、確変領域 6 5 d が開放される 4 R から 9 R の 6 のラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させる場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板 6 5 a の開放と同時に右打ち遊技を実施可能となるが、これに対し、当該ラウンドの確変領域 6 5 d が無効に設定されていると遊技者が推測して、該確変領域 6 5 d に球を通過させない場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板 6 5 a の開放後、1 0 秒間は確変領域 6 5 d が開放状態となっているため、この期間は球の打ち出しを中断することになる。そして、大入賞口開閉板 6 5 a の開放から 1 0 秒が経過した後に確変領域 6 5 d が閉鎖状態となるため、該確変領域 6 5 d の閉鎖から大入賞口開閉板 6 5 a が閉鎖されるまでの 2 0 秒間において、右打ち遊技を再開して該当ラウンドの賞球を獲得することができる。

10

【 6 8 2 3 】

ここで、仮に、確変領域 6 5 d の開放時間が大入賞口開閉板 6 5 a の開放時間と同様に設定されている場合、即ち、確変領域 6 5 d の開放時間が 1 のラウンドの最大開放時間である「3 0 秒」に設定されている場合、該ラウンドの確変領域 6 5 d が無効に設定されていると遊技者が推測して確変領域 6 5 d に球を通過させない状況においては、当該ラウンドの実行中は通じて確変領域 6 5 d が開放されているため、右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させられず、該ラウンドの賞球を獲得することができなくなってしまう。その結果、遊技者は、1 ラウンド分の出玉を獲得できなかったことにより、本来得られた賞球を獲得できなかった喪失感から、遊技に興覚めしてしまうおそれがある。

20

【 6 8 2 4 】

また、仮に、確変領域 6 5 d の開放時間が極端に短期間である場合（例えば、「1 秒」）、当該ラウンドの確変領域 6 5 d の閉鎖中に右打ち遊技を実行して、該ラウンドの賞球を獲得することはできるが、該ラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されていると遊技者が推測して確変領域 6 5 d に球を通過させたい場合に、確変領域 6 5 d の開放時間が短期間であるために、右打ち遊技を実行しても確変領域 6 5 d に球を通過させられない可能性がある。その結果、遊技者は、確変領域 6 5 d に球を通過させられずに「確率変動状態」を獲得できない場合、遊技に対して興覚めしてしまうおそれがある。

30

【 6 8 2 5 】

そこで、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、1 の大当たりラウンドにおける確変領域 6 5 d の開放時間を「1 0 秒」とすることで、該ラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されていると遊技者が推測して確変領域 6 5 d に球を通過させたい場合には、確変領域 6 5 d の開放時間である「1 0 秒間」において右打ち遊技を実行することで確変領域 6 5 d に球を通過させることができる。また、該ラウンドの確変領域 6 5 d が無効に設定されていると遊技者が推測して確変領域 6 5 d に球を通過させたくない場合には、確変領域 6 5 d の開放時間である「1 0 秒間」は右打ち遊技を実行せず、確変領域 6 5 d の閉鎖後の残りの「2 0 秒間」において右打ち遊技を実行することで、該ラウンドの賞球を獲得する機会を設けることができるので、1 ラウンド分の出玉を獲得できないといった不満が生じることを未然に防止し、遊技者が遊技に興覚めしてしまうことを抑制することができる。

40

【 6 8 2 6 】

また、このように構成することで、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、確変領域 6 5 d が開放されていても、該確変領域 6 5 d へ球を通過させない場合に打ち出しを中断する期間が生じることになり、大当たり遊技中に球の発射を中断する期間が発生することにより、賞球の遊技者への払い出し速度が低下して時間あたりに遊技者が獲得する球数が過度になり難いようにすることができる。その結果、遊技者の射幸心を煽り過ぎず、遊技者

50

が遊技を適切に行うことができるパチンコ機 10 を提供することができる。

【6827】

さらに、第20実施形態のパチンコ機 10 では、確変領域 65d が開放される 4R から 9R の各ラウンドにおいて、当該ラウンドの確変領域 65d が有効に設定されていると遊技者が推測する場合の該確変領域 65d の開放中に右打ち遊技を実行させるよう、第3図柄表示装置 81 において示唆表示を行うように構成されている（図346（a）参照）。さらに、該示唆表示を行っている期間を含め、大当たり中は常時、特別図柄表示装置 37 の右打ち報知ランプ 37c 及び第3図柄表示装置 81 における主表示用右打ち指示 89 の表示を行うよう構成されている。

【6828】

仮に、大当たり中に常時、特別図柄表示装置 37 の右打ち報知ランプ 37c 及び第3図柄表示装置 81 における主表示用右打ち指示 89 の表示を行わず、第3図柄表示装置 81 における右打ち遊技示唆表示（例えば、図346（a）の 81d）のみを表示した場合、特別図柄表示装置 37 の右打ち報知ランプ 37c 及び第3図柄表示装置 81 における主表示用右打ち指示 89 の表示がないため、特別図柄表示装置 37 の右打ち報知ランプ 37c の表示に基づいて右打ち遊技を開始したり右打ち遊技の準備をしようとしている遊技者が、そもそも可変入賞装置 65 が開放状態であることを認識できず、賞球を獲得し損ねてしまうおそれがある。また、第3図柄表示装置 81 の報知内容と、特別図柄表示装置 37 の右打ち報知ランプ 37c の報知内容との齟齬により、遊技者が右打ち遊技を行うべきか否か正確に認識することができず、右打ち遊技を躊躇してしまうといった無用の混乱を来してしまうおそれがある。

【6829】

そこで、第20実施形態のパチンコ機 10 のように、大当たり中に常時、特別図柄表示装置 37 の右打ち報知ランプ 37c 及び第3図柄表示装置 81 における主表示用右打ち指示 89 の表示を行うよう構成することで、遊技者は、右打ち遊技を実行することでいずれかの賞球が獲得可能な状態であることを認識することができる。また、第3図柄表示装置 81 と特別図柄表示装置 37 の右打ち報知ランプ 37c との報知内容を整合性を図ることで、遊技者が右打ち遊技を行うことを正確に把握することができる。

【6830】

次いで、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」に当選した場合の 1R、及び、8R から 10R までの各ラウンドでは、確変領域 65d は閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置 65 へ入賞させたととしても、確変領域 65d を球が通過不可能又は通過し難い状態となる。

【6831】

また、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」に当選した場合の 2R から 7R までの各ラウンドでは、大入賞口開閉板 65a が開放されてからの 10 秒間において、確変領域 65d が開放状態となり、この間に右打ち遊技を実行して可変入賞装置 65 へ入賞させることで、確変領域 65d を球が通過可能な状態となる。

【6832】

なお、詳細は後述するが、第20実施形態のパチンコ機 10 では、大当たり種別によって、確変領域 65d の開放時における、確変領域スイッチ 65g による入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成されており（図303参照）、確変領域 65d を球が通過した場合であっても、当該ラウンドの確変領域 65d が有効に設定されていなければ、該大当たりの終了後に「確率変動状態」に移行し得ないように構成されている。

【6833】

また、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、

「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」に当選した場合、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「3 回」に達すると、「3 回」に達したラウンドの次のラウンド以降の確変領域 6 5 d は、特図 2 確変領域有効テーブル 2 0 2 h 2 の設定内容にかかわらず、すべて無効となるように構成されている（図 3 0 3 の備考欄参照）。

【6 8 3 4】

従って、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」に当選した場合、即ち、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりで当選した場合、確変領域 6 5 d が開放される 2 R から 7 R の 6 のラウンドのうち、3 のラウンドを選択して確変領域 6 5 d に球を通過させ、該球を通過させた 3 のラウンドのうち、いずれかのラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されていれば、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

10

【6 8 3 5】

なお、確変領域 6 5 d が開放される 2 R から 7 R の 6 のラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させる場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板 6 5 a の開放と同時に右打ち遊技を実施可能となるが、これに対し、当該ラウンドの確変領域 6 5 d が無効に設定されていると遊技者が推測して球の発射を中断し、該確変領域 6 5 d に球を通過させない場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板 6 5 a の開放後、1 0 秒間は確変領域 6 5 d が開放状態となっているため、この期間は球の打ち出しを中断することになる。そして、大入賞口開閉板 6 5 a の開放から 1 0 秒が経過した後に確変領域 6 5 d が閉鎖状態となり、その後、右打ち遊技を実施することで、該ラウンドの賞球を獲得することができる。

20

【6 8 3 6】

次に、図 3 0 2 及び図 3 0 3 を参照して、大当たり種別毎の確変領域 6 5 d の有効パターンについて説明する。図 3 0 2 は、特図 1 確変領域有効テーブル 2 0 2 h 1 の一例を模式的に示した図であり、図 3 0 3 は特図 2 確変領域有効テーブル 2 0 2 h 2 の一例を模式的に示した図である。図 3 0 2 及び図 3 0 3 で示す確変領域有効テーブル 2 0 2 h では、各特別図柄の大当たり種別毎に、各ラウンドで有効に設定される確変領域 6 5 d を示しており、「」の記載されているラウンドにおいて確変領域 6 5 d が有効に設定され、「？」の記載されているラウンドにおいて確変領域 6 5 d は無効に設定されている。

30

【6 8 3 7】

図 3 0 2 に示すように、第 1 特別図柄の大当たり種別「確変 A」では、4 R 目のみにおいて確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ~ 3 R 及び 5 R ~ 1 0 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

【6 8 3 8】

なお、第 1 特別図柄の大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」以上の場合、確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンしないように構成されている。即ち、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「2 回」に達すると、「2 回」に達したラウンドの次のラウンド以降の確変領域 6 5 d は、特図 1 確変領域有効テーブル 2 0 2 h 1 の設定内容にかかわらず、すべて無効となるように構成されている。

40

【6 8 3 9】

ここで、仮に、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「2 回」に達したラウンドの次のラウンド以降においても、特図 1 確変領域有効テーブル 2 0 2 h 1 に設定されているとおり確変領域 6 5 d の有効又は無効が設定される場合、遊技者は確変領域 6 5 d が開放されるすべてのラウンド（即ち、大当たり種別「確変 A」~「確変 F」では 4 R ~ 9 R の 6 のラウンド）において確変領域 6 5 d に球を通過させれば、該確変領域 6 5 d が有効に設定されるラウンドで球を通過させることが可能となり、「確率変動状態」に移行させ

50

られることになってしまう。

【 6 8 4 0 】

即ち、大当たり当選時に、いずれのラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されているかを遊技者に推測させ、所定数（第 2 0 実施形態では、第 1 特別図柄の大当たり時は「 2 」、第 2 特別図柄の大当たり時は「 3 」）のラウンドの確変領域 6 5 d に球を通過させた場合に、該通過させたいずれかのラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されていれば「確率変動状態」に移行し、該通過させたすべてのラウンドの確変領域 6 5 d が無効に設定されていれば、「普図高確時間短縮状態」に移行するという遊技性ではなくなってしまう、新たに創出した遊技性が崩壊してしまい、遊技の興趣を著しく損なってしまうおそれがある。

10

【 6 8 4 1 】

そこで、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、確変領域 6 5 d に球を通過させたラウンド数が「 2 回」に達した場合に、「 2 回」に達したラウンドの次のラウンド以降の確変領域 6 5 d はすべて無効となるように構成することで、遊技者に確変領域 6 5 d が有効に設定されているラウンドを推測させ、該確変領域 6 5 d が開放される 6 のラウンドのうち、2 のラウンドを選択させて該確変領域 6 5 d に球を通過させた結果、「確率変動状態」に移行させられるか否かが判別されるという新たな遊技性を確立させることができ、新たな遊技性を創出することに伴って遊技の興趣向上を図ることができる。

【 6 8 4 2 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 A」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 4 R 以降となっているため（図 3 0 1 参照）、確変領域 6 5 d が有効となる 4 R 目の開始時において、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「 2 回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変 A」においては、4 R 目に開放される確変領域 6 5 d が、3 R 目までの遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

20

【 6 8 4 3 】

よって、大当たり種別「確変 A」に当選した場合、4 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【 6 8 4 4 】

次いで、第 1 特別図柄の大当たり種別「確変 B」では、5 R 目のみにおいて確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ~ 4 R 及び 6 R ~ 1 0 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

30

【 6 8 4 5 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 B」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 4 R 以降となっているため（図 3 0 1 参照）、該確変領域 6 5 d が有効となる 5 R 目の開始時において、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「 2 回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変 B」においては、5 R 目に開放される確変領域 6 5 d が、4 R 目までの遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

40

【 6 8 4 6 】

よって、大当たり種別「確変 B」に当選した場合、5 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【 6 8 4 7 】

次いで、第 1 特別図柄の大当たり種別「確変 C」では、6 R 目のみにおいて確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ~ 5 R 及び 7 R ~ 1 0 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

【 6 8 4 8 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 C」に当選した場合、確変領域 6 5 d が

50

開放されるのは4 R以降となっており（図301参照）、仮に4 R目及び5 R目において確変領域65dに球を通過させた場合、特図1確変領域有効テーブル202h1において該4 R目及び5 R目の確変領域65dはいずれも無効に設定されているため、この2のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【6849】

さらに、4 R目及び5 R目の2のラウンドで確変領域65dを通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ203oの値が「2」となり、6 R目以降のラウンドでは確変領域有効フラグ203mをオンしないことになる。

【6850】

よって、大当たり種別「確変C」に当選した場合、本来であれば、確変領域65dが有効に設定される6 R目において確変領域65dに球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、4 R目及び5 R目の2のラウンドで確変領域65dを通過させた場合は、6 R目の開始時において確変領域通過回数カウンタ203oの値が「2」となっているため、6 R目の開始時において確変領域有効フラグ203mがオンされず、6 R目の確変領域65dが無効のままとなり、この状態で6 R目の確変領域65dを通過させたとしても有効確変領域を非通過となり、「確率変動状態」に移行させることができない。

【6851】

換言すると、大当たり種別「確変C」に当選した場合は、4 R目及び5 R目の2のラウンドにおいて、確変領域65dを通過させたラウンド数が「1回」以下の状態であれば、6 R目の開始時における確変領域通過回数カウンタ203oの値が「1」以下となるため、確変領域有効フラグ203mがオンされ、確変領域65dが有効に設定され、該6 R目において確変領域65dに球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【6852】

次いで、第1特別図柄の大当たり種別「確変D」では、7 R目のみにおいて確変領域65dが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R～6 R及び8 R～10 Rの各ラウンド）では確変領域65dが無効に設定されている。

【6853】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変D」に当選した場合、確変領域65dが開放されるのは4 R以降となっているため（図301参照）、仮に4 R～6 Rのうちの2のラウンドにおいて確変領域65dに球を通過させた場合、特図1確変領域有効テーブル202h1において4 R～6 Rの確変領域65dはいずれも無効に設定されているため、選択した2のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【6854】

さらに、4 R～6 Rのうちの2のラウンドで確変領域65dを通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ203oの値が「2」となり、7 R目以降のラウンドでは確変領域有効フラグ203mをオンしないことになる。

【6855】

よって、大当たり種別「確変D」に当選した場合、本来であれば、確変領域65dが有効に設定される7 R目において確変領域65dに球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、4 R～6 Rのうちの2のラウンドで確変領域65dを通過させた場合は、7 R目の開始時において確変領域通過回数カウンタ203oの値が「2」となっているため、7 R目の開始時において確変領域有効フラグ203mがオンされず、7 R目の確変領域65dが無効のままとなり、この状態で7 R目の確変領域65dを通過させたとしても有効確変領域を非通過となり、「確率変動状態」に移行させることができない。

【6856】

換言すると、大当たり種別「確変D」に当選した場合は、4 R～6 Rの3のラウンドにおいて、確変領域65dを通過させたラウンド数が「1回」以下の状態であれば、7 R目

10

20

30

40

50

の開始時における確変領域通過回数カウンタ203oの値が「1」以下となるため、確変領域有効フラグ203mがオンされ、確変領域65dが有効に設定され、該7R目において確変領域65dに球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【6857】

次いで、第1特別図柄の大当たり種別「確変E」では、8R目のみにおいて確変領域65dが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1R～7R、9R及び10Rの各ラウンド）では確変領域65dが無効に設定されている。

【6858】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変E」に当選した場合、確変領域65dが開放されるのは4R以降となっているため（図301参照）、仮に4R～7Rのうちの2のラウンドにおいて確変領域65dに球を通過させた場合、特図1確変領域有効テーブル202h1において4R～7Rの確変領域65dはいずれも無効に設定されているため、選択した2のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【6859】

さらに、4R～7Rのうちの2のラウンドで確変領域65dを通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ203oの値が「2」となり、8R目以降のラウンドでは確変領域有効フラグ203mをオンしないことになる。

【6860】

よって、大当たり種別「確変E」に当選した場合、本来であれば、確変領域65dが有効に設定される8R目において確変領域65dに球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、4R～7Rのうちの2のラウンドで確変領域65dを通過させた場合は、8R目の開始時において確変領域通過回数カウンタ203oの値が「2」ととなっているため、8R目の開始時において確変領域有効フラグ203mがオンされず、8R目の確変領域65dが無効のままとなり、この状態で8R目の確変領域65dを通過させたとしても有効確変領域を非通過となり、「確率変動状態」に移行させることができない。

【6861】

換言すると、大当たり種別「確変E」に当選した場合は、4R～7Rの4のラウンドにおいて、確変領域65dを通過させたラウンド数が「1回」以下の状態であれば、8R目の開始時における確変領域通過回数カウンタ203oの値が「1」以下となるため、確変領域有効フラグ203mがオンされ、確変領域65dが有効に設定され、該8R目において確変領域65dに球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【6862】

次いで、第1特別図柄の大当たり種別「確変F」では、9R目のみにおいて確変領域65dが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1R～8R及び10Rの各ラウンド）では確変領域65dが無効に設定されている。

【6863】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変F」に当選した場合、確変領域65dが開放されるのは4R以降となっているため（図301参照）、仮に4R～8Rのうちの2のラウンドにおいて確変領域65dに球を通過させた場合、特図1確変領域有効テーブル202h1において4R～8Rの確変領域65dはいずれも無効に設定されているため、選択した2のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【6864】

さらに、4R～8Rのうちの2のラウンドで確変領域65dを通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ203oの値が「2」となり、9R目以降のラウンドでは確変領域有効フラグ203mをオンしないことになる。

【6865】

よって、大当たり種別「確変F」に当選した場合、本来であれば、確変領域65dが有

10

20

30

40

50

効に設定される 9 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、4 R ~ 8 R のうちの 2 のラウンドで確変領域 6 5 d を通過させた場合は、9 R 目の開始時において確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」となっているため、9 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、9 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなり、この状態で 9 R 目の確変領域 6 5 d を通過させたとしても有効確変領域を非通過となり、「確率変動状態」に移行させることができない。

【6 8 6 6】

換言すると、大当たり種別「確変 F」に当選した場合は、4 R ~ 8 R の 5 のラウンドにおいて、確変領域 6 5 d を通過させたラウンド数が「1 回」以下の状態であれば、9 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「1」以下となるため、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされ、確変領域 6 5 d が有効に設定され、該 9 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【6 8 6 7】

次いで、図 3 0 3 に示すように、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 G」では、2 R 目及び 3 R 目において確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R 目及び 4 R ~ 1 0 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

【6 8 6 8】

なお、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」以上の場合、確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンしないように構成されている。即ち、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」に当選した場合、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「3 回」に達すると、「3 回」に達したラウンドの次のラウンド以降の確変領域 6 5 d は、特図 2 確変領域有効テーブル 2 0 2 h 2 の設定内容にかかわらず、すべて無効となるように構成されている。

【6 8 6 9】

しかしながら、上述したように、大当たり種別「確変 G」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 3 0 1 参照）、該確変領域 6 5 d が有効となる 2 R 目及び 3 R 目の開始時において、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「3 回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変 G」においては、確変領域 6 5 d が有効に設定される 2 R 目及び 3 R 目が、1 R 目の遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【6 8 7 0】

従って、大当たり種別「確変 G」に当選した場合、確変領域 6 5 d が有効に設定される 2 R 目及び 3 R 目が、遊技結果によって無効に設定されることがないため、該 2 R 目又は 3 R 目のいずれかの確変領域 6 5 d に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【6 8 7 1】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 H」では、2 R 目及び 4 R 目において確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R 目、3 R 目及び 5 R ~ 1 0 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

【6 8 7 2】

また、上述したように、大当たり種別「確変 H」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 3 0 1 参照）、該確変領域 6 5 d が有効となる 2 R 目及び 4 R 目の開始時において、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「3 回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変 H」においては、確変領域

10

20

30

40

50

6 5 d が有効に設定される 2 R 目及び 4 R 目が、1 R 目又は 3 R 目の遊技結果によって無効に設定されないように構成されている。

【 6 8 7 3 】

よって、大当たり種別「確変 H」に当選した場合、2 R 目又は 4 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【 6 8 7 4 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 I」では、2 R 目及び 5 R 目において確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R 目、3 R 目、4 R 目及び 6 R ~ 1 0 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

10

【 6 8 7 5 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 I」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 3 0 1 参照）、仮に 2 R ~ 4 R の 3 のラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させた場合、5 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、5 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、5 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなる。

【 6 8 7 6 】

しかしながら、この場合、確変領域 6 5 d が有効に設定されている 2 R 目において確変領域 6 5 d を通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

20

【 6 8 7 7 】

また、仮に確変領域 6 5 d が有効に設定される 2 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させず、3 R 目及び 4 R 目の 2 のラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させた場合、5 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は「2」となり、「3」には達していないため、5 R 目の確変領域は特図 2 確変領域有効テーブル 2 0 2 h 2 に設定されているとおり、有効に設定される。従って、この場合も、5 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 6 8 7 8 】

従って、大当たり種別「確変 I」に当選した場合、確変領域 6 5 d が有効に設定される 2 R 目に球を通過させるか、又は、2 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させず、5 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

30

【 6 8 7 9 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 J」では、2 R 目及び 6 R 目において確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R 目、3 R ~ 5 R 及び 7 R ~ 1 0 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

【 6 8 8 0 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 J」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 3 0 1 参照）、仮に確変領域 6 5 d が有効に設定される 2 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させず、確変領域 6 5 d が無効に設定される 3 R ~ 5 R の 3 のラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させた場合、6 R 目の開始時において確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、6 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、6 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなる。

40

【 6 8 8 1 】

よって、この場合、確変領域 6 5 d が有効に設定されている 2 R 目において確変領域 6 5 d を通過させておらず、かつ、6 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなっているため、6 R の確変領域 6 5 d に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

50

【 6 8 8 2 】

従って、大当たり種別「確変 J」に当選した場合、確変領域 6 5 d が有効に設定される 2 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させるか、又は、2 R 目には確変領域 6 5 d に球を通過させず、確変領域 6 5 d が無効に設定される 3 R ~ 5 R の 3 のラウンドにおいて、確変領域 6 5 d を通過させたラウンド数が「2 回」以下の状態で、確変領域 6 5 d が有効に設定される 6 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 6 8 8 3 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 K」では、2 R 目及び 7 R 目において確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R 目、3 R ~ 6 R 及び 8 R ~ 10 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

10

【 6 8 8 4 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 K」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 301 参照）、仮に確変領域 6 5 d が有効に設定される 2 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させず、確変領域 6 5 d が無効に設定される 3 R ~ 6 R のうちのいずれか 3 のラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させた場合、7 R 目の開始時において確変領域通過回数カウンタ 2030 の値が「3」となっているため、7 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 203m がオンされず、7 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなる。

【 6 8 8 5 】

20

よって、この場合、確変領域 6 5 d が有効に設定されている 2 R 目において確変領域 6 5 d を通過させておらず、かつ、7 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなっているため、7 R の確変領域 6 5 d に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【 6 8 8 6 】

従って、大当たり種別「確変 K」に当選した場合、確変領域 6 5 d が有効に設定されている 2 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させるか、又は、2 R 目には確変領域 6 5 d に球を通過させず、確変領域 6 5 d が無効に設定される 3 R ~ 6 R の 4 のラウンドにおいて、確変領域 6 5 d を通過させたラウンド数が「2 回」以下の状態で、確変領域 6 5 d が有効に設定される 7 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

30

【 6 8 8 7 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 L」では、3 R 目及び 4 R 目において確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R 目、2 R 目及び 5 R ~ 10 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

【 6 8 8 8 】

また、上述したように、大当たり種別「確変 L」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 301 参照）、該確変領域 6 5 d が有効となる 3 R 目及び 4 R 目の開始時において、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「3 回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変 L」においては、確変領域 6 5 d が有効に設定される 3 R 目及び 4 R 目が、遊技結果によって無効に設定されないように構成されている。

40

【 6 8 8 9 】

よって、大当たり種別「確変 L」に当選した場合、3 R 目又は 4 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【 6 8 9 0 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 M」では、3 R 目及び 5 R 目において確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R 目、2 R 目、4 R 目及び 6 R ~ 10 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

50

【 6 8 9 1 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変M」に当選した場合、確変領域65dが開放されるのは2R以降となっているため（図301参照）、仮に2R～4Rの3のラウンドにおいて確変領域65dに球を通過させた場合、5R目の開始時において確変領域通過回数カウンタ203oの値が「3」となっているため、5R目の開始時において確変領域有効フラグ203mがオンされず、5R目の確変領域65dが無効のままとなる。

【 6 8 9 2 】

しかしながら、この場合、確変領域65dが有効に設定されている3R目において確変領域65dを通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

10

【 6 8 9 3 】

また、仮に確変領域65dが有効に設定される3R目において確変領域65dに球を通過させず、確変領域65dが無効に設定される2R目及び4R目の2のラウンドにおいて確変領域65dに球を通過させた場合、5R目の開始時における確変領域通過回数カウンタ203oの値は「2」となり、「3」には達していないため、5R目の確変領域65dは特図2確変領域有効テーブル202h2に設定されているとおり、有効に設定される。

【 6 8 9 4 】

従って、大当たり種別「確変M」に当選した場合、確変領域65dが有効に設定される3R目に球を通過させるか、又は、3R目の確変領域65dに球を通過させず、5R目の確変領域65dに球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

20

【 6 8 9 5 】

次いで、第2特別図柄の大当たり種別「確変N」では、3R目及び6R目において確変領域65dが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1R目、2R目、4R目、5R目及び7R～10Rの各ラウンド）では確変領域65dが無効に設定されている。

【 6 8 9 6 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変N」に当選した場合、確変領域65dが開放されるのは2R以降となっているため（図301参照）、仮に確変領域65dが有効に設定される3R目において確変領域65dに球を通過させず、確変領域65dが無効に設定される2R目、4R目及び5R目の3のラウンドにおいて確変領域65dに球を通過させた場合、6R目の開始時における確変領域通過回数カウンタ203oの値が「3」となっているため、6R目の開始時において確変領域有効フラグ203mがオンされず、6R目の確変領域65dが無効のままとなる。

30

【 6 8 9 7 】

よって、この場合、確変領域65dが有効に設定されている3R目において確変領域65dを通過させておらず、かつ、6R目の確変領域65dが無効のままとなっているため、6R目の確変領域65dに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【 6 8 9 8 】

従って、大当たり種別「確変N」に当選した場合、確変領域65dが有効に設定されている3R目の確変領域65dに球を通過させるか、又は、3R目には確変領域65dに球を通過させず、確変領域65dが無効に設定される2R目、4R目及び5R目の3のラウンドにおいて、確変領域65dを通過させたラウンド数が「2回」以下の状態で、確変領域65dが有効に設定される6R目の確変領域65dに球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

40

【 6 8 9 9 】

次いで、第2特別図柄の大当たり種別「確変O」では、3R目及び7R目において確変領域65dが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1R目、2R目、4R～6R及び8R～10Rの各ラウンド）では確変領域65dが無効に設定されている。

【 6 9 0 0 】

50

ここで、上述したように、大当たり種別「確変O」に当選した場合、確変領域65dが開放されるのは2R以降となっているため（図301参照）、仮に確変領域65dが有効に設定される3R目において確変領域65dに球を通過させず、確変領域65dが無効に設定される2R目及び4R～6Rのうちの3のラウンドにおいて確変領域65dに球を通過させた場合、7R目の開始時における確変領域通過回数カウンタ203oの値が「3」となっているため、7R目の開始時において確変領域有効フラグ203mがオンされず、7R目の確変領域65dが無効のままとなる。

【6901】

よって、この場合、確変領域65dが有効に設定される3R目において確変領域65dを通過させておらず、かつ、7R目の確変領域65dが無効のままとなっているため、7R目の確変領域65dに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

10

【6902】

従って、大当たり種別「確変O」に当選した場合、確変領域65dが有効に設定される3R目の確変領域65dに球を通過させるか、又は、3R目には確変領域65dに球を通過させず、確変領域65dが無効に設定される2R目、4R～6Rの4のラウンドにおいて、確変領域65dを通過させたラウンド数が「2回」以下の状態で、確変領域65dが有効に設定される7R目の確変領域65dに球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【6903】

20

次いで、第2特別図柄の大当たり種別「確変P」では、4R目及び5R目において確変領域65dが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1R～3R及び6R～10Rの各ラウンド）では確変領域65dが無効に設定されている。

【6904】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変P」に当選した場合、確変領域65dが開放されるのは2R以降となっているため（図301参照）、仮に2R～4Rの3のラウンドにおいて確変領域65dに球を通過させた場合、5R目の開始時において確変領域通過回数カウンタ203oの値が「3」となっているため、5R目の開始時において確変領域有効フラグ203mがオンされず、5R目の確変領域65dが無効のままとなる。

【6905】

30

しかしながら、この場合、確変領域65dが有効に設定されている4R目において確変領域65dを通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【6906】

また、仮に確変領域65dが無効に設定される2R目及び3R目の2のラウンドにおいて確変領域65dに球を通過させ、確変領域65dが有効に設定される4R目において確変領域65dに球を通過させなかった場合、5R目の開始時における確変領域通過回数カウンタ203oの値は「2」となり、「3」には達していないため、5R目の確変領域65dは特図2確変領域有効テーブル202h2に設定されているとおり、有効に設定される。

40

【6907】

従って、この場合も、5R目の確変領域65dに球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【6908】

よって、大当たり種別「確変P」に当選した場合、4R目において確変領域65dに球を通過させるか、該4R目には確変領域65dに球を通過させず、5R目において確変領域65dに球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【6909】

次いで、第2特別図柄の大当たり種別「確変Q」では、4R目及び6R目において確変

50

領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ~ 3 R、5 R 目及び 7 R ~ 1 0 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

【 6 9 1 0 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 Q」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 3 0 1 参照）、仮に確変領域 6 5 d が有効に設定される 4 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させず、確変領域 6 5 d が無効に設定される 2 R 目、3 R 目及び 5 R 目の 3 のラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させた場合、6 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、6 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、6 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなる。

10

【 6 9 1 1 】

よって、この場合、確変領域 6 5 d が有効に設定されている 4 R 目において確変領域 6 5 d を通過させておらず、かつ、6 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなっているため、6 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【 6 9 1 2 】

従って、大当たり種別「確変 Q」に当選した場合、確変領域 6 5 d が有効に設定される 4 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させるか、又は、4 R 目には確変領域 6 5 d に球を通過させず、確変領域 6 5 d が無効に設定される 2 R 目、3 R 目及び 5 R 目の 3 のラウンドにおいて、確変領域 6 5 d を通過させたラウンド数が「2 回」以下の状態で、確変領域 6 5 d が有効に設定される 6 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

20

【 6 9 1 3 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 R」では、4 R 目及び 7 R 目において確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ~ 3 R、5 R 目、6 R 目及び 8 R ~ 1 0 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

【 6 9 1 4 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 R」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 3 0 1 参照）、仮に確変領域 6 5 d が有効に設定される 4 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させず、確変領域 6 5 d が無効に設定される 2 R 目、3 R 目、5 R 目及び 6 R 目のうちの 3 のラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させた場合、7 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、7 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、7 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなる。

30

【 6 9 1 5 】

よって、この場合、確変領域 6 5 d が有効に設定される 4 R 目において確変領域 6 5 d を通過させておらず、かつ、7 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなっているため、7 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【 6 9 1 6 】

40

従って、大当たり種別「確変 R」に当選した場合、確変領域 6 5 d が有効に設定される 4 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させるか、又は、4 R 目には確変領域 6 5 d に球を通過させず、確変領域 6 5 d が無効に設定される 2 R 目、3 R 目、5 R 目及び 6 R 目の 4 のラウンドにおいて、確変領域 6 5 d を通過させたラウンド数が「2 回」以下の状態で、確変領域 6 5 d が有効に設定される 7 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 6 9 1 7 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 S」では、5 R 目及び 6 R 目において確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ~ 4 R 及び 7 R ~ 1 0 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

50

【 6 9 1 8 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 S」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 3 0 1 参照）、仮に確変領域 6 5 d が無効に設定される 2 R ~ 4 R の 3 のラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させた場合、5 R 目及び 6 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、5 R 目及び 6 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、5 R 目及び 6 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなる。

【 6 9 1 9 】

よって、この場合、5 R 目及び 6 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなっているため、5 R 目及び 6 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

10

【 6 9 2 0 】

従って、大当たり種別「確変 S」に当選した場合、確変領域 6 5 d が無効に設定される 2 R ~ 4 R の 3 のラウンドにおいて、確変領域 6 5 d を通過させたラウンド数が「2 回」以下の状態で、確変領域 6 5 d が有効に設定される 5 R 目又は 6 R 目のいずれかの確変領域 6 5 d に球を通過させることによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 6 9 2 1 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 T」では、5 R 目及び 7 R 目において確変領域 6 5 d が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ~ 4 R、6 R 目及び 8 R ~ 1 0 R の各ラウンド）では確変領域 6 5 d が無効に設定されている。

20

【 6 9 2 2 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 T」に当選した場合、確変領域 6 5 d が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 3 0 1 参照）、仮に確変領域 6 5 d が無効に設定される 2 R ~ 4 R の 3 のラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させた場合、5 R 目及び 7 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、5 R 目及び 7 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、5 R 目及び 7 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなる。

【 6 9 2 3 】

よって、この場合、5 R 目及び 7 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなっているため、5 R 目及び 7 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

30

【 6 9 2 4 】

また、仮に確変領域 6 5 d が無効に設定される 2 R ~ 4 R のうちの 2 のラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させ、確変領域 6 5 d が有効に設定される 5 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させず、さらに、確変領域 6 5 d が無効に設定される 6 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させた場合、7 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、7 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、7 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなる。

【 6 9 2 5 】

よって、この場合、確変領域 6 5 d が有効に設定される 5 R 目において確変領域 6 5 d を通過させておらず、かつ、7 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなっているため、7 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

40

【 6 9 2 6 】

従って、大当たり種別「確変 T」に当選した場合、確変領域 6 5 d が無効に設定される 2 R ~ 4 R の 3 のラウンドにおいて、確変領域 6 5 d を通過させたラウンド数が「2 回」以下の状態で、確変領域 6 5 d が有効に設定される 5 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させるか、5 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させず、確変領域 6 5 d が無効に設定される 2 R ~ 4 R 及び 6 R 目の 4 のラウンドにおいて、確変領域 6 5 d を通過させたラウンド数

50

が「2回」以下の状態で、確変領域65dが有効に設定される7R目の確変領域65dに球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【6927】

次いで、第2特別図柄の大当たり種別「確変U」では、6R目及び7R目において確変領域65dが有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1R～5R及び8R～10Rの各ラウンド）では確変領域65dが無効に設定されている。

【6928】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変U」に当選した場合、確変領域65dが開放されるのは2R以降となっているため（図301参照）、仮に確変領域65dが無効に設定される2R～5Rのうちの3のラウンドにおいて確変領域65dに球を通過させた場合、6R目及び7R目の開始時における確変領域通過回数カウンタ2030の値が「3」となっているため、6R目及び7R目の開始時において確変領域有効フラグ203mがオンされず、6R目及び7R目の確変領域65dが無効のままとなる。

【6929】

よって、この場合、6R目及び7R目の確変領域65dが無効のままとなっているため、6R目及び7R目の確変領域65dに球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【6930】

従って、大当たり種別「確変U」に当選した場合、確変領域65dが無効に設定される2R～5Rの4のラウンドにおいて、確変領域65dを通過させたラウンド数が「2回」以下の状態で、確変領域65dが有効に設定される6R目又は7R目のいずれか確変領域65dに球を通過させることによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【6931】

なお、上記図302及び図303の説明において、大当たり種別毎に有効確変領域を通過し得るパターンについて説明したが、上述したように、遊技者が実際に大当たり遊技を行う場合は、いずれの大当たり種別に当選しているのかを識別することが困難に構成されているため、遊技者はいずれの大当たりラウンドの確変領域65dが有効に設定されているのかを推測しながら、いずれかの確変領域65dに球を通過させ、その遊技結果を第3図柄表示装置81において確認するように構成されている。

【6932】

このように構成することで、大当たり種別によって各大当たりラウンドの確変領域65dが有効又は無効に設定されるパターンが異なるようにすることができる。その結果、遊技者はいずれの大当たりラウンドが有効に設定されているかを推測しながら大当たり中を遊技することができ、新たな遊技性を創出して興趣向上を図ることができる。

【6933】

また、上述したように、大当たり種別「確変A」、「確変B」、「確変C」、「確変D」、「確変E」又は「確変F」に当選した場合、即ち、第1特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合は、大当たり種別毎に1のラウンドにおいてのみ、確変領域65dが有効に設定されており、かつ、確変領域65dを球が通過したラウンド数が「2回」に達すると、以降の大当たりラウンドの確変領域65dはすべて無効となるように構成されている。よって、第1特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に有効確変領域を通過させられる確率は2/6（即ち、約33%）となるように構成されている。

【6934】

これに対し、大当たり種別「確変G」、「確変H」、「確変I」、「確変J」、「確変K」、「確変L」、「確変M」、「確変N」、「確変O」、「確変P」、「確変Q」、「確変R」、「確変S」、「確変T」又は「確変U」に当選した場合、即ち、第2特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合は、大当たり種別毎に2のラウンドにおいて、確変領域65dが有効に設定されており、かつ、確変領域65dを球が通過したラウンド数が

10

20

30

40

50

「３回」に達すると、以降の大当たりラウンドの確変領域６５ｄはすべて無効となるように構成されている。よって、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に有効確変領域を通過させられる確率は１２／１５（即ち、８０％）となるように構成されている。

【６９３５】

従って、第２０実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合よりも、第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合の方が、有効確変領域を通過する確率が高くなるように構成されており、「確率変動状態」に移行し易い（継続し易い）ように構成されている。

【６９３６】

また、当該ラウンドの確変領域６５ｄが有効に設定されていないと遊技者が推測した場合、該当のラウンドでは、遊技者は可変入賞装置６５の開放から１０秒間において球の発射を中断することになり、時間あたりに遊技者が獲得する球数が過度になり難いようにすることができる。その結果、遊技者の射幸心を煽り過ぎず、遊技者が遊技を適切に行うことができるパチンコ機１０を提供することができる。

【６９３７】

なお、上述したように、第２０実施形態のパチンコ機１０では、確変領域有効テーブル２０２ｈに基づいて、各大当たり種別によって、大当たりラウンド毎の確変領域６５ｄが有効又は無効に設定されるように構成されているが、確変領域有効テーブル２０２ｈを設定せず、すべての大当たりラウンドの確変領域６５ｄが有効になるように構成してもよい。

【６９３８】

この場合、確変領域開放テーブル２０２ｇに基づいて、各大当たり種別に対応して各ラウンドの確変領域６５ｄが開放されるか、又は、閉鎖されたままであるかが設定されているため、大当たり種別によって確変領域６５ｄが開放するラウンド、即ち、有効となるラウンドが設定されることになる。このため、第３図柄表示装置８１では、確変領域６５ｄが開放されて有効となる大当たりラウンドの手前のラウンドから当該ラウンドの該確変領域６５ｄに球が通過するまでの間において、該確変領域６５ｄが開放されること報知するように構成する。さらに、該確変領域６５ｄが開放されている状態において、該確変領域６５ｄへの球の通過が検知されない場合に、該確変領域６５ｄの残りの開放時間に応じて、右打ち遊技を示唆する程度を強めて、遊技者が該確変領域６５ｄへ球を通過させるように促すようにするとより好適となる。そして、確変領域６５ｄへの球の通過を検知した場合は、該通過検知タイミングで第３図柄表示装置８１において実行されている演出内容にかかわらず、通過検知したことを報知する演出を行うように構成する。

【６９３９】

ここで、図３０４～図３０６を参照して、大当たり種別「確変Ａ」、「確変Ｂ」及び「確変Ｃ」における可変入賞装置６５の開閉態様、確変領域有効フラグ２０３ｍの設定態様、確変領域スイッチ６５ｇにおける球の検出態様、及び、該確変領域スイッチ６５ｇへの球の検出に基づく確変移行フラグ２０３ｋ（図２８９参照）の設定態様等を説明する。

【６９４０】

図３０４は、大当たり種別「確変Ａ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド６５ｂ及び確変領域ソレノイド６５ｆの作動タイミング、大入賞口スイッチ６５ｃ及び確変領域スイッチ６５ｇにおける球の検出タイミング、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値の加算タイミング、大入賞口開閉板６５ａが閉鎖されている期間（以下、「インターバル」と称する）、確変領域有効フラグ２０３ｍ及び確変移行フラグ２０３ｋの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートであり、図３０５は、大当たり種別「確変Ｂ」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド６５ｂ及び確変領域ソレノイド６５ｆの作動タイミング、大入賞口スイッチ６５ｃ及び確変領域スイッチ６５ｇにおける球の検出タイミング、確変領域通過回数カウンタ２０３ｏの値の加算タイミング、大入賞口開閉板６５ａが閉鎖されている期間（以下、「インターバル」と称する）、確変領域有効フラグ２０３ｍ及び確変移行フラグ２０３ｋの設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートであり、図３０６は、大当たり種別「確変Ｃ」

10

20

30

40

50

に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド 6 5 b 及び確変領域ソレノイド 6 5 f の作動タイミング、大入賞口スイッチ 6 5 c 及び確変領域スイッチ 6 5 g における球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値の加算タイミング、大入賞口開閉板 6 5 a が閉鎖されている期間（以下、「インターバル」と称する）、確変領域有効フラグ 2 0 3 m 及び確変移行フラグ 2 0 3 k の設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【 6 9 4 1 】

図 3 0 4 で示すように、大当たり種別「確変 A」では、計 1 0 ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド 6 5 b がオンされて、大入賞口開閉板 6 5 a が開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件（第 2 0 実施形態では、開放から最大で「3 0 秒」経過、又は、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球を 1 0 個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、大入賞口ソレノイド 6 5 b がオフされて大入賞口開閉板 6 5 a が閉鎖され、1 のラウンドが終了する。そして、1 の大当たり遊技において 1 0 ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、1 の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は、大当たりに当選したタイミングで「0」クリアされる。

【 6 9 4 2 】

さらに、大当たり種別「確変 A」では、4 R ~ 9 R の各ラウンドの一定期間（第 2 0 実施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板 6 5 a の開放から 1 0 秒）において確変領域ソレノイド 6 5 f がオンされて、該確変領域ソレノイド 6 5 f の下流側に設けられた確変領域スイッチ 6 5 g によって球が検出可能な状態となる。そして、可変入賞装置 6 5 内に流入した球が確変領域スイッチ 6 5 g によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値に 1 加算される（各ラウンドの 1 回目の検出時のみ加算）。また、4 R ~ 9 R の各ラウンドにおいて、所定条件（第 2 0 実施形態では、確変領域 6 5 d の開放から最大で「1 0 秒」経過、又は、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球を 1 0 個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、確変領域ソレノイド 6 5 f がオフされて確変領域 6 5 d が閉鎖される。

【 6 9 4 3 】

なお、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、確変領域ソレノイド 6 5 f がオンされる期間が、4 R ~ 9 R の各ラウンドにおける大入賞口開閉板 6 5 a の開放から 1 0 秒間となっているため、仮に遊技者が当該ラウンドの確変領域 6 5 d へ球を入賞させたくない場合であっても、当該ラウンドの確変領域 6 5 d が開放されている 1 0 秒間は球の発射を中断しておき、該確変領域 6 5 d が閉鎖されてから右打ち遊技を再開することで、当該ラウンドの賞球を獲得することができる。

【 6 9 4 4 】

さらに、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンするか否かの判定処理が行われる（図 3 2 4 にて詳細を後述）。図 3 0 4 の例では、大当たり種別「確変 A」に当選しているため、4 R 目が確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされ得るラウンドとなる（図 3 0 2 参照）。

【 6 9 4 5 】

この場合、4 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は「0」となっており、「2」に達していないため、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされる。そして、4 R 目において可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、確変領域ソレノイド 6 5 f がオンされている間に確変領域スイッチ 6 5 g によって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされている状態で確変領域スイッチ 6 5 g によって球が検出された場合に、確変移行フラグ 2 0 3 k（図 2 8 9 参照）がオンされる。第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり種別「確変 A」の大当たり終了後に、確変移行フラグ 2 0 3 k がオンに設定されていることにより、「確率変動状態」に移行するように構成されている。また、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は、大当たり遊技が終了するタイミングで「0」クリアされる。

10

20

30

40

50

【 6 9 4 6 】

次いで、図 3 0 5 で示すように、大当たり種別「確変 B」では、計 1 0 ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド 6 5 b がオンされて、大入賞口開閉板 6 5 a が開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件（第 2 0 実施形態では、開放から最大で「3 0 秒」経過、又は、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球を 1 0 個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、大入賞口ソレノイド 6 5 b がオフされて大入賞口開閉板 6 5 a が閉鎖され、1 のラウンドが終了する。そして、1 の大当たり遊技において 1 0 ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、1 の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は、大当たりに当選したタイミングで「0」クリアされる。

10

【 6 9 4 7 】

さらに、大当たり種別「確変 B」では、4 R ~ 9 R の各ラウンドの一定期間（第 2 0 実施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板 6 5 a の開放から 1 0 秒）において確変領域ソレノイド 6 5 f がオンされて、該確変領域ソレノイド 6 5 f の下流側に設けられた確変領域スイッチ 6 5 g によって球が検出可能な状態となる。そして、可変入賞装置 6 5 内に流入した球が確変領域スイッチ 6 5 g によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値に 1 加算される（各ラウンドの 1 回目の検出時のみ加算）。また、4 R ~ 9 R の各ラウンドにおいて、所定条件（第 2 0 実施形態では、確変領域 6 5 d の開放から最大で「1 0 秒」経過、又は、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球を 1 0 個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、確変領域ソレノイド 6 5 f がオフされて確変領域 6 5 d が閉鎖される。

20

【 6 9 4 8 】

さらに、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンするか否かの処理が行われる（図 3 2 4 にて詳細を後述）。図 3 0 5 の例では、大当たり種別「確変 B」に当選しているため、5 R 目が確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされ得るラウンドとなる（図 3 0 2 参照）。

【 6 9 4 9 】

よって、4 R 目においては、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、確変領域ソレノイド 6 5 f がオンされている間に確変領域スイッチ 6 5 g によって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオフされている状態で確変領域スイッチ 6 5 g によって球が検出された場合、確変移行フラグ 2 0 3 k（図 2 8 9 参照）はオンされず、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値に 1 加算され、「1」となる。

30

【 6 9 5 0 】

そして、5 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は「1」となっており、「2」に達していないため、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされる。そして、5 R 目において可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、確変領域ソレノイド 6 5 f がオンされている間に確変領域スイッチ 6 5 g によって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされている状態で確変領域スイッチ 6 5 g によって球が検出された場合に、確変移行フラグ 2 0 3 k（図 2 8 9 参照）がオンされる。第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり種別「確変 B」の大当たり終了後に、確変移行フラグ 2 0 3 k がオンに設定されていることにより、「確率変動状態」に移行するように構成されている。また、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は、大当たり遊技が終了するタイミングで「0」クリアされる。

40

【 6 9 5 1 】

次いで、図 3 0 6 で示すように、大当たり種別「確変 C」では、計 1 0 ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド 6 5 b がオンされて、大入賞口開閉板 6 5 a が開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件（第 2 0 実施形態では、開放から最大で「3 0 秒」経過、又は、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球を 1 0 個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、大入賞口ソレノイド 6 5 b がオ

50

フされて大入賞口開閉板 6 5 a が閉鎖され、1 のラウンドが終了する。そして、1 の大当たり遊技において 1 0 ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、1 の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は、大当たりに当選したタイミングで「0」クリアされる。

【6 9 5 2】

さらに、大当たり種別「確変 C」では、4 R ~ 9 R の各ラウンドの一定期間（第 2 0 実施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板 6 5 a の開放から 1 0 秒）において確変領域ソレノイド 6 5 f がオンされて、該確変領域ソレノイド 6 5 f の下流側に設けられた確変領域スイッチ 6 5 g によって球が検出可能な状態となる。そして、可変入賞装置 6 5 内に流入した球が確変領域スイッチ 6 5 g によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値に 1 加算される（各ラウンドの 1 回目の検出時のみ加算）。また、4 R ~ 9 R の各ラウンドにおいて、所定条件（第 2 0 実施形態では、確変領域 6 5 d の開放から最大で「1 0 秒」経過、又は、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球を 1 0 個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、確変領域ソレノイド 6 5 f がオフされて確変領域 6 5 d が閉鎖される。

10

【6 9 5 3】

さらに、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンするか否かの処理が行われる（図 3 2 4 にて詳細を後述）。図 3 0 6 の例では、大当たり種別「確変 C」に当選しているため、6 R 目が確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされ得るラウンドとなる（図 3 0 2 参照）。

20

【6 9 5 4】

よって、4 R 目においては、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、確変領域ソレノイド 6 5 f がオンされている間に確変領域スイッチ 6 5 g によって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオフされている状態で確変領域スイッチ 6 5 g によって球が検出された場合は、確変移行フラグ 2 0 3 k（図 2 8 9 参照）はオンされず、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値に 1 加算され、「1」となる。

【6 9 5 5】

さらに、5 R 目においても、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、確変領域ソレノイド 6 5 f がオンされている間に確変領域スイッチ 6 5 g によって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオフされている状態で確変領域スイッチ 6 5 g によって球が検出された場合は、確変移行フラグ 2 0 3 k（図 2 8 9 参照）はオンされず、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値に 1 加算され、「2」となる。

30

【6 9 5 6】

そして、6 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は「2」に達しているため、確変領域有効フラグ 2 0 3 m はオンされずオフの状態のままとなる。また、6 R 目において可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、確変領域ソレノイド 6 5 f がオンされている間に確変領域スイッチ 6 5 g によって検出された場合、即ち、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオフされている状態で確変領域スイッチ 6 5 g によって球が検出された場合は、確変移行フラグ 2 0 3 k（図 2 8 9 参照）はオンされない。

40

【6 9 5 7】

その後も確変移行フラグ 2 0 3 k はオフの状態のまま大当たりが終了するため、「確率変動状態」には移行せず、「普図高確時間短縮状態」に移行する。また、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は、大当たり遊技が終了するタイミングで「0」クリアされる。

【6 9 5 8】

次に、図 3 0 7（a）から図 3 0 7（c）を参照して、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i、普図変動テーブル 2 0 2 j 及び普通電役開放テーブル 2 0 2 k の詳細について説明する。まず、図 3 0 7（a）は、ROM 2 0 2 に記憶される普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i の一例を模式的に示した模式図である。

50

【 6 9 5 9 】

上述したように、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i は、パチンコ機 1 0 の遊技状態が、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」である普通図柄の低確率状態（「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機 1 0 の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との２種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。

10

【 6 9 6 0 】

図 3 0 7 (a) で示すように、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタ C 4 の値の数は 7 0 個で、その値「3 0 ~ 9 9」が、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i に規定（設定）されている。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、 $70 / 100$ となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されている。

【 6 9 6 1 】

一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタ C 4 の値の数は 9 9 個で、その値「1 ~ 9 9」が、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i に規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、 $99 / 100$ となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。

20

【 6 9 6 2 】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役 7 2 が開放し易い状況か、該開放し易い状況より開放し難い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合に、普通電役 7 2 が開放し易い状況であることによって第 2 始動口 7 1 へ入賞し得る状況か、普通電役 7 2 が開放し易い状況より開放し難い状況であることで球が第 2 始動口 7 1 へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

30

【 6 9 6 3 】

特に、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役 7 2 が開放し難く、さらに、開放した場合でも普通電役 7 2 が短時間しか開放しないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも「普通図柄高確率状態」より第 2 始動口 7 1 へ入賞し難くなるように構成されている。また、第 1 始動口 6 4 には普通電役 7 2 のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート 6 7 が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第 1 始動口 6 4 へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、第 2 始動口 7 1 へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第 1 始動口 6 4 へ入賞させなければならず、第 1 特別図柄の動的表示を実行させるために自力で第 1 始動口 6 4 へ入賞させるように構成されている。なお、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間や普通電役 7 2 の開放パターンを複数種類設けておくことで、「通常遊技状態」において遊技者が第 2 始動口 7 1 へ入賞可能なタイミングを把握させ難く構成して、第 2 始動口 7 1 への入賞を困難に構成するとより好適である。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート 6 7 への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで

40

50

、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。

【6964】

次いで、図307(b)を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル202jの詳細について説明する。図307(b)は、ROM202に記憶される普図変動テーブル202jの一例を模式的に示した模式図である。

【6965】

普図変動テーブル202jは、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」で参照される「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用との2種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。

10

【6966】

図307(b)で示すように、第20実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「15秒」となるように普図変動テーブル202jで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「15秒」となるように設定されている。

【6967】

また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「0.1秒」となるように普図変動テーブル202jで規定されている。つまり、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「0.1秒」となるように設定されている。

20

【6968】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート67を球が通過してから、普通電役72が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート67を通過した場合に、該スルーゲート67の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役72が開放されて、スルーゲート67を通過した球がそのまま第2始動口71へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、1の球のスルーゲート67及び第2始動口71への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

30

【6969】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役72の開放時間も長時間となるため、普通電役72の上面を球が転動している間に普通電役72が開放(没入)状態となって、右打ち遊技により発射された球が第2始動口71へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第2始動口71へ入賞し易く、可変入賞装置65へ入賞し難いように構成されている。

40

【6970】

また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、「確率変動状態」及び「普図高確時間短縮状態」よりも当たりに当選し難いものの、普通図柄の可変表示時間が短く、かつ、普通電役72の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技により発射された球が第2始動口71へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「普図低確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第2始動口71へ入賞し易く、可変入賞装置65へ入賞し難いように構成されている。

【6971】

50

次いで、図 3 0 7 (c) を参照して、普通電役開放テーブル 2 0 2 k について説明する。図 3 0 7 (c) は、ROM 2 0 2 に記憶される普通電役開放テーブル 2 0 2 k の一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル 2 0 2 k は、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役 7 2 の開放 (没入) 時間および開放回数が規定されている。

【 6 9 7 2 】

普通電役開放テーブル 2 0 2 k は、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」で参照される「普図高確時間短縮状態・確率変動状態・普図低確時間短縮状態」用とで、普通電役 7 2 の開放態様 (開放時間) が変更される。

10

【 6 9 7 3 】

図 3 0 7 (c) で示すように、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役 7 2 の開放回数は 1 回であり、その開放時間は「 0 . 1 秒」となるように普通電役開放テーブル 2 0 2 k で規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役 7 2 は、「 0 . 1 秒」× 1 回 = 「 0 . 1 秒」の間、開放されるように設定されている。

【 6 9 7 4 】

また、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役 7 2 の開放時間は「 5 . 8 秒」、かつ、開放回数が 1 回となるように普通電役開放テーブル 2 0 2 k で規定されている。つまり「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役 7 2 は、「 5 . 8 秒」× 1 回 = 「 5 . 8 秒」の間、開放されるように構成される。

20

【 6 9 7 5 】

これにより、遊技状態に応じて普通電役 7 2 の開放態様を変更することで、普通電役 7 2 が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合に、普通電役 7 2 が開放している期間が長いことによって第 2 始動口 7 1 へ入賞し易い状況か、普通電役 7 2 が開放している状況が短いことによって球が第 2 始動口 7 1 へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

30

【 6 9 7 6 】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「確率変動状態」又は「普図高確時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役 7 2 の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第 2 始動口 7 1 へと入賞し易いように構成されている。

【 6 9 7 7 】

また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」においては、普通図柄の低確率状態であるものの、可変表示時間が短時間で、普通電役 7 2 の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第 2 始動口 7 1 へと入賞し易いように構成されている。

40

【 6 9 7 8 】

よって、「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第 2 始動口 7 1 へ入賞し易く、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第 2 特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成されている。

【 6 9 7 9 】

このように、特別図柄の高確率状態又は低確率状態と、普通図柄の高確率状態又は低確率状態と、可変表示時間及び普通電役 7 2 の開放時間の長時間又は短時間と、をそれぞれ組み合わせた各遊技状態を設けることで、各遊技状態に遊技性を変化させ、バリエーショ

50

ンが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【6980】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を $1/100$ 程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「確率変動状態」における普通図柄の当たり確率を $50/100 = 1/2$ 程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「確率変動状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「30秒」以上の長い時間（例えば、「100秒」）としてもよいし、「10秒」未満の短い時間（例えば、「1秒」）としてもよい。

10

【6981】

また、普通電役72の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役72の開放時間として、「通常遊技状態」等より「確率変動状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役72の開放時間を「0.1秒」以上（例えば、「1秒」）に設定してもよいし、開放回数を「1回」以上（例えば、「3回」）に設定してもよい。また、「確率変動状態」等における普通電役72の開放時間を「5.8秒」以上の長い時間（例えば、「10秒」）としてもよいし、「5.8秒」未満の短い時間（例えば、「1秒」）としてもよい。さらに、「確率変動状態」等における普通電役72の開放回数を「1回」以上の多い回数（例えば、「5回」）としてもよい。

20

【6982】

次に、図308を参照して、第20実施形態における時短終了条件テーブル202mについて説明する。図308は、第20実施形態におけるROM202に記憶される時短終了条件テーブル202mの一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル202mは、大当たり状態の終了時、又は、救済条件成立回数に達した場合に参照され、大当たりに当選した大当たり種別又は救済条件成立に応じて付与される「時短機能」の終了条件がそれぞれ規定されている。

【6983】

図308で示すように、すべての遊技状態において大当たりに当選した場合の有効確変領域の通過時には、「確率変動状態」として、次回大当たりまで高確時短機能が有効となるように設定される。また、すべての遊技状態において大当たりに当選した場合の有効確変領域の非通過時には、「普図高確時間短縮状態」として、高確時短機能が「150回」まで有効となるように設定される。また、「通常遊技状態」において救済条件成立回数（第20実施形態では「900回」）に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」として、低確時短機能が「1000回」まで有効となるように設定される。

30

【6984】

図289に戻り、説明を続ける。RAM203は、図290に図示したカウンタ用バッファ203c等のほか、MPU201の内部レジスタの内容やMPU201により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット/アウトプット（Input/Output。以下、「I/O」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、RAM203は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM203に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、RAM203において、大当たり時における確変領域65dへの入賞の有無を記憶する記憶手段を設けてもよい。この場合、遊技状態に対応して所定回の確変領域スイッチ65gのみを上記記憶手段に反映させる機能を設けてもよい。

40

【6985】

50

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がRAM 203に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM 203に記憶される情報に基づいて、パチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM 203への書き込みはメイン処理（図313参照）によって電源遮断時に実行され、RAM 203に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図311参照）において実行される。なお、MPU 201のNMI端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路252からの停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU 201へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図330参照）が即座に実行される。

10

【6986】

主制御装置110のMPU 201には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン204を介して入出力ポート205が接続されている。入出力ポート205には、各入賞口63, 64, 65, 71に入賞した球や、スルーゲート67を通過した球、アウト口66を通過して球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、大入賞口スイッチ65c等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ208や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー501、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ502、RAM 203に記憶されているデータを消去するためのRAM消去スイッチ503が接続される。

20

【6987】

また、入出力ポート205の出力側には、払出制御装置111、音声ランプ制御装置113、特別図柄表示装置37、普通図柄表示装置83、普通図柄保留ランプ84、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド65bや、普通電役72の出没板72aを駆動するための普通電役ソレノイド（図示せず）、その他ソレノイド209が接続されている。MPU 201は、各種スイッチ208, 502, 503から出力される信号や、設定キー501の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の1つとして確率表示装置504の表示内容等を設定する。

【6988】

30

払出制御装置111は、払出モータ216を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるMPU 211は、そのMPU 211により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM 212と、ワークメモリ等として使用されるRAM 213とを有している。

【6989】

払出制御装置111のRAM 213は、主制御装置110のRAM 203と同様に、MPU 211の内部レジスタの内容やMPU 211により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。RAM 213は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM 213に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置110のMPU 201と同様、MPU 211のNMI端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路252から停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU 211へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図330参照）が即座に実行される。

40

【6990】

払出制御装置111のMPU 211には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン214を介して入出力ポート215が接続されている。入出力ポート215には、主制御装置110や払出モータ216、発射制御装置112などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置111には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイ

50

ッチ 2 1 7 が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ 2 1 7 は、払出制御装置 1 1 1 に接続されるが、主制御装置 1 1 0 には接続されていない。

【 6 9 9 1 】

発射制御装置 1 1 2 は、主制御装置 1 1 0 により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル 5 1 の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるように球発射ユニット 1 1 2 a を制御するものである。球発射ユニット 1 1 2 a は、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル 5 1 に触れていることをタッチセンサ 5 1 a により検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ 5 1 b がオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル 5 1 の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル 5 1 の操作量に応じた強さで球が発射される。

10

【 6 9 9 2 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、音声出力装置（図示しないスピーカなど） 2 2 6 における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部 2 9 ~ 3 3、表示ランプ 3 4 など） 2 2 7 における点灯および消灯の出力、変動演出や、後述する「投票演出」及び「競争演出」の表示、「保留変化予告」といった第 3 図柄表示装置 8 1 にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。

【 6 9 9 3 】

演算装置である M P U 2 2 1 は、その M P U 2 2 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した R O M 2 2 2 と、ワークメモリ等として使用される R A M 2 2 3 とを有している。

20

【 6 9 9 4 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 2 4 を介して入出力ポート 2 2 5 が接続されている。入出力ポート 2 2 5 には、主制御装置 1 1 0、表示制御装置 1 1 4、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7、及び、枠ボタン 2 2 などがそれぞれ接続されている。第 2 0 実施形態では、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置 1 1 3 から主制御装置 1 1 0 へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置 1 1 3 と表示制御装置 1 1 4 とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

30

【 6 9 9 5 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、枠ボタン 2 2 からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン 2 2 が操作された場合は、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7 を制御すると共に、表示制御装置 1 1 4 へ枠ボタン 2 2 の押下に基づいた表示を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるように指示する。

【 6 9 9 6 】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び第 3 図柄表示装置 8 1 が接続され、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動演出や後述する「投票演出」及び「競争演出」の表示、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、「投票演出」及び「競争演出」の表示内容の詳細については、図 3 4 3 ~ 図 3 6 4 において後述する。

40

【 6 9 9 7 】

電源装置 1 1 5 は、パチンコ機 1 0 の各部に電源を供給するための電源部 2 5 1 と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路 2 5 2 とを有している。電源部 2 5 1 は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置 1 1 0 ~ 1 1 4 等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部 2 5 1 は、外部より供給される交流 2 4 ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ 2 0 8 などの各種スイッチや、ソレノイド 2 0 9 などのソレノイド、モータ等を駆動するための 1 2 ボルトの電圧、ロジック用の 5 ボルトの電圧、R A M バックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら 1 2 ボルトの

50

電圧、5ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置110～114等に対して必要な電圧を供給する。

【6998】

停電監視回路252は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置110のMPU201及び払出制御装置111のMPU211の各NMI端子へ停電信号SG1を出力するための回路である。停電監視回路252は、電源部251から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視し、この電圧が22ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号SG1を主制御装置110及び払出制御装置111のNMI端子へ出力する。停電信号SG1の出力によって、主制御装置110及び払出制御装置111は、停電の発生を認識し、NMI割込処理（図330参照）を実行する。なお、電源部251は、直流安定24ボルトの電圧が22ボルト未満になった後においても、NMI割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である5ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置110及び払出制御装置111は、NMI割込処理を正常に実行し完了することができる。

10

【6999】

ここで、図309を参照して、音声ランプ制御装置113の詳細な電氣的構成について説明する。図309は、主に音声ランプ制御装置113の電氣的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置113のROM222には、MPU221にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル222a、大当たり種別テーブル222b、停止パターンテーブル222c、変動パターンテーブル222dが少なくとも格納されている。これらのテーブル222a～222dは、いずれも主制御装置110のROM202に設けられた大当たり乱数テーブル202a、大当たり種別テーブル202b、停止パターンテーブル202d、変動パターンテーブル202eと同じものである。

20

【7000】

音声ランプ制御装置113は、主制御装置110において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ203cより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3および変動種別カウンタCS1の各値と、大当たり乱数テーブル222a、大当たり種別テーブル222b、停止パターンテーブル222cおよび変動パターンテーブル222dとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

30

【7001】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域Db（図288参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【7002】

RAM223には、特図1変動開始フラグ223a、特図2変動開始フラグ223b、サブ第1保留球数カウンタ223c、サブ第2保留球数カウンタ223d、第1保留情報格納エリア223e、第2保留情報格納エリア223f、実行情報格納エリア223g、サブ確変領域通過回数カウンタ223h、確変領域通過フラグA223i、確変領域通過フラグB223j、確変領域通過フラグC223k、確変領域通過フラグD223m、確変領域通過フラグE223n、確変領域通過フラグF223o、サブ確変移行フラグ223p、有効確変領域通過ラウンド格納エリア223q、投票完了フラグ223rが少なくとも設けられている。

40

【7003】

特図1変動開始フラグ223aは、オン状態で第1特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図1変動開始フラグ223aは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置110から出力された特図1停止種別コマンドを受信した

50

場合にオンされる（図 3 3 4 の S 1 2 3 5 参照）。そして、第 1 特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図 3 3 7 の S 1 3 0 2 参照）。

【 7 0 0 4 】

そして、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、この特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンされたことを契機として、待機中の第 1 特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第 1 特別図柄の変動演出を実行させるための第 1 特別図柄の変動演出の設定処理（図 3 3 7 の S 1 3 0 6 ~ S 1 3 0 8 参照）を行う。

【 7 0 0 5 】

特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b は、オン状態で第 2 特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置 1 1 0 から出力された特図 2 停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図 3 3 5 の S 1 2 5 5 参照）。そして、第 2 特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図 3 3 7 の S 1 3 1 0 参照）。

【 7 0 0 6 】

そして、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、この特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンされたことを契機として、待機中の第 2 特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第 2 特別図柄の変動演出を実行させるための第 2 特別図柄の変動演出の設定処理（図 3 3 7 の S 1 3 1 4 ~ S 1 3 1 6 参照）を行う。

【 7 0 0 7 】

サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c は、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同様に、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）で実行され得る第 1 特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

【 7 0 0 8 】

上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c にて、その保留球数を管理するようになっている。

【 7 0 0 9 】

具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 始動口 6 4 への入球によって第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置 1 1 0 において第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が加算された場合に主制御装置 1 1 0 より送信される第 1 保留球数コマンドを受信すると、その第 1 保留球数コマンドに含まれる、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の加算後の値（即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 1 特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する（図 3 3 3 の S 1 2 0 7 参照）。

【 7 0 1 0 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 において第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が減算される場合に主制御装置 1 1 0 から送信される第 1 特別図柄の変動演出に対応する特図 1 変動パターンコマンド及び特図 1 停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第 1 特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を 1 減算（更新）する（図 3 3 7 の S 1 3 0 5 参照）。このように、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の更新にあわせて主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置 1 1 3 ではサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同期させながら、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新することができる。

【 7 0 1 1 】

サブ第2保留球数カウンタ223dは、主制御装置110の第2保留球数カウンタ203bと同様に、第3図柄表示装置81（特別図柄表示装置37）で実行され得る第2特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置110において保留されている第2特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。

【7012】

上述したように、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110に直接アクセスして、主制御装置110のRAM203に格納されている第2保留球数カウンタ203bの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置113では、主制御装置110から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第2保留球数カウンタ223dにて、その保留球数を管理するようになっている。

10

【7013】

具体的には、音声ランプ制御装置113は、第2始動口71への入球によって第2特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置110において第2保留球数カウンタ203bの値が加算された場合に主制御装置110より送信される第2保留球数コマンドを受信すると、その第2保留球数コマンドに含まれる、主制御装置110の第2保留球数カウンタ203bの加算後の値（即ち、主制御装置110に保留された第2特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第2保留球数カウンタ223dに格納する（図333のS1211参照）。

【7014】

また、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110において第2保留球数カウンタ203bの値が減算される場合に主制御装置110から送信される第2特別図柄の変動演出に対応する特図2変動パターンコマンド及び特図2停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第2特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第2保留球数カウンタ223dの値を1減算（更新）する（図337のS1313参照）。このように、第2保留球数カウンタ203bの更新にあわせて主制御装置110から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置113ではサブ第2保留球数カウンタ223dの値を更新するので、主制御装置110の第2保留球数カウンタ203bと同期させながら、サブ第2保留球数カウンタ223dの値を更新することができる。

20

【7015】

サブ第1保留球数カウンタ223c又はサブ第2保留球数カウンタ223dの値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第3図柄表示装置81における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置113は、第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第1保留球数カウンタ223c又はサブ第2保留球数カウンタ223dに格納したり（図333のS1207又はS1211参照）、特図1変動パターンコマンド及び特図1停止種別コマンド、又は、特図2変動パターンコマンド及び特図2停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第1保留球数カウンタ223c又はサブ第2保留球数カウンタ223dの値を更新したりするタイミングで（図337のS1305又はS1313参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第1保留球数カウンタ223c及びサブ第2保留球数カウンタ223dの値を表示制御装置114に通知するべく、表示用第1保留球数コマンド又は表示用第2保留球数コマンドを表示制御装置114に対して送信する。

30

40

【7016】

表示制御装置114では、この表示用第1保留球数コマンド又は表示用第2保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置113のサブ第1保留球数カウンタ223c及びサブ第2保留球数カウンタ223dの値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第3図柄表示装置81のコクピット表示領域Db（図288（b）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

【7017】

上述したように、サブ第1保留球数カウンタ223cは、主制御装置110の第1保留

50

球数カウンタ 2 0 3 a と同期しながら、その値が変更され、また、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d は、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b と同期しながら、その値が変更される。従って、第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b (図 2 8 8 (b) 参照) に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値に同期させながら、変化させることができる。よって、第 3 図柄表示装置 8 1 には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【 7 0 1 8 】

第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e は、保留されている第 1 特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、第 1 保留球数コマンドによって送信された第 1 特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を格納するためのエリアである。

10

【 7 0 1 9 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値と、ROM 2 2 2 に格納された各テーブル 2 2 2 a ~ 2 2 2 d とを用いて、第 1 特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【 7 0 2 0 】

第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f は、保留されている第 2 特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、第 2 保留球数コマンドによって送信された第 2 特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を格納するためのエリアである。

20

【 7 0 2 1 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値と、ROM 2 2 2 に格納された各テーブル 2 2 2 a ~ 2 2 2 d とを用いて、第 2 特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【 7 0 2 2 】

実行情報格納エリア 2 2 3 g は、少なくとも特別図柄表示装置 3 7 で実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置 1 1 0 において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得され、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値とを格納するためのエリアである。

30

【 7 0 2 3 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 エリア又は第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 2 保留情報格納第 1 エリアに記憶されている変動演出を行うための情報 (カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 等の各値) を、この実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトする。

40

【 7 0 2 4 】

サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h は、主制御装置 1 1 0 の確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o と同様に、大当たり中に確変領域スイッチ 6 5 g によって球が検知されたラウンドの回数を計数するカウンタである。

【 7 0 2 5 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、大当たり中に確変領域スイッチ 6 5 g によって球が検知された場合であって、当該ラウンドの 1 カウント目である場合に主制御装置 1 1 0 より送信される確変領域通過コマンドを受信すると、後述する、当該ラウンドの確変領域通過フ

50

ラグ（確変領域通過フラグ A 2 2 3 i ~ 確変領域通過フラグ F 2 2 3 o のいずれか）をオンに設定し、この当該ラウンドの確変領域通過フラグがオンされている場合に、該サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値を 1 加算する（図 3 4 0 の S 1 6 0 5 参照）。

【 7 0 2 6 】

第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、当選した大当たり種別とこのサブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値とを判別し、該サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が一定値を超えている（第 2 0 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりの場合に「 2 」以上、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりの場合に「 3 」以上）場合に、後述する投票完了フラグ 2 2 3 r をオンに設定する。

【 7 0 2 7 】

なお、このサブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h は、大当たりに当選したタイミングで「 0 」クリアされる（図 3 3 8 の S 1 4 0 2 参照）。

【 7 0 2 8 】

このように、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の更新にあわせて主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドに従って、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o と同期させながら、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値を更新することができる。

【 7 0 2 9 】

確変領域通過フラグ A 2 2 3 i ~ 確変領域通過フラグ F 2 2 3 o は、大当たり中に確変領域 6 5 d が開放される各ラウンドにおいて、確変領域 6 5 d を球が通過したか否かを判別するためのフラグである。

【 7 0 3 0 】

確変領域通過フラグ A 2 2 3 i ~ 確変領域通過フラグ F 2 2 3 o は、それぞれ、当選した大当たり種別に応じて対応するラウンドが異なるように構成されている。

【 7 0 3 1 】

具体的には、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」及び「確変 F」のいずれかに当選した場合、即ち、第 1 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、4 R ~ 9 R の期間において確変領域 6 5 d が開放されるため（図 3 0 1 参照）、確変領域通過フラグ A 2 2 3 i は 4 R 目、確変領域通過フラグ B 2 2 3 j は 5 R 目、確変領域通過フラグ C 2 2 3 k は 6 R 目、確変領域通過フラグ D 2 2 3 m は 7 R 目、確変領域通過フラグ E 2 2 3 n は 8 R 目、確変領域通過フラグ F 2 2 3 o は 9 R 目の各ラウンドに対応したフラグであり、各ラウンド中において確変領域 6 5 d を通過したか否かを判定するように構成されている。

【 7 0 3 2 】

また、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」のいずれかに当選した場合、即ち、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、2 R ~ 7 R の期間において確変領域 6 5 d が開放されるため（図 3 0 1 参照）、確変領域通過フラグ A 2 2 3 i は 2 R 目、確変領域通過フラグ B 2 2 3 j は 3 R 目、確変領域通過フラグ C 2 2 3 k は 4 R 目、確変領域通過フラグ D 2 2 3 m は 5 R 目、確変領域通過フラグ E 2 2 3 n は 6 R 目、確変領域通過フラグ F 2 2 3 o は 7 R 目の各ラウンドに対応したフラグであり、各ラウンド中において確変領域 6 5 d を通過したか否かを判定するように構成されている。

【 7 0 3 3 】

この確変領域通過フラグ A 2 2 3 i ~ 確変領域通過フラグ F 2 2 3 o は、大当たりに当選したタイミングでそれぞれオフに設定される（図 3 3 8 の S 1 4 0 3 参照）。そして、大当たり中の各ラウンドにおいて主制御装置 1 1 0 より送信される確変領域通過コマンドを受信すると、当該ラウンドに対応する確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグ A 2 2 3 i ~ 確変領域通過フラグ F 2 2 3 o）がオンに設定される（図 3 3 6 の S 1 2 7 2 参照）。

10

20

30

40

50

）。

【 7 0 3 4 】

第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、当該ラウンドの確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグ A 2 2 3 i ~ 確変領域通過フラグ F 2 2 3 o のいずれか）がオンに設定されている場合、当該ラウンドの確変領域 6 5 d を球が通過したと判断し、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される「投票演出」用の表示用投票実施コマンドを設定する（図 3 4 0 の S 1 6 1 0 参照）。また、同じく第 3 図柄表示装置 8 1 において行われる「競争演出」の実行時において、確変領域通過フラグ A 2 2 3 i ~ 確変領域通過フラグ F 2 2 3 o の各フラグを判別することで、遊技者がいずれの大当たりラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させたかを判断し、該通過させたラウンドに基づいた「競争演出」を実行するように構成されている（図 3 4 2 の S 1 7 0 3 及び S 1 7 0 4 参照）。 10

【 7 0 3 5 】

なお、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、1 の大当たり中に確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が所定数（大当たり種別「確変 A」～「確変 F」は「2」、大当たり種別「確変 G」～「確変 U」は「3」）に達すると、該所定数に達したラウンドの次のラウンド以降において確変領域 6 5 d を球が通過した場合には、主制御装置 1 1 0 から確変領域通過コマンドが送信されないように構成されている（図 3 2 6 の S 6 3 0 4 : N o 又は S 6 3 0 5 : N o ）。

【 7 0 3 6 】

このため、仮に、1 の大当たり中の確変領域 6 5 d が開放されるすべてのラウンドにおいて、遊技者が確変領域 6 5 d に球を通過させた場合、大当たり種別「確変 A」～「確変 F」に基づく大当たりであれば、4 R 目及び 5 R 目の確変領域 6 5 d の通過時のみに確変領域通過コマンドが送信され、確変領域通過フラグ A 2 2 3 i 及び確変領域通過フラグ B 2 2 3 j の各フラグがオンに設定される。また、大当たり種別「確変 G」～「確変 U」に基づく大当たりであれば、2 R 目、3 R 目及び 4 R 目の確変領域 6 5 d の通過時のみに確変領域通過コマンドが送信され、確変領域通過フラグ A 2 2 3 i、確変領域通過フラグ B 2 2 3 j 及び確変領域通過フラグ C 2 2 3 k の各フラグがオンに設定される。 20

【 7 0 3 7 】

サブ確変移行フラグ 2 2 3 p は、主制御装置 1 1 0 の確変移行フラグ 2 0 3 k と同様に、オン状態で特別図柄の高確率状態（即ち、「確率変動状態」）が発生することを示すためのフラグである。 30

【 7 0 3 8 】

このサブ確変移行フラグ 2 2 3 p は、大当たりに当選したタイミングでオフに設定される（図 3 3 8 の S 1 4 0 5 参照）。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 において確変移行フラグ 2 0 3 k がオンに設定されるタイミングで送信される確変移行フラグコマンドを受信すると、このサブ確変移行フラグ 2 2 3 p をオンに設定する（図 3 3 6 の S 1 2 7 4 参照）。

【 7 0 3 9 】

第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、サブ確変移行フラグ 2 2 3 p がオンに設定されている場合、実行中の大当たり遊技の終了後に「確率変動状態」に移行すると判断し、大当たり遊技中に第 3 図柄表示装置 8 1 で実行される「競争演出」において、成功結果となる演出を実行するように構成されている。 40

【 7 0 4 0 】

有効確変領域通過ラウンド格納エリア 2 2 3 q は、大当たり中に有効確変領域を通過したラウンド情報を格納するためのエリアである。

【 7 0 4 1 】

この有効確変領域通過ラウンド格納エリア 2 2 3 q は、大当たりに当選したタイミングで初期化される（図 3 3 8 の S 1 4 0 4 参照）。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、有効確変領域を球が通過した場合に主制御装置 1 1 0 より送信される有効確変領域通過ラウンドコマンドを受信すると、該当のラウンド情報をこの有効確変領域通過ラウンド格 50

納エリア 2 2 3 q に格納する（図 3 3 6 の S 1 2 7 6 参照）。

【 7 0 4 2 】

第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技中に第 3 図柄表示装置 8 1 で実行される「競争演出」において、サブ確変移行フラグ 2 2 3 p がオンに設定されている場合に、この有効確変領域通過ラウンド格納エリア 2 2 3 q に格納されているラウンド情報に基づいて、成功結果となる演出を実行するように構成されている（図 3 4 2 の S 1 7 0 2 及び S 1 7 0 4 参照）。

【 7 0 4 3 】

投票完了フラグ 2 2 3 r は、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が一定の値（第 2 0 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示における大当たり時が「 2 」、第 2 特別図柄の動的表示における大当たり時が「 3 」（図 3 0 2 及び図 3 0 3 参照））に到達したことを判別するためのフラグである。

【 7 0 4 4 】

この投票完了フラグ 2 2 3 r は大当たりに当選したタイミングでオフに設定される（図 3 3 8 の S 1 4 0 5 参照）。そして、当該ラウンドの確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグ A 2 2 3 i ~ 確変領域通過フラグ F 2 2 3 o ）がオンである場合であって、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が一定の値（第 2 0 実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示における大当たり時が「 2 」、第 2 特別図柄の動的表示における大当たり時が「 3 」（図 3 0 2 及び図 3 0 3 参照））に到達している場合に、この投票完了フラグ 2 2 3 r がオンに設定される（図 3 4 0 の S 1 6 1 0 参照）。即ち、この投票完了フラグ 2 2 3 r がオンに設定されている場合、以降の大当たりラウンドの確変領域 6 5 d がすべて無効に設定される状態となる。

【 7 0 4 5 】

第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、投票完了フラグ 2 2 3 r がオンに設定されると、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行される「投票演出」において、表示用投票完了コマンドを設定し（図 3 4 1 の S 1 6 6 1 参照）、実行中の大当たり遊技において、既に確変領域 6 5 d を通過させたラウンド数が一定の値に到達しており、確変領域 6 5 d を通過させる行為が完了している旨の演出を実行するように構成されている（図 3 5 9 （ b ）の 8 1 d 及び図 3 6 0 （ a ）の 8 1 d 参照）。

【 7 0 4 6 】

ここで、図 3 1 0 を参照して、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f 及び実行情報格納エリア 2 2 3 g の詳細について説明する。図 3 1 0 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f 及び実行情報格納エリア 2 2 3 g の構成を模式的に示す模式図である。

【 7 0 4 7 】

第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e は、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアの 4 つのエリアを有している。各第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 e 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 e 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 4 とが少なくとも設けられている。

【 7 0 4 8 】

また、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e と同様、第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアの 4 つのエリアを有している。各第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 f 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 f 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 4 とが少なくとも設けられている。

【 7 0 4 9 】

さらに、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 g 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 g 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 4 とが少なくとも設けられている。

【 7 0 5 0 】

具体的には、実行情報格納エリア 2 2 3 g が、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 2 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 2 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 3 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 3 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 4 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 4 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

10

【 7 0 5 1 】

また、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 2 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 2 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 2 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 3 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 3 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 4 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 4 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

20

【 7 0 5 2 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 1 保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、第 1 保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、抽出した各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値をそれぞれ、対応する第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち該第 1 保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 e 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 e 3、変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 4 に格納する。

30

【 7 0 5 3 】

具体的には、第 1 保留球数コマンドに含まれる保留球数が $X (1 \sim 4)$ であれば、その時点で保留されている第 1 特別図柄の変動演出の数は X であり、その第 1 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値は、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に X 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第 1 保留情報格納第 X エリアの各カウンタ格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に対応するカウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を格納する。このとき、主制御装置 1 1 0 では、第 1 保留球数コマンドに含めた各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 の値を第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 X エリアに格納する。つまり、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留第 X エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S 1 と同じ値が、第 1 保留情報格納第 X エリアに格納されることになる。

40

【 7 0 5 4 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 2 保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カ

50

ウンタC 3、変動種別カウンタCS 1の各値を、第2保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置113は、抽出した各カウンタC 1～C 3，CS 1の値をそれぞれ、対応する第3保留情報格納第1～第4エリアのうち該第3保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア223f 1、大当たり種別カウンタ格納エリア223f 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア223f 3、変動種別カウンタ格納エリア223f 4に格納する。

【7055】

具体的には、第2保留球数コマンドに含まれる保留球数が $X(1-Y-4)$ であれば、その時点で保留されている第2特別図柄の変動演出の数はYであり、その第2保留球数コマンドに含まれる各カウンタC 1～C 3，CS 1の値は、保留された第2特別図柄の変動演出のうち時間的にY番目に保留された第1特別図柄の変動演出に対応したものとなるので、第1保留情報格納第Yエリアの各カウンタ格納エリア223f 1～223f 4に対応するカウンタC 1～C 3，CS 1の値を格納する。このとき、主制御装置110では、第2保留球数コマンドに含めた各カウンタC 1～C 3，CS 1の値を第2保留球格納エリア203eの第2保留第Yエリアに格納する。つまり、主制御装置110の第2保留第Yエリアに格納された各カウンタC 1～C 3，CS 1と同じ値が、第2保留情報格納第Yエリアに格納されることになる。

【7056】

一方、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より第1特別図柄の変動演出の開始を意味する特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンドを受信すると、第1保留情報格納エリア223eに格納された情報を、実行情報格納エリア223gに対してシフトする処理を実行する。つまり、第1特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に1番目に保留された第1特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その1番目に保留された第1特別図柄の変動演出に対応する第1保留情報格納第1エリアの各格納エリア223e 1～223e 4に格納された各カウンタC 1～C 3，CS 1の値を、現在実行中の第1特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア223gの各格納エリア223g 1～223g 4に移動させる。

【7057】

そして、第1保留情報格納第1エリアの各格納エリア223e 1～223e 4に格納された各カウンタC 1～C 3，CS 1の値を実行情報格納エリア223gの各格納エリア223g 1～223g 4に移動させた場合は、第1保留情報格納第2エリアの各格納エリア223e 1～223e 4に格納された各カウンタC 1～C 3，CS 1の値を、第1保留情報格納第1エリアの各格納エリア223e 1～223e 4に移動させ、第1保留情報格納第3エリアの各格納エリア223e 1～223e 4に格納された各カウンタC 1～C 3，CS 1の値を、第1保留情報格納第2エリアの各格納エリア223e 1～223e 4に移動させ、第1保留情報格納第4エリアの各格納エリア223e 1～223e 4に格納された各カウンタC 1～C 3，CS 1の値を、第1保留情報格納第3エリアの各格納エリア223e 1～223e 4に移動させる。

【7058】

また、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より第2特別図柄の変動演出の開始を意味する特図2変動パターンコマンドおよび特図2停止種別コマンドを受信すると、第2保留情報格納エリア223fに格納された情報を、実行情報格納エリア223gに対してシフトする処理を実行する。つまり、第2特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に1番目に保留された第2特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その1番目に保留された第2特別図柄の変動演出に対応する第2保留情報格納第1エリアの各格納エリア223f 1～223f 4に格納された各カウンタC 1～C 3，CS 1の値を、現在実行中の第2特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア223gの各格納エリア223h 1～223h 4に移動させる。

【7059】

そして、第2保留情報格納第1エリアの各格納エリア223f 1～223f 4に格納さ

10

20

30

40

50

れた各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させた場合は、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させ、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させ、第 2 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させる。

【 7 0 6 0 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。さらに、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア及び第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア、及び、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置 1 1 3 には、主制御装置 1 1 0 にて実行中および保留中の第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出に対応する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 が、実行情報格納エリア 2 2 3 g 並びに第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納される。

【 7 0 6 1 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d から保留されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「 1 」であって、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が「 0 」であれば、第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が 1 回であって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が 0 回であるので、第 1 保留情報格納第 1 エリアについて、格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「 0 」であって、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が「 4 」であれば、第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が 0 回であって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が 4 回であるので、第 2 保留情報格納第 4 エリアについて、格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を先読みし、判定を行う。

【 7 0 6 2 】

パチンコ機 1 0 は、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f を設けて、主制御装置 1 1 0 にて保留された第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出に対応する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 を音声ランプ制御装置 1 1 3 にも格納するので、この第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行できるようになっている。即ち、保留された第 1 特別図柄又は / 及び第 2 特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようなになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【 7 0 6 3 】

なお、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 又は第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f、および、実行情報格納エリア 2 2 3 g における上述のシフト処理は、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンド又は特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンド又は特図 2 変動パターンコマンド及び特図 2 停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 及びサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値）に基づいて、第 1 保留情報格納第 1 ～第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ～第 4 エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

【7064】

10

例えば、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「4」であり、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の全エリア（第 1 保留情報格納第 1 ～第 4 エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第 1 保留情報格納第 1 エリアのデータを実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトし、第 1 保留情報格納第 2 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 1 エリアヘシフトし、第 1 保留情報格納第 3 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 2 エリアヘシフトし、第 1 保留情報格納第 4 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 3 エリアヘシフトする。

【7065】

一方、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「2」であれば、第 1 保留情報格納第 1 エリアのデータを実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトし、第 1 保留情報格納第 2 エリアのデータを第 1 保留情報格納第 1 エリアヘシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第 1 保留情報格納第 3、第 4 エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

20

【7066】

なお、データの有無に関わらず、第 1 保留情報格納第 1 ～第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ～第 4 エリアの各データを、エリア番号が 1 小さいエリア（実行情報格納エリア 2 2 3 g 又は第 1 保留情報格納第 1 ～第 3 エリア若しくは第 2 保留情報格納第 1 ～第 3 エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第 1 保留情報格納第 1 ～第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ～第 4 エリアの各々のエリアについて、データが記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

30

【7067】

図 2 8 9 に戻って説明を続ける。RAM 2 2 3 は、その他、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【7068】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、FIFO (First In First Out) 方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置 1 1 3 のコマンド判定処理（図 3 3 3 参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

40

【7069】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び第 3 図柄表示装置 8 1 が接続され、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。

【7070】

第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態毎に第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出の変動態様が異なるとともに、各遊技状態ごとに奨励される球の発射態様が遊技

50

者に示されるように構成されている。具体的には、例えば、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、左打ち遊技を促す「左打ち」という文字表示が主表示領域 D m の左下領域に表示されつつ、アラビア数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域 D m において 1 の有効ラインのみ（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。また、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技を促す主表示用右打ち指示 8 9 が主表示領域 D m の右上領域に表示されつつ、漢数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域 D m において 1 の有効ライン（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。このように、各遊技状態において変動図柄の表示態様を明確に異ならせることで、遊技状態を遊技者に認識させ易くしつつ、奨励される遊技を行うために必要な遊技態様（発射態様）を認識し易くすることができる。

10

【7071】

次に、図 3 1 1 から図 3 3 0 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 0 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では 2 ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、N M I 端子への停電信号 S G 1 の入力により起動される N M I 割込処理とがある。

【7072】

図 3 1 1 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

20

【7073】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（S 1 0 1）。例えば、R A M 2 0 3 へのアクセス許可を設定し、スタックポイントに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置 1 1 3、払出制御装置 1 1 1 等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理（本実施形態では、「1 秒」）を実行する（S 1 0 2）。そして、R A M 2 0 3 のアクセスを許可する（S 1 0 3）。

【7074】

その後は、主制御装置 1 1 0 に設けた R A M 消去スイッチ 5 0 3（図 2 8 9 参照）がオンされているか否かを判別する（S 1 0 4）。判別の結果、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされていないならば（S 1 0 4 : N o）、更に R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S 1 0 5）。そして、記憶されていないならば（S 1 0 5 : N o）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合は、R A M 2 0 3 の初期化を行うため、処理を S 1 1 6 へ移行する。

30

【7075】

R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていれば（S 1 0 5 : Y e s）、R A M 判定値を算出し（S 1 0 6）、算出した R A M 判定値が正常でなければ（S 1 0 7 : N o）、即ち、算出した R A M 判定値が電源遮断時に保存した R A M 判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理を S 1 1 6 へ移行する。

40

【7076】

なお、図 3 1 2 の S 1 5 6 の処理で後述する通り、R A M 判定値は、例えば R A M 2 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。この R A M 判定値に代えて、R A M 2 0 3 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【7077】

一方、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされておらず（S 1 0 4 : N o）、電源断の発生情報が記憶されており（S 1 0 5 : Y e s）、更に R A M 判定値（チェックサム値等）が正常であれば（S 1 0 7 : Y e s）、R A M 2 0 3 にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（S 1 0 8）。次いで、設定キー 5 0 1 がオン

50

されているか否かを判別する（S 1 0 9）。

【7 0 7 8】

S 1 0 9 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていると判別された場合（S 1 0 9 : Y e s）、電源投入時において R A M 消去スイッチ 5 0 3 : オフ、かつ、設定キー 5 0 1 : オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、確率表示装置 5 0 4 において確率設定値の表示を開始し（S 1 1 0）、その後、設定キー 5 0 1 がオフされたか否かを判別し（S 1 1 1）、設定キー 5 0 1 がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する（S 1 1 1 : N o）。一方、設定キー 5 0 1 がオフされた場合は（S 1 1 1 : Y e s）、確率表示装置 5 0 4 における確率設定値の表示を終了して（S 1 1 2）、「設定確認モード」を終了して、処理を S 1 1 3 へ移行する。なお、S 1 0 9 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていなければ（S 1 0 9 : N o）、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、S 1 1 0 ~ S 1 1 2 の処理をスキップして、処理を S 1 1 3 へ移行する。

10

【7 0 7 9】

S 1 1 3 の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S 1 1 3）、その後、割込みを許可する（S 1 1 4）。そして、後述するメイン処理（図 3 1 3 参照）に移行する。

【7 0 8 0】

ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理（図 3 1 4 の S 2 0 1 参照）において、音声ランプ制御装置 1 1 3 へと送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、この設定値コマンドを受信すると、R A M 2 2 3 に設けられた設定値メモリ（図示せず）に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納（記憶）するように構成されている。

20

【7 0 8 1】

一方、S 1 0 4 の処理において、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされていると判別された場合は（S 1 0 4 : Y e s）、立ち上げモードを「R A M クリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー 5 0 1 がオンされているか否かを判別する（S 1 1 5）。

【7 0 8 2】

S 1 1 5 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていないと判別された場合は（S 1 1 5 : N o）、立ち上げモードを「R A M クリアモード」で立ち上げるべく、処理を S 1 1 6 へ移行する。

30

【7 0 8 3】

S 1 1 6 の処理では、R A M 2 0 3 の初期化処理（S 1 1 6 及び S 1 1 7）を実行する。

【7 0 8 4】

上述したように、本パチンコ機 1 0 では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時に R A M データを初期化する場合には、R A M 消去スイッチ 5 0 3 を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時に R A M 消去スイッチ 5 0 3 が押されていれば、R A M の初期化処理（S 1 1 6 及び S 1 1 7）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合（S 1 0 5 : N o）や、R A M 判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合（S 1 0 7 : N o）も同様に、R A M 2 0 3 の初期化処理（S 1 1 6 及び S 1 1 7）を実行する。

40

【7 0 8 5】

R A M の初期化処理（S 1 1 6 及び S 1 1 7）、即ち、「R A M クリアモード」では、R A M 2 0 3 の使用領域を「0」クリアし（S 1 1 6）、その後、R A M 2 0 3 に初期値（例えば、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の「0」クリア等）を設定し（S 1 1 7）、処理を S 1 1 3 へ移行する。

【7 0 8 6】

一方、S 1 1 5 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていると判別された場合は（S 1 1 5 : Y e s）、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理

50

を行う（S 1 1 8）。

【7 0 8 7】

ここで、図 3 1 2 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される設定変更処理（S 1 1 8）について説明する。図 3 1 2 は、この設定変更処理（S 1 1 8）を示すフローチャートである。

【7 0 8 8】

この設定変更処理（S 1 1 8）は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更（更新）を受け付け、確定されるための処理である。

【7 0 8 9】

この設定変更処理（S 1 1 8）では、まず、確率表示装置 5 0 4 において現在の確率設定値の表示の開始を設定し（S 1 2 1）、処理を S 1 2 2 へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、確率表示装置 5 0 4 に確率設定値の表示が開始される。

【7 0 9 0】

なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置 5 0 4 には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値（「1」～「3」）の最小値である「1」であってもよいし、確率設定値の中間値である「2」であってもよいし、確率設定値の最大値である「3」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

【7 0 9 1】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置 5 0 4 には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【7 0 9 2】

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、確率表示装置 5 0 4 には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「2」以上であれば、確率設定値を「2」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「1」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「3」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば1だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのまま表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、R A M 消去スイッチ 5 0 3 をオンする毎に1ずつ加算され、確率設定値が「3」の場合に R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされた場合には、確率設定値を「1」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「3」から「2」に変更したい場合、R A M 消去スイッチ 5 0 3 のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を1周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「2」で表示を開始することで、R A M 消去スイッチ 5 0 3 をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

【7 0 9 3】

次に、S 1 2 2 の処理では、確率設定値が「1」～「3」の範囲にあるか否かを判断し（S 1 2 2）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（S 1 2 2：N o）、確率設定値を初期値に変更し（S 1 2 3）、S 1 2 4 の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「1」～「3」）の最小値である「1」であってもよいし、確率設定値の中間値である「2」であってもよいし、確率設定値の最大値である「3」であってもよい。一方、S 1 2 2 の処理の結果、確率設定値が「1」～「3」の範囲

10

20

30

40

50

内にあると判断される場合は (S 1 2 2 : Y e s)、確率設定値は正常な値であるので、S 1 2 3 の処理をスキップして、S 1 2 4 の処理へ移行する。

【 7 0 9 4 】

S 1 2 4 の処理では、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンになったか否かを判断する (S 1 2 4)。その結果、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンになっていないと判断される場合は (S 1 2 4 : N o)、次いで、設定変更スイッチ 5 0 2 がオンになったか否かを判断する (S 1 2 5)。

【 7 0 9 5 】

S 1 2 5 の結果、設定変更スイッチ 5 0 2 がオンされていないと判断されれば (S 1 2 5 : N o)、S 1 2 2 の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ 5 0 2 がオンされたと判断されれば (S 1 2 5 : Y e s)、確率設定値を更新して (S 1 2 6)、S 1 2 2 の処理に戻る。

10

【 7 0 9 6 】

S 1 2 6 の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「 1 」～「 2 」である場合は、その確率設定値に 1 を加算し、それまでの確率設定値が「 3 」である場合は、確率設定値を「 1 」に戻すことで行われる。S 1 2 6 の処理により更新された確率設定値は、確率表示装置 5 0 4 に表示される。

【 7 0 9 7 】

S 1 2 2 S 1 2 3 S 1 2 4 : N o S 1 2 5 (及び S 1 2 6) S 1 2 2 のループ処理は、S 1 2 4 の処理において、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンとなったと判断されるまで (S 1 2 4 : Y e s) 実行され続ける。そして、S 1 2 4 の処理により、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンとなったと判断される場合は (S 1 2 4 : Y e s)、確率表示装置 5 0 4 に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し (S 1 2 7)、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を設定する (S 1 2 8)。

20

【 7 0 9 8 】

S 1 2 8 の処理の後、次いで、設定キー 5 0 1 がオフ状態となったか否かを判断する (S 1 2 9)。S 1 2 9 の処理では、設定キー 5 0 1 から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断してもいいし、設定キー 5 0 1 から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断してもよい。

30

【 7 0 9 9 】

S 1 2 9 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態になっていないと判断される間は (S 1 2 9 : N o)、S 1 2 9 の処理を繰り返し実行する。そして、S 1 2 9 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断される場合は (S 1 2 9 : Y e s)、確率表示装置 5 0 4 における確率設定値の表示の終了を設定し (S 1 3 0)、この設定変更処理 (S 1 1 8) を終了する。

【 7 1 0 0 】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理 (図 3 1 1 参照) に戻り、処理を S 1 1 6 へ移行し、R A M 2 0 3 初期化処理を実行 (S 1 1 6 及び S 1 1 7) し、R A M 2 0 3 のデータを消去 (クリア) する。このように、S 1 2 4 の処理においてホール関係者等に R A M 消去スイッチ 5 0 3 をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、R A M 2 0 3 のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

40

【 7 1 0 1 】

また、S 1 2 4 の処理において、R A M 消去スイッチ 5 0 3 のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー 5 0 1 のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

【 7 1 0 2 】

次に、図 3 1 3 を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置 1 1 0 内の M P U 2

50

01により実行されるメイン処理について説明する。図313は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【7103】

メイン処理では、まず、RAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する(S151)。そして、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていなければ(S151:No)、停電監視回路252から停電信号SG1は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第1初期値乱数カウンタCINI1、第2初期値乱数カウンタCINI2及び変動種別カウンタCS1の更新を繰り返し実行する(S152, S153)。

10

【7104】

まず、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新を実行する(S152)。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(本実施形態では「9999」、「99」)に達した際、「0」にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値を、RAM203の該当するカウンタ用バッファ203cにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタCS1の更新を、後述するタイマ割込処理のS207(図314参照)の処理と同一の方法によって実行し(S153)、S151の処理へ移行する。

【7105】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理(図314参照)が所定時間間隔(本実施形態では2ミリ秒)で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置65の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート67への球の通過があれば、普通図柄表示装置83による普通図柄の表示制御が行われる。また、特別図柄表示装置37での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタC1と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、1回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々遊技の状態に応じて変化する。

20

30

【7106】

メイン処理の一処理である上記のS152, S153の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新が繰り返し実行されることになるので、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2(即ち、大当たり乱数カウンタC1の初期値、普図当たりカウンタC4の初期値)とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCS1についてもランダムに更新することができる。特に、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタC1及び普図当たりカウンタC4の更新に、ランダム性を持たせることができる。

40

【7107】

S151の処理において、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば(S151:Yes)、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路252から停電信号SG1が出力された結果、図330において後述するNMI割込処理が実行されたということなので、S154以降の電源遮断時の処理が実行される。

【7108】

S154の処理では、各割込処理の発生を禁止し(S154)、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置(払出制御装置111や音声ランプ制御装置113等の周辺制御装置)に対して送信する(S155)。そして、RAM判定値を算出して、

50

その値を保存し (S 1 5 6)、R A M 2 0 3 のアクセスを禁止して (S 1 5 7)、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、R A M 判定値は、例えば、R A M 2 0 3 のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【 7 1 0 9 】

なお、S 1 5 1 の処理は、タイマ割込処理 (図 3 1 4 参照) の残余時間内に行われる S 1 5 2 と S 1 5 3 の処理の 1 サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置 1 1 0 のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理を S 1 5 1 の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理を S 1 5 1 の処理から開始することができる。

10

【 7 1 1 0 】

従って、電源遮断時の処理において、M P U 2 0 1 が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理 (S 1 0 1) において、スタックポインタが所定値 (初期値) に設定されることで、S 1 5 1 の処理から開始することができる。その結果、主制御装置 1 1 0 の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置 1 1 0 が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【 7 1 1 1 】

20

次に、図 3 1 4 を参照して、第 2 0 実施形態に係るパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理について説明する。図 3 1 4 は、第 2 0 実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【 7 1 1 2 】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する (S 2 0 1)。タイマ割込処理やメイン処理 (図 3 1 3 参照) では、各種処理に基づいて、払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3、ホールコンピュータ (図示せず) 等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合は R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置 (例えば、ホールコンピュータとパチンコ機 1 0 とを接続するための外部出力端子板 (図示せず) 等) に信号を出力する。S 2 0 1 の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置 (周辺制御装置) に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

30

【 7 1 1 3 】

S 2 0 1 の処理の後には、次に、払出制御装置 1 1 1 より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み (S 2 0 2)、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する (S 2 0 3)。この当たり処理 (S 2 0 3) については、図 3 2 2 において後述する。

【 7 1 1 4 】

S 2 0 3 の後は、次に、普通電役 7 2 の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する (S 2 0 4)。簡単に説明すると、球がスルーゲート 6 7 を通過したことを条件に普通図柄表示装置 8 3 にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄 (例えば、「」図柄) が現出して当たり状態となると、普通電役 7 2 を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄 (例えば、「×」図柄) が現出した場合は、普通電役 7 2 の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図 3 2 9 を参照して後述する。

40

【 7 1 1 5 】

S 2 0 4 の処理の後には、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する (S 2 0 5)。即ち、主制御装置 1 1 0 に接続されている各種スイッチ 2 0 8 の状態を読み込むと共に、当該スイッチ 2 0 8 の状態を判定して検出情報 (入賞検知情報) を保存する。また

50

、入賞検知情報に基づいて払出制御装置 1 1 1 に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (S 2 0 1) によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置 1 1 1 に向けて送信される。

【 7 1 1 6 】

次に、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新を実行する (S 2 0 6) 。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 (第 2 0 実施形態では、「 9 9 9 9 」) に達した際、「 0 」にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の更新値を、 R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c 領域に格納する。同様に、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 (第 2 0 実施形態では、「 9 9 」) に達した際、「 0 」にクリアし、その第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新値を R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c 領域に格納する。

【 7 1 1 7 】

次いで、大当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 、停止パターン選択カウンタ C 3 、変動種別カウンタ C S 1 及び普図当たりカウンタ C 4 の更新を実行する (S 2 0 7) 。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 、停止パターン選択カウンタ C 3 、変動種別カウンタ C S 1 及び普図当たりカウンタ C 4 をそれぞれ 1 加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値 (第 2 0 実施形態では、それぞれ、「 9 9 9 9 」 , 「 1 1 9 」 , 「 9 9 」 , 「 9 」 , 「 9 9 」) に達した際、それぞれ「 0 」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタ C 1 又は普図当たりカウンタ C 4 が 1 周した場合、その時点の第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 又は第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の値を当該大当たり乱数カウンタ C 1 又は普図当たりカウンタ C 4 の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタ C 1 又は普図当たりカウンタ C 4 に設定する。そして、各カウンタ C 1 ~ C 4 の更新値を、 R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c 領域に格納する。

【 7 1 1 8 】

次に、第 1 始動口 6 4 、第 2 始動口 7 1 への入賞に伴う始動入賞処理を実行する (S 2 0 8) 。なお、この始動入賞処理 (S 2 0 8) の詳細は、図 3 1 5 を参照して後述する。

【 7 1 1 9 】

次いで、スルーゲート 6 7 への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する (S 2 0 9) 。このゲート通過処理 (S 2 0 9) においてスルーゲート 6 7 を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタ C 4 の値がカウンタ用バッファ 2 0 3 c から取得され、その普図当たりカウンタ C 4 の値が普図保留球格納エリア 2 0 3 h (図 2 9 0 参照) に格納されるとともに普通図柄保留ランプ 8 4 に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理 (S 2 0 9) の詳細は、図 3 1 6 を参照して後述する。

【 7 1 2 0 】

ゲート通過処理 (S 2 0 9) を実行した後は、上記始動入賞処理 (S 2 0 8) の処理内容に基づいて特別図柄表示装置 3 7 による特別図柄の動的表示を行うための処理や第 3 図柄表示装置 8 1 による第 3 図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する (S 2 1 0) 。なお、特図変動処理 (S 2 1 0) の詳細は、図 3 1 7 を参照して後述する。

【 7 1 2 1 】

次いで、上記ゲート通過処理 (S 2 0 9) の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置 8 3 において行うための設定処理である普図変動処理を実行する (S 2 1 1) 。この普図変動処理 (S 2 1 1) では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率 (例えば、 9 9 / 1 0 0) か低確率 (7 0 / 1 0 0) のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置 8 3 に表示する。なお、普図変動処理 (S 2 1 1) の詳細は、図 3 2 8 を参照して後述する。

10

20

30

40

50

【 7 1 2 2 】

普図変動処理（ S 2 1 1 ）を実行した後は、発射制御処理を実行し（ S 2 1 2 ）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（ S 2 1 3 ）、このタイマ割込処理を終了する。

【 7 1 2 3 】

なお、発射制御処理（ S 2 1 2 ）は、遊技者が操作ハンドル 5 1 に触れていることをタッチセンサ 5 1 a により検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ 5 1 b が操作されていないことを条件に、球の発射のオン / オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置 1 1 2 へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、 R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（ S 2 0 1 ）によって、球発射信号が払出制御装置 1 1 1 を介して発射制御装置 1 1 2 へ送信される。

10

【 7 1 2 4 】

また、本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理（図 3 1 4 参照）で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、2 ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号、払出異常信号読み込み処理（ S 2 0 2 ）、当たり処理（ S 2 0 3 ）、普通電役制御処理（ S 2 0 4 ）及びスイッチ読み込み処理（ S 2 0 5 ）の一部または全部を、

20

【 7 1 2 5 】

この場合、メイン処理の中で所定時間（2 ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 をランダムに更新することができる。

30

【 7 1 2 6 】

次に、図 3 1 5 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 3 1 4 参照）の一処理である始動入賞処理（ S 2 0 8 ）を説明する。図 3 1 5 は、この始動入賞処理（ S 2 0 8 ）を示すフローチャートである。

【 7 1 2 7 】

始動入賞処理（ S 2 0 8 ）は、第 1 始動口 6 4 、第 2 始動口 7 1 への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を入賞した始動口 6 4 , 7 1 に対応する第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するための処理を実行する。

40

【 7 1 2 8 】

M P U 2 0 1 は、この始動入賞処理（ S 2 0 8 ）において、まず、球が第 1 始動口 6 4 に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（ S 3 0 1 ）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図 3 1 4 の S 2 0 5 参照）において読み込んだ、第 1 始動口 6 4 への入球（入賞）を検出する第 1 始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第 1 始動口 6 4 への入球を 3 回のタイマ割込処理（図 3 1 4 参照）にわたって検出する。

【 7 1 2 9 】

S 3 0 1 の判別の結果、球が第 1 始動口 6 4 に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（ S 3 0 1 : Y e s ）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（ S 3 0 2 ）。判別の結果、「通常遊

50

技状態」でなければ（S 3 0 2 : N o）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第 1 始動口 6 4 に入賞したということなので、音声出力装置 2 2 6（図 2 8 9 参照）から警報音を出力するとともに、第 3 図柄表示装置 8 1 において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（S 3 0 3）、処理を S 3 0 4 へ移行する。

【 7 1 3 0 】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「普図高確時間短縮状態」、「確率変動状態」又は「普図低確時間短縮状態」において第 1 始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

10

【 7 1 3 1 】

なお、S 3 0 2 の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」とであると判断された場合は（S 3 0 2 : Y e s）、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、S 3 0 3 の処理をスキップし、S 3 0 3 の左打ちエラー処理を行わず、処理を S 3 0 4 へ移行する。

【 7 1 3 2 】

S 3 0 1 の処理の結果、球が第 1 始動口 6 4 に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S 3 0 1 : Y e s）、次いで、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数 N 1）が上限値（第 2 0 実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S 3 0 4）。そして、第 1 始動口 6 4 への入賞があっても作動保留球数 $N 1 < 4$ でなければ（S 3 0 4 : N o）、この始動入賞処理（S 2 0 8）を終了し、タイマ割込処理（図 3 1 4 参照）へ戻る。

20

【 7 1 3 3 】

一方、作動保留球数 $N 1 < 4$ であれば（S 3 0 4 : Y e s）、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（作動保留球数 N 1）を 1 加算する（S 3 0 5）。そして、今回、第 1 特別図柄に対応する第 1 始動口 6 4 への入賞であるので、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d を各乱数値 C 1 ~ C 3、C S 1 の格納先として設定し（S 3 0 6）、処理を S 3 1 1 へ移行する。

【 7 1 3 4 】

30

S 3 0 1 の処理において、球が第 1 始動口 6 4 へ入賞していないと判別された場合（S 3 0 1 : N o）、次いで、球が第 2 始動口 7 1 に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（S 3 0 7）。ここでは、第 1 始動口 6 4 と同様、スイッチ読み込み処理（図 3 1 4 の S 2 0 5 参照）において読み込んだ、第 2 始動口 7 1 への入球（入賞）を検出する第 2 始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第 2 始動口 7 1 への入球を 3 回のタイマ割込処理（図 3 1 4 参照）に亘って検出する。

【 7 1 3 5 】

球が第 2 始動口 7 1 に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S 3 0 7 : Y e s）、処理を S 3 0 8 へ移行する。

【 7 1 3 6 】

40

なお、S 3 0 7 の処理において、第 2 始動口 7 1 に球が入賞したと判別された場合に（S 3 0 7 : Y e s）、遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」とであると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常中右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【 7 1 3 7 】

球が第 2 始動口 7 1 に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S 3 0 7 : Y e s）、次いで、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている第 2 特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数 N 2）が上限値（第 2 0 実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S 3 0 8）。そして、第 2 始動口 7 1 への入賞がないか（S 3 0 7 : N o）、或いは、第 2 始動口 7 1 への入賞があっても作動

50

保留球数 $N2 < 4$ でなければ (S308: No)、この始動入賞処理 (S208) を終了して、タイマ割込処理 (図314 参照) へ戻る。

【7138】

一方、作動保留球数 $N2 < 4$ であれば (S308: Yes)、第2保留球数カウンタ203bの値 (作動保留球数 $N2$) を1加算する (S309)。そして、今回、第2特別図柄に対応する第2始動口71への入賞であるので、第2保留球格納エリア203eを各乱数値 $C1 \sim C3$ 、 $CS1$ の格納先として設定し (S310)、処理をS311へ移行する。

【7139】

また、S301及びS307の処理において、第1始動口64及び第2始動口71に同時に球が入賞した場合は、第1始動口64への球の入賞処理を優先的に実行し、第2始動口71への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理 (図314 参照) における始動入賞処理 (S208) において、該待機した第2始動口71への球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

10

【7140】

S311の処理では、大当たり乱数カウンタ $C1$ 、大当たり種別カウンタ $C2$ 、停止パターン選択カウンタ $C3$ 及び変動種別カウンタ $CS1$ の各値をカウンタ用バッファ203c (図289 参照) から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、S306で格納先として設定された第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち、第1保留球数カウンタ203aで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1、大当たり種別カウンタ格納エリア203d2、停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3及び変動種別カウンタ格納エリア203d4に各々保留 (格納) する (S311)。

20

【7141】

具体的には、例えば、第1始動口64への入賞に基づくS306の処理において第1保留球格納エリア203dが格納先として設定され、また、S305の処理による加算後の第1保留球数カウンタ203aの値が「1」であれば、第1保留第1エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタ $C1 \sim C3$ 、 $CS1$ の値が保留される。また、加算後の第1保留球数カウンタ203aの値が「2」であれば第1保留第2エリアの各格納エリアに、加算後の第1保留球数カウンタ203aの値が「3」であれば第1保留第3エリアの各格納エリアに、加算後の第1保留球数カウンタ203aの値が「4」であれば第1保留第4エリアの各格納エリアに、各々カウンタ $C1 \sim C3$ 、 $CS1$ の値が保留される。

30

【7142】

同様に、第2始動口71への入賞に基づくS310の処理において第2保留球格納エリア203eが格納先として設定され、また、S309の処理による加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「1」であれば、第2保留第1エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタ $C1 \sim C3$ 、 $CS1$ の値が保留される。また、加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「2」であれば第2保留第2エリアの各格納エリアに、加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「3」であれば第2保留第3エリアの各格納エリアに、加算後の第2保留球数カウンタ203bの値が「4」であれば第2保留第4エリアの各格納エリアに、各々カウンタ $C1 \sim C3$ 、 $CS1$ の値が保留される。

40

【7143】

次に、S305の処理による加算後の第1保留球数カウンタ203aの値 (作動保留球数 $N1$) と、S306の処理により第1保留球格納エリア203dに格納 (保留) した大当たり乱数カウンタ $C1$ 、大当たり種別カウンタ $C2$ 、停止パターン選択カウンタ $C3$ 及び変動種別カウンタ $CS1$ の各値を含む第1保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信するために、該第1保留球数コマンドをRAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する (S312)。また、S309の処理による加算後の第2保留球数カウンタ203bの値 (作動保留球数 $N1$) と、S310の処理により第2保留球格納エリア203eに格納 (保留) した大当たり乱数カウンタ $C1$ 、大当たり種別カウンタ $C2$ 、停止パターン選択カウンタ $C3$ 及び変動種別カウンタ $CS1$ の各値を含む第2

50

保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、該第 2 保留球数コマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する (S 3 1 2) 。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 3 1 4 の S 2 0 1 参照) によって、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信される。 S 3 1 2 の処理を終えると、この始動入賞処理 (S 2 0 8) を終了し、タイマ割込処理 (図 3 1 4 参照) に戻る。

【 7 1 4 4 】

なお、 S 3 1 2 の処理において第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドに含める各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値は、 S 3 1 2 の処理によりカウンタ用バッファ 2 0 3 c から読み出した値そのものを用いてもよいし、 S 3 1 2 の処理において第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納 (保留) された値を読み出したものを用いてもよい。

10

【 7 1 4 5 】

次に、図 3 1 6 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理 (図 3 1 3 参照) の一処理であるゲート通過処理 (S 2 0 9) を説明する。図 3 1 6 は、このゲート通過処理 (S 2 0 9) を示すフローチャートである。ゲート通過処理 (S 2 0 9) は、スルーゲート 6 7 への球の通過 (入球) の有無を判断し、球が通過 (入球) した場合は、普図当たりカウンタ C 4 の値を普図保留球格納エリア 2 0 3 h に格納する (保留する) 処理を実行する。

【 7 1 4 6 】

20

このゲート通過処理 (S 2 0 9) では、まず、球がスルーゲート 6 7 を通過したか否かを判別する (S 4 0 1) 。ここでは、スイッチ読み込み処理 (図 3 1 4 の S 2 0 5 参照) において読み込んだスルーゲート 6 7 への球の通過 (入球) を検出するスルーゲートスイッチ (図示せず) の出力信号に基づいて、スルーゲート 6 7 への通過 (入球) を 3 回のタイマ割込処理 (図 3 1 4 参照) にわたって検出する。

【 7 1 4 7 】

S 4 0 1 の処理において、スルーゲート 6 7 を球が通過していない場合は (S 4 0 1 : N o) 、このゲート通過処理 (S 2 0 9) を終了して、タイマ割込処理 (図 3 1 4 参照) へ戻る。一方、球がスルーゲート 6 7 を通過 (入球) したと判別されると (S 4 0 1 : Y e s) 、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する (S 4 0 2) 。判別の結果、「通常遊技状態」であれば (S 4 0 2 : Y e s) 、奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の (禁止されている) 右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート 6 7 を通過したということなので、音声出力装置 2 2 6 (図 2 8 9 参照) から警報音を出力するとともに、第 3 図柄表示装置 8 1 において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し (S 4 0 3) 、処理を S 4 0 4 へ移行する。

30

【 7 1 4 8 】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態」においてスルーゲート 6 7 で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

40

【 7 1 4 9 】

なお、 S 4 0 2 の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ (S 4 0 2 : N o) 、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるので、 S 4 0 3 の通常時右打ちエラー処理を行わず、 S 4 0 3 の処理をスキップして、処理を S 4 0 4 へ移行する。

【 7 1 5 0 】

S 4 0 4 の処理では、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値 (主制御装置 1 1 0 において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数 H N) が上限値 (第 2 0 実施形態では

50

、「４」)未満であるか否かを判別する(S404)。そして、スルーゲート67への通過(入球)があっても作動保留球数 $HN < 4$ でなければ(S404:No)、このゲート通過処理(S209)を終了して、タイマ割込処理(図314参照)へ戻る。

【7151】

一方、作動保留球数 $HN < 4$ であれば(S404:Yes)、普図保留球数カウンタ203gの値(作動保留球数 HN)を1加算する(S405)。そして、普図当たりカウンタC4の値をカウンタ用バッファ203c(図289参照)から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア203hに設けられた普図保留第1~第4エリアのうち、普図保留球数カウンタ203gで示される値に対応するエリアに格納する(S406)。

【7152】

具体的には、例えば、S405の処理による加算後の普図保留球数カウンタ203gの値が「1」であれば、普図保留第1エリアに普図当たりカウンタC4の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ203gの値が「2」であれば普図保留第2エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ203gの値が「3」であれば普図保留第3エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ203gの値が「4」であれば普図保留第4エリアに、普図当たりカウンタC4の値が保留される。S406の処理の終了後は、このゲート通過処理(S209)を終了し、タイマ割込処理(図314参照)に戻る。

【7153】

なお、第20実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出(報知)を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタC4の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置113で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【7154】

次に、図317を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理(図314参照)の一処理である特図変動処理(S210)について説明する。図317は、この特図変動処理(S210)を示すフローチャートである。

【7155】

この特図変動処理(S210)は、第1特別図柄および第2特別図柄に関する特別図柄表示装置37における動的表示や、第3図柄表示装置81にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【7156】

MPU201は、この特図変動処理(S210)において、まず、今現在、第1特別図柄又は第2特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する(S501)。大当たり中としては、大当たりの際に第3図柄表示装置81及び特別図柄表示装置37で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前(即ち、大当たりオープニング)の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後(即ち、大当たりエンディング)の所定時間の最中とが含まれる。S501における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば(S501:Yes)、そのまま特図変動処理(S210)を終了し、タイマ割込処理(図314参照)に戻る。

【7157】

S501の処理において、大当たり中でないと判別された場合は(S501:No)、次に、特別図柄表示装置37において第1特別図柄(特図1)又は第2特別図柄(特図2)が動的表示中であるか否かを判別し(S502)、特別図柄表示装置37において第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示中でなければ(S502:No)、次いで、特別図柄表示装置37における第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する(S503)。その結果、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ(S503:No)、特図変動処理(S21

10

20

30

40

50

0)を終了し、タイマ割込処理(図314参照)に戻る。これにより、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示(変動演出)における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置37(第3図柄表示装置81)に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【7158】

一方、S503の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば(S503:Yes)、第2保留球数カウンタ203bの値(主制御装置110において保留されている第2特別図柄に関する動的表示(変動演出)の作動保留球数N2)が「0」より大きいかなかを判別する(S504)。その結果、第2保留球数カウンタ203bの値(作動保留球数N2)が「0」でなければ(S504:Yes)、第2特別図柄に関する動的表示(変動演出)の実行開始タイミングであると判断し、まず、第2保留球数カウンタ203bの値(作動保留球数N2)を1減算する(S505)。これは、後述する変動開始処理(S510)によって、保留されていた第2特別図柄に関する動的表示(変動演出)のうち1の動的表示(変動演出)の実行が開始されるため、第2特別図柄に関する保留球数が1つ減少するためである。

10

【7159】

次いで、第2保留球格納エリア203eに格納されたデータをシフト処理する(S506)。このデータシフト処理(S506)は、第2保留球格納エリア203eの第2保留第1～第4エリアに格納されているデータを保留球実行エリア203fへ向けて順にシフトさせる処理であって、第2保留第1エリア 保留球実行エリア203f、第2保留第2エリア 第2保留第1エリア、第2保留第3エリア 第2保留第2エリア、第2保留第4エリア 第2保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

20

【7160】

一方、S504の処理において、第2保留球数カウンタ203bの値(作動保留球数N2)が「0」であると判別されると(S504:No)、次に、第1保留球数カウンタ203aの値(主制御装置110において保留されている第1特別図柄に関する動的表示(変動演出)の作動保留球数N1)が「0」より大きいかなかを判別する(S507)。その結果、第1保留球数カウンタ203aの値(作動保留球数N1)が「0」でなければ(S507:Yes)、第1特別図柄に関する動的表示(変動演出)の実行開始タイミングであると判断し、まず、第1保留球数カウンタ203aの値(作動保留球数N1)を1減算する(S508)。これは、後述する変動開始処理(S510)によって、保留されていた第1特別図柄に関する動的表示(変動演出)のうち1の動的表示(変動演出)の実行が開始されるため、保留球数が1つ減少するためである。

30

【7161】

次いで、第1保留球格納エリア203dに格納されたデータをシフト処理する(S509)。このデータシフト処理(S509)は、第1保留球格納エリア203dの第1保留第1～第4エリアに格納されているデータを保留球実行エリア203fへ向けて順にシフトさせる処理であって、第1保留第1エリア 保留球実行エリア203f、第1保留第2エリア 第1保留第1エリア、第1保留第3エリア 第1保留第2エリア、第1保留第4エリア 第1保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

40

【7162】

S506又はS509のデータシフト処理の後には、データシフト処理により保留球実行エリア203fに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置37及び第3図柄表示装置81に対する変動開始処理を実行し(S510)、タイマ割込処理(図314参照)に戻る。

【7163】

ここで、図318を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される特図変動処理(S210)の一処理である変動開始処理(S510)について説明する。図318は、この変動開始処理(S510)を示したフローチャートである。

【7164】

50

この変動開始処理（S510）では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【7165】

この変動開始処理（S510）では、保留球実行エリア203fに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置37（第3図柄表示装置81）において実行される特別図柄の動的表示の設定処理を行うべく、まず、遊技状態を判別するために、RAM203に設けられた確変フラグ203jがオンされているか否かを判別する（S5101）。判別の結果、確変フラグ203jがオンされていないと判別された場合（S5101：No）、遊技状態が「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であり、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であるので、低確率状態用の大当たり乱数テーブル202aを設定し（S5102）、処理をS5104へ移行する。一方、確変フラグ203jがオンされていると判別された場合は（S5101：Yes）、遊技状態が「確率変動状態」であり、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であるので、高確率状態用の大当たり乱数テーブル202aを設定し（S5103）、処理をS5104へ移行する。

10

【7166】

S5104の処理では、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、S5102又はS5103において設定された大当たり乱数テーブル202aとに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（S5104）。

20

【7167】

第20実施形態のパチンコ機10では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル202aを参照して、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値とその時々遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、パチンコ機10の取りうる遊技状態（モード）が通常の高確率状態（「通常遊技状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル202aにおいて、大当たり確率が設定値「1」で32/10000、設定値「3」で36/10000となるように大当たり乱数値が規定されている。また、パチンコ機10の取りうる遊技状態（モード）が高確率状態（「確率変動状態」）にある場合には、大当たり乱数テーブル202aにおいて、大当たり確率が設定値「1」で315/10000、設定値「3」で319/10000となるように大当たり乱数値が規定されている。

30

【7168】

S5104の処理では、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、これら大当たり乱数テーブル202aにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S5104の処理の結果、大当たりであると判別された場合（S5104：Yes）、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル202b（図292又は図293参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（S5105）。

40

【7169】

この処理では、大当たり種別テーブル202bによって、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり種別カウンタC2の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、有効確変領域の通過時の大当たり後に「確率変動状態」へ移行し、有効確変領域の非通過時の大当たり後に「普図高確時間短縮状態」へ移行する大当たり種別「確変A」、「確変B」、「確変C」、「確変D」、「確変E」、「確変F」、「確変G」、「確変H」、「確変I」、「確変J」、「確変K」、「確変L」、「確変M」、「確変N」、「確変O」、「確変P」、「確変Q」、「確変R」、「確変S」、「確変T」又は「確変U」のいずれかが判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置37における大当たり時の表示態様（特別

50

L E D 群 3 7 b の表示態様) が設定される。

【 7 1 7 0 】

具体的には、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されているデータが、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d からシフトされたデータか第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e からシフトされたデータかを保留球実行エリア 2 0 3 f のシフト元バッファ (図示せず) に記憶しておき、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d からシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、特図 1 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 1 (図 2 9 2 参照) とに基づいて大当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されているデータが第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e からシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 (図 2 9 3 参照) とに基づいて大当たり種別が決定される。

10

【 7 1 7 1 】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し (S 5 1 0 6)、S 5 1 0 9 の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、大当たり時の表示態様 (停止種別) と、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて動的表示 (変動演出) の動的時間 (変動時間) が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル 2 0 2 d (図 2 9 7 参照) を選択する。

20

【 7 1 7 2 】

そして、S 5 1 0 5 の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル 2 0 2 e において、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【 7 1 7 3 】

S 5 1 0 4 の処理において、大当たりではないと判別された場合には (S 5 1 0 4 : N o)、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する (S 5 1 0 7)。S 5 1 0 7 の処理では、特別図柄表示装置 3 7 の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値と第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値と現在の遊技状態とに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第 2 0 実施形態では、パチンコ機 1 0 の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタ C 3 の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル 2 0 2 d が設定されている。

30

【 7 1 7 4 】

次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し (S 5 1 0 8)、S 5 1 0 9 の処理へ移行する。

【 7 1 7 5 】

S 5 1 0 8 の処理では、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、S 5 1 0 7 の処理において決定されたハズレ時の表示態様 (演出態様) 毎に設けられた停止パターンテーブル 2 0 2 d において、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

40

【 7 1 7 6 】

S 5 1 0 9 の処理では、S 5 1 0 6 又は S 5 1 0 8 の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置 1 1 4 へ通知する変動パターンコマンドを設定する (S

50

5 1 0 9)。

【 7 1 7 7 】

具体的には、例えば、第 1 特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「確変 A」であって、さらに、「60 秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第 1 特別図柄・大当たり・「確変 A」・「60 秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図 1 変動パターンコマンド。以下、第 1 特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図 1 変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。また、第 2 特別図柄の動的表示において大当たり抽選にハズレて、さらに、「60 秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第 2 特別図柄・ハズレ・「60 秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図 2 変動パターンコマンド。以下、第 2 特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図 2 変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。

10

【 7 1 7 8 】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【 7 1 7 9 】

次いで、S 5 1 0 5 又は S 5 1 0 7 の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して表示制御装置 1 1 4 へ通知するための停止種別コマンドを設定し（S 5 1 1 0）、この変動開始処理（S 5 1 0）を終了して特図変動処理（図 3 1 7）へ戻る。

20

【 7 1 8 0 】

図 3 1 7 に戻って、説明を続ける。S 5 0 7 の処理において、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（作動保留球数 N 1）が「0」であると判別されると（S 5 0 7 : N o）、第 3 図柄表示装置 8 1 においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（S 5 1 1）。この判別処理では、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して表示制御装置 1 1 4 にデモコマンドを送信した後、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（作動保留球数 N 1 又は作動保留球数 N 2）のいずれかの値が「0」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

30

【 7 1 8 1 】

そして、デモ中ではないと判別された場合は（S 5 1 1 : N o）、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信すべきデモコマンドを設定して（S 5 1 2）、タイマ割込処理（図 3 1 4 参照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（S 5 1 1 : Y e s）、そのままタイマ割込処理（図 3 1 4 参照）に戻る。S 5 1 2 の処理で設定されたデモコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 3 1 4 の S 2 0 1 参照）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 7 1 8 2 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信し、表示制御装置 1 1 4 は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 にデモ演出を表示するように制御を行う。

40

【 7 1 8 3 】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が 1 つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、第 3 図柄表示装置 8 1 にデモ演出が表示される。

【 7 1 8 4 】

なお、S 5 1 1 の処理においてデモ中ではない（S 5 1 1 : N o）と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第 2 の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第 2 の所定時間が経過したことをもって S 5 1 2 の処理

50

を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が1つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

【7185】

S502の処理において、特別図柄表示装置37の表示態様が動的表示中であると判別されると(S502: Yes)、実行中の第1特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第2特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第1特別図柄の動的表示または第2特別図柄の動的表示を停止させる変動停止処理(S513)を行い、この特図変動処理(S210)を終了して、タイマ割込処理(図314参照)に戻る。

10

【7186】

ここで、図319を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される特図変動処理(図317参照)の一処理である変動停止処理(S513)について説明する。図319は、この変動停止処理(S513)を示すフローチャートである。

【7187】

この変動停止処理(S513)では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置37に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信する。また、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理等を行う。また、特別図柄の低確率状態である場合は、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、救済条件成立回数に達している場合は、「普図低確時間短縮状態」に移行するための時短回数の設定処理を行う。

20

【7188】

変動停止処理(S513)では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間(変動時間)が経過したか否かを判別する(S5201)。特別図柄表示装置37における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタCS1等により選択された変動パターンに応じて決められており(特図1変動パターンコマンド又は特図2変動パターンコマンドに応じて決められており)、この特別図柄の動的表示の動的表示時間(変動時間)が経過していなければ(S5201: No)、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置37の特別LED群37bの表示を更新して(S5202)、この変動停止処理を終了して、特図変動処理(図317参照)に戻る。

30

【7189】

第20実施形態では、特別図柄表示装置37の特別LED群37bにおいて、第1特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方LED群37b1が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第2特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方LED群37b2が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

40

【7190】

一方、S5201の処理において、特別図柄表示装置37の特別LED群37bにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間(変動時間)が経過していれば(S5201: Yes)、特別図柄表示装置37の特別LED群37bに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる(S5203)。停止図柄は、変動開始処理(図318参照)のS5105又はS5107の処理によって予め設定される。

【7191】

第20実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方LED群37b1又は下方LED群37b2の最も左側のLEDのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類(種別)に対応した点灯パターンで

50

上方LED群37b1又は下方LED群37b2が点灯表示される。

【7192】

S5203の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置37の表示態様が設定されると、第3図柄表示装置81における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置37における特別LED群37bの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して(S5204)、処理をS5205へ移行する。第3図柄表示装置81にて第1特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第1特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド(即ち、特図1確定コマンド。以下、第1特別図柄に関する確定コマンドを、「特図1確定コマンド」と称する場合がある。)を設定し、第3図柄表示装置81にて第2特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第2特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド(即ち、特図2確定コマンド。以下、第2特別図柄に関する確定コマンドを、「特図2確定コマンド」と称する場合がある。)を設定する。

10

【7193】

音声ランプ制御装置113は、この特図1確定コマンドを受信すると、第3図柄表示装置81で実行されている第1特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置114に対して表示用特図1確定コマンドを送信し、特図2確定コマンドを受信すると、第3図柄表示装置81で実行されている第2特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置114に対して表示用特図2確定コマンドを送信する。表示制御装置114は、表示用特図1確定コマンド又は表示用特図2確定コマンドを受信することによって、第3図柄表示装置81における第1特別図柄又は第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

20

【7194】

S5205の処理では、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるか否かを判別し、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判別された場合(S5205:Yes)、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し(S5206)、その後、処理をS5207へ移行する。また、S5205の判別の結果、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」でないと判別された場合(S5205:No)、時短終了条件の判別処理を行わないため、S5206の処理をスキップしてS5207へ移行する。

30

【7195】

ここで、図320を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される変動停止処理(図319参照)の一処理である時短回数処理(S5206)について説明する。図320は、この時短回数処理(S5206)を示すフローチャートである。

【7196】

この時短計数処理(S5206)では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数(例えば、第1特別図柄の変動回数、及び、第2特別図柄の変動回数)を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

40

【7197】

この時短回数処理(S5206)では、まず、特別図柄の動的表示が1回停止したということなので、時短カウンタ203rの値を1減算し(S5301)、次いで、減算した時短カウンタ203rの値が「0」より大きい値か否かを判別する(S5302)。判別の結果、時短カウンタ203rの値が「0」より大きい値であれば(S5302:Yes)、「時短機能」の終了条件が成立していないので、この時短計数処理(S5206)を終了し、変動停止処理(図319参照)に戻る。

【7198】

一方、S5302の処理において、時短カウンタ203rの値が「0」より大きい値でないと判別された場合、即ち、「0」以下であると判別された場合は(S5302:No

50

）、「時短機能」の終了条件が成立しているので、次いで、「普図高確時間短縮状態」が「普図低確時間短縮状態」かを判別すべく、時短高確フラグ203qがオンされているか否かを判別する（S5303）。判別の結果、時短高確フラグ203qがオンされている場合は（S5303：Yes）、「普図高確時間短縮状態」を終了させるために、時短高確フラグ203qをオフに設定し（S5304）、この時短回数処理（S5206）を終了して、変動停止処理（図319参照）に戻る。一方、時短高確フラグ203qがオンに設定されていないと判別された場合は（S5303：No）、時短低確フラグ203pがオンに設定されている状態であって、「普図低確時間短縮状態」であるので、該時短低確フラグ203pをオフに設定して（S5305）この時短回数処理（S5206）を終了して、変動停止処理（図319参照）に戻る。

10

【7199】

このように、「時短機能」が有効な状態において、「時短機能」の終了条件に応じて、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」を終了させることができ、「時短機能」の有効又は無効を適切に行い、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7200】

図319に戻って、説明を続ける。S5206の時短計数処理が終わった場合、又は、S5205の処理において「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」でないと判別された場合（S5205：No）、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、判別結果によって「普図低確時間短縮状態」に移行させるべく、救済到達計数処理を実行し（S5207）、この変動停止処理（S513）を終了して、特図変動処理（図317参照）に戻る。

20

【7201】

ここで、図321を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される変動停止処理（図319参照）の一処理である救済到達計数処理（S5207）について説明する。図321は、この救済到達計数処理（S5207）を示すフローチャートである。

【7202】

この救済到達計数処理（S5207）では、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が救済条件成立回数に達したか否かを判別して、判別結果に応じて「普図低確時間短縮状態」への移行に基づく時短回数の設定処理を行う。

30

【7203】

この救済到達計数処理（S5207）では、まず、救済設定済みフラグ203tがオンされているか否かを判別し（S5401）、救済設定済みフラグ203tがオンされていれば（S5401：Yes）、既に「普図低確時間短縮状態」へ一度移行済みであるので、S5402～S5406の処理をスキップし、この救済到達計数処理（S5207）を終了して、変動停止処理（図319参照）に戻る。

【7204】

一方、S5401の判別の結果、救済設定済みフラグ203tがオンされていなければ（S5401：No）、特別図柄が低確率状態になってから未だ「普図低確時間短縮状態」へ移行していない状態であるので、救済カウンタ203sの値を1加算する（S5402）。続いて、加算した救済カウンタ203sの値が「900」より小さい値であるか否かを判別する（S5403）。

40

【7205】

S5403の判別の結果、S5402の処理で加算した救済カウンタ203sの値が「900」より小さい値の場合（S5403：Yes）、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数まで到達していないため、S5404～S5406の処理をスキップし、この救済到達計数処理（S5207）を終了して、変動停止処理（図319参照）に戻る。

【7206】

一方、S5403の処理において、S5402の処理で加算した救済カウンタ203s

50

の値が「900」より小さい値でない場合、即ち、救済カウンタ203sの値が「900」以上である場合（S5403：No）、救済条件が成立しているため、まず、時短カウンタ203rの値に「1000」をセットし（S5404）、「普図低確時間短縮状態」へ移行したことを示すべく救済設定済みフラグ203tをオンに設定する（S5405）。そして、「普図低確時間短縮状態」に遊技状態を移行するために、時短低確フラグ203pをオンに設定し（S5406）、この救済到達計数処理（S5207）を終了して、変動停止処理（図319参照）に戻る。これにより、救済条件成立に基づく「普図低確時間短縮状態」を発生させることができる。

【7207】

次に、図322を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理（図314参照）の一処理である当たり処理（S203）について説明する。図322は、この当たり処理（S203）を示したフローチャートである。

【7208】

この当たり処理（S203）は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置65（大入賞口）の開放回数（ラウンド数）を設定すると共に、可変入賞装置65の開放時間を設定する。また、大当たり種別に基づいて、各ラウンド毎に開放又は閉鎖する確変領域65dを設定するために確変領域開放テーブル202g（図301参照）を設定すると共に、各ラウンド毎に確変領域65dを有効又は無効に設定するために確変領域有効テーブル202h（図302及び図303参照）を設定する。

【7209】

また、この当たり処理（S203）では、大当たり状態（遊技）である場合において、可変入賞装置65を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理（S612）を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理（S614）を実行する。

【7210】

当たり処理（S203）では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する（S601）。判別の結果、大当たりに当選していれば（S601：Yes）、大当たり遊技を行うために、まず、大当たり遊技中の「確変機能」を無効にすべく、確変フラグ203j及び確変移行フラグ203kをオフに設定する（S602）。そして、確変領域開放タイマ203n及び確変領域通過回数カウンタ203oの値を「0」クリアし（S603）、次いで、「時短機能」を無効にすべく、時短低確フラグ203p及び時短高確フラグ203qをオフに設定し（S604）、時短カウンタ203rの値を「0」クリアする（S605）。さらに、天井機能を無効にすべく、救済設定済みフラグ203tをオフに設定し（S606）、救済カウンタ203sの値を「0」クリアする（S607）。次に、大当たり種別に応じたラウンド数をRAM203に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（S608）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置113へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをRAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S609）、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間（例えば、「30秒」又は「10秒」）を設定して（S610）、処理をS651へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図314のS201参照）によって、大当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

【7211】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「0」がセットされる。MPU201は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合（即ち、「1」以上）は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置65を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を1減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「0」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【7212】

10

20

30

40

50

S 6 5 1 の処理では、大当たり種別に応じて確変領域開放テーブル 2 0 2 g (図 3 0 1 参照) を設定して (S 6 5 1) 、処理を S 6 5 2 へ移行する。具体的には、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合は、確変領域 6 5 d の開放パターンとして 4 R ~ 9 R の期間において開放するように設定し、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」に当選した場合は、確変領域 6 5 d の開放パターンとして 2 R ~ 7 R の期間において開放するように設定する。

【 7 2 1 3 】

S 6 5 2 の処理では、大当たり種別に応じて確変領域有効テーブル 2 0 2 h (図 3 0 2 及び図 3 0 3 参照) を設定して (S 6 5 2) 、処理を S 6 1 1 へ移行する。この処理では、大当たり種別毎に設定された各ラウンドの確変領域 6 5 d の有効パターンを設定する。

【 7 2 1 4 】

一方、S 6 0 1 の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は (S 6 0 1 : N o) 、S 6 0 2 ~ S 6 1 0 、S 6 5 1 及び S 6 5 2 の処理をスキップして S 6 1 1 へ移行する。

【 7 2 1 5 】

S 6 1 1 の処理では、大当たり中か否かを判別する (S 6 1 1) 。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は (S 6 1 1 : Y e s) 、可変入賞装置 6 5 の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する (S 6 1 2) 。

【 7 2 1 6 】

ここで、図 3 2 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理 (S 2 0 3) の一処理である大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) について説明する。図 3 2 3 は、この大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) を示したフローチャートである。

【 7 2 1 7 】

この大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) では、当たり処理 (S 2 0 3) で設定された可変入賞装置 6 5 の開放回数に基づいて、可変入賞装置 6 5 の開閉制御、確変領域 6 5 d の開閉制御及び確変領域 6 5 d の有効設定処理若しくは無効設定処理を実行する。

【 7 2 1 8 】

この大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) では、まず、当たり処理 (S 2 0 3) の S 6 1 0 で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) の S 6 2 1 5 (図 3 2 5 参照) で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する (S 6 0 0 1) 。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ (S 6 0 0 1 : N o) 、可変入賞装置 6 5 の開放タイミングではないため、該可変入賞装置 6 5 を閉鎖し続けるため、S 6 0 0 2 ~ S 6 0 0 5 及び S 6 0 5 1 ~ S 6 0 5 7 の処理をスキップして、処理を S 6 0 0 6 へ移行する。

【 7 2 1 9 】

一方、S 6 0 0 1 の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば (S 6 0 0 1 : Y e s) 、可変入賞装置 6 5 の開放タイミングなので、可変入賞装置 6 5 の開放設定を行い (S 6 0 0 2) 、次いで、入賞カウンタ (図示せず) に「10」をセットする (S 6 0 0 3) 。そして、大当たり時における可変入賞装置 6 5 の最大開放時間 (第 2 0 実施形態では、「30 秒」) を設定して (S 6 0 0 4) 、可変入賞装置 6 5 が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し (S 6 0 0 5) 、処理を S 6 0 5 1 に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置 1 1 3 は、可変入賞装置 6 5 が開放された旨を第 3 図柄表示装置 8 1 において実行し、開放されている可変入賞装置 6 5 へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。

【 7 2 2 0 】

S 6 0 5 1 の処理では、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」のいずれかに当選しているか否か、即ち、第 1 特別図柄の

10

20

30

40

50

動的表示における大当たりか否かを判別し (S 6 0 5 1)、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」のいずれかに当選していれば (S 6 0 5 1 : Yes)、次いで、当該ラウンドが 4 R ~ 9 R のいずれかであるか否かを判別する (S 6 0 5 2)。

【 7 2 2 1 】

S 6 0 5 2 の判別の結果、当該ラウンドが 4 R ~ 9 R のいずれかであれば (S 6 0 5 2 : Yes)、確変領域 6 5 d が開放されるラウンドであるので、該確変領域 6 5 d の有効設定処理又は無効設定処理を行うべく、確変領域制御処理を実行し (S 6 0 5 4)、処理を S 6 0 5 5 に移行する。確変領域制御処理 (6 0 5 4) の詳細は、図 3 2 4 を参照して後述する。

10

【 7 2 2 2 】

また、S 6 0 5 1 の処理において、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」のいずれにも当選していない場合、即ち、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」のいずれかに当選しており、第 2 特別図柄の動的表示における大当たりであれば (S 6 0 5 1 : No)、次いで、当該ラウンドが 2 R ~ 7 R のいずれかであるか否かを判別する (S 6 0 5 3)。

【 7 2 2 3 】

S 6 0 5 3 の判別の結果、当該ラウンドが 2 R ~ 7 R のいずれかであれば (S 6 0 5 3 : Yes)、確変領域 6 5 d が開放されるラウンドであるので、該確変領域 6 5 d の有効設定処理又は無効設定処理を行うべく、確変領域制御処理を実行し (S 6 0 5 4)、処理を S 6 0 5 5 に移行する。

20

【 7 2 2 4 】

ここで、図 3 2 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) の一処理である確変領域制御処理 (S 6 0 5 4) について説明する。図 3 2 4 は、この確変領域制御処理 (S 6 0 5 4) を示したフローチャートである。

【 7 2 2 5 】

この確変領域制御処理 (S 6 0 5 4) では、確変領域有効テーブル 2 0 2 h (図 3 0 2 及び図 3 0 3 参照) 及び確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o を参照して、当該ラウンドの確変領域 6 5 d の有効設定処理若しくは無効設定処理を実行する。

30

【 7 2 2 6 】

この確変領域制御処理 (S 6 0 5 4) では、まず、当たり処理 (図 3 2 2 参照) の S 6 5 2 において大当たり種別毎に設定された確変領域有効テーブル 2 0 2 h に基づいて、当該ラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されているか否かを判別し (S 6 1 0 1)、当該ラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されていなければ (S 6 1 0 1 : No)、S 6 1 0 2 ~ S 6 1 0 5 の処理をスキップして、この確変領域制御処理 (S 6 0 5 4) を終了し、大当たり開閉制御処理 (図 3 2 3 参照) に戻る。

【 7 2 2 7 】

40

一方、S 6 1 0 1 の処理において、確変領域有効テーブル 2 0 2 h に基づいて、当該ラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されると判別された場合 (S 6 1 0 1 : Yes)、次いで、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」のいずれかに当選しているか否か、即ち、第 1 特別図柄の動的表示における大当たりか否かを判別し (S 6 1 0 2)、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」のいずれかに当選していれば (S 6 1 0 2 : Yes)、続いて、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」より小さい値であるか否かを判別する (S 6 1 0 3)。

【 7 2 2 8 】

S 6 1 0 3 の判別の結果、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」より小さい

50

値であれば (S 6 1 0 3 : Y e s)、今回の大当たり遊技において確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「2」に達しておらず、確変領域 6 5 d を無効に設定する条件を満たしていないため (図 3 0 2 の備考欄参照)、処理を S 6 1 0 5 に移行する。

【 7 2 2 9 】

また、S 6 1 0 2 の処理において、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」のいずれにも当選していないと判別された場合、即ち、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」のいずれかに当選しており、第 2 特別図柄の動的表示における大当たりであれば (S 6 1 0 2 : N o)、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」より小さい値であるか否かを判別する (S 6 1 0 4)。

10

【 7 2 3 0 】

S 6 1 0 4 の判別の結果、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」より小さい値であれば (S 6 1 0 4 : Y e s)、今回の大当たり遊技において確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「3」に達しておらず、確変領域 6 5 d を無効に設定する条件を満たしていないため (図 3 0 3 の備考欄参照)、処理を S 6 1 0 5 に移行する。

【 7 2 3 1 】

S 6 1 0 5 の処理では、確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンに設定し (S 6 1 0 5)、この確変領域制御処理 (S 6 0 5 4) を終了し、大当たり開閉制御処理 (図 3 2 3 参照) に戻る。

20

【 7 2 3 2 】

一方、S 6 1 0 3 の処理において、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」より小さい値でない場合、即ち、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」以上である場合 (S 6 1 0 3 : N o)、今回の大当たり遊技において確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「2」に達しており、確変領域 6 5 d を無効に設定する条件を満たしているため (図 3 0 2 の備考欄参照)、S 6 1 0 5 の処理をスキップして、この確変領域制御処理 (S 6 0 5 4) を終了し、大当たり開閉制御処理 (図 3 2 3 参照) に戻る。

【 7 2 3 3 】

また、S 6 1 0 4 の処理において、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」より小さい値でない場合、即ち、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」以上である場合 (S 6 1 0 4 : N o)、今回の大当たり遊技において確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「3」に達しており、確変領域 6 5 d を無効に設定する条件を満たしているため (図 3 0 3 の備考欄参照)、S 6 1 0 5 の処理をスキップして、この確変領域制御処理 (S 6 0 5 4) を終了し、大当たり開閉制御処理 (図 3 2 3 参照) に戻る。

30

【 7 2 3 4 】

このように構成することで、確変領域 6 5 d の有効又は無効をラウンド毎に設定することができる。また、1 の大当たり遊技において確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数に応じて、以降の確変領域 6 5 d を無効に設定することができる。

【 7 2 3 5 】

図 3 2 3 に戻って、説明を続ける。S 6 0 5 4 の確変領域制御処理が終わると、次いで、確変領域 6 5 d の開放設定を行い (S 6 0 5 5)、確変領域開放タイマ 2 0 3 n を始動し (S 6 0 5 6)、処理を S 6 0 5 7 に移行する。確変領域開放タイマ 2 0 3 n の値はタイマ割込処理 (図 3 1 4 参照) の実行毎 (即ち、2 ミリ秒毎) に「1」加算されていき、後述する大入賞口開放中処理 (図 3 2 5 参照) において、該確変領域開放タイマ 2 0 3 n の値が一定の値に達したか否かが判別され、判別結果によって確変領域 6 5 d の閉鎖処理が行われる。

40

【 7 2 3 6 】

次いで、S 6 0 5 7 の処理では、確変領域開放コマンドを設定し (S 6 0 5 7)、処理を S 6 0 0 6 へ移行する。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、この確変領域開放コマンドを受信すると、後述する確変領域開放中演出処理を行うように構成されている (図 3 4 1 参照

50

）。

【 7 2 3 7 】

一方、S 6 0 5 2 の処理において、当該ラウンドが 4 R ~ 9 R のいずれでもないとは判別された場合 (S 6 0 5 2 : N o)、確変領域 6 5 d を開放するラウンドではないため、S 6 0 5 4 ~ S 6 0 5 7 の処理をスキップして S 6 0 0 6 へ移行する。また、S 6 0 5 3 の処理において、当該ラウンドが 2 R ~ 7 R のいずれでもないとは判別された場合 (S 6 0 5 3 : N o)、この場合も確変領域 6 5 d を開放するラウンドではないため、S 6 0 5 4 ~ S 6 0 5 7 の処理をスキップして S 6 0 0 6 へ移行する。

【 7 2 3 8 】

S 6 0 0 6 の処理では、可変入賞装置 6 5 が開放中であるか否かを判別する (S 6 0 0 6)。判別の結果、可変入賞装置 6 5 が開放中でなければ (S 6 0 0 6 : N o)、可変入賞装置 6 5 が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、S 6 0 0 7 の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) を終了し、当たり処理 (図 3 2 2 参照) に戻る。一方、S 6 0 0 6 の処理において、可変入賞装置 6 5 が開放中であると判別された場合は (S 6 0 0 6 : Y e s)、開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い (S 6 0 0 7)、この大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) を終了し、当たり処理 (図 3 2 2 参照) に戻る。

【 7 2 3 9 】

ここで、図 3 2 5 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) の一処理である大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7)) につ

いて説明する。図 3 2 5 は、この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) を示したフローチャートである。

【 7 2 4 0 】

この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) では、開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。また、確変領域 6 5 d の開閉制御、又は、開放された確変領域 6 5 d への球の通過検知等の制御を実行する。

【 7 2 4 1 】

この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) では、まず、上述した大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) の S 6 0 0 4 において設定された可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したか否かを判別する (S 6 2 0 1)。判別の結果、可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したタイミングであれば (S 6 2 0 1 : Y e s)、可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置 6 5 の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「 0 」クリアして (S 6 2 0 2)、可変入賞装置 6 5 を閉鎖させるために、処理を S 6 2 0 6 へ移行する。S 6 2 0 6 からの可変入賞装置 6 5 の閉鎖処理については、後述する。

【 7 2 4 2 】

一方、S 6 2 0 1 の処理において、可変入賞装置 6 5 の開放時間が経過したタイミングでなければ (S 6 2 0 1 : N o)、次いで、大入賞口スイッチ 6 5 c がオンされたか否か、即ち、可変入賞装置 6 5 へ球が入賞したか否かを判断する (S 6 2 0 3)。

【 7 2 4 3 】

S 6 2 0 3 の処理において、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球が検出され可変入賞装置 6 5 へ球が入賞していれば (S 6 2 0 3 : Y e s)、入賞カウンタの値を 1 減算して (S 6 2 0 4)、次いで、入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値か否かを判別する (S 6 2 0 5)。入賞カウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 6 2 0 5 : N o)、即ち、入賞カウンタの値が「 0 」以下である場合は、可変入賞装置 6 5 に球が 1 0 個以上入賞して可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置 6 5 を閉鎖させるために、処理を S 6 2 0 6 へ移行する。

【 7 2 4 4 】

S 6 2 0 6 からの可変入賞装置 6 5 の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置 6 5 の閉鎖設定を行い (S 6 2 0 6)、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して可変入賞装置 6 5 が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して (S 6 2 0 7)、処理を S 6 2

10

20

30

40

50

08へ移行する。なお、S6207の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図314のS201参照）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

【7245】

次いで、S6208の処理では、確変領域65dが開放中か否かを判別し（S6208）、確変領域65dが開放中であれば（S6208：Yes）、確変領域65dの閉鎖設定を行い（S6209）、音声ランプ制御装置113に対して確変領域65dが閉鎖されたことを示す確変領域閉鎖コマンドを設定して（S6210）、処理をS6211へ移行する。なお、S6210の処理で設定された確変領域閉鎖コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図314のS201参照）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

10

【7246】

次いで、S6211の処理では、確変領域有効フラグ203mをオフに設定し（S6211）、確変領域開放タイマ203nの値を「0」クリアして（S6212）、処理をS6213に移行する。

【7247】

また、S6208の処理において、確変領域65dが開放中でないと判別された場合（S6208：No）、確変領域65dの閉鎖処理を行わないため、S6209～S6212の処理をスキップして、S6213に移行する。

20

【7248】

S6213の処理では、可変入賞装置65の1のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を1減算し（S6213）、次に、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する（S6214）。ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値である場合（S6214：Yes）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置65の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置65を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「1秒」）を設定し（S6215）、この大入賞口開放中処理（S6007）を終了し、大当たり開閉制御処理（図323参照）に戻る。

【7249】

30

一方、S6214の処理において、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値でない場合（S6214：No）、即ち、ラウンドカウンタの値が「0」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置65の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、S6215をスキップして）、この大入賞口開放中処理（S6007）を終了して、大当たり開閉制御処理（図323参照）に戻る。

【7250】

S6203の処理において、大入賞口スイッチ65cによって球が検出されておらず、可変入賞装置65へ球が入賞していなければ（S6203：No）、次いで、確変領域65dへの球の通過検知を行い、該通過検知の判別結果によって確変移行フラグ203kを設定する確変領域通過判定処理を実行し（S6216）、処理をS6217へ移行する。

40

【7251】

ここで、図326を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される大入賞口開放中処理（S6007）の一処理である確変領域通過判定処理（S6216）について説明する。図326は、この確変領域通過判定処理（S6216）を示したフローチャートである。

【7252】

この確変領域通過判定処理（S6216）では、確変領域65dへの球の通過検知を行い、判別結果によって確変領域通過回数カウンタ203oの値を更新する。また、確変領域65dを球が通過している場合は、当該ラウンドの確変領域65dが有効設定されてい

50

るか否かを判別し、判別結果によって確変移行フラグ 2 0 3 k を設定する。

【 7 2 5 3 】

この確変領域通過判定処理 (S 6 2 1 6) では、まず、確変領域スイッチ 6 5 g がオンされたか否か、即ち、確変領域 6 5 d を球が通過したか否かを判断し (S 6 3 0 1)、確変領域スイッチ 6 5 g がオンされておらず、確変領域 6 5 d を球が通過していなければ (S 6 3 0 1 : N o)、S 6 3 0 2 ~ S 6 3 1 1 の処理をスキップして、この確変領域通過判定処理 (S 6 2 1 6) を終了して、大入賞口開放中処理 (図 3 2 5) に戻る。

【 7 2 5 4 】

一方、S 6 3 0 1 の処理において、確変領域スイッチ 6 5 g がオンされており、確変領域 6 5 d を球が通過していれば (S 6 3 0 1 : Y e s)、次いで、該確変領域 6 5 d への球の通過が当該ラウンドにおける 1 カウント目か否かを判別し (S 6 3 0 2)、該確変領域 6 5 d への球の通過が当該ラウンドにおける 1 カウント目でなければ (S 6 3 0 2 : N o)、S 6 3 0 3 ~ S 6 3 1 1 の処理をスキップして、この確変領域通過判定処理 (S 6 2 1 6) を終了して、大入賞口開放中処理 (図 3 2 5) に戻る。

【 7 2 5 5 】

S 6 3 0 2 の処理において、確変領域 6 5 d への球の通過が当該ラウンドにおける 1 カウント目であると判別された場合 (S 6 3 0 2 : Y e s)、次いで、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」のいずれかに当選しているか否か、即ち、第 1 特別図柄の動的表示における大当たりか否かを判別し (S 6 3 0 3)、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」のいずれかに当選していれば (S 6 3 0 3 : Y e s)、続いて、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」より小さい値であるか否かを判別し (S 6 3 0 4)、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」より小さい値であれば (S 6 3 0 4 : Y e s)、現在実行中の大当たりラウンドの 1 ラウンド前のラウンド終了時において、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「2」に達しておらず、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「1」以下であり、現在実行中の大当たりラウンドの確変領域 6 5 d を無効に設定する条件を満たしていないため (図 3 0 2 の備考欄、及び、図 3 2 4 の S 6 1 0 3 : Y e s 参照)、処理を S 6 3 0 6 に移行する。

【 7 2 5 6 】

一方、S 6 3 0 4 の判別の結果、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」より小さい値でない場合、即ち、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」以上である場合 (S 6 3 0 4 : N o)、現在実行中の大当たりラウンドの 1 ラウンド前のラウンド終了時において、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「2」に達しており、現在実行中の大当たりラウンドの確変領域 6 5 d を無効に設定する条件を満たしているため (図 3 0 2 の備考欄、及び、図 3 2 4 の S 6 1 0 3 : N o 参照)、S 6 3 0 6 ~ S 6 3 1 1 の処理をスキップして、この確変領域通過判定処理 (S 6 2 1 6) を終了して、大入賞口開放中処理 (図 3 2 5) に戻る。

【 7 2 5 7 】

また、S 6 3 0 3 の処理において、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」のいずれにも当選していないと判別された場合、即ち、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」のいずれかに当選しており、第 2 特別図柄の動的表示における大当たりであれば (S 6 3 0 3 : N o)、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」より小さい値であるか否かを判別し (S 6 3 0 5)、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」より小さい値であれば (S 6 3 0 5 : Y e s)、現在実行中の大当たりラウンドの 1 ラウンド前のラウンド終了時において、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「3」に達しておらず、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が「2」以下であり、現在実行中の大当たりラウンドの確変領域 6 5 d を無効に設定する条件を満たしていないため (図 3 0 2 の備考欄、及び、図 3 2 4 の S 6 1 0 4 : Y e s

10

20

30

40

50

参照)、処理をS 6 3 0 6に移行する。

【7 2 5 8】

一方、S 6 3 0 5の判別の結果、確変領域通過回数カウンタ2 0 3 oの値が「3」より小さい値でない場合、即ち、確変領域通過回数カウンタ2 0 3 oの値が「3」以上である場合(S 6 3 0 5 : N o)、現在実行中の大当たりラウンドの1ラウンド前のラウンド終了時において、確変領域6 5 dを球が通過したラウンド数が「3」に達しており、現在実行中の大当たりラウンドの確変領域6 5 dを無効に設定する条件を満たしているため(図3 0 3の備考欄、及び、図3 2 4のS 6 1 0 4 : N o参照)、S 6 3 0 6 ~ S 6 3 1 1の処理をスキップして、この確変領域通過判定処理(S 6 2 1 6)を終了して、大入賞口開放中処理(図3 2 5)に戻る。

10

【7 2 5 9】

S 6 3 0 6の処理では、該確変領域通過回数カウンタ2 0 3 oの値に1加算し(S 6 3 0 6)、確変領域通過コマンドを設定して(S 6 3 0 7)、処理をS 6 3 0 8に移行する。音声ランプ制御装置1 1 3は、この確変領域通過コマンドを受信すると、後述する投票演出処理において、表示用投票実施コマンドを設定するように構成されている(図3 4 0において後述)。

【7 2 6 0】

S 6 3 0 8の処理では、確変領域有効フラグ2 0 3 mがオンされているか否かを判別し(S 6 3 0 8)、確変領域有効フラグ2 0 3 mがオンされていれば(S 6 3 0 8 : Y e s)、当該ラウンドの確変領域6 5 dが有効に設定されている状況で、該確変領域6 5 dへ球が通過しているため、大当たりの終了後に「確率変動状態」を発生させるために、確変移行フラグ2 0 3 kをオンに設定して(S 6 3 0 9)、確変移行フラグコマンドを設定し(S 6 3 1 0)、処理をS 6 3 1 1に移行する。

20

【7 2 6 1】

S 6 3 1 1の処理では、有効確変領域通過ラウンドコマンドを設定し(S 6 3 1 1)、この確変領域通過判定処理(S 6 2 1 6)を終了して、大入賞口開放中処理(図3 2 5)に戻る。音声ランプ制御装置1 1 3は、S 6 3 1 0において送信された確変移行フラグコマンド及びS 6 3 1 1において送信された有効確変領域通過ラウンドコマンドを受信すると、後述する競争演出処理において、演出結果が成功となる競争展開シナリオを設定するように構成されている(図3 4 2にて後述)。

30

【7 2 6 2】

このように構成することで、確変領域有効フラグ2 0 3 mがオンされている状態で確変領域6 5 dへ球が通過した場合にのみ確変移行フラグ2 0 3 kをオンに設定し、「確率変動状態」に移行し得るようにすることができる。即ち、確変領域6 5 dが有効に設定されている大当たりラウンドにおいて、該確変領域6 5 dに球を通過させた場合にのみ、「確率変動状態」に移行させることができる。

【7 2 6 3】

また、確変領域6 5 dが開放される6のラウンドのうち、該確変領域6 5 dに球を通過させたラウンド数が一定数(第2 0実施形態では、第1特別図柄の動的表示での大当たり時は「2回」、第2特別図柄の動的表示での大当たり時は「3回」)を超えた場合に、以降の確変領域6 5 dへの球の通過をすべて無効とすることができる。その結果、遊技者に確変領域6 5 dが有効に設定されているラウンドを推測させ、該確変領域6 5 dが開放される6のラウンドのうち、一定数のラウンドを選択させて該確変領域6 5 dに球を通過させ、該一定数のラウンドにおける確変領域6 5 dへの球の通過によって「確率変動状態」に移行させられるか否かが判別される遊技性を創出し、興趣向上を図ることができる。

40

【7 2 6 4】

また、確変領域6 5 dを球が通過したラウンド数が一定数(第2 0実施形態では、第1特別図柄の動的表示での大当たり時は「2回」、第2特別図柄の動的表示での大当たり時は「3回」)に達していない場合のみ、該確変領域6 5 dへの球の通過情報(通過したラウンド情報)を保持し、該ラウンド情報に基づいて、第3図柄表示装置8 1において「競争

50

演出」を実行することができる。

【 7 2 6 5 】

例えば、第 1 特別図柄の動的表示が大当たりに当選した場合に、確変領域 6 5 d が開放される 4 R ~ 9 R の 6 のラウンドのうち、遊技者がすべてのラウンドにおいて該確変領域 6 5 d に球を通過させた場合、4 R 目及び 5 R 目の確変領域 6 5 d への球の通過は、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信される確変領域通過コマンドによって、確変領域 6 5 d を通過させたラウンドとして音声ランプ制御装置 1 1 3 に記憶される。一方、残りの 6 R ~ 9 R の 4 のラウンドでは、既に確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が一定数である「2 回」に達しているため、主制御装置 1 1 0 からコマンドは送信されず、確変領域 6 5 d を通過させたラウンドとして記憶されない。従って、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される「競争演出」では、このような場合、確変領域 6 5 d を球が通過したラウンド数が一定数に達していない状態である 4 R 目及び 5 R 目の確変領域 6 5 d への球の通過情報に基づいた演出を実行することができる。

10

【 7 2 6 6 】

さらに、1 の大当たり遊技に対して有効確変領域を通過した回数にかかわらず、確変移行フラグ 2 0 3 k がオンに更新されるのを一度のみにすることができ、オンに更新された後の大当たり遊技では、「確率変動状態」に移行するまで該確変移行フラグ 2 0 3 k は更新され得ないようにすることができる。

【 7 2 6 7 】

図 3 2 5 の大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) に戻って、説明を続ける。S 6 2 0 5 の処理において、入賞カウンタの値が「0」より大きい値であると判別された場合 (S 6 2 0 5 : Y e s)、又は、S 6 2 1 6 の確変領域通過判定処理の終了後は、確変領域 6 5 d の開放時間が 1 0 秒経過したか否かを判別する (S 6 2 1 7)。

20

【 7 2 6 8 】

より詳細には、確変領域開放タイマ 2 0 3 n の値は、図 3 2 3 の S 6 0 5 6 の処理において始動されると、タイマ割込処理 (図 3 1 4 参照) の実行毎 (即ち、2 ミリ秒毎) に「1」加算されていくため、該確変領域開放タイマ 2 0 3 n の値が「5 0 0 0」に達した場合に 1 0 秒経過したと判別される。

【 7 2 6 9 】

S 6 2 1 7 の処理において、確変領域 6 5 d の開放時間が 1 0 秒経過したと判別された場合 (S 6 2 1 7 : Y e s)、確変領域 6 5 d の閉鎖設定を行い (S 6 2 1 8)、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して確変領域 6 5 d が閉鎖されたことを示す確変領域閉鎖コマンドを設定して (S 6 2 1 9)、処理を S 6 2 2 0 へ移行する。なお、S 6 2 1 9 の処理で設定された確変領域閉鎖コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 3 1 4 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

30

【 7 2 7 0 】

次いで、S 6 2 2 0 の処理では、確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオフに設定し (S 6 2 2 0)、確変領域開放タイマ 2 0 3 n の値を「0」クリアして (S 6 2 2 1)、この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) を終了して、大当たり開閉制御処理 (図 3 2 3 参照) に戻る。

40

【 7 2 7 1 】

また、S 6 2 1 7 の判別の結果、確変領域 6 5 d の開放時間が 1 0 秒経過していない場合 (S 6 2 1 7 : N o)、確変領域 6 5 d の閉鎖処理を行わないため、S 6 2 1 8 ~ S 6 2 2 1 の処理をスキップして、この大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) を終了して、大当たり開閉制御処理 (図 3 2 3 参照) に戻る。

【 7 2 7 2 】

図 3 2 2 の当たり処理 (S 2 0 3) に戻って、説明を続ける。S 6 1 2 の大当たり開閉制御処理 (図 3 2 3 参照) の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する (S 6 1 3)。判別の結果、ラウンドカウンタが「0」より

50

大きい値であれば (S 6 1 3 : Y e s)、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理である S 6 1 4 の処理をスキップして、この当たり処理 (S 2 0 3) を終了する。

【 7 2 7 3 】

一方、S 6 1 3 の処理において、ラウンドカウンタの値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 6 1 3 : N o)、即ち、ラウンドカウンタの値が「 0 」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置 6 5 の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い (S 6 1 4)、この当たり処理 (S 2 0 3) を終了する。

【 7 2 7 4 】

ここで、図 3 2 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理 (S 2 0 3) の一処理である大当たり終了処理 (S 6 1 4) について説明する。図 3 2 7 は、この大当たり終了処理 (S 6 1 0) を示したフローチャートである。

【 7 2 7 5 】

この大当たり終了処理 (S 6 1 4) では、大当たり遊技中における有効確変領域の通過有無によって設定された確変移行フラグ 2 0 3 k に基づいて、確変フラグ 2 0 3 j、時短低確フラグ 2 0 3 p、時短高確フラグ 2 0 3 q 及び時短カウンタ 2 0 3 r の設定等を行う。

【 7 2 7 6 】

この大当たり終了処理 (S 6 1 4) では、まず、確変移行フラグ 2 0 3 k がオンされているか否かを判別する (S 6 4 0 1)。判別の結果、確変移行フラグ 2 0 3 k がオンされていれば (S 6 4 0 1 : Y e s)、該大当たり終了後の遊技状態を「確率変動状態」とするべく、確変移行フラグ 2 0 3 k をオフし (S 6 4 0 2)、確変フラグ 2 0 3 j をオンし (S 6 4 0 3)、時短高確フラグ 2 0 3 q をオンして (S 6 4 0 4)、処理を S 6 4 0 7 に移行する。

【 7 2 7 7 】

S 6 4 0 1 の処理において、確変移行フラグ 2 0 3 k がオンされていないと判別された場合は (S 6 4 0 1 : N o)、該大当たり終了後の遊技状態を「普図高確時間短縮状態」とするべく、時短高確フラグ 2 0 3 q をオンし (S 6 4 0 5)、時短カウンタ 2 0 3 r に「 1 5 0 」をセットして (S 6 4 0 6)、処理を S 6 4 0 7 に移行する。

【 7 2 7 8 】

S 6 4 0 7 の処理では、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する (S 6 4 0 7)。S 6 4 0 7 の処理で設定されたエンディングコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 3 1 4 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 7 2 7 9 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、エンディングコマンドを受信すると、表示制御装置 1 1 4 において実行されている「競争演出」の実行状況を判別しつつ、大当たりのエンディング演出を実行する。

【 7 2 8 0 】

S 6 4 0 7 の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間 (例えば、「 1 0 秒 」) を設定し (S 6 4 0 8)、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値を「 0 」クリアして (S 6 4 0 9)、該大当たりの終了時の各種処理を実行する大当たり終了設定処理を行い (S 6 4 1 0)、この大当たり終了処理 (S 6 1 4) を終了して、当たり処理 (図 3 2 2 参照) に戻る。

【 7 2 8 1 】

このように構成することで、大当たり遊技中に有効確変領域を球が通過した場合の大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 7 2 8 2 】

次に、図 3 2 8 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理 (図 3 1 4 参照) の一処理である普図変動処理 (S 2 1 1) について説明する

10

20

30

40

50

。図 3 2 8 は、この普図変動処理 (S 2 1 1) を示したフローチャートである。

【 7 2 8 3 】

この普図変動処理 (S 2 1 1) は、スルーゲート 6 7 への球の通過に起因して、普通図柄表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【 7 2 8 4 】

この普図変動処理 (S 2 1 1) では、まず、今現在、普通電役 7 2 が突出中 (作動中) か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する (S 7 0 1)。判別の結果、普通電役 7 2 が突出中であれば (S 7 0 1 : Y e s)、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理 (S 2 1 1) を終了して、タイマ割込処理 (図 3 1 4 参照) へ戻る。

【 7 2 8 5 】

一方、普通電役 7 2 が突出中でなければ (S 7 0 1 : N o)、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置 8 3 の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する (S 7 0 2)。判別の結果、普通図柄表示装置 8 3 の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ (S 7 0 2 : N o)、次いで、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が停止後、所定時間 (例えば、「 1 秒」) 経過したか否かを判別する (S 7 0 3)。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ (S 7 0 3 : N o)、この普図変動処理 (S 2 1 1) を終了して、タイマ割込処理 (図 3 1 4 参照) に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置 8 3 に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【 7 2 8 6 】

一方、 S 7 0 3 の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば (S 7 0 3 : Y e s)、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値 (主制御装置 1 1 0 において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数 H N) が「 0 」よりも大きいか否かを判別する (S 7 0 4)。

【 7 2 8 7 】

S 7 0 4 の処理の結果、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値 (作動保留球数 H N) が「 0 」より大きくなければ (S 7 0 4 : N o)、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理 (S 2 1 1) を終了して、タイマ割込処理 (図 3 1 4 参照) に戻る。一方、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値 (作動保留球数 H N) が「 0 」より大きい値であれば (S 7 0 4 : Y e s)、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値 (作動保留球数 H N) を 1 減算する (S 7 0 5)。これは、後述する処理 (S 7 0 6 ~ S 7 1 2) によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち 1 の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が 1 つ減少するためである。

【 7 2 8 8 】

次いで、普図保留球格納エリア 2 0 3 h に格納されたデータをシフト処理する (S 7 0 6)。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の普図保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア 2 0 3 i へ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第 1 エリア 普図保留球実行エリア 2 0 3 i、普図保留第 2 エリア 普図保留第 1 エリア、普図保留第 3 エリア 普図保留第 2 エリア、普図保留第 4 エリア 普図保留第 3 エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【 7 2 8 9 】

S 7 0 6 のデータシフト処理の後、データシフト処理により普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されたデータ (即ち、普図当たりカウンタ C 4 の値) に基づいて、普通図柄表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短低確フラグ 2 0 3 p 又は時短高確フラグ 2 0 3 q がオンされているか否かを判別する (S 7 0 7)。判別の結果、時短低確フラグ 2 0 3 p 及び時短高確フラグ 2 0 3 q がオンされていない場合は (S 7 0 7 : N o)、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「 1 5 秒」に設定し (S 7 0 8)、処理を S 7 1 0 へ移行する。一

10

20

30

40

50

方、時短低確フラグ 2 0 3 p 又は時短高確フラグ 2 0 3 q がオンされていると判別された場合 (S 7 0 7 : Y e s)、「時短機能」が有効な「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通図柄の可変表示時間を「 0 . 1 秒」に設定して (S 7 0 9)、処理を S 7 1 0 へ移行する。

【 7 2 9 0 】

S 7 1 0 の処理では、時短高確フラグ 2 0 3 q がオンされているか否かを判別し (S 7 1 0)、時短高確フラグ 2 0 3 q がオンされていない場合 (S 7 1 0 : N o)、即ち、普通図柄の低確率状態では、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i における低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄 (即ち、普通図柄の当否) を決定する (S 7 1 1)。また、時短高確フラグ 2 0 3 q がオンされている場合 (S 7 1 0 : Y e s)、即ち、普通図柄の高確率状態では、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i における高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄 (即ち、普通図柄の当否) を決定する (S 7 1 2)。S 7 1 1 及び S 7 1 2 の処理の後には、この普図変動処理 (S 2 1 1) を終了して、タイマ割込処理 (図 3 1 4 参照) に戻る。

【 7 2 9 1 】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート 6 7 を球が通過したとき、普通電役 7 2 が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合に、普通電役 7 2 が開放し易い状況 (即ち、普通図柄の高確率状態) であって第 2 始動口 7 1 側へ流入し易い状況か、普通電役 7 2 が開放し易い状況よりも開放し難い状況 (即ち、普通図柄の低確率状態) であって、閉鎖 (突出) している普通電役 7 2 の上面を右端から左端まで転動しきり、可変入賞装置 6 5 側へ流入し得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【 7 2 9 2 】

S 7 0 2 の処理において、普通図柄表示装置 8 3 の表示態様が可変表示中であると判別されると (S 7 0 2 : Y e s)、可変表示時間が経過したか否かを判別する (S 7 1 3)。普通図柄表示装置 8 3 の可変表示時間は、S 7 0 8 又は S 7 0 9 の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ (S 7 1 3 : N o)、普通図柄表示装置 8 3 の表示を更新して (S 7 1 4)、この普図変動処理 (S 2 1 1) を終了して、タイマ割込処理 (図 3 1 4 参照) に戻る。

【 7 2 9 3 】

一方、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示の可変表示時間が経過していれば (S 7 1 3 : Y e s)、普通図柄表示装置 8 3 に対して、S 7 1 1 又は S 7 1 2 によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し (S 7 1 5)、この普図変動処理 (S 2 1 1) を終了して、タイマ割込処理 (図 3 1 4 参照) に戻る。

【 7 2 9 4 】

これにより、球がスルーゲート 6 7 を通過した場合に、この普図変動処理 (S 2 1 1) に基づいて普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置 8 3 において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「 」の図柄と「 x 」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「 」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「 x 」の図柄を点灯させる。

【 7 2 9 5 】

次に、図 3 2 9 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理 (図 3 1 4 参照) の一処理である普通電役制御処理 (S 2 0 4) について説明する。図 3 2 8 は、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を示したフローチャートである。

【 7 2 9 6 】

この普通電役制御処理 (S 2 0 4) は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役 7 2 の開閉 (突出及び没入) 駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応

10

20

30

40

50

じて普通電役 7 2 の開放（没入）時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役 7 2 を開放駆動し、設定した突出時間が経過した場合に、開放（没入）中の普通電役 7 2 を閉鎖（突出）させる制御を実行する。

【 7 2 9 7 】

この普通電役制御処理（S 2 0 4）では、まず、普通電役 7 2 が開放（没入）中か否か、即ち、普通図柄の当たり中か否かを判別する（S 8 0 1）。判別の結果、普通電役 7 2 が開放中でないと判別された場合（S 8 0 1 : N o）、即ち、普通図柄の当たり中でないと判別された場合は、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（S 8 0 2）。

【 7 2 9 8 】

S 8 0 2 における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（S 8 0 2 : N o）、この普通電役制御処理（S 2 0 4）を終了して、タイマ割込処理（図 3 1 4 参照）に戻る一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（S 8 0 2 : Y e s）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（S 8 0 3）。

【 7 2 9 9 】

S 8 0 3 における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（S 8 0 3 : N o）、この普通電役制御処理（S 2 0 4）を終了して、タイマ割込処理（図 3 1 4 参照）へ戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（S 8 0 3 : Y e s）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短低確フラグ 2 0 3 p 又は時短高確フラグ 2 0 3 q がオンされているか否かを判別する（S 8 0 4）。

【 7 3 0 0 】

S 8 0 4 における判別の結果、時短低確フラグ 2 0 3 p 及び時短高確フラグ 2 0 3 q がオンされていないと判別された場合は（S 8 0 4 : N o）、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル 2 0 2 k の規定内容に基づいて当たり状態における普通電役 7 2 の開放時間を「0 . 1 秒」に設定し（S 8 0 5）、該当たりに基づく普通電役 7 2 の開放回数を 1 回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「1」をセットして（S 8 0 6）、処理を S 8 0 9 へ移行する。

【 7 3 0 1 】

一方、S 8 0 4 の処理において、時短低確フラグ 2 0 3 p 又は時短高確フラグ 2 0 3 q がオンされていると判別された場合は（S 8 0 4 : Y e s）、「時短機能」が有効な「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル 2 0 2 k の規定内容に基づいて当たり状態における普通電役 7 2 の開放（没入）時間を「5 . 8 秒」に設定し（S 8 0 7）、該当たりに基づく普通電役 7 2 の開放回数を 1 回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「1」をセットして（S 8 0 8）、処理を S 8 0 9 へ移行する。

【 7 3 0 2 】

S 8 0 9 の処理では、普通電役 7 2 の開放（没入）処理を行い（S 8 0 9）、閉鎖（突出）状態であった普通電役 7 2 を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（S 2 0 4）を終了して、タイマ割込処理（図 3 1 4 参照）に戻る。

【 7 3 0 3 】

これにより、遊技者が右打ちした場合において、スルーゲート 6 7 を通過した球が普通電役 7 2 の配設位置に到達し、該普通電役 7 2 が開放されている時間の長い状態か短い状態かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を通過した球が第 2 始動口 7 1 側へ誘導され易い状況か、該普通電役 7 2 の閉鎖状態において該普通電役 7 2 の上面を右端から左端まで転動しきって、その球が可変入賞装置 6 5 側へ流下され得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【 7 3 0 4 】

S 8 0 1 の処理において、普通電役 7 2 が開放中であると判別された場合（S 8 0 1 :

10

20

30

40

50

Yes)、即ち、普通図柄の当たり中であると判別された場合は、次いで、S805又はS807において設定された普通電役72の1回の開放時間が経過しているかを判別する(S810)。判別の結果、設定された普通電役72の1回の開放時間が経過していないと判別された場合は(S810:No)、普通電役72の開放状態を維持するため、S811~S813の処理をスキップして、この普通電役制御処理(S204)を終了して、タイマ割込処理(図314参照)に戻る。

【7305】

一方、S810の処理において、設定された普通電役72の1回の開放時間が経過していると判別された場合は(S810:Yes)、まず、普通電役72の閉鎖(突出)処理を行い(S811)、S806又はS808の処理で設定された電役カウンタの値から「1」を減算する(S812)。そして、減算された電役カウンタの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する(S813)。判別の結果、電役カウンタの値が「0」より大きい値であると判別された場合は(S813:Yes)、該当たりに基づく普通電役72の開放回数が残存しているため、処理をS809へ移行し、所定のインターバル処理を行った上で再び普通電役72の開放処理を行う。一方、電役カウンタの値が「0」より大きい値でないと判別された場合(S813:No)、即ち、電役カウンタの値が「0」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役72の開放がすべて終了したということなので、普通電役72の再開放を行わず、この普通電役制御処理(S204)を終了して、タイマ割込処理(図313参照)に戻る。

【7306】

次いで、図330を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置110において実行されるNMI割込処理について説明する。図330は、主制御装置110内のMPU201により実行されるNMI割込処理を示すフローチャートである。NMI割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機10の電源遮断時に、主制御装置110のMPU201により実行される処理である。

【7307】

このNMI割込処理により、電源断の発生情報がRAM203に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機10の電源が遮断されると、停電信号SG1が停電監視回路252から主制御装置110内のMPU201のNMI端子に出力される。NMI端子に停電信号SG1が入力されたMPU201は、実行中の制御を中断してNMI割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をRAM203に記憶し(S901)、NMI割込処理を終了する。

【7308】

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

【7309】

次に、図331から図342を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される各制御処理を説明する。かかるMPU221の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理(図331参照)と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理(図331参照)とがある。

【7310】

まず、図331を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される立ち上げ処理を説明する。図331は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【7311】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する(S1001)。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電

10

20

30

40

50

電源処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧低下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、S 1 1 1 6 の電源断処理（図 3 3 2 参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（S 1 0 0 2）。図 3 3 2 を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信すると、S 1 1 1 6 の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、S 1 1 1 6 の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【 7 3 1 2 】

電源断処理中フラグがオフであれば（S 1 0 0 2 : N o）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって（主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、R A M 2 2 3 のデータが破壊されているか否かを確認する（S 1 0 0 3）。10

【 7 3 1 3 】

R A M 2 2 3 のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、R A M 2 2 3 の特定の領域には、S 1 0 0 6 の処理によって「5 5 A A h」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「5 5 A A h」であれば R A M 2 2 3 のデータ破壊は無く、逆に「5 5 A A h」でなければ R A M 2 2 3 のデータ破壊を確認することができる。R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されれば（S 1 0 0 3 : Y e s）、S 1 0 0 4 へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。一方、R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されなければ（S 1 0 0 3 : N o）、S 1 0 0 8 へ移行する。20

【 7 3 1 4 】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域に「5 5 A A h」のキーワードは記憶されていないので（電源断によって R A M 2 2 3 の記憶は喪失するから）、R A M 2 2 3 のデータ破壊と判断され（S 1 0 0 3 : Y e s）、S 1 0 0 4 へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域には「5 5 A A h」のキーワードが記憶されているので、R A M 2 2 3 のデータは正常と判断されて（S 1 0 0 3 : N o）、S 1 0 0 8 へ移行する。30

【 7 3 1 5 】

電源断処理中フラグがオンであれば（S 1 0 0 2 : Y e s）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、S 1 1 1 6 の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、R A M 2 2 3 の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理を S 1 0 0 4 へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。40

【 7 3 1 6 】

S 1 0 0 4 の処理では、R A M 2 2 3 の全範囲の記憶領域をチェックする（S 1 0 0 4）。チェック方法としては、まず、1 バイト毎に「0 F F h」を書き込み、それを 1 バイト毎に読み出して「0 F F h」であるか否かを確認し、「0 F F h」であれば正常と判別する。かかる 1 バイト毎の書き込み及び確認を、「0 F F h」に次いで、「5 5 h」、「0 A A h」、「0 0 h」の順に行う。この R A M 2 2 3 の読み書きチェックにより、R A M 2 2 3 のすべての記憶領域が「0」クリアされる。

【 7 3 1 7 】

R A M 2 2 3 のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（50

S 1 0 0 5 : Y e s)、R A M 2 2 3 の特定領域に「5 5 A A h」のキーワードを書き込んで、R A M 破壊チェックデータを設定する (S 1 0 0 6)。この特定領域に書き込まれた「5 5 A A h」のキーワードを確認することにより、R A M 2 2 3 にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、R A M 2 2 3 のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば (S 1 0 0 5 : N o)、R A M 2 2 3 の異常を報知して (S 1 0 0 7)、電源が遮断されるまで無限ループする。R A M 2 2 3 の異常は、表示ランプ 3 4 により報知される。なお、音声出力装置 2 2 6 により音声を出力して R A M 2 2 3 の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置 1 1 4 にエラーコマンドを送信して、第 3 図柄表示装置 8 1 にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【 7 3 1 8 】

S 1 0 0 8 の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する (S 1 0 0 8)。電源断フラグは S 1 1 1 6 の電源断処理の実行時にオンされる (図 3 3 2 の S 1 1 1 5 参照)。つまり、電源断フラグは、S 1 1 1 6 の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態で S 1 0 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には (S 1 0 0 8 : Y e s)、音声ランプ制御装置 1 1 3 の各処理を初期化するために R A M 2 2 3 の作業エリアをクリアし (S 1 0 0 9)、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後 (S 1 0 1 0)、割込み許可を設定して (S 1 0 1 1)、処理を S 1 0 1 2 へ移行する。なお、R A M 2 2 3 の作業エリアとしては、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【 7 3 1 9 】

一方、電源断フラグがオフされた状態で S 1 0 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたために S 1 0 0 4 から S 1 0 0 6 の処理を経由して S 1 0 0 8 の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって (主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく) 開始された場合である。よって、かかる場合には (S 1 0 0 8 : N o)、R A M 2 2 3 の作業領域のクリア処理である S 1 0 0 9 をスキップして、処理を S 1 0 1 0 へ移行し、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後 (S 1 0 1 0)、割込み許可を設定して (S 1 0 1 1)、処理を S 1 0 1 2 へ移行する。

【 7 3 2 0 】

なお、S 1 0 0 9 のクリア処理をスキップするのは、S 1 0 0 4 から S 1 0 0 6 の処理を経由して S 1 0 0 8 の処理へ至った場合には、S 1 0 0 4 の処理によって、既に R A M 2 2 3 のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、R A M 2 2 3 の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御を継続できるからである。

【 7 3 2 1 】

S 1 0 1 2 の処理では、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信したか否かを判別し (S 1 0 1 2)、該設定値コマンドを受信するまで S 1 0 1 2 の処理を繰り返し実行して待機する (S 1 0 1 2 : N o)。そして、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信した場合に (S 1 0 1 2 : Y e s)、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ (図示せず) に格納し (S 1 0 1 3)、メイン処理 (図 3 3 2 参照) へ移行する。

【 7 3 2 2 】

このように、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理において、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理 (図 3 1 1 参照) の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理 (図 3 3 2 参照) への移行を待機することで、主制御装置 1 1 0 で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置 1 1 3 側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信しない場合、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理も正常

10

20

30

40

50

に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置 113 側で主制御装置 110 の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置 110 が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置 113 の暴走を未然に防止できる。

【7323】

次に、図 332 を参照して、音声ランプ制御装置 113 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行されるメイン処理について説明する。図 332 は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【7324】

メイン処理が実行されると、まず、前回 S1101 の処理が実行されてから「1ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され (S1101)、「1ミリ秒」以上経過していなければ (S1101: No)、S1102 ~ S1109 の処理を行わずに S1110 の処理へ移行する。S1101 の処理で、「1ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、S1102 ~ S1109 が短い周期 (「1ミリ秒」以内) で処理する必要がないものであるのに対して、S1110 の変動演出処理や S1111 のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。S1111 の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 110 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S1110 の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【7325】

S1101 の処理において、前回 S1101 の処理が実行されてから「1ミリ秒」以上経過していると判断される場合は (S1101: Yes)、S1102 の処理へ移行する。なお、S1101 の処理が、図 331 に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのまま S1102 の処理へ移行する。

【7326】

S1102 の処理では、S1103 ~ S1112 の処理によって設定された、表示制御装置 114 に対する各種コマンドを、表示制御装置 114 に対して送信する (S1102)。次いで、表示ランプ 34 の点灯態様の設定や後述する S1107 の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し (S1103)、その後電源投入報知処理を実行する (S1104)。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間 (例えば、「30秒」) 電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 226 やランプ表示装置 227 により行われる。また、第3図柄表示装置 81 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 114 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S1105 の処理へ移行する。

【7327】

次いで、S1105 の処理では、後述する S1111 のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い (S1105)、S1106 の処理へ移行する。なお、第20実施形態では、第1特別図柄及び第2特別図柄による大当たりに関する可変入賞装置 65 の開放中に所定の演出 (例えば、可変入賞装置 65 が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出、後述する「投票演出」及び「競争演出」など) を実行するように構成されている。この当たり演出処理 (S1105) の詳細については、図 338 を参照して後述する。

【7328】

次いで、S1106 の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される (S1106)。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 22 の有効期間において、該枠ボタン 22 が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン 22 の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。

【7329】

10

20

30

40

50

枠ボタン入力監視・演出処理（S 1 1 0 6）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（S 1 1 0 7）、その後音編集・出力処理を実行する（S 1 1 0 8）。ランプ編集処理では、第3図柄表示装置81で行われる表示に対応するよう電飾部29～33の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第3図柄表示装置81で行われる表示に対応するよう音声出力装置226の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置226から音が出力される。

【7330】

S 1 1 0 8の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（S 1 1 0 9）、S 1 1 1 0の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置110から送信される変動パターンコマンドに基づいて第3図柄表示装置81で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてS 1 1 0 7のランプ編集処理が実行され、また、S 1 1 0 8の音編集・出力処理も第3図柄表示装置81で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

10

【7331】

S 1 1 1 0の処理では、第3図柄表示装置81において変動演出を表示させるために、主制御装置110より受信した特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンド、又は、特図2変動パターンコマンドおよび特図2停止種別コマンドに基づいて第1特別図柄又は第2特別図柄に対応する変動演出処理を実行し（S 1 1 1 0）、処理をS 1 1 1 1へ移行する。この変動演出処理（S 1 1 1 0）の詳細については、図337を参照して後述する。

20

【7332】

S 1 1 1 1の処理では、主制御装置110より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い（S 1 1 1 1）、S 1 1 1 2の処理へ移行する。このコマンド判定処理（S 1 1 1 1）の詳細については、図333を参照して後述する。

【7333】

S 1 1 1 2では、音声ランプ制御装置113のRAM 223に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する（S 1 1 1 2）。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ（図示せず）及び「競争演出」中の競争展開シナリオを抽選する競争展開カウンタ（図示せず）等の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲（本実施形態では、「0～99」）内で順に1ずつ加算され、最大値（「99」）に達した後「0」に戻すことによって行われる。

30

【7334】

S 1 1 1 2の処理が終わると、ワークRAM 233に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S 1 1 1 3）。電源断の発生情報は、主制御装置110から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 1 1 1 3の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（S 1 1 1 3：Yes）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（S 1 1 1 5）、電源断処理を実行する（S 1 1 1 6）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（S 1 1 1 7）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置226およびランプ表示装置227からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

40

【7335】

一方、S 1 1 1 3の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（S 1 1 1 3：No）、RAM 223に記憶されるキーワードに基づき、RAM 223が破壊されているか否かが判別され（S 1 1 1 4）、RAM 223が破壊されていなければ（S 1 1 1 4：No）、S 1 1 0 1の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、RAM 223が破壊されていれば（S 1 1 1 4：Yes）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【7336】

50

ここで、R A M破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第3図柄表示装置81による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼び、パチンコ機10の修復などを頼むことができる。また、R A M223が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置226やランプ表示装置227によりR A M破壊の報知を行うものとしても良い。

【7337】

次に、図333を参照して、音声ランプ制御装置113内のM P U221により実行されるコマンド判定処理(S1111)について説明する。図333は、このコマンド判定処理(S1111)を示したフローチャートである。

【7338】

このコマンド判定処理(S1111)は、音声ランプ制御装置113内のM P U221により実行されるメイン処理(図332参照)の中で実行され、上述したように、主制御装置110又は表示制御装置114から受信したコマンドを判定する。

【7339】

コマンド判定処理(S1111)では、まず、R A M223に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置110からのコマンドを受信しているか否かを判別する(S1201)。判別の結果、主制御装置110からコマンドを受信していれば(S1201: Yes)、未処理のコマンドのうち主制御装置110より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置110より第1特別図柄の動的表示(変動演出)に関するコマンド(即ち、特図1変動パターンコマンド、特図1停止種別コマンド又は特図1確定コマンド等)を受信したか否かを判別する(S1202)。そして、第1特別図柄の動的表示(変動演出)に関するコマンドを受信したと判別された場合(S1202: Yes)、該コマンドに関する各処理を実行する特図1コマンド処理を行い(S1203)、このコマンド判定処理(S1111)を終了して、メイン処理(図332参照)に戻る。

【7340】

ここで、図334を参照して、音声ランプ制御装置113内のM P U221により実行される特図1コマンド処理(S1203)について説明する。図334は、この特図1コマンド処理(S1203)を示したフローチャートである。

【7341】

この特図1コマンド処理(S1203)では、主制御装置110から送信された第1特別図柄の動的表示(変動演出)に関する各種設定処理を実行する。

【7342】

特図1コマンド処理(S1203)では、まず、主制御装置110より特図1変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する(S1221)。判別の結果、特図1変動パターンコマンドを受信していれば(S1221: Yes)、受信した特図1変動パターンコマンドに含まれる第1特別図柄の変動パターン種別を抽出する(S1222)。

【7343】

ここで抽出された第1特別図柄の変動パターン種別は、R A M223に記憶され、後述の変動演出処理(図337参照)において、表示制御装置114に対して遊技状態に応じて第1特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図1変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図1コマンド処理(S1203)を終了して、コマンド判定処理(図333参照)に戻る。

【7344】

一方、特図1変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合(S1221: No)、次いで、主制御装置110より特図1停止種別コマンドを受信したか否かを判別する(S1223)。そして、特図1停止種別コマンドを受信したと判別された場合(S1223: Yes)、該特図1停止種別コマンドから停止種別を抽出する(S1224)。

【7345】

ここで抽出された第1特別図柄の停止種別は、R A M223に記憶され、後述する変動演出処理(図337参照)において、表示制御装置114に対して遊技状態に応じて第1

10

20

30

40

50

特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図 1 停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第 1 特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a をオンに設定して (S 1 2 2 5)、この特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) を終了して、コマンド判定処理 (図 3 3 3 参照) に戻る。

【 7 3 4 6 】

なお、特図 1 停止種別コマンドは、第 1 特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置 1 1 0 が特図 1 変動パターンコマンドを送信後、その特図 1 変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第 1 特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置 1 1 0 より必ず送信されるコマンドである。S 1 2 2 5 の処理によって特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a をオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理 (図 3 3 7 参照) において、先に第 1 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 1 特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図 1 変動パターンコマンドより抽出した第 1 特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第 1 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 1 特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図 1 停止種別コマンドより抽出した第 1 特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、1 の第 1 特別図柄の変動演出において、第 1 保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図 1 変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第 1 保留球数コマンドに基づく停止種別と特図 1 停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常 (例えば、ノイズによるコマンド受信異常) が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【 7 3 4 7 】

S 1 2 2 3 の処理の結果、特図 1 停止種別コマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 2 3 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 1 確定コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 2 6)。特図 1 確定コマンドは、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 1 特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第 1 特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図 1 確定コマンドを受信したと判別された場合は (S 1 2 2 6 : Y e s)、表示制御装置 1 1 4 に対して第 1 特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第 1 特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図 1 確定コマンドを設定し (S 1 2 2 7)、この特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) を終了して、コマンド判定処理 (図 3 3 3 参照) に戻る。

【 7 3 4 8 】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 から表示用特図 1 確定コマンドを受信した場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 1 特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第 1 特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 1 特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図 1 確定コマンドを無視する (に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない) ように構成されている。

【 7 3 4 9 】

S 1 2 2 6 の処理の結果、特図 1 確定コマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 2 6 : N o)、その他の第 1 特別図柄の変動演出に関する処理を行い (S 1 2 2 8)、この特図 1 コマンド処理 (S 1 2 0 3) を終了して、コマンド判定処理 (図 3 3 3 参照) に戻る。

【 7 3 5 0 】

図 3 3 3 に戻って、説明を続ける。S 1 2 0 2 の処理において、第 1 特別図柄の動的表示 (変動演出) に関するコマンドを受信していないと判別された場合は (S 1 2 0 2 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より第 2 特別図柄の動的表示 (変動演出) に関するコマンド (即ち、特図 2 変動パターンコマンド、特図 2 停止種別コマンド又は特図 2 確定コマンド等) を受信したか否かを判別する (S 1 2 0 4)。そして、第 2 特別図柄の動的表示 (変動演出) に関するコマンドを受信したと判別された場合 (S 1 2 0 4 : Y e s)、該

コマンドに関する各処理を実行する特図 2 コマンド処理を行い (S 1 2 0 5)、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を終了して、メイン処理 (図 3 3 2 参照) に戻る。

【 7 3 5 1 】

ここで、図 3 3 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) について説明する。図 3 3 5 は、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を示したフローチャートである。

【 7 3 5 2 】

この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) では、主制御装置 1 1 0 から送信された第 2 特別図柄の動的表示 (変動演出) に関する各種設定処理を実行する。

【 7 3 5 3 】

特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) では、まず、主制御装置 1 1 0 より特図 2 変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 5 1)。判別の結果、特図 2 変動パターンコマンドを受信していれば (S 1 2 5 1 : Y e s)、受信した特図 2 変動パターンコマンドに含まれる第 2 特別図柄の変動パターン種別を抽出する (S 1 2 5 2)。

【 7 3 5 4 】

ここで抽出された第 2 特別図柄の変動パターン種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述の変動演出処理 (図 3 3 7 参照) において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 2 特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図 2 変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 3 3 3 参照) に戻る。

【 7 3 5 5 】

一方、特図 2 変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 5 1 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 2 停止種別コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 5 3)。そして、特図 2 停止種別コマンドを受信したと判別された場合 (S 1 2 5 3 : Y e s)、該特図 2 停止種別コマンドから停止種別を抽出する (S 1 2 5 4)。

【 7 3 5 6 】

ここで抽出された第 2 特別図柄の停止種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述する変動演出処理 (図 3 3 7 参照) において、表示制御装置 1 1 4 に対して遊技状態に応じて第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図 2 停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第 2 特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b をオンに設定して (S 1 2 5 5)、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 3 3 3 参照) に戻る。

【 7 3 5 7 】

なお、特図 2 停止種別コマンドは、第 2 特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置 1 1 0 が特図 2 変動パターンコマンドを送信後、その特図 2 変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置 1 1 0 より必ず送信されるコマンドである。S 1 2 5 5 の処理によって特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b をオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理 (図 3 3 7 参照) において、先に第 2 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 2 特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図 2 変動パターンコマンドより抽出した第 2 特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第 2 保留球数コマンドに含まれる各カウンタ C 1 等の値に基づいて抽出された第 2 特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図 2 停止種別コマンドより抽出した第 2 特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、1 の第 2 特別図柄の変動演出において、第 2 保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図 2 変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第 2 保留球数コマンドに基づく停止種別と特図 2 停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常 (例えば、ノイズによるコマンド受信異常) が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【 7 3 5 8 】

S 1 2 5 3 の処理の結果、特図 2 停止種別コマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 5 3 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 2 確定コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 5 6)。特図 2 確定コマンドは、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第 2 特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図 2 確定コマンドを受信したと判別された場合は (S 1 2 5 6 : Y e s)、表示制御装置 1 1 4 に対して第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第 2 特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図 2 確定コマンドを設定し (S 1 2 5 7)、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 3 3 3 参照) に戻る。

【 7 3 5 9 】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 から表示用特図 2 確定コマンドを受信した場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第 2 特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 2 特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図 2 確定コマンドを無視する (に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない) ように構成されている。

【 7 3 6 0 】

S 1 2 5 6 の処理の結果、特図 2 確定コマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 5 6 : N o)、その他の第 2 特別図柄の変動演出に関する処理を行い (S 1 2 5 8)、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 3 3 3 参照) に戻る。

【 7 3 6 1 】

図 3 3 3 に戻って、説明を続ける。S 1 2 0 4 の処理において、第 2 特別図柄の動的表示 (変動演出) に関するコマンドを受信していないと判別された場合は (S 1 2 0 4 : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より第 1 保留球数コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 0 6)。そして、第 1 保留球数コマンドを受信したと判別された場合 (S 1 2 0 6 : Y e s)、第 1 保留球数コマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a (図 2 8 9 参照) の値 (即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 1 特別図柄の変動演出の保留球数) を抽出し、これを音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する (S 1 2 0 7)。そして、同じく第 1 保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、及び、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、S 1 2 0 7 で更新されたサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が示す第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアに格納する (S 1 2 0 8)。そして、表示制御装置 1 1 4 に対して第 1 特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第 1 保留球数コマンドを設定して (S 1 2 0 9)、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を終了して、メイン処理 (図 3 3 2 参照) に戻る。

【 7 3 6 2 】

ここで、第 1 保留球数コマンドは、球が第 1 始動口 6 4 に入賞 (始動入賞) したときに主制御装置 1 1 0 から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、S 1 2 0 7 の処理によって、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値に合わせることができる。

【 7 3 6 3 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S を参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第 1 特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がど

10

20

30

40

50

のようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【 7 3 6 4 】

S 1 2 0 6 の処理の結果、第 1 保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（S 1 2 0 6 : N o ）、次いで、主制御装置 1 1 0 より第 2 保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（S 1 2 1 0 ）。そして、第 2 保留球数コマンドを受信したと判別された場合（S 1 2 1 0 : Y e s ）、第 2 保留球数コマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b（図 2 8 9 参照）の値（即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 2 特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d に格納する（S 1 2 1 1 ）。そして、同じく第 2 保留球数
10
コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、及び、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、S 1 2 1 1 で更新されたサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が示す第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアに格納する（S 1 2 1 2 ）。そして、表示制御装置 1 1 4 に対して第 2 特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第 2 保留球数コマンドを設定して（S 1 2 1 3 ）、このコマンド判定処理（S 1 1 1 1）を終了して、メイン処理（図 3 3 2 参照）に戻る。

【 7 3 6 5 】

ここで、第 2 保留球数コマンドは、球が第 2 始動口 7 1 に入賞（始動入賞）したときに主制御装置 1 1 0 から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、S 1 2 1 1 の処理によって、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値に合わせることができる。
20

【 7 3 6 6 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3、C S を参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第 2 特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようなようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。
30

【 7 3 6 7 】

S 1 2 1 0 の処理の結果、第 2 保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（S 1 2 1 0 : N o ）、次いで、主制御装置 1 1 0 より大当たり遊技中における各種コマンドを受信したか否かを判別する大当たり中コマンド受信処理を実行し（S 1 2 1 4 ）、処理を S 1 2 1 5 に移行する。

【 7 3 6 8 】

ここで、図 3 3 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される大当たり中コマンド受信処理（S 1 2 1 4）について説明する。図 3 3 6 は、この大当たり中コマンド受信処理（S 1 2 1 4）を示したフローチャートである。
40

【 7 3 6 9 】

この大当たり中コマンド受信処理（S 1 2 1 4）では、大当たり遊技中に主制御装置 1 1 0 から送信された各コマンドに基づいて各種設定処理を実行する。

【 7 3 7 0 】

大当たり中コマンド受信処理（S 1 2 1 4）では、まず、主制御装置 1 1 0 より確変領域通過コマンドを受信したか否かを判別する（S 1 2 7 1）。判別の結果、確変領域通過コマンドを受信していれば（S 1 2 7 1 : Y e s ）、当該ラウンドの確変領域通過フラグ（確変領域通過フラグ A 2 2 3 i ~ 確変領域通過フラグ F 2 2 3 o のいずれか）をオンに設定し（S 1 2 7 2）、この大当たり中コマンド受信処理（S 1 2 1 4）を終了して、コ
50

マンド判定処理（図 3 3 3 参照）に戻る。

【 7 3 7 1 】

より詳細には、今回の大当たりが大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」のいずれか、即ち、第 1 特別図柄の動的表示における大当たりである場合には、当該ラウンドが 4 R であれば確変領域通過フラグ A 2 2 3 i を、当該ラウンドが 5 R であれば確変領域通過フラグ B 2 2 3 j を、当該ラウンドが 6 R であれば確変領域通過フラグ C 2 2 3 k を、当該ラウンドが 7 R であれば確変領域通過フラグ D 2 2 3 m を、当該ラウンドが 8 R であれば確変領域通過フラグ E 2 2 3 n を、当該ラウンドが 9 R であれば確変領域通過フラグ F 2 2 3 o を、オンに設定する。

【 7 3 7 2 】

また、今回の大当たりが大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」のいずれか、即ち、第 2 特別図柄の動的表示における大当たりである場合には、当該ラウンドが 2 R であれば確変領域通過フラグ A 2 2 3 i を、当該ラウンドが 3 R であれば確変領域通過フラグ B 2 2 3 j を、当該ラウンドが 4 R であれば確変領域通過フラグ C 2 2 3 k を、当該ラウンドが 5 R であれば確変領域通過フラグ D 2 2 3 m を、当該ラウンドが 6 R であれば確変領域通過フラグ E 2 2 3 n を、当該ラウンドが 7 R であれば確変領域通過フラグ F 2 2 3 o を、オンに設定する。

【 7 3 7 3 】

このように設定することで、遊技者がいずれの大当たりラウンドにおいて確変領域 6 5 d を通過させたかを判別することができる。その結果、該大当たり遊技において有効確変領域を通過させることができず、後述する「競争演出」において失敗となる演出を実行する場合であっても、遊技者が確変領域 6 5 d を通過させたラウンドに基づいた「競争演出」を第 3 図柄表示装置 8 1 で実行することができ、遊技者の遊技意欲の低下を抑制させつつ結果報知を行うことができる。

【 7 3 7 4 】

S 1 2 7 1 の処理において、確変領域通過コマンドを受信していないと判別された場合（S 1 2 7 1 : N o）、次いで、主制御装置 1 1 0 より確変移行フラグコマンドを受信したか否かを判別する（S 1 2 7 3）。判別の結果、確変移行フラグコマンドを受信していれば（S 1 2 7 3 : Y e s）、サブ確変移行フラグ 2 2 3 p をオンに設定し（S 1 2 7 4）、この大当たり中コマンド受信処理（S 1 2 1 4）を終了して、コマンド判定処理（図 3 3 3 参照）に戻る。

【 7 3 7 5 】

一方、S 1 2 7 3 の処理において、確変移行フラグコマンドを受信していないと判別された場合（S 1 2 7 3 : N o）、次いで、主制御装置 1 1 0 より有効確変領域通過ラウンドコマンドを受信したか否かを判別する（S 1 2 7 5）。判別の結果、有効確変領域通過ラウンドコマンドを受信していれば（S 1 2 7 5 : Y e s）、該有効確変領域通過ラウンドコマンドの情報を有効確変領域通過ラウンド格納エリア 2 2 3 q に格納し（S 1 2 7 6）、この大当たり中コマンド受信処理（S 1 2 1 4）を終了して、コマンド判定処理（図 3 3 3 参照）に戻る。

【 7 3 7 6 】

このように構成することで、大当たり遊技中に確変領域 6 5 d を球が通過したラウンドのうち、有効確変領域を通過したラウンド情報を判別することができる。その結果、後述する「競争演出」において、遊技者が確変領域 6 5 d を通過させたラウンドのうち、有効確変領域を通過させたラウンドに基づいた「競争演出」の成功となる演出を実行することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 7 3 7 7 】

S 1 2 7 5 の処理において、有効確変領域通過ラウンドコマンドを受信していないと判別された場合（S 1 2 7 5 : N o）、この大当たり中コマンド受信処理（S 1 2 1 4）を

10

20

30

40

50

終了して、コマンド判定処理（図 3 3 3 参照）に戻る。

【 7 3 7 8 】

図 3 3 3 に戻って、説明を続ける。S 1 2 1 4 の大当たり中コマンド受信処理を終えると、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（S 1 2 1 5）、このコマンド判定処理（S 1 1 1 1）を終了して、メイン処理（図 3 3 2 参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置 1 1 3 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を R A M 2 2 3 に記憶し、表示制御装置 1 1 4 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置 1 1 0 より受信したデモコマンドは、この S 1 2 1 6 の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（S 1 1 0 2）により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。

10

【 7 3 7 9 】

次に、図 3 3 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動演出処理（S 1 1 1 0）について説明する。図 3 3 7 は、この変動演出処理（S 1 1 1 0）を示したフローチャートである。

【 7 3 8 0 】

この変動演出処理（S 1 1 1 0）は、メイン処理（図 3 3 2 参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m（図 2 8 8 参照）において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第 1 特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第 2 特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を行うように構成される。

20

【 7 3 8 1 】

変動演出処理（S 1 1 1 0）では、まず、R A M 2 2 3 に設けられた特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンか否かを判別する（S 1 3 0 1）。判別の結果、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンであると判別された場合（S 1 3 0 1 : Y e s）、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドをともに受信しているので、第 1 特別図柄の変動演出を開始すべく、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a をオフし（S 1 3 0 2）、次いで、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に設けられた第 1 保留情報格納第 1 エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトし（S 1 3 0 3）、さらに、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に設けられた第 1 保留情報格納第 2 ~ 第 4 エリアに含まれるデータを第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリアヘシフトして（S 1 3 0 4）、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を 1 減算し（S 1 3 0 5）、処理を S 1 3 0 6 へ移行する。

30

【 7 3 8 2 】

つまり、この場合は、保留された第 1 特別図柄の変動演出が 1 つ減り、時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された変動演出に対応する第 1 保留情報第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、実行中の第 1 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 4 に移動させる。また、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させ、第 1 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 4 に移動させる。

40

【 7 3 8 3 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア

50

2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになり、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。

【 7 3 8 4 】

S 1 3 0 6 の処理では、S 1 3 0 5 の処理で減算したサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値に基づいて表示用第 1 保留球数コマンドを設定して (S 1 3 0 6) 、処理を S 1 3 0 7 へ移行する。

【 7 3 8 5 】

ここで設定された表示用第 1 保留球数コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 3 3 2 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 1 保留球数コマンドによって示される第 1 特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b における保留図柄の表示制御を行う。

【 7 3 8 6 】

次いで、S 1 3 0 7 の処理では、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 1 特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 1 変動パターンコマンドを設定し (S 1 3 0 7) 、処理を S 1 3 0 8 へ移行する。

【 7 3 8 7 】

ここで設定された表示用特図 1 変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 3 3 2 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特図 1 変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動表示が行われるように、その第 1 特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【 7 3 8 8 】

次いで、S 1 3 0 8 の処理において、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 1 特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 1 停止種別コマンドを設定し (S 1 3 0 8) 、この変動演出処理 (S 1 1 1 0) を終了して、メイン処理 (図 3 3 2 参照) に戻る。

【 7 3 8 9 】

ここで設定された表示用特図 1 停止種別コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 3 3 2 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、S 1 3 0 9 の処理により設定された表示用特図 1 変動パターンコマンドによって実行される第 1 特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図 1 停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

【 7 3 9 0 】

S 1 3 0 1 の処理において、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンでないと判別された場合 (S 1 3 0 1 : N o) 、次いで、R A M 2 2 3 に設けられた特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンか否かを判別する (S 1 3 0 9) 。判別の結果、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンであると判別された場合 (S 1 3 0 9 : Y e s) 、特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドとともに受信しているので、第 2 特別図柄の変動演出を開始すべく、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b をオフし (S 1 3 1 0) 、次いで、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に設けられた第 2 保留情報格納第 1 エリアに含まれるデータを実

10

20

30

40

50

行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトし (S 1 3 1 1)、さらに、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に設けられた第 2 保留情報格納第 2 ~ 第 4 エリアに含まれるデータを第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリアヘシフトして (S 1 3 1 2)、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を 1 減算し (S 1 3 1 3)、処理を S 1 3 1 4 へ移行する。

【 7 3 9 1 】

つまり、この場合は、保留された第 2 特別図柄の変動演出が 1 つ減り、時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された変動演出に対応する第 2 保留情報第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、実行中の第 2 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 h 1 ~ 2 2 3 h 4 に移動させる。また、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させ、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させ、第 2 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 4 に移動させる。

【 7 3 9 2 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになり、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 と同じ値が格納されることになる。

【 7 3 9 3 】

S 1 3 1 4 の処理では、S 1 3 1 3 の処理で減算したサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値に基づいて表示用第 2 保留球数コマンドを設定して (S 1 3 1 4)、処理を S 1 3 1 5 へ移行する。

【 7 3 9 4 】

ここで設定された表示用第 2 保留球数コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 3 3 2 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 2 保留球数コマンドによって示される第 2 特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b における保留図柄の表示制御を行う。

【 7 3 9 5 】

次いで、S 1 3 1 5 の処理では、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 2 特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 2 変動パターンコマンドを設定し (S 1 3 1 5)、処理を S 1 3 1 6 へ移行する。

【 7 3 9 6 】

ここで設定された表示用特図 2 変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 3 3 2 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特図 2 変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動表示が行われるように、その第 2 特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【 7 3 9 7 】

次いで、S 1 3 1 6 の処理において、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 の値に基づいて、今から実行する第 2 特別図柄の変動演出の停止

種別を取得し、該停止種別に基づいて第3図柄表示装置81の主表示領域Dmにおいて第2特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図2停止種別コマンドを設定し(S1316)、この変動演出処理(S1110)を終了して、メイン処理(図332参照)に戻る。

【7398】

ここで設定された表示用特図2停止種別コマンドは、RAM223に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理(図332のS1102参照)により表示制御装置114に対して送信される。表示制御装置114では、S1317の処理により設定された表示用特図2変動パターンコマンドによって実行される第2特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図2停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

10

【7399】

次に、図338を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される当たり演出処理(S1105)について説明する。図338は、この当たり演出処理(S1105)を示したフローチャートである。

【7400】

この当たり演出処理(S1105)は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理(図332参照)の中で実行され、主制御装置110の大当たり遊技の実行中における処理を実行する。

【7401】

より詳細には、確変領域65dが開放される各ラウンドで、確変領域65dに球を通過させるか否かの「投票演出」を第3図柄表示装置81において行う。また、遊技者が確変領域65dに球を通過させたラウンド情報及び有効確変領域の通過有無に基づいて、「確率変動状態」へ移行するか否かの「競争演出」を第3図柄表示装置81において行う。

20

【7402】

この当たり演出処理(S1105)では、まず、大当たりに当選したか否かを判別し(S1401)、大当たりに当選した場合(S1401:Yes)、サブ確変領域通過回数カウンタ223hの値を「0」クリアし(S1402)、各ラウンドの確変領域通過フラグ(確変領域通過フラグA223i~確変領域通過フラグF223o)をオフに設定する(S1403)。

30

【7403】

次いで、有効確変領域通過ラウンド格納エリア223qをクリアし(S1404)、サブ確変移行フラグ223p及び投票完了フラグ223rをオフに設定して(S1405)、その他の初期化処理を実行して(S1406)、処理をS1407に移行する。

【7404】

S1407の処理では、大当たりオープニングに関する処理を実行し(S1407)、次いで、大当たりラウンド開始後に第3図柄表示装置81において行う導入演出に関する抽選処理を実行し(S1408)、処理をS1409に移行する。

【7405】

この導入演出は、大当たり遊技中において、確変領域65dが開放されるラウンドまでに実行される演出である。即ち、第1特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば、確変領域65dが4R目から開放されるため、該導入演出は1R~3Rまでの間で実行され、第2特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば、確変領域65dが2R目から開放されるため、該導入演出は1R目において実行される。そして、この導入演出では、大当たり後に「確率変動状態」へ移行させるためにいずれかの確変領域65dを通過させる旨の遊技説明、及び、該導入演出の実行後に行われる「投票演出」の前置きとなる演出が実行される。S1408の導入演出に関する抽選処理では、この前置きとなる演出内容に関する抽選処理を行う。

40

【7406】

この導入演出に関する抽選処理は、当選した大当たり種別や確変領域有効テーブル20

50

2 h の内容、即ち、いずれの大当たりラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されるのか、に関わらず、一定数の導入演出の中から無作為に抽選処理が行われるように構成されている。

【 7 4 0 7 】

仮に、この導入演出を、当選した大当たり種別や確変領域有効テーブル 2 0 2 h の内容に基づいて抽選するように構成した場合、現出した導入演出によって、ラウンド毎の確変領域 6 5 d が有効に設定される確率を遊技者に示唆してしまうことに繋がり、遊技者は現出した導入演出の内容に従って確変領域 6 5 d に球を通過させるラウンドを決定することになる。

【 7 4 0 8 】

換言すれば、仮に、今回の大当たりで所定の導入演出が実行され、該導入演出の内容に応じて確変領域 6 5 d に球を通過させた場合に、確変領域有効テーブル 2 0 2 h においてすべて無効に設定されていたラウンドであったとき、該大当たり後に「確率変動状態」に移行させることができないため、遊技者は導入演出の内容に不信感（例えば、抽選処理が正常に行われていないのではないか、などの疑念）を抱き、パチンコ機 1 0 への興味を失ってしまうおそれがある。また、導入演出と確変領域 6 5 d の有効・無効との関係性を知り得る遊技者は、それを知らない遊技者と比べて顕著に優位な遊技結果を取得することが可能となり、導入演出と確変領域 6 5 d の有効・無効との関係性を知り得ない遊技者には著しい不利益が生じてしまうおそれがある。

【 7 4 0 9 】

そこで、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、当選した大当たり種別や確変領域有効テーブル 2 0 2 h の内容に関わらず、無作為に導入演出を抽選するように構成することで、現出した導入演出と「確率変動状態」への移行有無とは無関係とすることができ、遊技者の純粋な推測のみ（即ち、いずれの大当たりラウンドの確変領域 6 5 d が有効に設定されているのかを遊技者が推測した結果のみ）によって「確率変動状態」への移行有無が導出されることになる。

【 7 4 1 0 】

このように構成することで、仮に「確率変動状態」に移行させることができなかった場合であっても、遊技者はパチンコ機 1 0 の責任にするのではなく、自分自身の推測が間違っていたためであると割り切ることができ、遊技に興覚めしてしまうことを抑制しつつ、新たな遊技性による興趣向上を図ることができる。また、新規でパチンコ機 1 0 で遊技を行う遊技者であっても、導入演出と確変領域 6 5 d の有効・無効との関係性等を把握する必要がなく、遊技者に平等な遊技を提供することができる。

【 7 4 1 1 】

一方、S 1 4 0 1 の処理において、大当たりに当選していないと判別された場合は（S 1 4 0 1 : N o ）、S 1 4 0 2 ~ S 1 4 0 8 の処理をスキップして、S 1 4 0 9 に移行する。

【 7 4 1 2 】

S 1 4 0 9 の処理では、大当たり中か否かを判別し（S 1 4 0 9 ）、大当たり中であれば（S 1 4 0 9 : Y e s ）、大当たり遊技中に第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される演出内容に関する処理を行う大当たり中演出処理を実行し（S 1 4 1 0 ）、この当たり演出処理（S 1 1 0 5 ）を終了して、メイン処理（図 3 3 2 参照）に戻る。

【 7 4 1 3 】

ここで、図 3 3 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される大当たり中演出処理（S 1 4 1 0 ）について説明する。図 3 3 9 は、この大当たり中演出処理（S 1 4 1 0 ）を示したフローチャートである。

【 7 4 1 4 】

この大当たり中演出処理（S 1 4 1 0 ）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される当たり演出処理（図 3 3 8 参照）の中で実行され、大当たり遊技中に第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される「投票演出」や「競争演出」等に関わる処理を

10

20

30

40

50

実行する。

【 7 4 1 5 】

この大当たり中演出処理 (S 1 4 1 0) では、まず、今回の大当たりが大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」のいずれかであるか、即ち、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりか否かを判別し (S 1 5 0 1)、今回の大当たりが大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」のいずれかであれば (S 1 5 0 1 : Y e s)、次いで、当該ラウンドが 1 R ~ 3 R 目のいずれかであるか否かを判別する (S 1 5 0 2)。

【 7 4 1 6 】

S 1 5 0 2 の判別の結果、当該ラウンドが 1 R 目 ~ 3 R 目のいずれかであれば、当たり演出処理 (図 3 3 8 参照) の S 1 4 0 8 の処理において抽選された大当たり中導入演出の内容に基づいて、表示用大当たり中導入演出コマンドを設定し (S 1 5 0 3) (図 3 4 3 (b) ~ 図 3 4 5 (b) 参照)、処理を S 1 5 1 2 に移行する。

【 7 4 1 7 】

一方、S 1 5 0 2 の処理において、当該ラウンドが 1 R 目 ~ 3 R 目のいずれでもないとは判別された場合は (S 1 5 0 2 : N o)、次いで、当該ラウンドが 4 R 目 ~ 9 R 目のいずれかであるか否かを判別し (S 1 5 0 4)、当該ラウンドが 4 R 目 ~ 9 R 目のいずれかであれば (S 1 5 0 4 : Y e s)、4 R ~ 9 R の間で第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される「投票演出」を行う投票演出処理を実行し (S 1 5 0 5)、処理を S 1 5 1 2 に移行する。

【 7 4 1 8 】

ここで、図 3 4 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される投票演出処理 (S 1 5 0 5) について説明する。図 3 4 0 は、この投票演出処理 (S 1 5 0 5) を示したフローチャートである。

【 7 4 1 9 】

この投票演出処理 (S 1 5 0 5) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される大当たり中演出処理 (図 3 3 9 参照) の中で実行され、大当たり中に第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される「投票演出」に関する処理を行う。

【 7 4 2 0 】

この投票演出処理 (S 1 5 0 5) では、まず、当該ラウンドの確変領域通過フラグ (確変領域通過フラグ A 2 2 3 i ~ 確変領域通過フラグ F 2 2 3 o) がオンされているか否かを判別する (S 1 6 0 1)。

【 7 4 2 1 】

より詳細には、今回の大当たりが大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」のいずれか、即ち、第 1 特別図柄の動的表示における大当たりである場合には、当該ラウンドが 4 R であれば確変領域通過フラグ A 2 2 3 i を、当該ラウンドが 5 R であれば確変領域通過フラグ B 2 2 3 j を、当該ラウンドが 6 R であれば確変領域通過フラグ C 2 2 3 k を、当該ラウンドが 7 R であれば確変領域通過フラグ D 2 2 3 m を、当該ラウンドが 8 R であれば確変領域通過フラグ E 2 2 3 n を、当該ラウンドが 9 R であれば確変領域通過フラグ F 2 2 3 o を、それぞれオンされているか否かを判別する。

【 7 4 2 2 】

また、今回の大当たりが大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」のいずれか、即ち、第 2 特別図柄の動的表示における大当たりである場合には、当該ラウンドが 2 R であれば確変領域通過フラグ A 2 2 3 i を、当該ラウンドが 3 R であれば確変領域通過フラグ B 2 2 3 j を、当該ラウンドが 4 R であれば確変領域通過フラグ C 2 2 3 k を、当該ラウンドが 5 R であれば確変領域通過フラグ D 2 2 3 m を、当該ラウンドが 6 R であれば確変領域通過フラグ E 2 2 3 n を、当該ラウンドが 7 R であれば確変領域通過フラグ F 2 2 3 o を、それ

10

20

30

40

50

ぞれオンされているか否かを判別する。

【 7 4 2 3 】

S 1 6 0 1 の判別の結果、当該ラウンドの確変領域通過フラグがオンされていなければ (S 1 6 0 1 : N o)、当該ラウンドの確変領域 6 5 d が未だ通過検知されていない状態であるため、続いて、確変領域 6 5 d が開放中か否かを判別し (S 1 6 0 2)、確変領域 6 5 d が開放中でなければ (S 1 6 0 2 : N o)、当該ラウンドが開始してから 1 0 秒以上が経過し、確変領域 6 5 d が閉鎖された状態で可変入賞装置 6 5 が開放されている状態であるため、大当たり中の右打ち遊技を示唆する表示用大当たり中右打ち報知コマンドを設定し (S 1 6 0 3) (図 3 4 6 (c) 参照)、この投票演出処理 (S 1 5 0 5) を終了して大当たり中演出処理 (図 3 3 9 参照) に戻る。

10

【 7 4 2 4 】

一方、S 1 6 0 2 の処理において、確変領域 6 5 d が開放中であると判別された場合 (S 1 6 0 2 : Y e s)、確変領域 6 5 d が開放中の状態における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出処理を行う確変領域開放中演出処理を実行し (S 1 6 0 4)、この投票演出処理 (S 1 5 0 5) を終了して大当たり中演出処理 (図 3 3 9 参照) に戻る。

【 7 4 2 5 】

ここで、図 3 4 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される確変領域開放中演出処理 (S 1 6 0 4) について説明する。図 3 4 1 は、この確変領域開放中演出処理 (S 1 6 0 4) を示したフローチャートである。

【 7 4 2 6 】

この確変領域開放中演出処理 (S 1 6 0 4) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される投票演出処理 (図 3 4 0 参照) の中で実行され、確変領域 6 5 d が開放中の状態における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出処理を行う

20

【 7 4 2 7 】

この確変領域開放中演出処理 (S 1 6 0 4) では、まず、投票完了フラグ 2 2 3 r がオンされているか否かを判別し (S 1 6 5 1)、投票完了フラグ 2 2 3 r がオンされていなければ (S 1 6 5 1 : N o)、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が一定の値 (即ち、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば「 2」、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば「 3」) に達していない状態であるため、次いで、今回の大当たりが大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」のいずれかであるか否かを判別する (S 1 6 5 2)。

30

【 7 4 2 8 】

S 1 6 5 2 の判別の結果、今回の大当たりが大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」のいずれかであれば (S 1 6 5 2 : Y e s)、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりであるため、続いて、当該ラウンドが 4 R 目又は 5 R 目のいずれかであるか否かを判別し (S 1 6 5 3)、当該ラウンドが 4 R 目又は 5 R 目のいずれかであれば (S 1 6 5 3 : Y e s)、表示用投票受付中演出コマンドを設定し (S 1 6 5 4) (図 3 4 6 (a) 参照)、この確変領域開放中演出処理 (S 1 6 0 4) を終了して投票演出処理 (図 3 4 0 参照) に戻る。

【 7 4 2 9 】

一方、S 1 6 5 3 の処理において、当該ラウンドが 4 R 目及び 5 R 目のいずれでもないとして判別された場合 (S 1 6 5 3 : N o)、次いで、当該ラウンドが 6 R ~ 9 R のいずれかであるか否かを判別し (S 1 6 5 5)、当該ラウンドが 6 R ~ 9 R のいずれかであれば (S 1 6 5 5 : Y e s)、確変領域 6 5 d が開放される 4 R ~ 9 R の 6 のラウンドのうち、二以上のラウンドが経過した状態でありながら、確変領域 6 5 d へ球を通過させたラウンド数が一定の値に到達していない状態 (投票完了フラグがオンされていない状態) であるため、右打ち遊技の示唆態様を変化させ、確変領域 6 5 d への球の通過を推奨する投票警告処理を実行し (S 1 6 5 6)、この確変領域開放中演出処理 (S 1 6 0 4) を終了して投票演出処理 (図 3 4 0 参照) に戻る。

40

【 7 4 3 0 】

50

S 1 6 5 6 の投票警告処理では、今回の大当たりにおいて確変領域 6 5 d へ球を通過させる残りのラウンド数と、該確変領域 6 5 d が開放される残りのラウンド数とに基づいて、右打ち遊技を示唆する程度を段階的に変化させるように構成されている。

【 7 4 3 1 】

具体例を 3 つ挙げると、1 つ目は、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、当該のラウンドが 5 R 目であって、4 R までに確変領域 6 5 d を通過させたラウンド数が 1 回である場合、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりでは、2 R ~ 7 R の 6 のラウンドのうち、いずれか 3 のラウンドで確変領域 6 5 d に球を通過させることで「確率変動状態」に移行し得るように構成されているため、今回の大当たりにおいて確変領域 6 5 d へ球を通過させる残りのラウンド数は 2 となる。また、当該のラウンドが 5 R 目であるため、確変領域 6 5 d が開放される残りのラウンド数は 3 となる。

10

【 7 4 3 2 】

よって、確変領域 6 5 d が開放される残りの 3 のラウンドのうち、いずれか 2 のラウンドで確変領域 6 5 d を通過させればよい状態であるため、右打ち遊技を示唆する程度のうち、弱めの示唆内容を表示するように構成されている（図 3 5 8 (b) 8 1 g 参照）。

【 7 4 3 3 】

また、2 つ目の具体例は、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、当該のラウンドが 6 R 目であって、5 R までに確変領域 6 5 d を通過させたラウンド数が 2 回である場合、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりでは、2 R ~ 7 R の 6 のラウンドのうち、いずれか 3 のラウンドで確変領域 6 5 d に球を通過させることで「確率変動状態」に移行し得るように構成されているため、今回の大当たりにおいて確変領域 6 5 d へ球を通過させる残りのラウンド数は 1 となる。また、当該のラウンドが 6 R 目であるため、確変領域 6 5 d が開放される残りのラウンド数は 2 となる。

20

【 7 4 3 4 】

よって、確変領域 6 5 d が開放される残りの 2 のラウンドのうち、いずれか 1 のラウンドで確変領域 6 5 d を通過させればよい状態であるため、右打ち遊技を示唆する程度のうち、強めの示唆内容を表示するように構成されている（図 3 5 8 (d) 8 1 g 参照）。

【 7 4 3 5 】

さらに、3 つ目の具体例は、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、当該のラウンドが 9 R 目であって、8 R までに確変領域 6 5 d を通過させたラウンド数が 1 回である場合、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりでは、4 R ~ 9 R の 6 のラウンドのうち、いずれか 2 のラウンドで確変領域 6 5 d に球を通過させることで「確率変動状態」に移行し得るように構成されているため、今回の大当たりにおいて確変領域 6 5 d へ球を通過させる残りのラウンド数は 1 となる。また、当該のラウンドが 9 R 目であるため、確変領域 6 5 d が開放される残りのラウンド数は 1 となる。

30

【 7 4 3 6 】

よって、確変領域 6 5 d が開放されるラウンドは現在実行中の 9 R 目のみであり、該 9 R 目の確変領域 6 5 d を通過させなければ、該確変領域 6 5 d に球を通過させる 2 の機会のうちの 1 の機会を損失してしまう状態であるため、右打ち遊技を示唆する程度のうち、最も強めの示唆内容を表示するように構成されている（図 3 4 7 (d) の 8 1 d 及び 8 1 g 参照）。

40

【 7 4 3 7 】

このように構成することで、各ラウンドの確変領域 6 5 d への入球状況に応じて該確変領域 6 5 d への入球示唆態様を変化させ、遊技者に対して段階的に強調して報知することができる。その結果、遊技者が確変領域 6 5 d へ球を通過させず、確変領域 6 5 d へ球を通過させたラウンド数が遊技仕様よりも少なくなり、想定よりも少ない出玉の獲得となり得ることを抑制することができるとともに、新たに創出した遊技性を遊技者に確実に堪能させ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 7 4 3 8 】

S 1 6 5 5 の処理において、当該ラウンドが 6 R ~ 9 R のいずれでもないと判別された

50

場合 (S 1 6 5 5 : N o)、S 1 6 5 6 の処理をスキップして、この確変領域開放中演出処理 (S 1 6 0 4) を終了して、投票演出処理 (図 3 4 0 参照) に戻る。

【 7 4 3 9 】

一方、S 1 6 5 2 の処理において、今回の大当たりが大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」及び「確変 F」のいずれでもないとは判別された場合 (S 1 6 5 2 : N o)、今回の大当たりは大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」のいずれかであって、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりであるため、続いて、当該ラウンドが 2 R 目又は 3 R 目のいずれかであるか否かを判別し (S 1 6 5 7)、当該ラウンドが 2 R 目又は 3 R 目のいずれかであれば (S 1 6 5 7 : Y e s)、表示用投票受付中演出コマンドを設定し (S 1 6 5 8) (図 3 5 7 (a) 参照)、この確変領域開放中演出処理 (S 1 6 0 4) を終了して投票演出処理 (図 3 4 0 参照) に戻る。

10

【 7 4 4 0 】

また、S 1 6 5 7 の処理において、当該ラウンドが 2 R 目及び 3 R 目のいずれでもないとは判別された場合 (S 1 6 5 7 : N o)、次いで、当該ラウンドが 4 R ~ 7 R のいずれかであるか否かを判別し (S 1 6 5 9)、当該ラウンドが 4 R ~ 7 R のいずれかであれば (S 1 6 5 9 : Y e s)、確変領域 6 5 d が開放される 4 R ~ 9 R の 6 のラウンドのうち、二以上のラウンドが経過した状態でありながら、確変領域 6 5 d へ球を通過させたラウンド数が一定の値に到達していない状態であるため、右打ち遊技の示唆態様を変化させ、確変領域 6 5 d への球の通過を推奨する投票警告処理を実行し (S 1 6 6 0)、この確変領域開放中演出処理 (S 1 6 0 4) を終了して投票演出処理 (図 3 4 0 参照) に戻る。

20

【 7 4 4 1 】

S 1 6 5 9 の処理において、当該ラウンドが 4 R ~ 7 R のいずれでもないとは判別された場合 (S 1 6 5 9 : N o)、S 1 6 6 0 の処理をスキップして、この確変領域開放中演出処理 (S 1 6 0 4) を終了して、投票演出処理 (図 3 4 0 参照) に戻る。

【 7 4 4 2 】

また、S 1 6 5 1 の処理において、投票完了フラグ 2 2 3 r がオンされていると判別された場合 (S 1 6 5 1 : Y e s)、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が一定の値 (即ち、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば「2」、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば「3」) に達しており、確変領域 6 5 d に球を通過させたラウンド数が一定の値に達していて、当該ラウンドにおいて確変領域 6 5 d に球を通過させる必要がないため、表示用投票完了コマンドを設定し (S 1 6 6 1) (図 3 6 0 (a) 参照)、この確変領域開放中演出処理 (S 1 6 0 4) を終了して、投票演出処理 (図 3 4 0 参照) に戻る。

30

【 7 4 4 3 】

このように構成することで、確変領域 6 5 d への入球状況に応じて該確変領域 6 5 d への入球示唆態様を変化させ、遊技者に対して段階的に強調して報知することができる。

【 7 4 4 4 】

図 3 4 0 の投票演出処理 (S 1 5 0 5) に戻って、説明を続ける。S 1 6 0 1 の処理において、当該ラウンドの確変領域通過フラグがオンされていると判別された場合 (S 1 6 0 1 : Y e s)、当該ラウンドの確変領域 6 5 d が通過検知された状態であるため、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値に 1 加算し (S 1 6 0 5)、処理を S 1 6 0 6 に移行する。

40

【 7 4 4 5 】

S 1 6 0 6 の処理では、今回の大当たりが大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」のいずれかであるか否かを判別し (S 1 6 0 6)、今回の大当たりが大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」のいずれかであれば (S 1 6 0 6 : Y e s)、次いで、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が「2」より小さい値であるか否かを判別す

50

る (S 1 6 0 7)。

【 7 4 4 6 】

判別の結果、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が「 2 」より小さい値であれば (S 1 6 0 7 : Y e s)、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が一定の値 (即ち、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば「 2 」) に到達していない状態であるため、S 1 6 0 9 の処理をスキップして、S 1 6 1 0 に移行する。

【 7 4 4 7 】

一方、S 1 6 0 7 の処理において、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が「 2 」より小さい値でない、即ち、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が「 2 」以上の値であれば (S 1 6 0 7 : N o)、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が一定の値に到達しているため、処理を S 1 6 0 9 に移行する。

10

【 7 4 4 8 】

また、S 1 6 0 6 の処理において、今回の大当たりが大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」及び「確変 F」のいずれでもないとは判別された場合 (S 1 6 0 6 : N o)、今回の大当たりは大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」のいずれかであって、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりであるため、続いて、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が「 3 」より小さい値であるか否かを判別する (S 1 6 0 8)。

20

【 7 4 4 9 】

判別の結果、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が「 3 」より小さい値であれば (S 1 6 0 8 : Y e s)、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が一定の値 (即ち、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりであれば「 3 」) に到達していない状態であるため、S 1 6 0 9 の処理をスキップして、S 1 6 1 0 に移行する。

【 7 4 5 0 】

一方、S 1 6 0 8 の処理において、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が「 3 」より小さい値でない、即ち、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が「 3 」以上の値であれば (S 1 6 0 8 : N o)、サブ確変領域通過回数カウンタ 2 2 3 h の値が一定の値に到達しているため、処理を S 1 6 0 9 に移行する。

30

【 7 4 5 1 】

S 1 6 0 9 の処理では、投票完了フラグ 2 2 3 r をオンに設定し (S 1 6 0 9)、表示用投票実施コマンドを設定して (S 1 6 1 0) (図 3 4 6 (b) 参照)、この投票演出処理 (S 1 5 0 5) を終了して、大当たり中演出処理 (図 3 3 9 参照) に戻る。

【 7 4 5 2 】

図 3 3 9 の大当たり中演出処理 (S 1 4 1 0) に戻って、説明を続ける。S 1 5 0 4 の処理において、当該ラウンドが 4 R 目 ~ 9 R 目のいずれでもないとは判別された場合は (S 1 5 0 4 : N o)、次いで、当該ラウンドが 1 0 R 目か否かを判別し (S 1 5 0 6)、当該ラウンドが 1 0 R 目であれば (S 1 5 0 6 : Y e s)、該 1 0 R 目に第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される「競争演出」を行う競争演出処理を実行し (S 1 5 0 7)、処理を S 1 5 1 2 に移行する。なお、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合は、該「競争演出」は 1 0 R 目から大当たりエンディングまでの間に実行されるように構成されている (図 3 4 9 (a) ~ 図 3 5 2 (a) 参照)。

40

【 7 4 5 3 】

ここで、図 3 4 2 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される競争演出処理 (S 1 5 0 7) について説明する。図 3 4 2 は、この競争演出処理 (S 1 5 0 7) を示したフローチャートである。

【 7 4 5 4 】

この競争演出処理 (S 1 5 0 7) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される大当たり中演出処理 (図 3 3 9 参照) の中で実行され、大当たり中に第 3 図

50

柄表示装置 8 1 において実行される「競争演出」に関する処理を行う。

【 7 4 5 5 】

この競争演出処理 (S 1 5 0 7) では、まず、サブ確変移行フラグ 2 2 3 p がオンされているか否かを判別し (S 1 7 0 1)、サブ確変移行フラグ 2 2 3 p がオンされていれば (S 1 7 0 1 : Y e s)、有効確変領域を通過して該大当たり終了後に「確率変動状態」に移行する状態であるので、第 3 図柄表示装置 8 1 において「競争演出」の成功となる演出を実行すべく、有効確変領域通過ラウンド格納エリア 2 2 3 q に格納されているラウンド情報を参照して、勝利用競争展開シナリオを抽選し (S 1 7 0 2)、処理を S 1 7 0 4 に移行する。これにより、遊技者が有効確変領域に球を通過させたラウンド情報に基づいて、成功結果となる「競争演出」を実行することができる (図 3 5 1 (b) 参照)。

10

【 7 4 5 6 】

また、S 1 7 0 1 の処理において、サブ確変移行フラグ 2 2 3 p がオンされていないと判別された場合 (S 1 7 0 1 : N o)、有効確変領域を通過しておらず、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」に移行する状態であるので、第 3 図柄表示装置 8 1 において「競争演出」の失敗となる演出を実行すべく、各ラウンドの確変領域通過フラグ (確変領域通過フラグ A 2 2 3 i ~ 確変領域通過フラグ F 2 2 3 o) を参照して、敗北用競争展開シナリオを抽選し (S 1 7 0 3)、処理を S 1 7 0 4 に移行する。

【 7 4 5 7 】

より詳細に説明すると、例えば、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選しており、確変領域通過フラグ A 2 2 3 i 及び確変領域通過フラグ F 2 2 3 o の 2 の確変領域通過フラグがオンに設定されており、その他の確変領域通過フラグ (即ち、確変領域通過フラグ B 2 2 3 j、確変領域通過フラグ C 2 2 3 k、確変領域通過フラグ D 2 2 3 m 及び確変領域通過フラグ E 2 2 3 n) がオフに設定されている場合、確変領域通過フラグ A 2 2 3 i 及び確変領域通過フラグ F 2 2 3 o の 2 の確変領域通過フラグがオンに設定されていることから、遊技者は 4 R 目及び 9 R 目の確変領域 6 5 d に球を通過させていることになる。また、サブ確変移行フラグ 2 2 3 p がオンされていないことから、有効確変領域を通過させておらず、4 R 目及び 9 R 目の確変領域 6 5 d は有効に設定されていないことになる。

20

【 7 4 5 8 】

ここで、仮に、敗北用競争展開シナリオを抽選する際に各確変領域通過フラグ (確変領域通過フラグ A 2 2 3 i ~ 確変領域通過フラグ F 2 2 3 o) を参照せず、無作為に失敗演出を構成した場合、「競争演出」の内容は、遊技者が確変領域 6 5 d を通過させたラウンド情報とは無関係の失敗演出 (即ち、「投票演出」における 1 号艇 ~ 6 号艇のうち、遊技者の投票したキャラクタが 1 着又は 2 着になり得ないような演出) が実行され得ることになり、「競争演出」の序盤において失敗結果となることが把握できてしまいかねず、遊技者が興醒めしてしまうおそれがある。また、遊技者の意思に応じた結果を直接的に表示することで、遊技者の意思に応じて選択した内容に対する直接的な結果が現出しないことによる遊技に対する不信感が生じてしまうことを抑制し、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 7 4 5 9 】

そこで、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各確変領域通過フラグ (確変領域通過フラグ A 2 2 3 i ~ 確変領域通過フラグ F 2 2 3 o) を参照し、4 R 目及び 9 R 目の投票演出 (図 3 4 6 (b) 及び図 3 4 8 (a) 参照) に基づいた敗北用競争展開シナリオを抽選することで、遊技者が確変領域 6 5 d を通過させた 4 R 目及び 9 R 目の投票演出に関わる失敗となる演出 (即ち、「投票演出」における 1 号艇及び 6 号艇が惜しくも 1 着又は 2 着に入れない演出) を第 3 図柄表示装置 8 1 において実行することができる (図 3 5 2 (a) 参照)。

40

【 7 4 6 0 】

このように構成することで、失敗となる演出結果を報知する場合であっても、遊技者が確変領域 6 5 d に球を通過させたラウンド、即ち、遊技者の選択が惜しくもハズレとなる結果であったように報知することができ、遊技者の遊技意欲の低下を抑制して、遊技の興

50

趣向上を図ることができる。

【 7 4 6 1 】

S 1 7 0 4 の処理では、S 1 7 0 2 又は S 1 7 0 3 において抽出された表示用競争展開シナリオコマンドを設定し (S 1 7 0 4)、この競争演出処理 (S 1 5 0 7) を終了して、大当たり中演出処理 (図 3 3 9 参照) に戻る。

【 7 4 6 2 】

図 3 3 9 の大当たり中演出処理 (S 1 4 1 0) に戻って、説明を続ける。S 1 5 0 6 の処理において、当該ラウンドが 1 0 R 目ではないと判別された場合 (S 1 5 0 6 : N o)、S 1 5 0 7 の競争演出処理をスキップして S 1 5 1 2 に移行する。

【 7 4 6 3 】

また、S 1 5 0 1 に処理において、今回の大当たりが大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」及び「確変 F」のいずれでもないとして判別された場合 (S 1 5 0 1 : N o)、今回の大当たりは大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」のいずれかであって、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりであるため、続いて、当該ラウンドが 1 R 目であるか否かを判別する (S 1 5 0 8)。

【 7 4 6 4 】

判別の結果、当該ラウンドが 1 R 目であれば (S 1 5 0 8 : Y e s)、当たり演出処理 (図 3 3 8 参照) の S 1 4 0 8 の処理において抽選された大当たり中導入演出の内容に基づいて、表示用大当たり中導入演出コマンドを設定し (S 1 5 0 9)、処理を S 1 5 1 2 に移行する。

【 7 4 6 5 】

一方、S 1 5 0 8 の処理において、当該ラウンドが 1 R 目ではないと判別された場合は (S 1 5 0 8 : N o)、次いで、当該ラウンドが 2 R 目 ~ 7 R 目のいずれかであるか否かを判別し (S 1 5 1 0)、当該ラウンドが 2 R 目 ~ 7 R 目のいずれかであれば (S 1 5 1 0 : Y e s)、2 R ~ 7 R の間で第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される「投票演出」を行う投票演出処理を実行し (S 1 5 0 5)、処理を S 1 5 1 2 に移行する。

【 7 4 6 6 】

また、S 1 5 1 0 の処理において、当該ラウンドが 2 R 目 ~ 7 R 目のいずれでもないとして判別された場合は (S 1 5 1 0 : N o)、次いで、当該ラウンドが 8 R 目 ~ 1 0 R 目のいずれかであるか否かを判別し (S 1 5 1 1)、当該ラウンドが 8 R 目 ~ 1 0 R 目のいずれかであれば (S 1 5 1 1 : Y e s)、8 R ~ 1 0 R の間に第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される「競争演出」を行う競争演出処理を実行し (S 1 5 0 7)、処理を S 1 5 1 2 に移行する。なお、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりで当選した場合は、該「競争演出」は 8 R ~ 1 0 R までの間に実行されるように構成されている (図 3 6 0 (b) ~ 図 3 6 3 (b) 参照)。

【 7 4 6 7 】

このように、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりで当選した場合においては、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される「競争演出」が 1 0 R 目から大当たりエンディングまでの時間を使って実行され、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりで当選した場合においては、該「競争演出」が 8 R 目から 1 0 R 目までの時間を使って実行されるように構成されている。

【 7 4 6 8 】

このように構成することで、第 2 特別図柄の動的表示が実行され易い右打ち遊技を行う遊技状態 (即ち、「確率変動状態」、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」) においては、「競争演出」を 1 0 R 目までに終了させることで、E D 時間を短く (即ち、「1 0 秒」) 構成することができ、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ること

10

20

30

40

50

で、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

【7469】

次いで、S1512の処理では、その他の大当たり中に関わる処理を実行し(S1512)、この大当たり中演出処理(S1410)を終了して当たり演出処理(図338参照)に戻る。

【7470】

図338の当たり演出処理(S1105)に戻って、説明を続ける。S1409の処理において、大当たり中ではないと判別された場合(S1409:No)、次いで、大当たりが終了したか否かを判別し(S1411)、大当たりが終了していれば(S1411:Yes)、大当たり中の遊技結果を報知する投票結果報知処理を実行し(S1412)、処理をS1413に移行する。

10

【7471】

この投票結果報知処理では、大当たり遊技中において有効確変領域を通過し、該大当たり後に「確率変動状態」に移行するのか、又は、有効確変領域を非通過であって、該大当たり後に「普図高確時間短縮状態」に移行するか、を報知する(図352(b)及び図353(a)参照)。

【7472】

次いで、S1413の処理では、その他の大当たり終了時における処理を行い(S1413)、この当たり演出処理(S1105)を終了して、メイン処理(図332参照)に戻る。

20

【7473】

このように構成することで、大当たり遊技中に確変領域65dが開放される6のラウンドのうちの一定数(第20実施形態では、第1特別図柄の動的表示に基づく大当たりの場合は「2回」、第2特別図柄の動的表示に基づく大当たりの場合は「3回」)のラウンドにおいて、確変領域65dに球を通過させ、その後、第3図柄表示装置81で行われる「競争演出」において、有効確変領域を通過させられたか否かの結果報知を行うことができる。

【7474】

なお、上述のように、第20実施形態のパチンコ機10では、大当たり遊技中に有効確変領域を球が通過したタイミングで即時に結果報知は行わず、その後、第3図柄表示装置81で行われる「競争演出」によって結果報知を行うように構成されているが、該有効確変領域を球が通過したタイミングで即時に結果報知を行うように構成してもよい。

30

【7475】

このように構成する場合、第3図柄表示装置81において実行されている演出内容に関わらず、有効確変領域を通過した旨を優先的に報知するように構成する。

【7476】

次に、図343～図364を参照して、第20実施形態のパチンコ機10の大当たり遊技中において、第3図柄表示装置81で行われる演出について説明する。図343～図365は、大当たり遊技中における第3図柄表示装置81での演出の推移を示した図である。

40

【7477】

より詳細には、図343～図353は、第1特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合の該大当たり遊技中における演出の推移を示しており、図354～図364は、第2特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合の該大当たり遊技中における演出の推移を示している。

【7478】

第20実施形態のパチンコ機10では、本発明に対応する新たな遊技性を遊技者に分かり易く伝えるため、日本の公営競技の1つである競艇(ボートレース)をモチーフにした演出により実行するように構成されている。なお、第20実施形態では、競艇のルールに遊技仕様を落とし込み、新たな遊技仕様である遊技性を遊技者に認識し易く構成している

50

が、これに代えて、競馬や競輪、オートレース等の公営競技のルールを遊技仕様に落とし込み、新たな遊技仕様である遊技性を遊技者に認識し易くしてもよいし、野球やサッカー等の他のスポーツのルールを遊技仕様に落とし込んで、新たな遊技仕様である遊技性を遊技者に認識し易くしてもよい。

【7479】

ここで、競艇における競技の詳細について説明する。競艇とは、上述した通り、日本で開催されている公営競技の1つであり、全国24場の競争水面において1レース6艇(1号艇：白色、2号艇：黒色、3号艇：赤色、4号艇：青色、5号艇：黄色、6号艇：緑色)の舟の着順等をレース前に舟券として購入し、その購入した舟券とレース結果とが一致する場合に、観客の人気(総購入口数における購入口数)に応じて割り出されるオッズと、観客が購入した口数とに応じた配当金が得られるモーターボート競技のことである。

10

【7480】

実際の競艇において購入可能な舟券の方式は、1着の艇を当てる単勝式(所謂、単勝。的中率：1/6。)と、1着か2着に入る1艇を順位に関わらず当てる複勝式(所謂、連複。的中率：1/3。)と、1着、2着の組み合わせを着順通りに当てる2連勝単式(所謂、2連単。的中率：1/30。)と、1着、2着の艇を順位に関わらず当てる2連勝複式(所謂、2連複。的中率：1/15。)と、1着、2着、3着の組み合わせを着順通りに当てる3連勝単式(所謂、3連単。的中率：1/120。)と、1着、2着、3着の艇を順位に関わらず当てる3連勝複式(所謂、3連複。的中率：1/20。)と、1着から3着までの2艇を順位に関わらず当てる拡大2連勝複式(所謂、拡連複。的中率：3/15。)と、の7種類の舟券を観客が選んで購入することができる。

20

【7481】

第20実施形態のパチンコ機10では、遊技者が確変領域65dを通過させるラウンドを選択させる行為を、舟券を購入する行為に倣って演出として実行するように構成されている。具体的には、第1特別図柄における大当たり時には、2連勝複式の投票方法を模した演出を実行し、第2特別図柄における大当たり時には、2連勝複式よりの的中率が高い拡大2連勝複式の投票方法を模した演出を実行するように構成されている。

【7482】

次いで、競艇における1のレースでは、競争水面に設けられた2のターンマーク(所謂、1マーク及び2マーク)を所定回数(具体的には、3周)旋回した上で艇をゴールに先着させる競技が行われる。また、競艇の競技では、競馬や競輪、オートレース等における静止した状態からスタートする競技と異なり、競争開始地点(競争開始時刻)以前から助走を行い、予め定められた定刻に一斉にスタートラインを横切るスタート方式(所謂、フライングスタート方式)が採用されており、定刻より先にスタートラインを横切った艇はフライング(不正出発)、定刻より1秒以降にスタートラインを横切った艇はレイト(出遅れ)として扱われ、以後、レースに参加できないルールとなっている。即ち、競艇の競技では、定刻に達したタイミングでスタートラインより手前に位置するが重要であり、レース前には、フライングやレイト等の事故防止や、各艇が進入するコース(1コース～6コース)、各艇の直線の伸びやターンにおける足回り(所謂、舟足)等を、事前に舟券を予想する観客に示唆させる機会である「スタート展示」及び「周回展示」で構成される「展示航走」が行われる。

30

40

【7483】

なお、本実施形態では、遊技客が確変領域65dの有効性を推測する行為を、舟券の購入に見立てており、実際の遊技制御として確変領域65dが有効に設定されている状態で該確変領域65dに球を入賞(通過)させることができれば「確率変動状態」を付与することができるため、レース演出として、実際の競艇で起こり得るフライングやレイトによる返還払い戻しや、落水等のアクシデントは、少なくとも遊技客が確変領域65dに球を通過させたラウンドに対応する艇(例えば、4ラウンドであれば1号艇等)においては表示されないように構成されている。一方で、有効に設定されている確変領域65dに球を入賞(通過)させられなかった場合に、「競争演出」(即ち、10ラウンド目の競艇レー

50

ス演出)において、遊技客が確変領域65dに球を通過させたラウンドに対応する艇を、上記フライングや落水等の演出が発生するように構成してもよい。このように構成することで、演出のバリエーションを豊富にしつつ、実際の競艇との親和性を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7484】

第20実施形態のパチンコ機10では、大当たり遊技において、1ラウンド目～3ラウンド目において上記「展示航走」を模した演出(導入演出)を実行して、確変領域65dが有効となるラウンドを推測させるかのような演出が実行されるように構成されている。そして、4ラウンド目から9ラウンド目において、遊技者が確変領域65dが有効であると推測したラウンドにおいて球を発射させ、該確変領域65dの有効/無効を問わず球を通過させた場合に、そのラウンドに対応する号艇(4ラウンド目では1号艇、5ラウンド目では2号艇、6ラウンド目では3号艇、7ラウンド目では4号艇、8ラウンド目では5号艇、9ラウンド目では6号艇)に関する舟券を購入したかのような演出(舟券購入演出)を実行し、競艇における舟券を予想させるかのような遊技性を創出している。そして、10ラウンド目において、遊技者が購入した舟券、即ち、確変領域65dが有効であると遊技者が推測したラウンドが、有効であったか無効であったかを競艇のレースを模した演出(競争演出)によって示唆するように構成されている。

10

【7485】

このように、遊技者に確変領域65dが有効であるか否かを予想させ、予想したラウンドを舟券購入といった演出でみせ、その結果をレース演出(競争演出)で報知する、といった新たな遊技性と競艇の世界観とを調和させた演出を実行することで、競艇を知っている遊技者には競艇の世界観にあった遊技仕様を分かり易く行うことができ、競艇を知らない遊技者にも新たな演出方式による興趣を付与することができる。

20

【7486】

特に、現行のパチンコ機10では、大当たりのラウンド数が最大10ラウンドで行われるため、最大18頭でレースが行われる競馬に比べ、選択する対象が10未満の6艇でレースが行われる競艇と、本発明の遊技仕様との親和性が高く、遊技者に受け入れ易い演出を実行することができる。また、8車で行われるオートレースや、9車で行われる競輪では、最大ラウンド数(即ち、10)では、遊技者に投票を予想させるラウンドや、投票内容の結果を報知するレース演出を行うラウンド数が制約されてしまう一方、6艇で行われる競艇であれば、10のラウンドにおいて、予想させるラウンド、投票させるラウンド、レースを行うラウンドとを適式に配分することができ、大当たり遊技内で完結した演出を実行することが可能となる。

30

【7487】

図343(a)は、第1特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、大当たりオープニングが実行されている状態を示しており、図343(b)は、図343(a)の状態から、大当たりオープニングが終了して1R目が開始された状態を示した図である。

【7488】

また、図344(a)は、図343(b)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き1R目が実行されている状態を示しており、図344(b)は、図344(a)の状態から、1R目が終了して2R目に進行した状態を示した図である。

40

【7489】

さらに、図345(a)は、図344(b)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き2R目が実行されている状態を示しており、図345(b)は、図345(a)の状態から、2R目が終了して3R目に進行した状態を示した図である。

【7490】

また、図346(a)は、図345(b)の状態から、3R目が終了して4R目に進行した状態を示しており、図346(b)は、図346(a)の状態から、引き続き4R目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置65に入賞させ、確変領域65dへ球を通過させた状態を示しており、図346(c)は、図346(b)の状態

50

から、引き続き4 R目が実行されており、確変領域6 5 dが閉鎖され、可変入賞装置6 5が引き続き開放中となっている状態を示しており、図3 4 6 (d)は、図3 4 6 (c)の状態から、4 R目が終了して5 R目に進行した状態を示した図である。

【7 4 9 1】

さらに、図3 4 7 (a)は、図3 4 6 (d)の状態から、5 R目の確変領域6 5 dには球を通過させずに6 R目に進行した状態を示しており、図3 4 7 (b)は、図3 4 7 (a)の状態から、6 R目の確変領域6 5 dには球を通過させずに7 R目に進行した状態を示しており、図3 4 7 (c)は、図3 4 7 (b)の状態から、7 R目の確変領域6 5 dには球を通過させずに8 R目に進行した状態を示しており、図3 4 7 (d)は、図3 4 7 (c)の状態から、8 R目の確変領域6 5 dには球を通過させずに9 R目に進行した状態を示した図である。

10

【7 4 9 2】

また、図3 4 8 (a)は、図3 4 7 (d)の状態から、引き続き9 R目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置6 5に入賞させ、確変領域6 5 dへ球を通過させた状態を示しており、図3 4 8 (b)は、図3 4 8 (a)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き9 R目が実行されている状態を示した図である。

【7 4 9 3】

さらに、図3 4 9 (a)は、図3 4 8 (b)の状態から、9 R目が終了して1 0 R目に進行した状態を示しており、図3 4 9 (b)は、図3 4 9 (a)の状態から、引き続き1 0 R目が実行されている状態を示した図である。

20

【7 4 9 4】

また、図3 5 0 (a)は、図3 4 9 (b)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き1 0 R目が実行されている状態を示しており、図3 5 0 (b)は、図3 5 0 (a)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き1 0 R目が実行されている状態を示した図である。

【7 4 9 5】

さらに、図3 5 1 (a)は、図3 5 0 (b)の状態から1 0 R目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示しており、図3 5 1 (b)は、図3 5 1 (a)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」の成功となる結果が表示されている状態を示した図である。

30

【7 4 9 6】

また、図3 5 2 (a)は、図3 5 1 (a)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」の失敗となる結果が表示されている状態を示しており、図3 5 2 (b)は、図3 5 1 (b)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示した図である。

【7 4 9 7】

さらに、図3 5 3 (a)は、図3 5 2 (a)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示した図である。

【7 4 9 8】

40

また、図3 5 4 (a)は、第2特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、大当たりオープニングが実行されている状態を示した図であり、図3 5 4 (b)は、図3 5 4 (a)の状態から、大当たりオープニングが終了して1 R目が開始された状態を示した図である。

【7 4 9 9】

さらに、図3 5 5 (a)は、図3 5 4 (b)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き1 R目が実行されている状態を示した図であり、図3 5 5 (b)は、図3 5 5 (a)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き1 R目が実行されている状態を示した図である。

【7 5 0 0】

50

また、図 3 5 6 (a) は、図 3 5 5 (b) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き 1 R 目が実行されている状態を示した図であり、図 3 5 6 (b) は、図 3 5 6 (a) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き 1 R 目が実行されている状態を示した図である。

【 7 5 0 1 】

さらに、図 3 5 7 (a) は、図 3 5 6 (b) の状態から、1 R 目が終了して 2 R 目に進出した状態を示した図であり、図 3 5 7 (b) は、図 3 5 7 (a) の状態から、引き続き 2 R 目が実行されており、確変領域 6 5 d が閉鎖されたものの、可変入賞装置 6 5 は引き続き開放中となっている状態を示した図であり、図 3 5 7 (c) は、図 3 5 7 (b) の状態から、2 R 目が終了して 3 R 目に進出した状態を示した図であり、図 3 5 7 (d) は、図 3 5 7 (c) の状態から、3 R 目の確変領域 6 5 d には球を通過させずに 4 R 目に進出した状態を示した図である。

10

【 7 5 0 2 】

また、図 3 5 8 (a) は、図 3 5 7 (d) の状態から、引き続き 4 R 目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させた状態を示した図であり、図 3 5 8 (b) は、図 3 5 8 (a) の状態から、4 R 目が終了して 5 R 目に進出した状態を示した図であり、図 3 5 8 (c) は、図 3 5 8 (b) の状態から、引き続き 5 R 目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させた状態を示した図であり、図 3 5 8 (d) は、図 3 5 8 (c) の状態から、5 R 目が終了して 6 R 目に進出した状態を示した図である。

20

【 7 5 0 3 】

さらに、図 3 5 9 (a) は、図 3 5 8 (d) の状態から、引き続き 6 R 目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させた状態を示した図であり、図 3 5 9 (b) は、図 3 5 9 (a) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き 6 R 目が実行されている状態を示した図である。

【 7 5 0 4 】

また、図 3 6 0 (a) は、図 3 5 9 (b) の状態から、6 R 目が終了して 7 R 目に進出した状態を示した図であり、図 3 6 0 (b) は、図 3 6 0 (a) の状態から、7 R 目が終了して 8 R 目に進出した状態を示した図である。

30

【 7 5 0 5 】

さらに、図 3 6 1 (a) は、図 3 6 0 (b) の状態から、引き続き 8 R 目が実行されている状態を示した図であり、図 3 6 1 (b) は、図 3 6 1 (a) の状態から、8 R 目が終了して 9 R 目に進出した状態を示した図である。

【 7 5 0 6 】

また、図 3 6 2 (a) は、図 3 6 1 (b) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き 9 R 目が実行されている状態を示した図であり、図 3 6 2 (b) は、図 3 6 2 (a) の状態から、9 R 目が終了して 1 0 R 目に進出した状態を示した図である。

【 7 5 0 7 】

さらに、図 3 6 3 (a) は、図 3 6 2 (b) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き 1 0 R 目が実行されており、「競争演出」の当たりとなる結果が表示されている状態を示した図であり、図 3 6 3 (b) は、図 3 6 2 (b) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き 1 0 R 目が実行されており、「競争演出」のハズレとなる結果が表示されている状態を示した図である。

40

【 7 5 0 8 】

また、図 3 6 4 (a) は、図 3 6 3 (a) の状態から 1 0 R 目が終了して大当たりエンディングに進出した状態を示した図であり、図 3 6 4 (b) は、図 3 6 3 (b) の状態から 1 0 R 目が終了して大当たりエンディングに進出した状態を示した図である。

【 7 5 0 9 】

ここから、図 3 4 3 から図 3 5 3 を参照して、「通常遊技状態」での大当たり、即ち、

50

第1特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に実行される「競争演出」について説明する。図343(a)は、第1特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、大当たりオープニングが実行されている状態を示している。図343(a)では、第1特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した直後の状態であるため、第3図柄表示装置81における主表示領域Dmの上部分に、大当たりに当選したことを報知する文字メッセージ81aが表示されている。また、大当たり中は右打ち遊技することで可変入賞装置65へ球を入賞させ、多量の賞球の払い出しが行われるため、主表示領域Dmの右上部分に主表示用右打ち指示89が表示されており、主表示領域Dmの中央部分にも右打ち遊技を示唆する文字メッセージ81bが表示されている。

【7510】

次いで、図343(b)は、図343(a)の状態から、大当たりオープニングが終了して1R目が開始された状態を示している。図343(b)では、主表示領域Dmの左上部分において、1R目が実行されていることを示す文字メッセージ81cが表示されている。また、主表示領域Dmの上部分には、大当たり遊技中の遊技説明に関する文字メッセージ81dが表示されている。さらに、主表示領域Dmの中央部分には、第1特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合の10R目に行われる「競争演出」に関する導入演出(スタート展示演出)81eが表示されている。ここでは、6艇がピットアウトして第2ターンマークを目指すかのような演出が実行されている。なお、上述したように、この導入演出81eは、当選した大当たり種別や確変領域有効テーブル202hの内容、即ち、いずれの大当たりラウンドの確変領域65dが有効になるのか、に関わらず、一定数の導入演出の中から無作為に抽選されて実行されるように構成されている(図338のS1408参照)。

【7511】

次いで、図344(a)は、図343(b)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き1R目が実行されている状態を示している。図344(a)では、主表示領域Dmの左上部分において、1R目が実行されていることを示す文字メッセージ81cが表示されている。また、主表示領域Dmの上部分には、図343(b)において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ81dが表示されている。この文字メッセージ81dには「投票は2回」と表示されており、今回の大当たり遊技において、確変領域65dに球を通過させるラウンド数の上限が2回(即ち、2連勝複式)であることを示唆している。さらに、主表示領域Dmの中央部分には、図343(b)において表示されていた導入演出に続く導入演出81eとして、「スタート展示」における各艇のスタート状況を示したスタート展示写真が表示されている。ここでは、進入は枠番通りであり、1号艇、2号艇、3号艇、4号艇および6号艇のスタートは正常である一方、5号艇がフライングである旨が表示されている。

【7512】

次いで、図344(b)は、図344(a)の状態から、1R目が終了して2R目に進行した状態を示している。図344(b)では、主表示領域Dmの左上部分において、2R目が実行されていることを示す文字メッセージ81cが表示されている。また、主表示領域Dmの中央部分には、図344(a)において表示されていた導入演出に続く導入演出81eが表示されている。ここでは、スタートタイミング等を表示して、スタート展示写真をより分かり易くした模式的な表示が実行され、各艇のスタートタイミング(図では「ST」の部分)の詳細な時間が表示されている。

【7513】

次いで、図345(a)は、図344(b)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き2R目が実行されている状態を示している。図345(a)では、主表示領域Dmの左上部分において、2R目が実行されていることを示す文字メッセージ81cが表示されている。また、主表示領域Dmの上部分には、図344(b)において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ81dが表示されている。さらに、主表示領域Dmの中央部分には、図344(b)において表示されていた導入演出に続

10

20

30

40

50

く導入演出 8 1 e が表示されている。この文字メッセージ 8 1 d 及び導入演出 8 1 e により、表示されている 6 のキャラクタのうち、いずれのキャラクタが 1 0 R 目に行われる「競争演出」において 1 着又は 2 着になるのか、即ち、2 連勝複式方式での勝ち舟券を予想することを示唆している。なお、ここでは、各艇の事前情報（即ち、レーサーの名前及び写真、体重、調整重量、展示タイム、チルト（ボートにモータを取り付ける角度）、プロペラ交換有無、部品（ギアボックスやピストンリング等）交換有無）を示した出走表が表示されている。実際の競艇では、体重および調整体重の多寡により、レーサーの体調やボートの速さへの影響を推し量り、展示タイムによりボートの伸び足を推し量り、チルトによりボートの旋回力やレーサーの意気込みを推し量り、プロペラ交換や部品交換の有無によりボートとモータとのマッチングや調整具合を推し量ることができる。

10

【 7 5 1 4 】

次いで、図 3 4 5 (b) は、図 3 4 5 (a) の状態から、2 R 目が終了して 3 R 目に進出した状態を示している。図 3 4 5 (b) では、主表示領域 D m の左上部分において、3 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、図 3 4 5 (a) において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ 8 1 d が、「まもなく投票開始」と表示されており、まもなく確変領域 6 5 d へ球を通過させるか否かの遊技が開始することを示唆している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、図 3 4 5 (a) において表示されていた導入演出に続く導入演出 8 1 e が表示されており、1 0 R 目に行われる「競争演出」が実施される状況の説明が行われている。ここでは、競争水面の情報や天候等を示す水面気象情報が表示されており、天候と、モータの回転数に影響を与える気温及び水温と、ボートの伸び足及び/又は回り足に影響を与える風速及び風向と、競争水面の荒れ模様を示唆する波高が表示されている。

20

【 7 5 1 5 】

本実施形態では、上述したように、リアリティに溢れる導入演出が表示されるように構成されているが、前述したように、この導入演出の内容（展示航走の内容や、スタートタイミング、部品交換、風、水面状況等）は、実際の確変領域 6 5 d の有効ラウンドとは無関係に選択されているので、導入演出の内容が実際の確変領域 6 5 d の有効ラウンドを結果的に示唆していることも有り得るし、全く示唆していないことも有り得る。これらもまた、実際の競艇と同様で、推測するという遊技の興趣を向上させることに繋がっている。

30

【 7 5 1 6 】

次いで、図 3 4 6 (a) は、図 3 4 5 (b) の状態から、3 R 目が終了して 4 R 目に進出した状態を示している。なお、図 3 4 6 (a) は、4 R 目の確変領域 6 5 d が開放されている状態における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出内容となっている。図 3 4 6 (a) では、主表示領域 D m の左上部分において、4 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の中央部分には、投票中演出 8 1 f において、図 3 4 5 (a) で紹介されていた 6 のキャラクタのうちの 1 人目のキャラクタ（1 号艇）が表示されている。

【 7 5 1 7 】

さらに、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d が表示されており、該文字メッセージ 8 1 d の前半部分「1 号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図 3 4 5 (a) に表示されていた 6 のキャラクタのうち、1 人目のキャラクタが「競争演出」で 1 着又は 2 着になると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ 8 1 d の後半部分「（0 回 / 2 回）」において、今回の大当たり遊技で確変領域 6 5 d に球を通過させるラウンド数の上限が「2 回」であり、そのうち「0 回」が実行されている（即ち、当該の大当たり遊技において一度も確変領域 6 5 d に球を通過させていない）ことを示唆している。

40

【 7 5 1 8 】

なお、該文字メッセージ 8 1 d における遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選

50

択することを示唆しているが、該文字メッセージ 8 1 d が表示されている間も可変入賞装置 6 5 は開放中となっているため、主表示領域 D m の右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示 8 9 が表示された状態となっている。

【 7 5 1 9 】

次いで、図 3 4 6 (b) は、図 3 4 6 (a) の状態から、引き続き 4 R 目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させた状態を示している。図 3 4 6 (b) では、主表示領域 D m の左上部分において、4 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「1 号艇への投票完了」と表示されている。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、マークシートを模した表示に対して 1 人目のキャラクタ (1 号艇) が 1 着又は 2 着になると予想したことを示唆する投票中演出 8 1 f が表示されており、遊技者が 4 R 目に右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させたこと示している。

10

【 7 5 2 0 】

次いで、図 3 4 6 (c) は、図 3 4 6 (b) の状態から、引き続き 4 R 目が実行されており、確変領域 6 5 d は閉鎖されたものの、可変入賞装置 6 5 は引き続き開放中となっている状態を示している。図 3 4 6 (c) では、主表示領域 D m の左上部分において、4 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「アタッカー開放中 右打ち継続だ」と表示されており、確変領域 6 5 d が閉鎖された状態ではあるが、可変入賞装置 6 5 は引き続き開放中となっており、1 のラウンドにおける最大入賞個数 (即ち、「1 0 個」) に達していないために右打ち遊技を継続することを示唆している。

20

【 7 5 2 1 】

なお、図 3 4 6 (c) では確変領域 6 5 d へ球を通過させた状態となっているが、仮に、4 R 目において確変領域 6 5 d に球を通過させないまま確変領域 6 5 d が閉鎖された場合にも、図 3 4 6 (c) と同様の演出が行われるように構成されている。

【 7 5 2 2 】

次いで、図 3 4 6 (d) は、図 3 4 6 (c) の状態から、4 R 目が終了して 5 R 目に進出した状態を示している。なお、図 3 4 6 (d) は、5 R 目の確変領域 6 5 d が開放されている状態における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出内容となっている。図 3 4 6 (d) では、主表示領域 D m の左上部分において、5 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の中央部分には、投票中演出 8 1 f において、図 3 4 5 (a) で紹介されていた 6 のキャラクタのうちの 2 人目のキャラクタ (2 号艇) が表示されている。

30

【 7 5 2 3 】

さらに、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d が表示されており、該文字メッセージ 8 1 d の前半部分「2 号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図 3 4 5 (a) に表示されていた 6 のキャラクタのうち、2 人目のキャラクタが「競争演出」で 1 着又は 2 着になると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ 8 1 d の後半部分「(1 回 / 2 回)」において、今回の大当たり遊技で確変領域 6 5 d に球を通過させるラウンド数の上限が「2 回」であり、そのうち「1 回」が実行されていることを示唆している。

40

【 7 5 2 4 】

なお、該文字メッセージ 8 1 d における遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ 8 1 d が表示されている間も可変入賞装置 6 5 は開放中となっているため、主表示領域 D m の右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示 8 9 が表示された状態となっている。

【 7 5 2 5 】

次いで、図 3 4 7 (a) は、図 3 4 6 (d) の状態から、5 R 目の確変領域 6 5 d には

50

球を通過させずに6 R目に進行した状態を示している。なお、図3 4 7 (a) は、6 R目の確変領域6 5 dが開放されている状態における第3図柄表示装置8 1での演出内容となっている。図3 4 7 (a) では、主表示領域D mの左上部分において、6 R目が実行されていることを示す文字メッセージ8 1 cが表示されている。また、主表示領域D mの中央部分には、投票中演出8 1 fにおいて、図3 4 5 (a) で紹介されていた6のキャラクタのうちの3人目のキャラクタ(3号艇) が表示されている。

【7 5 2 6】

さらに、主表示領域D mの上部分には、遊技説明の文字メッセージ8 1 dが表示されており、該文字メッセージ8 1 dの前半部分「3号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図3 4 5 (a) に表示されていた6のキャラクタのうち、3人目のキャラクタ(3号艇) が「競争演出」で1着又は2着になると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置6 5に入賞させ、確変領域6 5 dへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ8 1 dの後半部分「(1回 / 2回) 」において、今回の大当たり遊技で確変領域6 5 dに球を通過させるラウンド数の上限が「2回」であり、そのうち「1回」が実行されていることを示唆している。

【7 5 2 7】

なお、該文字メッセージ8 1 dにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ8 1 dが表示されている間も可変入賞装置6 5は開放中となっているため、主表示領域D mの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示8 9が表示された状態となっている。

【7 5 2 8】

次いで、図3 4 7 (b) は、図3 4 7 (a) の状態から、6 R目の確変領域6 5 dには球を通過させずに7 R目に進行した状態を示している。なお、図3 4 7 (b) は、7 R目の確変領域6 5 dが開放されている状態における第3図柄表示装置8 1での演出内容となっている。図3 4 7 (b) では、主表示領域D mの左上部分において、7 R目が実行されていることを示す文字メッセージ8 1 cが表示されている。また、主表示領域D mの中央部分には、投票中演出8 1 fにおいて、図3 4 5 (a) で紹介されていた6のキャラクタのうちの4人目のキャラクタ(4号艇) が表示されている。

【7 5 2 9】

さらに、主表示領域D mの上部分には、遊技説明の文字メッセージ8 1 dが表示されており、該文字メッセージ8 1 dの前半部分「4号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図3 4 5 (a) に表示されていた6のキャラクタのうち、4人目のキャラクタ(4号艇) が「競争演出」で1着又は2着になると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置6 5に入賞させ、確変領域6 5 dへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ8 1 dの後半部分「(1回 / 2回) 」において、今回の大当たり遊技で確変領域6 5 dに球を通過させるラウンド数の上限が「2回」であり、そのうち「1回」が実行されていることを示唆している。

【7 5 3 0】

また、主表示領域D mの右部分には、文字メッセージ8 1 gに「あと1回投票可能」の文字が表示されており、図3 4 7 (b) では、確変領域6 5 dが開放されるのが残り3のラウンドとなっており、このうちいずれか1のラウンドで確変領域6 5 dを通過させる必要があるため、右打ち遊技を示唆するメッセージが追加で表示されている。

【7 5 3 1】

なお、文字メッセージ8 1 dにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ8 1 dが表示されている間も可変入賞装置6 5は開放中となっているため、主表示領域D mの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示8 9が表示された状態となっている。

【7 5 3 2】

次いで、図3 4 7 (c) は、図3 4 7 (b) の状態から、7 R目の確変領域6 5 dには球を通過させずに8 R目に進行した状態を示している。なお、図3 4 7 (c) は、8 R目

10

20

30

40

50

の確変領域 6 5 d が開放されている状態における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出内容となっている。図 3 4 7 (c) では、主表示領域 D m の左上部分において、8 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の中央部分には、投票中演出 8 1 f において、図 3 4 5 (a) で紹介されていた 6 のキャラクターのうちの 5 人目のキャラクター (5 号艇) が表示されている。

【 7 5 3 3 】

さらに、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d が表示されており、該文字メッセージ 8 1 d の前半部分「 5 号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図 3 4 5 (a) に表示されていた 6 のキャラクターのうち、5 人目のキャラクター (5 号艇) が「競争演出」で 1 着又は 2 着になると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ 8 1 d の後半部分「 (1 回 / 2 回) 」において、今回の大当たり遊技で確変領域 6 5 d に球を通過させるラウンド数の上限が「 2 回」であり、そのうち「 1 回」が実行されていることを示唆している。

【 7 5 3 4 】

また、主表示領域 D m の右部分には、文字メッセージ 8 1 g に「投票締切 1 R 前」の文字が表示されており、図 3 4 7 (c) では、確変領域 6 5 d が開放されるのが残り 2 のラウンドとなっており、このうちいずれか 1 のラウンドで確変領域 6 5 d を通過させる必要があるため、右打ち遊技を示唆するメッセージが追加で表示されている。

【 7 5 3 5 】

なお、文字メッセージ 8 1 d における遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ 8 1 d が表示されている間も可変入賞装置 6 5 は開放中となっているため、主表示領域 D m の右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示 8 9 が表示された状態となっている。

【 7 5 3 6 】

次いで、図 3 4 7 (d) は、図 3 4 7 (c) の状態から、8 R 目の確変領域 6 5 d には球を通過させずに 9 R 目に進行した状態を示している。なお、図 3 4 7 (d) は、9 R 目の確変領域 6 5 d が開放されている状態における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出内容となっている。図 3 4 7 (d) では、主表示領域 D m の左上部分において、9 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の中央部分には、投票中演出 8 1 f において、図 3 4 5 (a) で紹介されていた 6 のキャラクターのうちの 6 人目のキャラクター (6 号艇) が表示されている。

【 7 5 3 7 】

さらに、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「アタッカーを狙え」と表示されている。また、主表示領域 D m の右部分には、文字メッセージ 8 1 g に「まもなく投票締切」の文字が表示されており、図 3 4 7 (d) では、今回の大当たり遊技において確変領域 6 5 d が開放されるのが当該の 9 R 目のみとなっており、当該ラウンドで確変領域 6 5 d を通過させる必要があるため、右打ち遊技を示唆するメッセージが追加で表示されている。

【 7 5 3 8 】

次いで、図 3 4 8 (a) は、図 3 4 7 (d) の状態から、引き続き 9 R 目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させた状態を示している。図 3 4 8 (a) では、主表示領域 D m の左上部分において、9 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「 6 号艇への投票完了」と表示されている。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、6 人目のキャラクター (6 号艇) が 1 着又は 2 着になると予想したことを示唆するマークシートを模した投票中演出 8 1 f が表示されており、遊技者が 9 R 目に右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させたこと示している。

【 7 5 3 9 】

次いで、図348(b)は、図347(a)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き9R目が実行されている状態を示している。図348(b)では、主表示領域Dmの左上部分において、9R目が実行されていることを示す文字メッセージ81cが表示されている。また、主表示領域Dmの上部分には、遊技説明の文字メッセージ81dに「投票完了」と表示されており、今回の大当たり遊技において、確変領域65dへ球を通過させるラウンド数が一定の値(即ち、「2回」)に達したことを示している。さらに、主表示領域Dmの中央部分には投票中演出81fが表示されており、図345(a)で紹介されていた6のキャラクタのうち、1人目(1号艇)及び6人目(6号艇)に投票した(即ち、4R目及び9R目の確変領域65dに球を通過させた)こと示している。

【7540】

10

次いで、図349(a)は、図348(b)の状態から、9R目が終了して10R目に進行した状態を示している。図349(a)では、主表示領域Dmの左上部分において、10R目が実行されていることを示す文字メッセージ81cが表示されている。また、主表示領域Dmの上部分には、遊技説明の文字メッセージ81dに「レース開始」と表示されており、各艇がスタートダッシュからスタートラインを越えて「競争演出」が開始されたことを示唆している。さらに、該文字メッセージ81dの下部には、投票結果の文字メッセージ81hに「1 6投票中」と表示されており、図345(a)で紹介されていた6のキャラクタのうち、1人目(1号艇)及び6人目(6号艇)に投票した(即ち、4R目及び9R目の確変領域65dに球を通過させた)こと示している。

【7541】

20

また、主表示領域Dmの中央部分には競争演出81iが、主表示領域Dmの下部分には文字メッセージ81jが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。

【7542】

次いで、図349(b)は、図349(a)の状態から、引き続き10R目が実行されている状態を示している。図349(a)では、主表示領域Dmの左上部分において、10R目が実行されていることを示す文字メッセージ81cが表示されている。また、主表示領域Dmの上部分には、遊技説明の文字メッセージ81dに「レース中」と表示されており、「競争演出」が引き続き実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Dmの中央部分には、1周目第1ターンマークを各艇が旋回する場面の競争演出81iが、主表示領域Dmの下部分には文字メッセージ81jが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、1号艇が所謂先マイして所謂イン逃げをしたところを、2号艇、3号艇及び4号艇が差しにまわり、5号艇がアウトから全速で所謂ツケマイを仕掛け、さらに、6号艇が5本の引き波を越えた上での差しにまわる場面が表示されている。

30

【7543】

次いで、図350(a)は、図349(b)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き10R目が実行されている状態を示している。図350(a)では、主表示領域Dmの左上部分において、10R目が実行されていることを示す文字メッセージ81cが表示されている。また、主表示領域Dmの上部分には、遊技説明の文字メッセージ81dに「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Dmの中央部分には、バックストレート疾走する各艇を示した競争演出81iが、主表示領域Dmの下部分には文字メッセージ81jが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。

40

【7544】

次いで、図350(b)は、図350(a)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き10R目が実行されている状態を示している。図350(b)では、主表示領域Dmの左上部分において、10R目が実行されていることを示す文字メッセージ81cが表示されている。また、主表示領域Dmの上部分には、遊技説明の文字メッセージ81dに「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆し

50

ている。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、1 周目第 2 ターンマークを各艇が旋回する場面の競争演出 8 1 i が、主表示領域 D m の下部分には文字メッセージ 8 1 j が、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、1 号艇が先マイして外に膨らんだところを、3 号艇が差しにまわり、さらにその内を 6 号艇が差している場面が表示されている。

【 7 5 4 5 】

次いで、図 3 5 1 (a) は、図 3 5 0 (b) の状態から 1 0 R 目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示している。図 3 5 1 (a) では、主表示領域 D m の左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、ホームストレートを疾走する各艇を示した競争演出 8 1 i が、主表示領域 D m の下部分には文字メッセージ 8 1 j が、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、内から順に 6 号艇、3 号艇、1 号艇が並走している場面が表示されている。

【 7 5 4 6 】

次いで、図 3 5 1 (b) は、図 3 5 1 (a) の状態から一定期間（数秒程度）が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」の当たりとなる結果が表示されている状態を示している。図 3 5 1 (b) では、主表示領域 D m の左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には競争演出 8 1 i が、主表示領域 D m の下部分には文字メッセージ 8 1 j が、それぞれ表示されており、「競争演出」において、図 3 4 5 (a) で紹介されていた 6 のキャラクタのうち、6 人目のキャラクタ（6 号艇）が 1 着、1 人目のキャラクタ（1 号艇）が 2 着、3 人目のキャラクタ（3 号艇）が 3 着となった状態を示唆している。

【 7 5 4 7 】

よって、主表示領域 D m の右部分には、該「競争演出」の内容より、当たりとなる結果であったことを報知する文字メッセージ 8 1 k が表示されており、遊技者が確変領域 6 5 d に球を通過させた 4 R 目（1 号艇に対応）又は 9 R 目（6 号艇に対応）の確変領域 6 5 d のいずれかが有効に設定されていたことを示唆している。

【 7 5 4 8 】

ここで、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の動的表示で大当たりした場合に実行される「競争演出」において、有効確変領域への通過に基づいて成功結果となる演出を実行する場合、遊技者が「投票演出」で選択した 2 のキャラクタのうち、いずれか一方のキャラクタが 1 着となり、他方のキャラクタが 2 着となる演出を実行するように構成されている（所謂、連勝複式（2 連複））。

【 7 5 4 9 】

しかしながら、遊技者によっては、1 着、2 着の順番が異なっていたことによって（図 3 5 1 (b) 参照）、失敗結果になってしまったように認識してしまうおそれがある。このため、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、如何様な「競争演出」の内容が実行された場合であっても、「的中！」等の文字メッセージ 8 1 k を表示して成功結果となったことを示し（図 3 5 1 (b) 及び図 3 5 2 (b) 参照）、遊技者が選択したラウンドにおいて有効確変領域を通過したことによって、「確率変動状態」の発生を獲得したことを報知するように構成されている。

【 7 5 5 0 】

このように構成することで、遊技者の、遊技仕様や投票方式に対する理解、競艇に対する知識が不十分な場合であっても、「競争演出」において成功結果を明確に表示することで、有効確変領域を通過して「確率変動状態」に移行することを遊技者に認識させることが

10

20

30

40

50

できる。

【 7 5 5 1 】

次いで、図 3 5 2 (a) は、図 3 5 1 (a) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されており、「競争演出」のハズレとなる結果が表示されている状態を示している。図 3 5 2 (a) では、主表示領域 D m の左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には競争演出 8 1 i が、主表示領域 D m の下部分には文字メッセージ 8 1 j が、それぞれ表示されており、「競争演出」において、図 3 4 5 (a) で紹介されていた 6 のキャラクタのうち、3 人目のキャラクタ (3 号艇) が 1 着、1 人目のキャラクタ (1 号艇) が 2 着、6 人目のキャラクタ (6 号艇) が 3 着となった状態を示唆している。

10

【 7 5 5 2 】

よって、主表示領域 D m の右部分には、該「競争演出」の内容より、はずれとなる結果であったことを報知する文字メッセージ 8 1 k が表示されており、遊技者が確変領域 6 5 d に球を通過させた 4 R 目 (1 号艇に対応) 及び 9 R 目 (6 号艇に対応) の確変領域 6 5 d がいずれも有効に設定されていなかった一方、他のラウンド (5 R (2 号艇に対応) , 6 R (3 号艇に対応) , 7 R (4 号艇に対応) , 8 R (5 号艇に対応)) のいずれか 2 のラウンドで確変領域 6 5 d が有効に設定され、該有効確変領域を通過させられなかったことを示唆している。

20

【 7 5 5 3 】

次いで、図 3 5 2 (b) は、図 3 5 1 (b) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示している。図 3 5 2 (b) では、主表示領域 D m の左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「見事 的中！」と表示されており、「競争演出」が当たりとなる結果であったことを示唆している。

【 7 5 5 4 】

さらに、主表示領域 D m の右部分には「確率変動状態 突入」の文字メッセージ 8 1 m が表示されており、遊技者が有効確変領域に球を通過させたことにより、該大当たり終了後に「確率変動状態」に移行することを示している。

30

【 7 5 5 5 】

次いで、図 3 5 3 (a) は、図 3 5 2 (a) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き大当たりエンディングが実行されている状態を示している。図 3 5 3 (a) では、主表示領域 D m の左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「残念 ハズレ！」と表示されており、「競争演出」がハズレとなる結果であったことを示唆している。

【 7 5 5 6 】

さらに、主表示領域 D m の右部分には「時短 1 5 0 回」の文字メッセージ 8 1 m が表示されており、遊技者が有効確変領域に球を通過させられなかったことにより、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」に移行することを示している。

40

【 7 5 5 7 】

第 2 0 実施形態では、遊技客が確変領域 6 5 d を通過させたラウンドに対応する艇と無関係に「競争演出」を実行しているが、遊技客が確変領域 6 5 d を通過させたラウンドに対応する艇が、「競争演出」において最後まで競る演出となるように構成してもよい。このように構成することで、「競争演出」を最後まで遊技者に堪能させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 7 5 5 8 】

50

次に、図 3 5 4 から図 3 6 4 を参照して、「確率変動状態」での大当たり、即ち、第 2 特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に実行される「競争演出」について説明する。図 3 5 4 (a) は、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選し、大当たりオープニングが実行されている状態を示している。図 3 5 4 (a) では、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した直後の状態であるため、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の上部分に、大当たりに当選したことを報知する文字メッセージ 8 1 a が表示されている。また、大当たり中は右打ち遊技することで可変入賞装置 6 5 へ球を入賞させ、多量の賞球の払い出しが行われるため、主表示領域 D m の右上部分に主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、主表示領域 D m の中央部分にも右打ち遊技を示唆する文字メッセージ 8 1 b が表示されている。

10

【 7 5 5 9 】

次いで、図 3 5 4 (b) は、図 3 5 4 (a) の状態から、大当たりオープニングが終了して 1 R 目が開始された状態を示している。図 3 5 4 (b) では、主表示領域 D m の左上部分において、1 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、大当たり遊技中の遊技説明に関する文字メッセージ 8 1 d が表示されている。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合の 8 R 目 ~ 1 0 R 目の期間に行われる「競争演出」に関する導入演出 (スタート展示演出) 8 1 e が表示されている。ここでは、6 艇がピットアウトして第 2 ターンマークを目指すかのような演出が実行されている。なお、上述したように、この導入演出 8 1 e は、当選した大当たり種別や確変領域有効テーブル 2 0 2 h の内容、即ち、いずれの大当たりラウンドの確変領域 6 5 d が有効になるのか、に関わらず、一定数の導入演出の中から無作為に抽選されて実行されるように構成されている (図 3 3 8 の S 1 4 0 8 参照) 。

20

【 7 5 6 0 】

次いで、図 3 5 5 (a) は、図 3 5 4 (b) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き 1 R 目が実行されている状態を示している。図 3 5 5 (a) では、主表示領域 D m の左上部分において、1 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、図 3 5 4 (b) において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ 8 1 d が表示されている。この文字メッセージ 8 1 d には「投票は 3 回」と表示されており、今回の大当たり遊技において、確変領域 6 5 d に球を通過させるラウンド数の上限が 3 回であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、図 3 5 4 (b) において表示されていた導入演出に続く導入演出 8 1 e として、「スタート展示」における各艇のスタート状況を示したスタート展示写真が表示されている。ここでは、進入は枠番通りであり、1 号艇、2 号艇、3 号艇、4 号艇および 6 号艇のスタートは正常である一方、5 号艇がフライングである旨が表示されている。

30

【 7 5 6 1 】

次いで、図 3 5 5 (b) は、図 3 5 5 (a) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き 1 R 目が実行されている状態を示している。図 3 5 5 (b) では、主表示領域 D m の左上部分において、1 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の中央部分には、図 3 5 5 (a) において表示されていた導入演出に続く導入演出 8 1 e が表示されている。ここでは、スタートタイミング等を表示して、スタート展示写真をより分かり易くした模式的な表示が実行され、各艇のスタートタイミング (図では「 S T 」の部分) の詳細な時間が表示されている。

40

【 7 5 6 2 】

次いで、図 3 5 6 (a) は、図 3 5 5 (b) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き 1 R 目が実行されている状態を示している。図 3 5 6 (a) では、主表示領域 D m の左上部分において、1 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、図 3 5 5 (b) において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ 8 1 d が表示されている。さらに

50

、主表示領域 D m の中央部分には、図 3 5 5 (b) において表示されていた導入演出に続く導入演出 8 1 e が表示されている。この文字メッセージ 8 1 d 及び導入演出 8 1 e により、表示されている 6 のキャラクタのうち、いずれの 2 のキャラクタが 8 R 目 ~ 1 0 R 目の期間に行われる「競争演出」において、1 着 ~ 3 着の間に入るのか、即ち、拡大 2 連勝複式での勝ち舟券を予想することを示唆している。なお、ここでは、第 1 特別図柄の場合と同様、各艇の事前情報を示した出走表が表示されている。

【 7 5 6 3 】

次いで、図 3 5 6 (b) は、図 3 5 6 (a) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き 1 R 目が実行されている状態を示している。図 3 5 6 (b) では、主表示領域 D m の左上部分において、1 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、図 3 5 6 (a) において表示されていた大当たり遊技中の遊技説明の続きの文字メッセージ 8 1 d に「まもなく投票開始」と表示されており、まもなく確変領域 6 5 d へ球を通過させるか否かの遊技が開始することを示唆している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、図 3 5 6 (a) において表示されていた導入演出に続く導入演出 8 1 e が表示されており、8 R 目 ~ 1 0 R 目の期間に行われる「競争演出」が実施される状況の説明が行われている。ここでは、第 1 特別図柄の場合と同様、競争水面の情報や天候等を示す水面気象情報が表示されており、天候、気温、水温、風速、風向、及び、波高が表示されている。

【 7 5 6 4 】

次いで、図 3 5 7 (a) は、図 3 5 6 (b) の状態から、1 R 目が終了して 2 R 目に進出した状態を示している。なお、図 3 5 7 (a) は、2 R 目の確変領域 6 5 d が開放されている状態における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出内容となっている。図 3 5 7 (a) では、主表示領域 D m の左上部分において、2 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の中央部分には、投票中演出 8 1 f において、図 3 5 6 (a) で紹介されていた 6 のキャラクタのうちの 1 人目のキャラクタ (1 号艇) が表示されている。

【 7 5 6 5 】

さらに、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d が表示されており、該文字メッセージ 8 1 d の前半部分「1 号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図 3 5 6 (a) に表示されていた 6 のキャラクタのうち、1 人目のキャラクタ (1 号艇) が「競争演出」で 1 着 ~ 3 着の間に入ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ 8 1 d の後半部分「(0 回 / 3 回)」において、今回の大当たり遊技で確変領域 6 5 d に球を通過させるラウンド数の上限が「3 回」であり、そのうち「0 回」が実行されている (即ち、当該の大当たり遊技において一度も確変領域 6 5 d に球を通過させていない) ことを示唆している。

【 7 5 6 6 】

なお、該文字メッセージ 8 1 d における遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ 8 1 d が表示されている間も可変入賞装置 6 5 は開放中となっているため、主表示領域 D m の右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示 8 9 が表示された状態となっている。

【 7 5 6 7 】

次いで、図 3 5 7 (b) は、図 3 5 7 (a) の状態から、引き続き 2 R 目が実行されており、確変領域 6 5 d が閉鎖されたものの、可変入賞装置 6 5 は引き続き開放中となっている状態を示している。図 3 5 7 (b) では、主表示領域 D m の左上部分において、2 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「アタッカー開放中 右打ち継続だ」と表示されており、確変領域 6 5 d が閉鎖された状態ではあるが、可変入賞装置 6 5 は引き続き開放中となっており、1 のラウンドにおける最大入賞個数 (即ち、「1 0 個」) に達していないために右打ち遊技を継続することを示唆している。

10

20

30

40

50

【 7 5 6 8 】

次いで、図 3 5 7 (c) は、図 3 5 7 (b) の状態から、2 R 目が終了して 3 R 目に進行した状態を示している。なお、図 3 5 7 (c) は、3 R 目の確変領域 6 5 d が開放されている状態における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出内容となっている。図 3 5 7 (c) では、主表示領域 D m の左上部分において、3 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の中央部分には、投票中演出 8 1 f において、図 3 5 6 (a) で紹介されていた 6 のキャラクタのうちの 2 人目のキャラクタ (2 号艇) が表示されている。

【 7 5 6 9 】

さらに、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d が表示されており、該文字メッセージ 8 1 d の前半部分「2 号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図 3 5 6 (a) に表示されていた 6 のキャラクタのうち、2 人目のキャラクタ (2 号艇) が「競争演出」で 1 着 ~ 3 着の間に入ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ 8 1 d の後半部分「(0 回 / 3 回)」において、今回の大当たり遊技で確変領域 6 5 d に球を通過させるラウンド数の上限が「3 回」であり、そのうち「0 回」が実行されている (即ち、当該の大当たり遊技において一度も確変領域 6 5 d に球を通過させていない) ことを示唆している。

【 7 5 7 0 】

なお、該文字メッセージ 8 1 d における遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ 8 1 d が表示されている間も可変入賞装置 6 5 は開放中となっているため、主表示領域 D m の右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示 8 9 が表示された状態となっている。

【 7 5 7 1 】

次いで、図 3 5 7 (d) は、図 3 5 7 (c) の状態から、3 R 目の確変領域 6 5 d には球を通過させずに 4 R 目に進行した状態を示している。なお、図 3 5 7 (d) は、4 R 目の確変領域 6 5 d が開放されている状態における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出内容となっている。図 3 5 7 (d) では、主表示領域 D m の左上部分において、4 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の中央部分には、投票中演出 8 1 f において、図 3 5 6 (a) で紹介されていた 6 のキャラクタのうちの 3 人目のキャラクタ (3 号艇) が表示されている。

【 7 5 7 2 】

さらに、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d が表示されており、該文字メッセージ 8 1 d の前半部分「3 号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図 3 5 6 (a) に表示されていた 6 のキャラクタのうち、3 人目のキャラクタ (3 号艇) が「競争演出」で 1 着 ~ 3 着の間に入ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ 8 1 d の後半部分「(0 回 / 3 回)」において、今回の大当たり遊技で確変領域 6 5 d に球を通過させるラウンド数の上限が「3 回」であり、そのうち「0 回」が実行されている (即ち、当該の大当たり遊技において一度も確変領域 6 5 d に球を通過させていない) ことを示唆している。

【 7 5 7 3 】

さらに、主表示領域 D m の右部分には、文字メッセージ 8 1 g に「あと 3 回投票可能」の文字が表示されており、図 3 5 7 (d) では、確変領域 6 5 d が開放されるのが残り 4 のラウンドとなっており、このうちいずれか 3 のラウンドで確変領域 6 5 d を通過させる必要があるため、右打ち遊技を示唆するメッセージが追加で表示されている。

【 7 5 7 4 】

なお、該文字メッセージ 8 1 d における遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ 8 1 d が表示されている間も可変入賞装置 6 5 は開放中となっているため、主表示領域 D m の右上部分には、右打ち遊技を示唆す

10

20

30

40

50

る主表示用右打ち指示 8 9 が表示された状態となっている。

【 7 5 7 5 】

次いで、図 3 5 8 (a) は、図 3 5 7 (d) の状態から、引き続き 4 R 目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させた状態を示している。図 3 5 8 (a) では、主表示領域 D m の左上部分において、4 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「3 号艇への投票完了」と表示されている。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、マークシートを模した表示に対して 3 人目のキャラクタ (3 号艇) が 1 着 ~ 3 着の間に入ると予想したことを示唆する投票中演出 8 1 f が表示されており、遊技者が 4 R 目に右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させたこと示している。

10

【 7 5 7 6 】

次いで、図 3 5 8 (b) は、図 3 5 8 (a) の状態から、4 R 目が終了して 5 R 目に進出した状態を示している。なお、図 3 5 8 (b) は、5 R 目の確変領域 6 5 d が開放されている状態における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出内容となっている。図 3 5 8 (b) では、主表示領域 D m の左上部分において、5 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の中央部分には、投票中演出 8 1 f において、図 3 5 6 (a) で紹介されていた 6 のキャラクタのうちの 4 人目のキャラクタ (4 号艇) が表示されている。

【 7 5 7 7 】

20

さらに、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d が表示されており、該文字メッセージ 8 1 d の前半部分「4 号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図 3 5 6 (a) に表示されていた 6 のキャラクタのうち、4 人目のキャラクタ (4 号艇) が「競争演出」で 1 着 ~ 3 着の間に入ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ 8 1 d の後半部分「(1 回 / 3 回)」において、今回の大当たり遊技で確変領域 6 5 d に球を通過させるラウンド数の上限が「3 回」であり、そのうち「1 回」が実行されていることを示唆している。

【 7 5 7 8 】

さらに、主表示領域 D m の右部分には、文字メッセージ 8 1 g に「あと 2 回投票可能」の文字が表示されており、図 3 5 8 (b) では、確変領域 6 5 d が開放されるのが残り 3 のラウンドとなっており、このうちいずれか 2 のラウンドで確変領域 6 5 d を通過させる必要があるため、右打ち遊技を示唆するメッセージが追加で表示されている。

30

【 7 5 7 9 】

なお、該文字メッセージ 8 1 d における遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ 8 1 d が表示されている間も可変入賞装置 6 5 は開放中となっているため、主表示領域 D m の右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示 8 9 が表示された状態となっている。

【 7 5 8 0 】

次いで、図 3 5 8 (c) は、図 3 5 8 (b) の状態から、引き続き 5 R 目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させた状態を示している。図 3 5 8 (c) では、主表示領域 D m の左上部分において、5 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「4 号艇への投票完了」と表示されている。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、マークシートを模した表示に対して 4 人目のキャラクタ (4 号艇) が 1 着 ~ 3 着の間に入ると予想したことを示唆する投票中演出 8 1 f が表示されており、遊技者が 5 R 目に右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 に入賞させ、確変領域 6 5 d へ球を通過させたこと示している。

40

【 7 5 8 1 】

次いで、図 3 5 8 (d) は、図 3 5 8 (c) の状態から、5 R 目が終了して 6 R 目に進

50

行した状態を示している。なお、図358(d)は、6R目の確変領域65dが開放されている状態における第3図柄表示装置81での演出内容となっている。図358(d)では、主表示領域Dmの左上部分において、6R目が実行されていることを示す文字メッセージ81cが表示されている。また、主表示領域Dmの中央部分には、投票中演出81fにおいて、図356(a)で紹介されていた6のキャラクタのうちの5人目のキャラクタ(5号艇)が表示されている。

【7582】

さらに、主表示領域Dmの上部分には、遊技説明の文字メッセージ81dが表示されており、該文字メッセージ81dの前半部分「5号艇に投票する場合はアタッカーを狙え」において、図356(a)に表示されていた6のキャラクタのうち、5人目のキャラクタ(5号艇)が「競争演出」で1着～3着の間に入ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置65に入賞させ、確変領域65dへ球を通過させることを示唆している。また、該文字メッセージ81dの後半部分「(2回/3回)」において、今回の大当たり遊技で確変領域65dに球を通過させるラウンド数の上限が「3回」であり、そのうち「2回」が実行されていることを示唆している。

【7583】

さらに、主表示領域Dmの右部分には、文字メッセージ81gに「投票締切1R前」の文字が表示されており、図358(d)では、確変領域65dが開放されるのが残り2のラウンドとなっており、このうちいずれか1のラウンドで確変領域65dを通過させる必要があるため、右打ち遊技を示唆するメッセージが追加で表示されている。

【7584】

なお、該文字メッセージ81dにおける遊技説明で、右打ち遊技を実行するか否かを選択することを示唆しているが、該文字メッセージ81dが表示されている間も可変入賞装置65は開放中となっているため、主表示領域Dmの右上部分には、右打ち遊技を示唆する主表示用右打ち指示89が表示された状態となっている。

【7585】

次いで、図359(a)は、図358(d)の状態から、引き続き6R目が実行されており、遊技者が右打ち遊技を実行して可変入賞装置65に入賞させ、確変領域65dへ球を通過させた状態を示している。図359(a)では、主表示領域Dmの左上部分において、6R目が実行されていることを示す文字メッセージ81cが表示されている。また、主表示領域Dmの上部分には、遊技説明の文字メッセージ81dに「5号艇への投票完了」と表示されている。さらに、主表示領域Dmの中央部分には、マークシートを模した表示に対して5人目のキャラクタ(5号艇)が1着～3着の間に入ると予想したことを示唆する投票中演出81fが表示されており、遊技者が6R目に右打ち遊技を実行して可変入賞装置65に入賞させ、確変領域65dへ球を通過させたこと示している。

【7586】

次いで、図359(b)は、図359(a)の状態から一定期間(数秒程度)が経過し、引き続き6R目が実行されている状態を示している。図359(b)では、主表示領域Dmの左上部分において、6R目が実行されていることを示す文字メッセージ81cが表示されている。また、主表示領域Dmの上部分には、遊技説明の文字メッセージ81dに「投票完了」と表示されており、今回の大当たり遊技において、確変領域65dへ球を通過させるラウンド数が一定の値(即ち、「3回」)に達したことを示している。さらに、主表示領域Dmの中央部分には投票中演出81fが表示されており、遊技者が図356(a)で紹介されていた6のキャラクタのうち、3人目(3号艇)、4人目(4号艇)及び5人目(5号艇)に投票した(即ち、4R目、5R目及び6R目の確変領域65dに球を通過させた)こと示している。

【7587】

次いで、図360(a)は、図359(b)の状態から、6R目が終了して7R目に進出した状態を示している。なお、図360(a)は、7R目の確変領域65dが開放されている状態、及び、7R目の確変領域65dが閉鎖され、可変入賞装置65が開放されて

10

20

30

40

50

いる状態（即ち、7 R目のすべての期間）における第3図柄表示装置81での演出内容となっている。図360（a）では、主表示領域Dmの左上部分において、7 R目が実行されていることを示す文字メッセージ81cが表示されている。また、主表示領域Dmの上部分には、遊技説明の文字メッセージ81dに「投票完了」と表示されており、今回の大当たり遊技において、確変領域65dへ球を通過させるラウンド数が一定の値（即ち、「3回」）に達したことを示している。なお、7 Rの段階において、未だ確変領域65dへの球の通過回数が3回に到達していない場合には、図356（a）に表示されていた6のキャラクタのうち、6人目のキャラクタ（6号艇）が「競争演出」で1着～3着の間に入ると予想する場合に、右打ち遊技を実行して可変入賞装置65に入賞させ、確変領域65dへ球を通過させることを示唆するように構成されている。

10

【7588】

このように、第20実施形態のパチンコ機10では、当該の大当たり遊技において、確変領域65dへ球を通過させるラウンド数が一定の値に達している場合には、確変領域65dが開放されている状態であっても、該確変領域65dへ球を通過させることを示唆する演出及び文字メッセージは表示しないように構成されている。

【7589】

次いで、図360（b）は、図360（a）の状態から、7 R目が終了して8 R目に進行した状態を示している。図360（b）では、主表示領域Dmの左上部分において、8 R目が実行されていることを示す文字メッセージ81cが表示されている。また、主表示領域Dmの上部分には、遊技説明の文字メッセージ81dに「レース開始」と表示されており、「競争演出」が開始されたことを示唆している。さらに、該文字メッセージ81dの下部には、投票結果の文字メッセージ81hに「3 4 5 投票中」と表示されており、遊技者が図356（a）で紹介されていた6のキャラクタのうち、3人目（3号艇）、4人目（4号艇）及び5人目（5号艇）に投票した（即ち、4 R目、5 R目及び6 R目の確変領域65dに球を通過させた）こと示している。

20

【7590】

また、主表示領域Dmの中央部分には競争演出81iが、主表示領域Dmの下部分には文字メッセージ81jが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。

【7591】

次いで、図361（a）は、図360（b）の状態から、引き続き8 R目が実行されている状態を示している。図361（a）では、主表示領域Dmの左上部分において、8 R目が実行されていることを示す文字メッセージ81cが表示されている。また、主表示領域Dmの上部分には、遊技説明の文字メッセージ81dに「レース中」と表示されており、「競争演出」が引き続き実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Dmの中央部分には、1周目第1ターンマークを各艇が旋回する場面の競争演出81iが、主表示領域Dmの下部分には文字メッセージ81jが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、3号艇が所謂先マイして所謂マクリをしたところを、1号艇、2号艇及び5号艇が差しにまわり、4号艇がアウトから全速で所謂ツケマイを仕掛け、さらに、6号艇が5本の引き波を越えた上での差しにまわる場面が表示されている。

30

40

【7592】

次いで、図361（b）は、図361（a）の状態から、8 R目が終了して9 R目に進行した状態を示している。図361（b）では、主表示領域Dmの左上部分において、9 R目が実行されていることを示す文字メッセージ81cが表示されている。また、主表示領域Dmの上部分には、遊技説明の文字メッセージ81dに「レース中」と表示されており、「競争演出」が引き続き実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域Dmの中央部分には、バックストレート疾走する各艇を示した競争演出81iが、主表示領域Dmの下部分には文字メッセージ81jが、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。

50

【 7 5 9 3 】

次いで、図 3 6 2 (a) は、図 3 6 1 (b) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き 9 R 目が実行されている状態を示している。図 3 6 2 (a) では、主表示領域 D m の左上部分において、9 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「レース中」と表示されており、「競争演出」が引き続き実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、1 周目第 2 ターンマークを各艇が旋回する場面の競争演出 8 1 i が、主表示領域 D m の下部分には文字メッセージ 8 1 j が、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、1 号艇が先マイして旋回した後に、3 号艇が追走し、さらにその内を 4 号艇が差している場面が表示されている。

10

【 7 5 9 4 】

次いで、図 3 6 2 (b) は、図 3 6 2 (a) の状態から、9 R 目が終了して 1 0 R 目に進行した状態を示している。図 3 6 2 (b) では、主表示領域 D m の左上部分において、1 0 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「レース中」と表示されており、「競争演出」が引き続き実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、ホームストレートを疾走する各艇を示した競争演出 8 1 i が、主表示領域 D m の下部分には文字メッセージ 8 1 j が、それぞれ表示されており、「競争演出」の実行状況を示唆している。ここでは、内から順に 4 号艇、3 号艇、1 号艇が並走して

20

【 7 5 9 5 】

次いで、図 3 6 3 (a) は、図 3 6 2 (b) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き 1 0 R 目が実行されており、「競争演出」の当たりとなる結果が表示されている状態を示している。図 3 6 3 (a) では、主表示領域 D m の左上部分において、1 0 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には競争演出 8 1 i が、主表示領域 D m の下部分には文字メッセージ 8 1 j が、それぞれ表示されており、「競争演出」において、図 3 5 6 (a) で紹介されていた 6 の

30

【 7 5 9 6 】

よって、主表示領域 D m の右部分には、該「競争演出」の内容より、当たりとなる結果であったことを報知する文字メッセージ 8 1 k が表示されており、遊技者が確変領域 6 5 d に球を通過させた 4 R 目、5 R 目又は 6 R 目の確変領域 6 5 d のいずれかが有効に設定されていたことを示唆している。

【 7 5 9 7 】

ここで、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりした場合に実行される「競争演出」において、有効確変領域への通過に基づいて成功結果となる演出を実行する場合、遊技者が「投票演出」で選択した 3 のキャラクターのうち、いずれか 2 のキャラクターが順位にかかわらず 1 着から 3 着までに入る演出を実行するように構成されている。図 3 5 9 (b) のケースでは、「3 号艇及び 4 号艇」、「3 号艇及び 5 号艇」、「4 号艇及び 5 号艇」のいずれかの組み合わせが、1 着及び 2 着か、1 着及び 3 着か、又は、2 着及び 3 着となれば成功結果となる (即ち、拡大連複方式 (拡大二連勝複式)) 。

40

【 7 5 9 8 】

しかしながら、遊技者によっては、遊技仕様や投票方式が理解できず、失敗結果になってしまったように認識してしまうおそれがある。このため、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、如何様な「競争演出」の内容が実行された場合であっても、「的中！」等の文字メッセージ 8 1 k を表示して成功結果となったことを示し (図 3 6 3 (a) 及び図 3 6 4

50

(a) 参照)、遊技者が選択したラウンドにおいて有効確変領域を通過したことによって、「確率変動状態」の発生を獲得したことを報知するように構成されている。

【 7 5 9 9 】

このように構成することで、遊技者の、遊技仕様や投票方式に対する理解、競艇に対する知識が不十分な場合であっても、「競争演出」において成功結果を明確に表示することで、有効確変領域を通過して「確率変動状態」に移行することを遊技者に認識させることができる。

【 7 6 0 0 】

次いで、図 3 6 3 (b) は、図 3 6 2 (b) の状態から一定期間 (数秒程度) が経過し、引き続き 1 0 R 目が実行されており、「競争演出」のハズレとなる結果が表示されている状態を示している。図 3 6 3 (b) では、主表示領域 D m の左上部分において、1 0 R 目が実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「レース中」と表示されており、引き続き「競争演出」が実行中であることを示唆している。さらに、主表示領域 D m の中央部分には競争演出 8 1 i が、主表示領域 D m の下部分には文字メッセージ 8 1 j が、それぞれ表示されており、「競争演出」において、図 3 5 6 (a) で紹介されていた 6 のキャラクタのうち、1 人目のキャラクタ (1 号艇) が 1 着、3 人目のキャラクタ (3 号艇) が 2 着、6 人目のキャラクタ (6 号艇) が 3 着となった状態を示唆している。

【 7 6 0 1 】

よって、主表示領域 D m の右部分には、該「競争演出」の内容より、はずれとなる結果であったことを報知する文字メッセージ 8 1 k が表示されており、遊技者が確変領域 6 5 d に球を通過させた 4 R 目 (3 号艇)、5 R 目 (4 号艇) 及び 6 R 目 (5 号艇) の確変領域 6 5 d がいずれも有効に設定されていなかった一方、他のラウンド (2 R (1 号艇に対応)、3 R (2 号艇に対応)、7 R (6 号艇に対応)) のいずれか 3 のラウンドで確変領域 6 5 d が有効に設定され、該有効確変領域を通過させられなかったことを示唆している。

【 7 6 0 2 】

次いで、図 3 6 4 (a) は、図 3 6 3 (a) の状態から 1 0 R 目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示している。図 3 6 4 (a) では、主表示領域 D m の左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「見事 的中！」と表示されており、「競争演出」が当たりとなる結果であったことを示唆している。

【 7 6 0 3 】

さらに、主表示領域 D m の右部分には「確率変動状態 突入」の文字メッセージ 8 1 m が表示されており、遊技者が有効確変領域に球を通過させたことにより、該大当たり終了後に「確率変動状態」に移行することを示している。

【 7 6 0 4 】

次いで、図 3 6 4 (b) は、図 3 6 3 (b) の状態から 1 0 R 目が終了して大当たりエンディングに進行した状態を示している。図 3 6 4 (b) では、主表示領域 D m の左上部分において、大当たりエンディングが実行されていることを示す文字メッセージ 8 1 c が表示されている。また、主表示領域 D m の上部分には、遊技説明の文字メッセージ 8 1 d に「残念 ハズレ！」と表示されており、「競争演出」がハズレとなる結果であったことを示唆している。

【 7 6 0 5 】

さらに、主表示領域 D m の右部分には「時短 1 5 0 回」の文字メッセージ 8 1 m が表示されており、遊技者が有効確変領域に球を通過させられなかったことにより、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態」に移行することを示している。

【 7 6 0 6 】

なお、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、1 の大当たり遊技において確変領域 6 5 d が開放されるラウンド数が 6 回であることから、該大当たり遊技中に第 3 図柄表示装置

10

20

30

40

50

8 1で実行する「競争演出」において、6人のキャラクタの中から任意のキャラクタを選定して競争結果を推測するように構成しているが、その他の数（例えば、9人や16人など）で競争演出を実行するように構成してもよい。また、6人のキャラクタの中から2人又は3人を選定するように構成しているが、1人のみを選定するように構成してもよいし、その他の人数を選定するように構成してもよい。

【7607】

さらに、該「競争演出」において、舟をモチーフに構成しているが、その他のモチーフ（例えば、馬や自転車など）で「競争演出」を実行するように構成してもよいし、別の世界観の演出（例えば、トランプや宝くじなど）で実行するように構成してもよい。

【7608】

以上、説明したように、第20実施形態のパチンコ機10では、大当たり種別によって、確変領域65dの開放時における、確変領域スイッチ65gによる入球検知を有効とするラウンドが異なるように構成する。また、確変領域スイッチ65gによって球が検出されたラウンド数が所定の値以上となった場合、各大当たり種別による大当たりラウンド毎の確変領域65dの有効又は無効の設定にかかわらず、以降のラウンドにおける確変領域65dは無効となるように構成する。このように構成することで、1の大当たりにおいて、確変領域65dが開放される6のラウンドのうち、所定数のラウンドを選択して確変領域65dに球を通過させ、その結果、有効確変領域を通過させて「確率変動状態」に移行するのか、又は、有効確変領域を非通過となり、「普図高確時間短縮状態」に移行するのか、という遊技性に行うことができる。

【7609】

また、大当たり中において、確変領域65dが開放される前に第3図柄表示装置81で実行される導入演出では、いずれの大当たりラウンドの確変領域65dが有効に設定されるのか、に関わらず、一定数の導入演出の中から無作為に抽選処理が行われるように構成する。このように構成することで、第3図柄表示装置81で実行された導入演出と、確変領域65dが有効に設定された大当たりラウンドと、を無関係とすることができる。

【7610】

その結果、従来のパチンコ機のように、主制御装置110において「確率変動状態」に移行するか否かを抽選し、該抽選結果を図柄表示装置などによって報知する構成と異なり、いずれの大当たりラウンドの確変領域65dが有効に設定されているかを遊技者が推測し、いずれかのラウンドの確変領域65dに球を通過させかを遊技者自身の選択によって決定し、その結果によって「確率変動状態」に移行するか否かが判定されるようにすることができ、新たな遊技性を創出して興趣向上を図ることができる。

【7611】

また、第20実施形態のパチンコ機10では、大当たり中のラウンドにおいて確変領域65dが開放される場合、大入賞口開閉板65aの開放と同時に確変領域65dが開放され、1の大当たりラウンドにおける確変領域65dの開放時間は最大で「10秒」、大入賞口開閉板65aの開放時間は最大で「30秒」となるように構成する。このように構成することで、当該ラウンドの確変領域65dが有効に設定されていないと遊技者が推測した場合、該当ラウンドでは、遊技者は大入賞口開閉板65aの開放から10秒間の間、球の発射を中断し、10秒経過後の確変領域65dの閉鎖後から右打ち遊技を再開することで、該当ラウンドの賞球を獲得することができる。

【7612】

その結果、時間あたりに遊技者が獲得する球数が過度になり難いようにすることができ、遊技者の射幸心を煽り過ぎず、遊技者が遊技を適切に行うことができるパチンコ機10を提供することができる。

【7613】

さらに、第20実施形態のパチンコ機10では、実行中の大当たりにおいて、確変領域65dへ球を通過させる残りのラウンド数と、該確変領域65dが開放される残りのラウンド数とに基づいて、第3図柄表示装置81での右打ち遊技を示唆する程度を段階的に変化

10

20

30

40

50

させるように構成する。このように構成することで、確変領域 6 5 d へ球を通過させることを、遊技者に対して段階的に強調して報知することができる。その結果、遊技者が確変領域 6 5 d へ球を通過させず、確変領域 6 5 d へ球を通過させたラウンド数が遊技仕様よりも少なくなり、想定よりも少ない出玉の獲得となり得ることを抑制することができる。

【 7 6 1 4 】

また、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりに当選し、遊技者がいずれかのラウンドの確変領域 6 5 d に球を通過させた結果を第 3 図柄表示装置 8 1 における「競争演出」において報知する場合であって、成功となる結果を報知する場合、如何様な「競争演出」の内容が実行された場合であっても、有効確変領域を通過して「確率変動状態」に移行することを報知するように構成する。このように構成することで、遊技者の、遊技仕様に対する理解が不十分な場合であっても、「競争演出」が成功結果となり、有効確変領域を通過して「確率変動状態」に移行することを認識させることができる。

10

【 7 6 1 5 】

さらに、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり中は常時、特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c 及び第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示用右打ち指示 8 9 の表示を行うよう構成する。このように構成することで、大当たり中の「投票演出」など、右打ち遊技の中断を示唆するような遊技仕様に則った演出が実行されている場合であっても、遊技者は特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c 及び第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示用右打ち指示 8 9 の表示を確認することができる。その結果、遊技者は、大当たり中において、右打ち遊技を実行することでいずれかの賞球が獲得可能な状態であることを認識することができる。

20

【 7 6 1 6 】

また、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり中に有効確変領域への球の通過が検出された場合に、該当のラウンド情報を有効確変領域通過ラウンド格納エリア 2 2 3 q に格納し、有効確変領域の通過可否を第 3 図柄表示装置 8 1 において報知する「競争演出」を実行する際に、該有効確変領域通過ラウンド格納エリア 2 2 3 q の情報を参照して勝利競争展開シナリオを抽選し、成功結果となる「競争演出」を実行するように構成されている。このように構成することで、確変領域 6 5 d が有効に設定されるラウンドが複数存在する場合であっても、遊技者が有効な確変領域 6 5 d に球を通過させたラウンドに基づいて、成功結果となる「競争演出」を実行することができる。

30

【 7 6 1 7 】

< 第 2 1 実施形態 >

次いで、図 3 6 5 から図 3 7 9 を参照して、本発明を適用した第 2 1 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、可変入賞装置 6 5 の内部に 1 の確変領域 6 5 d が配設されており、当選した大当たり種別によって、該確変領域 6 5 d が開放されるラウンド、及び、有効に設定されるラウンドが異なるように構成されている。

【 7 6 1 8 】

これに対し、第 2 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、可変入賞装置 6 5 の内部に第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 6 確変領域 6 5 d 6 までの 6 の確変領域が配設されており、当選した大当たり種別によって、各ラウンド毎に開放される確変領域及び有効に設定される確変領域が異なるように構成されている。

40

【 7 6 1 9 】

以下、第 2 1 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 2 1 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 2 0 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 2 0 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 7 6 2 0 】

まず、図 3 6 5 を参照して、第 2 1 実施形態における遊技盤 1 3 の具体的構成について説明する。図 3 6 5 は、第 2 1 実施形態におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面図で

50

ある。第 21 実施形態の遊技盤 13 の構成と第 20 実施形態の遊技盤 13 の構成との異なる点は、主に、可変入賞装置 65 の内部に複数の確変領域（第 1 確変領域 65 d 1 ~ 第 6 確変領域 65 d 6）が配設されている点である。

【7621】

第 21 実施形態における可変入賞装置 65 の内部には、該可変入賞装置 65 に入賞した球を検知する大入賞口スイッチ 65 c と、該大入賞口スイッチ 65 c の下流側に設けられた 6 の確変領域（第 1 確変領域 65 d 1 ~ 第 6 確変領域 65 d 6（図 366 参照））と、第 6 確変領域 65 d 6 の下流側（正面視右側）に設けられた排出通路 65 h（図 366 参照）とが設けられている。

【7622】

ここで、図 366 を参照して、可変入賞装置 65 の詳細について説明する。図 366 は、第 21 実施形態における可変入賞装置の正面視を模式的に表した正面拡大図である。大入賞口スイッチ 65 c の下流側には第 1 確変領域 65 d 1 が配設されており、該第 1 確変領域 65 d 1 は、第 1 確変領域開閉板 65 e 1 と、該第 1 確変領域開閉板 65 e 1 を開閉駆動可能な第 1 確変領域ソレノイド 65 f 1（図 371 参照）と、該第 1 確変領域開閉板 65 e 1 の下流側に流下した球を検知可能な第 1 確変領域スイッチ 65 g 1 と、で構成されている。なお、第 1 確変領域ソレノイド 65 f 1 が開放されている状態でのみ、第 1 確変領域スイッチ 65 g 1 での球の検出が可能に構成されている。

【7623】

次いで、第 1 確変領域 65 d 1 の下流側（正面視右側）には第 2 確変領域 65 d 2 が配設されており、該第 2 確変領域 65 d 2 は、第 2 確変領域開閉板 65 e 2 と、該第 2 確変領域開閉板 65 e 2 を開閉駆動可能な第 2 確変領域ソレノイド 65 f 2（図 371 参照）と、該第 2 確変領域開閉板 65 e 2 の下流側に流下した球を検知可能な第 2 確変領域スイッチ 65 g 2 と、で構成されている。なお、第 2 確変領域ソレノイド 65 f 2 が開放されている状態でのみ、第 2 確変領域スイッチ 65 g 2 での球の検出が可能に構成されている。

【7624】

次いで、第 2 確変領域 65 d 2 の下流側（正面視右側）には第 3 確変領域 65 d 3 が配設されており、該第 3 確変領域 65 d 3 は、第 3 確変領域開閉板 65 e 3 と、該第 3 確変領域開閉板 65 e 3 を開閉駆動可能な第 3 確変領域ソレノイド 65 f 3（図 371 参照）と、該第 3 確変領域開閉板 65 e 3 の下流側に流下した球を検知可能な第 3 確変領域スイッチ 65 g 3 と、で構成されている。なお、第 3 確変領域ソレノイド 65 f 3 が開放されている状態でのみ、第 3 確変領域スイッチ 65 g 3 での球の検出が可能に構成されている。

【7625】

次いで、第 3 確変領域 65 d 3 の下流側（正面視右側）には第 4 確変領域 65 d 4 が配設されており、該第 4 確変領域 65 d 4 は、第 4 確変領域開閉板 65 e 4 と、該第 4 確変領域開閉板 65 e 4 を開閉駆動可能な第 4 確変領域ソレノイド 65 f 4（図 371 参照）と、該第 4 確変領域開閉板 65 e 4 の下流側に流下した球を検知可能な第 4 確変領域スイッチ 65 g 4 と、で構成されている。なお、第 4 確変領域ソレノイド 65 f 4 が開放されている状態でのみ、第 4 確変領域スイッチ 65 g 4 での球の検出が可能に構成されている。

【7626】

次いで、第 4 確変領域 65 d 4 の下流側（正面視右側）には第 5 確変領域 65 d 5 が配設されており、該第 5 確変領域 65 d 5 は、第 5 確変領域開閉板 65 e 5 と、該第 5 確変領域開閉板 65 e 5 を開閉駆動可能な第 5 確変領域ソレノイド 65 f 5（図 371 参照）と、該第 5 確変領域開閉板 65 e 5 の下流側に流下した球を検知可能な第 5 確変領域スイッチ 65 g 5 と、で構成されている。なお、第 5 確変領域ソレノイド 65 f 5 が開放されている状態でのみ、第 5 確変領域スイッチ 65 g 5 での球の検出が可能に構成されている。

【7627】

次いで、第 5 確変領域 65 d 5 の下流側（正面視右側）には第 6 確変領域 65 d 6 が配設されており、該第 6 確変領域 65 d 6 は、第 6 確変領域開閉板 65 e 6 と、該第 6 確変領域開閉板 65 e 6 を開閉駆動可能な第 6 確変領域ソレノイド 65 f 6（図 371 参照）

10

20

30

40

50

と、該第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 の下流側に流下した球を検知可能な第 6 確変領域スイッチ 6 5 g 6 と、で構成されている。なお、第 6 確変領域ソレノイド 6 5 f 6 が開放されている状態でのみ、第 6 確変領域スイッチ 6 5 g 6 での球の検出が可能に構成されている。

【 7 6 2 8 】

なお、第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1 ~ 第 6 確変領域ソレノイド 6 5 f 6 は、大当たり種別によって開放駆動されるラウンドが異なるように構成されている（図 3 7 2 参照）。

【 7 6 2 9 】

また、第 2 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、当選した大当たり種別に応じて、大当たりラウンド毎の各確変領域（第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 6 確変領域 6 5 d 6）が有効又は無効に設定されるパターンが異なるように構成されている（図 3 7 3 及び図 3 7 4 参照）。よって、例えば、第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 によって球が検出された場合であって、当該ラウンドの第 1 確変領域 6 5 d 1 が有効に設定されている場合にのみ、該大当たり終了後に「確率変動状態」へと移行するように構成されている。各確変領域ソレノイド 6 5 f 1 ~ 6 5 f 6 の駆動態様及び確変領域有効テーブル 2 0 2 h の詳細については、図 3 7 3 ~ 図 3 7 7 において後述する。

【 7 6 3 0 】

ここで、図 3 6 7 ~ 図 3 7 0 を参照して、第 2 1 実施形態において、可変入賞装置 6 5 内に入賞した球の流入パターンについて説明する。図 3 6 7 (a) は、第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 が開放状態（没入状態）であって、かつ、第 2 確変領域開閉板 6 5 e 2 ~ 第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 の 5 の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置 6 5 内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置 6 5 の模式的断面図であり、図 3 6 7 (b) は、第 2 確変領域開閉板 6 5 e 2 が開放状態（没入状態）であって、かつ、第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 及び第 3 確変領域開閉板 6 5 e 3 ~ 第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 の 5 の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置 6 5 内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置 6 5 の模式的断面図である。

【 7 6 3 1 】

また、図 3 6 8 (a) は、第 3 確変領域開閉板 6 5 e 3 が開放状態（没入状態）であって、かつ、第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1、第 2 確変領域開閉板 6 5 e 2 及び第 4 確変領域開閉板 6 5 e 4 ~ 第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 の 5 の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置 6 5 内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置 6 5 の模式的断面図であり、図 3 6 8 (b) は、第 4 確変領域開閉板 6 5 e 4 が開放状態（没入状態）であって、かつ、第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 ~ 第 3 確変領域開閉板 6 5 e 3、第 5 確変領域開閉板 6 5 e 5 及び第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 の 5 の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置 6 5 内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置 6 5 の模式的断面図である。

【 7 6 3 2 】

また、図 3 6 9 (a) は、第 5 確変領域開閉板 6 5 e 5 が開放状態（没入状態）であって、かつ、第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 ~ 第 4 確変領域開閉板 6 5 e 4 及び第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 の 5 の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置 6 5 内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置 6 5 の模式的断面図であり、図 3 6 9 (b) は、第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 が開放状態（没入状態）であって、かつ、第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 ~ 第 5 確変領域開閉板 6 5 e 5 の 5 の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置 6 5 内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置 6 5 の模式的断面図である。

【 7 6 3 3 】

また、図 3 7 0 (a) は、第 1 確変領域開閉板 6 5 e 1 ~ 第 6 確変領域開閉板 6 5 e 6 の 6 の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置 6 5 内に流入した球の挙動を説明するための可変入賞装置 6 5 の模式的断面図である。

【 7 6 3 4 】

10

20

30

40

50

図367(a)で示すように、大当たりに当選して特別遊技状態が発生した場合に、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放されて可変入賞装置65内に球が流入可能となる。そして、第1確変領域開閉板65e1が開放状態(没入状態)であって、かつ、第2確変領域開閉板65e2~第6確変領域開閉板65e6の5の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態(突出状態)である場合に、可変入賞装置65内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ65cによって検知される。その後、第1確変領域開閉板65e1が第1確変領域ソレノイド65f1(図371参照)によって開放(没入)されていることから、該球が第1確変領域65d1内へ流入し、第1確変領域スイッチ65g1によって検知される。なお、第1確変領域スイッチ65g1によって検知された球は、排出経路(図示せず)によって可変入賞装置65外(遊技盤13背面側)へ排出される。

10

【7635】

次いで、図367(b)で示すように、第2確変領域開閉板65e2が開放状態(没入状態)であって、かつ、第1確変領域開閉板65e1及び第3確変領域開閉板65e3~第6確変領域開閉板65e6の5の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態(突出状態)である場合に、可変入賞装置65内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ65cによって検知される。その後、閉鎖状態(突出状態)の第1確変領域開閉板65e1の上面を転動し、該第1確変領域開閉板65e1の下流側(正面視右側)に設けられた第2確変領域開閉板65e2が第2確変領域ソレノイド65f2(図371参照)によって開放(没入)されていることから、該球が第2確変領域65d2内へ流入し、第2確変領域スイッチ65g2によって検知される。なお、第2確変領域スイッチ65g2によって検知された球は、排出経路(図示せず)によって可変入賞装置65外(遊技盤13背面側)へ排出される。

20

【7636】

次いで、図368(a)で示すように、第3確変領域開閉板65e3が開放状態(没入状態)であって、かつ、第1確変領域開閉板65e1、第2確変領域開閉板65e2及び第4確変領域開閉板65e4~第6確変領域開閉板65e6の5の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態(突出状態)である場合に、可変入賞装置65内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ65cによって検知される。その後、閉鎖状態(突出状態)の第1確変領域開閉板65e1及び第2確変領域開閉板65e2の上面を転動し、該第2確変領域開閉板65e2の下流側(正面視右側)に設けられた第3確変領域開閉板65e3が第3確変領域ソレノイド65f3(図371参照)によって開放(没入)されていることから、該球が第3確変領域65d3内へ流入し、第3確変領域スイッチ65g3によって検知される。なお、第3確変領域スイッチ65g3によって検知された球は、排出経路(図示せず)によって可変入賞装置65外(遊技盤13背面側)へ排出される。

30

【7637】

次いで、図368(b)で示すように、第4確変領域開閉板65e4が開放状態(没入状態)であって、かつ、第1確変領域開閉板65e1~第3確変領域開閉板65e3、第5確変領域開閉板65e5及び第6確変領域開閉板65e6の5の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態(突出状態)である場合に、可変入賞装置65内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ65cによって検知される。その後、閉鎖状態(突出状態)の第1確変領域開閉板65e1~第3確変領域開閉板65e3の上面を転動し、該第3確変領域開閉板65e3の下流側(正面視右側)に設けられた第4確変領域開閉板65e4が第4確変領域ソレノイド65f4(図371参照)によって開放(没入)されていることから、該球が第4確変領域65d4内へ流入し、第4確変領域スイッチ65g4によって検知される。なお、第4確変領域スイッチ65g4によって検知された球は、排出経路(図示せず)によって可変入賞装置65外(遊技盤13背面側)へ排出される。

40

【7638】

次いで、図369(a)で示すように、第5確変領域開閉板65e5が開放状態(没入状態)であって、かつ、第1確変領域開閉板65e1~第4確変領域開閉板65e4及び第6確変領域開閉板65e6の5の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態(突出状態)であ

50

る場合に、可変入賞装置 65 内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ 65 c によって検知される。その後、閉鎖状態（突出状態）の第 1 確変領域開閉板 65 e 1 ~ 第 4 確変領域開閉板 65 e 4 の上面を転動し、該第 4 確変領域開閉板 65 e 4 の下流側（正面視右側）に設けられた第 5 確変領域開閉板 65 e 5 が第 5 確変領域ソレノイド 65 f 5（図 3 7 1 参照）によって開放（没入）されていることから、該球が第 5 確変領域 65 d 5 内へ流入し、第 5 確変領域スイッチ 65 g 5 によって検知される。なお、第 5 確変領域スイッチ 65 g 5 によって検知された球は、排出経路（図示せず）によって可変入賞装置 65 外（遊技盤 13 背面側）へ排出される。

【7639】

次いで、図 3 6 9（b）で示すように、第 6 確変領域開閉板 65 e 6 が開放状態（没入状態）であって、かつ、第 1 確変領域開閉板 65 e 1 ~ 第 5 確変領域開閉板 65 e 5 の 5 の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置 65 内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ 65 c によって検知される。その後、閉鎖状態（突出状態）の第 1 確変領域開閉板 65 e 1 ~ 第 5 確変領域開閉板 65 e 5 の上面を転動し、該第 5 確変領域開閉板 65 e 5 の下流側（正面視右側）に設けられた第 6 確変領域開閉板 65 e 6 が第 6 確変領域ソレノイド 65 f 6（図 3 7 1 参照）によって開放（没入）されていることから、該球が第 6 確変領域 65 d 6 内へ流入し、第 6 確変領域スイッチ 65 g 6 によって検知される。なお、第 6 確変領域スイッチ 65 g 6 によって検知された球は、排出経路（図示せず）によって可変入賞装置 65 外（遊技盤 13 背面側）へ排出される。

【7640】

次いで、図 3 7 0（a）で示すように、第 1 確変領域開閉板 65 e 1 ~ 第 6 確変領域開閉板 65 e 6 の 6 の確変領域開閉板がいずれも閉鎖状態（突出状態）である場合に、可変入賞装置 65 内に流入した球は、まず、大入賞口スイッチ 65 c によって検知される。その後、閉鎖状態（突出状態）の第 1 確変領域開閉板 65 e 1 ~ 第 6 確変領域開閉板 65 e 6 の上面を転動し、第 1 確変領域 65 d 1 ~ 第 6 確変領域 65 d 6 のいずれの確変領域内にも流入せず、第 6 確変領域開閉板 65 e 6 の下流側（正面視右側）に設けられた排出通路 65 h から可変入賞装置 65 外（遊技盤 13 背面側）へ排出される。

【7641】

なお、詳細は後述するが、第 2 1 実施形態のパチンコ機 10 では、いずれか 1 の確変領域（第 1 確変領域 65 d 1 ~ 第 6 確変領域 65 d 6 のいずれか）が開放されている場合は、他の確変領域は閉鎖されているように構成されているため（図 3 7 2 参照）、可変入賞装置 65 内に流入した球は、図 3 6 7 ~ 図 3 7 0 に示したいずれかの流入パターンとなるように構成されている。

【7642】

次に、図 3 7 1 を参照して、第 2 1 実施形態のパチンコ機 10 の電氣的構成について説明する。図 3 7 1 は、第 2 1 実施形態のパチンコ機 10 の電氣的構成を示すブロック図である。第 2 1 実施形態のブロック図と、第 2 0 実施形態のブロック図との異なる点は、RAM 203 内の確変領域有効フラグ 203 m が削除され、第 1 確変領域有効フラグ 203 u、第 2 確変領域有効フラグ 203 v、第 3 確変領域有効フラグ 203 w、第 4 確変領域有効フラグ 203 x、第 5 確変領域有効フラグ 203 y 及び第 6 確変領域有効フラグ 203 z が追加されている点と、可変入賞装置 65 内の確変領域ソレノイド 65 f 及び確変領域スイッチ 65 g がそれぞれ削除されて、第 1 確変領域ソレノイド 65 f 1 ~ 第 6 確変領域ソレノイド 65 f 6 及び第 1 確変領域スイッチ 65 g 1 ~ 第 6 確変領域スイッチ 65 g 6 がそれぞれ追加されている点である。

【7643】

第 1 確変領域有効フラグ 203 u は、オン状態で第 1 確変領域 65 d 1 が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第 2 1 実施形態のパチンコ機 10 では、第 1 確変領域有効フラグ 203 u がオンに設定されている状況において、第 1 確変領域スイッチ 65 g 1 によって球が検知された場合に、確変移行フラグ 203 k がオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

10

20

30

40

50

【 7 6 4 4 】

この第1確変領域有効フラグ203uは、パチンコ機10の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル202h(図373及び図374参照)が設定され(図322のS652参照)、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル202hに基づいて、第1確変領域有効フラグ203uがオンに設定される(図378のS6151参照)。その後、大入賞口開放中処理(図379参照)において、第1確変領域65d1が閉鎖される場合に、この第1確変領域有効フラグ203uがオフに設定される(図379のS6251及びS6252参照)。

【 7 6 4 5 】

第2確変領域有効フラグ203vは、オン状態で第2確変領域65d2が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第21実施形態のパチンコ機10では、第2確変領域有効フラグ203vがオンに設定されている状況において、第2確変領域スイッチ65g2によって球が検知された場合に、確変移行フラグ203kがオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

【 7 6 4 6 】

この第2確変領域有効フラグ203vは、パチンコ機10の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル202h(図373及び図374参照)が設定され(図322のS652参照)、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル202hに基づいて、第2確変領域有効フラグ203vがオンに設定される(図378のS6151参照)。その後、大入賞口開放中処理(図379参照)において、第2確変領域65d2が閉鎖される場合に、この第2確変領域有効フラグ203vがオフに設定される(図379のS6251及びS6252参照)。

【 7 6 4 7 】

第3確変領域有効フラグ203wは、オン状態で第3確変領域65d3が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第21実施形態のパチンコ機10では、第3確変領域有効フラグ203wがオンに設定されている状況において、第3確変領域スイッチ65g3によって球が検知された場合に、確変移行フラグ203kがオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

【 7 6 4 8 】

この第3確変領域有効フラグ203wは、パチンコ機10の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル202h(図373及び図374参照)が設定され(図322のS652参照)、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル202hに基づいて、第3確変領域有効フラグ203wがオンに設定される(図378のS6151参照)。その後、大入賞口開放中処理(図379参照)において、第3確変領域65d3が閉鎖される場合に、この第3確変領域有効フラグ203wがオフに設定される(図379のS6251及びS6252参照)。

【 7 6 4 9 】

第4確変領域有効フラグ203xは、オン状態で第4確変領域65d4が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第21実施形態のパチンコ機10では、第4確変領域有効フラグ203xがオンに設定されている状況において、第4確変領域スイッチ65g4によって球が検知された場合に、確変移行フラグ203kがオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

【 7 6 5 0 】

この第4確変領域有効フラグ203xは、パチンコ機10の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりに当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル202h(図373及び図374参照)が設定され(図322のS652参照)、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定さ

10

20

30

40

50

れた確変領域有効テーブル 202h に基づいて、第 4 確変領域有効フラグ 203x がオンに設定される（図 378 の S6151 参照）。その後、大入賞口開放中処理（図 379 参照）において、第 4 確変領域 65d4 が閉鎖される場合に、この第 4 確変領域有効フラグ 203x がオフに設定される（図 379 の S6251 及び S6252 参照）。

【7651】

第 5 確変領域有効フラグ 203y は、オン状態で第 5 確変領域 65d5 が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第 21 実施形態のパチンコ機 10 では、第 5 確変領域有効フラグ 203y がオンに設定されている状況において、第 5 確変領域スイッチ 65g5 によって球が検知された場合に、確変移行フラグ 203k がオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

10

【7652】

この第 5 確変領域有効フラグ 203y は、パチンコ機 10 の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりで当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル 202h（図 373 及び図 374 参照）が設定され（図 322 の S652 参照）、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル 202h に基づいて、第 5 確変領域有効フラグ 203y がオンに設定される（図 378 の S6151 参照）。その後、大入賞口開放中処理（図 379 参照）において、第 5 確変領域 65d5 が閉鎖される場合に、この第 5 確変領域有効フラグ 203y がオフに設定される（図 379 の S6251 及び S6252 参照）。

【7653】

20

第 6 確変領域有効フラグ 203z は、オン状態で第 6 確変領域 65d6 が有効に設定されていることを示すためのフラグである。第 21 実施形態のパチンコ機 10 では、第 6 確変領域有効フラグ 203z がオンに設定されている状況において、第 6 確変領域スイッチ 65g6 によって球が検知された場合に、確変移行フラグ 203k がオンに設定され、大当たり終了後に「確率変動状態」が発生するように構成されている。

【7654】

この第 6 確変領域有効フラグ 203z は、パチンコ機 10 の電源投入時に初期値としてオフに設定される。そして、特別図柄の大当たりで当選した場合に、該大当たりの大当たり種別に基づいて確変領域有効テーブル 202h（図 373 及び図 374 参照）が設定され（図 322 の S652 参照）、大当たり中の各ラウンド開始毎に、該大当たりで設定された確変領域有効テーブル 202h に基づいて、第 6 確変領域有効フラグ 203z がオンに設定される（図 378 の S6151 参照）。その後、大入賞口開放中処理（図 379 参照）において、第 6 確変領域 65d6 が閉鎖される場合に、この第 6 確変領域有効フラグ 203z がオフに設定される（図 379 の S6251 及び S6252 参照）。

30

【7655】

次に、図 372 を参照して、第 21 実施形態における各確変領域（第 1 確変領域 65d1 ～ 第 6 確変領域 65d6）の開閉パターンについて説明する。図 372 は、第 21 実施形態の確変領域開放テーブル 202g の一例を模式的に示した図である。第 21 実施形態の確変領域開放テーブル 202g と、第 20 実施形態の確変領域開放テーブル 202g との異なる点は、主に、各大当たりラウンドにおいて開放される確変領域が異なる点である。

40

【7656】

図 372 示す確変領域開放テーブル 202g では、大当たり種別毎に、各大当たりラウンドにおいて開放される確変領域（第 1 確変領域 65d1 ～ 第 6 確変領域 65d6）を示しており、各ラウンド毎に第 1 確変領域 65d1 が開放される場合には「第 1」と、第 2 確変領域 65d2 が開放される場合には「第 2」と、第 3 確変領域 65d3 が開放される場合には「第 3」と、第 4 確変領域 65d4 が開放される場合には「第 4」と、第 5 確変領域 65d5 が開放される場合には「第 5」と、第 6 確変領域 65d6 が開放される場合には「第 6」と、それぞれ表現している。また、いずれの確変領域も開放されない場合には「-」と表現している。

【7657】

50

なお、第 2 1 実施形態では、いずれか 1 の確変領域（第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 6 確変領域 6 5 d 6 のいずれか）が開放されている場合は、他の確変領域は閉鎖されているように構成されている。例えば、第 1 確変領域 6 5 d 1 が開放されている場合は、他の確変領域（第 2 確変領域 6 5 d 2 ~ 第 6 確変領域 6 5 d 6）は閉鎖されているように構成されている。

【 7 6 5 8 】

図 3 7 2 で示すように、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合、即ち、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合の 1 R から 3 R までの各ラウンドでは、すべての確変領域（第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 6 確変領域 6 5 d 6）が閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置 6 5 へ入賞させたとしても、第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 6 確変領域 6 5 d 6 のすべての確変領域を球が通過不可能又は通過し難い状態となる（図 3 7 0 参照）。

10

【 7 6 5 9 】

次いで、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合の 4 R 目では、大入賞口開閉板 6 5 a が開放されてからの 1 0 秒間において、第 1 確変領域 6 5 d 1 が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置 6 5 へ入賞させることで、第 1 確変領域 6 5 d 1 を球が通過可能な状態となる（図 3 6 7（a）参照）。

【 7 6 6 0 】

20

次いで、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合の 5 R 目では、大入賞口開閉板 6 5 a が開放されてからの 1 0 秒間において、第 2 確変領域 6 5 d 2 が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置 6 5 へ入賞させることで、第 2 確変領域 6 5 d 2 を球が通過可能な状態となる（図 3 6 7（b）参照）。

【 7 6 6 1 】

次いで、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合の 6 R 目では、大入賞口開閉板 6 5 a が開放されてからの 1 0 秒間において、第 3 確変領域 6 5 d 3 が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置 6 5 へ入賞させることで、第 3 確変領域 6 5 d 3 を球が通過可能な状態となる（図 3 6 8（a）参照）。

30

【 7 6 6 2 】

次いで、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合の 7 R 目では、大入賞口開閉板 6 5 a が開放されてからの 1 0 秒間において、第 4 確変領域 6 5 d 4 が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置 6 5 へ入賞させることで、第 4 確変領域 6 5 d 4 を球が通過可能な状態となる（図 3 6 8（b）参照）。

【 7 6 6 3 】

次いで、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合の 8 R 目では、大入賞口開閉板 6 5 a が開放されてからの 1 0 秒間において、第 5 確変領域 6 5 d 5 が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置 6 5 へ入賞させることで、第 5 確変領域 6 5 d 5 を球が通過可能な状態となる（図 3 6 9（a）参照）。

40

【 7 6 6 4 】

次いで、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合の 9 R 目では、大入賞口開閉板 6 5 a が開放されてからの 1 0 秒間において、第 6 確変領域 6 5 d 6 が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置 6 5 へ入賞させることで、第 6 確変領域 6 5 d 6 を球が通過可能な状態となる（図 3 6 9（b）参照）。

【 7 6 6 5 】

50

次いで、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合の 10 R 目では、すべての確変領域（第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 6 確変領域 6 5 d 6）が閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置 6 5 へ入賞させたとしても、第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 6 確変領域 6 5 d 6 のすべての確変領域を球が通過不可能又は通過し難い状態となる（図 3 7 0 参照）。
【7 6 6 6】

このように構成することで、大当たりラウンド毎に開放される確変領域が異なることになり、各大当たりラウンドと、該当大当たりラウンドで開放される確変領域とを関連付けることができ、遊技者に分かり易い構成とすることができる。

【7 6 6 7】

なお、詳細は後述するが、第 2 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各大当たり種別によって、大当たりラウンド毎の各確変領域（第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 6 確変領域 6 5 d 6）は有効又は無効に設定されており（図 3 7 3 及び図 3 7 4 参照）、各確変領域を球が通過した場合であっても、当該ラウンドの該球が通過した確変領域が有効に設定されていなければ、大当たりの終了後に「確率変動状態」に移行し得ないように構成されている。

【7 6 6 8】

また、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合、第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 6 確変領域 6 5 d 6 のいずれかの確変領域を球が通過したラウンド数が「2 回」に達すると、以降の大当たりラウンドの確変領域はすべて無効となるように構成されている。

【7 6 6 9】

従って、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放される 4 R から 9 R の 6 のラウンドのうち、2 のラウンドを選択して確変領域に球を通過させ、該選択した 2 のラウンドのうち、いずれかのラウンドの確変領域が有効に設定されていれば、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【7 6 7 0】

このように構成することで、第 2 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりに当選した場合に、いずれのラウンドの確変領域が有効に設定されているかを遊技者に推測させ、推測したラウンドにおいて確変領域を通過させることで、「確率変動状態」に移行させられるか否かという新たな遊技性を創出し、興趣向上を図ることができる。

【7 6 7 1】

なお、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」への当選時に、各確変領域（第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 6 確変領域 6 5 d 6）が開放される 4 R から 9 R の 6 のラウンドにおいていずれかの確変領域に球を通過させる場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板 6 5 a の開放と同時に右打ち遊技を実施可能となるが、これに対し、各確変領域に球を通過させない場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板 6 5 a の開放後、10 秒間はいずれかの確変領域が開放状態となっているため、この期間は球の打ち出しを中断することになる。そして、大入賞口開閉板 6 5 a の開放から 10 秒が経過した後に、開放状態となっていた確変領域が閉鎖状態となるため、該確変領域の閉鎖から大入賞口開閉板 6 5 a が閉鎖されるまでの 20 秒間において、右打ち遊技を再開して該当ラウンドの賞球を獲得することができる。

【7 6 7 2】

また、第 2 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」、「確変 C」、「確変 D」、「確変 E」又は「確変 F」に当選した場合、確変領域が開放される 4 R から 9 R の各ラウンドにおいて、確変領域に球を通過させる場合に右打ち遊技を継続させるよう、第 3 図柄表示装置 8 1 において示唆表示を行うように構成されている（図 3 4 6（a）参照）。さらに、該示唆表示を行っている期間を含め、大当たり中は常時、特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c の点灯及び第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示用右打ち指示 8 9 の表示を行うよう構成されている。

10

20

30

40

50

【 7 6 7 3 】

このように構成することで、第 2 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各確変領域（第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 6 確変領域 6 5 d 6 ）が開放されていても、該確変領域へ球を通過させない期間において打ち出しを中断することになり、時間あたりに遊技者が獲得する球数が過度になり難いようにすることができる。その結果、遊技者の射幸心を煽り過ぎず、遊技者が遊技を適切に行うことができるパチンコ機 1 0 を提供することができる。

【 7 6 7 4 】

次いで、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」に当選した場合、即ち、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりで当選した場合の 1 R 目では、すべての確変領域（第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 6 確変領域 6 5 d 6 ）が閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置 6 5 へ入賞させたとしても、第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 6 確変領域 6 5 d 6 のすべての確変領域を球が通過不可能又は通過し難い状態となる（図 3 7 0 参照）。

10

【 7 6 7 5 】

次いで、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」に当選した場合の 2 R 目では、大入賞口開閉板 6 5 a が開放されてからの 1 0 秒間において、第 1 確変領域 6 5 d 1 が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置 6 5 へ入賞させることで、第 1 確変領域 6 5 d 1 へ球が通過可能な状態となる（図 3 6 7（a）参照）。

20

【 7 6 7 6 】

次いで、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」に当選した場合の 3 R 目では、大入賞口開閉板 6 5 a が開放されてからの 1 0 秒間において、第 2 確変領域 6 5 d 2 が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置 6 5 へ入賞させることで、第 2 確変領域 6 5 d 2 へ球が通過可能な状態となる（図 3 6 7（b）参照）。

【 7 6 7 7 】

次いで、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」に当選した場合の 4 R 目では、大入賞口開閉板 6 5 a が開放されてからの 1 0 秒間において、第 3 確変領域 6 5 d 3 が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置 6 5 へ入賞させることで、第 3 確変領域 6 5 d 3 へ球が通過可能な状態となる（図 3 6 8（a）参照）。

30

【 7 6 7 8 】

次いで、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」に当選した場合の 5 R 目では、大入賞口開閉板 6 5 a が開放されてからの 1 0 秒間において、第 4 確変領域 6 5 d 4 が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置 6 5 へ入賞させることで、第 4 確変領域 6 5 d 4 へ球が通過可能な状態となる（図 3 6 8（b）参照）。

40

【 7 6 7 9 】

次いで、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」に当選した場合の 6 R 目では、大入賞口開閉板 6 5 a が開放されてからの 1 0 秒間において、第 5 確変領域 6 5 d 5 が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置 6 5 へ入賞させることで、第 5 確変領域 6 5 d 5 へ球が通過可能な状態となる（図 3 6 9（a）参照）。

50

【 7 6 8 0 】

次いで、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」に当選した場合の 7 R 目では、大入賞口開閉板 6 5 a が開放されてからの 1 0 秒間において、第 6 確変領域 6 5 d 6 が開放状態となり、この間に右打ち遊技を継続して可変入賞装置 6 5 へ入賞させることで、第 6 確変領域 6 5 d 6 へ球が通過可能な状態となる（図 3 6 9（b）参照）。

【 7 6 8 1 】

次いで、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」に当選した場合の 8 R ～ 1 0 R では、すべての確変領域（第 1 確変領域 6 5 d 1 ～ 第 6 確変領域 6 5 d 6）が閉鎖状態となっており、該当のラウンドで右打ち遊技を継続して可変入賞装置 6 5 へ入賞させたとしても、第 1 確変領域 6 5 d 1 ～ 第 6 確変領域 6 5 d 6 のすべての確変領域を球が通過不可能又は通過し難い状態となる（図 3 7 0 参照）。

【 7 6 8 2 】

なお、詳細は後述するが、第 2 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各大当たり種別によって、大当たりラウンド毎の各確変領域（第 1 確変領域 6 5 d 1 ～ 第 6 確変領域 6 5 d 6）は有効又は無効に設定されており（図 3 7 3 及び図 3 7 4 参照）、各確変領域を球が通過した場合であっても、当該ラウンドの該球が通過した確変領域が有効に設定されていないければ、大当たりの終了後に「確率変動状態」に移行し得ないように構成されている。

【 7 6 8 3 】

また、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」に当選した場合、各確変領域（第 1 確変領域 6 5 d 1 ～ 第 6 確変領域 6 5 d 6）を球が通過したラウンド数が「3 回」に達すると、以降の大当たりラウンドの確変領域はすべて無効となるように構成されている。

【 7 6 8 4 】

従って、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放される 2 R から 7 R の 6 のラウンドのうち、3 のラウンドを選択して確変領域に球を通過させ、該選択した 3 のラウンドのうち、いずれかのラウンドの確変領域が有効に設定されていれば、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【 7 6 8 5 】

なお、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」への当選時に、各確変領域（第 1 確変領域 6 5 d 1 ～ 第 6 確変領域 6 5 d 6）が開放される 2 R から 7 R の 6 のラウンドにおいていずれかの確変領域に球を通過させる場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板 6 5 a の開放と同時に右打ち遊技を実施可能となるが、これに対し、開放されている確変領域に球を通過させない場合、当該ラウンドの大入賞口開閉板 6 5 a の開放後、1 0 秒間は確変領域が開放状態となっているため、この期間は球の打ち出しを中断することになる。そして、大入賞口開閉板 6 5 a の開放から 1 0 秒が経過した後に確変領域が閉鎖状態となり、右打ち遊技を実施して該当ラウンドの賞球を獲得することができる。

【 7 6 8 6 】

また、第 2 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」に当選した場合、確変領域が開放される 2 R から 7 R の各ラウンドにおいて、確変領域に球を通

10

20

30

40

50

過させる場合に右打ち遊技を継続させるよう、第3図柄表示装置81において示唆表示を行うように構成されている(図357(a)参照)。また、該示唆表示を行っている期間を含め、大当たり中は常時、特別図柄表示装置37の右打ち報知ランプ37cの点灯及び第3図柄表示装置81における主表示用右打ち指示89の表示を行うよう構成されている。

【7687】

このように構成することで、第21実施形態のパチンコ機10では、各確変領域(第1確変領域65d1~第6確変領域65d6)が開放されていても、該確変領域へ球を通過させない期間において打ち出しを中断することになり、時間あたりに遊技者が獲得する球数が過度になり難いようにすることができる。その結果、遊技者の射幸心を煽り過ぎず、遊技者が遊技を適切に行うことができるパチンコ機10を提供することができる。

10

【7688】

次に、図373及び図374を参照して、大当たり種別毎の各確変領域(第1確変領域65d1~第6確変領域65d6)の有効パターンについて説明する。図373は、特図1確変領域有効テーブル202h1の一例を模式的に示した図であり、図374は特図2確変領域有効テーブル202h2の一例を模式的に示した図である。図373及び図374で示す確変領域有効テーブル202hでは、各特別図柄における大当たり種別毎において、各ラウンド毎に有効に設定される確変領域(第1確変領域65d1~第6確変領域65d6)を示しており、第1確変領域65d1が有効に設定される場合には「第1」と表記し、第2確変領域65d2が有効に設定される場合には「第2」と表記し、第3確変領域65d3が有効に設定される場合には「第3」と表記し、第4確変領域65d4が有効に設定される場合には「第4」と表記し、第5確変領域65d5が有効に設定される場合には「第5」と表記し、第6確変領域65d6が有効に設定される場合には「第6」と表記している。

20

【7689】

なお、各ラウンドにおいて、いずれの確変領域(第1確変領域65d1~第6確変領域65d6)も有効に設定されない場合、即ち、第1確変領域65d1~第6確変領域65d6の6の確変領域がいずれも無効に設定される場合には「-」と表記している。また、第21実施形態では、第1確変領域65d1~第6確変領域65d6の6の確変領域のうち、いずれか1の確変領域が有効に設定されている場合は、他の確変領域が無効に設定されているように構成されている。例えば、第1確変領域65d1が有効に設定されている場合は、第2確変領域65d2~第6確変領域65d6の5の確変領域は無効に設定されるように構成されている。

30

【7690】

図373に示すように、第1特別図柄の大当たり種別「確変A」では、4R目のみにおいて第1確変領域65d1が有効に設定されており、その他のラウンド(即ち、1R~3R及び5R~10Rの各ラウンド)ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【7691】

なお、第1特別図柄の大当たり種別「確変A」、「確変B」、「確変C」、「確変D」、「確変E」又は「確変F」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ203oの値が「2」以上の場合、確変領域有効フラグ203mをオンしないように構成されている。即ち、大当たり種別「確変A」、「確変B」、「確変C」、「確変D」、「確変E」又は「確変F」に当選した場合、いずれかの確変領域を球が通過したラウンド数が「2回」に達すると、以降の大当たりラウンドの各確変領域はすべて無効となるように構成されている。

40

【7692】

しかしながら、上述したように、大当たり種別「確変A」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは4R以降となっているため(図372参照)、第1確変領域65d1が有効となる4R目の開始時において、確変領域を球が通過したラウンド数が「2回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変A」においては、4R目に開放される第1確変領域65d1が、遊技結果によって無効に設定されないように構成されている。

50

【 7 6 9 3 】

よって、大当たり種別「確変 A」に当選した場合、4 R 目において第 1 確変領域 6 5 d 1 に球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【 7 6 9 4 】

次いで、第 1 特別図柄の大当たり種別「確変 B」では、5 R 目のみにおいて第 2 確変領域 6 5 d 2 が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ~ 4 R 及び 6 R ~ 10 R の各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【 7 6 9 5 】

また、上述したように、大当たり種別「確変 B」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは 4 R 以降となっているため（図 3 7 2 参照）、第 2 確変領域 6 5 d 2 が有効となる 5 R 目の開始時において、確変領域を球が通過したラウンド数が「2 回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変 B」においては、5 R 目に開放される第 2 確変領域 6 5 d 2 が、遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【 7 6 9 6 】

よって、大当たり種別「確変 B」に当選した場合、5 R 目において第 2 確変領域 6 5 d 2 に球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【 7 6 9 7 】

次いで、第 1 特別図柄の大当たり種別「確変 C」では、6 R 目のみにおいて第 3 確変領域 6 5 d 3 が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ~ 5 R 及び 7 R ~ 10 R の各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【 7 6 9 8 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 C」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは 4 R 以降となっているため（図 3 7 2 参照）、仮に 4 R 目及び 5 R 目において、それぞれ第 1 確変領域 6 5 d 1 及び第 2 確変領域 6 5 d 2 が開放されている状態で各確変領域に球を通過させた場合、4 R 目に開放される第 1 確変領域 6 5 d 1 及び 5 R 目に開放される第 2 確変領域 6 5 d 2 はいずれも無効に設定されているため、この 2 のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

【 7 6 9 9 】

さらに、4 R 目及び 5 R 目の 2 のラウンドでそれぞれの確変領域を通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」となり、以降のラウンドでは確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンしないことになる。

【 7 7 0 0 】

よって、大当たり種別「確変 C」に当選した場合、本来であれば、第 3 確変領域 6 5 d 3 が有効に設定される 6 R 目において該第 3 確変領域 6 5 d 3 に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、4 R 目及び 5 R 目の 2 のラウンドでそれぞれの確変領域を通過させた場合は、6 R 目の開始時において確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」となっているため、6 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、6 R 目の第 3 確変領域 6 5 d 3 が無効のままとなり、この状態で 6 R 目に第 3 確変領域 6 5 d 3 を通過させたとしても有効確変領域を非通過のため、「確率変動状態」に移行させることができない。

【 7 7 0 1 】

換言すると、大当たり種別「確変 C」に当選した場合は、4 R 目及び 5 R 目の 2 のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「1 回」以下の状態であれば、6 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は「1」以下となるため、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされ、第 3 確変領域 6 5 d 3 が有効に設定され、該 6 R 目において第 3 確変領域 6 5 d 3 に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

10

20

30

40

50

【 7 7 0 2 】

次いで、第 1 特別図柄の大当たり種別「確変 D」では、7 R 目のみにおいて第 4 確変領域 6 5 d 4 が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ~ 6 R 及び 8 R ~ 1 0 R の各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【 7 7 0 3 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 D」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは 4 R 以降となっているため（図 3 7 2 参照）、仮に 4 R ~ 6 R のうちの 2 のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、4 R ~ 6 R で開放される確変領域（第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 3 確変領域 6 5 d 3）はいずれも無効に設定されているため、選択した 2 のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

10

【 7 7 0 4 】

さらに、4 R ~ 6 R のうちの 2 のラウンドで確変領域を通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」となり、以降のラウンドでは確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンしないことになる。

【 7 7 0 5 】

よって、大当たり種別「確変 D」に当選した場合、本来であれば、第 4 確変領域 6 5 d 4 が有効に設定される 7 R 目において該第 4 確変領域 6 5 d 4 に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、4 R ~ 6 R のうちの 2 のラウンドで確変領域を通過させた場合は、7 R 目の開始時において確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」となっているため、7 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、7 R 目に開放される第 4 確変領域 6 5 d 4 が無効のままとなり、この状態で 7 R 目に第 4 確変領域 6 5 d 4 を通過させたとしても有効確変領域を非通過のため、「確率変動状態」に移行させることができない。

20

【 7 7 0 6 】

換言すると、大当たり種別「確変 D」に当選した場合は、4 R ~ 6 R の 3 のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「1 回」以下の状態であれば、7 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は「1」以下となるため、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされ、第 4 確変領域 6 5 d 4 が有効に設定され、該 7 R 目において第 4 確変領域 6 5 d 4 に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

30

【 7 7 0 7 】

次いで、第 1 特別図柄の大当たり種別「確変 E」では、8 R 目のみにおいて第 5 確変領域 6 5 d 5 が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ~ 7 R、9 R 及び 1 0 R の各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【 7 7 0 8 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 E」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは 4 R 以降となっているため（図 3 7 2 参照）、仮に 4 R ~ 7 R のうちの 2 のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、4 R ~ 7 R で開放される確変領域（第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 4 確変領域 6 5 d 4）はいずれも無効に設定されているため、選択した 2 のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

40

【 7 7 0 9 】

さらに、4 R ~ 7 R のうちの 2 のラウンドで確変領域を通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」となり、以降のラウンドでは確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンしないことになる。

【 7 7 1 0 】

よって、大当たり種別「確変 E」に当選した場合、本来であれば、第 5 確変領域 6 5 d 5 が有効に設定される 8 R 目において該第 5 確変領域 6 5 d 5 に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、4 R ~ 7 R のうちの 2 のラウンドで確変領域を通過させた場合は、8 R 目の開始時において確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」となっているため、8 R 目の開始時において確変領域有効フ

50

ラグ 2 0 3 m がオンされず、8 R 目に開放される第 5 確変領域 6 5 d 5 が無効のままとなり、この状態で 8 R 目に第 5 確変領域 6 5 d 5 を通過させたとしても有効確変領域を非通過のため、「確率変動状態」に移行させることができない。

【 7 7 1 1 】

換言すると、大当たり種別「確変 E」に当選した場合は、4 R ~ 7 R の 4 のラウンドにおいて、各確変領域を通過させたラウンド数が「1 回」以下の状態であれば、8 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は「1」以下となるため、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされ、第 5 確変領域 6 5 d 5 が有効に設定され、該 8 R 目において第 5 確変領域 6 5 d 5 に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

10

【 7 7 1 2 】

次いで、第 1 特別図柄の大当たり種別「確変 F」では、9 R 目のみにおいて第 6 確変領域 6 5 d 6 が有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ~ 8 R 及び 1 0 R の各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【 7 7 1 3 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 F」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは 4 R 以降となっているため（図 3 7 2 参照）、仮に 4 R ~ 8 R のうちの 2 のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、4 R ~ 8 R で開放される確変領域（第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 5 確変領域 6 5 d 5）はいずれも無効に設定されているため、選択した 2 のラウンドでは有効確変領域を通過させることができない。

20

【 7 7 1 4 】

さらに、4 R ~ 8 R のうちの 2 のラウンドで確変領域を通過させた場合、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」となり、以降のラウンドでは確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンしないことになる。

【 7 7 1 5 】

よって、大当たり種別「確変 F」に当選した場合、本来であれば、第 6 確変領域 6 5 d 6 が有効に設定される 9 R 目において該第 6 確変領域 6 5 d 6 に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させられることになるが、4 R ~ 8 R のうちの 2 のラウンドで確変領域を通過させた場合は、9 R 目の開始時において確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」となっているため、9 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、9 R 目に開放される第 6 確変領域 6 5 d 6 が無効のままとなり、この状態で 9 R 目に第 6 確変領域 6 5 d 6 を通過させたとしても有効確変領域を非通過のため、「確率変動状態」に移行させることができない。

30

【 7 7 1 6 】

換言すると、大当たり種別「確変 F」に当選した場合は、4 R ~ 8 R の 5 のラウンドにおいて確変領域を通過させたラウンド数が「1 回」以下の状態であれば、9 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は「1」以下となるため、確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされ、第 6 確変領域 6 5 d 6 が有効に設定され、該 9 R 目において第 6 確変領域 6 5 d 6 に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

40

【 7 7 1 7 】

次いで、図 3 7 4 に示すように、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 G」では、2 R 目において第 1 確変領域 6 5 d 1 が、3 R 目において第 2 確変領域 6 5 d 2 が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R 及び 4 R ~ 1 0 R の各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【 7 7 1 8 】

なお、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」以上の場合、確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンし

50

ないように構成されている。即ち、大当たり種別「確変 G」、「確変 H」、「確変 I」、「確変 J」、「確変 K」、「確変 L」、「確変 M」、「確変 N」、「確変 O」、「確変 P」、「確変 Q」、「確変 R」、「確変 S」、「確変 T」又は「確変 U」に当選した場合、いずれかの確変領域を球が通過したラウンド数が「3 回」に達すると、以降の大当たりラウンドの確変領域はすべて無効となるように構成されている。

【 7 7 1 9 】

しかしながら、上述したように、大当たり種別「確変 G」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 3 7 2 参照）、第 1 確変領域 6 5 d 1 が有効となる 2 R 目、及び、第 2 確変領域 6 5 d 2 が有効となる 3 R 目の開始時において、確変領域を球が通過したラウンド数が「3 回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変 G」においては、2 R 目に開放される第 1 確変領域 6 5 d 1 及び 3 R 目に開放される第 2 確変領域 6 5 d 2 が、遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

10

【 7 7 2 0 】

従って、大当たり種別「確変 G」に当選した場合、2 R 目に開放される第 1 確変領域 6 5 d 1 及び 3 R 目に開放される第 2 確変領域 6 5 d 2 が、遊技結果によって無効に設定されることがないため、該 2 R 目に開放される第 1 確変領域 6 5 d 1 又は 3 R 目に開放される第 2 確変領域 6 5 d 2 のいずれかの確変領域に球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 7 7 2 1 】

20

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 H」では、2 R 目において第 1 確変領域 6 5 d 1 が、4 R 目において第 3 確変領域 6 5 d 3 が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R、3 R 及び 5 R ~ 1 0 R の各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【 7 7 2 2 】

また、上述したように、大当たり種別「確変 H」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 3 7 2 参照）、第 1 確変領域 6 5 d 1 が有効となる 2 R 目、及び、第 3 確変領域 6 5 d 3 が有効となる 4 R 目の開始時において、確変領域を球が通過したラウンド数が「3 回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変 H」においては、2 R 目に開放される第 1 確変領域 6 5 d 1 及び 4 R 目に開放される第 3 確変領域 6 5 d 3 が、遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

30

【 7 7 2 3 】

よって、大当たり種別「確変 H」に当選した場合、2 R 目に第 1 確変領域 6 5 d 1 に球を通過させるか、又は、4 R 目に第 3 確変領域 6 5 d 3 に球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【 7 7 2 4 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 I」では、2 R 目において第 1 確変領域 6 5 d 1 が、5 R 目において第 4 確変領域 6 5 d 4 が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R、3 R、4 R 及び 6 R ~ 1 0 R の各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

40

【 7 7 2 5 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 I」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 3 7 2 参照）、仮に 2 R ~ 4 R の 3 のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、5 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、5 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、5 R 目に開放される第 4 確変領域 6 5 d 4 が無効のままとなる。

【 7 7 2 6 】

しかしながら、この場合、第 1 確変領域 6 5 d 1 が有効に設定されている 2 R 目におい

50

て該第1確変領域65d1を通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【7727】

また、仮に第1確変領域65d1が有効に設定される2R目において該第1確変領域65d1に球を通過させず、3R目及び4R目の2のラウンドにおいてそれぞれの確変領域に球を通過させた場合、5R目の開始時における確変領域通過回数カウンタ203oの値は「2」となり、「3」には達していないため、5R目の確変領域は特図2確変領域有効テーブル202h2に設定されているとおり、有効に設定される。従って、この場合も、5R目の第4確変領域65d4に球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

10

【7728】

よって、大当たり種別「確変I」においては、確変領域65dが有効に設定される2R目が遊技結果によって無効に設定されることがなく、また、該2R目に確変領域65dに球を通過させていなければ、確変領域65dが有効に設定される5R目が遊技結果によって無効に設定されることがないように構成されている。

【7729】

従って、大当たり種別「確変I」に当選した場合、第1確変領域65d1が有効に設定される2R目に球を通過させるか、又は、2R目の第1確変領域65d1に球を通過させず、5R目の第4確変領域65d4に球を通過させることで大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

20

【7730】

次いで、第2特別図柄の大当たり種別「確変J」では、2R目において第1確変領域65d1が、6R目において第5確変領域65d5が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1R、3R～5R及び7R～10Rの各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【7731】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変J」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは2R以降となっているため（図372参照）、仮に第1確変領域65d1が有効に設定される2R目において該第1確変領域65d1に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される3R～5Rの3のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、6R目の開始時において確変領域通過回数カウンタ203oの値が「3」となっているため、6R目の開始時において確変領域有効フラグ203mがオンされず、6R目に開放される第5確変領域65d5が無効のままとなる。

30

【7732】

よって、この場合、第1確変領域65d1が有効に設定されている2R目において該第1確変領域65d1を通過させておらず、かつ、6R目に開放される第5確変領域65d5が無効のままとなっているため、6Rに第5確変領域65d5に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【7733】

従って、大当たり種別「確変J」に当選した場合、第1確変領域65d1が有効に設定される2R目の第1確変領域65d1に球を通過させるか、又は、2R目には第1確変領域65d1に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される3R～5Rの3のラウンドにおいて、各確変領域を通過させたラウンド数が「2回」以下の状態で、第5確変領域65d5が有効に設定される6R目の第5確変領域65d5に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

40

【7734】

次いで、第2特別図柄の大当たり種別「確変K」では、2R目において第1確変領域65d1が、7R目において第6確変領域65d6が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1R、3R～6R及び8R～10Rの各ラウンド）ではすべての

50

確変領域が無効に設定されている。

【 7 7 3 5 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 K」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 3 7 2 参照）、仮に第 1 確変領域 6 5 d 1 が有効に設定される 2 R 目において該第 1 確変領域 6 5 d 1 に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される 3 R ~ 6 R のうちのいずれか 3 のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、7 R 目の開始時において確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、7 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、7 R 目に開放される第 6 確変領域 6 5 d 6 が無効のままとなる。

【 7 7 3 6 】

よって、この場合、第 1 確変領域 6 5 d 1 が有効に設定されている 2 R 目において該第 1 確変領域 6 5 d 1 を通過させておらず、かつ、7 R 目に開放される第 6 確変領域 6 5 d 6 が無効のままとなっているため、7 R 目に第 6 確変領域 6 5 d 6 に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【 7 7 3 7 】

従って、大当たり種別「確変 K」に当選した場合、第 1 確変領域 6 5 d 1 が有効に設定されている 2 R 目の第 1 確変領域 6 5 d 1 に球を通過させるか、又は、2 R 目には第 1 確変領域 6 5 d 1 に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される 3 R ~ 6 R の 4 のラウンドにおいて、各確変領域を通過させたラウンド数が「2 回」以下の状態で、第 6 確変領域 6 5 d 6 が有効に設定される 7 R 目の第 6 確変領域 6 5 d 6 に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 7 7 3 8 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 L」では、3 R 目において第 2 確変領域 6 5 d 2 が、4 R 目において第 3 確変領域 6 5 d 3 が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R、2 R 及び 5 R ~ 1 0 R の各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【 7 7 3 9 】

また、上述したように、大当たり種別「確変 L」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 3 7 2 参照）、第 2 確変領域 6 5 d 2 が有効となる 3 R 目及び第 3 確変領域 6 5 d 3 が有効となる 4 R 目の開始時において、確変領域を球が通過したラウンド数が「3 回」に達していることがない。このため、大当たり種別「確変 L」においては、3 R 目に開放される第 2 確変領域 6 5 d 2 及び 4 R 目に開放される第 3 確変領域 6 5 d 3 が、遊技結果によって無効に設定されないように構成されている。

【 7 7 4 0 】

よって、大当たり種別「確変 L」に当選した場合、3 R 目において第 2 確変領域 6 5 d 2 に球を通過させるか、又は、4 R 目において第 3 確変領域 6 5 d 3 に球を通過させるか、のいずれかによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行するように構成されている。

【 7 7 4 1 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 M」では、3 R 目において第 2 確変領域 6 5 d 2 が、5 R 目において第 4 確変領域 6 5 d 4 が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R、2 R、4 R 及び 6 R ~ 1 0 R の各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【 7 7 4 2 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 M」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 3 7 2 参照）、仮に 2 R ~ 4 R の 3 のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、5 R 目の開始時において確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、5 R 目の開始時において確変領

10

20

30

40

50

域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、5 R 目の確変領域 6 5 d が無効のままとなる。

【 7 7 4 3 】

しかしながら、この場合、第 2 確変領域 6 5 d 2 が有効に設定されている 3 R 目において該第 2 確変領域 6 5 d 2 を通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 7 7 4 4 】

また、仮に第 2 確変領域 6 5 d 2 が有効に設定される 3 R 目において該第 2 確変領域 6 5 d 2 に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される 2 R 目及び 4 R 目の 2 のラウンドにおいて確変領域に球を通過させた場合、5 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は「2」となり、「3」には達していないため、5 R 目に開放される第 4 確変領域 6 5 d 4 は特図 2 確変領域有効テーブル 2 0 2 h 2 に設定されているとおり、有効に設定される。

10

【 7 7 4 5 】

従って、大当たり種別「確変 M」に当選した場合、3 R 目において第 2 確変領域 6 5 d 2 に球を通過させるか、又は、3 R 目に第 2 確変領域 6 5 d 2 に球を通過させず、5 R 目において第 4 確変領域 6 5 d 4 に球を通過させるか、のいずれかによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 7 7 4 6 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 N」では、3 R 目において第 2 確変領域 6 5 d 2 が、6 R 目において第 5 確変領域 6 5 d 5 が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R、2 R、4 R、5 R 及び 7 R ~ 1 0 R の各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

20

【 7 7 4 7 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 N」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 3 7 2 参照）、仮に第 2 確変領域 6 5 d 2 が有効に設定される 3 R 目において該第 2 確変領域 6 5 d 2 に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される 2 R、4 R 及び 5 R の 3 のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、6 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、6 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、6 R 目に開放される第 5 確変領域 6 5 d 5 が無効のままとなる。

30

【 7 7 4 8 】

よって、この場合、第 2 確変領域 6 5 d 2 が有効に設定されている 3 R 目において該第 2 確変領域 6 5 d 2 を通過させておらず、かつ、6 R 目に開放される第 5 確変領域 6 5 d 5 が無効のままとなっているため、6 R 目に第 5 確変領域 6 5 d 5 に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【 7 7 4 9 】

従って、大当たり種別「確変 N」に当選した場合、3 R 目において第 2 確変領域 6 5 d 2 に球を通過させるか、又は、3 R 目には第 2 確変領域 6 5 d 2 に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される 2 R、4 R 及び 5 R の 3 のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「2 回」以下の状態で、6 R 目において第 5 確変領域 6 5 d 5 に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

40

【 7 7 5 0 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 O」では、3 R 目において第 2 確変領域 6 5 d 2 が、7 R 目において第 6 確変領域 6 5 d 6 が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R、2 R、4 R ~ 6 R 及び 8 R ~ 1 0 R の各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【 7 7 5 1 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 O」に当選した場合、いずれかの確変領

50

域が開放されるのは2 R以降となっているため(図3 7 2 参照)、仮に第2 確変領域6 5 d 2 が有効に設定される3 R目において該第2 確変領域6 5 d 2 に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される2 R及び4 R～6 Rのうちの3のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、7 R目の開始時における確変領域通過回数カウンタ2 0 3 oの値が「3」となっているため、7 R目の開始時において確変領域有効フラグ2 0 3 mがオンされず、7 R目に開放される第6 確変領域6 5 d 6 が無効のままとなる。

【7 7 5 2】

よって、この場合、第2 確変領域6 5 d 2 が有効に設定される3 R目において該第2 確変領域6 5 d 2 を通過させておらず、かつ、7 R目に開放される第6 確変領域6 5 d 6 が無効のままとなっているため、7 R目に第6 確変領域6 5 d 6 に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

10

【7 7 5 3】

従って、大当たり種別「確変O」に当選した場合、3 R目において第2 確変領域6 5 d 2 に球を通過させるか、又は、3 R目には第2 確変領域6 5 d 2 に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される2 R、4 R～6 Rの4のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「2回」以下の状態で、7 R目において第6 確変領域6 5 d 6 に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【7 7 5 4】

20

次いで、第2 特別図柄の大当たり種別「確変P」では、4 R目において第3 確変領域6 5 d 3 が、5 R目において第4 確変領域6 5 d 4 が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド(即ち、1 R～3 R及び6 R～1 0 Rの各ラウンド)ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【7 7 5 5】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変P」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは2 R以降となっているため(図3 7 2 参照)、仮に2 R～4 Rの3のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、5 R目の開始時において確変領域通過回数カウンタ2 0 3 oの値が「3」となっているため、5 R目の開始時において確変領域有効フラグ2 0 3 mがオンされず、5 R目に開放される第4 確変領域6 5 d 4 が無効のままとなる。

30

【7 7 5 6】

しかしながら、この場合、第3 確変領域6 5 d 3 が有効に設定されている4 R目において該第3 確変領域6 5 d 3 を通過させているため、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【7 7 5 7】

また、仮にすべての確変領域が無効に設定される2 R目及び3 R目の2のラウンドにおいて確変領域に球を通過させ、第3 確変領域6 5 d 3 が有効に設定される4 R目において該第3 確変領域6 5 d 3 に球を通過させなかった場合、5 R目の開始時における確変領域通過回数カウンタ2 0 3 oの値は「2」となり、「3」には達していないため、5 R目に開放される第4 確変領域6 5 d 4 は、特図2 確変領域有効テーブル2 0 2 h 2 に設定されているとおり、有効に設定される。

40

【7 7 5 8】

従って、この場合も、5 R目に開放される第4 確変領域6 5 d 4 に球を通過させることで、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【7 7 5 9】

よって、大当たり種別「確変P」に当選した場合、4 R目において第3 確変領域6 5 d 3 に球を通過させるか、該4 R目には第3 確変領域6 5 d 3 に球を通過させず、5 R目において第4 確変領域6 5 d 4 に球を通過させることによって大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

50

【 7 7 6 0 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 Q」では、4 R 目において第 3 確変領域 6 5 d 3 が、6 R 目において第 5 確変領域 6 5 d 5 が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ~ 3 R、5 R 及び 7 R ~ 1 0 R の各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【 7 7 6 1 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 Q」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 3 7 2 参照）、仮に第 3 確変領域 6 5 d 3 が有効に設定される 4 R 目において該第 3 確変領域 6 5 d 3 に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される 2 R、3 R 及び 5 R の 3 のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、6 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、6 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、6 R 目に開放される第 5 確変領域 6 5 d 5 が無効のままとなる。

10

【 7 7 6 2 】

よって、この場合、第 3 確変領域 6 5 d 3 が有効に設定されている 4 R 目において該第 3 確変領域 6 5 d 3 を通過させておらず、かつ、6 R 目に開放される第 5 確変領域 6 5 d 5 が無効のままとなっているため、6 R 目に第 3 確変領域 6 5 d 3 に球を通過させたとしても有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【 7 7 6 3 】

20

従って、大当たり種別「確変 Q」に当選した場合、4 R 目において第 3 確変領域 6 5 d 3 に球を通過させるか、又は、4 R 目には第 3 確変領域 6 5 d 3 に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される 2 R、3 R 及び 5 R の 3 のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「2 回」以下の状態で、6 R 目において第 5 確変領域 6 5 d 5 に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 7 7 6 4 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 R」では、4 R 目において第 3 確変領域 6 5 d 3 が、7 R 目において第 6 確変領域 6 5 d 6 が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ~ 3 R、5 R、6 R 及び 8 R ~ 1 0 R の各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

30

【 7 7 6 5 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 R」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 3 7 2 参照）、仮に第 3 確変領域 6 5 d 3 が有効に設定される 4 R 目において該第 3 確変領域 6 5 d 3 に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される 2 R、3 R、5 R 及び 6 R のうちの 3 のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、7 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、7 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、7 R 目に開放される第 6 確変領域 6 5 d 6 が無効のままとなる。

【 7 7 6 6 】

40

よって、この場合、第 3 確変領域 6 5 d 3 が有効に設定される 4 R 目において該第 3 確変領域 6 5 d 3 を通過させておらず、かつ、7 R 目に開放される第 6 確変領域 6 5 d 6 が無効のままとなっているため、7 R 目に第 6 確変領域 6 5 d 6 に球を通過させたとしても有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【 7 7 6 7 】

従って、大当たり種別「確変 R」に当選した場合、4 R 目において第 3 確変領域 6 5 d 3 に球を通過させるか、又は、4 R 目には第 3 確変領域 6 5 d 3 に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される 2 R、3 R、5 R 及び 6 R の 4 のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「2 回」以下の状態で、7 R 目において第 6 確変領域 6

50

5 d 6 に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 7 7 6 8 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 S」では、5 R 目において第 4 確変領域 6 5 d 4 が、6 R 目において第 5 確変領域 6 5 d 5 が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ~ 4 R 及び 7 R ~ 1 0 R の各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【 7 7 6 9 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 S」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 3 7 2 参照）、仮にすべての確変領域が無効に設定される 2 R ~ 4 R の 3 のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、5 R 目及び 6 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、5 R 目及び 6 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、5 R 目に開放される第 4 確変領域 6 5 d 4 及び 6 R 目に開放される第 5 確変領域 6 5 d 5 が無効のままとなる。

【 7 7 7 0 】

よって、この場合、5 R 目に開放される第 4 確変領域 6 5 d 4 及び 6 R 目に開放される第 5 確変領域 6 5 d 5 が無効のままとなっているため、5 R 目に第 4 確変領域 6 5 d 4 に、6 R 目に第 5 確変領域 6 5 d 5 に、それぞれ球を通過させたとしても、いずれも有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【 7 7 7 1 】

従って、大当たり種別「確変 S」に当選した場合、すべての確変領域が無効に設定される 2 R ~ 4 R の 3 のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「2 回」以下の状態で、5 R 目において第 4 確変領域 6 5 d 4 に球を通過させるか、6 R 目において第 5 確変領域 6 5 d 5 に球を通過させることによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 7 7 7 2 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 T」では、5 R 目において第 4 確変領域 6 5 d 4 が、7 R 目において第 6 確変領域 6 5 d 6 が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ~ 4 R、6 R 及び 8 R ~ 1 0 R の各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【 7 7 7 3 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 T」に当選した場合、いずれかの確変領域 6 5 d が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 3 7 2 参照）、仮にすべての確変領域が無効に設定される 2 R ~ 4 R の 3 のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、5 R 目及び 7 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、5 R 目及び 7 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、5 R 目に開放される第 4 確変領域 6 5 d 4 及び 7 R 目に開放される第 6 確変領域 6 5 d 6 が無効のままとなる。

【 7 7 7 4 】

よって、この場合、5 R 目に第 4 確変領域 6 5 d 4 に、7 R 目に第 6 確変領域 6 5 d 6 に、それぞれ球を通過させたとしても、いずれも有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【 7 7 7 5 】

また、仮にすべての確変領域が無効に設定される 2 R ~ 4 R のうちの 2 のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させ、第 4 確変領域 6 5 d 4 が有効に設定される 5 R 目において該第 4 確変領域 6 5 d 4 に球を通過させず、さらに、すべての確変領域が無効に設定される 6 R 目において第 5 確変領域 6 5 d 5 に球を通過させた場合、7 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、7 R 目の開始時に

10

20

30

40

50

において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、7 R 目に開放される第 6 確変領域 6 5 d 6 が無効のままとなる。

【 7 7 7 6 】

よって、この場合、第 4 確変領域 6 5 d 4 が有効に設定される 5 R 目において該第 4 確変領域 6 5 d 4 を通過させておらず、かつ、7 R 目に開放される第 6 確変領域 6 5 d 6 が無効のままとなっているため、7 R 目に第 6 確変領域 6 5 d 6 に球を通過させたとしても、有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【 7 7 7 7 】

従って、大当たり種別「確変 T」に当選した場合、すべての確変領域が無効に設定される 2 R ~ 4 R の 3 のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「2 回」以下の状態で、5 R 目において第 4 確変領域 6 5 d 4 に球を通過させるか、5 R 目に第 4 確変領域 6 5 d 4 に球を通過させず、すべての確変領域が無効に設定される 2 R ~ 4 R 及び 6 R の 4 のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「2 回」以下の状態で、7 R 目において第 6 確変領域 6 5 d 6 に球を通過させるか、のいずれかによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 7 7 7 8 】

次いで、第 2 特別図柄の大当たり種別「確変 U」では、6 R 目において第 5 確変領域 6 5 d 5 が、7 R 目において第 6 確変領域 6 5 d 6 が、それぞれ有効に設定されており、その他のラウンド（即ち、1 R ~ 5 R 及び 8 R ~ 1 0 R の各ラウンド）ではすべての確変領域が無効に設定されている。

【 7 7 7 9 】

ここで、上述したように、大当たり種別「確変 U」に当選した場合、いずれかの確変領域が開放されるのは 2 R 以降となっているため（図 3 7 2 参照）、仮にすべての確変領域が無効に設定される 2 R ~ 5 R のうちの 3 のラウンドにおいて各確変領域に球を通過させた場合、6 R 目及び 7 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」となっているため、6 R 目及び 7 R 目の開始時において確変領域有効フラグ 2 0 3 m がオンされず、6 R 目に開放される第 5 確変領域 6 5 d 5 及び 7 R 目に開放される第 6 確変領域 6 5 d 6 がいずれも無効のままとなる。

【 7 7 8 0 】

よって、この場合、6 R 目に第 5 確変領域 6 5 d 5 に、7 R 目に第 6 確変領域 6 5 d 6 に、それぞれ球を通過させたとしても、いずれも有効確変領域の通過にはならず、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができない。

【 7 7 8 1 】

従って、大当たり種別「確変 U」に当選した場合、すべての確変領域が無効に設定される 2 R ~ 5 R の 4 のラウンドにおいて、確変領域を通過させたラウンド数が「2 回」以下の状態で、6 R 目において第 5 確変領域 6 5 d 5 に球を通過させるか、7 R 目において第 6 確変領域 6 5 d 6 に球を通過させることによって、大当たり終了後に「確率変動状態」に移行させることができる。

【 7 7 8 2 】

なお、上記図 3 7 3 及び図 3 7 4 の説明において、大当たり種別毎に有効確変領域を通過し得るパターンについて説明したが、上述したように、遊技者が実際に大当たり遊技を行う場合は、いずれの大当たり種別に当選しているのかを識別することが困難に構成されているため、遊技者はいずれの大当たりラウンドの確変領域が有効に設定されているのかを推測しながら、いずれかの確変領域に球を通過させ、その遊技結果を第 3 図柄表示装置 8 1 において確認するように構成されている。

【 7 7 8 3 】

ここで、図 3 7 5 ~ 図 3 7 7 を参照して、第 2 1 実施形態において、大当たり種別「確変 A」、「確変 B」及び「確変 C」に当選時の可変入賞装置 6 5 の開閉態様、第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u ~ 第 6 確変領域有効フラグ 2 0 3 z の設定態様、第 1 確変領域スイ

10

20

30

40

50

ツチ 6 5 g 1 ~ 第 6 確変領域スイッチ 6 5 g 6 における球の検出態様、及び、第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 ~ 第 6 確変領域スイッチ 6 5 g 6 への球の検出に基づく確変移行フラグ 2 0 3 k (図 3 7 1 参照) の設定態様等を説明する。

【 7 7 8 4 】

図 3 7 5 は、第 2 1 実施形態において大当たり種別「確変 A」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド 6 5 b 及び第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1 ~ 第 6 確変領域ソレノイド 6 5 f 6 の作動タイミング、大入賞口スイッチ 6 5 c 及び第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 ~ 第 6 確変領域スイッチ 6 5 g 6 における球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値の加算タイミング、大入賞口開閉板 6 5 a が閉鎖されている期間 (以下、「インターバル」と称する)、第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u ~ 第 6 確変領域有効フラグ 2 0 3 z 及び確変移行フラグ 2 0 3 k の設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

10

【 7 7 8 5 】

また、図 3 7 6 は、第 2 1 実施形態において大当たり種別「確変 B」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド 6 5 b 及び第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1 ~ 第 6 確変領域ソレノイド 6 5 f 6 の作動タイミング、大入賞口スイッチ 6 5 c 及び第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 ~ 第 6 確変領域スイッチ 6 5 g 6 における球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値の加算タイミング、大入賞口開閉板 6 5 a が閉鎖されている期間 (以下、「インターバル」と称する)、第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u ~ 第 6 確変領域有効フラグ 2 0 3 z 及び確変移行フラグ 2 0 3 k の設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

20

【 7 7 8 6 】

さらに、図 3 7 7 は、第 2 1 実施形態において大当たり種別「確変 C」に当選した場合の各ラウンドにおける大入賞口ソレノイド 6 5 b 及び第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1 ~ 第 6 確変領域ソレノイド 6 5 f 6 の作動タイミング、大入賞口スイッチ 6 5 c 及び第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 ~ 第 6 確変領域スイッチ 6 5 g 6 における球の検知タイミング、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値の加算タイミング、大入賞口開閉板 6 5 a が閉鎖されている期間 (以下、「インターバル」と称する)、第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u ~ 第 6 確変領域有効フラグ 2 0 3 z 及び確変移行フラグ 2 0 3 k の設定タイミングとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

30

【 7 7 8 7 】

図 3 7 5 で示すように、第 2 1 実施形態の大当たり種別「確変 A」では、計 1 0 ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド 6 5 b がオンされて、大入賞口開閉板 6 5 a が開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件 (第 2 1 実施形態では、開放から最大で「3 0 秒」経過、又は、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球を 1 0 個検出、のいずれか一方の事象) が成立した場合に、大入賞口ソレノイド 6 5 b がオフされて大入賞口開閉板 6 5 a が閉鎖され、1 のラウンドが終了する。そして、1 の大当たり遊技において 1 0 ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、1 の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o は、大当たりに当選したタイミングで「0」クリアされる。

40

【 7 7 8 8 】

さらに、大当たり種別「確変 A」では、4 R ~ 9 R の各ラウンドの一定期間 (第 2 1 実施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板 6 5 a の開放から 1 0 秒) において、ラウンド毎に設定された確変領域ソレノイド (第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1 ~ 第 6 確変領域ソレノイド 6 5 f 6) がオンされる。

【 7 7 8 9 】

具体的には、4 R 目に第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1 がオンされて、該第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1 の下流側に設けられた第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 によって球が検出可能な状態となる。そして、4 R 目において可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3

50

o の値に 1 加算される（各ラウンドの 1 回目の検出時のみ加算）。

【 7 7 9 0 】

同様に、5 R 目～9 R 目に第 2 確変領域ソレノイド 6 5 f 2～第 6 確変領域ソレノイド 6 5 f 6 がそれぞれオンされて、各確変領域ソレノイドの下流側に設けられた確変領域スイッチ（第 2 確変領域スイッチ 6 5 g 2～第 6 確変領域スイッチ 6 5 g 6）によって球が検出可能な状態となる。そして、5 R 目～9 R 目において可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、第 2 確変領域スイッチ 6 5 g 2～第 6 確変領域スイッチ 6 5 g 6 によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値に 1 加算される（各ラウンドの 1 回目の検出時のみ加算）。

【 7 7 9 1 】

また、第 2 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各確変領域ソレノイド（第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1～第 6 確変領域ソレノイド 6 5 f 6）がオンされる期間が、各ラウンドにおける大入賞口開閉板 6 5 a の開放から 1 0 秒間となっているため、仮に遊技者が当該ラウンドの確変領域へ球を入賞させたくない場合であっても、当該ラウンドの確変領域が開放されている 1 0 秒間は球の発射を中断しておき、該確変領域が閉鎖されてから右打ち遊技を再開することで、当該ラウンドの賞球を獲得することができる。

【 7 7 9 2 】

さらに、第 2 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ（第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u～第 6 確変領域有効フラグ 2 0 3 z）をオンするか否かの処理が行われる（図 3 7 3 及び図 3 7 4 参照）。図 3 7 5 の例では、大当たり種別「確変 A」に当選しているため、4 R 目に第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u がオンされ得る対象となる。

【 7 7 9 3 】

この場合、4 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は「0」となっており、「2」に達していないため、第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u がオンされる。そして、4 R 目において可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1 がオンされている間に第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 によって検出された場合、即ち、第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u がオンされている状態で第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 によって球が検出された場合に、確変移行フラグ 2 0 3 k（図 3 7 1 参照）がオンされる。第 2 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり種別「確変 A」の大当たり終了時に確変移行フラグ 2 0 3 k がオンに設定されていることにより、特別図柄の高確率状態が発生するように構成されている。

【 7 7 9 4 】

次いで、図 3 7 6 で示すように、大当たり種別「確変 B」では、計 1 0 ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド 6 5 b がオンされて、大入賞口開閉板 6 5 a が開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件（第 2 1 実施形態では、開放から最大で「3 0 秒」経過、又は、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球を 1 0 個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、大入賞口ソレノイド 6 5 b がオフされて大入賞口開閉板 6 5 a が閉鎖され、1 のラウンドが終了する。そして、1 の大当たり遊技において 1 0 ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、1 の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o は、大当たりに当選したタイミングで「0」クリアされる。

【 7 7 9 5 】

さらに、大当たり種別「確変 B」では、4 R～9 R の各ラウンドの一定期間（第 2 1 実施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板 6 5 a の開放から 1 0 秒）において、ラウンド毎に設定された確変領域ソレノイド（第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1～第 6 確変領域ソレノイド 6 5 f 6）がオンされる。

【 7 7 9 6 】

具体的には、4 R 目に第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1 がオンされて、該第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1 の下流側に設けられた第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 によって球が検

10

20

30

40

50

出可能な状態となる。そして、4 R 目において可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値に 1 加算される（各ラウンドの 1 回目の検出時のみ加算）。

【 7 7 9 7 】

同様に、5 R 目～9 R 目に第 2 確変領域ソレノイド 6 5 f 2 ～第 6 確変領域ソレノイド 6 5 f 6 がそれぞれオンされて、各確変領域ソレノイドの下流側に設けられた確変領域スイッチ（第 2 確変領域スイッチ 6 5 g 2 ～第 6 確変領域スイッチ 6 5 g 6）によって球が検出可能な状態となる。そして、5 R 目～9 R 目において可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、第 2 確変領域スイッチ 6 5 g 2 ～第 6 確変領域スイッチ 6 5 g 6 によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値に 1 加算される（各ラウンドの 1 回目の検出時のみ加算）。

10

【 7 7 9 8 】

また、第 2 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各確変領域ソレノイド（第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1 ～第 6 確変領域ソレノイド 6 5 f 6）がオンされる期間が、各ラウンドにおける大入賞口開閉板 6 5 a の開放から 1 0 秒間となっているため、仮に遊技者が当該ラウンドの確変領域へ球を入賞させたくない場合であっても、当該ラウンドの確変領域が開放されている 1 0 秒間は球の発射を中断しておき、該確変領域が閉鎖されてから右打ち遊技を再開することで、当該ラウンドの賞球を獲得することができる。

【 7 7 9 9 】

さらに、第 2 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ（第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u ～第 6 確変領域有効フラグ 2 0 3 z）をオンするか否かの処理が行われる（図 3 7 3 及び図 3 7 4 参照）。図 3 7 6 の例では、大当たり種別「確変 B」に当選しているため、5 R 目に第 2 確変領域有効フラグ 2 0 3 v がオンされ得る対象となる。

20

【 7 8 0 0 】

よって、4 R 目においては、すべての確変領域有効フラグがオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、第 1 確変領域ソレノイド 6 5 f 1 がオンされている間に第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 によって検出された場合、即ち、第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u がオフされている状態で第 1 確変領域スイッチ 6 5 g 1 によって球が検出された場合は、確変移行フラグ 2 0 3 k（図 3 7 1 参照）はオンされず、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値に 1 加算され、「1」となる。

30

【 7 8 0 1 】

そして、5 R 目の開始時における確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値は「1」となっており、「2」に達していないため、第 2 確変領域有効フラグ 2 0 3 v がオンされる。そして、5 R 目において可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、第 2 確変領域ソレノイド 6 5 f 2 がオンされている間に第 2 確変領域スイッチ 6 5 g 2 によって検出された場合、即ち、第 2 確変領域有効フラグ 2 0 3 v がオンされている状態で第 2 確変領域スイッチ 6 5 g 2 によって球が検出された場合に、確変移行フラグ 2 0 3 k（図 3 7 1 参照）がオンされる。第 2 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり種別「確変 B」の大当たり終了時に確変移行フラグ 2 0 3 k がオンに設定されていることにより、特別図柄の高確率状態が発生するように構成されている。

40

【 7 8 0 2 】

次いで、図 3 7 7 で示すように、大当たり種別「確変 C」では、計 1 0 ラウンドの大当たり遊技が実行され、各ラウンドの開始時に大入賞口ソレノイド 6 5 b がオンされて、大入賞口開閉板 6 5 a が開放される。そして、各ラウンドにおいて、所定条件（第 2 1 実施形態では、開放から最大で「3 0 秒」経過、又は、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球を 1 0 個検出、のいずれか一方の事象）が成立した場合に、大入賞口ソレノイド 6 5 b がオフされて大入賞口開閉板 6 5 a が閉鎖され、1 のラウンドが終了する。そして、1 の大当たり遊技において 1 0 ラウンドにおける開閉動作が繰り返され、1 の大当たり遊技が終了する。また、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o は、大当たりに当選したタイミングで「

50

0」クリアされる。

【7803】

さらに、大当たり種別「確変C」では、4R～9Rの各ラウンドの一定期間（第21実施形態では、各ラウンドの大入賞口開閉板65aの開放から10秒）において、ラウンド毎に設定された確変領域ソレノイド（第1確変領域ソレノイド65f1～第6確変領域ソレノイド65f6）がオンされる。

【7804】

具体的には、4R目に第1確変領域ソレノイド65f1がオンされて、該第1確変領域ソレノイド65f1の下流側に設けられた第1確変領域スイッチ65g1によって球が検出可能な状態となる。そして、4R目において可変入賞装置65内に流入した球が、第1確変領域スイッチ65g1によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ203oの値に1加算される（各ラウンドの1回目の検出時のみ加算）。

【7805】

同様に、5R目～9R目に第2確変領域ソレノイド65f2～第6確変領域ソレノイド65f6がそれぞれオンされて、各確変領域ソレノイドの下流側に設けられた確変領域スイッチ（第2確変領域スイッチ65g2～第6確変領域スイッチ65g6）によって球が検出可能な状態となる。そして、5R目～9R目において可変入賞装置65内に流入した球が、第2確変領域スイッチ65g2～第6確変領域スイッチ65g6によって検出された場合に、確変領域通過回数カウンタ203oの値に1加算される（各ラウンドの1回目の検出時のみ加算）。

【7806】

また、第21実施形態のパチンコ機10では、各確変領域ソレノイド（第1確変領域ソレノイド65f1～第6確変領域ソレノイド65f6）がオンされる期間が、各ラウンドにおける大入賞口開閉板65aの開放から10秒間となっているため、仮に遊技者が当該ラウンドの確変領域へ球を入賞させたくない場合であっても、当該ラウンドの確変領域が開放されている10秒間は球の発射を中断しておき、該確変領域が閉鎖されてから右打ち遊技を再開することで、当該ラウンドの賞球を獲得することができる。

【7807】

さらに、第21実施形態のパチンコ機10では、各ラウンドの開始時に当該ラウンドの確変領域有効フラグ（第1確変領域有効フラグ203u～第6確変領域有効フラグ203z）をオンするか否かの処理が行われる（図373及び図374参照）。図377の例では、大当たり種別「確変C」に当選しているため、6R目に第3確変領域有効フラグ203wがオンされ得る対象となる。

【7808】

よって、4R目においては、すべての確変領域有効フラグがオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置65内に流入した球が、第1確変領域ソレノイド65f1がオンされている間に第1確変領域スイッチ65g1によって検出された場合、即ち、第1確変領域有効フラグ203uがオフされている状態で第1確変領域スイッチ65g1によって球が検出された場合は、確変移行フラグ203k（図371参照）はオンされず、確変領域通過回数カウンタ203oの値に1加算され、「1」となる。

【7809】

さらに、5R目においてもすべての確変領域有効フラグがオフされたままとなっている。この状態で可変入賞装置65内に流入した球が、第2確変領域ソレノイド65f2がオンされている間に第2確変領域スイッチ65g2によって検出された場合、即ち、第2確変領域有効フラグ203vがオフされている状態で第2確変領域スイッチ65g2によって球が検出された場合は、確変移行フラグ203k（図371参照）はオンされず、確変領域通過回数カウンタ203oの値に1加算され、「2」となる。

【7810】

そして、6R目の開始時における確変領域通過回数カウンタ203oの値は「2」に達しているため、確変領域有効フラグ203mはオンされずオフの状態のままとなる。また

10

20

30

40

50

、 6 R 目において可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、第 3 確変領域ソレノイド 6 5 f 3 がオンされている間に第 3 確変領域スイッチ 6 5 g 3 によって検出された場合、即ち、第 3 確変領域有効フラグ 2 0 3 w がオフされている状態で第 3 確変領域スイッチ 6 5 g 3 によって球が検出された場合は、確変移行フラグ 2 0 3 k (図 3 7 1 参照) はオンされない。
【 7 8 1 1 】

その後も確変移行フラグ 2 0 3 k はオフの状態のまま大当たりが終了するため、「確率変動状態」には移行せず、「普図高確時間短縮状態」に移行する。

【 7 8 1 2 】

次に、図 3 7 8 及び図 3 7 9 を参照して、第 2 1 実施形態において主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される各制御処理を説明する。第 2 1 実施形態における各制御処理と、第 2 0 実施形態における各制御処理との異なる点は、主に、各大当たりラウンド毎に開放される確変領域 (第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 6 確変領域 6 5 d 6) 及び有効に設定される確変領域 (第 1 確変領域 6 5 d 1 ~ 第 6 確変領域 6 5 d 6) が異なる点である。

【 7 8 1 3 】

まず、図 3 7 8 を参照して、第 2 1 実施形態において主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) の一処理である確変領域制御処理 (S 6 0 5 4) について説明する。図 3 7 8 は、第 2 1 実施形態の確変領域制御処理 (S 6 0 5 4) を示したフローチャートである。第 2 1 実施形態の確変領域制御処理 (S 6 0 5 4) と、第 2 0 実施形態の確変領域制御処理 (S 6 0 5 4) との異なる点は、主に、各大当たりラウンド毎に有効に設定される確変領域が異なる点である。

【 7 8 1 4 】

第 2 1 実施形態の確変領域制御処理 (S 6 0 5 4) では、S 6 1 0 3 の処理において、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」より小さい値の場合 (S 6 1 0 3 : Y e s) 、又は、S 6 1 0 4 の処理において、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」より小さい値の場合 (S 6 1 0 4 : Y e s) 、当該ラウンドの確変領域有効フラグ (第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u ~ 第 6 確変領域有効フラグ 2 0 3 z のいずれか) をオンに設定し (S 6 1 5 1) 、この確変領域制御処理 (S 6 0 5 4) を終了し、大当たり開閉制御処理 (図 3 2 2 参照) に戻る。

【 7 8 1 5 】

より詳細には、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合、当該ラウンドが 4 ラウンド目であれば第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u を、当該ラウンドが 5 ラウンド目であれば第 2 確変領域有効フラグ 2 0 3 v を、当該ラウンドが 6 ラウンド目であれば第 3 確変領域有効フラグ 2 0 3 w を、当該ラウンドが 7 ラウンド目であれば第 4 確変領域有効フラグ 2 0 3 x を、当該ラウンドが 8 ラウンド目であれば第 5 確変領域有効フラグ 2 0 3 y を、当該ラウンドが 9 ラウンド目であれば第 6 確変領域有効フラグ 2 0 3 z を、それぞれオンに設定する。

【 7 8 1 6 】

また、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合、当該ラウンドが 2 ラウンド目であれば第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u を、当該ラウンドが 3 ラウンド目であれば第 2 確変領域有効フラグ 2 0 3 v を、当該ラウンドが 4 ラウンド目であれば第 3 確変領域有効フラグ 2 0 3 w を、当該ラウンドが 5 ラウンド目であれば第 4 確変領域有効フラグ 2 0 3 x を、当該ラウンドが 6 ラウンド目であれば第 5 確変領域有効フラグ 2 0 3 y を、当該ラウンドが 7 ラウンド目であれば第 6 確変領域有効フラグ 2 0 3 z を、それぞれオンに設定する。

【 7 8 1 7 】

次に、図 3 7 9 を参照して、第 2 1 実施形態において、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される大当たり開閉制御処理 (S 6 1 2) の一処理である大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) について説明する。図 3 7 9 は、第 2 1 実施形態の大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) を示したフローチャートである。第 2 1 実施形態の大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) と、第 2 0 実施形態の大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) との異なる点は

10

20

30

40

50

、主に、各大当たりラウンド毎に有効に設定されている確変領域が異なる点である。

【 7 8 1 8 】

第 2 1 実施形態の大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 7) では、 S 6 2 1 0 の処理を終えると、次いで、当該ラウンドの確変領域有効フラグ (第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u ~ 第 6 確変領域有効フラグ 2 0 3 z のいずれか) をオフに設定し (S 6 2 5 1)、処理を S 6 2 1 2 に移行する。

【 7 8 1 9 】

また、 S 6 2 1 9 の処理を終えると、次いで、当該ラウンドの確変領域有効フラグ (第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u ~ 第 6 確変領域有効フラグ 2 0 3 z のいずれか) をオフに設定し (S 6 2 5 2)、処理を S 6 2 2 1 に移行する。

10

【 7 8 2 0 】

より詳細には、第 1 特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合、当該ラウンドが 4 ラウンド目であれば第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u を、当該ラウンドが 5 ラウンド目であれば第 2 確変領域有効フラグ 2 0 3 v を、当該ラウンドが 6 ラウンド目であれば第 3 確変領域有効フラグ 2 0 3 w を、当該ラウンドが 7 ラウンド目であれば第 4 確変領域有効フラグ 2 0 3 x を、当該ラウンドが 8 ラウンド目であれば第 5 確変領域有効フラグ 2 0 3 y を、当該ラウンドが 9 ラウンド目であれば第 6 確変領域有効フラグ 2 0 3 z を、それぞれオフに設定する。

【 7 8 2 1 】

また、第 2 特別図柄の動的表示に基づく大当たりに当選した場合、当該ラウンドが 2 ラウンド目であれば第 1 確変領域有効フラグ 2 0 3 u を、当該ラウンドが 3 ラウンド目であれば第 2 確変領域有効フラグ 2 0 3 v を、当該ラウンドが 4 ラウンド目であれば第 3 確変領域有効フラグ 2 0 3 w を、当該ラウンドが 5 ラウンド目であれば第 4 確変領域有効フラグ 2 0 3 x を、当該ラウンドが 6 ラウンド目であれば第 5 確変領域有効フラグ 2 0 3 y を、当該ラウンドが 7 ラウンド目であれば第 6 確変領域有効フラグ 2 0 3 z を、それぞれオフに設定する。

20

【 7 8 2 2 】

以上、説明したように、第 2 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、当選した大当たり種別によって、各ラウンド毎に開放される確変領域及び有効に設定される確変領域が異なるように構成されている。このように構成することで、大当たりラウンド毎に開放される確変領域が異なることになり、各大当たりラウンドと、該当大当たりラウンドで開放される確変領域とを 1 対 1 の関係にすることができ、遊技者に分かり易い構成とすることができる。

30

【 7 8 2 3 】

その他、第 2 1 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 2 0 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【 7 8 2 4 】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。

40

【 7 8 2 5 】

< 変形例 1 >

上記実施形態では、右打ち遊技において発射された球が入賞し得る入賞口として第 2 始動口 7 1 及び可変入賞装置 6 5 を第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視右側に配置している。これに対し、右打ち遊技において発射された球が入賞し得る入賞口として、第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視右側に一般入賞口 6 3 を配置し、右打ち遊技で遊技が行われる遊技状態において該一般入賞口 6 3 に球が一定程度 (例えば、 1 0 0 発中 1 0 個) 入賞し得るように

50

構成し、右打ち遊技において第2始動口71又は可変入賞装置65以外にも遊技者に賞球を払い出し得るように構成する。このように構成することで、右打ち遊技時に遊技者の持ち球の消費を抑えつつ遊技を行わせることができる。

【7826】

<変形例2>

上記実施形態では、大当たり遊技中に有効確変領域を通過して「確率変動状態」に移行する場合に、次回の大当たりまで該「確率変動状態」を維持する所謂ループタイプの遊技仕様で構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示の実行回数（所謂、STタイプ）によって「確率変動状態」が終了するように構成したり、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【7827】

<変形例3>

上記実施形態では、大当たり遊技中に有効確変領域を通過することで、大当たり終了後に「確変機能」が付与され特別図柄の高確率状態が発生するように構成されている。これに対し、所定の「確変機能」の付与回数ごとに、「確変機能」が発生しない大当たり種別が選定される所謂確変リミッタ機能を設けるように構成してもよい。また、所定の大当たり回数ごとに、普通図柄の高確率状態が発生しない大当たり種別が選定される所謂時短リミッタ機能を設けるように構成してもよい。さらに、確変リミッタ機能を設けた場合に、複数の確変リミット回数を設けるように構成してもよいし、時短リミッタ機能を設けた場合に、複数の時短リミット回数を設けるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【7828】

<変形例4>

上記実施形態では、普通電役72及び可変入賞装置65は、普通図柄又は特別図柄への当選に基づいて開放され得るように構成されている。これに対し、球が通過することによって他の入賞口を閉塞している可動役物（所謂、非電動役物）を開放させる通過口を搭載したパチンコ機を用いてもよい。

【7829】

<変形例5>

上記実施形態では、大当たり遊技中に有効確変領域を非通過であった場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生するように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【7830】

<変形例6>

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第1特別図柄の動的表示及び第2特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たりに当選せずに所定回数（例えば、900回）実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成されている。これに対し、第1特別図柄の動的表示の積算実行回数と第2特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第1特別図柄と第2特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。

40

【7831】

<変形例7>

上記実施形態では、第2特別図柄の動的表示を第1特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図2優先変動）するように構成している。これに対し、第1特別図柄の動的

50

表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図１２同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図１優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。

【７８３２】

<変形例８>

上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選や、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、４個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、２個）貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。

10

【７８３３】

<変形例９>

上記実施形態では、普通図柄の低確率状態において７０／１００で当たりに当選し、普通電役７２が可動し得るように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態においては当たりに当選せず、普通図柄の高確率状態でのみ当たりに当選（例えば、１００％当選）するように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の低確率状態で普通電役７２が可動して第２始動口７１に球が入賞することを確実に防止することができる。その結果、遊技仕様通りの遊技性を確実に実現することが可能となる。

20

【７８３４】

<変形例１０>

上記実施形態では、大当たり遊技において、１の可変入賞装置６５を開放するように構成している。これに対し、大当たり遊技において開放し得る入賞口を複数設け、大当たり種別又は小当たり種別に応じて、該複数の入賞口を開放するように構成してもよい。

【７８３５】

<変形例１１>

上記実施形態では、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じてそれぞれ１種類ずつ設けている。これに対し、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じて、複数種類の可変表示時間の中から抽選で選定するように構成してもよい。具体的には、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間を、「１秒」、「３秒」、「５秒」、「１０秒」又は「３０秒」の中から抽選により決定する。このように構成することで、右打ち遊技が奨励されていない「通常遊技状態」において、右打ち遊技してスルーゲート６７に球を通過させて普通図柄の可変表示を行い、その導出タイミングに応じて開放され得る普通電役７２に向けて球を発射しても、第２始動口７１の開放タイミングが複数になることで、第２始動口７１への入賞を抑制することができる。

30

40

【７８３６】

<変形例１２>

上記実施形態では、第１特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第２特別図柄の抽選においても大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第１特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、第２特別図柄の抽選においてのみ小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中か

50

ら当選役を選定するように構成してもよい。

【 7 8 3 7 】

< 変形例 1 3 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

【 7 8 3 8 】

< 変形例 1 4 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【 7 8 3 9 】

< 変形例 1 5 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、10 の大当たりラウンドのうち、いずれか 1 の大当たりラウンドにおいて確変領域 6 5 d が有効に設定され、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、10 の大当たりラウンドのうち、いずれか 2 の大当たりラウンドにおいて確変領域 6 5 d が有効に設定されるように構成している。これに対し、当選した大当たり種別によって、確変領域 6 5 d が有効に設定されるラウンド数が異なるように構成してもよい。例えば、第 1 特別図柄の動的表示で大当たり種別「確変 A」に当選した場合、10 の大当たりラウンドのうち、いずれか 1 の大当たりラウンドにおいて確変領域 6 5 d が有効に設定され、第 1 特別図柄の動的表示で大当たり種別「確変 B」に当選した場合、10 の大当たりラウンドのうち、いずれか 2 の大当たりラウンドにおいて確変領域 6 5 d が有効に設定され、第 1 特別図柄の動的表示で大当たり種別「確変 C」に当選した場合、10 の大当たりラウンドのうち、いずれか 3 の大当たりラウンドにおいて確変領域 6 5 d が有効に設定されるように構成してもよいし、その他、大当たり種別によって設定された最大ラウンド数以下であれば、確変領域 6 5 d が有効に設定されるラウンド数はいくつにしてもよい。このように構成することで、当選した大当たり種別によって、確変領域 6 5 d が有効に設定されるラウンド数が異なり、確変領域 6 5 d の有効パターンのバリエーションを豊富にして、遊技の興趣を向上することができる。

【 7 8 4 0 】

< 変形例 1 6 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」以上の場合、確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンしないように設定され、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」以上の場合、確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンしないように構成している。これに対し、当選した大当たり種別によって、確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンしないこととなる確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が異なるように構成してもよい。例えば、大当たり種別「確変 A」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「1」以上の場合、確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンしないように設定され、大当たり種別「確変 B」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「2」以上の場合、確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンしないように設定され、大当たり種別「確変 C」に当選した場合、確変領域通過回数カウンタ 2 0 3 o の値が「3」以上の場合、確変領域有効フラグ 2 0 3 m をオンしないように構成してもよい。このように構成することで、当選した大当たり種別によって、大当たり遊技中に確変領域 6 5 d に球を通過させられるラウンド数が異なり、大当たり種別毎に「確率変動状態」に移行する確率が異なるように構成することができ、大当たり種別のバリエーションを豊富にして

10

20

30

40

50

、遊技の興趣を向上することができる。

【 7 8 4 1 】

< 変形例 1 7 >

上記実施形態では、すべての大当たり種別の最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりとなるように構成している。これに対し、大当たり種別毎に最大ラウンド数が異なるように構成してもよい。例えば、大当たり種別「確変 A」に当選した場合、最大ラウンド数が 4 ラウンドの大当たりとし、大当たり種別「確変 B」に当選した場合、最大ラウンド数が 7 ラウンドの大当たりとし、大当たり種別「確変 C」に当選した場合、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たりとなるように構成してもよい。このように構成することで、確変領域開放テーブル 2 0 2 g 及び確変領域有効テーブル 2 0 2 h の設定と合わせて、大当たり種別毎に最大ラウンド数と、確変領域 6 5 d が開放されるラウンド数と、確変領域 6 5 d が有効に設定されるラウンド数と、のそれぞれの割合が異なり、大当たり種別毎に「確率変動状態」に移行する確率が異なるように構成することができ、大当たり種別のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣を向上することができる。

10

【 7 8 4 2 】

< 変形例 1 8 >

上記実施形態では、すべての大当たり種別において、大入賞口開閉板 6 5 a の開放パターンが同一となるように構成している。これに対し、大当たり種別毎に、大入賞口開閉板 6 5 a の開放パターンが異なるように構成してもよい。例えば、1 の大当たりラウンドにおいて、大入賞口開閉板 6 5 a が複数回の開閉動作を行うように構成してもよい。このように構成することで、現在実行されているラウンド数を把握し難くすることができ、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣を向上することができる。

20

【 7 8 4 3 】

< 変形例 1 9 >

上記実施形態では、確変領域 6 5 d が開放される大当たりラウンドである場合、大入賞口開閉板 6 5 a の開放と同時に該確変領域 6 5 d が開放されるように構成している。これに対し、確変領域 6 5 d が開放される大当たりラウンドである場合、可変入賞装置 6 5 への球の入賞個数が一定に達した場合に確変領域 6 5 d が開放されるように構成してもよい。

【 7 8 4 4 】

< 変形例 2 0 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とを使用して、「確率変動状態」が発生し得るパチンコ機 1 0 で構成している。これに対し、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄に大当たり以外に小当たりに当選し得るように構成し、該小当たり遊技への当選に基づいて開放される小当たり用可変入賞装置を設ける。そして、小当たり用可変入賞装置内に球が通過することに起因して大当たり及び「時短機能」が付与される時短領域（所謂、V 領域）を備えたパチンコ機（所謂、1 種 2 種混合機）を用い、「時短機能」の付与回数に応じて、該「時短機能」が付与されるか否かを異ならせるように構成する。このように構成することで、「時短機能」が付与される遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。この場合に、可変入球手段としては、特図大当たりに対応する大入賞口と特図小当たりに対応する小入賞口とが対応し、特定領域としては、小入賞口内に設けられた V 入賞口が対応し、振分手段としては、V 入賞口を開閉する所謂 V 弁装置が対応し、特定利益状態としては、「時間短縮状態」が対応するように構成してもよい。

30

40

【 7 8 4 5 】

上記実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示及び第 2 特別図柄の動的表示において、小当たり遊技に当選することとなる大当たり乱数の値が設定されていない。これに代えて、第 1 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は / 及び、第 2 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

50

【 7 8 4 6 】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第3図柄表示装置81の主表示領域Dmにおいて実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第3図柄表示装置81の主表示領域Dmで実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmにおいて所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域Dmで目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域Dmで、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第3図柄表示装置81によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

10

【 7 8 4 7 】

上記実施形態では、第1特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第1特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第2特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第2特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第1特別図柄の動的表示の保留球数は第1特別図柄の動的表示にのみ影響し、第2特別図柄の動的表示の保留球数は第2特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第1特別図柄の動的表示の変動時間を、第1特別図柄の動的表示の保留球数と第2特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第1特別図柄の動的表示の保留球数と第2特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【 7 8 4 8 】

上記実施形態では、確率設定値を「1」～「3」の3段階で変更可能として、大当たり確率及び/又は第2図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は3段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【 7 8 4 9 】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

30

【 7 8 5 0 】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内ないと判断された場合に、「1」～「3」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「1」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内ないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

40

【 7 8 5 1 】

上記実施形態では、RAM判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、RAM判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、RAM判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になれば、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機10を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

【 7 8 5 2 】

上記実施形態では、RAM判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場

50

合について説明したが、RAM判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【7853】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機10を立ち上げた場合に、RAM消去スイッチ503をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー501にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー501を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー501が回されると、自動でオン状態に設定キー501が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー501をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

10

【7854】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機10を立ち上げた場合に、設定キー501をオフ状態にすることによって、又は、RAM消去スイッチ503をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス100に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス100を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【7855】

20

上記実施形態では、パチンコ機10の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、RAM消去スイッチ503と設定キー501との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠12の開放を必須条件とし、その他、RAM消去スイッチ503と設定キー501との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠12の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【7856】

上記各実施形態では、RAM消去スイッチ503を主制御装置110に搭載していた。これに対し、RAM消去スイッチ503を電源装置115や払出制御装置111に搭載するように構成してもよい。

30

【7857】

上記各実施形態では、設定キー501により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー501により、1の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、3個 5個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（3秒 5秒への変更）や駆動幅（例えば、20mm 30mmへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、1度から3度への変更）、パチンコ機10自体の傾斜態様（例えば、1度から3度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【7858】

40

上記各実施形態では、設定キー501の鍵孔をパチンコ機10の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー501の鍵孔の向きを、パチンコ機10の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機10の斜め方向、或いは、パチンコ機10の前面側に向くように構成してもよい。

【7859】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「0」以上「49」以下か否か）可能に構成し、主制御装置110の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成して

50

もよい。具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」とし、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」としてもよい。

【７８６０】

ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

10

【７８６１】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２０２aに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【７８６２】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別カウンタＣ２等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

20

【７８６３】

上記実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「１」から「２」までは、大当たり乱数値を「２」ずつ増加させる一方、設定値「２」から「３」では、大当たり乱数値を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

30

【７８６４】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタＣ２又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【７８６５】

40

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【７８６６】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値

50

を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル 202a において、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

10

【7867】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル 202a において、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

【7868】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル 202a において、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル 202a に規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル 202a において、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

20

30

【7869】

上記実施形態では、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合、特別図柄の大当たり確率が向上（2 倍以上アップ）するように構成されていた。これに対し、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の小当たり確率を向上するように構成してもよい。また、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、特別図柄の大当たり確率の上昇度合いを 2 倍以上（例えば、10 倍）に設定してもよい。さらに、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に移行する場合に、大当たり確率と小当たり確率とを共に向上（例えば、大当たり確率を 5 倍、小当たり確率も 5 倍）に設定してもよい。

40

【7870】

上記実施形態では、第 1 特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第 2 特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成されていた。これに対し、第 1 特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第 2 特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成してもよいし、第 1 特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第 2 特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。

【7871】

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態および高確率状態とにおいて、いずれの状態でも大当たり確率において設定差が生じるように構成していた。これに対し、いずれか一

50

方の状態（低確率状態又は高確率状態）における大当たり確率の設定差を無くし、他方の状態（高確率状態又は低確率状態）における大当たり確率に設定差を設けるように構成してもよい。

【 7 8 7 2 】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な1の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、1の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 7 8 7 3 】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役72を用い、普通電役72の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態に変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態に変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第2始動口71の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ120度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第2始動口71側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役72の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

20

【 7 8 7 4 】

特図1用第4図柄表示領域87と特図2用第4図柄表示領域88との表示態様及び表示位置を、主表示領域Dmで変動演出している第1特別図柄又は第2特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Dmで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第4図柄表示領域87、88を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第4図柄表示領域88、87を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【 7 8 7 5 】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート67を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 7 8 7 6 】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普通図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を50/100にするとともに、特別

50

図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を50/100や51/100等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役72の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役72の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【7877】

大当たりで当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である1図柄、3図柄、5図柄、7図柄のうち、1図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第1特別図柄および第2特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、3図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第2特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特1ロング特2ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、5図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄および第2特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、7図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第2特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特1ショート特2ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7878】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後1回目～10回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、11回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7879】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役72が1回開放される1回開放当たりと、出沒板72aが3回開放される3回開放当たりと、普通電役72が3回かつ長く開放される3回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【7880】

上記実施形態では、「通常遊技状態」「普図高確時間短縮状態」「普図低確時間短縮状態」「確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第1特別図柄の始動口を、普通電役72が付属した第2特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役72が作動し難いことによって、第2特別図柄より遊技者にとって有利な第1特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役72が作動し易いことによって、第1特別図柄より遊技者にとって不利な第2特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

20

30

40

50

【 7 8 8 1 】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第 4 図柄表示領域 8 7 , 8 8 の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域 D s の右小領域 D s 3 に第 4 図柄表示領域 8 7 , 8 8 を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域 D s 3 に表示する一方、第 4 図柄表示領域 8 7 , 8 8 を左小領域 D s 1 に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【 7 8 8 2 】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域 D m で行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域 D m で行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第 1 特別図柄の変動演出が主表示領域 D m で実行されている場合は、第 1 特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第 3 図柄表示装置 8 1 や音声出力装置 2 2 6 で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第 2 特別図柄の変動演出が主表示領域 D m で実行されている場合は、第 2 特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第 3 図柄表示装置 8 1 や音声出力装置 2 2 6 で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【 7 8 8 3 】

上記実施形態では、主制御装置 1 1 0 から各コマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信され、その音声ランプ制御装置 1 1 3 から表示制御装置 1 1 4 に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置 1 1 0 から表示制御装置 1 1 4 に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを 1 の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを 1 つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【 7 8 8 4 】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行されるコマンド判定処理（S 1 1 1 1）において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ 2 2 3 a , 2 2 3 b をオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ 2 2 3 a , 2 2 3 b をオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【 7 8 8 5 】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ 2 2 3 a , 2 2 3 b をオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行される変動演出処理（S 1 1 1 0）では、各変動開始フラグ 2 2 3 a , 2 2 3 b がオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置 1 1 4 へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置 1 1 4 へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置 1 1 4 に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基

10

20

30

40

50

づき、各変動演出を第3図柄表示装置81に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置113では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置114へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置114へ送信するようにしてもよい。また、確変領域65dが有効に設定されるラウンド数は、大当たり種別によって設定された最大ラウンド数以下であれば1でも良いし、複数でも良いし、すべてのラウンドでも良い。そして、表示制御装置114では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第3図柄表示装置81に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【7886】

上記実施形態において、デモ演出は、「0」から「9」の数字が付されていない主図柄からなる第3図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第3図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第3図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第3図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

【7887】

上記実施形態において、変動演出が行われる第3図柄表示装置81にて連続予告演出を実行してもよいし、第3図柄表示装置81とは別の第4図柄表示装置を設け、第3図柄表示装置81で実行される変動演出と合わせて、第4図柄表示装置に第4図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第4図柄表示装置の制御を表示制御装置114で行ってもよいし、音声ランプ制御装置113で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機10に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置113の制御により、パチンコ機10の音声出力装置226から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機10の電飾部29～33を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【7888】

これにより、第3図柄表示装置81（および特別図柄表示装置37）において変動演出が行われる度に、連続して第4図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置226から音声が出力されたり、若しくは、電飾部29～33が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第3図柄表示装置81を注視して遊技を継続して行うが、第3図柄表示装置81とは別の第4図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置226からの音声出力、若しくは電飾部29～33の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第4図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置226からの音声出力、または電飾部29～33の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【7889】

また、連続予告演出を音声出力装置226からの音声出力や、電飾部29～33の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置113によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置110に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置113に行わせ、変動演出を表示制御装置114に行わせることで、パチンコ機10により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、1つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のMPUに求められる性能を低く抑えることができる。

【7890】

尚、第3図柄表示装置81における連続予告演出用の図柄の表示、第4図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置226か

10

20

30

40

50

らの音声出力、及び、電飾部 29 ~ 33 の点灯または点滅のうち、少なくとも 2 以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第 3 図柄表示装置 81 による表示、第 4 図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置 226 からの音声出力、電飾部 29 ~ 33 の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【7891】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第 3 図柄表示装置 81 に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置 114 の MPU で実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第 3 図柄表示装置 81 において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【7892】

上記実施形態において、主制御装置 110 は、第 1 始動口 64 又は第 2 始動口 71 への入賞（始動入賞）があった場合に、「1」加算された保留球数を音声ランプ制御装置 113 へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタ C1 ~ C3, CS1 をそのまま含めて、音声ランプ制御装置 113 へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタ C1 ~ C3, CS1 の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置 110 より音声ランプ制御装置 113 に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置 113 に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置 113 へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置 113 へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置 113 へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置 113 は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第 1 ~ 第 4 エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

【7893】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置 113 において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタ C1 ~ C3, CS1 の値そのものを RAM 223 に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、RAM 223 に格納してもよい。

【7894】

10

20

30

40

50

上記実施形態においては、第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入賞およびスルーゲート 6 7 の通過は、それぞれ最大 4 回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定してもよい。また、第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「4」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第 3 図柄表示装置 8 1 の一部において、数字で、或いは、4 つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置 3 7 とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

10

【7895】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいは L 字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、1 又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、1 又は複数のキャラクタが、第 3 図柄として用いられる。

【7896】

20

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄 Z 1 ~ Z 3 を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄 Z 1 ~ Z 3 をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄 Z 1 ~ Z 3 をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【7897】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば 2 回、3 回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、2 回権利物、3 回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、V ゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

30

【7898】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

40

【7899】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そ

50

ここで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のROMに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、AT期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【7900】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【7901】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【7902】

< A群：大当たりラウンド毎の確変領域の有効・無効を大当たり種別で決定 >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【7903】

この遊技機では、少なくとも、所定の第1遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第1遊技状態より遊技者にとって有利な第2遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第2遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第2遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

【7904】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【7905】

A群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【7906】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第1始動口64）と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、MPU201）と、

前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置37）と、

前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置6

10

20

30

40

50

5)と、を備え、

前記可変入球手段は、

入球領域を開閉する開閉手段(例えば、大入賞口開閉板65a)と、

遊技球が入球可能な特定領域(例えば、確変領域65d)と、

前記特定領域に入球した遊技球を検出する第1検出手段(例えば、確変領域スイッチ65g)と、

前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第2検出手段(例えば、排出通路65h)と、

前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段(例えば、確変領域開閉板65e)と、を備えた遊技機であって、

10

前記第1検出手段は、

前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回(例えば、確変領域有効テーブル202h)が予め設定され、

前記振分手段は、

遊技球が前記第1検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御(例えば、確変領域開放テーブル202g)され、

当該遊技機は、

前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示(例えば、表示用投票受付中演出コマンド)を特定タイミングで表示手段(例えば、第3図柄表示装置81)に実行させる表示制御手段(例えば、表示制御装置114)と、

20

前記第1検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段(例えば、確変移行フラグ203k)と、

遊技状態に対応して所定回の前記第1検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段(例えば、確変領域通過判定処理)と、

当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態(例えば、「確率変動状態」)を付与する付与手段(例えば、確変フラグ203j)と、

30

前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から1つの共通演出を選択して実行する実行手段(例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド)と、を備えている

ことを特徴とする遊技機A1。

【7907】

遊技機A1によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第1検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第2検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第1検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第1検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の

40

50

可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表示制御手段と、前記第1検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第1検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から1つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備えている。これにより、特定の図柄の種類によって、各可変動作回における特定領域が有効又は無効に設定されるパターンが異なるようにすることができる。その結果、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

【7908】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第1始動口64）と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、MPU201）と、

前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置37）と、

20

前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置65）と、を備え、

前記可変入球手段は、

入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板65a）と、

遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域65d）と、

前記特定領域に入球した遊技球を検出する第1検出手段（例えば、確変領域スイッチ65g）と、

前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第2検出手段（例えば、排出通路65h）と、

30

前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板65e）と、を備えた遊技機であって、

前記第1検出手段は、

前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル202h）が予め設定され、

前記振分手段は、

遊技球が前記第1検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル202g）され、

40

当該遊技機は、

前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第3図柄表示装置81）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置114）と、

前記第1検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ203k）と、

遊技状態に対応して所定回の前記第1検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、

50

当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ 2 0 3 j）と、

前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から 1 つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、を備え、

前記表示制御手段は、

前記特別遊技状態の所定期間に前記所定回の前記第 1 検出手段の検出が無い場合は、前記特定報知表示を特別報知表示（例えば、投票警告処理）に切り替えて前記特定領域への遊技球の入球を促す

ことを特徴とする遊技機 B 1。

【 7 9 0 9 】

遊技機 B 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る 特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第 1 検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第 2 検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第 1 検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第 1 検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表示制御手段と、前記第 1 検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第 1 検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から 1 つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記特別遊技状態の所定期間に前記所定回の前記第 1 検出手段の検出が無い場合は、前記特定報知表示を特別報知表示に切り替えて前記特定領域への遊技球の入球を促す。これにより、特定領域が開放されている状況において、所定期間に第 1 検出手段によって遊技球が検知されない場合に、特定領域への遊技球の入球を促す表示態様を変化させることができる。その結果、特定領域が開放されている状況において、所定期間に第 1 検出手段によって遊技球が検知されない場合に、遊技者に対して特定領域への遊技球の入球を促すことができる。そして、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 7 9 1 0 】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第 1 始動口 6 4）と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例

10

20

30

40

50

えば、MPU201)と、

前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段(例えば、特別図柄表示装置37)と、

前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態(例えば、大当たり状態)を実行する可変入球手段(例えば、可変入賞装置65)と、を備え、

前記可変入球手段は、

入球領域を開閉する開閉手段(例えば、大入賞口開閉板65a)と、

遊技球が入球可能な特定領域(例えば、確変領域65d)と、

前記特定領域に入球した遊技球を検出する第1検出手段(例えば、確変領域スイッチ65g)と、

前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第2検出手段(例えば、排出通路65h)と、

前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段(例えば、確変領域開閉板65e)と、を備えた遊技機であって、

前記第1検出手段は、

前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回(例えば、確変領域有効テーブル202h)が予め設定され、

前記振分手段は、

遊技球が前記第1検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御(例えば、確変領域開放テーブル202g)され、

当該遊技機は、

前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示(例えば、表示用投票受付中演出コマンド)を特定タイミングで表示手段(例えば、第3図柄表示装置81)に実行させる表示制御手段(例えば、表示制御装置114)と、

前記第1検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段(例えば、確変移行フラグ203k)と、

遊技状態に対応して所定回の前記第1検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段(例えば、確変領域通過判定処理)と、

当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態(例えば、「確率変動状態」)を付与する付与手段(例えば、確変フラグ203j)と、

前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から1つの共通演出を選択して実行する実行手段(例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド)と、を備え、

前記表示制御手段は、

前記特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合は、必ず前記特別遊技状態の所定期間に前記所定回の前記第1検出手段の検出があったことを報知する報知演出(例えば、勝利用競争展開シナリオコマンド)を実行することを特徴とする遊技機C1。

【7911】

遊技機C1によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄

10

20

30

40

50

を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第1検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第2検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第1検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第1検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表示制御手段と、前記第1検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第1検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から1つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合は、必ず前記特別遊技状態の所定期間に前記所定回の前記第1検出手段の検出があったことを報知する報知演出を実行する。これにより、特定領域が有効に設定されている状態において、第1検出手段による遊技球の検知が行われた場合に、表示手段による実行中の演出内容に関わらず検知結果の報知演出を実行することができる。そして、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【7912】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第1始動口64）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、MPU201）と、

前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置37）と、

前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置65）と、を備え、

前記可変入球手段は、

入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板65a）と、

遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域65d）と、

前記特定領域に入球した遊技球を検出する第1検出手段（例えば、確変領域スイッチ65g）と、

前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第2検出手段（例えば、排出通路65h）と、

前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板65e）と、を備えた遊技機であって、

前記第1検出手段は、

前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル202h）が

10

20

30

40

50

予め設定され、

前記振分手段は、

遊技球が前記第 1 検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル 2 0 2 g）され、

当該遊技機は、

前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置 1 1 4）と、

前記第 1 検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ 2 0 3 k）と、

遊技状態に対応して所定回の前記第 1 検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、

当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ 2 0 3 j）と、

前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から 1 つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、を備え、

前記振分手段が前記特定領域に遊技球が流下するように動作される可変動作回において、前記振分手段が前記特定領域に遊技球が流下しないように動作される所定期間を必ず設ける

ことを特徴とする遊技機 D 1。

【 7 9 1 3 】

遊技機 D 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第 1 検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第 2 検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第 1 検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第 1 検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表示制御手段と、前記第 1 検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第 1 検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から 1 つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備え、前記振分手段が前記特定領域に遊技

10

20

30

40

50

球が流下するように動作される可変動作回において、前記振分手段が前記特定領域に遊技球が流下しないように動作される所定期間を必ず設ける。これにより、特定領域が開放され得る可変動作回において、該特定領域が開放されていない期間を有するため、該可変動作回において、第1検出手段によって遊技球が検知され得ない状況で可変入球手段に遊技球を入球させることができる。その結果、特定領域が開放され得る可変動作回において、該特定領域に遊技球を入球させることなく可変入球手段に遊技球を入球させることができる。そして、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【7914】

10

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第1始動口64）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、MPU201）と、

前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置37）と、

前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置65）と、を備え、

前記可変入球手段は、

20

入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板65a）と、

遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域65d）と、

前記特定領域に入球した遊技球を検出する第1検出手段（例えば、確変領域スイッチ65g）と、

前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第2検出手段（例えば、排出通路65h）と、

前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板65e）と、を備えた遊技機であって、

前記第1検出手段は、

前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル202h）が予め設定され、

30

前記振分手段は、

遊技球が前記第1検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル202g）され、

当該遊技機は、

前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第3図柄表示装置81）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置114）と、

40

前記第1検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ203k）と、

遊技状態に対応して所定回の前記第1検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、

当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ203j）と、

前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複

50

数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、を備え、

前記表示制御手段は、

前記特別遊技状態において遊技者に所定の遊技方法で遊技を行うように促す前記特定報知表示とは異なる所定報知表示（例えば、主表示用右打ち指示８９）を実行可能であり、前記特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回以外の可変動作回においても前記所定報知表示を実行する

ことを特徴とする遊技機Ｅ１。

【 ７ ９ １ ５ 】

遊技機Ｅ１によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第１検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第２検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第１検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第１検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表示制御手段と、前記第１検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第１検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から１つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記特別遊技状態において遊技者に所定の遊技方法で遊技を行うように促す前記特定報知表示とは異なる所定報知表示を実行可能であり、前記特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回以外の可変動作回においても前記所定報知表示を実行する。これにより、有効可変動作回以外の可変動作回においても遊技者に所定の遊技方法で遊技を行うように促すことができる。その結果、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 ７ ９ １ ６ 】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ a）と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第１始動口６４）と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、ＭＰＵ２０１）と、

前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置３７）と、

前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態（例えば、大当たり状態）を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置６５）と、を備え、

10

20

30

40

50

前記可変入球手段は、

入球領域を開閉する開閉手段（例えば、大入賞口開閉板 6 5 a ）と、

遊技球が入球可能な特定領域（例えば、確変領域 6 5 d ）と、

前記特定領域に入球した遊技球を検出する第 1 検出手段（例えば、確変領域スイッチ 6 5 g ）と、

前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第 2 検出手段（例えば、排出通路 6 5 h ）と、

前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段（例えば、確変領域開閉板 6 5 e ）と、を備えた遊技機であって、

前記第 1 検出手段は、

前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回（例えば、確変領域有効テーブル 2 0 2 h ）が予め設定され、

前記振分手段は、

遊技球が前記第 1 検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御（例えば、確変領域開放テーブル 2 0 2 g ）され、

当該遊技機は、

前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示（例えば、表示用投票受付中演出コマンド）を特定タイミングで表示手段（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1 ）に実行させる表示制御手段（例えば、表示制御装置 1 1 4 ）と、

前記第 1 検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段（例えば、確変移行フラグ 2 0 3 k ）と、

遊技状態に対応して所定回の前記第 1 検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段（例えば、確変領域通過判定処理）と、

当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態（例えば、「確率変動状態」）を付与する付与手段（例えば、確変フラグ 2 0 3 j ）と、

前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から 1 つの共通演出を選択して実行する実行手段（例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド）と、を備え、

前記表示制御手段は、

前記所定回の前記第 1 検出手段の検出に基づいて、その後の前記特別遊技状態において表示する演出表示（例えば、表示用競争展開シナリオコマンド）を設定することを特徴とする遊技機 F 1。

【 7 9 1 7 】

遊技機 F 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第 1 検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第 2 検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第 1 検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記

10

20

30

40

50

振分手段は、遊技球が前記第 1 検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表示制御手段と、前記第 1 検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第 1 検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から 1 つの共通演出を選択して実行する実行手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記所定回の前記第 1 検出手段の検出に基づいて、その後の前記特別遊技状態において表示する演出表示を設定する。これにより、遊技者が特定領域に遊技球を入球させた場合に、該特定領域の開放後の特別遊技状態において、該入球情報に基づいた演出表示を設定することができる。その結果、遊技者が特定領域に遊技球を入球させた可変動作回に基づいた演出表示を実行することができる。そして、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

【 7 9 1 8 】

20

< G 群：大当たり中に確変領域を通過させたラウンド数が一定値に達すると以降の確変領域を無効化 >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たり に当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【 7 9 1 9 】

この遊技機では、少なくとも、所定の第 1 遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第 1 遊技状態より遊技者にとって有利な第 2 遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第 2 遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第 2 遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献 1（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 2 6 4 号公報））。

30

【 7 9 2 0 】

上記例示したような遊技機等に対して、処理負担を軽減する必要がある、この点について未だ改良の余地がある。

【 7 9 2 1 】

G 群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、処理負担を軽減することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 7 9 2 2 】

所定情報を取得可能な情報取得手段（例えば、始動入賞処理（S 2 0 8））と、

前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段（例えば、M P U 2 0 1）と、

40

前記判定手段による判定結果を使用することにより、表示装置（例えば、第 3 図柄表示装置 8 1）において所定演出（例えば、特別図柄の変動演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、表示制御装置 1 1 4）と、

前記所定演出実行手段による前記所定演出において特定結果（例えば、大当たり図柄）が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段（例えば、払出制御装置 1 1 1）と、を備えた遊技機において、

前記遊技価値付与手段は、

遊技球が通過可能な特別領域（例えば、確変領域 6 5 d）を備え、

前記特別領域を遊技球が通過した回数を計数可能な特別領域通過回数計数手段（例えば

50

、確変領域通過回数カウンタ2030)を備え、

前記特別領域通過回数計数手段は、

前記特別領域通過回数計数手段による計数結果が第1回に達した場合に、以降の通過回数の計測を行わない通過回数計測中断手段(例えば、大当たり種別「確変A」～「確変F」の場合に、確変領域通過回数カウンタ2030の値が「2」より小さくない場合に1加算しない)を備えている

ことを特徴とする遊技機G1。

【7923】

遊技機G1によれば、所定情報を取得可能な情報取得手段と、前記情報取得手段により取得された前記所定情報を判定可能な判定手段と、前記判定手段による判定結果を使用することにより、表示装置において所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、前記所定演出実行手段による前記所定演出において特定結果が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、を備えた遊技機において、前記遊技価値付与手段は、遊技球が通過可能な特別領域を備え、前記特別領域を遊技球が通過した回数を計数可能な特別領域通過回数計数手段を備え、前記特別領域通過回数計数手段は、前記特別領域通過回数計数手段による計数結果が第1回に達した場合に、以降の通過回数の計測を行わない通過回数計測中断手段を備えている。これにより、特別領域を遊技球が通過した回数を計測する契機を第1回数までに制限することができ、その結果、主制御装置110の制御的負担を軽減することができる、という効果がある。

【7924】

<H群：V入賞させたラウンドに対応する艇では不利な演出が実行されない>

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たり当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【7925】

この遊技機では、少なくとも、所定の第1遊技状態(例えば、特別図柄の低確率状態)と、該第1遊技状態より遊技者にとって有利な第2遊技状態(例えば、特別図柄の高確率状態)とを発生可能に構成され、該第2遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第2遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある(例えば、特許文献1(特開2017-148264号公報))。

【7926】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【7927】

H群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【7928】

遊技球を発射可能な発射手段(例えば、球発射ユニット112a)と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域(例えば、第1始動口64)と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段(例えば、MPU201)と、

前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段(例えば、特別図柄表示装置37)と、

前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態(例えば、大当たり状態)を実行する可変入球手段(例えば、可変入賞装置65)と、を備え、

前記可変入球手段は、

入球領域を開閉する開閉手段(例えば、大入賞口開閉板65a)と、

遊技球が入球可能な特定領域(例えば、確変領域65d)と、

前記特定領域に入球した遊技球を検出する第1検出手段(例えば、確変領域スイッチ65

10

20

30

40

50

g) と、

前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第 2 検出手段 (例えば、排出通路 6 5 h) と、

前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段 (例えば、確変領域開閉板 6 5 e) と、を備えた遊技機であって、

前記第 1 検出手段は、

前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回 (例えば、確変領域有効テーブル 2 0 2 h) が予め設定され、

前記振分手段は、

遊技球が前記第 1 検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御 (例えば、確変領域開放テーブル 2 0 2 g) され、

当該遊技機は、

前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示 (例えば、表示用投票受付中演出コマンド) を特定タイミングで表示手段 (例えば、第 3 図柄表示装置 8 1) に実行させる表示制御手段 (例えば、表示制御装置 1 1 4) と、

前記第 1 検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段 (例えば、確変移行フラグ 2 0 3 k) と、

遊技状態に対応して所定回の前記第 1 検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段 (例えば、確変領域通過判定処理) と、

当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態 (例えば、「確率変動状態」) を付与する付与手段 (例えば、確変フラグ 2 0 3 j) と、

前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から 1 つの共通演出を選択して実行する実行手段 (例えば、表示用大当たり中導入演出コマンド) と、

前記遊技機は、

前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して前記特定報知表示が実行されている場合に、前記第 1 検出手段によって遊技球の入球を検出した場合、該第 1 検出手段の検出によって前記特定利益状態が付与されるか否かを報知する所定期間の演出 (例えば、「競争演出」) では、前記第 1 検出手段による検出が発生しなかった場合に選択され得る特定の演出 (例えば、入賞させたラウンドに対応する艇におけるフライングやレイト、落水等の不利な演出) が表示されないように構成されている

ことを特徴とする遊技機 H 1。

【 7 9 2 9 】

遊技機 H 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記所定の判定の結果が特定結果である場合に、複数の図柄を変動表示させ変動表示の終了時に特定の図柄を停止表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記特定の図柄が表示された後に複数回の可変動作から成る特別遊技状態を実行する可変入球手段と、を備え、前記可変入球手段は、入球領域を開閉する開閉手段と、遊技球が入球可能な特定領域と、前記特定領域に入球した遊技球を検出する第 1 検出手段と、前記特定領域に入球しなかった遊技球を検出する第 2 検出手段と、前記特定領域へ遊技球が流下可能な状態と不能な状態とに振り分ける振分手段と、を備えた遊技機であって、前記第 1 検出手段は、前記特定の図柄の種類に少なくとも対応して遊技球の検出が有効となる、前記複数回の可変動作における所定回の有効可変動作回が予め設定され、前記振分手段は、遊技球が前記第 1 検出手段によって検出され得る可変動作回において、遊技

10

20

30

40

50

球が前記特定領域に流下するように動作するよう制御され、当該遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して、所定の遊技者に前記特定領域への遊技球の入球を促す特定報知表示を特定タイミングで表示手段に実行させる表示制御手段と、前記第1検出手段での検出の有無を判別可能な判別情報を記憶する判別情報記憶手段と、遊技状態に対応して所定回の前記第1検出手段の検出のみを前記判別情報記憶手段の記憶状態に反映させる記憶制御手段と、当該特定の図柄の種類に対応して設定されている前記有効可変動作回において、前記判別情報記憶手段に遊技球の検出を示す前記判別情報が記憶されている場合に遊技者に前記特別遊技状態とは異なる特定利益状態を付与する付与手段と、前記特定タイミングで実行される前記特定報知表示の表示前に実行される演出として、複数の異なる前記特定の図柄の種類で共通して実行され得る複数の共通演出から1つの共通演出を選択して実行する実行手段と、前記遊技機は、前記複数回の可変動作のうちの所定可変動作の実行に関連して前記特定報知表示が実行されている場合に、前記第1検出手段によって遊技球の入球を検出した場合、該第1検出手段の検出によって前記特定利益状態が付与されるか否かを報知する所定期間の演出では、前記第1検出手段による検出が発生しなかった場合に選択され得る特定の演出が表示されないように構成されている。これにより、特定の図柄の種類によって、各可変動作回における特定領域が有効又は無効に設定されるパターンが異なるようにすることができつつ、遊技者が特定領域へ入球させて第1検出手段の検出によって特定利益状態が付与されるか否かを報知する所定期間の演出では、特定の演出が表示されないように構成することで、遊技者が特定の演出が終了するまで特定利益状態が付与されるか否かを堪能させることができる。その結果、いずれの可変動作回における特定領域が有効に設定されているかを推測しながら特別遊技状態を遊技することができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

10

20

【7930】

なお、上記遊技機A1のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1、B1、C1、D1、E1、F1、G1、H1のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【7931】

なお、上記遊技機B1のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1、C1、D1、E1、F1、G1、H1のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【7932】

なお、上記遊技機C1のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1、B1、D1、E1、F1、G1、H1のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

30

【7933】

なお、上記遊技機D1のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1、B1、C1、E1、F1、G1、H1のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【7934】

なお、上記遊技機E1のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1、B1、C1、D1、F1、G1、H1のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【7935】

なお、上記遊技機F1のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1、B1、C1、D1、E1、G1、H1のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

40

【7936】

なお、上記遊技機G1のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1、B1、C1、D1、E1、F1、H1のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【7937】

なお、上記遊技機H1のいずれかの構成に対して、上記遊技機A1、B1、C1、D1、E1、F1、G1のいずれか1にて限定した構成を適用してもよい。

【7938】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【7939】

50

遊技機 A 1、B 1、C 1、D 1、E 1、F 1、G 1、H 1 のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機 X 1。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【7940】

10

遊技機 A 1、B 1、C 1、D 1、E 1、F 1、G 1、H 1 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機 X 2。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【7941】

20

遊技機 A 1、B 1、C 1、D 1、E 1、F 1、G 1、H 1 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機 X 3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

30

【7942】

<第22実施形態>

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図380～図468を参照し、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）10に適用した場合の第22実施形態について説明する。図380は、第22実施形態におけるパチンコ機10の正面図であり、図381はパチンコ機10の背面図であり、図382はパチンコ機10の遊技盤13の正面図である。

【7943】

従来、所定の期間が経過した後に予め定めた遊技者に有利な遊技状態に移行して遊技者に利益を付与する遊技機がある。有利な遊技状態において、遊技者の遊技により所定の条件が成立した場合に遊技者は賞球を得ることができる。

40

【7944】

このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。

【7945】

具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一様である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解し難い若しくは理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに關して生じる興味も得難い若しくは得ることができない。

50

【 7 9 4 6 】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興味を高めることを目的としている。

【 7 9 4 7 】

より具体的には、例えば、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において、大当たりを発生可能な（即ち、特定領域 6 5 d を通過可能な）小当たり当選時に、該小当たりで大当たりを発生させるか否かの選択肢を設けた遊技性とする事で、遊技のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に対して、獲得可能な出玉の期待値がより高くなる打ち方報知を実行できる遊技機を提供することを目的としている。

10

【 7 9 4 8 】

本目的を達成するために、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様または前記第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段を備えている。

20

【 7 9 4 9 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定期間」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

30

【 7 9 5 0 】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

40

【 7 9 5 1 】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

50

【 7 9 5 2 】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

10

【 7 9 5 3 】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【 7 9 5 4 】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

20

【 7 9 5 5 】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、RAMに設けられるカウンタの値や、RAMの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の1の可動における可動時間、大入賞口など可動体の1の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の1の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

30

40

【 7 9 5 6 】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【 7 9 5 7 】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

50

【 7 9 5 8 】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【 7 9 5 9 】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図1始動口、特図2始動口、普図始動口などが挙げられる。

10

【 7 9 6 0 】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第3図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【 7 9 6 1 】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

20

30

【 7 9 6 2 】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【 7 9 6 3 】

40

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【 7 9 6 4 】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上で

50

あること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【 7 9 6 5 】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の 1 タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「 0 」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の 1 タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの 1 タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【 7 9 6 6 】

さらに、報知態様は、少なくとも 2 種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【 7 9 6 7 】

パチンコ機 1 0 は、図 3 8 0 に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠 1 1 と、その外枠 1 1 と略同一の外形形状に形成され外枠 1 1 に対して開閉可能に支持された内枠 1 2 とを備えている。外枠 1 1 には、内枠 1 2 を支持するために正面視（図 3 8 0 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 1 8 が取り付けられ、そのヒンジ 1 8 が設けられた側を開閉の軸として内枠 1 2 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【 7 9 6 8 】

内枠 1 2 には、多数の釘や入賞口（入球口）6 3 , 6 4 , 7 1 等を有する遊技盤 1 3 （図 3 8 2 参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤 1 3 の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠 1 2 には、球を遊技盤 1 3 の前面領域に発射する球発射ユニット 1 1 2 a （図 3 8 4 参照）やその球発射ユニット 1 1 2 a から発射された球を遊技盤 1 3 の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、遊技盤 1 3 の詳細については、図 3 8 2 において後述する。

【 7 9 6 9 】

内枠 1 2 の前面側には、その前面上側を覆う前面枠 1 4 と、その下側を覆う下皿ユニット 1 5 とが設けられている。前面枠 1 4 及び下皿ユニット 1 5 を支持するために正面視（図 3 8 0 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 1 9 が取り付けられ、そのヒンジ 1 9 が設けられた側を開閉の軸として前面枠 1 4 及び下皿ユニット 1 5 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠 1 2 の施錠と前面枠 1 4 の施錠とは、シリンダ錠 2 0 の

10

20

30

40

50

鍵穴 2 1 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【 7 9 7 0 】

前面枠 1 4 は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部 1 4 c が設けられている。前面枠 1 4 の裏面側には 2 枚の板ガラスを有するガラスユニット 1 6 が配設され、そのガラスユニット 1 6 を介して遊技盤 1 3 の前面がパチンコ機 1 0 の正面側に視認可能となっている。

【 7 9 7 1 】

前面枠 1 4 には、球を貯留する上皿 1 7 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 1 7 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 1 7 の底面は正面視（図 3 8 0 参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 1 7 に投入された球が球発射ユニット 1 1 2 a（図 3 8 4 参照）へと案内される。また、上皿 1 7 の上面の正面視左側には、枠ボタン 2 2 が設けられている。

10

【 7 9 7 2 】

枠ボタン 2 2 は、例えば、後述する第 3 図柄表示装置 8 1（図 3 8 2 参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン 2 2 は、第 3 図柄の変動表示（以下、第 3 図柄の変動表示を「変動演出」という。）において実行される予告表示での演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。

【 7 9 7 3 】

また、変動演出とは、後述する第 3 図柄表示装置 8 1（図 3 8 2 参照）にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤 1 3 の前面領域に発射された球が特定の入賞口（例えば、後述の第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1（図 3 8 2 参照））へ入賞したことを契機として実行され、図柄（後述の第 3 図柄）が所定時間変動された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。

20

【 7 9 7 4 】

さらに、ステージとは、後述する第 3 図柄表示装置 8 1（図 3 8 2 参照）に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機 1 0 では「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」の 3 つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行される「リーチ表示」などの各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。

30

【 7 9 7 5 】

また、「リーチ表示」とは、後述する第 3 図柄表示装置 8 1（図 3 8 2 参照）において実行される変動演出において、大当たりが発生することを示す「大当たり表示」の一手手前の表示のことをいう。具体的には、後述する左図柄列 Z 1 及び右図柄列 Z 3（図 3 8 3 参照）の第 3 図柄が同一図柄で停止し、中図柄列 Z 2（図 3 8 3 参照）が未だ停止せず変動を継続している状態のことをいう。

【 7 9 7 6 】

本実施形態のパチンコ機 1 0 では、「リーチ表示」として、大別して、「ノーマルリーチ」の演出を構成する一単位の要素（以下、演出を構成する一単位の要素を「変動要素」という）と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、該「ノーマルリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スーパーリーチ」の変動要素と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して実行され、「スーパーリーチ」の変動要素より大当たり期待度が高い「スペシャルリーチ」の変動要素とが用意されている。

40

【 7 9 7 7 】

ステージの変更は、変動演出が行われていない期間（即ち、デモ表示中）や、変動演出において第 3 図柄が遊技者に視認不能に高速に変動される「高速変動」の変動要素中に、遊技者によって枠ボタン 2 2 が押下操作された場合に行われる。そして、枠ボタン 2 2 が操作される度に「街中ステージ」「空ステージ」「島ステージ」「街中ステージ」・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入直後は、初期ステージとして「街中

50

ステージ」が設定される。

【7978】

また、後述する第3図柄表示装置81（図382参照）にて行われる変動演出において「ノーマルリーチ」の変動要素が開始された場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素から「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するときは、「ノーマルリーチ」の変動要素中に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の選択画面が第3図柄表示装置81に表示されるように構成してもよい。

【7979】

具体的には、選択画面では、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素として選択可能な複数の候補が表示され、その選択画面が表示されている間に、枠ボタン22が遊技者に押下操作された場合に、選択された候補が変更されるように構成する。そして、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素へ発展するときに選択されていた演出候補に基づいて、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定され、その決定に従って「スーパーリーチ」の変動要素は「スペシャルリーチ」の変動要素が第3図柄表示装置81にて実行される。

【7980】

なお、第22実施形態では、枠ボタン22を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン22に代えて、遊技者によりパチンコ機10に対して所定方向（例えば、パチンコ機10に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素が決定されたりしてもよい。

【7981】

また、枠ボタン22を上皿17の側面視正面側に配置するように構成しているが、枠ボタン22の配置位置は、遊技者が押下操作可能な位置であれば如何様な配置位置でも良く、例えば、上皿17の上面側に配置してもよいし、後述する下皿50の近傍（上面又は側面）に配置してもよい。

【7982】

前面枠14には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定の「リーチ表示」時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部14cの周縁には、発光ダイオード（ライト・エミッティング・ダイオード（Light Emitting Diode）。以下、「LED」と略す。）等の発光手段を内蔵した電飾部29～33が設けられている。

【7983】

パチンコ機10においては、これら電飾部29～33が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時や「リーチ表示」時等には内蔵するLEDの点灯や点滅によって各電飾部29～33が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前の「リーチ表示」中である旨が報知される。また、前面枠14の正面視左上部には、LED等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ34が設けられている。

【7984】

右側の電飾部32下側には、前面枠14の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓35が形成され、遊技盤13前面の貼着スペースK1（図382参照）に貼付される証紙等はパチンコ機10の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機10においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部29～33の周りの領域にクロムメッキを施したアクリロニトリル・ブタジエン・スチレン（Acrylonitrile Butadiene Styrene。以下、「ABS」と略す。）樹脂製のメッキ部材36が取り付けられている。

【7985】

10

20

30

40

50

窓部 14c の下方には、貸球操作部 40 が配設されている。貸球操作部 40 には、度数表示部 41 と、球貸しボタン 42 と、返却ボタン 43 とが設けられている。パチンコ機 10 の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット。図示せず。）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 40 が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部 41 はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵された LED が点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン 42 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 17 に供給される。返却ボタン 43 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。

【7986】

10

なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿 17 に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 40 が不要となるが、この場合には、貸球操作部 40 の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【7987】

上皿 17 の下側に位置する下皿ユニット 15 には、その中央部に上皿 17 に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿 50 が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿 50 の右側には、球を遊技盤 13 の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル 51 が配設され、かかる操作ハンドル 51 の内部には球発射ユニット 112a（図 384 参照）の駆動を許可するためのタッチセンサ 51a と、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ 51b と、操作ハンドル 51 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。

20

【7988】

操作ハンドル 51 が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ 51a がオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル 51 の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤 13 の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル 51 が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ 51a および打ち止めスイッチ 51b がオフとなっている。

【7989】

30

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

【7990】

次に、図 381 に示すように、パチンコ機 10 の背面側には、制御基板ユニット 90、91 と、裏パックユニット 94 とが主に備えられている。制御基板ユニット 90 は、主基板（主制御装置 110）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置 113）と表示制御基板（表示制御装置 114）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット 91 は、払出制御基板（払出制御装置 111）と発射制御基板（発射制御装置 112）と電源基板（電源装置 115）とカードユニット接続基板 116 とが搭載されてユニット化されている。

40

【7991】

裏パックユニット 94 は、保護カバー部を形成する裏パック 92 と払出ユニット 93 とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る 1 チップマイコンとしてのマイクロ・プロセッシング・ユニット（Micro-Processing Unit。以下、「MPU」と略す）、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられ

50

る乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【 7 9 9 2 】

なお、主制御装置 1 1 0、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4、払出制御装置 1 1 1 及び発射制御装置 1 1 2、電源装置 1 1 5、カードユニット接続基板 1 1 6 は、それぞれ基板ボックス 1 0 0 ~ 1 0 4 に収納されている。基板ボックス 1 0 0 ~ 1 0 4 は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【 7 9 9 3 】

また、基板ボックス 1 0 0 (主制御装置 1 1 0) 及び基板ボックス 1 0 2 (払出制御装置 1 1 1 及び発射制御装置 1 1 2) は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット (図示せず) によって開封不能に連結 (かしめ構造による連結) している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール (図示せず) が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス 1 0 0, 1 0 2 を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス 1 0 0, 1 0 2 を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス 1 0 0, 1 0 2 が開封されたかどうかを知ることができる。

【 7 9 9 4 】

主制御装置 1 1 0 を構成する主基板上には、ベース表示装置 4 0 1 が配設されており、パチンコ機 1 0 の背面側を見たときにベース表示装置 4 0 1 の表示画面が見えるように組付けられている。ベース表示装置 4 0 1 には、通常時においてベース値 (通常遊技状態において 1 0 0 発の球の発射に対して払い出される (賞球される) 球の数 (割合)) が表示される一方、設定変更モード及び設定確認モードのときには確率設定値が表示される。また、ベース表示装置 4 0 1 には、エラー履歴も表示可能に構成される。

【 7 9 9 5 】

また、主制御装置 1 1 0 を構成する主基板上には、設定された確率設定値を変更する場合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用する設定キー 5 0 1 と、ベース表示装置 4 0 1 にエラー履歴を表示させる場合に使用するエラー表示ボタン 5 0 2 が設けられている。設定キー 5 0 1 とエラー表示ボタン 5 0 2 とは、基板ボックス 1 0 0 に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス 1 0 0 を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。

【 7 9 9 6 】

払出ユニット 9 3 は、裏パックユニット 9 4 の最上部に位置して上方に開口したタンク 1 3 0 と、タンク 1 3 0 の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール 1 3 1 と、タンクレール 1 3 1 の下流側に縦向きに連結されるケースレール 1 3 2 と、ケースレール 1 3 2 の最下流部に設けられ、払出モータ 2 1 6 (図 3 8 4 参照) の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装置 1 3 3 とを備えている。タンク 1 3 0 には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置 1 3 3 により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール 1 3 1 には、当該タンクレール 1 3 1 に振動を付加するためのパイプレータ 1 3 4 が取り付けられている。

【 7 9 9 7 】

また、払出制御装置 1 1 1 には状態復帰スイッチ 1 2 0 が設けられ、発射制御装置 1 1 2 には可変抵抗器の操作つまみ 1 2 1 が設けられ、電源装置 1 1 5 には R A M 消去スイッチ 5 0 3 が設けられている。状態復帰スイッチ 1 2 0 は、例えば、払出モータ 2 1 6 (図 3 8 4 参照) 部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消 (正常状態への復帰) するために操作される。操作つまみ 1 2 1 は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。R A M 消去スイッチ 5 0 3 は、パチンコ機 1 0 を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

10

20

30

40

50

【 7 9 9 8 】

次に、図 3 8 2 を参照して遊技盤 1 3 の具体的構成について説明する。まず、図 3 8 2 に示すように、遊技盤 1 3 は、正面視略正形状に切削加工した木製のベース板 6 0 に、球案内用の多数の釘や風車およびレール 6 1 , 6 2、球が入賞することで付与利益として所定の賞球を得ることができる一般入賞口 6 3、第 3 図柄の大当たりが発生した場合に開放される可変入賞装置 6 5、第 3 図柄（所謂、特別図柄）の 1 つである第 1 特別図柄の抽選契機となる始動検知領域としての第 1 始動口 6 4、第 3 図柄の 1 つである第 2 特別図柄の抽選契機となる第 2 始動口 7 1、第 2 図柄（所謂、普通図柄）の抽選契機となるスルーゲート 6 7、開放状態となることで第 2 始動口 7 1 へ球が入球可能となる普通電役 7 2、第 3 図柄表示装置 8 1 及び第 2 図柄表示装置 8 3 等を有した可変表示装置ユニット 8 0 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 1 2 の裏面側に取り付けられる。

10

【 7 9 9 9 】

一般入賞口 6 3、第 1 始動口 6 4、可変入賞装置 6 5、スルーゲート 6 7、第 2 始動口 7 1、普通電役 7 2、可変表示装置ユニット 8 0 は、ルータ加工によってベース板 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 1 3 の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤 1 3 の前面中央部分は、前面枠 1 4 の窓部 1 4 c（図 3 8 0 参照）を通じて内枠 1 2 の前面側から視認することができる。以下に、主に図 3 8 2 を参照して、遊技盤 1 3 の構成について説明する。

【 8 0 0 0 】

遊技盤 1 3 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 6 2 が植立され、その外レール 6 2 の内側位置には外レール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の前面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6（図 3 8 0 参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3 の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の前面であって 2 本のレール 6 1 , 6 2 と円弧部材 7 0 とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

20

【 8 0 0 1 】

2 本のレール 6 1 , 6 2 は、球発射ユニット 1 1 2 a（図 3 8 4 参照）から発射された球を遊技盤 1 3 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 6 1 の先端部分（図 3 8 2 の左上部）には戻り球防止部材 6 8 が取り付けられ、一旦、遊技盤 1 3 の上部へ案内された球を再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 6 2 の先端部（図 3 8 2 の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される（以下、返しゴム 6 9 に当たる勢い等で球を発射して、該球を可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側を通過させる行為を「右打ち遊技」と称する一方、発射した球が可変表示装置ユニット 8 0 の正面視左側を通過させる行為を「左打ち遊技」と称する）。第 2 2 実施形態では、左打ち遊技において、第 1 始動口 6 4 へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第 2 始動口 7 1、可変入賞装置 6 5、スルーゲート 6 7 に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。また、右打ち遊技において、第 2 始動口 7 1、可変入賞装置 6 5、スルーゲート 6 7 へ球が入球し得る若しくは入球し易い一方、第 1 始動口 6 4 に球が入球し難い若しくは入球しないように構成されている。

30

40

【 8 0 0 2 】

また、内レール 6 1 の右下側の先端部と外レール 6 2 の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材 7 0 がベース板 6 0 に打ち込んで固定されている。

【 8 0 0 3 】

遊技領域の正面視右側上部（図 3 8 2 の右側上部）には、発光手段である複数の L E D で構成された状態 L E D 群 3 7 a と特別 L E D 群 3 7 b と右打ち報知ランプ 3 7 c とが設

50

けられた特別図柄表示装置 37 が配設されている。特別図柄表示装置 37 は、後述する主制御装置 110（図 384 参照）で行われる各制御に応じた第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機 10 の遊技状態の表示が行われる。

【8004】

状態 LED 群 37a は、後述する第 1 始動口 64 又は第 2 始動口 71 に入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド（以下、ラウンドを、単に「R」と称する場合がある）数やエラー表示も、該状態に対応する状態 LED 群 37a の点灯状態により示される。なお、状態 LED 群 37a は、それぞれの LED の発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ない LED でパチンコ機 10 の各種遊技状態を示唆することができる。

10

【8005】

なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する可動装置としての可変入賞装置 65 を開閉する大入賞口開閉板 65a が、開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第 22 実施形態のパチンコ機 10 では、大入賞口開閉板 65a が開放開始されてから「30 秒」経過するか、若しくは、大入賞口開閉板 65a の開放中に球が 10 個入賞することで、1 回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。

【8006】

20

特別 LED 群 37b は、6 個の LED で構成された上方 LED 群 37b1 と、同じく 6 個の LED で構成された下方 LED 群 37b2 との計 12 個の LED で構成されている。上方 LED 群 37b1 は、始動検知領域としての第 1 始動口 64 への球の入球に基づいて実行される第 1 抽選遊技の判定結果を示す第 1 特別図柄が動的表示される。また、下方 LED 群 37b2 は、第 2 始動口 71 への球の入球に基づいて実行される第 2 抽選遊技の判定結果を示す第 2 特別図柄が動的表示される。

【8007】

具体的には、上方 LED 群 37b1 には、遊技盤 13 の盤面中央に設けられた第 1 始動口 64 への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第 22 実施形態では、上方 LED 群 37b1 の最も上方の LED から下方の LED を 1 つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第 22 実施形態では、6 個の LED の各点灯パターンの組み合わせによって計 64 種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

30

【8008】

また、下方 LED 群 37b2 には、遊技盤 13 の右側側方に設けられた第 2 始動口 71 への入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第 22 実施形態では、下方 LED 群 37b2 の最も上方の LED から下方の LED を 1 つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第 22 実施形態では、6 個の LED の各点灯パターンの組み合わせによって計 64 種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。

40

【8009】

いずれの LED 群 37b1、37b2 においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側の LED のみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各 LED 群が点灯表示され、判定結果が小当たりである場合には、該小当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各 LED 群が点灯表示される。各 LED 群の停止パターンの詳細については、後述する。

【8010】

本パチンコ機 10 では、第 2 始動口 71 への入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口 71 に応じてその大当たり種別の判定も行い、大当たり種別に応じて可動装置と

50

しての可変入賞装置 6 5 を開閉駆動する。また、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示における当否判定において小当たりと判定された場合は、可変入賞装置 6 5 及び後述する特定領域ソレノイド 6 5 f (図 3 8 4 参照) をそれぞれ開閉駆動する。そして、可変入賞装置 6 5 内に設けられた特定領域ソレノイド 6 5 f の開放に伴って後述する特定領域スイッチ 6 5 g (図 3 8 4 参照) によって球が検知された場合には、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示における各小当たり種別に応じた大当たり遊技として可変入賞装置 6 5 を開閉駆動する。

【 8 0 1 1 】

第 2 2 実施形態において判定される大当たり種別としては、第 2 始動口 7 1 への入賞に基づいて、可変入賞装置 6 5 が 1 0 回開放する「 1 0 ラウンド時短大当たり (以下、「時短 A」と称する場合がある) 」が用意されている (図 3 8 7 参照)。

10

【 8 0 1 2 】

また、第 2 2 実施形態において判定される小当たり種別としては、始動検知領域としての第 1 始動口 6 4 への入賞に基づいて、可変入賞装置 6 5 が 1 回開放する「 1 ラウンド時短無し小当たり (以下、「小当たり A」と称する場合がある) 」、可動装置としての可変入賞装置 6 5 が 5 回開放する「 5 ラウンド時短大当たり (以下、「時短 B」と称する場合がある) 」及び可変入賞装置 6 5 が 7 回開放する「 7 ラウンド時短大当たり (以下、「時短 C」と称する場合がある) 」が用意されている (図 3 8 8 (a) 参照)。また、第 2 始動口 7 1 への入賞に基づいて、可変入賞装置 6 5 が 1 回開放する「 1 ラウンド時短無し小当たり (以下、「小当たり B」と称する場合がある) 」、可変入賞装置 6 5 が 1 0 回開放する「 1 0 ラウンド時短大当たり (以下、「時短 D」と称する場合がある) 」が用意されている (図 3 8 8 (b) 参照)。

20

【 8 0 1 3 】

ここで、「通常遊技状態」とは、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」 (以下、「普図高確時間短縮状態」と「普図低確時間短縮状態」とを総称して、「時間短縮状態」と称する場合がある) でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率及び小当たり確率が一定確率であって、かつ、普通図柄の当たり確率が「普図高確時間短縮状態」の時より低い状態 (「普図低確時間短縮状態」とは同等)、かつ、普通電役 7 2 の開放が短時間である状態をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「時間短縮状態」と大当たり確率及び小当たり確率が同等である一方、「普図高確時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態であって普通電役 7 2 の開放時間も短時間である。

30

【 8 0 1 4 】

詳細は後述するが、「通常遊技状態」において、所謂右打ち遊技をした場合に、第 2 始動口 7 1 へ球が入賞し易い遊技状態 (以下、第 2 始動口 7 1 へ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」と称する場合がある) ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、「通常遊技状態」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合 (例えば、スルーゲート 6 7 への球の通過検知等)、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報 (例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第 3 図柄表示装置 8 1 において「左打ち遊技に戻してください」の表示等) を出力するように構成されている。このように構成することで、「通常遊技状態」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

40

【 8 0 1 5 】

なお、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」として、右打ち遊技が禁止されて左打ち遊技が奨励され、第 1 特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態 A」と、右打ち遊技が禁止されておらず、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」の終了後の第 2 特別図柄の動的表示の保留球数が残存している「通常遊技状態 B」と、が発生可能に構成されている (図 3 8 9 参照)。

【 8 0 1 6 】

「通常遊技状態 A」は、R A M クリアによる初期化後、「時間短縮状態」の終了時点に

50

において第２特別図柄の保留球数が残存していない場合、又は、「通常遊技状態Ｂ」の終了後（即ち、第２特別図柄の動的表示のすべての残保留の実行後）に移行される遊技状態であり、上述したように、右打ち遊技が禁止され、左打ち遊技によって第１始動口６４へ球を入賞させる遊技を行うことが可能に構成されている（図３８９参照）。

【８０１７】

「通常遊技状態Ｂ」（以下、「通常遊技状態Ａ」と「通常遊技状態Ｂ」とを総称して、「通常遊技状態」と称する場合がある）は、「通常遊技状態Ａ」と、特別図柄の大当たり確率および普通図柄の当たり確率は同一であるものの、「時間短縮状態」の終了条件が成立した後であって、第２特別図柄の動的表示の保留球が残存している遊技状態である。第２２実施形態のパチンコ機１０では、第２特別図柄の動的表示が第１特別図柄の動的表示より優先的に実行されるため（所謂、特図２優先変動）、「通常遊技状態Ｂ」では、「時間短縮状態」において貯留された該第２特別図柄の動的表示の抽選結果がすべての保留球数で現出されるまで「通常遊技状態Ｂ」が継続される。また、この「通常遊技状態Ｂ」は、上述したように、普通図柄の当たり確率が低確率、及び、普通電役７２の開放時間（突出時間、駆動時間）が短時間であることから第２始動口７１へ球が入賞し得ないものの、右打ち遊技が禁止されておらず、右打ち遊技によって始動検知領域としてのスルーゲート６７によって球が検知された場合であっても、上記警報音および警報表示が実行されないように構成されている。そして、この「通常遊技状態Ｂ」において、第２特別図柄の動的表示のすべての保留球が大当たり又は小当たりに当選しなかった場合、「通常遊技状態Ａ」に移行するように構成されている。

【８０１８】

また、第２２実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数（第２２実施形態では、「８００回」）連続して大当たり状態（小当たり当選に基づく大当たりを含む）が発生しなかったとき、遊技者への救済措置として、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率は低確率状態であるものの、普通図柄の変動時間が短くなるとともに、普通電役７２の開放時間（突出時間、駆動時間）が長くなる「普図低確時間短縮状態」を発生させる機能（所謂、天井機能）が搭載されている（以下、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に、動的表示において所定回数連続して大当たり状態が発生せずに「普図低確時間短縮状態」に突入することを、「救済条件成立」と称し、特別図柄の当選確率が低確率状態である場合に「救済条件成立」となる特別図柄の動的表示の実行回数を「救済条件成立回数」と称する場合がある）。

【８０１９】

次いで、「普図高確時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び後述する「普図低確時間短縮状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなる状態をいう（以下、普通図柄の当たり確率がアップするとともに普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役７２の開放時間が長くなることを「高確時短機能」と称する場合がある）。この「普図高確時間短縮状態」は、第２始動口７１の正面視右側に設けられた普通電役７２が開放状態となり易くなり、右打ち遊技で発射された球が第２始動口７１へ入球し易い状態となる。

【８０２０】

即ち、「普図高確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役７２の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第２始動口７１へ入賞させ易いため、該第２始動口７１への入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【８０２１】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、「普図高確時間短縮状態」は、該「普図高確時

間短縮状態」の終了条件（図403の時短終了条件テーブル202mで後述）が異なる複数の状態（第22実施形態では、「普図高確時間短縮状態A」及び「普図高確時間短縮状態B」）が発生可能に構成されている。そして、いずれかの時短終了条件が成立するまでの間、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる。なお、上記時短終了条件が成立した場合、第2特別図柄の動的表示の保留球が残存している状態となるため、「普図高確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態B」に移行するように構成されている。

【8022】

「普図高確時間短縮状態A」は、「高確時短機能」が付与される大当たり種別又は小当たり種別に当選した場合の大当たり終了後に発生する遊技状態であり、主に、第2特別図柄の動的表示が1回実行されるまでの間、「高確時短機能」が付与された状態となる。そして、主に第2特別図柄の動的表示が1回実行されたことを条件に「通常遊技状態B」へと移行する。その他、「普図高確時間短縮状態A」は、第1特別図柄の動的表示が7回実行された場合、第1特別図柄と第2特別図柄との動的表示が合計8回実行された場合に、「普図高確時間短縮状態A」の終了条件が成立したと判断されて、「通常遊技状態B」へと移行する。

10

【8023】

よって、「普図高確時間短縮状態A」に移行した場合、該「普図高確時間短縮状態A」中に第2特別図柄の動的表示が「1回」実行可能であって、該「普図高確時間短縮状態A」終了後に移行する「通常遊技状態B」において、第2特別図柄の動的表示が残保留分の「4回」実行可能となるため、合わせて、第2特別図柄の動的表示を「5回」実行可能となるように構成されている。

20

【8024】

ここで、詳細は後述するが、第2特別図柄の動的表示の大当たり確率は $0.02/100 \sim 0.04/100$ 、小当たり確率は $15.5/100$ となっており（図386（b）参照）、平均すると約6回転に1回の割合で、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）が発生可能となるように構成されている。

【8025】

従って、「普図高確時間短縮状態A」に移行した場合に、該「普図高確時間短縮状態A」又は「通常遊技状態B」において大当たりする確率（即ち、所謂「連荘」確率）は、約57%となるように構成されている。

30

【8026】

「普図高確時間短縮状態B」（以下、「普図高確時間短縮状態A」と「普図高確時間短縮状態B」を総称して、「普図高確時間短縮状態」と称する場合がある）は、「高確時短機能」が付与される大当たり又は小当たりに当選した場合の大当たり終了後に発生する遊技状態であり、主に、第2特別図柄の動的表示が5回実行されるまでの間、「高確時短機能」が付与された状態となる。そして、主に第2特別図柄の動的表示が5回実行されたことを条件に「通常遊技状態B」へと移行する。その他、「普図高確時間短縮状態B」は、第1特別図柄の動的表示が7回実行された場合、第1特別図柄と第2特別図柄との動的表示が合計12回実行された場合に、「普図高確時間短縮状態B」の終了条件が成立したと判断されて、「通常遊技状態B」へと移行する。

40

【8027】

よって、「普図高確時間短縮状態B」に移行した場合、該「普図高確時間短縮状態B」中に第2特別図柄の動的表示が「5回」実行可能であって、該「普図高確時間短縮状態B」終了後に移行する「通常遊技状態B」において、第2特別図柄の動的表示が残保留分の「4回」実行可能となるため、合わせて、第2特別図柄の動的表示を「9回」実行可能となるように構成されている。

【8028】

ここで、上述したように、第2特別図柄の動的表示の大当たり確率は $0.02/100 \sim 0.04/100$ 、小当たり確率は $15.5/100$ となっており（図386（b）参照）、平均すると約6回転に1回の割合で、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）が

50

発生可能となるように構成されている。

【 8 0 2 9 】

従って、「普図高確時間短縮状態 B」に移行した場合に、該「普図高確時間短縮状態 B」又は「通常遊技状態 B」において大当たりする確率（即ち、所謂「連荘」確率）は、約 7 8 % となるように構成されている。

【 8 0 3 0 】

即ち、「普図高確時間短縮状態 A」と「普図高確時間短縮状態 B」とを比較すると、「普図高確時間短縮状態 B」に移行した場合の方が大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）が発生し易く、「連荘」可能となつて、より多くの出玉が獲得可能となるように構成されている。

10

【 8 0 3 1 】

なお、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、左打ち遊技により球が発射されたことが検知された場合（例えば、第 1 始動口 6 4 への球の入賞検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「右打ちして下さい」の音声出力や、「右打ちして下さい」の表示等）を出力するように構成されている。このように構成することで、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において非奨励の左打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【 8 0 3 2 】

次いで、「普図低確時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」及び「普図高確時間短縮状態」と同様に低確率状態であり、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役 7 2 の開放時間が「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となる（以下、普通図柄の当たり確率が低い状態である一方、普通図柄の可変表示時間が短縮され、普通電役 7 2 の開放時間が長くなることを「低確時短機能」と称する場合がある。また、「高確時短機能」及び「低確時短機能」を総称して、「時短機能」と称する場合がある）ように構成されているため、右打ち遊技で発射された球が第 2 始動口 7 1 へ入球し易い状態となる。

20

【 8 0 3 3 】

即ち、「普図低確時間短縮状態」は、特別図柄の大当たり確率及び普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄の可変表示による当たりが「通常遊技状態」より短時間で導出され易く、また、普通電役 7 2 の開放状態が長くなる状態である。よって、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技により発射された球を第 2 始動口 7 1 へ入賞させ易いため、該第 2 始動口 7 1 への入賞に基づく賞球（例えば、1 個 / 入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

30

【 8 0 3 4 】

この「普図低確時間短縮状態」は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して所定回数（第 2 2 実施形態では「8 0 0 回」）大当たりが発生しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において所定回数の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合、又は、小当たり当選時に特定領域スイッチ 6 5 g によって入球が検知されず、大当たり状態が発生しなかった場合に、該「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

40

【 8 0 3 5 】

また、「普図低確時間短縮状態」は、該「普図低確時間短縮状態」が開始されてから予め定められた規定回数（第 2 2 実施形態では、1 0 0 回）の特別図柄の動的表示が実行されるまでの間、普通図柄の可変表示時間が短縮し、普通電役 7 2 の開放時間が長時間となる。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「普図低確時間短縮状態」から上記「通常遊技状態 B」に移行するように構成されている。

【 8 0 3 6 】

なお、上述したように、「普図低確時間短縮状態」において右打ち遊技を行った場合に実行され得る第 2 特別図柄の動的表示の大当たり確率は 0 . 0 2 / 1 0 0 ~ 0 . 0 4 / 1 0

50

0、小当たり確率は15.5/100となっており(図386(b)参照)、平均すると約6回転に1回の割合で、大当たり(小当たり当選に基づく大当たり)が発生可能となるように構成されている。また、小当たり当選時には、小当たり遊技中において特定領域65dに球を通過させることによって大当たりが発生し得るように構成されている。

【8037】

よって、「普図低確時間短縮状態」において右打ち遊技を行った場合、遊技条件として第2特別図柄の動的表示が100回実行されるまでの間に大当たりが発生する蓋然性が高い。即ち、「普図低確時間短縮状態」に移行した場合、実質的に次回大当たりが約束された状態となる。

【8038】

そして、「普図低確時間短縮状態」において第2特別図柄の動的表示で大当たり(小当たり当選に基づく大当たり)すると、「普図高確時間短縮状態B」に移行し、所謂「連荘」状態となって大量の出玉を獲得し易い状態へと移行する。

【8039】

即ち、第22実施形態のパチンコ機10では、特別図柄の低確率状態において所定回数の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けることで、又は、小当たり当選時に特定領域スイッチ65gによって入球が検知されず、大当たり状態を発生させないことで、「普図低確時間短縮状態」に移行し、大量の出玉を獲得可能な「連荘」状態に移行するように構成されている。

【8040】

また、「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行した場合、再度「普図低確時間短縮状態」には移行し得ないように構成されている。一方、救済条件成立に基づいて「普図低確時間短縮状態」が発生し、該「普図低確時間短縮状態」において特別図柄の動的表示の実行回数に基づく時短終了条件が成立して「通常遊技状態」に移行した場合に、再度、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行し得るように構成してもよい。

【8041】

ここで、各大当たり種別について説明する。大当たり種別「時短A」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、1ラウンド目から10ラウンド目まで可動装置としての可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが開放される大当たりである。第22実施形態では、第2特別図柄の動的表示において大当たり当選した場合に、この大当たり種別「時短A」が選択され得て、該大当たり終了後に「普図高確時間短縮状態B」へと移行するように構成されている。

【8042】

なお、第22実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル202aにおいて、大当たりとなる乱数の値は設定されておらず、第1特別図柄の動的表示においては大き当たり当選し得ないように構成されている。これは、第1特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態A」、即ち、救済条件が成立し得る遊技状態においては、小当たり当選に基づく大当たりのみが発生可能とするためである。

【8043】

詳細は後述するが、第22実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態A」において後述する小当たり種別「時短B(小当たりA)」又は「時短C(小当たりA)」に当選した場合(以降、小当たり種別「時短B(小当たりA)」又は「時短C(小当たりA)」のことを「特図1小当たり」と称する場合がある)、その時点での救済条件成立回数までの残りの回転数によっては、制御判定結果としての特図1小当たり当選時に右打ち遊技を実行して、利益付与条件として特定領域65dに球を通過させ、付与価値としての大当たり遊技を発生させるよりも、該特図1小当たり当選時に右打ち遊技を実行せず、特定領域65dに球を通過させないことによって大当たり遊技を発生させずにそのまま「通常遊技状態A」に戻り、遊技球を借りて、又は、手持ちの遊技球を使用して再び第1特別図柄の動的表示を実行させて更新終了状態となる救済条件成立回数まで到達させ、付与利益としての

10

20

30

40

50

「普図低確時間短縮状態」に移行させた方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることがあるように構成されている（以降、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たりの当選時に、右打ち遊技を実行して特定領域 6 5 d に球を通過させて大当たり遊技を発生させることを「小当たり当選時の右打ち遊技方法」と称する場合がある。また、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たりの当選時に、右打ち遊技を実行せずに大当たり遊技を発生させず、「通常遊技状態 A」に戻って左打ち遊技を継続し、救済条件成立回数まで第 1 特別図柄の動的表示を実行させて「普図低確時間短縮状態」に移行させることを「小当たり当選時の左打ち遊技方法」と称する場合がある）。

【8044】

ここで、仮に、第 1 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、大当たりとなる乱数の値が設定されており、「通常遊技状態 A」における第 1 特別図柄の動的表示の実行時に大当たり種別に当選し得る場合、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行して救済条件成立を目指している最中に第 1 特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選してしまう可能性がある。そして、第 1 特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選すると、小当たり種別への当選とは異なり、遊技方法にかかわらず、無条件に大当たり遊技が開始されてしまう。

10

【8045】

このように構成されている場合、遊技者は、特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出に従って、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって小当たり当選に基づく大当たりの発生を回避し、救済条件成立に向けて持ち玉を消費して左打ちを実行していたにもかかわらず、救済条件成立回数に到達する前に大当たりが発生してしまい、消費した持ち玉が無駄になってしまうおそれがある。

20

【8046】

よって、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、このような事象が発生し得ないようにするため、第 1 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、大当たりとなる乱数の値は設定されておらず、第 1 特別図柄の動的表示では大当たりに当選し得ないように構成されている。

【8047】

次に、小当たり種別について説明する。第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 において選択され得る小当たり種別「時短 B」とは、最大合計ラウンド数が 5 ラウンドの小当たり及び大当たりであって、1 ラウンド目の小当たり遊技中に可動装置としての可変入賞装置 6 5 が開放され、また、該 1 ラウンド目の可変入賞装置 6 5 が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド 6 5 f（図 3 8 4 参照）が駆動されて特定領域 6 5 d が開放される。そして、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 内に球を入球させ、更新終了状態として、特定領域 6 5 d に設けられた特定領域スイッチ 6 5 g（図 3 8 4 参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として 2 ラウンド目から 5 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される。この小当たり種別「時短 B」の小当たり及び大当たり終了後には、「通常遊技状態」における小当たり種別「時短 B」当選時には「普図高確時間短縮状態 A」へ、「通常遊技状態」以外（即ち、「時間短縮状態」）における小当たり種別「時短 B」当選時には「普図高確時間短縮状態 B」へ、移行するように構成されている。

30

40

【8048】

次いで、小当たり種別「時短 C」とは、最大合計ラウンド数が 7 ラウンドの小当たり及び大当たりであって、1 ラウンド目の小当たり遊技中に可動装置としての可変入賞装置 6 5 が開放され、また、該 1 ラウンド目の可変入賞装置 6 5 が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド 6 5 f（図 3 8 4 参照）が駆動されて特定領域 6 5 d が開放される。そして、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して可変入賞装置 6 5 内に球を入球させ、特定領域 6 5 d に設けられた特定領域スイッチ 6 5 g（図 3 8 4 参照）によって球が検知された場合に、大当たり遊技として 2 ラウンド目から 7 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される。この小当たり種別「時短 C」の小当たり及び

50

大当たり終了後には、「通常遊技状態」における小当たり種別「時短Ｃ」当選時には「普図高確時間短縮状態Ａ」へ、「通常遊技状態」以外（即ち、「時間短縮状態」）における小当たり種別「時短Ｃ」当選時には「普図高確時間短縮状態Ｂ」へ、移行するように構成されている。

【８０４９】

一方、小当たり種別「時短Ｂ」に当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行せず、特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から５ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている。同様に、小当たり種別「時短Ｃ」に当選した場合であっても、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行せず、特定領域スイッチ６５ｇによって球が検知されなかった場合、２ラウンド目から７ラウンド目の可変入賞装置６５が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている。（以下、この現象を、小当たり種別「小当たりＡ」と称する場合がある）。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たりＡ」当選時の遊技状態に戻り、遊技条件として次の特別図柄の動的表示が実行可能となるように構成されている。

【８０５０】

このように構成することで、制御判定結果としての小当たり種別「時短Ｂ」又は小当たり種別「時短Ｃ」（即ち、特図１小当たり）当選時において、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行し、利益付与条件として特定領域６５ｄに球を通過させるか否かによって、付与価値としての大当たり遊技の発生有無を制御することができる。

【８０５１】

よって、例えば、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して特定領域６５ｄに球を通過させれば大当たり遊技へと移行する一方で、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄに球を通過させなければ大当たり遊技へと移行することなく、再び「通常遊技状態Ａ」に戻る。

【８０５２】

ここで、詳細は後述するが、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における制御判定結果としての特図１小当たり当選時に、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して利益付与条件として特定領域６５ｄに球を通過させて付与価値として大当たり遊技を発生させ、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行させた場合と、更新終了状態である救済条件成立回数に達して付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行した場合と、の２の事象を比較すると、後者である救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている（図４０６において詳細を後述）。

【８０５３】

従って、仮に、「通常遊技状態Ａ」において、救済条件成立回数に達する１回転前の特別図柄の動的表示で特図１小当たりに当選した場合、該小当たり中に右打ち遊技を実行して特定領域６５ｄに球を通過させて大当たり遊技を発生させ、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行させるよりも、該小当たり中に右打ち遊技を実行せずに大当たり遊技を発生させず、「通常遊技状態Ａ」に戻って、１回転だけ特別図柄の動的表示を実行させて救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなる。

【８０５４】

即ち、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合、その時点での更新終了状態としての救済条件成立回数までの残りの回転数によっては、該特図１小当たり当選時に右打ち遊技を実行せず、特定領域６５ｄに球を通過させないことによって大当たり遊技を発生させずにそのまま「通常遊技状態Ａ」に戻り、遊技球を借りて、又は、手持ちの遊技球を使用して再び第１

10

20

30

40

50

特別図柄の動的表示を実行させて更新終了状態である救済条件成立回数まで到達させ、付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行させた方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。（以降、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たり当選時に大当たり遊技を発生させた場合に獲得し得る出玉の期待値よりも、該特図 1 小当たり当選時に右打ち遊技を実行せずに「通常遊技状態 A」に戻り、左打ち遊技を継続して救済条件成立回数に到達させて「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合に獲得し得る出玉の期待値の方が高くなる期間のことを「救済優先報知期間」と称する場合がある。また、救済優先報知期間における特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出を「救済優先報知演出」と称する場合がある。さらに、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たり当選時に右打ち遊技を実行せずに「通常遊技状態 A」に戻り、左打ち遊技を継続して救済条件成立回数に到達させて「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合に獲得し得る出玉の期待値よりも、該特図 1 小当たり当選時に大当たり遊技を発生させた場合に獲得し得る出玉の期待値の方が高くなる期間のことを「大当たり優先報知期間」と称する場合がある。また、大当たり優先報知期間における特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出を「大当たり優先報知演出」と称する場合がある。さらに、大当たり優先報知期間と救済優先報知期間とが切り替わることになる特別図柄の動的表示の回転数を「損益分岐回数」と称する場合がある。なお、該損益分岐回数は、遊技機の製造時に一義的に決まるので、分岐回数をあらかじめ遊技機（音声ランプ制御装置 113）に設定しておくことができる。）

10

【8055】

そして、「通常遊技状態 A」の特定の回転数で特図 1 小当たりに当選した場合に、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、のうち、いずれの打ち方を選択した方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるかについては、パチンコ機 10 の出玉に関する構成内容（即ち、大当たり確率、小当たり確率、賞球数など）、遊技釘の状況（即ち、後述するベース値）、救済条件成立回数までの残りの回転数等によって特定される。

20

【8056】

このため、第 2 2 実施形態のパチンコ機 10 では、「通常遊技状態 A」で特図 1 小当たりに当選した場合の小当たりオープニング時間において第 3 図柄表示装置 81 で実行される右打ち報知演出の内容を、特別図柄の実行回数（救済条件成立回数までの残りの回転数）によって、異ならせるように構成されている。

30

【8057】

具体的には、「通常遊技状態 A」における制御判定結果としての特図 1 小当たりの当選時に、小当たり当選時の右打ち遊技方法を実行した方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる場合には、該小当たり当選時の右打ち報知演出において、第 1 通知態様として、右打ち遊技を強く示唆して大当たり発生を強調させる演出（即ち、大当たり優先報知演出）を行うように構成されている（図 468（b）参照）。

【8058】

一方、「通常遊技状態 A」における制御判定結果としての特図 1 小当たりの当選時に、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる場合には、該小当たり当選時の右打ち報知演出において、第 2 通知態様として、大当たり優先報知演出よりも右打ち遊技を強く示唆せず、大当たりを発生させることを強調しない演出（即ち、救済優先報知演出）を行うように構成されている（図 468（d）参照）。

40

【8059】

ここで、仮に、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たり当選時に行われる右打ち報知演出を 1 の演出のみで構成し、右打ち遊技を実行して大当たりを発生させる示唆のみを一律で実行するように構成した場合、遊技者は、該小当たり当選時に行われる右打ち報知演出を鵜呑みにして右打ち遊技を実行し、大当たり遊技を発生させる可能性が高い。

【8060】

しかしながら、小当たり当選時の救済条件成立回数までの回転数によっては、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるため、該小当たり当選時

50

に大当たり遊技を発生させたことによって獲得し得る出玉の期待値が低くなってしまうおそれがある。

【 8 0 6 1 】

よって、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 のように構成することで、「通常遊技状態 A」中に特図 1 小当たりに当選した場合に、遊技者が第 3 図柄表示装置 8 1 で実行される右打ち報知演出の内容を判別し、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して大当たりを発生させるべきか否かを判断することで、いずれの打ち方をした方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるのかを推測でき、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。なお、この右打ち報知演出の詳細については図 4 0 7、図 4 4 9 及び図 4 6 8 において後述する。

10

【 8 0 6 2 】

なお、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合以外の小当たり当選時、及び、大当たり当選時は、いずれの小当たり及び大当たりにおいても右打ち遊技を実行し、大当たりを発生させた方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されているため、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たり当選時以外の右打ち報知演出は同一の演出で構成されている。

【 8 0 6 3 】

次いで、「時短 D」の小当たり種別とは、最大合計ラウンド数が 1 0 ラウンドの小当たり及び大当たりであって、1 ラウンド目の小当たり遊技中に可変入賞装置 6 5 が開放され、また、該 1 ラウンド目の可変入賞装置 6 5 が開放されることに伴って後述する特定領域ソレノイド 6 5 f (図 3 8 4 参照) が駆動されて特定領域 6 5 d が開放される。そして、該特定領域 6 5 d に設けられた特定領域スイッチ 6 5 g (図 3 8 4 参照) によって球が検知された場合に、大当たり遊技として 2 ラウンド目から 1 0 ラウンド目まで可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a が開放される。この「時短 D」の小当たり及び大当たり終了後には「普図高確時間短縮状態」へと移行するように構成されている。

20

【 8 0 6 4 】

一方、この「時短 D」の小当たりに当選した場合であっても、1 ラウンド目の小当たり遊技中に特定領域スイッチ 6 5 g によって球が検知されなかった場合、2 ラウンド目から 5 ラウンド目の可変入賞装置 6 5 が開放されず、大当たり遊技が付与されないように構成されている (以下、この現象を、「小当たり B」と称する場合がある)。そして、「小当たり B」の終了後には、大当たり遊技が実行されていないことから、該小当たり種別「小当たり B」当選時の遊技状態に戻るように構成されている。

30

【 8 0 6 5 】

なお、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特定領域スイッチ 6 5 g によって常時球の通過を検知可能に構成されているが、該特定領域スイッチ 6 5 g の有効タイミング及び無効タイミングを設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中のみや、特定領域ソレノイド 6 5 f がオンされている期間のみ、大入賞口ソレノイド 6 5 b がオンされてから所定期間経過まで、特定領域スイッチ 6 5 g による球の通過検知を有効に設定し、上記例示したタイミング以外は特定領域スイッチ 6 5 g による球の通過検知を無効に設定して、上記例示したタイミング以外の特定領域 6 5 d への球の通過に基づく大当たり遊技状態の発生を防止するように構成してもよい。この場合、上記例示したタイミング以外、即ち、特定領域スイッチ 6 5 g の無効状態で該特定領域スイッチ 6 5 g を球が通過した場合、何らかの異常 (例えば、不正行為等) の発生により特定領域 6 5 d を球が通過したということで、エラー報知等の異常検知処理を実行するように構成してもよい。

40

【 8 0 6 6 】

ここで、各大当たり種別及び各小当たり種別の特別 L E D 群 3 7 b の表示態様について説明する。第 1 特別図柄用の上方 L E D 群 3 7 b 1 の停止表示 (点灯表示) として、ハズレに対応する表示パターンは 1 種類、小当たり種別「時短 B」に対応する表示パターンは 3 1 種類、小当たり種別「時短 C」に対応する表示パターンは 3 2 種類、の計 6 4 種類の表示パターンが設けられている。

50

【 8 0 6 7 】

また、第 2 特別図柄用の下方 L E D 群 3 7 b 2 の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは 1 種類、小当たり種別「時短 D」に対応する表示パターンは 1 種類、大当たり種別「時短 A」に対応する表示パターンは 6 2 種類、の計 6 4 種類の表示パターンが設けられている。

【 8 0 6 8 】

特別図柄表示装置 3 7 の右打ち報知ランプ 3 7 c は、右打ち遊技での球の発射が奨励される遊技状態を示唆するためのランプである。この右打ち報知ランプ 3 7 c は、左打ち遊技が奨励されて右打ち遊技が非奨励である「通常遊技状態」では非点灯状態である一方、右打ち遊技が奨励される「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中に点灯状態となる。遊技者は、この右打ち報知ランプ 3 7 c や第 3 図柄表示装置 8 1 における右打ち遊技示唆表示を確認することで、右打ち遊技を行うべき状態か否かを認識することができる。

10

【 8 0 6 9 】

なお、上述したように、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に、該特図 1 小当たり当選時のオープニング時間に第 3 図柄表示装置 8 1 で実行される右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成されているが、右打ち報知ランプ 3 7 c は該オープニング時間において、常に点灯状態となるように構成されている。このように構成することで、遊技者は、該小当たり当選時において右打ち遊技を実行することで、いずれかの賞球を獲得可能であることを認識することができる。

20

【 8 0 7 0 】

遊技盤 1 3 の遊技領域には、球が入賞することにより 3 個から 1 5 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 6 3 が配設されている。

【 8 0 7 1 】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット 8 0 が配設されている。可変表示装置ユニット 8 0 には、第 1 始動口 6 4 への入球又は第 2 始動口 7 1 への入球（以下、第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への球の入球を「始動入賞」という場合がある）をトリガとして、結果報知装置としての特別図柄表示装置 3 7 における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示と同期させながら、遊技状態に応じて第 3 図柄の変動演出を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第 3 図柄表示装置 8 1 と、スルーゲート 6 7 の球の通過をトリガとして普通図柄の可変表示を実行可能な L E D で構成される第 2 図柄表示装置 8 3（以下、第 2 図柄表示装置 8 3 に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置 8 3」と称する場合がある）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット 8 0 には、第 3 図柄表示装置 8 1 の外周を囲むようにして、センターフレーム 8 6 が配設されている。

30

【 8 0 7 2 】

第 3 図柄表示装置 8 1 は 1 7 インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置 1 1 4（図 3 8 4 参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の 3 つの図柄列 Z 1 ~ Z 3（図 3 8 3 参照）が表示される。

40

【 8 0 7 3 】

各図柄列 Z 1 ~ Z 3（図 3 8 3 参照）は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列 Z 1 ~ Z 3 毎に縦スクロールして第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上にて第 3 図柄が可変的に表示されるようになっている。第 2 2 実施形態の第 3 図柄表示装置 8 1 は、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技および第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技で共通的に使用されるものであり、主制御装置 1 1 0 の制御に伴った遊技状態の表示が結果報知装置としての特別図柄表示装置 3 7 で行われるのに対して、その特別図柄表示装置 3 7 の表示に応じた装飾的な表示を第 3 図柄表示装置 8 1 の第 3 図柄を用いて行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リールや L E D 等を用いて第 3 図柄表示装置 8 1 を構成するようにしても良い。

50

【 8 0 7 4 】

第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とが共に保留されている場合、第 2 特別図柄の動的表示を優先的に実行（所謂、特図 2 優先変動）可能に構成されている。即ち、第 1 始動口 6 4 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示の実行中に、第 1 始動口 6 4 への始動入賞に基づいて第 1 特別図柄の動的表示が保留された状態で、さらに、第 2 始動口 7 1 に始動入賞した場合に、先に入賞していた第 1 特別図柄の動的表示より、後に入賞した第 2 特別図柄の動的表示が先に実行され得るように構成されている。

【 8 0 7 5 】

ここで、図 3 8 3 を参照して、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容について説明する。図 3 8 3 は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面を説明するための図面であり、図 3 8 3 (a) は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図 3 8 3 (b) は、実際の表示画面を例示した図である。

【 8 0 7 6 】

第 3 図柄は、「 0 」から「 9 」の数字を付した 1 0 種類の主図柄、及び「チャレンジ図柄」の文字が記載された 1 種類の主図柄（図 4 6 8 (c) 参照）、の計 1 1 種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「 0 」から「 9 」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（「 1 」, 「 3 」, 「 5 」, 「 7 」, 「 9 」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（「 0 」, 「 2 」, 「 4 」, 「 6 」, 「 8 」）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。さらに、「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄は、図柄列 Z 2 においてのみ現出し得るように構成され、木箱の前面ほぼ一杯に「チャレンジ図柄」の文字が付加されている（図 4 6 8 (c) 参照）。

【 8 0 7 7 】

また、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 においては、後述する主制御装置 1 1 0 （図 3 8 4 参照）によるいずれかの特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動演出が行われ、その変動演出が終わった後に大当たり又は小当たりが発生するよう構成されている。例えば、「通常遊技状態 A」の大当たり優先報知期間（図 4 0 7 参照）において、小当たり種別「時短 B（小当たり A）」に当選した場合は、主に、「 0 」, 「 2 」, 「 4 」, 「 6 」, 「 8 」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、「通常遊技状態 A」の救済優先報知期間（図 4 0 7 参照）において小当たり種別「時短 B（小当たり A）」に当選した場合は、主に、「 0 」, 「 2 」, 「 4 」, 「 6 」, 「 8 」の数字を付した主図柄が左図柄列 Z 1 及び右図柄列 Z 3 に停止し、中図柄列 Z 2 に「チャレンジ図柄」の文字を付した主図柄が停止し得る変動演出が行われる。

【 8 0 7 8 】

さらに、「通常遊技状態 A」の大当たり優先報知期間（図 4 0 7 参照）において、小当たり種別「時短 B（小当たり A）」より大当たりラウンド数が多い小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選した場合は、主に、「 1 」, 「 3 」, 「 5 」, 「 7 」, 「 9 」の数字を付した主図柄が揃う変動演出が行われる。また、「通常遊技状態 A」の救済優先報知期間（図 4 0 7 参照）において小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選した場合は、主に、「 1 」, 「 3 」, 「 5 」, 「 7 」, 「 9 」の数字を付した主図柄が左図柄列 Z 1 及び右図柄列 Z 3 に停止し、中図柄列 Z 2 に「チャレンジ図柄」の文字を付した主図柄が停止し得る変動演出が行われる。

【 8 0 7 9 】

上述したように、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりで当選した場合、該小当たり当選時における特別図柄の動的表示の実行回数（救済条件成立回数までの残り回数）によっては、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

10

20

30

40

50

【 8 0 8 0 】

よって、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が獲得し得る平均獲得球数が多くなりうる期間（即ち、救済優先報知期間）において、該特図 1 小当たりに当選した場合には、遊技者が大当たりと認識し得る「 1 」～「 9 」の数字を付した同一の主図柄を各図柄列に表示するのではなく、中図柄列 Z 2 に「チャレンジ図柄」の文字を付した主図柄を停止するように構成されている。

【 8 0 8 1 】

このように構成することで、救済優先報知期間において特図 1 小当たりに当選した場合に、必ずしも該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して大当たりを発生させた方がよい訳ではなく、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行せずに「通常遊技状態 A」を継続させるという選択肢を示唆することができる。

10

【 8 0 8 2 】

また、上述したように、「通常遊技状態 A」で特図 1 小当たりに当選した場合に実行される右打ち報知演出においても、該小当たりに当選した期間に応じて異なる右打ち報知演出を実行するように構成されているため、遊技者は、各図柄列に表示される主図柄および右打ち報知演出の内容を判別することで、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行すべきか否かを判断することができる。

【 8 0 8 3 】

なお、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において、大当たり状態を発生することで 7 R 大当たりとなり得る小当たり種別「時短 C」に当選した場合の「リーチ表示」変動演出の実行時点においては、すべての主図柄が現出可能に構成されている。具体的には、例えば、小当たり種別「時短 C」に当選した場合であっても、「 2 」や「 8 」の数字を付した同一の主図柄で「リーチ表示」の変動演出が行われる場合がある。このように構成することで、例えば、変動演出の実行時点では、付与され得る遊技価値の内容が確定し得ない、即ち、最大ラウンド数が 5 R の小当たり種別「時短 B（小当たり A）」に当選しているのか、又は、最大ラウンド数が 7 R の小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選しているのか、が遊技者には判別し得ないように構成し、「リーチ表示」の変動演出において小当たり当選したことを報知した後で、昇格演出を行って小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選したことを報知することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

30

【 8 0 8 4 】

図 3 8 3（a）に示すように、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面は、大きくは上下方向に 3 分割され、下側の 2 / 3 が第 3 図柄を変動演出する主表示領域 D m と保留球数などを表示するコクビット表示領域 D b とで構成され、それ以外の上側の 1 / 3 が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域 D s となっている。

【 8 0 8 5 】

主表示領域 D m は、左・中・右の 3 つの表示領域 D m 1 ～ D m 3 に区分けされており、その表示領域 D m 1 に左図柄列 Z 1 が表示され、表示領域 D m 2 に中図柄列 Z 2 が表示され、表示領域 D m 3 に右図柄列 Z 3 が表示される。

【 8 0 8 6 】

40

各図柄列 Z 1 ～ Z 3 には、上述した第 3 図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列 Z 1 ～ Z 3 には、数字の昇順（または降順）に主図柄が配列され、各図柄列 Z 1 ～ Z 3 毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動演出が行われる。なお、各図柄列 Z 1 ～ Z 3 において、数字の配列をそれぞれ異ならせるように構成してもよい。例えば、左図柄列 Z 1 においては主図柄の数字が降順に現れるように配列する一方、中図柄列 Z 2 及び右図柄列 Z 3 においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列してもよい。

【 8 0 8 7 】

また、主表示領域 D m には、各図柄列 Z 1 ～ Z 3 毎に上・中・下の 3 段に第 3 図柄が表示される。この主表示領域 D m の中段部が有効ライン L 1 として設定されており、各遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄に対応する変動演出に際して、左図柄

50

列 Z 1 右図柄列 Z 3 中図柄列 Z 2 の順に、有効ライン L 1 上に第 3 図柄が停止表示される。その第 3 図柄の停止時に有効ライン L 1 上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、遊技状態ごとに設定されている（表示される）特別図柄の大当たり又は小当たりとして大当たり動画又は小当たり動画が表示される。

【 8 0 8 8 】

副表示領域 D s は、主表示領域 D m よりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に 3 つの小領域 D s 1 ~ D s 3 に等区分されている。小領域 D s 1 ~ D s 3 は、それぞれ、通知態様としてのキャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域 D s 1 ~ D s 3 のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域 D m にて行われる変動表示の結果として大当たり又は小当たりとなる期待感を遊技者に与えている。

10

【 8 0 8 9 】

コクピット表示領域 D b は、各遊技状態ごとに設定されている特別図柄に対応する第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 に入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【 8 0 9 0 】

副表示領域 D s の右の小領域 D s 3 には、第 1 特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な通知態様としての特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 と、第 2 特別図柄の動的表示および保留球数と同期して変化可能な通知態様としての特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 と、主表示用右打ち指示 8 9 とが表示可能に構成されている。

【 8 0 9 1 】

20

特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図 1 用保留数表示 8 7 a と、第 1 特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図 1 用変動領域 8 7 b とで構成されている。

【 8 0 9 2 】

特図 1 用保留数表示 8 7 a は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数を「 0 」～「 4 」の範囲で数字図柄で表示可能に構成されている。具体的には、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 0 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 0 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 1 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 1 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 2 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 2 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 3 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 3 個であることを示し、特図 1 用保留数表示 8 7 a が「 4 」を表示している場合は、第 1 特別図柄の動的表示の保留数が 4 個であることを示している。

30

【 8 0 9 3 】

即ち、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a は、上述した特別図柄表示装置 3 7 の状態 L E D 群 3 7 a の第 1 特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第 1 特別図柄の動的表示が主表示領域 D m において表示される「通常遊技状態 A」において、後述する保留図柄表示領域 D b 1 の保留球数の内容と一致するように表示される。

【 8 0 9 4 】

40

特図 1 用変動領域 8 7 b は、第 1 特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第 1 特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後は、再び、白 赤 … と第 1 特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第 1 特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【 8 0 9 5 】

より詳細には、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が白で停止した場合は、第 1 特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図 1 用変動領域 8 7 b の四角図柄が青で停

50

止した場合は、第1特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図1用変動領域87bの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置37の上方LED群37b1の表示内容に対応するように表示されるとともに、第1特別図柄の動的表示が主表示領域Dmにおいて表示される「通常遊技状態A」において、主表示領域Dmの表示内容と同期するように構成されている。

【8096】

特図2用第4図柄表示領域88は、第2特別図柄の動的表示の保留数を数字で表示する特図2用保留数表示88aと、第2特別図柄の動的表示（変動演出）の実行と同期して変化可能な特図2用変動領域88bとで構成されている。

【8097】

特図2用保留数表示88aは、第2特別図柄の動的表示の保留数を「0」～「4」の範囲で数字図柄を表示可能に構成されている。具体的には、特図2用保留数表示88aが「0」を表示している場合は、第2特別図柄の動的表示の保留数が0個であることを示し、特図2用保留数表示88aが「1」を表示している場合は、第2特別図柄の動的表示の保留数が1個であることを示し、特図2用保留数表示88aが「2」を表示している場合は、第2特別図柄の動的表示の保留数が2個であることを示し、特図2用保留数表示88aが「3」を表示している場合は、第2特別図柄の動的表示の保留数が3個であることを示し、特図2用保留数表示88aが「4」を表示している場合は、第2特別図柄の動的表示の保留数が4個であることを示している。

【8098】

即ち、特図2用第4図柄表示領域88の特図2用保留数表示88aは、上述した特別図柄表示装置37の状態LED群37aの第2特別図柄の動的表示の保留球数の内容と一致するように表示されるとともに、第2特別図柄の動的表示が主表示領域Dmにおいて表示されるすべての遊技状態において、後述する保留図柄表示領域Db2の保留球数の内容と一致するように表示される。

【8099】

特図2用変動領域88bは、第2特別図柄の動的表示の実行及び結果を示すための表示領域であり、特図1用変動領域87bと同様、四角図柄の表示色が変化可能に構成されている。具体的には、第2特別図柄の動的表示が実行されている場合は、特図2用変動領域88bの四角図柄の表示色が、白 赤 橙 黄 緑 水色 青 紫の順で高速に変化し、紫の後には、再び、白 赤・・・と第2特別図柄の動的表示の実行中は変化を繰り返すように構成されている。そして、第2特別図柄の動的表示が停止した場合に、特図2用変動領域88bの四角図柄が該動的表示の抽選結果と対応する表示色で表示される。

【8100】

より詳細には、特図2用変動領域88bの四角図柄が白で停止した場合は、第2特別図柄の動的表示がハズレであったことを示し、特図2用変動領域88bの四角図柄が赤で停止した場合は、第2特別図柄の動的表示が大当たりであったことを示し、特図2用変動領域88bの四角図柄が青で停止した場合は、第2特別図柄の動的表示が小当たりであったことを示すように構成されている。即ち、特図2用変動領域88bの四角図柄は、上述した特別図柄表示装置37の下方LED群37b2の表示内容に対応するように表示されるとともに、第2特別図柄の動的表示が主表示領域Dmにおいて表示されるすべての遊技状態において、主表示領域Dmの表示内容と同期するように構成されている。

【8101】

主表示用右打ち指示89は、特別図柄表示装置37の右打ち報知ランプ37cと常に同期して表示を行うものであり、右打ち遊技が奨励される「普図高確時間短縮状態」若しくは「普図低確時間短縮状態」、又は、小当たり遊技中若しくは大当たり遊技中において、常に第3図柄表示装置81に表示されている。

【8102】

また、主表示用右打ち指示89は、遊技者に打ち方を示唆する重要な表示情報であるため、第3図柄表示装置81において遊技中に実行されるその他の表示内容（例えば、主表

10

20

30

40

50

示領域 D m の中央部分に表示される各図柄列の第 3 図柄やスーパーリーチ演出など)よりも優先され、最前面(最手前レイヤ)に表示されるように構成されている。

【8103】

第 3 図柄表示装置 8 1 の実際の表示画面では、図 3 8 3 (b) に示すように、例えば、「通常遊技状態 A」では、主表示領域 D m に第 3 図柄の主図柄が合計 3 個表示される。副表示領域 D s においては、左の小領域 D s 1、右の小領域 D s 3 に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることを示す表示や、遊技状態に応じて奨励される発射態様等が遊技者に示唆される。中央の小領域 D s 2 では、通常は、所定のキャラクタ(本実施形態ではハチマキを付けた少年)が所定動作をし、時として限定演出として、所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

10

【8104】

第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄表示装置 8 1 (結果報知装置としての特別図柄表示装置 3 7) にて第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出(動的表示)が行われている間に球が第 1 始動口 6 4 へ入球した場合、又は、第 3 図柄表示装置 8 1 (特別図柄表示装置 3 7) にて第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出(動的表示)が行われている間に球が第 2 始動口 7 1 へ入球した場合、その入球回数(保留球数)はそれぞれ最大 4 回まで保留される。その保留球数は特別図柄表示装置 3 7 により示されると共に、特図 1 用第 4 図柄表示領域 8 7 の特図 1 用保留数表示 8 7 a 若しくは特図 2 用第 4 図柄表示領域 8 8 の特図 2 用保留数表示 8 8 a においても表示され、さらに、遊技状態に応じて対応する特別図柄の変動演出がコクピット表示領域 D b の保留図柄表示領域 D b 1 の第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d においても示される。

20

【8105】

第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d には、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球 1 球(保留球数 1 回)につき 1 つの保留図柄(通常が表示態様では「」図柄(白丸図柄))がそれぞれ表示され、第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d に表示された保留図柄の表示数に応じて、遊技状態に応じて表示設定(優先表示)されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が表示される。

【8106】

30

即ち、第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d において、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に 1 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 1 回であることを示し、第 1・第 2 保留図柄表示領域 D b 1 a、D b 1 b にそれぞれ 1 つずつ計 2 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 2 回であることを示し、第 1 ~ 第 3 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 c にそれぞれ 1 つずつ計 3 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 3 回であることを示し、第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d にそれぞれ 1 つずつ計 4 つの保留図柄が表示されている場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 4 回であることを示す。また、第 1 ~ 第 4 保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d に保留図柄が表示されていない場合は、遊技状態に応じて表示設定されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の保留球数が 0 回であって保留されている変動演出が存在しないことを示す。

40

【8107】

なお、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技とのいずれか一方の抽選遊技のみを実行可能であって第 2 特別図柄の抽選遊技を優先的に実行可能に構成されているが、入賞した順に応じて特別図柄の抽選遊技を実行するように構成してもよい(所謂、入賞順変動)し、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技と第 2 特別図柄の抽選遊技とを同時に実行可能に構成してもよい。さらに、第 1 特別図柄の変動演出と第 2 特別図柄の変動演出とを第 3 図柄表示装置 8 1 において同時に表示可

50

能に構成してもよい。

【 8 1 0 8 】

コクピット表示領域 D b の中央部分には、主表示領域 D m で変動演出が実行されていることを示す実行図柄が表示される実行図柄表示領域 D b 0 が設けられている。この実行図柄表示領域 D b 0 は、コクピット表示領域 D b の中央部分、即ち、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a の右側に設けられ、保留図柄表示領域 D b 1 a ~ D b 1 d に表示される各保留図柄より大きい実行図柄が表示されるように構成されている。また、この実行図柄表示領域 D b 0 は、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に表示されていた保留図柄が移動（シフト）して実行図柄として表示される。

【 8 1 0 9 】

実行図柄表示領域 D b 0 に表示される実行図柄は、主表示領域 D m で実行されている変動演出が終了すると消去され、その実行図柄の消去に伴って、表示されている保留図柄が下位側の保留図柄として移動して表示される。具体的には、例えば、「通常遊技状態 A」において第 1 特別図柄の保留図柄が 4 つ存在する状況において、第 1 特別図柄の変動演出の終了に伴って実行図柄表示領域 D b 0 に表示されていた実行図柄が消去された場合、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a に表示されていた保留図柄が、実行図柄表示領域 D b 0 における実行図柄として移動（シフト）して表示される。また、第 2 保留図柄表示領域 D b 1 b に表示されていた保留図柄が、第 1 保留図柄表示領域 D b 1 a における保留図柄として移動（シフト）して表示される。さらに、第 3 保留図柄表示領域 D b 1 c に表示されていた保留図柄が、第 2 保留図柄表示領域 D b 1 b における保留図柄として移動（シフト）して表示される。また、第 4 保留図柄表示領域 D b 1 d に表示されていた保留図柄が、第 3 保留図柄表示領域 D b 1 c における保留図柄として移動（シフト）して表示される。

【 8 1 1 0 】

なお、第 2 2 実施形態においては、第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入球に基づく変動演出の保留球数は、それぞれ最大 4 回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、それぞれ 3 回以下、又は、それぞれ 5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、コクピット表示領域 D b における保留図柄の表示に代えて、保留球数を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部に数字で、或いは、4 つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、特別図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、第 3 図柄表示装置 8 1 に保留球数を表示させなくてもよい。さらに、可変表示装置ユニット 8 0 に、保留球数を示す保留ランプを第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の最大保留数分の 4 つそれぞれ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【 8 1 1 1 】

図 3 8 2 に戻って、説明を続ける。可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側には、スルーゲート 6 7 が設けられている。このスルーゲート 6 7 には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。このスルーゲート 6 7 を球が通過すると、貫通孔に設けられた普通図柄スイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置 1 1 0 で普通図柄の当たり抽選が行われる。なお、このスルーゲート 6 7 は、普通図柄の可変表示の抽選契機となるのみであり、球が通過した場合であっても賞球等の払い出しは行われないように構成されている。なお、普通図柄の抽選契機を取得可能な普通入賞口を設け、普通図柄の抽選契機を取得するとともに、所定の賞球を払い出すように構成してもよい。

【 8 1 1 2 】

可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側側方には、普通電役 7 2 が配設されている。この普通電役 7 2 は、主に、出沒板 7 2 a と、該出沒板 7 2 a を出沒駆動する普通電役ソレノイド（図示せず）と、により構成されている。

【 8 1 1 3 】

第 2 2 実施形態の主制御装置 1 1 0（図 3 8 4 参照）は、通常時、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a を遊技盤 1 3 盤面内に没入させた状態を維持させており、第 2 始動口 7 1 の正面

10

20

30

40

50

視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球は、遊技盤１３盤面内に没入状態となっている出没板７２aを通過し、始動検知領域としての第２始動口スイッチ７１aによって検知されることなく盤面下方（可変入賞装置６５側）へと流下していく。そして、普通図柄の可変表示で当たりに当選した場合に、上記普通電役ソレノイド（図示せず）を所定時間駆動し、普通電役７２の出没板７２aを所定時間の間、遊技盤１３盤面から突出した状態に駆動させて、第２始動口７１の正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球は、遊技盤１３盤面から突出した状態となっている出没板７２aの上面を右側から左側へと転動し、第２始動口スイッチ７１aによって入賞検知される。これにより、第２始動口７１への球の流入を可能に構成して、右打ち遊技されて可変表示装置ユニット８０の正面視右側を流下する球が第２始動口７１へ入賞し易い状態、即ち、入賞補助状態となるように構成されている。

10

【８１１４】

また、第２２実施形態のパチンコ機１０では、普通電役７２が開放され、出没板７２aが遊技盤１３盤面から突出した状態となっている場合、第２始動口７１の正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球が出没板７２aの上面を右端から左端まで転動しきって第２始動口スイッチ７１aによって入賞検知されるまでに約１秒程度の時間を要するように構成されている。

【８１１５】

一方、詳細は後述するが、「通常遊技状態（「通常遊技状態Ａ」及び「通常遊技状態Ｂ」）」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役７２の開放回数は１回であり、その開放時間は「０．１秒」となるように普通電役開放テーブル２０２kで規定されている（図４０２（ｃ）参照）。

20

【８１１６】

即ち、「通常遊技状態」において右打ち遊技を実施した場合、普通図柄の可変表示が当たりに当選して普通電役７２が開放状態となり、出没板７２aが遊技盤１３盤面から突出した状態となったとしても、第２始動口７１の正面視上方側（スルーゲート６７側）から流下してきた球が出没板７２aの上面を右端から左端まで転動しきって第２始動口スイッチ７１aによって入賞検知される前に普通電役７２は閉鎖状態となるため、出没板７２aの上面を転動していた球は該出没板７２aが没入状態となることで普通電役７２の下方へと流下していき、第２始動口スイッチ７１aによって入賞検知され得ないように構成されている。

30

【８１１７】

ここで、仮に、「通常遊技状態」における普通電役７２の開放態様を、該普通電役７２の開放時に右打ち遊技することで該普通電役７２内へ入球可能となるように構成した場合（例えば、開放時間が「１．０秒」など）、「通常遊技状態Ａ」において右打ち遊技を実行することで普通図柄が当たりに当選し、普通電役７２が開放することで第２始動口スイッチ７１aによって入賞検知され、第２特別図柄の動的表示が実行されてしまう。

【８１１８】

上述したように、第２特別図柄の動的表示は、平均すると約６回転に１回の割合で小当たり又は大当たりが発生し得るように構成されているため、「通常遊技状態Ａ」においても第２特別図柄の動的表示が小当たり又は大当たりに当選し易い状態となってしまう、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、遊技ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

40

【８１１９】

従って、普通電役７２を第２２実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、「通常遊技状態」に右打ち遊技した場合に、従来のパチンコ機における普通電役７２よりも入賞し難くなるように構成することができる。また、「通常遊技状態Ａ」において、右打ち遊技で発射された球が検知された場合（例えば、スルーゲート６７への球の通過検知等）、奨励されていない遊技が実行されているということを遊技者およびホール関係者に示唆するために、所定の警報（例えば、「左打ち遊技に戻して下さい」の音声出力や、第３図

50

柄表示装置 8 1 において「左打ち遊技に戻してください」の表示等）を出力することで、「通常遊技状態 A」において非奨励の右打ち遊技が継続して実行されることを抑制し、遊技仕様通りの遊技性を実現することが可能となる。

【 8 1 2 0 】

また、第 2 始動口スイッチ 7 1 a を出沒板 7 2 a の左端と近接した位置に配設することにより、特定時期である普通電役 7 2 の 1 回の開放における最大入賞個数（例えば、「1 0 個」）に達した場合に、即座に該出沒板 7 2 a を没入状態とすることができ、最大入賞個数を上回って入賞することが発生し難いように構成することができる。

【 8 1 2 1 】

さらに、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態に応じて、普通図柄の可変表示での当たりに当選する確率が変化するように構成されている。具体的には、「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を低確率状態（例えば、7 0 / 1 0 0）とし、普通図柄の可変表示において「普図高確時間短縮状態」より当たりに当選し難くすることで、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a を突出状態（開放状態）とし難くして、「普図高確時間短縮状態」より第 2 始動口 7 1 へ入賞し難いように構成する。一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当選確率を高確率状態（例えば、9 9 / 1 0 0）とし、普通図柄の可変表示において「通常遊技状態」及び「普図低確時間短縮状態」より当たりに当選し易くすることで、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a を突出状態（開放状態）とし易くし、第 2 始動口 7 1 へ容易に入賞し得るように構成する。

【 8 1 2 2 】

第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、普通図柄の高確率状態では、可変表示が高確率（即ち、9 9 %）で当たりを導出するため、普通図柄が高確率状態である「普図高確時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球の多くが第 2 始動口 7 1 に入賞し得るように構成される。一方、普通図柄の低確率状態のうち、「通常遊技状態」では、可変表示が低確率（即ち、7 0 %）で当たりを導出し得るものの、普通電役 7 2 の開放時間が短時間のため、右打ち遊技で発射された球が第 2 始動口 7 1 に入賞し難いように構成される。また、普通図柄の低確率状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、可変表示が低確率（即ち、7 0 %）で当たりを導出し得る状態であり、普通電役 7 2 の開放時間が「普図高確時間短縮状態」と同様に長時間となるため、右打ち遊技で発射された球が第 2 始動口 7 1 に入賞し得るように構成される。


【 8 1 2 3 】

これにより、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技で発射された球を第 2 始動口 7 1 へと入賞させながら遊技を行うことが可能となることで、第 2 始動口 7 1 への入賞に基づく賞球の払い出しによって、遊技者は「通常遊技状態」より自身の持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができる。

【 8 1 2 4 】

なお、「普図高確時間短縮状態」のように、普通図柄の当たり確率を「通常遊技状態」から変更する代わりに、パチンコ機 1 0 の遊技状態に応じて、可動装置としての普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a が没入する（開放される）時間や、1 回の当たりで普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a が没入する（開放される）回数を変更するものとしても良い。具体的には、「普図高確時間短縮状態」において、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a が没入する時間を「通常遊技状態」よりも長くしたり、1 回の当たりで普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a が没入する回数を「通常遊技状態」よりも多くしたりしてもよい。また、「普図高確時間短縮状態」において、普通図柄の当たり確率のアップと、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a の没入時間の長時間化と、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a の没入回数の多回数化との少なくとも 2 つを同時に行うようにしてもよい。

【 8 1 2 5 】

普通図柄表示装置 8 3 は、球がスルーゲート 6 7 を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機 1 0 は、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が所定図柄（第 2 2 実施形態

10

20

30

40

50

においては「 \times 」の図柄)で停止した場合に第2始動口71正面視右側に設けられた普通電役72が所定時間だけ作動状態となり、所定図柄以外(第22実施形態においては「 \times 」の図柄)で停止した場合には普通電役72が非作動状態となる(閉鎖状態が維持される)よう構成されている。

【8126】

スルーゲート67の保留球数は最大4回まで保留され、その保留球数が上述した第2図柄保留ランプ84(以下、第2図柄保留ランプ84に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ84」と称する場合がある)においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ84は、最大保留数分の4つ設けられ、第3図柄表示装置81の下方に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ84の点灯された数により、保留数を表示する。

10

【8127】

なお、普通図柄の可変表示は、第22実施形態のように、普通図柄表示装置83において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置37又は第3図柄表示装置81の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ84の点灯を第3図柄表示装置81の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート67の通過は、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数(例えば、8回)に設定しても良い。また、特別図柄表示装置37により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ84により点灯表示を行わないものとしても良い。

【8128】

20

可変表示装置ユニット80の下方には、球が入球し得る第1始動口64が配設されている。この第1始動口64へは、左打ち遊技で発射された球が1分間に約6個程度(所謂、 $S1=6$)入賞するように遊技釘等が周辺に植設されている。始動検知領域としての第1始動口64へ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第1始動口スイッチ(図示せず)がオンとなり、その第1始動口スイッチのオンに起因して主制御装置110(図384参照)で第1特別図柄の抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が結果報知装置としての特別図柄表示装置37の特別LED群37bの上方LED群37b1で示されると共に、遊技状態に応じて可動装置としての第3図柄表示装置81にて第1特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第1始動口64は、球が入球すると3個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。

30

【8129】

可変表示装置ユニット80の正面視右側側方には、普通電役72が開放状態である場合にのみ球が入球し得る第2始動口71が配設されている。この第2始動口71へは、普通電役72が開放状態である場合、右打ち遊技で発射された球が1分間に約90個程度入賞するように遊技釘が周辺に植設されている。上述したように、普通電役72が開放状態である場合に第2始動口スイッチ71aによって入賞検知され易いように構成されており、その第2始動口スイッチ71aのオンに起因して主制御装置110(図384参照)で第2特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が結果報知装置としての特別図柄表示装置37の特別LED群37bの下方LED群37b2で示されると共に、遊技状態に応じて第3図柄表示装置81にて第2特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第2始動口71は、球が入球すると1個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。

40

【8130】

遊技盤13の正面視右側下方には可変入賞装置65が配設されている。この可変入賞装置65には、遊技盤13盤面から出沒可能に構成された大入賞口開閉板65aと、該大入賞口開閉板65aを開閉駆動可能な大入賞口ソレノイド65b(図384参照)と、可変入賞装置65内に設けられた大入賞口スイッチ65cと、特定領域65dと、可変入賞装置65内に流入した球を排出するための排出口65hと、が設けられている。また、特定領域65dは、遊技盤13盤面から出沒可能に構成された特定領域開閉板65eと、該特定領域開閉板65eを開閉駆動可能な特定領域ソレノイド65f(図384参照)と、特

50

定領域 6 5 d を通過する球を検知可能な特定領域スイッチ 6 5 g と、で構成されている。

【 8 1 3 1 】

大入賞口開閉板 6 5 a は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、大入賞口開閉板 6 5 a は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、可変入賞装置 6 5 の上流側（可変入賞装置 6 5 の正面視右側）から流下する球を大入賞口開閉板 6 5 a の上面を転動させて可変入賞装置 6 5 の下流側（可変入賞装置 6 5 の正面視左側）へと流下させることで、可変入賞装置 6 5 内への球の流入を阻止するように構成されている。そして、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄において小当たり又は大当たりに当選した場合に、所定時間の間、大入賞口開閉板 6 5 a が大入賞口ソレノイド 6 5 b（図 3 8 4 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内に没入駆動され、可変入賞装置 6 5 内に球が流入可能な状態となる。

10

【 8 1 3 2 】

可変入賞装置 6 5 内に流入した球は、該可変入賞装置 6 5 内に設けられた始動検知領域としての大入賞口スイッチ 6 5 c によって検知された後、同じく可変入賞装置 6 5 内に設けられた特定領域 6 5 d 側へと流下する。大入賞口スイッチ 6 5 c によって球が検知されることで、1 5 個の球が賞球として払い出されるように構成されている。

【 8 1 3 3 】

第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、小当たりに当選した特別図柄の種類によって、可動装置としての可変入賞装置 6 5 の開放態様が異なるように構成されている。具体的には、第 1 特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選した場合には、1 のラウンドにおける可変入賞装置 6 5 の開放回数が 6 回に設定され、開放時間が「0 . 1 秒」に設定され、可変入賞装置 6 5 が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間（即ち、閉鎖時間）が「1 . 2 秒」に設定される（図 3 9 8 参照）。即ち、第 1 特別図柄の小当たりによる可変入賞装置 6 5 の開放時間の合計時間が「0 . 6 秒」に設定される。一方、第 2 特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短 D（小当たり B）」に当選した場合には、1 のラウンドにおける可変入賞装置 6 5 の開放回数が 1 0 回に設定され、第 1 特別図柄の小当たりと同様、開放時間が「0 . 1 秒」に設定され、可変入賞装置 6 5 が閉鎖された後の次の開放までのインターバル時間が「1 . 2 秒」に設定される（図 3 9 8 参照）。即ち、第 2 特別図柄の小当たりによる可変入賞装置 6 5 の開放時間の合計時間が「1 . 0 秒」に設定される。

20

30

【 8 1 3 4 】

従って、第 1 特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選した場合の方が、第 2 特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短 D（小当たり B）」に当選した場合よりも可変入賞装置 6 5 の開放時間の合計時間が短くなるように構成されている。これは、上述したように、「通常遊技状態 A」の救済優先報知期間においては、特図 1 小当たりに当選した場合に右打ち遊技を行わず、大当たり遊技を発生させずにそのまま「通常遊技状態 A」に戻ることがあるためである。

【 8 1 3 5 】

40

より詳細には、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たり当選時に右打ち遊技を行わずにそのまま「通常遊技状態 A」に戻る場合、遊技者は、小当たり遊技の実行時間において利益付与条件として球の発射を中断し、該小当たり遊技の終了を待つことになる。よって、特図 1 小当たり当選時の開放時間が長時間に設定されていると、その分、球の発射を中断する期間も長くなってしまい、遊技者にストレスを与えかねず、また、パチンコ機 1 0 の稼働低下につながるおそれがある。

【 8 1 3 6 】

従って、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特図 1 小当たり当選時において、右打ち遊技を実行することで特定領域 6 5 d に球を通過可能な期間であって、かつ、特図 1 小当たり当選時に右打ち遊技を行わない場合にも、球の発射を中断する期間が長くなりすぎな

50

いように構成している。

【 8 1 3 7 】

また、一方で、特図 1 小当たり当選時における可変入賞装置 6 5 の開放時間の合計時間が短く構成されているため、遊技者によっては、可変入賞装置 6 5 の開放中に右打ち遊技を実行するのに手間取ってしまい、特定領域 6 5 d に球を通過させられず、意に反して大当たり遊技が発生されないおそれがある。このため、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合のオープニング時間を長めに（即ち、「10 秒」）設定し、該オープニング時間において右打ち遊技の報知を十分に行うことで、このような失敗が発生し難くなるように構成されている。なお、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のいずれの小当たりの場合も、1 のラウンドにおける可変入賞装置 6 5 への最大入賞個数が「10 個」に設定される（図 3 9 8 参照）。 10

【 8 1 3 8 】

可変入賞装置 6 5 内であって、大入賞口スイッチ 6 5 c の下流側に配設されている特定領域開閉板 6 5 e は、横長板状に形成され、突出状態と没入状態とに変化し得ることで、球の流下方向を変更可能に構成されている。即ち、特定領域開閉板 6 5 e は、通常状態において、遊技盤 1 3 盤面から突出した状態（即ち、閉鎖状態）を維持して、特定領域 6 5 d の上流側（特定領域開閉板 6 5 e の正面視左側）から流下する球を特定領域開閉板 6 5 e の上面を転動させて可変入賞装置 6 5 内の排出口 6 5 h 側（特定領域開閉板 6 5 e の正面視右側）へと流下させることで、可変入賞装置 6 5 内に流入した球の特定領域 6 5 d への流入を阻止するように構成されている。そして、所定条件の成立（第 2 2 実施形態では、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄での小当たり当選に基づく大入賞口開閉板 6 5 a の最初の開放開始後）に基づいて、特定領域開閉板 6 5 e が特定領域ソレノイド 6 5 f（図 3 8 4 参照）によって遊技盤 1 3 盤面内に没入駆動され、特定領域 6 5 d 内（特定領域スイッチ 6 5 g 側）に球が流入可能な状態となる。 20

【 8 1 3 9 】

即ち、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合には、大入賞口開閉板 6 5 a の開放開始と同時に特定領域開閉板 6 5 e が開放され、可変入賞装置 6 5 へ球が流入可能となっている状態で特定領域 6 5 d が開放されている状態となる。よって、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合には、右打ち遊技を実施することで球が特定領域 6 5 d へ流入可能となる。 30

【 8 1 4 0 】

特定領域 6 5 d 内に流入した球は、該特定領域 6 5 d 内に設けられた特定領域スイッチ 6 5 g によって検知された後、下流側に設けられた排出口（図示せず）側へと流下する。第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特定領域スイッチ 6 5 g によって球が検知された場合、第 2 特別図柄で大当たりした場合と同様に大当たり遊技が開始されるように構成されている（所謂、1 種 2 種混合機）。特定領域スイッチ 6 5 g によって球が検知された場合に発生する大当たりの内容は、後述する小当たり種別カウンタ C K（図 3 8 5 参照）の値に応じて決定される。なお、特定領域スイッチ 6 5 g による賞球の払い出しは無いように構成されている。

【 8 1 4 1 】

一方、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に右打ち遊技を実行せず、特定領域スイッチ 6 5 g によって球が検知されなかった場合、大当たり遊技は開始されずに小当たり当選時の遊技状態に戻るよう構成されている。

【 8 1 4 2 】

第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 においては、主制御装置 1 1 0（図 3 8 4 参照）での第 2 特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b を点灯表示させると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、同一図柄の 3 つ揃い（「7 7 7」等））を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。また、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の抽選で小当たりに当選して、該小当たりに基づく可動装置と 40 50

しての可変入賞装置 6 5 の開放中に該可変入賞装置 6 5 内の特定領域 6 5 d を球が通過した場合、結果報知装置としての特別図柄表示装置 3 7 の特別 L E D 群 3 7 b を点灯表示させるとともに、第 3 図柄表示装置 8 1 に特定領域 6 5 d を通過した旨を示す表示（例えば、「V 獲得」等）を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、大当たり種別（小当たりに基づく大当たりの場合は、小当たり種別）に応じて、可変入賞装置 6 5 に設けられた大入賞口開閉板 6 5 a が開放（遊技盤 1 3 盤面内に没入駆動）されて、球が大入賞口内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖（遊技盤 1 3 盤面から突出した状態）されている大入賞口開閉板 6 5 a が、所定条件が成立するまで（例えば、「30 秒」経過するまで、或いは、球が 10 個入賞するまで）開放される。

10

【8143】

この大入賞口開閉板 6 5 a は、開放された場合に、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口開閉板 6 5 a が開放される。この大入賞口開閉板 6 5 a の開閉動作は、最高で例えば 10 回（10 ラウンド）繰り返し可能に構成されている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、球を可変入賞装置 6 5 内に入賞させることで、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。なお、大当たり遊技中において、大入賞口開閉板 6 5 a の開放中に右打ち遊技を行わず、該可変入賞装置 6 5 に入球させなかった場合、該大入賞口開閉板 6 5 a の開放から「30 秒」経過すると該当の大当たりラウンドが終了して大入賞口開閉板 6 5 a が閉鎖される。よって、10 ラウンドに渡って可変入賞装置 6 5 に入球させなかった場合は、賞球が発生せずに大当たりが終了し、各特別図柄の動的表示の実行が開始される。

20

【8144】

遊技盤 1 3 の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペース K 1 が設けられ、貼着スペース K 1 に貼られた証紙等は、前面枠 1 4 の小窓 3 5（図 3 8 0 参照）を通じて視認することができる。

【8145】

さらに、遊技盤 1 3 には、アウト口 6 6 が設けられている。いずれの入賞口（入球口）6 3, 6 4, 6 5, 7 1 にも入球しなかった球はアウト口 6 6 を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤 1 3 には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。なお、各入賞口 6 3, 6 4, 6 5, 7 1 に入賞した球も、アウト口 6 6 を通過した球と同様、球排出路へ案内され、パチンコ機 1 0 外へと排出される。

30

【8146】

次に、図 3 8 4 を参照して、本パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 3 8 4 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。

【8147】

主制御装置 1 1 0 には、演算装置である 1 チップマイコンとしての M P U 2 0 1 が搭載されている。M P U 2 0 1 には、該 M P U 2 0 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したリード・オンリー・メモリー（Read Only Memory。以下、「ROM」と略す）2 0 2 と、その ROM 2 0 2 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるランダム・アクセス・メモリー（Random Access Memory。以下、「RAM」と略す。）2 0 3 と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

40

【8148】

なお、払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置 1 1 0 から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置 1 1 0 からサブ制御装置

50

へ一方方向にのみ送信される。

【 8 1 4 9 】

主制御装置 1 1 0 では、大当たり抽選や特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 における各特別図柄の動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機 1 0 の主要な処理を実行する。R A M 2 0 3 には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ 2 0 3 c が設けられている。

【 8 1 5 0 】

また、R O M 2 0 2 は、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a、大当たり種別テーブル 2 0 2 b、小当たり種別テーブル 2 0 2 c、保留数テーブル 2 0 2 d、停止パターンテーブル 2 0 2 e、変動パターンテーブル 2 0 2 f、大当たり開放テーブル 2 0 2 g、小当たり開放テーブル 2 0 2 h、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i、普図変動テーブル 2 0 2 j、普通電役開放テーブル 2 0 2 k、時短終了条件テーブル 2 0 2 m を少なくとも格納している。主制御装置 1 1 0 は、R A M 2 0 3 に格納された各種カウンタと、R O M 2 0 2 に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

【 8 1 5 1 】

ここで、図 3 8 5 を参照して、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や、結果報知装置としての特別図柄表示装置 3 7 の動的表示の設定、第 3 図柄表示装置 8 1 の変動演出の設定、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図 3 8 6 から図 4 0 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納された各種テーブル、各種制御タイミング及び遊技状態の遷移等についても説明する。

【 8 1 5 2 】

大当たり抽選や、特別図柄表示装置 3 7 の動的表示の設定、および、第 3 図柄表示装置 8 1 の変動演出の設定には、大当たり又は小当たりの抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタ C 3 と、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ C S 1 と、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタ C K と、が用いられる。

【 8 1 5 3 】

また、普通図柄表示装置 8 3 の抽選には、普図当たりカウンタ C 4 が用いられ、普図当たりカウンタ C 4 の初期値設定には第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 が用いられる。

【 8 1 5 4 】

これら各カウンタは、更新の都度前回値に 1 が加算され、特定時期である最大値に達した後「0」に戻るループカウンタとなっている。

【 8 1 5 5 】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図 4 1 9 参照）の実行間隔である「2 ミリ秒」間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図 4 1 8 参照）の中で不定期に更新されて、その更新値が R A M 2 0 3 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ 2 0 3 c に適宜格納される。詳細については後述するが、R A M 2 0 3 には、第 1 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ～第 4 エリア）からなる第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d と、第 2 特別図柄に関する 4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ～第 4 エリア）からなる第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e とが設けられており、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d には、始動検知領域としての第 1 始動口 6 4 への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタ C 1、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 及び小当たり種別カウンタ C K の各値がそれぞれ格納され、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e には、第 2 始動口 7 1 への入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 及び小当たり種別

10

20

30

40

50

カウンタ C K の各値がそれぞれ格納される。

【 8 1 5 6 】

各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタ C 1 は、所定の範囲（例えば、「 0 ～ 9 9 9 9 」）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、「 0 ～ 9 9 9 9 」）の値を取り得るカウンタの場合は「 9 9 9 9 」に達した後所定期間にすべく「 0 」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタ C 1 の更新が 1 周した場合、その時点の第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の値が当該大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタ C 1 の更新が行われる。

【 8 1 5 7 】

第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタ C 1 が「 0 ～ 9 9 9 9 」の値を取り得るループカウンタである場合には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 もまた、「 0 ～ 9 9 9 9 」の範囲のループカウンタである。この第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、タイマ割込処理（図 4 1 9 参照）の実行毎に 1 回更新されると共に、メイン処理（図 4 1 8 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【 8 1 5 8 】

大当たり乱数カウンタ C 1 の値は、例えば定期的に（第 2 2 実施形態では、タイマ割込処理（図 4 1 9 参照）毎に 1 回）更新される。そして、球が始動検知領域としての第 1 始動口 6 4 に入賞（始動入賞）したタイミングで、第 1 始動口 6 4（第 1 特別図柄）に対応する第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に設けられた第 1 保留第 1 ～ 第 4 エリアのいずれかの第 1 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 に格納される。また、球が第 2 始動口 7 1 に入賞（始動入賞）したタイミングで、第 2 始動口 7 1（第 2 特別図柄）に対応する第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に設けられた第 2 保留第 1 ～ 第 4 エリアのいずれかの第 2 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 に格納される。

【 8 1 5 9 】

大当たり乱数カウンタ C 1 が大当たりとなる乱数の値は、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a によって設定されている。つまり、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値が、第 2 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

【 8 1 6 0 】

なお、上述したように、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、大当たりとなる乱数の値は設定されていない。これは、第 1 特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態 A」、即ち、救済条件が成立し得る遊技状態においては、小当たり当選に基づく大当たりのみが発生可能とするためである。

【 8 1 6 1 】

ここで、図 3 8 6 を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a の詳細について説明する。図 3 8 6（a）は、R O M 2 0 2 に記憶される第 1 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1（以下、「特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図 3 8 6（b）は、R O M 2 0 2 に記憶される第 2 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2（以下、「特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。

【 8 1 6 2 】

上述したように、第 2 2 実施形態の特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 では、大当たりとなる乱数の値は設定値にかかわらず設定されていない。一方、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 では、設定値毎にそれぞれ、大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、設定毎に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、設定

10

20

30

40

50

毎に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定ごとに大当たりとなる確率が変更される。

【 8 1 6 3 】

一方、各特別図柄において、設定値毎に小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第 1 特別図柄における小当たり乱数値の個数は、設定値毎で同一の個数となるように構成される。同じく、第 2 特別図柄における小当たり乱数値の個数も、設定値毎で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、各特別図柄において、設定値毎で同一とすることにより、各特別図柄におけるすべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

10

【 8 1 6 4 】

このように、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 特別図柄の設定毎の大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定毎に変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄小当たり乱数値の個数は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄設定毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

20

【 8 1 6 5 】

また、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技情報としての大当たり乱数カウンタ C 1 のうち、遊技を行う上で最も滞り易い場合に取得される大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、第 2 特別図柄の変動演出で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機 1 0 の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値 1 等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機 1 0 の稼働を促進することができる。

30

【 8 1 6 6 】

さらに、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタ C 1 のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【 8 1 6 7 】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、パチンコ機 1 0 毎に設けられ、該パチンコ機 1 0 における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の 2 つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機 1 0 の設定判別が推測され易くなってしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「1」）に設定されたパチンコ機 1 0 の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機 1 0 で遊技を行わず、パチンコ機 1 0 の稼働が低下してしまうおそれがある。

40

【 8 1 6 8 】

そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタ C 1 のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで

50

、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、小当たりの出現率からはパチンコ機 10 の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を 1 つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「1」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機 10 の稼働を促進することができる。

【8169】

図 386 (a) で示すように、第 22 実施形態の特図 1 大当たり乱数テーブル 202a1 では、大当たりとなる乱数の値は設定値にかかわらず設定されていない。つまり、設定値にかかわらず、第 1 特別図柄の動的表示において大当たり（大当たり種別に基づく大当たり）は発生し得ないように構成されている。

10

【8170】

詳細に説明すると、第 22 実施形態のパチンコ機 10 では、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合、該小当たり当選時における特別図柄の動的表示の実行回数（救済条件成立回数までの残り回数）によっては、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。そして、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行する場合、通常時の小当たり当選時に右打ち遊技を実行せず、特定領域 65d に球を通過させないことによって大当たりを発生させずに「通常遊技状態 A」に戻って左打ち遊技を継続し、更新終了状態である救済条件成立回数まで第 1 特別図柄の動的表示を実行させて付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行させることになる。

20

【8171】

ここで、仮に、第 1 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 202a において、大当たりとなる乱数の値が設定されており、「通常遊技状態 A」において大当たり種別に当選し得る場合、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行して救済条件成立を目指している最中に第 1 特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選してしまう可能性がある。

【8172】

そして、第 1 特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選すると、小当たり種別への当選とは異なり、遊技者の遊技方法にかかわらずに大当たり遊技が開始されてしまうため、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって大当たりの発生を回避し、救済条件成立に向けて持ち玉を消費して左打ちを実行していた分が無駄になってしまうおそれがある。

30

【8173】

さらに、遊技者は、通常時の小当たり当選時の右打ち示唆（この場合、救済優先報知演出（図 468 (d) 参照））に従って左打ち遊技を継続し、救済条件成立を目指していたたにもかかわらず途中で大当たりが発生したことで、パチンコ機 10 に対して懐疑的になり、パチンコ機 10 の遊技を中止してしまうおそれがある。

【8174】

よって、第 22 実施形態のパチンコ機 10 では、このような事象が発生し得ないようにするため、第 1 特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル 202a において、大当たりとなる乱数の値が設定されていない。

【8175】

40

また、設定値が「1」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 202a1 における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、33 個で、その値「0～32」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 202a1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第 1 特別図柄における小当たり確率は、 $33 / 10000 = 0.33 / 100$ （即ち、0.33%）となるように設定されている。

【8176】

よって、設定値が「1」の場合、特図 1 大当たり乱数テーブル 202a1 におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 9967 個で、その値「33～9999」が、特図 1 大当たり乱数テーブル 202a1 に規定（設定）されている。つまり、設定値「1」の第 1 特別図柄における第 1 特別図

50

柄のハズレ確率は、 $9967 / 10000 = 99.67 / 100$ （即ち、 99.67% ）となるように設定されている。

【8177】

次いで、設定値が「2」の場合も、設定値が「1」の場合と同様に大当たりとなる乱数の値は設定されていない。

【8178】

また、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」の場合と同様、33個で、その値「0～32」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄における小当たり確率は、 $33 / 10000 = 0.33 / 100$ （即ち、 0.33% ）となるように設定されている。

10

【8179】

従って、設定値が「2」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、小当たり乱数値以外の残りの9967個で、その値「33～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第1特別図柄における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9967 / 10000 = 99.67 / 100$ （即ち、 99.67% ）となるように設定されている。

【8180】

次いで、設定値が「3」の場合も、設定値が「1」の場合又は「2」の場合と同様に大当たりとなる乱数の値は設定されていない。

20

【8181】

また、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」及び設定値「2」の場合と同様、33個で、その値「0～32」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄における小当たり確率は、 $33 / 10000 = 0.33 / 100$ （即ち、 0.33% ）となるように設定されている。

【8182】

従って、設定値が「3」の場合、特図1大当たり乱数テーブル202a1におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの9967個で、その値「33～9999」が、特図1大当たり乱数テーブル202a1に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第1特別図柄における第1特別図柄のハズレ確率は、 $9967 / 10000 = 99.67 / 100$ （即ち、 99.67% ）となるように設定されている。

30

【8183】

従って、第22実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の動的表示において、大当たり種別に基づく大当たりは発生し得ず、小当たり種別に基づく大当たりのみが発生し得るように構成されている。

【8184】

このように構成することで、第1特別図柄の動的表示が主に実行され得る「通常遊技状態A」、即ち、救済条件が成立し得る遊技状態においては、小当たり当選に基づく大当たりのみが発生し得るようにすることができる。

40

【8185】

そして、「通常遊技状態A」において制御判定結果としての特図1小当たりに当選した場合に、右打ち遊技を実行せず、特定領域65dに球を通過させないことによって付与価値としての大当たりを発生させずに「通常遊技状態A」に戻って左打ち遊技を継続し、更新終了状態である救済条件成立回数まで第1特別図柄の動的表示を実行させて付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行させることができる。

【8186】

その結果、「通常遊技状態A」中に特図1小当たりに当選した場合に、遊技者が第3図柄

50

表示装置 8 1 において実行される右打ち報知演出の内容を判別し、該小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して大当たりを発生させるべきか否かを判断することで、いずれの打ち方をした方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるのかを推測でき、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

【 8 1 8 7 】

次に、図 3 8 6 (b) で示すように、第 2 2 実施形態の特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 では、設定値が「 1 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値 (大当たり乱数値) の個数は 2 個で、その値「 0 , 1 」が特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定 (設定) されている。つまり、設定値「 1 」の第 2 特別図柄における第 2 特別図柄の大当たり確率は、第 1 特別図柄と同様、 $2 / 10000 = 0.02 / 100$ (即ち、 0.02%) となるように設定されている。

10

【 8 1 8 8 】

ここで、設定値が「 1 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における小当たりとなる乱数の値 (小当たり乱数値) の数は、1550 個で、その値「 2 ~ 1551 」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定 (設定) されている。つまり、設定値「 1 」の第 2 特別図柄における小当たり確率は、 $1550 / 10000 = 15.50 / 100$ (即ち、 15.50%) となるように設定されている。

【 8 1 8 9 】

従って、設定値が「 1 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 におけるハズレとなる乱数の値 (ハズレ乱数値) の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの 8448 個で、その値「 1552 ~ 9999 」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定 (設定) されている。つまり、設定値「 1 」の第 2 特別図柄のハズレ確率は、 $8448 / 10000 = 84.48 / 100$ (即ち、 84.48%) となるように設定されている。

20

【 8 1 9 0 】

即ち、設定値「 1 」において、特図 2 における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【 8 1 9 1 】

このように、第 2 特別図柄の小当たり確率は、大当たり確率と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第 2 特別図柄における抽選遊技では、ハズレ 小当たり 大当たりの順に選択され易い設定となっており、「時間短縮状態」及び「通常遊技状態 B」において実行され得る第 2 特別図柄の動的表示において大当たりが発生する場合、小当たり遊技への当選に基づく大当たりの割合が高くなるように構成されている。

30

【 8 1 9 2 】

次いで、設定値が「 2 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値 (大当たり乱数値) の個数は 3 個で、その値「 0 ~ 2 」が特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定 (設定) されている。つまり、設定値「 2 」の第 2 特別図柄における第 2 特別図柄の大当たり確率は、第 1 特別図柄と同様、 $3 / 10000 = 0.03 / 100$ (即ち、 0.03%) となるように設定されている。

40

【 8 1 9 3 】

ここで、設定値が「 2 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 における小当たりとなる乱数の値 (小当たり乱数値) の数は、設定値「 1 」の場合と同様、1550 個で、その値「 3 ~ 1552 」が、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 に規定 (設定) されている。つまり、設定値「 2 」の第 2 特別図柄における小当たり確率は、 $1550 / 10000 = 15.50 / 100$ (即ち、 15.50%) となるように設定されている。

【 8 1 9 4 】

従って、設定値が「 2 」の場合、特図 2 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 2 におけるハズ

50

レとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの8447個で、その値「1553～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「2」の第2特別図柄のハズレ確率は、 $8447 / 10000 = 84.47 / 100$ （即ち、84.47%）となるように設定されている。

【8195】

即ち、設定値「2」において、特図2における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【8196】

よって、特図2大当たり乱数テーブル202a2における設定値「2」は、設定値「1」と比べて、小当たり確率は同等（ともに15.50%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（0.02%→0.03%）、設定値「1」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【8197】

次いで、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における大当たりとなる大当たり乱数カウンタC1の値（大当たり乱数値）の個数は4個で、その値「0～3」が特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄における第2特別図柄の大当たり確率は、第1特別図柄と同様、 $4 / 10000 = 0.04 / 100$ （即ち、0.04%）となるように設定されている。

【8198】

ここで、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2における小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「1」及び「2」の場合と同様、1550個で、その値「4～1553」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄における小当たり確率は、 $1550 / 10000 = 15.50 / 100$ （即ち、15.50%）となるように設定されている。

【8199】

従って、設定値が「3」の場合、特図2大当たり乱数テーブル202a2におけるハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの8446個で、その値「1554～9999」が、特図2大当たり乱数テーブル202a2に規定（設定）されている。つまり、設定値「3」の第2特別図柄のハズレ確率は、 $8446 / 10000 = 84.46 / 100$ （即ち、84.46%）となるように設定されている。

【8200】

即ち、設定値「3」において、特図2における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も現出率が高いハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成されている。

【8201】

よって、特図2大当たり乱数テーブル202a2における設定値「3」は、設定値「2」と比べて、小当たり確率は同等（ともに15.50%）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（0.03%→0.04%）、設定値「2」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【8202】

なお、第22実施形態の特図1大当たり乱数テーブル202a1では、大当たりとなる乱数の値は設定値にかかわらず設定されていないが、特図2大当たり乱数テーブル202a2と同様に、各設定値毎の大当たりとなる乱数値が設定されるように構成してもよい。

【8203】

図385に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタC2は、大当たりとなった場

10

20

30

40

50

合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「0～99」）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、「0～99」の値を取り得るカウンタの場合は「99」）に達した後に「0」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタC2の値は、例えば、定期的に（第22実施形態では、タイマ割込処理（図419参照）毎に1回）更新される。

【8204】

そして、球が第2始動口71に入賞したタイミングで、第2始動口71に対応して設けられたRAM203の第2保留球格納エリア203eの第2保留第1～第4エリアのうち、大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアと同じ第2保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203e2に格納される。

10

【8205】

なお、上述したように、第22実施形態のパチンコ機10では、特図1大当たり乱数テーブル202a1において、大当たりとなる乱数の値が設定値にかかわらず設定されておらず、第1特別図柄の動的表示は大当たり当選し得ないため（図386参照）、RAM203の第1保留球格納エリア203dの第1保留第1～第4エリアには、大当たり種別カウンタC2の格納エリアが設けられていない。

【8206】

ここで、例えば、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、制御判定結果としてのハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、小当たり時のものとなる。一方で、第2保留球格納エリア203e内の1の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタC2の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

20

30

【8207】

上述したように、第22実施形態のパチンコ機10における遊技情報としての大当たり種別カウンタC2の値は、「0～99」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタC2とROM202に格納された大当たり種別テーブル202bとに基づいて、大当たり種別が決定される。

【8208】

ここで、図387を参照して、大当たり種別テーブル202bについて説明する。図387は、ROM202に記憶される第2特別図柄に対応する特図2大当たり種別テーブル202bの一例を模式的に示した図である。

【8209】

図387に示すように、大当たり種別テーブル202bは、遊技状態と、大当たり種別カウンタC2の値とが対応付けられたテーブルである。

40

【8210】

第22実施形態のパチンコ機10では、大当たり種別として、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりであって、特別図柄が規定回数（第22実施形態では、主に第2特別図柄の動的表示が5回）行われるまで間、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と比べて高確率状態となる「普図高確時間短縮状態」に移行する大当たり種別「時短A」がある。

【8211】

大当たり種別テーブル202bでは、大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタC2の取り得る値が対応付けられている。

50

【 8 2 1 2 】

図 3 8 7 で示す大当たり種別テーブル 2 0 2 b の例では、すべての遊技状態において大当たりが発生した場合に、大当たり種別「時短 A」に対して大当たり種別カウンタ C 2 の値「0 ~ 9 9」が対応付けられている。

【 8 2 1 3 】

即ち、すべての遊技状態における第 2 特別図柄の当否抽選において、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e のいずれかの第 2 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第 2 保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 2 に格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別が大当たり種別テーブル 2 0 2 b から選定され得て、大当たり種別カウンタ C 2 の値にかかわらず大当たり種別「時短 A」が選定され得る。

10

【 8 2 1 4 】

従って、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、大当たり種別「時短 A」が 9 9 / 9 9 の割合で当選することとなる。即ち、第 2 特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合には、大当たり種別「時短 A」のみが選定され得るように構成されている。

【 8 2 1 5 】

図 3 8 5 に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタ C K は、小当たりに当選して該小当たり遊技中に特定領域 6 5 d を球が通過した場合に付与される小当たり種別（大当たり内容）を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「0 ~ 9 9」）内で順に 1 ずつ加算され、特定時期である最大値（例えば、「0 ~ 9 9」の値を取り得るカウンタの場合は「9 9」）に達した後に所定期時にすべく「0」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタ C K の値は、例えば、定期的に（第 2 2 実施形態では、タイマ割込処理（図 4 1 9 参照）毎に 1 回）更新される。

20

【 8 2 1 6 】

そして、球が第 1 始動口 6 4 に入賞したタイミングで、始動検知領域としての第 1 始動口 6 4 に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 1 保留エリアと同じ第 1 保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 5 に格納される。また、球が第 2 始動口 7 1 に入賞したタイミングで、第 2 始動口 7 1 に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち、大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 2 保留エリアと同じ第 2 保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 5 に格納される。

30

【 8 2 1 7 】

ここで、例えば、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。また、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、大当たり時のものとなる。一方で、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e 内の 1 の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる。この場合、その小当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された小当たり種別カウンタ C K の値が示す小当たり種別に対応して決定される。

40

【 8 2 1 8 】

上述したように、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 における遊技情報としての小当たり種別カウンタ C K の値は、「0 ~ 9 9」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小

50

当たり種別カウンタ C K と R O M 2 0 2 に格納された小当たり種別テーブル 2 0 2 c とに基づいて、小当たり種別が決定される。この小当たり種別テーブル 2 0 2 c には、第 1 特別図柄の第 1 抽選遊技で参照される特図 1 小当たり種別テーブル 2 0 2 c 1 と、第 2 特別図柄の第 2 抽選遊技で参照される特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c 2 とが設けられている。

【 8 2 1 9 】

ここで、図 3 8 8 を参照して、特図 1 小当たり種別テーブル 2 0 2 c 1 及び特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c 2 について説明する。図 3 8 8 (a) は、R O M 2 0 2 に記憶される第 1 特別図柄に対応する特図 1 小当たり種別テーブル 2 0 2 c 1 の一例を模式的に示した図であり、図 3 8 8 (b) は、同じく R O M 2 0 2 に記憶される第 2 特別図柄に対応する特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c 2 の一例を模式的に示した図である。

10

【 8 2 2 0 】

第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、上述したように、各特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、可動装置としての可変入賞装置 6 5 (図 3 8 2 参照) を開放駆動するとともに、各特別図柄の種類に応じたタイミングで該可変入賞装置 6 5 内の特定領域 6 5 d を開放するように構成されている。そして、小当たり遊技中に特定領域 6 5 d を球が通過した場合には、小当たり種別カウンタ C K の値に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【 8 2 2 1 】

図 3 8 8 (a) 及び図 3 8 8 (b) に示すように、小当たり種別テーブル 2 0 2 c は、第 1 特別図柄用と第 2 特別図柄用とで分けられ、その中でさらに、遊技状態によって分けられ、その中でさらに、該小当たり中に特定領域 6 5 d を通過したか否かに応じて、該特別図柄の種別に応じた小当たり種別と、小当たり種別カウンタ C K の値とが対応付けられたテーブルである。

20

【 8 2 2 2 】

第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、小当たり種別として、特定領域 6 5 d を球が通過しなかった場合には、最大ラウンド数が 1 ラウンドの「小当たり A 」及び「小当たり B 」が設けられる一方、特定領域 6 5 d を球が通過した場合には、最大ラウンド数が 1 + 4 ラウンドの「時短 B 」と、最大ラウンド数が 1 + 6 ラウンドの「時短 C 」と、最大ラウンド数が 1 + 9 ラウンドの「時短 D 」と、が設けられている。

30

【 8 2 2 3 】

具体的には、第 1 特別図柄の抽選遊技では、「時短機能」が作動していない「通常遊技状態（主に、「通常遊技状態 A 」）」において、小当たりに当選した場合には、特定領域 6 5 d を球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たり A 」となる一方、特定領域 6 5 d を球が通過したときに小当たり種別「時短 B 」又は「時短 C 」となり、該特定領域 6 5 d への通過に伴う大当たり遊技後に、主に第 2 特別図柄の動的表示が「1 回」実行されるまでの間、「高確時短機能」が付与されるように構成されている。また、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」において、小当たりに当選した場合には、特定領域 6 5 d を球が通過しないときに小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たり A 」となる一方、特定領域 6 5 d を球が通過したときに小当たり種別「時短 B 」又は「時短 C 」となり、該特定領域 6 5 d への通過に伴う大当たり遊技後に、主に第 2 特別図柄の動的表示が「5 回」実行されるまでの間、「高確時短機能」が付与されるように構成されている。

40

【 8 2 2 4 】

なお、本実施形態における「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第 2 始動口 7 1 へ入賞し得て第 2 特別図柄の動的表示が実行され得る一方、第 1 始動口 6 4 へ入賞し難いことで第 1 特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。

【 8 2 2 5 】

次いで、第 2 特別図柄の抽選遊技では、すべての遊技状態において小当たりに当選した

50

場合に、特定領域 6 5 d を球が通過しないときには小当たり遊技のみの小当たり種別「小当たり B」となる一方、特定領域 6 5 d を球が通過したときに小当たり種別「時短 D」となり、該特定領域 6 5 d への通過に伴う大当たり遊技後に、主に第 2 特別図柄の動的表示が「5 回」実行されるまでの間、「時短機能」が付与されるように構成されている。

【 8 2 2 6 】

また、詳細は後述するが、「通常遊技状態」において救済条件成立回数（第 2 2 実施形態では「8 0 0 回」）に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」として、主に第 2 特別図柄の動的表示が「1 0 0 回」実行されるまでの間、「低確時短機能」が付与されるように構成されている（図 4 0 3 参照）。

【 8 2 2 7 】

よって、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選し、特定領域 6 5 d を球が通過した場合の大当たり遊技後には、主に第 2 特別図柄の動的表示が「1 回」実行されるまでの間、「高確時短機能」が付与され、一方で、「通常遊技状態」において救済条件成立回数に達した場合には、主に第 2 特別図柄の動的表示が「1 0 0 回」実行されるまでの間、「低確時短機能」が付与されるように構成されている。

【 8 2 2 8 】

即ち、「通常遊技状態（主に、「通常遊技状態 A」）」においては、特図 1 小当たりに当選し、特定領域 6 5 d を球が通過した場合の大当たり遊技後に移行する「普図高確時間短縮状態」よりも、救済条件成立回数に達した場合に移行する「普図低確時間短縮状態」の方が、第 2 特別図柄の動的表示で大当たり（小当たりへの当選に基づく大当たりを含む）に当選する蓋然性が高くなるように構成されている。

【 8 2 2 9 】

このため、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」において特図 1 小当たりに当選し、特定領域 6 5 d を球が通過した場合の大当たり遊技後に移行する「普図高確時間短縮状態 A」よりも、救済条件成立回数に達した場合に移行する「普図低確時間短縮状態」の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。それぞれのケースにおける出玉期待値の詳細については図 4 0 6 にて後述する。

【 8 2 3 0 】

特図 1 小当たり種別テーブル 2 0 2 c 1 及び特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c 2 では、それぞれ、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタ C K の取り得る値が対応付けられている。

【 8 2 3 1 】

図 3 8 8 (a) で示す特図 1 小当たり種別テーブル 2 0 2 c 1 の例では、すべての遊技状態において、第 1 特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域 6 5 d の通過有無に応じて「小当たり A」、「時短 B」又は「時短 C」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「0 ~ 9 9」が対応付けられている。

【 8 2 3 2 】

即ち、第 1 特別図柄の当否抽選において、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d のいずれかの第 1 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が小当たりとなる値であった場合に、同じ第 1 保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 5 に格納された小当たり種別カウンタ C K の値に対応付けられた小当たり種別が特図 1 小当たり種別テーブル 2 0 2 c 1 から決定され、例えば、特定領域通過の有無に応じて、小当たり種別カウンタ C K の値が「7」である場合には小当たり種別として「時短 B」が決定され、小当たり種別カウンタ C K の値が「9 5」である場合には小当たり種別として「時短 C」が決定される。

【 8 2 3 3 】

従って、第 2 特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域 6 5 d を通過しなければ、小当たり種別「小当たり A」が 1 0 0 % の割合で当選することとなる。また、特定領域 6 5 d を通過すれば、小当たり種別「時短 B」が 5 0 . 0 %、小当たり種別「時短 C」が 5 0 . 0 % の割合で、それぞれ当選するように構成されている。

10

20

30

40

50

【 8 2 3 4 】

次いで、図 3 8 8 (b) で示す特図 1 小当たり種別テーブル 2 0 2 c 1 の例では、すべての遊技状態において、第 2 特別図柄の小当たりが発生した場合は、特定領域 6 5 d の通過有無に応じて「小当たり B 」又は「時短 D 」に対して小当たり種別カウンタ C K の値「 0 ~ 9 9 」が対応付けられている。

【 8 2 3 5 】

即ち、第 2 特別図柄の当否抽選において、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e のいずれかの第 2 保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 e 1 に格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が小当たりとなる値であった場合に、同じ第 2 保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 5 に格納された小当たり種別カウンタ C K の値に対応付けられた小当たり種別が特図 2 小当たり種別テーブル 2 0 2 c 2 から決定され、例えば、小当たり種別カウンタ C K の値がいずれの値であっても、特定領域 6 5 d の通過有無に応じて小当たり種別として「小当たり B 」又は「時短 D 」が決定される。

【 8 2 3 6 】

従って、第 2 特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合には、特定領域 6 5 d の通過有無に応じて、「小当たり B 」又は「時短 D 」の小当たり種別が 1 0 0 % の割合で当選することとなる。

【 8 2 3 7 】

ここで、図 3 8 9 及び図 3 9 0 を参照して、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 における各遊技状態における遊技態様と、各遊技状態における遊技状態の移行条件および移行先について説明する。図 3 8 9 は、各遊技状態における、該遊技状態への移行契機、特別図柄の大当たり確率、普通図柄の当たり確率、奨励される球の発射態様、主要入賞先、第 1 特別図柄の変動時間、第 2 特別図柄の変動時間、及び、右打ち可否を説明した一覧である。また、図 3 9 0 は、各遊技状態における発射態様と、当選した大当たり種別等に基づく遊技状態の移行先を示した図である。なお、図 3 9 0 において、非推奨の発射態様で遊技を行った場合における遊技状態の移行も表記しているが、ここでは、説明の便宜上、その説明を省略する。また、図 3 8 9 及び図 3 9 0 に記載した電サボ回数は、右打ち遊技によって主に実行され得る第 2 特別図柄の動的表示の実行回数となっており、時短終了条件については図 4 0 3 で詳細を後述する。

【 8 2 3 8 】

図 3 8 9 で示すように、「通常遊技状態 A 」への移行契機は、工場出荷時の初期状態及び R A M クリア状態、「通常遊技状態 A 」において第 1 特別図柄の動的表示で小当たり種別「小当たり A 」に当選した場合（即ち、小当たり遊技中に特定領域 6 5 d に球を通過させなかった場合）、「通常遊技状態 B 」において保留されていた第 2 特別図柄の動的表示がすべて実行された場合、となる。

【 8 2 3 9 】

また、図 3 8 9 で示すように、「通常遊技状態 A 」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態 A 」では、左打ち遊技が奨励され、該左打ち遊技で発射された球が主に第 1 始動口 6 4 に入賞する。そして、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「 5 秒 ~ 2 1 0 秒」の範囲で行われ、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間は「 5 秒 ~ 1 9 0 秒」で行われる（後述する図 3 9 1 ~ 図 3 9 6 参照）。なお、この「通常遊技状態 A 」では、右打ち遊技が行われた場合に、その発射態様をスルーゲート 6 7 等で検知して、該検知に基づいて右打ち遊技での発射を抑制させるべく、音声出力装置 2 2 6（図 3 8 4 参照）等によって右打ち禁止報知を実行するように構成されている。

【 8 2 4 0 】

次いで、「普図高確時間短縮状態 A 」への移行契機は、「通常遊技状態 A 」において第 1 特別図柄の動的表示で小当たり種別「時短 B 」又は小当たり種別「時短 C 」に当選した場合（即ち、小当たり遊技中に特定領域 6 5 d に球を通過させた場合）となる（図 3 9 0 参照）。

10

20

30

40

50

【 8 2 4 1 】

この「普図高確時間短縮状態 A」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「普図高確時間短縮状態 A」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第 2 始動口 7 1 に入賞し得る。そして、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「70 秒」又は「80 秒」で行われる一方、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「2 秒～190 秒」の範囲で行われる（後述する図 3 9 1～図 3 9 6 参照）。なお、この「普図高確時間短縮状態 A」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【 8 2 4 2 】

次いで、「普図高確時間短縮状態 B」への移行契機は、すべての遊技状態において大当たり種別「時短 A」若しくは小当たり種別「時短 D」のいずれかに当選した場合、又は、「時間短縮状態」（即ち、「普図高確時間短縮状態 A」、「普図高確時間短縮状態 B」又は「普図低確時間短縮状態」）において小当たり種別「時短 B」若しくは「時短 C」に当選した場合、となる（図 3 9 0 参照）。

【 8 2 4 3 】

この「普図高確時間短縮状態 B」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率は高確率状態である。さらに、「普図高確時間短縮状態 B」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、高確時短機能が作動している第 2 始動口 7 1 に入賞し得る。そして、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「15 秒～190 秒」の範囲で行われる一方、第 1 特別図柄の 1 の動的表示の変動時間が「2 秒～190 秒」の範囲で行われる（後述する図 3 9 1～図 3 9 6 参照）。なお、この「普図高確時間短縮状態 B」では、右打ち遊技が奨励されているため、上記右打ち禁止報知は実行されない。

【 8 2 4 4 】

次いで、「通常遊技状態 B」への移行契機は、「普図高確時間短縮状態 A」において時短終了条件が成立した場合（即ち、第 1 特別図柄の動的表示が 7 回、第 2 特別図柄の動的表示が 1 回、第 1 特別図柄・第 2 特別図柄の動的表示の合計回数が 8 回のいずれかが成立した場合）、又は、「普図高確時間短縮状態 B」において時短終了条件が成立した場合（即ち、第 1 特別図柄の動的表示が 7 回、第 2 特別図柄の動的表示が 5 回、第 1 特別図柄・第 2 特別図柄の動的表示の合計回数が 12 回のいずれかが成立した場合）であって、第 2 特別図柄の保留球が残存している場合、となる（図 3 9 0 参照）。

【 8 2 4 5 】

なお、「普図低確時間短縮状態」において時短終了条件が成立した場合（即ち、第 1 特別図柄の動的表示が 100 回、第 2 特別図柄の動的表示が 100 回、第 1 特別図柄・第 2 特別図柄の動的表示の合計回数が 100 回のいずれかが成立した場合）にも、「通常遊技状態 B」に移行し得るが、上述したように、「普図低確時間短縮状態」において右打ち遊技を行った場合、第 2 特別図柄の動的表示が平均すると約 6 回転に 1 回の割合で大当たりが発生し得るように構成されているため、該「普図低確時間短縮状態」において、第 2 特別図柄の動的表示が 100 回実行されるまでの間に大当たりが発生する蓋然性が高く、実質的に次回大当たりが約束された状態であり、「通常遊技状態 B」へは移行し難い遊技状態となっているため、図 3 8 9 及び図 3 9 0 においては該当の移行契機を記載していない。

【 8 2 4 6 】

この「通常遊技状態 B」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態である。さらに、「通常遊技状態 B」では、保留球として残存している第 2 特別図柄の動的表示の遊技結果待ちの状態であるため、右打ち報知ランプ 3 7 c（図 3 8 2 参照）は非点灯状態であって左打ち遊技が奨励されている状態であるものの、第 3 図柄表示装置 8 1 等ではいずれの発射態様も奨励されていない状況である。そして、第 1 特別図柄の動的表示が実行される場合は「通常遊技状態 A」に移行するため、第 1 特別図柄の動的表示は実行されず、第 2 特別図柄の 1 の動的表示の変

10

20

30

40

50

動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図３９１～図３９６参照）。

【８２４７】

次いで、「普図低確時間短縮状態」への移行契機は、大当たり終了後、特別図柄の低確率状態において連続して所定回数（第２２実施形態では、「８００回」）大当たり状態が発生しなかった場合、即ち、特別図柄の低確率状態において所定回数の動的表示が行われる間、ハズレが抽出し続けた場合、又は、小当たり当選時に特定領域６５ｄに球を通過させなかった場合、となる（図３９０参照）。

【８２４８】

また、「普図低確時間短縮状態」では、上述したように、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であり、普通図柄の当たり確率も低確率状態であるものの、普通電役７２の開放時間は長時間となる（図４０２参照）。さらに、「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励され、該右打ち遊技で発射された球が、低確時短機能が作動している第２始動口７１に入賞し得る。そして、第２特別図柄の１の動的表示の変動時間が「１５秒～１９０秒」の範囲で行われる一方、第１特別図柄の１の動的表示の変動時間が「２秒～１９０秒」の範囲で行われる（後述する図３９１～図３９６参照）。なお、この「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技が奨励されているため、スルーゲート６７を球が通過した場合でも上記右打ち禁止報知は実行されない。

【８２４９】

また、上述したように、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」における制御判定結果としての特図１小当たり当選時に、１ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して利益付与条件として特定領域６５ｄに球を通過させて大当たり遊技を発生させ、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行させた場合と、「通常遊技状態Ａ」において特別図柄の動的表示の実行回数が更新終了状態である救済条件成立回数に到達し、付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行した場合と、の２の事象を比較すると、後者である「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている（図４０６参照）。

【８２５０】

従って、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、その時点での救済条件成立回数までの残りの回転数によっては、該特図１小当たり当選時に大当たり遊技を発生させずにそのまま「通常遊技状態Ａ」に戻り、再び第１特別図柄の動的表示を実行させて救済条件成立回数まで到達させ、「普図低確時間短縮状態」に移行させた方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることもある。

【８２５１】

このため、従来のパチンコ機では、大当たり遊技を発生し得る小当たり種別に当選した場合（即ち、特定領域に球を通過可能な小当たり種別に当選した場合）には、該小当たり遊技中に球を発射して可変入賞装置に入賞させ、特定領域に球を通過させて大当たり遊技を発生させるべく、可変入賞装置に向けて球を発射させるように第３図柄表示装置等によって演出を実施するように構成されているが、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」で特図１小当たりに当選した場合の特別図柄の実行回数（救済条件成立回数までの残りの回転数）によって、小当たりオープニング時間において第３図柄表示装置８１で実行される右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成されている。

【８２５２】

具体的には、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる場合（即ち、大当たり優先報知期間における特図１小当たり当選時）には、右打ち報知演出において、第１通知態様として、右打ち遊技を強く示唆して大当たり発生を強調させる演出を行うように構成されている（図４６８（ｂ）参照）。

【８２５３】

一方、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる場合（即ち、救済優先報知期間における特図１小当たり当選時）には、右打ち報知演出において、第２通知態様として、大当たり優先報知演出よりも右打ち遊技を強く示唆せず、大当た

10

20

30

40

50

りを発生させることを強調しない演出（即ち、救済優先報知演出）を行うように構成されている（図４６８（ｄ）参照）。なお、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時の右打ち報知演出についての詳細は図４０７、図４４９及び図４６８において後述する。

【８２５４】

図３８５に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後、所定期間にすべく「０」に戻る構成となっている。

【８２５５】

第２２実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。また、第２２実施形態のパチンコ機１０では、各演出態様に比較的長めの変動時間が選択され易いロングパターン（以下、「ロング」と称する場合がある）と、該ロングパターンより短めの変動時間が選択され易いミドルパターン（以下、「ミドル」と称する場合がある）と、該ミドルパターンより短めの変動時間が選択され易いショートパターン（以下、「ショート」と称する場合がある）と、が用意されている。

【８２５６】

具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に昇格演出を行う「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様と、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に昇格演出を行う「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様と、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後に昇格演出を行う「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様と、所定の遊技状態において固定的な演出が実行される「特殊変動」演出態様と、の１０個の演出態様のいずれかが選択され得る。

【８２５７】

ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ミドル）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様を総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として３つの図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動する第３図柄表示装置８１にて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する２の図柄列Ｚ１，Ｚ３において同一の第３図柄が停止せず、「リーチ表示」を発生しない演出態様である。

【８２５８】

なお、「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３８３参照）に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。

【８２５９】

第２２実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ミドル）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。

【８２６０】

「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出に

10

20

30

40

50

において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第3図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第3図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列Z1～Z3を順に停止表示する。先に停止表示する2の図柄列（例えば、左図柄列Z1と右図柄列Z3（図383参照））において同一の第3図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する2の図柄列Z1，Z3において異なる第3図柄が停止した場合は、残りの図柄列Z2を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。なお、「高速変動」の変動要素、又は、「低速変動」の変動要素を含む各変動要素の詳細については、後述する。

【8261】

10

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列Z1～Z3がそれぞれ順番に停止し、先に停止する2つの図柄列Z1，Z3に異なる第3図柄が停止し、残りの1の図柄列Z2が停止して、1の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列Z1～Z3が同時に停止し、2の図柄列Z1，Z3（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する2の図柄列）に異なる第3図柄が停止するとともに、他の図柄列Z2も停止し、1の変動演出が終了する。

【8262】

20

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第3図柄表示装置81における第3図柄の変動演出において、先に停止表示する2の図柄列Z1，Z3に同一の第3図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【8263】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【8264】

30

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【8265】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素において小当たりに当選したことを報知（即ち、図柄列Z1～Z3に「0」，「2」，「4」，「6」若しくは「8」のうち、いずれかの同一の第3図柄が停止、又は、図柄列Z1及びZ3に同一の第3図柄が停止し、中図柄列Z2に「チャレンジ図柄」の文字を付した第3図柄が停止）した後に、各図柄列Z1～Z3に「1」，「3」，「5」，「7」又は「9」のうち、いずれかの同一の数字を付した第3図柄を停止させる「昇格演出」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の1つである。

40

【8266】

演出態様の中で、「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様とは、「スーパーリーチ」の変動要素において小当たりに当選したことを報知した後に、「昇格演出」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【8267】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様とは、「スペシャルリーチ」の変動要素において小当たりに当選したことを報知した後に、「昇格演出」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の1つである。

【8268】

50

演出態様の中で、「特殊変動」演出態様とは、「普図高確時間短縮状態」における最後の第2特別図柄の動的表示の実行時において選択され得る演出態様であり、限定演出として、右打ち遊技を実行して該第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留するように第3図柄表示装置81において報知演出を実行し、その後、当該の変動演出の当否を報知する演出態様である。

【8269】

停止パターン選択カウンタC3の値は、例えば定期的に（第22実施形態では、タイマ割込処理（図419参照）毎に1回）更新される。そして、球が第1始動口64に入賞したタイミングで、始動検知領域としての第1始動口64に対応する第1保留球格納エリア203dに設けられた第1保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第1保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3に格納される。また、球が第2始動口71に入賞したタイミングで、第2始動口71に対応する第2保留球格納エリア203eに設けられた第2保留第1～第4エリアのうち大当たり乱数カウンタC1が格納される第2保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203e3に格納される。

10

【8270】

第22実施形態のパチンコ機10では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタC3の値を参照する停止パターンテーブル202eが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル202eは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

20

【8271】

また、第22実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ROM202に備えられた保留数テーブル202dに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル202eが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル202eと停止パターン選択カウンタC3の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタCS1の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【8272】

30

この複数種類設けられた停止パターンテーブル202eは、各停止パターンテーブル202e毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタC3の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル202eが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（1）取得した第3図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（2）現在のパチンコ機10の遊技状態が「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態」であるか、及び、（3）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

【8273】

これは、第1の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

40

【8274】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リー

50

チ」演出態様は、大当たりし難い演出若しくは大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

【 8 2 7 5 】

第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル 2 0 2 e に基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル 2 0 2 e に基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第 3 図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

10

【 8 2 7 6 】

また、第 2 の理由として、第 1 特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第 1 始動口 6 4 への入球、又は、第 2 特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第 2 始動口 7 1 への入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

20

【 8 2 7 7 】

具体的に説明すると、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大 4 回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「普図高確時間短縮状態」および「普図低確時間短縮状態」における第 2 始動口 7 1 へ球が入球し易い遊技状態では、第 2 特別図柄の最大保留球数に到達し易い。これらの遊技状態において、長い変動時間の変動演出を選択すると、第 2 特別図柄の最大保留球数に到達した状態での第 2 始動口 7 1 への入球が頻発し、折角、利益付与条件として第 2 始動口 7 1 へ入球したにもかかわらず、第 2 特別図柄の抽選契機を取得できない。また、「通常遊技状態」においても、第 1 特別図柄の最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第 1 特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第 1 始動口 6 4 への入球が発生しても、第 1 特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第 1 始動口 6 4 へ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。遊技が中断されると、パチンコ機 1 0 の稼働率が低下してしまい、遊技場の経営に影響を与えてしまう。

30

【 8 2 7 8 】

そこで、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル 2 0 2 e に基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第 3 図柄（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入球を抑制することができる。

40

【 8 2 7 9 】

さらに、第 3 の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 のいずれかに球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第 3 図柄表示装置 8 1 でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演

50

出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第3図柄表示装置81において変動演出が行われていないことで、第1始動口64、第2始動口71へ球が入球し難いパチンコ機10であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機10での遊技を止めてしまうおそれがある。

【8280】

そこで、第22実施形態のパチンコ機10では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル202eに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第3図柄表示装置81において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第3図柄表示装置81における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

10

【8281】

また、第4の理由として、右打ち遊技を実行する遊技状態において、第1特別図柄の変動表示の実行時間を短く設定することで、該右打ち遊技を実行する遊技状態における第1特別図柄の動的表示の実行期間が短くするためである。上述したように、第22実施形態のパチンコ機10では、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技によって普通電役72が開放状態である場合に第2始動口71へ入球可能となるため、第2特別図柄の動的表示が実行され易いように構成されている。そして、該第2特別図柄の動的表示は平均すると約6回転に1回の割合で大当たり（小当たり）が発生し得るように構成されている。

20

【8282】

一方、右打ち遊技中において、第1始動口64へは入賞し難く、第1特別図柄の動的表示が実行され難く構成されている。そして、第1特別図柄の動的表示は、平均すると約300回転に1回の割合でしか大当たり（小当たり）が発生し得ないように構成されている。このため、右打ち遊技中においては、第1特別図柄の動的表示は、第2特別図柄の動的表示と比較すると実行され難く、かつ、大当たり（小当たり）が発生し難い動的表示であるため、第22実施形態のパチンコ機10では、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においてハズレとなる第1特別図柄の動的表示が実行される場合、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル202eに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。

30

【8283】

これにより、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては、ハズレとなる第1特別図柄の動的表示の実行期間を短くすることで、大当たり又は小当たりに当選し易い第2特別図柄の動的表示の変動演出のみを遊技者に注目させ、遊技の間延びを抑制することができる。

【8284】

ここで、図391を参照して、保留数テーブル202dの詳細について説明する。図391(a)は、第1特別図柄に対応する特図1用保留数テーブル202d1を模式的に示した図であり、図391(b)は、第2特別図柄に対応する特図2用保留数テーブル202d2を模式的に示した図である。

40

【8285】

上述したように、第22実施形態のパチンコ機10では、第1始動口64に球が入球したことに基づいて第1特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第1特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図1用保留数テーブル202d1を参照し、いずれかの停止パターンテーブル202e1～202e5を選択するように構成されている。また、第2始動口71に球が入球したことに基づいて第2特別図柄の変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における第2特別図柄の変動演出の合計保留数に基づいて特図2用保留数テーブル202d2を参照し、いずれかの停止パターンテーブル202e1～202e6を選択するように構成されている。そして、選択された停止パ

50

ターンテーブル 202e1 ~ 202e6 のいずれかと停止パターン選択カウンタ C3 の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【8286】

具体的には、図391(a)の特図1用保留数テーブル202d1で示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第1特別図柄の保留球数が「1個~3個」の場合には、停止パターンテーブル202eのAテーブル202e1(図392(a)参照)が選択される。また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって、第1特別図柄の保留球数が「4個」の場合には、停止パターンテーブル202eのBテーブル202e2(図392(b)参照)が選択される。一方、「通常遊技状態」の小当たり種別「時短C」抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202eのCテーブル202e3(図393(a)参照)が選択される。さらに、「通常遊技状態」の小当たり種別「時短B」抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202eのDテーブル202e4(図393(b)参照)が選択される。

10

【8287】

次いで、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202eのEテーブル202e5(図394(a)参照)が選択される。また、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」の小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202eのDテーブル202e4(図393(b)参照)が選択される。

【8288】

20

次に、図391(b)の特図2用保留数テーブル202d2で示すように、「通常遊技状態A」のハズレ抽出時であって、第2特別図柄の保留球数が「1個~3個」の場合には、停止パターンテーブル202eのAテーブル202e1(図392(a)参照)が選択される。また、「通常遊技状態A」のハズレ抽出時であって、第2特別図柄の保留球数が「4個」の場合には、停止パターンテーブル202eのBテーブル202e2(図392(b)参照)が選択される。一方、「通常遊技状態A」の大当たり又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202eのCテーブル202e3(図393(a)参照)が選択される。

【8289】

次いで、「普図高確時間短縮状態A」、又は、「普図高確時間短縮状態B」における第2特別図柄の5回転目には、いずれの抽選結果、及び、いずれの保留球数でも、停止パターンテーブル202eのFテーブル202e6(図394(b)参照)が選択される。また、「普図高確時間短縮状態B」の1~4回転目、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態B」のハズレ抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202eのAテーブル202e1(図392(a)参照)が選択される。一方、「普図高確時間短縮状態B」の1~4回転目、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態B」の大当たり又は小当たり抽出時には、いずれの保留球数であっても、停止パターンテーブル202eのDテーブル202e4(図393(b)参照)が選択される。

30

【8290】

なお、「通常遊技状態」における第1特別図柄のハズレ抽出時、及び、「通常遊技状態A」における第2特別図柄のハズレ抽出時以外においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル202eが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル202eを選択し得るように構成してもよい。

40

【8291】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが10秒間から5秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第1特別図柄の最大保留球数が4回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が5秒間で行われたとしても、該5秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点(5秒間の「高速変動」の変動

50

要素と認識した時点)では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、5秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ(ショート)」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、5秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるか分からなくすることができる。

【8292】

次に、図392を参照して、各停止パターンテーブル202eについて説明する。図392(a)は、停止パターンテーブル202eのAテーブル202e1の一例を模式的に示した図であり、図392(b)は、停止パターンテーブル202eのBテーブル202e2の一例を模式的に示した図であり、図393(a)は、停止パターンテーブル202eのCテーブル202e3の一例を模式的に示した図である。また、図393(b)は、停止パターンテーブル202eのDテーブル202e4の一例を模式的に示した図であり、図394(a)は、停止パターンテーブル202eのEテーブル202e5の一例を模式的に示した図であり、図394(b)は、停止パターンテーブル202eのFテーブル202e6の一例を模式的に示した図である。

【8293】

図392(a)で示すように、停止パターンテーブル202eのAテーブル202e1では、「非リーチ(ロング)」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「74」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「75」～「94」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「95」～「97」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「98」,「99」に設定されている。

【8294】

なお、Aテーブル202e1では、「非リーチ(ミドル)」演出態様、「非リーチ(ショート)」演出態様、昇格演出系の演出態様、及び、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ(ミドル)」演出態様、「非リーチ(ショート)」演出態様、昇格演出系の演出態様、及び、「特殊変動」演出態様も選択されないように設定されている。

【8295】

次に、図392(b)で示すように、停止パターンテーブル202eのBテーブル202e2では、「非リーチ(ミドル)」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「0」～「74」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「75」～「94」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「95」～「97」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタC3の範囲が「98, 99」に設定されている。

【8296】

なお、Bテーブル202e2では、「非リーチ(ロング)」演出態様、「非リーチ(ショート)」演出態様、昇格演出系の演出態様、及び、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られておらず、いずれの「非リーチ(ロング)」演出態様、「非リーチ(ショート)」演出態様、昇格演出系の演出態様、及び、「特殊変動」演出態様も選択されないように設定されている。

【8297】

即ち、Aテーブル202e1では、「非リーチ(ロング)」演出態様が75%、「ノーマルリーチ」演出態様が20%、「スーパーリーチ」演出態様が3%、「スペシャルリーチ」演出態様が2%、の選択割合となるように設定されている。また、Bテーブル202e2では、「非リーチ(ミドル)」演出態様が75%、「ノーマルリーチ」演出態様が20%、「スーパーリーチ」演出態様が3%、「スペシャルリーチ」演出態様が2%、の選択割合となるように設定されている。

【 8 2 9 8 】

つまり、Aテーブル202e1では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Bテーブル202e2では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるように構成されている。一方、Aテーブル202e1及びBテーブル202e2では、各「リーチ表示」に関しては、同一の割合で選択されるように構成されている。

【 8 2 9 9 】

従って、Aテーブル202e1及びBテーブル202e2は、「非リーチ」演出態様でのみロング演出態様がミドル演出態様かが異なるように選択されているため、Aテーブル202e1はBテーブル202e2と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Bテーブル202e2は、Aテーブル202e1と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

10

【 8 3 0 0 】

このように、左打ち遊技が奨励されている「通常遊技状態A」において、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が比較的短い「非リーチ（ミドル）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

【 8 3 0 1 】

20

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第1始動口64（第2始動口71）への球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ミドル）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第1始動口64への球の入球時間を確保し易くなり、第3図柄表示装置81における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

【 8 3 0 2 】

なお、第2実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様の選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル202eが異なるように構成されているが、第1始動口64又は第2始動口71への球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

30

【 8 3 0 3 】

具体的には、例えば、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Aテーブル202e1又はBテーブル202e2のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Aテーブル202e1とBテーブル202e2とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様若しくは「非リーチ（ミドル）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様に割り振られた停止パターン選択カウンタC3の値がそれぞれ同一に設定されている。

40

【 8 3 0 4 】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ」演出態様における「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか「非リーチ（ミドル）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の変動要素の時間が異なるだけで、実質的に同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一（同種）の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一（同種）となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

50

【 8 3 0 5 】

次に、図 3 9 3 (a) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 e の C テーブル 2 0 2 e 3 では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「0」～「2」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「3」～「20」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「21」～「50」に設定され、「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「51，52」に設定され、「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「53」～「69」に設定され、「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「70」～「99」に設定されている。

10

【 8 3 0 6 】

なお、C テーブル 2 0 2 e 3 は、「通常遊技状態 A」における第 1 特別図柄の動的表示の小当たり時に選択される停止パターンテーブル 2 0 2 e であり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様及び「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。

【 8 3 0 7 】

次に、図 3 9 3 (b) で示すように、停止パターンテーブル 2 0 2 e の D テーブル 2 0 2 e 4 では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「0」～「4」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「5」～「39」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタ C 3 の範囲が「40」～「99」に設定されている。

20

【 8 3 0 8 】

なお、D テーブル 2 0 2 e 4 は、「通常遊技状態 A」における第 1 特別図柄の動的表示の小当たり時及び第 2 特別図柄の動的表示の大当たり時に選択される停止パターンテーブル 2 0 2 e であり、必ず「リーチ表示」が発生するので、「非リーチ」演出態様、昇格演出系の演出態様及び「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。

【 8 3 0 9 】

ここで、図 3 9 3 (a) の及び図 3 9 3 (b) に示すように、第 1 特別図柄の動的表示において大当たり状態を発生可能な小当たり及び大当たりに当選した場合であっても、選択し得る停止パターンテーブル 2 0 2 e が異なるように構成されている。即ち、大当たり状態となった場合に最大 10 ラウンド分の出玉が獲得可能であって、該大当たり後に「普図高確時間短縮状態 B」に移行する大当たり種別「時短 A」に当選した場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 e の C テーブル 2 0 2 e 3 が参照され、大当たり状態となった場合に最大 5 ラウンド分の出玉が獲得可能であって、該大当たり後に「普図高確時間短縮状態 A」に移行する小当たり種別「時短 C」に当選した場合には、停止パターンテーブル 2 0 2 e の D テーブル 2 0 2 e 4 が参照されるように構成されている。

30

【 8 3 1 0 】

従って、「通常遊技状態 A」において主に実行される第 1 特別図柄の動的表示が小当たりに当選した場合、大当たり遊技によってより多くの出玉が獲得可能であって、該大当たり後に移行する遊技状態も「連荘」状態となり易い「普図高確時間短縮状態 B」に移行する大当たりに当選した場合にのみ、「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様、「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様及び「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様が選択され得るように構成されている。

40

【 8 3 1 1 】

このように構成することで、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」又は「スペシャルリーチ」の変動要素において小当たりに当選したことを報知（即ち、図柄列 Z 1 ～ Z 3 に「0」，「2」，「4」，「6」若しくは「8」のうち、いずれかの同一の第 3 図柄が停止、又は、図柄列 Z 1 及び Z 3 に同一の第 3 図柄が停止し、中図柄列 Z 2 に「チャレンジ図柄」の文字を付した第 3 図柄が停止）した後に、続けて「昇格演出」の変動要素が実行

50

されて大当たりに当選したことが報知（即ち、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に「1」,「3」,「5」,「7」又は「9」のうち、いずれかの同一の数字を付した第3図柄が停止）される否か、という遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【8312】

次に、図394(a)で示すように、停止パターンテーブル202eのEテーブル202e5では、「非リーチ（ショート）」演出態様のみに停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られ（「0」~「99」）、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ミドル）」演出態様、「リーチ表示」演出態様、及び、「特殊変動」演出態様には停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られていない。従って、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」における第1特別図柄のハズレ抽出時は、必ず「非リーチ（ショート）」演出態様となるように設定されている。

10

【8313】

なお、上述したように、「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」では、第1特別図柄の動的表示より優先的に実行される第2特別図柄の動的表示を早期に実行させて遊技の間延びを抑制するため、該第1特別図柄の動的表示の1の変動時間を固定的、かつ、小刻みな変動秒数が選択されるように、ハズレ抽出時には「非リーチ（ショート）」演出態様がもれなく選択されるEテーブル202e5を選択するように構成されている。

【8314】

次に、図394(b)で示すように、停止パターンテーブル202eのFテーブル202e6では、「特殊変動」演出態様のみに停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られ（「0」~「99」）、「非リーチ」演出態様および「リーチ表示」演出態様には停止パターン選択カウンタC3の値が割り振られていない。従って、「普図高確時間短縮状態A」及び「普図高確時間短縮状態B」における第2特別図柄の5回転目には、必ず「特殊変動」演出態様となるように設定されている。

20

【8315】

なお、「普図高確時間短縮状態A」における第2特別図柄の1回転目、及び、「普図高確時間短縮状態B」における第2特別図柄の5回転目、即ち、「普図高確時間短縮状態A」及び「普図高確時間短縮状態B」における第2特別図柄の動的表示の最後の実行時には、右打ち遊技を実行して該第2特別図柄の動的表示の保留球を貯留するように第3図柄表示装置81において報知演出を実行し、その後当該の変動演出の当否を報知するため、第2特別図柄の動的表示の変動時間が固定して選択されるように、「特殊変動」演出態様がもれなく選択されるFテーブル202e6を選択するように構成されている。

30

【8316】

よって、Cテーブル202e3及びDテーブル202e4で示すように、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様（「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様>「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様>「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様）の順で選択割合が高く、Aテーブル202e1及びBテーブル202e2で示すように、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様>「スーパーリーチ」演出態様>「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者は実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

40

【8317】

以上より、特別図柄の種別と、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出

50

の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【 8 3 1 8 】

なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「4」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル 2 0 2 e を設けてもよい。また、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄の合計保留数に基づいて演出態様を選択するように構成してもよい。さらに、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル 2 0 2 e を設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテーブル 2 0 2 e を設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

10

【 8 3 1 9 】

図 3 8 5 に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタ C S 1 は、例えば「0 ~ 9」の範囲内で順に「1」ずつ加算され、最大値（つまり「9」）に達した後「0」に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C S 1 の値は、後述するタイマ割込処理（図 4 1 9 参照）が 1 回実行される毎に 1 回更新され、メイン処理（図 4 1 8 参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第 1 始動口 6 4 に入賞したタイミングで、その時点での変動種別カウンタ C S 1 の値が、始動検知領域としての第 1 始動口 6 4 に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に設けられた第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 1 保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 に格納される。また、球が第 2 始動口 7 1 に入賞したタイミングで、その時点での変動種別カウンタ C S 1 の値が、第 2 始動口 7 1 に対応して設けられた R A M 2 0 3 の第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に設けられた第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアのうち大当たり乱数カウンタ C 1 が格納される第 2 保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 e 4 に格納される。

20

【 8 3 2 0 】

この変動種別カウンタ C S 1 は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 は、停止パターンテーブル 2 0 2 e 及び停止パターン選択カウンタ C 3 によって選択された演出態様において、変動種別カウンタ C S 1 の値と、R O M 2 0 2 に格納された変動パターンテーブル 2 0 2 f とによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置 1 1 3 および表示制御装置 1 1 4 は、変動種別カウンタ C S 1 により決定された変動時間に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される第 3 図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

30

【 8 3 2 1 】

このように、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関する M P U 2 0 1 の処理を軽減することができる。また、主制御装置 1 1 0 において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置 1 1 0 の R O M 容量を削減することができる。

40

【 8 3 2 2 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4 において、主制御装置 1 1 0 で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めることができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機 1 0 において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行するこ

50

とができる。

【 8 3 2 3 】

ここで、図 3 9 5 及び図 3 9 6 を参照して、変動パターンテーブル 2 0 2 f の詳細について説明する。本パチンコ機 1 0 は、変動パターンテーブル 2 0 2 f として、第 1 特別図柄のハズレ時に用いられる特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 と、第 1 特別図柄の小当たり時に用いられる特図 1 小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 2 と、第 2 特別図柄のハズレ時に用いられる特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 と、第 2 特別図柄の大当たり時又は小当たり時に用いられる特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 と、が用意されている。

【 8 3 2 4 】

図 3 9 5 (a) は、ROM 2 0 2 に記憶される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 の一例を模式的に示した図であり、図 3 9 5 (b) は、ROM 2 0 2 に記憶される特図 1 小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 2 の一例を模式的に示した図である。また、図 3 9 6 (a) は、ROM 2 0 2 に記憶される特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 3 の一例を模式的に示した図であり、図 3 9 6 (b) は、ROM 2 0 2 に記憶される特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 の一例を模式的に示した図である。図 3 9 5 及び図 3 9 6 に示すように、各変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 ~ 2 0 2 e 4 は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【 8 3 2 5 】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ (ロング)」演出態様が決定された場合に参照される「E 0 : 非リーチ・ロング」用と、「非リーチ (ミドル)」演出態様が決定された場合に参照される「E 1 : 非リーチ・ミドル」用と、「非リーチ (ショート)」演出態様が決定された場合に参照される「E 2 : 非リーチ・ショート」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 3 : ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 4 : スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 5 : スペシャルリーチ」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「E 9 : 特殊変動」用と、に区分けされている。

【 8 3 2 6 】

また、大当たり時又小当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 3 : ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 4 : スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「E 5 : スペシャルリーチ」用と、「ノーマルリーチ (昇格演出)」演出態様が決定された場合に参照される「E 6 : ノーマルリーチ (昇格演出)」用と、「スーパーリーチ (昇格演出)」演出態様が決定された場合に参照される「E 7 : スーパーリーチ (昇格演出)」用と、「スペシャルリーチ (昇格演出)」演出態様が決定された場合に参照される「E 8 : スペシャルリーチ (昇格演出)」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「E 9 : 特殊変動」用と、に区分けされている。

【 8 3 2 7 】

そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタ C S 1 の値が対応付けされている。

【 8 3 2 8 】

第 2 2 実施形態では、第 1 特別図柄に対応する第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d のある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が小当たりとなる値 (小当たり乱数値) ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図 1 用保留数テーブル 2 0 2 d 1 を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル 2 0 2 e を選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタ C 3 の値と上記停止パターンテーブル 2 0 2 e とに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 の

10

20

30

40

50

中で参照するグループ（群）を決定する。その特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【 8 3 2 9 】

第 1 特別図柄のハズレ時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 において、「E 0：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「15 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の 1 つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【 8 3 3 0 】

図 3 9 5（a）で示す例では、「E 0：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【 8 3 3 1 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【 8 3 3 2 】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、1 の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせると 1 の変動演出が構成される。第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素、「再変動」の変動要素、「昇格演出」の変動要素、「特殊変動」の変動要素、が設けられている。

【 8 3 3 3 】

「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第 3 図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「10 秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「非リーチ（ミドル）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「5 秒」行われ（以下、「高速変動（中）」と称する場合がある）、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「2 秒」行われる（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【 8 3 3 4 】

「低速変動」の変動要素とは、「10 秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第 3 図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ミドル）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ロング）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、又は、「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「5 秒」行われる。

【 8 3 3 5 】

即ち、「非リーチ（ミドル）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第 3 図柄表示装置 8 1 の各図柄列が「低速変動」

10

20

30

40

50

の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了する場合がある。

【 8 3 3 6 】

従って、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「1 0 秒」の「高速変動」の変動要素と「5 秒」の「低速変動」の変動要素を含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ミドル）」演出態様は、「5 秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「2 秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。

10

【 8 3 3 7 】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する 2 の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」演出態様等が選択された場合は、「低速変動」の変動要素の後に「5 秒」行われる。

【 8 3 3 8 】

第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、「大当たり表示」の現出後に「昇格演出」の変動要素に発展するパターンと、が用意されている。

20

【 8 3 3 9 】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「4 0 秒」行われる。

【 8 3 4 0 】

第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、「大当たり表示」の現出後に「昇格演出」の変動要素に発展するパターンと、が用意されている。

30

【 8 3 4 1 】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「1 6 0 秒」行われる。

40

【 8 3 4 2 】

第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、「大当たり表示」の現出後に「昇格演出」の変動要素に発展するパターンと、が用意されている。

【 8 3 4 3 】

なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経

50

由せず、直接「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。

【 8 3 4 4 】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「10秒」行われる。

【 8 3 4 5 】

第22実施形態のパチンコ機10では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンと、該「大当たり表示」の現出後に「昇格演出」の変動要素に発展するパターンと、が用意されている。

10

【 8 3 4 6 】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技又は小当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、特図1小当たり用変動パターンテーブル202f2及び特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4（図395（b）及び図396（b）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル202f1、202f3（図395（a）及び図396（a）参照）では選定されないように構成されている。

20

【 8 3 4 7 】

このように構成することで、「再変動」の変動要素が実行される変動パターンが選択されて大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）となる場合に、該「再変動」の変動要素が実行される直前までは、「ハズレ表示」となる変動パターンが選択された場合と同様の変動演出を第3図柄表示装置81において実行しておき、続いて「再変動」の変動要素が実行されることで、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）に当選したことを遊技者に報知することができる。

【 8 3 4 8 】

その結果、「ハズレ表示」となる変動演出が実行されている場合であっても、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）に当選している可能性があり、実行中の変動演出が終了するまで遊技者が期待感を継続させることができ、遊技の興趣を向上することができる。

30

【 8 3 4 9 】

「昇格演出」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において「大当たり表示」が現出した後に発展して実行される変動要素である。この「昇格演出」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」又は「再変動」の変動要素後に「10秒」行われる。

【 8 3 5 0 】

第22実施形態のパチンコ機10では、「昇格演出」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

40

【 8 3 5 1 】

また、この「昇格演出」の変動要素は、「通常遊技状態A」において第1特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短C」に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「通常遊技状態A」において第1特別図柄の動的表示が「ハズレ表示」又は「小当たり表示」の場合には、「昇格演出」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「昇格演出」の変動要素は、仮に停止表示された「小当たり表示」（図柄列Z1～Z3に「0」、「2」、「4」、「6」若しくは「8」のうち、いずれかの同一の第3図柄が停止、又は、図柄列Z1及びZ3に同一の第3図柄が停止し、中図柄列Z2に「チャレンジ図柄」の文字を付した第3図柄が停止）をいずれかの「大当たり表示」（図柄列Z1～Z3に「1」、「3」、「5」、「7」又は「9」のうち、いずれかの同一の数字

50

を付した第3図柄を停止)に変更する変動要素となっているためである。このため、大当たりに当選していない「ハズレ表示」又は「小当たり表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。

【8352】

また、この「昇格演出」の変動要素は、第1特別図柄の動的表示における最大5ラウンドの大当たり(小当たり当選に基づく大当たり)を、最大7ラウンドの大当たり(小当たり当選に基づく大当たり)に変更するための変動要素である。このため、小当たり及び大当たりが、ともに最大10ラウンド分の出玉を獲得可能となる第2特別図柄の動的表示の小当たり当選時又は大当たり当選時に行ってしまった場合も、演出上の齟齬が発生してしまう。

【8353】

よって、この「昇格演出」の変動要素は、特図1小当たり用変動パターンテーブル202f2(図395(b)参照)でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル202f1、202f3及び特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブルf4(図395(a)、図396(a)及び図396(b)参照)では選定されないように構成されている。

【8354】

「特殊変動」の変動要素は、「普図高確時間短縮状態」における第2特別図柄の最後の動的表示の実行時に選択される変動要素であり、「普図高確時間短縮状態」における第2特別図柄の最後の動的表示の、すべての抽選結果の変動演出の開始時から「70秒(すべての抽選結果時)」又は「80秒(大当たり又は小当たり時)」行われる。

【8355】

第22実施形態のパチンコ機10では、「特殊変動」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり・小当たり表示」の成功パターンを現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【8356】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において、「E1:非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「5秒」の『「高速変動(中)」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【8357】

図395(a)で示す例では、「E1:非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(中)」の変動要素のみ』に対して「0~9」となっており、『「高速変動(中)」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【8358】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において「非リーチ(ミドル)」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(中)」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「非リーチ(ミドル)」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(中)」の変動要素のみ』が選択される。

【8359】

次いで、特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において、「E2:非リーチ・ショート」には、全体の変動時間が「2秒」の『「高速変動(短)」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【8360】

図395(a)で示す例では、「E2:非リーチ・ショート」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(短)」の変動要素のみ』に対して「0~9」となっており、『「高速変動(短)」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

10

20

30

40

50

【 8 3 6 1 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【 8 3 6 2 】

次いで、特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 において、「E 3 : ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

10

【 8 3 6 3 】

図 3 9 5 (a) の示す例では、「E 3 : ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【 8 3 6 4 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

20

【 8 3 6 5 】

次いで、特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 において、「E 4 : スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』の 1 つの変動パターンが用意されている。

30

【 8 3 6 6 】

図 3 9 5 (a) の示す例では、「E 4 : スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【 8 3 6 7 】

即ち、第 1 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタ C S 1 がとり得るすべての値（「0 ~ 9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第 1 特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

40

【 8 3 6 8 】

次いで、特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル 2 0 2 f 1 において、「E 5 : スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「

50

低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【8369】

図395(a)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0~9」となっており、該『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【8370】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1ハズレ用変動パターンテーブル202f1において「スペシャルリーチ」演出態様を選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第1特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【8371】

なお、第1特別図柄のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタCS1を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタCS1のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択(予告表示の有無等を選択)しても良い。

【8372】

次に、図395(b)を参照して、第1特別図柄の小当たり時に参照される特図1小当たり用変動パターンテーブル202f2について説明する。第22実施形態では、第1特別図柄に対応する第1保留球格納エリア203dのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が小当たりとなる値である場合に、特図1用保留数テーブル202d1を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202eを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202eとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図1小当たり用変動パターンテーブル202f2の中で参照するグループ(群)を決定する。その特図1小当たり用変動パターンテーブル202f2のグループ(群)において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン(変動時間)が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【8373】

特図1小当たり用変動パターンテーブル202f2において、「E3：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「30秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【8374】

図395(b)の示す例では、「E3：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0~2」、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「3~9」、となっている。

【8375】

10

20

30

40

50

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1小当たり用変動パターンテーブル202f2において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが30%、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが70%、の割合で選択されるように設定されている。

【8376】

従って、特図1の小当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の70%）になっている。また、

10

【8377】

次いで、特図1小当たり用変動パターンテーブル202f2において、「E4：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「70秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

20

【8378】

図395(b)の示す例では、「E4：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「0～3」、

【8379】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1小当たり用変動パターンテーブル202f2において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが40%、

30

【8380】

従って、特図1の小当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の60%）になっている。また、

40

【8381】

次いで、特図1小当たり用変動パターンテーブル202f2において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「190秒」の『「高速変動（長）」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「

50

再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【 ８ ３ ８ ２ 】

図 ３ ９ ５（ｂ）の示す例では、「Ｅ５：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【 ８ ３ ８ ３ 】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【 ８ ３ ８ ４ 】

従って、第１特別図柄の小当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）になっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【 ８ ３ ８ ５ 】

次いで、特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において、「Ｅ６：ノーマルリーチ（昇格演出）」には、全体の変動時間が「４０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』と、全体の変動時間が「５０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【 ８ ３ ８ ６ 】

図 ３ ９ ５（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：ノーマルリーチ（昇格演出）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【 ８ ３ ８ ７ 】

即ち、第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１小当たり用変動パターンテーブル２０２ｆ２において「ノーマルリーチ（昇格演出）」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【 ８ ３ ８ ８ 】

従って、第１特別図柄の小当たり種別「時短Ｃ」当選時に選択され得る「ノーマルリー

10

20

30

40

50

チ（昇格演出）」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の70％）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも小当たり種別「時短C」の当選を期待できる遊技性を提供できる。

【8389】

次いで、特図1小当たり用変動パターンテーブル202f2において、「E7：スーパーリーチ（昇格演出）」には、全体の変動時間が「80秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』と、全体の変動時間が「90秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

10

【8390】

図395（b）の示す例では、「E7：スーパーリーチ（昇格演出）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「0～3」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「4～9」、となっている。

20

【8391】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1小当たり用変動パターンテーブル202f2において「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが40％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが60％、の割合で選択されるように設定されている。

30

【8392】

従って、第1特別図柄の小当たり種別「時短C」当選時に選択され得る「スーパーリーチ（昇格演出）」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の60％）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも小当たり種別「時短C」の当選を期待できる遊技性を提供できる。

40

【8393】

次いで、特図1小当たり用変動パターンテーブル202f2において、「E8：スペシャルリーチ（昇格演出）」には、全体の変動時間が「200秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』と、全体の変動時間が「210秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【8394】

50

図395(b)の示す例では、「E8：スペシャルリーチ（昇格演出）」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「0～4」、「『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』に対して「5～9」、となっている。

【8395】

即ち、第1特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図1小当たり用変動パターンテーブル202f2において「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。

【8396】

従って、第1特別図柄の小当たり種別「時短C」当選時に選択される「スペシャルリーチ（昇格演出）」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（50%ずつ）になっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に小当たり種別「時短C」の当選を期待できる遊技性を提供できる。

【8397】

次に、図396(a)を参照して、第2特別図柄のハズレ時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3について説明する。第2特別図柄に対応する第2保留球格納エリア203eのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）及び小当たりとなる値（小当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、特図2用保留数テーブル202d2を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル202eを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタC3の値と上記停止パターンテーブル202eとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【8398】

第2特別図柄のハズレ時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3において、「E0：非リーチ・ロング」には、全体の変動時間が「15秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の1つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【8399】

図396(a)で示す例では、「E0：非リーチ・ロング」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「0～9」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【8400】

10

20

30

40

50

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3において「非リーチ(ロング)」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「非リーチ(ロング)」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素』が選択される。

【8401】

次いで、特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3において、「E1:非リーチ・ミドル」には、全体の変動時間が「5秒」の『「高速変動(中)」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

10

【8402】

図396(a)で示す例では、「E1:非リーチ・ミドル」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(中)」の変動要素のみ』に対して「0~9」となっており、『「高速変動(中)」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【8403】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3において「非リーチ(ミドル)」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(中)」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「非リーチ(ミドル)」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(中)」の変動要素のみ』が選択される。

20

【8404】

次いで、特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3において、「E3:ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【8405】

図396(a)の示す例では、「E3:ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0~9」となっており、該『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

30

【8406】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値(「0~9」)に対して『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

40

【8407】

次いで、特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3において、「E4:スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【8408】

図396(a)の示す例では、「E4:スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』に対し

50

て「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【8409】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

10

【8410】

次いで、特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の1つの変動パターンが用意されている。

【8411】

図396(a)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～9」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

20

【8412】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ（ミドル）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

30

【8413】

次いで、特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3において、「E9：特殊変動」には、全体の変動時間が「70秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』の1つの変動パターンが用意されている。

【8414】

図396(a)で示す例では、「E9：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「0～9」となっており、『「特殊変動」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

40

【8415】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2ハズレ用変動パターンテーブル202f3において「特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタCS1がとり得るすべての値（「0～9」）に対して『「特殊変動」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第2特別図柄の変動演出における「特殊変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「特殊変動」の変動要素のみ』が選択される。

【8416】

次に、図396(b)を参照して、第2特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4について説明する。第

50

2 2 実施形態では、第 2 特別図柄に対応する第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e のある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たり又は小当たりとなる値である場合に、特図 2 用保留数テーブル 2 0 2 d 2 を参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル 2 0 2 e を選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタ C 3 の値と上記停止パターンテーブル 2 0 2 e とに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

10

【 8 4 1 7 】

特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 において、「E 3 : ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「20 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「30 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』との 2 つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタ C S 1 の値が対応付けられている。

【 8 4 1 8 】

図 3 9 6 (b) の示す例では、「E 3 : ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「0 ~ 2」、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』に対して「3 ~ 9」、となっている。

20

【 8 4 1 9 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが 30 %、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンが 70 %、の割合で選択されるように設定されている。

30

【 8 4 2 0 】

従って、第 2 特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の 70 %）になっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【 8 4 2 1 】

次いで、特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 において、「E 4 : スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「60 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「70 秒」の『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』との 2 つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタ C S 1 の値が対応付けられている。

40

【 8 4 2 2 】

図 3 9 6 (b) の示す例では、「E 4 : スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素 + 「低速変動」の変動要素 + 「ノーマルリーチ」の変動要素 + 「スーパーリーチ」の変動要素』に対し

50

て「0～3」、「『高速変動(長)』の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素」に対して「4～9」、となっている。

【8423】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが40%、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが60%、の割合で選択されるように設定されている。

10

【8424】

従って、第2特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く(全体の60%)になっている。また、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【8425】

20

次いで、特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において、「E5：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「180秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「190秒」の『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』との2つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタCS1の値が対応付けられている。

【8426】

図396(b)の示す例では、「E5：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタCS1の値との対応付けが、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「0～4」、「『高速変動(長)』の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』に対して「5～9」、となっている。

30

【8427】

即ち、第2特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図2大当たり・小当たり用変動パターンテーブル202f4において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが50%、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンが50%、の割合で選択されるように設定されている。

40

【8428】

従って、第2特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動(長)」の変動要素+「低速変動」の変動要素+「ノーマルリーチ」の変動要素+「スーパーリーチ」の変動要素+「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように(50%ずつ)になっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

50

【 8 4 2 9 】

次いで、特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 において、「E 9 : 特殊変動」には、全体の変動時間が「7 0 秒」の『「特殊変動」の変動要素のみ』と、全体の変動時間が「8 0 秒」の『「特殊変動」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』との 2 つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタ C S 1 の値が対応付けられている。

【 8 4 3 0 】

図 3 9 6 (b) の示す例では、「E 9 : 特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタ C S 1 の値との対応付けが、『「特殊変動」の変動要素のみ』に対して「0 ~ 4」、『「特殊変動」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』に対して「5 ~ 9」、となっている。

10

【 8 4 3 1 】

即ち、第 2 特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 f 4 において「特殊変動」演出態様が選択された場合、『「特殊変動」の変動要素のみ』の変動パターンが 5 0 %、『「特殊変動」の変動要素「再変動」の変動要素』の変動パターンが 5 0 %、の割合で選択されるように設定されている。

【 8 4 3 2 】

従って、第 2 特別図柄の大当たり時又は小当たり時に選択される「特殊変動」演出態様では、『「特殊変動」の変動要素のみ』の変動パターンと『「特殊変動」の変動要素 + 「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように (5 0 % ずつ) になっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たり又は小当たりを期待できる遊技性を提供できる。

20

【 8 4 3 3 】

図 3 8 5 に戻って、説明を続ける。普図当たりカウンタ C 4 は、例えば「0 ~ 9 9」の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値 (つまり「9 9」) に達した後「0」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たりカウンタ C 4 が 1 周した場合、その時点の第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の値が当該普図当たりカウンタ C 4 の初期値として読み込まれる。

【 8 4 3 4 】

なお、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 は、普図当たりカウンタ C 4 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され (値 = 「0 ~ 9 9」) 、タイマ割込処理 (図 4 1 9 参照) 毎に 1 回更新されると共に、メイン処理 (図 4 1 8 参照) の残余時間内で繰り返し更新される。

30

【 8 4 3 5 】

普図当たりカウンタ C 4 の値は、例えば定期的 (第 2 実施形態では、タイマ割込処理 (図 4 1 9 参照) 毎に 1 回) 更新され、球がスルーゲート 6 7 を通過したことが検知されたタイミングで、R A M 2 0 3 の普図保留球格納エリア 2 0 3 h に設けられた普図保留第 1 ~ 第 4 エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア 2 0 3 h に格納された順に順次普図保留球実行エリア 2 0 3 i にデータをシフトし、該普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値に対して当

40

【 8 4 3 6 】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納される普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i によって設定 (例えば、低確率状態で 7 0 / 1 0 0、高確率状態で 9 9 / 1 0 0 等) されており、R A M 2 0 3 の普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値が、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i によって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル 2 0 2 j が参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定 (例えば、時短機能非作動時は 1 5 秒、時短機能作動時は 0 . 1 秒等) され、普通図柄表示装置 8 3 において該可変表示時間の経過後、停止図柄 (普通図柄) として

50

「 \times 」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて普通電役開放テーブル 202k が参照されて、普通電役 72 の開放時間が設定（例えば、時短機能非作動時は 0 . 1 秒 \times 1 回、時短機能作動時は 5 . 8 秒 \times 1 回等）され、該開放時間の間、普通電役 72 の出沒板 72a が開放作動し、その間、第 2 始動口 71 へ球が入賞可能に構成される。

【8437】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタ C4 の値が、普図当たり乱数テーブル 202i によって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル 202j が参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置 83 において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「 \times 」の図柄が点灯表示される。なお、普図当たり乱数テーブル 202i、普図変動テーブル 202j 及び普通電役開放テーブル 202k については、図 402 において後述する。

10

【8438】

図 384 に戻り、説明を続ける。RAM 203 は、図 385 に図示したカウンタ用バッファ 203c のほか、MPU 201 の内部レジスタの内容や MPU 201 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット/アウトプット（Input/Output。以下、「I/O」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、RAM 203 は、パチンコ機 10 の電源の遮断後においても電源装置 115 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM 203 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

20

【8439】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値が RAM 203 に記憶される。一方、所定期間としての電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM 203 に記憶される情報に基づいて、パチンコ機 10 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM 203 への書き込みはメイン処理（図 418 参照）によって電源遮断時に実行され、RAM 203 に書き込まれた各値の復帰は、遊技条件としての電源投入時の立ち上げ処理（図 416 参照）において実行される。なお、MPU 201 の NMI 端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 252 からの停電信号 SG1 が入力されるように構成されており、その停電信号 SG1 が MPU 201 へ入力されると、停電時処理としての NMI 割込処理（図 438 参照）が即座に実行される。

30

【8440】

RAM 203 は、さらに、第 1 保留球数カウンタ 203a、第 2 保留球数カウンタ 203b、第 1 保留球格納エリア 203d、第 2 保留球格納エリア 203e、保留球実行エリア 203f、普図保留球数カウンタ 203g、普図保留球格納エリア 203h、普図保留球実行エリア 203i、時短低確フラグ 203j、時短高確フラグ 203k、特図 1 時短カウンタ 203m、特図 2 時短カウンタ 203n、合計時短カウンタ 203o、大当たりフラグ 203p、救済カウンタ 203r 及び救済設定済みフラグ 203s を少なくとも有している。

40

【8441】

第 1 保留球数カウンタ 203a は、2 ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図 419 参照）の中で検出される第 1 始動口 64 への入球に基づいて、結果報知装置としての特別図柄表示装置 37 で行われる第 1 特別図柄の動的表示（第 3 図柄表示装置 81 で行われる第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

【8442】

この第 1 保留球数カウンタ 203a は、電源投入後の RAM 203 の初期設定処理（図 416 の S117 参照）によって、初期値として「0」が設定される。そして、第 1 始動口 64 への始動入賞が検出されて第 1 特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数

50

が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される（図420のS305参照）。一方、第1保留球数カウンタ203aは、第1特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に1減算される（図422のS508参照）。

【8443】

第2保留球数カウンタ203bは、第1保留球数カウンタ203aと同様、2ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図419参照）の中で検出される第2始動口71への始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置37で行われる第2特別図柄の動的表示（第3図柄表示装置81で行われる第2特別図柄に対応する第3図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。

【8444】

この第2保留球数カウンタ203bは、第1保留球数カウンタ203aと同様、電源投入後のRAM203の初期設定処理（図416のS117参照）によって、初期値として「0」が設定される。そして、第2始動口71への始動入賞が検出されて第2特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される（図420のS309参照）。一方、第2保留球数カウンタ203bは、第2特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に1減算される（図422のS505参照）。

【8445】

この第1保留球数カウンタ203aの値（即ち、第1特別図柄の保留球数）又は第2保留球数カウンタ203bの値（即ち、第2特別図柄の保留球数）は、遊技条件として第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置113に通知される（図420のS312参照）。第1保留球数コマンドは、第1始動口64への始動入賞が検出されて第1保留球数カウンタ203aが1加算される毎に、第2保留球数コマンドは、第2始動口71への第2保留球数カウンタ203bが1加算される毎に、主制御装置110から音声ランプ制御装置113に対して送信されるコマンドである。

【8446】

音声ランプ制御装置113は、第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドによって、主制御装置110に保留された第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置113において、主制御装置110へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、第1始動口64、第2始動口71への始動入賞が検出される毎に、主制御装置110から音声ランプ制御装置113へ第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置113において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置110に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【8447】

また、第22実施形態では、主制御装置110が音声ランプ制御装置113に対して第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドを送信する場合、その第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドにおいて、1加算された第1保留球数カウンタ203a又は第2保留球数カウンタ203bの値だけでなく、その第1保留球数カウンタ203a又は第2保留球数カウンタ203bの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ203c（図385参照）より取得される大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタCK、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値も含める。

【8448】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置110にてカウンタ用バッファ203cより取得した大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタCK、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の各値が、第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置113に伝えられる。

10

20

30

40

50

【 8 4 4 9 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。

【 8 4 5 0 】

なお、変動演出の保留球数を示す第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタ C 1 等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドとは別の第 1 大当たり乱数カウンタ C 1 等の値を示すコマンドとしては、第 1 始動口 6 4、第 2 始動口 7 1 への球の入球タイミングで第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。

【 8 4 5 1 】

第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d は、上述したように、始動検知領域としての第 1 始動口 6 4 への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得した大当たり乱数カウンタ C 1、小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。M P U 2 0 1 は、タイマ割込処理（図 4 1 9 参照）の中で、球が第 1 始動口 6 4 へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ 2 0 3 c から各カウンタ C 1、C 3、C K、C S 1 の値を取得し、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に格納する。第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d は、第 1 特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタ C 1、C 3、C K、C S 1 の各値）が、最大 4 回分まで記憶（保留）できるように、4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）を有している（図 3 8 5 参照）。

【 8 4 5 2 】

第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e は、上述したように、第 2 始動口 7 1 への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ 2 0 3 c より取得した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。M P U 2 0 1 は、タイマ割込処理（図 4 1 9 参照）の中で、球が第 2 始動口 7 1 へ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ 2 0 3 c から各カウンタ C 1 ~ C 3、C K、C S 1 の値を取得し、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納する。第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e は、第 2 特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタ C 1 ~ C 3、C K、C S 1 の各値）が、最大 4 回分まで記憶（保留）できるように、4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）を有している（図 3 8 5 参照）。

【 8 4 5 3 】

保留球実行エリア 2 0 3 f は、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタ C 1 ~ C 3、C K、C S 1 の各値）を記憶するためのメモリである。

【 8 4 5 4 】

M P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するた

10

20

30

40

50

めに、上述した第1保留球格納エリア203d又は第2保留球格納エリア203eに記憶されている始動入賞に対応するデータ(カウンタC1~C3, CK, CS1の各値)のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア203fへシフトする。なお、第22実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【8455】

ここで、再び図385を参照して、第1保留球格納エリア203d、第2保留球格納エリア203e、および保留球実行エリア203fの詳細について説明する。第1保留球格納エリア203d、第2保留球格納エリア203eおよび保留球実行エリア203fは、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置110のMPU201により使用される。

10

【8456】

上述したように、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり抽選、特別図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタC1と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタC2と、小当たり種別の決定に使用する小当たり種別カウンタCKと、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタC3と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタCS1とが用いられる。第1保留球格納エリア203dは、球が始動検知領域としての第1始動口64へ入賞(始動入賞)した場合にMPU201によってカウンタ用バッファ203cから取得される上記カウンタC1, C3, CK, CS1の各値をそれぞれ記憶し、第2保留球格納エリア203eは、球が第2始動口71へ入賞(始動入賞)した場合にMPU201によってカウンタ用バッファ203cから取得される上記カウンタC1~C3, CK, CS1の各値を記憶する。

20

【8457】

第1保留球格納エリア203dは、4つの保留エリア(第1保留第1~第4エリア)で構成されている。4つの保留エリア(第1保留第1~第4エリア)にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタC1の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1と、停止パターン選択カウンタC3の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3と、変動種別カウンタCS1の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア203d4と、小当たり種別カウンタCKの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア203d5とが設けられている。

30

【8458】

また、第2保留球格納エリア203eは、第1保留球格納エリア203dと同様、4つの保留エリア(第2保留第1~第4エリア)で構成されている。4つの保留エリア(第2保留第1~第4エリア)にはそれぞれ、第1保留球格納エリア203dと同様、大当たり乱数カウンタC1の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1と、大当たり種別カウンタC2の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア203e2と、停止パターン選択カウンタC3の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア203e3と、変動種別カウンタCS1の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア203e4と、小当たり種別カウンタCKの値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア203e5とが設けられている。

40

【8459】

なお、第22実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1, 203e1と、大当たり種別カウンタ格納エリア203e2と、停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3, 203e3と、変動種別カウンタ格納エリア203d4, 203e4と、小当たり種別カウンタ格納エリア203d5, 203e5とを1つの保留球格納エリア203d, 203eの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタC1~C3, CK, CS1毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【8460】

50

上述した通り、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d には、球が始動検知領域としての第 1 始動口 6 4 へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタ C 1 , C 3 , C K , C S 1 の各値）が最大 4 回分まで記憶されるが、その場合、4 つの保留エリア（第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1 ~ 第 4 ）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第 1 始動口 6 4 への始動入賞に対応するデータが記憶され、第 1 保留第 1 エリアには、時間的に最も古い第 1 始動口 6 4 への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【 8 4 6 1 】

また、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e には、球が第 2 始動口 7 1 へ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の各値）が最大 4 回分まで記憶されるが、その場合、4 つの保留エリア（第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1 ~ 第 4 ）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第 2 始動口 7 1 への始動入賞に対応するデータが記憶され、第 2 保留第 1 エリアには、時間的に最も古い第 2 始動口 7 1 への始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【 8 4 6 2 】

一方、保留球実行エリア 2 0 3 f は、1 つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア 2 0 3 f には、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e と同様に、大当たり乱数カウンタ C 1 の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 f 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 f 3、変動種別カウンタ C S 1 の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 4 と、小当たり種別カウンタ C K の値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 5 とが設けられている。

【 8 4 6 3 】

M P U 2 0 1 は、特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータ（各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の各値）が記憶されている場合は、該第 2 保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア 2 0 3 f の各エリア 2 0 3 f 1 ~ 2 0 3 f 5 にそれぞれシフトする。一方、M P U 2 0 1 は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアにデータが記憶されておらず、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 エリアにデータが記憶されているとき、該第 1 保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア 2 0 3 f の各エリア 2 0 3 f 1 ~ 2 0 3 f 5 にそれぞれシフトする。

【 8 4 6 4 】

そして、保留球実行エリア 2 0 3 f にシフトされたデータを、変動開始処理（図 4 2 3 参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。結果報知装置としての特別図柄表示装置 3 7 では、主制御装置 1 1 0 の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【 8 4 6 5 】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置 1 1 3 や表示制御装置 1 1 4 へ通知される。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び表示制御装置 1 1 4 の制御によって、第 3 図柄表示装置 8 1 では、変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、特別図柄の変動演出が行われる。

【 8 4 6 6 】

データのシフトの詳細について説明する。M P U 2 0 1 は、変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 エリアに

10

20

30

40

50

データが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第2保留第1エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第2保留第1エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203e1の乱数値を、保留球実行エリア203fの大当たり乱数カウンタ格納エリア203f1へシフトする。同様に、第2保留第1エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203e2の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア203f2へシフトし、第2保留第1エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203e3の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア203f3へシフトし、第2保留第1エリアの変動種別カウンタ格納エリア203e4の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア203f4へシフトし、第2保留第1エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア203e5の乱数値を、小当たり種別カウンタ格納エリア203f5へシフトする。

10

【8467】

そして、保留球実行エリア203fへのデータのシフトが終了すると、第2保留第1エリアが空き状態となるため、第2保留球格納エリア203eの各エリア(第2~第4)に記憶(保留)されているデータを、エリア番号の1小さいエリア(第1~第3)に詰めるシフト処理を行う。なお、第22実施形態では、第2保留球格納エリア203eにおいて、データが記憶(保留)されている第2保留エリア(第1~第4)についてのみデータのシフトを行う。

【8468】

ここで、第2保留球格納エリア203e内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第2保留球数カウンタ203bの値が「4」であり、第2保留球格納エリア203eの全エリア(第1~第4)にデータが記憶されているとする。この状態で、第2保留第1エリアのデータが、保留球実行エリア203fへシフトされ、第2保留第1エリアが空き状態となると、MPU201は、他のエリア(第2~第4)のデータをそれぞれ、エリア番号の1小さいエリア(第1~第3)にシフトする。すなわち、第2保留第2エリアのデータを、第2保留第1エリアへシフトし、第2保留第3エリアのデータを、第2保留第2エリアへシフトし、第2保留第4エリアのデータを、第2保留第3エリアへシフトする。

20

【8469】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第2保留球数カウンタ203bの値が「2」であれば、MPU201は、第2保留第2エリアのデータのみを、第2保留第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第22実施形態では、データが記憶(保留)されていない第2保留エリア(第3~第4)については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御の負担を軽減することができる。

30

【8470】

なお、データの有無に関わらず、第2保留エリア(第2~第4)の各データを、エリア番号が1小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第2保留エリア(第2~第4)にデータが記憶(保留)されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【8471】

40

一方、MPU201は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第2保留球格納エリア203eの第2保留第1エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第1保留球格納エリア203dの第1保留第1エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第1保留第1エリアにデータが格納されていれば、該第1保留第1エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア203d1の乱数値を、保留球実行エリア203fの大当たり乱数カウンタ格納エリア203f1へシフトする。同様に、第1保留第1エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア203d2の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア203f2へシフトし、第1保留第1エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア203d3の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア203f3へシフトし、第1保留第1エリアの変動種別カウンタ格納エリア203d4の乱数値

50

を、変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 4 ヘシフトし、第 1 保留第 1 エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 5 の乱数値を、小当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 f 5 ヘシフトする。

【 8 4 7 2 】

そして、保留球実行エリア 2 0 3 f ヘのデータのシフトが終了すると、第 1 保留第 1 エリアが空き状態となるため、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の各エリア（第 2 ～ 第 4 ）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）に詰めるシフト処理を行う。なお、第 2 2 実施形態では、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d において、データが記憶（保留）されている第 1 保留エリア（第 1 ～ 第 4 ）についてのみデータのシフトを行う。

10

【 8 4 7 3 】

ここで、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 4 」であり、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の全エリア（第 1 ～ 第 4 ）にデータが記憶されているとする。この状態で、第 1 保留第 1 エリアのデータが、保留球実行エリア 2 0 3 f ヘシフトされ、第 1 保留第 1 エリアが空き状態となると、M P U 2 0 1 は、他のエリア（第 2 ～ 第 4 ）のデータをそれぞれ、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）にシフトする。すなわち、第 1 保留第 2 エリアのデータを、第 1 保留第 1 エリアヘシフトし、第 1 保留第 3 エリアのデータを、第 1 保留第 2 エリアヘシフトし、第 1 保留第 4 エリアのデータを、第 1 保留第 3 エリアヘシフトする。

20

【 8 4 7 4 】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「 2 」であれば、M P U 2 0 1 は、第 1 保留第 2 エリアのデータのみを、第 1 保留第 1 エリアヘシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第 2 2 実施形態では、データが記憶（保留）されていない第 1 保留エリア（第 3 ～ 第 4 ）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【 8 4 7 5 】

なお、データの有無に関わらず、第 1 保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）の各データを、エリア番号が 1 小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第 1 保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

30

【 8 4 7 6 】

このように、実行される第 1 特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第 2 特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、第 2 特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されている場合は、該第 2 特別図柄の動的表示を優先的に実行し、第 2 特別図柄の動的表示に関するデータが記憶されていない場合であって、第 1 特別図柄の動的表示が記憶されている場合は、該第 1 特別図柄の動的表示を実行する。このように構成することで、第 2 特別図柄の動的表示を第 1 特別図柄の動的表示より優先的に実行するとともに、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とを実行することができる。

40

【 8 4 7 7 】

図 3 8 4 に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ 2 0 3 g は、2 ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図 4 1 9 参照）の中で検出されるスルーゲート 6 7 への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置 8 3 で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するためのカウンタである。

【 8 4 7 8 】

この普図保留球数カウンタ 2 0 3 g は、保留球数カウンタ 2 0 3 a , 2 0 3 b と同様、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 4 1 6 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「 0 」が設定される。そして、スルーゲート 6 7 への球の通過が検出されて普通図

50

柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「4」まで1加算される（図421のS406参照）。一方、普図保留球数カウンタ203gは、普通図柄の可変表示が実行される毎に1減算される（図435のS705参照）。

【8479】

普図保留球格納エリア203hは、スルーゲート67への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ203cより取得した普図当たりカウンタC4を記憶するためのメモリである。MPU201は、タイマ割込処理（図419参照）の中で、球がスルーゲート67を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ203cから普図当たりカウンタC4の値を取得し、普図保留球格納エリア203hに格納する。普図保留球格納エリア203hは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタC4の値）が、最大4回分まで記憶（保留）できるように、4つの保留エリア（普図保留第1～第4エリア）を有している（図385参照）。

10

【8480】

普図保留球実行エリア203iは、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たりカウンタC4の値）を記憶するためのメモリである。

【8481】

MPU201は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置83の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア203hに記憶されているデータ（普図当たりカウンタC4の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア203iへシフトする。なお、第22実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

20

【8482】

ここで、再び図385を参照して、普図保留球格納エリア203hおよび普図保留球実行エリア203iの詳細について説明する。普図保留球格納エリア203hおよび普図保留球実行エリア203iは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置83の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置110のMPU201により使用される。

【8483】

上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置83の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たりカウンタC4が用いられる。普図保留球格納エリア203hは、球がスルーゲート67を通過した場合にMPU201によってカウンタ用バッファ203cから取得される普図当たりカウンタC4の値を記憶する。

30

【8484】

普図保留球格納エリア203hは、4つの保留エリア（普図保留第1～第4エリア）で構成されている。4つの保留エリア（普図保留第1～第4エリア）にはそれぞれ、普図当たりカウンタC4の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【8485】

この普図保留球格納エリア203hには、球がスルーゲート67を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たりカウンタC4の値）が最大4回分まで記憶されるが、その場合、4つの保留エリア（普図保留第1～第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1～第4）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート67への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第1エリアには、時間的に最も古いスルーゲート67への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。

40

【8486】

一方、普図保留球実行エリア203iは、1つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア203iには、普図保留球格納エリア203hと同様に、普図当たりカウンタC4の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられ

50

ている。

【 8 4 8 7 】

M P U 2 0 1 は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の普図保留第 1 エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア 2 0 3 i にシフトする。

【 8 4 8 8 】

そして、普図保留球実行エリア 2 0 3 i にシフトされたデータを、普図変動処理（図 4 3 5 参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置 8 3 では、主制御装置 1 1 0 の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

10

【 8 4 8 9 】

データのシフトの詳細について説明する。M P U 2 0 1 は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の普図保留第 1 エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア 2 0 3 i の普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

【 8 4 9 0 】

そして、普図保留球実行エリア 2 0 3 i へのデータのシフトが終了すると、普図保留第 1 エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の各エリア（第 2 ～ 第 4 ）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）に詰めるシフト処理を行う。なお、第 2 2 実施形態では、普図保留球格納エリア 2 0 3 h において、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第 1 ～ 第 4 ）についてのみデータのシフトを行う。

20

【 8 4 9 1 】

ここで、普図保留球格納エリア 2 0 3 h 内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「 4 」であり、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の全エリア（第 1 ～ 第 4 ）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第 1 エリアのデータが、普図保留球実行エリア 2 0 3 i へシフトされ、普図保留第 1 エリアが空き状態となると、M P U 2 0 1 は、他のエリア（第 2 ～ 第 4 ）のデータをそれぞれ、エリア番号の 1 小さいエリア（第 1 ～ 第 3 ）にシフトする。すなわち、普図保留第 2 エリアのデータを、普図保留第 1 エリアへシフトし、普図保留第 3 エリアのデータを、普図保留第 2 エリアへシフトし、普図保留第 4 エリアのデータを、普図保留第 3 エリアへシフトする。

30

【 8 4 9 2 】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値が「 2 」であれば、M P U 2 0 1 は、普図保留第 2 エリアのデータのみを、普図保留第 1 エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第 2 2 実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第 3 ～ 第 4 ）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【 8 4 9 3 】

40

なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）の各データを、エリア番号が 1 小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第 2 ～ 第 4 ）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【 8 4 9 4 】

図 3 8 4 に戻り、説明を続ける。時短低確フラグ 2 0 3 j は、オン状態で「普図低確時間短縮状態」であって、普通図柄の低確率状態である一方、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役 7 2 の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短低確フラグ 2 0 3 j は、パチンコ機 1 0 の電源投入時の R A M クリア時（図 4 1 6 の S 1 1 6 参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第 2 2 実施形態では、救済設定済み

50

フラグ 203s がオフであって（図 426 の S5401：No 参照）、特別図柄の動的表示が低確率状態において救済条件成立回数（第 22 実施形態では、「800 回」）に達した場合に、「普図低確時間短縮状態」に移行させるために該時短低確フラグ 203j がオンに設定される（図 426 の S5406 参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時に実行される変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する特図 1 時短カウンタ 203m の値が「0」より大きい値でなくなったとき、特図 2 時短カウンタ 203n の値が「0」より大きい値でなくなったとき、若しくは合計時短カウンタ 203o の値が「0」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短低確フラグ 203j がオンに設定されている場合（図 425 の S5310：No 参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図 427 の S602 参照）。

10

【8495】

第 22 実施形態のパチンコ機 10 では、遊技情報としての時短低確フラグ 203j がオンされている場合に、特別図柄は低確率状態であり、かつ、普通図柄も低確率状態として普図当たり乱数テーブル 202i が参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるものの、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル 202j が参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役 72 の開放長期化状態として普通電役開放テーブル 202k が参照されて普通電役 72 の開放駆動が行われる。

【8496】

時短高確フラグ 203k は、オン状態で「普図高確時間短縮状態」であって、普通図柄の高確率状態であり、かつ、普通図柄の可変表示時間の短縮状態、普通電役 72 の開放長期化状態であること示すためのフラグである。この時短高確フラグ 203k は、パチンコ機 10 の電源投入時の RAM クリア時（図 416 の S116 参照）に初期値としてオフに設定される。そして、第 22 実施形態のパチンコ機 10 では、大当たりの終了時において、当選した大当たり種別にかかわらず、時短高確フラグ 203k がオンに設定される（図 434 の S6601 参照）。その後、特別図柄の動的表示の停止時の処理である変動停止処理において実行される時短計数処理内で、後述する特図 1 時短カウンタ 203m の値が「0」より大きい値でなくなったとき、特図 2 時短カウンタ 203n の値が「0」より大きい値でなくなったとき、若しくは合計時短カウンタ 203o の値が「0」より大きい値でなくなったとき、かつ、該時短高確フラグ 203k がオンに設定されている場合（図 425 の S5310：Yes 参照）、又は、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される（図 427 の S602 参照）。

20

30

【8497】

第 22 実施形態のパチンコ機 10 では、遊技情報としての時短高確フラグ 203k がオンされている場合に、普通図柄の高確率状態として、普図当たり乱数テーブル 202i が参照されて普通図柄の当たり抽選が行われるとともに、普通図柄の短縮状態として普図変動テーブル 202j が参照されて普通図柄の可変表示時間が設定され、普通電役 72 の開放長期化状態として普通電役開放テーブル 202k が参照されて普通電役 72 の開放駆動が行われる。

【8498】

次いで、特図 1 時短カウンタ 203m は、「時短機能」の 1 の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に第 1 特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第 22 実施形態のパチンコ機 10 では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

40

【8499】

この特図 1 時短カウンタ 203m は、電源投入後の RAM 203 の初期設定処理（図 416 の S117 参照）によって、初期値として「0」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図 1 時短カウンタ 203m の値が「0」クリ

50

アされる（図４２７のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、当選した大当たり種別又は小当たり種別にかかわらず、特図１時短カウンタ２０３ｍの値に「７」が設定される（図４３４のＳ６６０４及びＳ６６０７参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第２２実施形態では、「８００回」）に達した場合であって、かつ、同じく後述する遊技情報としての救済設定済みフラグ２０３ｓがオンに設定されていない場合に、特図１時短カウンタ２０３ｍの値に「１００」が設定される（図４２６のＳ５４０４参照）。一方、特図１時短カウンタ２０３ｍの値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算される（図４２５のＳ５３０２参照）。

【８５００】

10

そして、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が「０」となった場合に（図４２５のＳ５３０３：Ｎｏ）、第１特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｋ又は時短低確フラグ２０３ｊをオフに設定し（図４２５のＳ５３１１又はＳ５３１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【８５０１】

なお、特図１時短カウンタ２０３ｍの値は、第１特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算されるように構成してもよい。このように構成する場合、特図１時短カウンタ２０３ｍの値が所定の値（例えば、「７」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【８５０２】

20

次いで、特図２時短カウンタ２０３ｎは、「時短機能」の１の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に第２特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第２２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

【８５０３】

この特図２時短カウンタ２０３ｎは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４１６のＳ１１７参照）によって、初期値として「０」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」クリアされる（図４２７のＳ６０３参照）。そして、大当たり終了処理において、「通常遊技状態」中に大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合には、特図２時短カウンタ２０３ｎの値に「１」が設定され（図４３４のＳ６６０８参照）、「通常遊技状態」中に大当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合以外の大当たり終了時には、特図２時短カウンタ２０３ｎの値に「５」が設定される（図４３４のＳ６６０５参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第２２実施形態では「８００回」）に達した場合であって、かつ、同じく後述する救済設定済みフラグ２０３ｓがオンに設定されていない場合に、特図２時短カウンタ２０３ｎの値に「１００」が設定される（図４２６のＳ５４０４参照）。一方、特図２時短カウンタ２０３

30

40

【８５０４】

そして、特図２時短カウンタ２０３ｎの値が「０」となった場合に（図４２５のＳ５３０７：Ｎｏ）、第２特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ２０３ｋ又は時短低確フラグ２０３ｊをオフに設定し（図４２５のＳ５３１１又はＳ５３１２参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

【８５０５】

なお、特図２時短カウンタ２０３ｎの値は、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるごとに、１減算されるように構成してもよい。このように構成する場合、特図２時短カウン

50

タ 2 0 3 n の値が所定の値（例えば、「 5 」又は「 1 」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【 8 5 0 6 】

次いで、合計時短カウンタ 2 0 3 o は、「時短機能」の 1 の終了条件を判別するためのカウンタであって、大当たり終了後及び救済条件成立時に特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、時短終了条件の判別を行うためのカウンタである。第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり時と救済条件成立時とで、特別図柄の実行回数による時短終了条件が異なるように設定されており、該設定された特別図柄の動的表示の実行回数が行われた場合、実行中の「時短機能」を終了して、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」から「通常遊技状態」へ移行するように構成されている。

10

【 8 5 0 7 】

この合計時短カウンタ 2 0 3 o は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 4 1 6 の S 1 1 7 参照）によって、初期値として「 0 」が設定される。また、当たり処理においても大当たり時の初期化処理として、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値が「 0 」クリアされる（図 4 2 7 の S 6 0 3 参照）。そして、大当たり終了処理において、「通常遊技状態」中に大当たり種別「時短 B 」又は「時短 C 」に当選した場合には、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値に「 8 」が設定され（図 4 3 4 の S 6 6 0 9 参照）、「通常遊技状態」中に大当たり種別「時短 B 」又は「時短 C 」に当選した場合以外の大当たり終了時には、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値に「 1 2 」が設定される（図 4 3 4 の S 6 6 0 6 参照）。また、特別図柄の低確率状態において、動的表示の実行回数が救済条件成立回数（第 2 2 実施形態では「 8 0 0 回」）に達した場合であって、かつ、同じく後述する救済設定済みフラグ 2 0 3 s がオンに設定されていない場合に、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値に「 1 0 0 」が設定される（図 4 2 6 の S 5 4 0 4 参照）。一方、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値は、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 減算される（図 4 2 5 の S 5 3 0 4 及び S 5 3 0 8 参照）。

20

【 8 5 0 8 】

そして、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値が「 0 」となった場合に（図 4 2 5 の S 5 3 0 5 : N o 又は S 5 3 0 9 : N o ）、特別図柄の実行回数による時短終了条件が成立したと判断して、オンされている時短高確フラグ 2 0 3 k 又は時短低確フラグ 2 0 3 j をオフに設定し（図 4 2 5 の S 5 3 1 1 又は S 5 3 1 2 参照）、「時短機能」を終了するように構成されている。

30

【 8 5 0 9 】

なお、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値は、各特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 減算されるように構成してもよい。このように構成する場合、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値が所定の値（例えば、「 1 2 」又は「 8 」）に達した場合に時短終了条件が成立したと判断する。

【 8 5 1 0 】

大当たりフラグ 2 0 3 p は、特定領域 6 5 d を球が通過したことに基づいて大当たり状態を発生させるか否かを判別するためのフラグである。

【 8 5 1 1 】

40

この大当たりフラグ 2 0 3 p は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定処理（図 4 1 6 の S 1 1 7 参照）によって、初期値としてオフに設定される。そして、小当たり遊技中に開放され得る特定領域 6 5 d に設けられた特定領域スイッチ 6 5 g によって球が検知された場合に、大当たりフラグ 2 0 3 p がオンに設定される（図 4 3 0 の S 6 2 0 9 参照）。一方、後述する当たり処理（図 4 2 7 参照）において、大当たりフラグ 2 0 3 p がオンに設定されていると判別された場合（図 4 2 7 の S 6 0 8 : Y e s 参照）、この大当たりフラグ 2 0 3 p がオフに設定される（図 4 2 7 の S 6 0 9 参照）。大当たりフラグ 2 0 3 p がオンからオフに設定された後は、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たり遊技が開始されるように構成されている。

【 8 5 1 2 】

50

救済カウンタ203rは、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを計数するためのカウンタである。第22実施形態のパチンコ機10では、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が所定回数（即ち、「800回」）実行された場合、即ち、遊技情報としての救済カウンタ203rの値が救済条件成立回数格納エリア203qに格納されている値に達した場合に、遊技状態を「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

【8513】

この救済カウンタ203rは、パチンコ機10の立ち上げ処理において、初期値として「0」が設定される（図416のS117参照）。そして、特別図柄の低確率状態、即ち、「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」において、遊技条件として、特別図柄の動的表示が1回実行されるごとに、変動停止処理（S513）内の更新処理としての救済到達計数処理において1加算される（図426のS5402参照）。第22実施形態のパチンコ機10では、この救済カウンタ203rの値が救済条件成立回数格納エリア203qに格納されている値（即ち、「800回」）に達した場合に、特図1時短カウンタ203m、特図2時短カウンタ203n及び合計時短カウンタ203oの値に「100」を設定するとともに、時短低確フラグ203jをオンに設定して（図426のS5404及びS5406参照）、「普図低確時間短縮状態」へ移行する。

【8514】

一方、「通常遊技状態」であっても、後述する救済設定済みフラグ203sがオンの場合、即ち、大当たり遊技後、1度でも天井機能が発動している遊技状態であれば、特別図柄の動的表示が実行されたタイミングにおいて救済カウンタ203rは更新されないように構成されている（図426のS5401：Yes参照）。

【8515】

従って、遊技情報としての救済カウンタ203rは、特定の遊技状態、即ち、救済設定済みフラグ203sがオフの場合における「通常遊技状態」においてのみ更新可能に構成されている。

【8516】

なお、この救済カウンタ203rは、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭で「0」クリアされる（図427のS603参照）。これにより、大当たりが発生するごとに、救済条件成立回数を再設定し、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示において大当たりに当選しない期間が所定期間に達した場合に、遊技者への救済措置として「普図低確時間短縮状態」を発生させることが可能となる。

【8517】

また、遊技情報としての救済カウンタ203rの値の更新は、特別図柄の動的表示が1回実行されるごとに、1減算されるように構成してもよいし、その他の方法で更新するように構成してもよい。救済カウンタ203rの値の更新処理としての更新方法を減算とする場合、電源投入後のRAM203の初期設定時及び大当たり終了時における救済条件成立回数抽選処理で抽選された救済条件成立回数の値を、この救済カウンタ203rにセットするように構成する。

【8518】

さらに、救済カウンタ203rの値の更新タイミングは、特別図柄の動的表示の停止時でなくてもよく、特別図柄の動的表示の実行開始時（図423参照）や、更新状態としての図柄確定時間の終了時（図422のS503参照）に更新するように構成してもよい。

【8519】

また、「普図低確時間短縮状態」に移行するタイミングは、あらかじめ定めておけば、特別図柄の動的表示の終了時、図柄確定時間の終了時、又は、救済カウンタ203rの値が救済条件成立回数に達した後に実行される特別図柄の動的表示の実行開始時などのタイミングでもよい。

【8520】

救済設定済みフラグ203sは、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立

10

20

30

40

50

回数に1度達したか否かを判別するためのフラグである。この救済設定済みフラグ203sは、パチンコ機10の立ち上げ処理において、初期値としてオフに設定される(図416のS117参照)。そして、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示が連続して所定回数(即ち、「800回」)大当たり状態に移行しなかった場合、即ち、遊技情報としての救済カウンタ203rの値が救済条件成立回数格納エリア203qに格納されている値(即ち、「800回」)に達した場合に、大当たり遊技後、天井機能が1回発動したとして、オンに設定される(図426のS5405参照)。一方、大当たりに当選した場合の当たり処理の冒頭でオフに設定される(図427のS602参照)。

【8521】

第22実施形態のパチンコ機10では、救済設定済みフラグ203sがオンに設定されている場合、即ち、大当たり遊技後、1度でも天井機能が発動している場合は、再び天井機能を発生させないように構成されており、救済設定済みフラグ203sを参照することで、大当たり遊技後に発動する天井機能を1回に制限することができる。

10

【8522】

また、救済設定済みフラグ203sがオンに設定されている場合、遊技条件としての特別図柄の動的表示が実行されたタイミングにおいて救済カウンタ203rは更新されないように構成されている(図426のS5401:Yes参照)。

【8523】

換言すれば、救済設定済みフラグ203sがオンに設定されている遊技状態は、遊技情報としての救済カウンタ203rの更新が可能な遊技状態ではなく、即ち、救済設定済みフラグ203sがオフの場合における「通常遊技状態」ではなく、更新状態としての特定の遊技状態ではない。

20

【8524】

主制御装置110のROM202には、第1特別図柄又は第2特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可動装置としての可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aの開放制御のために参照される大当たり開放テーブル202gが格納されている。

【8525】

ここで、図397を参照して、大当たり開放テーブル202gについて説明する。図397は、ROM202に記憶される大当たり開放テーブル202gの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル202gは、第1特別図柄又は第2特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別又は小当たり種別に基づいて、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aの開放態様等(ラウンド回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数)、及び、大当たり終了後に移行する遊技状態が規定されている。

30

【8526】

まず、大当たり開放テーブル202gは、遊技状態毎に入賞し易い第1始動口64又は第2始動口71(以下、第1始動口64と第2始動口71とを総称して、「始動口64,71」と称する場合がある)に基づいて選択される大当たりに当選した大当たり種別又は小当たりに当選した小当たり種別に基づいて開放態様等が区分けされている。

【8527】

40

具体的には、「通常遊技状態A」において、小当たり種別「時短B」又は「時短C」に当選した場合に参照される「通常遊技状態A」用と、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態B」において、大当たり種別「時短A」、又は、小当たり種別「時短B」、「時短C」若しくは「時短D」に当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態B」用とで、大入賞口開閉板65aの開放態様等が規定されている。

【8528】

図397で示すように、大当たり開放テーブル202gの「通常遊技状態A」用において、小当たり種別「時短B」に当選し、1ラウンド目の可変入賞装置65の開放中における特定領域65dへの球の通過を条件に、可変入賞装置65(大入賞口)が4ラウンドに

50

亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態Ａ」における小当たり種別「時短Ｂ」当選時の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行するように構成されている。なお、大当たり開放テーブル２０２ｇにおけるいずれかの小当たり種別に当選時のＯＰ時間は、小当たり遊技（１ラウンド目）で特定領域６５ｄへ球を通過させた場合に大当たり遊技（２ラウンド目）へ移行する際の時間を意味する。

【８５２９】

10

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「時短Ｃ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置６５の開放中における特定領域６５ｄへの球の通過を条件に、可変入賞装置６５（大入賞口）が６ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態Ａ」における小当たり種別「時短Ｃ」当選時の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ａ」に移行するように構成されている。

【８５３０】

20

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「通常遊技状態Ａ」用において、小当たり種別「時短Ｄ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置６５の開放中における特定領域６５ｄへの球の通過を条件に、可動装置としての可変入賞装置６５（大入賞口）が９ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「３０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「通常遊技状態Ａ」において、小当たり種別「時短Ｄ」の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行するように構成されている。

【８５３１】

30

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、大当たり種別「時短Ａ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが、１０ラウンドに亘って繰り返し開閉される。そして、ＯＰ時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「１０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、大当たり種別「時短Ａ」の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態Ｂ」に移行するように構成されている。

【８５３２】

40

次いで、大当たり開放テーブル２０２ｇの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「時短Ｂ」に当選し、１ラウンド目の可変入賞装置６５の開放中における特定領域６５ｄへの球の通過を条件に、可動装置としての可変入賞装置６５（大入賞口）が４ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「１０秒」に設定され、ＩＴ時間が「１秒」に設定され、ＥＤ時間が「３０秒」に設定される。また、１のラウンドの最大開放時間が「３０秒」に設定され、１のラウンドにおける最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態Ｂ」において、小当たり種別「時短Ｂ」の大当た

50

り遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態 B」に移行するように構成されている。

【 8 5 3 3 】

次いで、大当たり開放テーブル 2 0 2 g の「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態 B」用において、小当たり種別「時短 C」に当選し、1 ラウンド目の可変入賞装置 6 5 の開放中における特定領域 6 5 d への球の通過を条件に、可動装置としての可変入賞装置 6 5（大入賞口）が 6 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「1 0 秒」に設定され、I T 時間が「1 秒」に設定され、E D 時間が「3 0 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「3 0 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「1 0 個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において、小当たり種別「時短 C」の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態 B」に移行するように構成されている。

10

【 8 5 3 4 】

次いで、大当たり開放テーブル 2 0 2 g の「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態 B」用において、小当たり種別「時短 D」に当選し、1 ラウンド目の可変入賞装置 6 5 の開放中における特定領域 6 5 d への球の通過を条件に、可動装置としての可変入賞装置 6 5（大入賞口）が 9 ラウンドに亘って開放される。そして、その大当たりのオープニング時間が「1 0 秒」に設定され、I T 時間が「1 秒」に設定され、E D 時間が「3 0 秒」に設定される。また、1 のラウンドの最大開放時間が「3 0 秒」に設定され、1 のラウンドにおける最大入賞個数が「1 0 個」に設定され、1 の入賞に基づく賞球の払い出す数が「1 0 個」に設定される。そして、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において、小当たり種別「時短 D」の大当たり遊技終了後には、「普図高確時間短縮状態 B」に移行するように構成されている。

20

【 8 5 3 5 】

このように、右打ち遊技が維持されて連続的に特別図柄の大当たりに頻発する「連荘」状態において、いずれかの小当たり種別に当選した場合における大当たり時の O P 時間、I T 時間、及び、E D 時間を、「通常遊技状態」における初回大当たりの O P 時間、I T 時間、及び、E D 時間より短く構成することで、「連荘」状態中における大当たり全体の消化時間を短くし、「連荘」状態において次の大当たりへの到達時間を短くすることが可能となる。これにより、「連荘」状態における次の大当たり発生までの時間を短くし得ることで、「連荘」状態にもかかわらず次の大当たりが到達するまでの時間が長引くことによる遊技者の遊技への興覚めを抑制しつつ、連続する大当たりが早期に発生させることで、遊技者に爽快感を与えて遊技の興趣を向上することができる。

30

【 8 5 3 6 】

さらに、「通常遊技状態」における初回大当たりの O P 時間、I T 時間、及び、E D 時間を、「連荘」状態における大当たりの O P 時間、I T 時間、及び、E D 時間より長くすることで、その時間において多種多様な演出を実行することが可能となる。このように構成することで、例えば、初回大当たりの O P 時間や E D 時間にパチンコ機 1 0 における遊技方法の説明（例えば、発射態様の示唆や、カードサウンドに挿入中のカードの抜き忘れ防止示唆、今後の遊技状態の説明等）や、「通常遊技状態」から初回大当たりしたことを祝福する演出を実行することができ、遊技者にパチンコ機 1 0 の遊技方法を理解させ易くしたり、漸く大当たりしたことを実感させて遊技者の興趣向上に資する演出を行うことができる。

40

【 8 5 3 7 】

なお、大当たり種別に基づく大当たり時の大入賞口開閉板 6 5 a の開放態様等（O P 時間、I T 時間、E D 時間、回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数（ラウンド数）を異ならせるように構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してもよい。当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選

50

した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。

【 8 5 3 8 】

また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。さらに、OP時間とED時間とを異ならせるように構成してもよいし、IT時間をOP時間やED時間より長い時間に設定してもよい。また、1のラウンドの最小開放時間を、IT時間やOP時間、ED時間より短い時間に設定してもよい。さらに、大当たり種別毎にOP時間、IT時間又はED時間の少なくとも1つ以上を同一な時間となるように設定してもよい。

【 8 5 3 9 】

次に、図398を参照して、小当たり開放テーブル202hについて説明する。図398は、ROM202に記憶される小当たり開放テーブル202hの一例を模式的に示した模式図である。小当たり開放テーブル202hは、第1特別図柄又は第2特別図柄の小当たり時に参照され、各特別図柄の小当たり発生時の小当たり種別に基づいて、可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aの開放態様等(1のラウンドにおける開放回数、オープニング時間、インターバル時間、エンディング時間、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数)が規定されている。

【 8 5 4 0 】

この小当たり開放テーブル202hは、小当たり当選時の遊技状態と、特別図柄の種類と、小当たり種別とに基づいて開放態様等が分けられている。具体的には、「通常遊技状態A」において小当たり当選した場合に参照される「通常遊技状態A」用と、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態B」において小当たり当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態B」用とで、大入賞口開閉板65aの開放態様が規定されている。

【 8 5 4 1 】

図398で示すように、小当たり開放テーブル202hの「通常遊技状態A」用において、小当たり種別「小当たりA」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが1のラウンド中に6回開放され、OP時間が「10秒」に設定され、IT時間が「1.2秒」に設定され、ED時間が「5秒」に設定される。また、1の開放の最大開放秒数が「0.1秒」に設定され、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりA」の小当たり遊技終了後は、特定領域65dを球が通過していないため、「通常遊技状態A」に移行する。

【 8 5 4 2 】

次いで、小当たり開放テーブル202hの「通常遊技状態A」用において、小当たり種別「時短B」又は「時短C」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが1のラウンド中に6回開放され、OP時間が「10秒」に設定され、IT時間が「1.2秒」に設定される。また、1の開放の最大開放秒数が「0.1秒」に設定され、1のラウンドの最大入賞個数が「10個」に設定され、1の入賞に基づく賞球の払い出す数が「10個」に設定される。そして、小当たり種別「時短B」又は「時短C」の小当たり遊技終了後は、特定領域65dを球が通過したことに基づいて大当たり遊技(4ラウンド又は6ラウンド)へと移行する。なお、小当たり種別「時短B」又は「時短C」の当選時に特定領域65dを球が通過した場合、小当たり遊技としてのエンディング時間へは移行せず、大当たり遊技のオープニング時間(「10秒」(図397参照))へ移行する。このため、小当たり種別「時短B」又は「時短C」の当選時に特定領域65dを球が通過した場合のED時間は設定されない。

【 8 5 4 3 】

次いで、小当たり開放テーブル202hの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態B」用において、小当たり種別「小当たりA」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置65の大入賞口開閉板65aが1のラウンド中に6回開放され、OP時間が「5秒」に設定され、IT時間が「1.2秒」に設定され、ED時間が

10

20

30

40

50

「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＡ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過していないため、小当たり当選時の遊技状態に戻る。

【８５４４】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１のラウンド中に６回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技（４ラウンド又は６ラウンド）へと移行する。

10

【８５４５】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「小当たりＢ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定され、ＥＤ時間が「５秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「小当たりＢ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過していないため、小当たり当選時の遊技状態に移行する。

20

【８５４６】

次いで、小当たり開放テーブル２０２ｈの「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態Ｂ」用において、小当たり種別「時短Ｄ」に当選した場合には、可動装置としての可変入賞装置６５の大入賞口開閉板６５ａが１のラウンド中に１０回開放され、ＯＰ時間が「５秒」に設定され、ＩＴ時間が「１．２秒」に設定される。また、１の開放の最大開放秒数が「０．１秒」に設定され、１のラウンドの最大入賞個数が「１０個」に設定され、１の入賞に基づく賞球の払い出す数が「１０個」に設定される。そして、小当たり種別「時短Ｄ」の小当たり遊技終了後は、特定領域６５ｄを球が通過したことに基づいて大当たり遊技（９ラウンド）へと移行する。

30

【８５４７】

このように、第２２実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合（即ち、小当たり種別「小当たりＡ」、「時短Ｂ」又は「時短Ｃ」に当選した場合）の大入賞口開閉板６５ａの開放回数（即ち「６回」）は、第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合（即ち、小当たり種別「小当たりＢ」又は「時短Ｄ」に当選した場合）の大入賞口開閉板６５ａの開放回数（即ち「１０回」）よりも少なく構成されている。

【８５４８】

ここで、上述したように、「通常遊技状態Ａ」の救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合、小当たり当選時の左打ち遊技方法による遊技の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

40

【８５４９】

この救済優先報知期間における特図１小当たり当選時には、該小当たりのオープニング時間において、大当たり優先報知演出よりも右打ち遊技を強く示唆せず、大当たりを発生させることを強調しない右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出）が行われるように構成されている（図４６８（ｄ）参照）。そして、小当たり遊技中において球を特定領域６５ｄに通過させない場合、遊技者は球の発射を一時中断し、該小当たり遊技が終了するのを待つことになる。よって、特図１小当たり当選時の開放時間が長時間に設定されていると

50

、その分、球の発射を中断する期間も長くなってしまい、遊技者にストレスを与えかねず、また、パチンコ機 10 の稼働低下につながるおそれがある。

【8550】

従って、第22実施形態のパチンコ機10では、特図1小当たりの当選時において、右打ち遊技を実行することで特定領域65dに球を通過可能な期間であって、かつ、特図1小当たりの当選時に右打ち遊技を行わない場合にも、球の発射を中断する期間が長くなりすぎないように構成されている。

【8551】

また、「通常遊技状態A」の大当たり優先報知期間(図407参照)において特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法による遊技の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。そして、大当たり優先報知期間における特図1小当たり当選時には、該小当たりのオープニング時間において、第1通知態様として、右打ち遊技を強く示唆して大当たり発生を強調させる右打ち報知演出が行われるように構成されている(図468(b)参照)。

【8552】

即ち、「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選した場合、遊技者は、小当たり当選時の右打ち遊技方法をすべきか、小当たり当選時の左打ち遊技方法をすべきかを、右打ち報知演出の行われるOP時間において判断することになる。

【8553】

ここで、仮に、「通常遊技状態A」における特図1小当たり当選時のOP時間が短く(例えば、「3秒」)設定されている場合、たとえ各期間(大当たり優先期間又は救済優先報知期間)の右打ち報知演出が異なっていたとしても、遊技者は該右打ち報知演出の差異、又は、各報知演出の示唆内容を認識しきれず、誤った打ち方の判断をしてしまう可能性がある。また、該OP時間が短いことによって、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法との、いずれの打ち方をすべきかを遊技者が判断しきれないおそれがある。

【8554】

このため、「通常遊技状態A」における特図1小当たり当選時のOP時間を長めに設定(即ち「10秒」)することで、遊技者は該OP時間において実行される右打ち報知演出を確認し、小当たり遊技中における右打ち遊技の要否を判断することができる。

【8555】

また、「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選した場合以外の小当たり当選時(即ち、「通常遊技状態A」における小当たり種別「小当たりB」若しくは「時短D」当選時、又は、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」若しくは「通常遊技状態B」における小当たり種別「小当たりA」、「時短B」、「時短C」、「小当たりB」若しくは「時短D」当選時)には、該小当たり遊技中に球を特定領域65dに通過させて大当たりを発生させた方が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されており、該小当たりOP時間における右打ち報知も1の演出のみが実行されるため、該小当たり当選時のOP時間は一律「5秒」に設定されている。

【8556】

ここで、図399~図401を参照して、各特別図柄での小当たり当選に基づく大入賞口ソレノイド65bによる大入賞口開閉板65aの開閉態様、大入賞口スイッチ65cにおける球の検出態様、特定領域ソレノイド65fによる特定領域開閉板65eの開閉態様、特定領域スイッチ65gにおける球の検出態様、及び、該特定領域スイッチ65gへの球の検出に基づく大当たりフラグ203p(図384参照)の設定態様等を説明する。図399は、第1特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短B(小当たりA)」又は小当たり種別「時短C(小当たりA)」に当選した場合における大入賞口ソレノイド65b及び特定領域ソレノイド65fの駆動パターンと、大入賞口スイッチ65c及び特定領域スイッチ65gの検知態様と、大当たりフラグ203pの設定態様とを示しており、特定領域65dに球を通過させた場合のタイミングチャートである。また、図400は、第

10

20

30

40

50

1 特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選した場合における大入賞口ソレノイド 6 5 b 及び特定領域ソレノイド 6 5 f の駆動パターンと、大入賞口スイッチ 6 5 c 及び特定領域スイッチ 6 5 g の検知態様と、大当たりフラグ 2 0 3 p の設定態様とを示しており、特定領域 6 5 d に球を通過させなかった場合のタイミングチャートである。さらに、図 4 0 1 は、第 2 特別図柄の動的表示において小当たり種別「時短 D（小当たり B）」に当選した場合における大入賞口ソレノイド 6 5 b 及び特定領域ソレノイド 6 5 f の駆動パターンと、大入賞口スイッチ 6 5 c 及び特定領域スイッチ 6 5 g の検知態様と、大当たりフラグ 2 0 3 p の設定態様とを示しており、特定領域 6 5 d に球を通過させた場合のタイミングチャートである。

10

【 8 5 5 7 】

図 3 9 9 で示すように、「通常遊技状態 A」において、第 1 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選した場合、OP 時間が「10 秒」に設定される。そして、小当たり遊技として 1 のラウンド中に 6 回、「0.1 秒」間、大入賞口ソレノイド 6 5 b がオンされて、該オンに伴って大入賞口開閉板 6 5 a が閉鎖状態から開放状態へと変位する。そして、大入賞口開閉板 6 5 a の開放中に、右打ち遊技で発射された球が可変入賞装置 6 5 内へと流入し、大入賞口スイッチ 6 5 c によって検知される。

【 8 5 5 8 】

第 1 特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合、特定領域ソレノイド 6 5 f は、大入賞口ソレノイド 6 5 b のオンが開始された直後にオンされて特定領域開閉板 6 5 e が閉鎖状態から開放状態へと変位する。そして、特定領域ソレノイド 6 5 f がオンされて特定領域 6 5 d へ球が流入可能となった状態の後も大入賞口ソレノイド 6 5 b が複数回（第 2 2 実施形態では、6 回）オンされて大入賞口開閉板 6 5 a が開放されるため、可変入賞装置 6 5 内に流入した球が特定領域 6 5 d 側へと流下する。そして、特定領域 6 5 d へと流下した球が特定領域スイッチ 6 5 g によって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ 2 0 3 p がオンに設定され、付与利益としての小当たり遊技状態から大当たり遊技状態へと移行する。

20

【 8 5 5 9 】

次いで、図 4 0 0 で示すように、「通常遊技状態 A」において、第 1 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選した場合であって、特定領域 6 5 d に球を通過させない場合、OP 時間、大入賞口ソレノイド 6 5 b、特定領域ソレノイド 6 5 f のオンされるタイミングは図 3 9 9 と同様となる。そして、大入賞口開閉板 6 5 a の開放中に右打ち遊技を実行しない場合、可変入賞装置 6 5 内に球が流入せず、大入賞口スイッチ 6 5 c 及び特定領域スイッチ 6 5 g によって検知されないため、大当たりフラグ 2 0 3 p がオフのままとなり、更新状態としての大当たり遊技状態へは移行せずに小当たり当選時の遊技状態へ戻る。

30

【 8 5 6 0 】

次いで、図 4 0 1 で示すように、「時間短縮状態」において、第 2 特別図柄の動的表示が小当たり種別「時短 D（小当たり B）」に当選した場合、OP 時間が「5 秒」に設定される。そして、小当たり遊技として 1 のラウンド中に 10 回、「0.1 秒」間、大入賞口ソレノイド 6 5 b がオンされて、該オンに伴って大入賞口開閉板 6 5 a が閉鎖状態から開放状態へと変位する。そして、大入賞口開閉板 6 5 a の開放中に、右打ち遊技で発射された球が可変入賞装置 6 5 内へと流入し、大入賞口スイッチ 6 5 c によって検知される。

40

【 8 5 6 1 】

この第 2 特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合、特定領域ソレノイド 6 5 f は、大入賞口ソレノイド 6 5 b のオンが開始された直後にオンされて特定領域開閉板 6 5 e が閉鎖状態から開放状態へと変位する。そして、特定領域ソレノイド 6 5 f がオンされて特定領域 6 5 d へ球が流入可能となった状態の後も大入賞口ソレノイド 6 5 b が複数回（第 2 2 実施形態では、10 回）オンされて大入賞口開閉板 6 5 a が開放されるため

50

、可変入賞装置 6 5 内に流入した球が特定領域 6 5 d 側へと流下する。そして、特定領域 6 5 d へと流下した球が特定領域スイッチ 6 5 g によって検知された場合、該検知に伴って大当たりフラグ 2 0 3 p がオンに設定される。

【 8 5 6 2 】

次に、図 4 0 2 (a) から図 4 0 2 (c) を参照して、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i、普図変動テーブル 2 0 2 j 及び普通電役開放テーブル 2 0 2 k の詳細について説明する。まず、図 4 0 2 (a) は、ROM 2 0 2 に記憶される普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i の一例を模式的に示した模式図である。

【 8 5 6 3 】

上述したように、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i は、パチンコ機 1 0 の遊技状態が、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」である普通図柄の低確率状態（「普図高確時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機 1 0 の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「普図高確時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との 2 種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の可変表示において当たりとなる確率が変更される。

【 8 5 6 4 】

図 4 0 2 (a) で示すように、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタ C 4 の値の数は 7 0 個で、その値「3 0 ~ 9 9」が、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i に規定（設定）されている。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」又は「普図低確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、 $70 / 100$ となり、普通図柄の可変表示において当たりが導出され易いように設定されている。

【 8 5 6 5 】

一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たりカウンタ C 4 の値の数は 9 9 個で、その値「1 ~ 9 9」が、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i に規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「普図高確時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、 $99 / 100$ となり、普通図柄の可変表示においてほぼ当たりが導出されるように設定されている。

【 8 5 6 6 】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役 7 2 が開放し易い状況か、該開放し易い状況より開放し難い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合に、普通電役 7 2 が開放し易い状況であることによって第 2 始動口 7 1 へ入賞し得る状況か、普通電役 7 2 が開放し易い状況より開放し難い状況であることで球が第 2 始動口 7 1 へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【 8 5 6 7 】

特に、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通図柄の可変表示時間も長く、また、普通電役 7 2 が開放し難く、さらに、開放した場合でも普通電役 7 2 が短時間しか開放しないため、仮に右打ち遊技で球が発射された場合でも「普通図柄高確率状態」より第 2 始動口 7 1 へ入賞し難くなるように構成されている。また、第 1 始動口 6 4 には普通電役 7 2 のような入賞を補助する装置が備え付けられておらず、さらに、左打ち遊技で発射された球の流下領域にスルーゲート 6 7 が配置されていないため、左打ち遊技により発射された球が時短機能によって第 1 始動口 6 4 へ入賞し易くなる構成ではない。よって、換言すれば、「通常遊技状態」では、右打ち遊技されたとしても、その右打ちされた球は、第 2 始動口 7 1 へ入賞し難く、また、左打ち遊技で発射された球も、時短機能を使わずに第 1 始動口 6 4 へ入賞させなければならず、第 1 特

10

20

30

40

50

別図柄の動的表示を実行させるために自力で第1始動口64へ入賞させるように構成されている。なお、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間や普通電役72の開放パターンを複数種類設けておくことで、「通常遊技状態」において遊技者が第2始動口71へ入賞可能なタイミングを把握させ難く構成して、第2始動口71への入賞を困難に構成するとより好適である。また、「通常遊技状態」において、右打ち遊技された場合に、スルーゲート67への球の通過を起因してエラー報知するように構成することで、遊技者および遊技場の従業員に対して奨励されていない遊技態様であることを示唆することで、遊技者に右打ち遊技での遊技を抑制させてもよい。

【8568】

次いで、図402(b)を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動テーブル202jの詳細について説明する。図402(b)は、ROM202に記憶される普図変動テーブル202jの一例を模式的に示した模式図である。

10

【8569】

普図変動テーブル202jは、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」で参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用との2種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、各遊技状態で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、各遊技状態で普通図柄の当否結果が導出される時間を変更される。

20

【8570】

図402(b)で示すように、第22実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「15秒」となるように普図変動テーブル202jで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「15秒」となるように設定されている。

【8571】

また、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「0.1秒」となるように普図変動テーブル202jで規定されている。つまり、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「0.1秒」となるように設定されている。

30

【8572】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、スルーゲート67を球が通過してから、普通電役72が開放されるまでの期間を変更することができる。その結果、球がスルーゲート67を通過した場合に、該スルーゲート67の通過に起因する可変表示で当たりとなり、該当たりに基づいて普通電役72が開放されて、スルーゲート67を通過した球がそのまま第2始動口71へ流入し得るか否かを遊技状態によって異ならせることができる。よって、普通図柄の可変表示時間を遊技状態毎に変更することで、1の球のスルーゲート67及び第2始動口71への入賞態様を異ならせることができ、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

40

【8573】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の可変表示時間が短く、当たりに当選し易く、かつ、普通電役72の開放時間も長時間となるため、普通電役72の上面を球が転動している間に普通電役72が開放(没入)状態となって、右打ち遊技により発射された球が第2始動口71へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「普図高確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第2始動口71へ入賞し易く、可変入賞装置65へ入賞し難いように構成されている。

【8574】

また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」では、「普

50

図高確時間短縮状態」よりも当たりに当選し難いものの、普通図柄の可変表示時間が短く、かつ、普通電役 7 2 の開放時間も長時間となるため、右打ち遊技により発射された球が第 2 始動口 7 1 へと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「普図低確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第 2 始動口 7 1 へ入賞し易く、可変入賞装置 6 5 へ入賞し難いように構成されている。

【 8 5 7 5 】

次いで、図 4 0 2 (c) を参照して、普通電役開放テーブル 2 0 2 k について説明する。図 4 0 2 (c) は、ROM 2 0 2 に記憶される普通電役開放テーブル 2 0 2 k の一例を模式的に示した模式図である。普通電役開放テーブル 2 0 2 k は、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役 7 2 の開放（没入）時間および開放回数が規定されている。

10

【 8 5 7 6 】

普通電役開放テーブル 2 0 2 k は、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」で参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態」用とで、普通電役 7 2 の開放態様（開放時間）が変更される。

【 8 5 7 7 】

図 4 0 2 (c) で示すように、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役 7 2 の開放回数は 1 回であり、その開放時間は「 0 . 1 秒」となるように普通電役開放テーブル 2 0 2 k で規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役 7 2 は、「 0 . 1 秒」× 1 回 = 「 0 . 1 秒」の間、開放されるように設定されている。

20

【 8 5 7 8 】

また、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において、普通図柄に当選した場合に設定される普通電役 7 2 の開放時間は「 5 . 8 秒」、かつ、開放回数が 1 回となるように普通電役開放テーブル 2 0 2 k で規定されている。つまり「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役 7 2 は、「 5 . 8 秒」× 1 回 = 「 5 . 8 秒」の間、開放されるように構成される。

【 8 5 7 9 】

30

これにより、遊技状態に応じて普通電役 7 2 の開放態様を変更することで、普通電役 7 2 が開放している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合に、普通電役 7 2 が開放している期間が長いことによって第 2 始動口 7 1 へ入賞し易い状況か、普通電役 7 2 が開放している状況が短いことによって球が第 2 始動口 7 1 へ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【 8 5 8 0 】

特に、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図高確時間短縮状態」においては、普通図柄の高確率状態となり、可変表示時間が短時間で、普通電役 7 2 の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第 2 始動口 7 1 へと入賞し易いように構成されている。

40

【 8 5 8 1 】

また、右打ち遊技が奨励される遊技状態のうち、「普図低確時間短縮状態」においては、普通図柄の低確率状態であるものの、可変表示時間が短時間で、普通電役 7 2 の開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第 2 始動口 7 1 へと入賞し易いように構成されている。

【 8 5 8 2 】

よって、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」で右打ちされた球は、第 2 始動口 7 1 へ入賞し易く、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数が溜まり易いため、変動短縮機能が作動し易く、第 2 特別図柄の動的表示が効率良く実行され易いように構成

50

されている。

【 8 5 8 3 】

このように、特別図柄の高確率状態又は低確率状態と、普通図柄の高確率状態又は低確率状態と、可変表示時間及び普通電役 7 2 の開放時間の長時間又は短時間と、をそれぞれ組み合わせた各遊技状態を設けることで、各遊技状態に遊技性を変化させ、パリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 8 5 8 4 】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」等より「普図高確時間短縮状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を $1 / 100$ 程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「普図高確時間短縮状態」における普通図柄の当たり確率を $50 / 100 = 1 / 2$ 程度としてもよいし、普通図柄の低確率状態において当たりに当選しないように構成してもよい。また、「通常遊技状態」より「普図高確時間短縮状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「30 秒」以上の長い時間（例えば、「100 秒」）としてもよいし、「10 秒」未満の短い時間（例えば、「1 秒」）としてもよい。

10

【 8 5 8 5 】

また、普通電役 7 2 の開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役 7 2 の開放時間として、「通常遊技状態」等より「普図高確時間短縮状態」等の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」等における普通電役 7 2 の開放時間を「0.1 秒」以上（例えば、「1 秒」）に設定してもよいし、開放回数を「1 回」以上（例えば、「3 回」）に設定してもよい。また、「普図高確時間短縮状態」等における普通電役 7 2 の開放時間を「5.8 秒」以上の長い時間（例えば、「10 秒」）としてもよいし、「5.8 秒」未満の短い時間（例えば、「1 秒」）としてもよい。さらに、「普図高確時間短縮状態」等における普通電役 7 2 の開放回数を「1 回」以上の多い回数（例えば、「5 回」）としてもよい。

20

【 8 5 8 6 】

次に、図 403 を参照して、時短終了条件テーブル 202 m について説明する。図 403 は、ROM 202 に記憶される時短終了条件テーブル 202 m の一例を模式的に示した模式図である。時短終了条件テーブル 202 m は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示において当選した大当たり遊技の終了時（遊技状態移行時）又は救済条件成立時に参照され、該大当たりに当選した時点での遊技状態に応じて付与される「時短機能」の終了条件が各遊技状態ごとにそれぞれ規定されている。

30

【 8 5 8 7 】

第 2 2 実施形態の時短終了条件テーブル 202 m は、遊技状態ごとに区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で大当たりに当選した場合に参照される「通常遊技状態 A」用と、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」で大当たりに当選した場合に参照される「普図高確時間短縮状態・普図低確時間短縮状態・通常遊技状態 B」用と、救済条件成立時に参照される「救済条件成立時」用とで、「時短機能」の終了条件が設定される。

40

【 8 5 8 8 】

第 2 2 実施形態の「時短機能」は、いずれかの特別図柄において大当たり遊技が導出されるか、或いは、以下に示す複数の時短終了条件のうち、いずれか 1 の条件が成立することによって終了するように構成されている。具体的な時短終了条件としては、大当たり終了後の第 1 特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図 1 時短回数」と、大当たり終了後の第 2 特別図柄の動的表示の実行回数を示す「特図 2 時短回数」と、大当たり終了後の第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の動的表示の合計実行回数を示す「合計時短回数」と、が規定されている。

50

【 8 5 8 9 】

なお、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「時短機能」が有効となる「普図低確時間短縮状態」又は「普図高確時間短縮状態」においては右打ち遊技が推奨されており、該右打ち遊技による第 2 始動口 7 1 への入賞によって第 2 特別図柄の動的表示が実行され易いため、「特図 2 時短回数」に基づく時短終了条件が成立し易いように構成されている。

【 8 5 9 0 】

図 4 0 3 で示すように、「通常遊技状態 A」において小当たり種別「時短 B」又は「時短 C」が実行された場合、「特図 1 時短回数」は「7 回」、「特図 2 時短回数」は「1 回」、「合計時短回数」は「8 回」に設定される。

【 8 5 9 1 】

次いで、「普図高確時間短縮状態」、「普図低確時間短縮状態」又は「通常遊技状態 B」において大当たり種別「時短 A」、又は、小当たり種別「時短 D」が実行された場合、「特図 1 時短回数」は「7 回」、「特図 2 時短回数」は「5 回」、「合計時短回数」は「12 回」に設定される。なお、本実施形態における「普図高確時間短縮状態」及び「普図低確時間短縮状態」においては、右打ち遊技が推奨されており、第 1 始動口 6 4 へ入賞し難いため、第 1 特別図柄の動的表示に基づく小当たり種別「時短 B」又は「時短 C」は当選し難くなるように構成されている。

【 8 5 9 2 】

また、「通常遊技状態」において更新終了状態である救済条件成立回数（第 2 2 実施形態では「800 回」）に達した場合に、付与利益である「普図低確時間短縮状態」として、「特図 1 時短回数」は「100 回」、「特図 2 時短回数」は「100 回」、「合計時短回数」は「100 回」に設定される。

【 8 5 9 3 】

このように、「通常遊技状態（主に「通常遊技状態 A」）」において小当たり種別「時短 B」又は「時短 C」に当選した場合の時短終了条件（特図 2 時短回数が「1 回」）を、「普図低確時間短縮状態」移行時における時短終了条件（特図 2 時短回数が「100 回」）よりも少なく設定することで、「通常遊技状態 A」における制御判定結果としての特図 1 小当たり当選時に、1 ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して利益付与条件として特定領域 6 5 d に球を通過させて付与価値としての大当たり遊技を発生させ、「普図高確時間短縮状態 A」に移行させた場合と、更新終了状態としての救済条件成立回数に達して付与利益としての「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合と、の 2 の事象を比較した場合に、後者である救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の方が遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成することができる。

【 8 5 9 4 】

図 3 8 4 に戻り、説明を続ける。RAM 2 0 3 は、図 3 8 5 に図示したカウンタ用バッファ 2 0 3 c 等のほか、MPU 2 0 1 の内部レジスタの内容や MPU 2 0 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット/アウトプット（Input/Output。以下、「I/O」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、RAM 2 0 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM 2 0 3 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【 8 5 9 5 】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値が RAM 2 0 3 に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM 2 0 3 に記憶される情報に基づいて、パチンコ機 1 0 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM 2 0 3 への書き込みはメイン処理（図 4 1 8 参照）によって電源遮断時に実行され、RAM 2 0 3 に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図 4 1 6 参照）において実行される。なお、MPU 2 0 1 の NMI 端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監

10

20

30

40

50

視回路 2 5 2 からの停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 S G 1 が M P U 2 0 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理（図 4 3 8 参照）が即座に実行される。

【 8 5 9 6 】

主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 0 4 を介して入出力ポート 2 0 5 が接続されている。入出力ポート 2 0 5 には、各入賞口 6 3 , 6 4 , 6 5 , 7 1 に入賞した球や、スルーゲート 6 7 を通過した球、アウト口 6 6 を通って球排出路へ案内された球をそれぞれ検出するためのスイッチ（例えば、大入賞口スイッチ 6 5 c 等）を含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ 2 0 8 や、電源投入時の立ち上げモードを設定するための設定キー 5 0 1、「設定変更モード」時に押下操作されることにより確率設定値を更新するための設定変更スイッチ 5 0 2、R A M 2 0 3 に記憶されているデータを消去するための R A M 消去スイッチ 5 0 3、M P U 2 0 1 からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置 4 0 1 の表示制御を行うベース表示装置制御回路 4 0 2 が接続される。

【 8 5 9 7 】

また、入出力ポート 2 0 5 の出力側には、払出制御装置 1 1 1、音声ランプ制御装置 1 1 3、特別図柄表示装置 3 7、普通図柄表示装置 8 3、普通図柄保留ランプ 8 4、可変入賞装置 6 5 の大入賞口開閉板 6 5 a の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド 6 5 b や、普通電役 7 2 の出沒板 7 2 a を駆動するための普通電役ソレノイド（図示せず）、その他ソレノイド 2 0 9 が接続されている。M P U 2 0 1 は、各種スイッチ 2 0 8 , 5 0 2 , 5 0 3 から出力される信号や、設定キー 5 0 1 の状態に基づいて各種処理を実行するとともに、各種処理の実行結果の 1 つとしてベース表示装置 4 0 1 の表示内容等を設定する。

【 8 5 9 8 】

利益付与制御としての払出制御装置 1 1 1 は、払出モータ 2 1 6 を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置である M P U 2 1 1 は、その M P U 2 1 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した R O M 2 1 2 と、ワークメモリ等として使用される R A M 2 1 3 とを有している。

【 8 5 9 9 】

払出制御装置 1 1 1 の R A M 2 1 3 は、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 と同様に、M P U 2 1 1 の内部レジスタの内容や M P U 2 1 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I / O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。R A M 2 1 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、R A M 2 1 3 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 と同様、M P U 2 1 1 の N M I 端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路 2 5 2 から停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 S G 1 が M P U 2 1 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理（図 4 3 8 参照）が即座に実行される。

【 8 6 0 0 】

払出制御装置 1 1 1 の M P U 2 1 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 1 4 を介して入出力ポート 2 1 5 が接続されている。入出力ポート 2 1 5 には、主制御装置 1 1 0 や払出モータ 2 1 6、発射制御装置 1 1 2 などがそれぞれ接続されている。また、払出制御装置 1 1 1 には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチ 2 1 7 が接続されている。なお、該賞球検出スイッチ 2 1 7 は、払出制御装置 1 1 1 に接続されるが、主制御装置 1 1 0 には接続されていない。

【 8 6 0 1 】

発射制御装置 1 1 2 は、主制御装置 1 1 0 により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル 5 1 の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるように球発射ユニット 1 1 2 a を制御するものである。球発射ユニット 1 1 2 a は、図示しない発射ソレノイドおよ

10

20

30

40

50

び電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル 5 1 に触れていることをタッチセンサ 5 1 a により検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ 5 1 b がオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル 5 1 の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル 5 1 の操作量に応じた強さで球が発射される。

【 8 6 0 2 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、音声出力装置（図示しないスピーカなど） 2 2 6 における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部 2 9 ~ 3 3、表示ランプ 3 4 など） 2 2 7 における点灯および消灯の出力、変動演出や、後述する小当たり当選時の右打ち報知演出、「保留変化予告」といった第 3 図柄表示装置 8 1 にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。

10

【 8 6 0 3 】

演算装置である M P U 2 2 1 は、その M P U 2 2 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した R O M 2 2 2 と、ワークメモリ等として使用される R A M 2 2 3 とを有している。

【 8 6 0 4 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 2 4 を介して入出力ポート 2 2 5 が接続されている。入出力ポート 2 2 5 には、主制御装置 1 1 0、表示制御装置 1 1 4、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7、及び、枠ボタン 2 2 などがそれぞれ接続されている。第 2 2 実施形態では、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 へ方向にのみコマンドが送信されるように構成され、音声ランプ制御装置 1 1 3 から主制御装置 1 1 0 へコマンド送信ができないように構成されている。一方、音声ランプ制御装置 1 1 3 と表示制御装置 1 1 4 とは、互いにコマンドの送受信が可能に構成されている。

20

【 8 6 0 5 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、枠ボタン 2 2 からの入力を監視し、更新終了状態として遊技者によって枠ボタン 2 2 が操作された場合は、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される演出のステージを変更したり、「スーパーリーチ」演出態様等の背面画像を変更したりするように、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7 を制御すると共に、表示制御装置 1 1 4 へ枠ボタン 2 2 の押下に基づいた表示を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるように指示する。

30

【 8 6 0 6 】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び第 3 図柄表示装置 8 1 が接続され、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動演出や後述する小当たり当選時の右打ち報知演出の表示、「保留変化予告」の表示制御を実行するものである。なお、この表示制御装置 1 1 4 の詳細については、図 4 0 8 を、小当たり当選時の右打ち報知演出の表示内容の詳細については、図 4 4 9 及び図 4 6 8 を、それぞれ参照して後述する。

【 8 6 0 7 】

電源装置 1 1 5 は、パチンコ機 1 0 の各部に電源を供給するための電源部 2 5 1 と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路 2 5 2 とを有している。電源部 2 5 1 は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置 1 1 0 ~ 1 1 4 等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部 2 5 1 は、外部より供給される交流 2 4 ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ 2 0 8 などの各種スイッチや、ソレノイド 2 0 9 などのソレノイド、モータ等を駆動するための 1 2 ボルトの電圧、ロジック用の 5 ボルトの電圧、R A M バックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら 1 2 ボルトの電圧、5 ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置 1 1 0 ~ 1 1 4 等に対して必要な電圧を供給する。

40

【 8 6 0 8 】

停電監視回路 2 5 2 は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の M P U

50

201及び払出制御装置111のMPU211の各NMI端子へ停電信号SG1を出力するための回路である。停電監視回路252は、電源部251から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視し、この電圧が22ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号SG1を主制御装置110及び払出制御装置111のNMI端子へ出力する。停電信号SG1の出力によって、主制御装置110及び払出制御装置111は、停電の発生を認識し、NMI割込処理（図438参照）を実行する。なお、電源部251は、直流安定24ボルトの電圧が22ボルト未満になった後においても、NMI割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である5ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置110及び払出制御装置111は、NMI割込処理を正常に実行し完了することができる。

10

【8609】

ベース表示装置401は、主制御装置110内に設けられ且つ入出力ポート205と接続されたベース表示装置制御回路402に接続される。ベース表示装置制御回路402は、MPU201からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置401の各7セグメント表示器（図381参照）を駆動・制御して、ベース値に関する各種表示を行うものである。

【8610】

ベース値とは、大当たり状態、時間短縮状態を除く通常時において、100発の球に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）である。第22実施形態のパチンコ機10では、遊技領域から球排出路へ案内されたアウト球の数（即ち、遊技領域に打ち出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。）が60000個となる毎に、その60000個の球に対するベース値を計測し、保存する。

20

【8611】

そして、ベース表示装置401には、総アウト個数が60000個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が60000個に達したときに計測されたベース値とに加え、前回よりも1つ前に（前々回）総アウト個数が60000個に達したときに計測されたベース値と、前々回よりも1つ前に（前々々回）総アウト個数が60000個に達したときに計測されたベース値とが、所定期間（本実施形態では5秒）毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。

30

【8612】

ここで、図404を参照して、音声ランプ制御装置113の詳細な電氣的構成について説明する。図404は、主に音声ランプ制御装置113の電氣的構成を示すブロック図である。音声ランプ制御装置113のROM222には、MPU221にて実行される各種制御プログラムの他、固定値データとして、大当たり乱数テーブル222a、大当たり種別テーブル222b、小当たり種別テーブル222c、停止パターンテーブル222d、変動パターンテーブル222e、損益分岐回数テーブル222fが少なくとも格納されている。これらのテーブル222a～222eは、いずれも主制御装置110のROM202に設けられた大当たり乱数テーブル202a、大当たり種別テーブル202b、小当たり種別テーブル202c、停止パターンテーブル202e、変動パターンテーブル202fと同じものである。

40

【8613】

音声ランプ制御装置113は、主制御装置110において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ203cより取得され、保留球数コマンドによって送信された大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、小当たり種別カウンタCK、停止パターン選択カウンタC3および変動種別カウンタCS1の各値と、大当たり乱数テーブル222a、大当たり種別テーブル222b、小当たり種別テーブル222c、停止パターンテーブル222dおよび変動パターンテーブル222eとに基づいて、先読み処理を実行可能に構成されている。

50

【 8 6 1 4 】

そして、この先読み処理によって、その先読み処理の対象となった保留中の変動演出が、結果としてどのような演出となるか（大当たりとなるか否か、「リーチ表示」となるか否か等）をその変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定したり、コクピット表示領域 D b（図 3 8 3 参照）に表示される保留図柄の表示態様を変化させる「保留変化予告」の演出内容（及び実行時期（タイミング））を決定したりする制御を実行する。

【 8 6 1 5 】

R A M 2 2 3 には、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f、実行情報格納エリア 2 2 3 g、サブ救済カウンタ 2 2 3 i、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j、損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k が少なくとも設けられている。

10

【 8 6 1 6 】

特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a は、オン状態で第 1 特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置 1 1 0 から出力された特図 1 停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図 4 4 2 の S 1 2 3 5 参照）。そして、第 1 特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図 4 4 5 の S 1 3 0 2 参照）。

【 8 6 1 7 】

そして、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、この特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンされたことを契機として、待機中の第 1 特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第 1 特別図柄の変動演出を実行させるための第 1 特別図柄の変動演出の設定処理（図 4 4 5 の S 1 3 0 6 ~ S 1 3 0 8 参照）を行う。

20

【 8 6 1 8 】

特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b は、オン状態で第 2 特別図柄の変動演出を開始すべきことを示すフラグである。この特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置 1 1 0 から出力された特図 2 停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図 4 4 3 の S 1 2 5 5 参照）。そして、第 2 特別図柄の変動演出の設定がなされるときにオフされる（図 4 4 5 の S 1 3 1 0 参照）。

30

【 8 6 1 9 】

そして、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、この特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 b がオンされたことを契機として、待機中の第 2 特別図柄の変動演出が存在する場合に、該待機中の第 2 特別図柄の変動演出を実行させるための第 2 特別図柄の変動演出の設定処理（図 4 4 5 の S 1 3 1 4 ~ S 1 3 1 6 参照）を行う。

【 8 6 2 0 】

サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c は、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a と同様に、第 3 図柄表示装置 8 1（特別図柄表示装置 3 7）で実行され得る第 1 特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。

40

【 8 6 2 1 】

上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンド（保留球数コマンド）に基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c にて、その保留球数を管理するようになっている。

【 8 6 2 2 】

具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 始動口 6 4 への入球によって第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置 1 1 0 において第 1 保留球数カウンタ

50

203 aの値が加算された場合に主制御装置110より送信される第1保留球数コマンドを受信すると、その第1保留球数コマンドに含まれる、主制御装置110の第1保留球数カウンタ203 aの加算後の値（即ち、主制御装置110に保留された第1特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第1保留球数カウンタ223 cに格納する（図441のS1207参照）。

【8623】

また、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110において第1保留球数カウンタ203 aの値が減算される場合に主制御装置110から送信される第1特別図柄の変動演出に対応する特図1変動パターンコマンド及び特図1停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第1特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第1保留球数カウンタ223 cの値を1減算（更新）する（図445のS1305参照）。このように、第1保留球数カウンタ203 aの更新にあわせて主制御装置110から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置113ではサブ第1保留球数カウンタ223 cの値を更新するので、主制御装置110の第1保留球数カウンタ203 aと同期させながら、サブ第1保留球数カウンタ223 cの値を更新することができる。

10

【8624】

サブ第2保留球数カウンタ223 dは、主制御装置110の第2保留球数カウンタ203 bと同様に、第3図柄表示装置81（特別図柄表示装置37）で実行され得る第2特別図柄の変動演出（動的表示）であって、主制御装置110において保留されている第2特別図柄の変動演出の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。

20

【8625】

上述したように、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110に直接アクセスして、主制御装置110のRAM203に格納されている第2保留球数カウンタ203 bの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置113では、主制御装置110から送信されるコマンドに基づいて保留球数を格納・更新し、サブ第2保留球数カウンタ223 dにて、その保留球数を管理するようになっている。

【8626】

具体的には、音声ランプ制御装置113は、第2始動口71への入球によって第2特別図柄の変動演出の保留球数が追加されて主制御装置110において第2保留球数カウンタ203 bの値が加算された場合に主制御装置110より送信される第2保留球数コマンドを受信すると、その第2保留球数コマンドに含まれる、主制御装置110の第2保留球数カウンタ203 bの加算後の値（即ち、主制御装置110に保留された第2特別図柄の変動演出の保留球数）をサブ第2保留球数カウンタ223 dに格納する（図441のS1211参照）。

30

【8627】

また、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110において第2保留球数カウンタ203 bの値が減算される場合に主制御装置110から送信される第2特別図柄の変動演出に対応する特図2変動パターンコマンド及び特図2停止種別コマンドを受信し、それらの受信に伴って第2特別図柄の変動演出の態様を設定する場合に、サブ第2保留球数カウンタ223 dの値を1減算（更新）する（図445のS1313参照）。このように、第2保留球数カウンタ203 bの更新にあわせて主制御装置110から送信されるコマンドに従って、音声ランプ制御装置113ではサブ第2保留球数カウンタ223 dの値を更新するので、主制御装置110の第2保留球数カウンタ203 bと同期させながら、サブ第2保留球数カウンタ223 dの値を更新することができる。

40

【8628】

サブ第1保留球数カウンタ223 c又はサブ第2保留球数カウンタ223 dの値は、各特別図柄の変動演出が奨励される遊技状態において、第3図柄表示装置81における保留図柄及び実行図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置113は、第1保留球数コマンド又は第2保留球数コマンドの受信に応じてそのコマンドにより示される保留球数をサブ第1保留球数カウンタ223 c又はサブ第2保留球数カウンタ223 dに格納し

50

たり（図４４１のＳ１２０７又はＳ１２１１参照）、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドの受信に応じて、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ又はサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を更新したりするタイミングで（図４４５のＳ１３０５又はＳ１３１３参照）、遊技状態に応じて奨励される特別図柄に対応する格納後もしくは更新後のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。

【８６２９】

表示制御装置１１４では、この表示用第１保留球数コマンド又は表示用第２保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３のサブ第１保留球数カウンタ２２３ｃ及びサブ第２保留球数カウンタ２２３ｄの値分の保留図柄と、実行中の変動演出を示す実行図柄とを第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図３８３（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。

【８６３０】

上述したように、サブ第１保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａと同期しながら、その値が変更され、また、サブ第２保留球数カウンタ２２３ｄは、主制御装置１１０の第２保留球数カウンタ２０３ｂと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１のコクピット表示領域Ｄｂ（図３８３（ｂ）参照）に表示される保留図柄の数も、奨励される特別図柄に関する主制御装置１１０の第１保留球数カウンタ２０３ａ又は第２保留球数カウンタ２０３ｂの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【８６３１】

第１保留情報格納エリア２２３ｅは、保留されている第１特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンドによって送信された第１特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【８６３２】

音声ランプ制御装置１１３は、第１保留情報格納エリア２２３ｅに格納された各カウンタＣ１、Ｃ３、ＣＫ、ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｅとを用いて、第１特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【８６３３】

第２保留情報格納エリア２２３ｆは、保留されている第２特別図柄の変動演出等を行うための情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第２保留球数コマンドによって送信された第２特別図柄の変動演出に関する大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣＫ、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を格納するためのエリアである。

【８６３４】

音声ランプ制御装置１１３は、第２保留情報格納エリア２２３ｆに格納された各カウンタＣ１～Ｃ３、ＣＫ、ＣＳ１の値と、ＲＯＭ２２２に格納された各テーブル２２２ａ～２２２ｄとを用いて、第２特別図柄の変動演出を実行するように構成されている。

【８６３５】

実行情報格納エリア２２３ｇは、少なくとも特別図柄表示装置３７で実行され、遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１で実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の情報、即ち、主制御装置１１０において始動入賞に伴いカウンタ用バッファ２０３ｃより取得され、第１保留球数コマンド又は第２保留球数コマンドによって送信された大当たり

10

20

30

40

50

乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、小当たり種別カウンタ C K、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値を格納するためのエリアである。

【 8 6 3 6 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の設定等を実行するために、上述した第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 エリア又は第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 2 保留情報格納第 1 エリアに記憶されている変動演出を行うための情報（カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 等の各値）を、この実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトする。

【 8 6 3 7 】

サブ救済カウンタ 2 2 3 i は、主制御装置 1 1 0 内の救済カウンタ 2 0 3 r と同様に、特別図柄の低確率状態における該特別図柄の動的表示の実行回数を計数するためのカウンタである。

【 8 6 3 8 】

このサブ救済カウンタ 2 2 3 i は音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理における R A M の初期値設定処理及び当たり処理の開始時において「 0 」が設定される（図 4 3 9 の S 1 0 1 0 及び図 4 4 8 の S 1 4 0 3 参照）。そして、主制御装置 1 1 0 から送信される救済カウンタコマンドの受信時に、該当情報をサブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納する（図 4 4 4 の S 1 2 8 0 参照）。

【 8 6 3 9 】

第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時のサブ救済カウンタ 2 2 3 i の値と、後述する損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k に格納された値とを比較して、大当たり優先報知期間又は救済優先報知期間のうち、いずれの報知期間に属しているのかを判断し、該小当たり当選時の O P 時間において行う右打ち報知演出の内容を決定する。

【 8 6 4 0 】

サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j は、主制御装置 1 1 0 内の救済設定済みフラグ 2 0 3 s と同様に、大当たり遊技後、特別図柄の動的表示が救済条件成立回数に 1 度達したか否かを判別するためのフラグである。

【 8 6 4 1 】

このサブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j は音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理における R A M の初期値設定処理及び当たり処理の開始時においてオフに設定される（図 4 3 9 の S 1 0 1 0 及び図 4 4 8 の S 1 4 0 4 参照）。そして、主制御装置 1 1 0 から送信される救済設定済みコマンドの受信時に、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j をオンに設定する（図 4 4 4 の S 1 2 7 8 参照）。

【 8 6 4 2 】

第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に行う小当たり当選時右打ち報知演出処理（図 4 4 9 参照）において、このサブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j を判別して右打ち報知演出の内容を決定する。

【 8 6 4 3 】

例えば、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j がオンである場合、前回の当たり（又は、電源投入時の R A M 2 0 3 初期化处理）から一度救済条件成立回数に達しており、「普図低確時間短縮状態」に移行し得ない遊技状態であり、この場合は小当たり当選時の右打ち遊技方法を選択した方が獲得可能な出玉の期待値が高くなるため、右打ち報知演出において、右打ち遊技を強く示唆して大当たり発生を強調させる演出を行うように構成されている（図 4 6 8 (b) 参照）。

【 8 6 4 4 】

損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k は、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に行う右打ち報知演出の内容を決定するための 1 の判別条件であり、大当たり優先報知期間と救済優先報知期間との境目となる特別図柄の動的表示の回転数が格納される

10

20

30

40

50

エリア（記憶領域）である。

【 8 6 4 5 】

この損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理における R A M の初期値設定処理において、損益分岐回数（第 2 2 実施形態では、「 5 4 3 回」がセットされる（図 4 3 9 の S 1 0 2 1 参照）。

【 8 6 4 6 】

第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合にこの損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k が参照され（図 4 4 9 の S 1 5 0 5 参照）、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値と比較して、該小当たりの右打ち報知演出において実行される右打ち報知演出のコマンドが設定される（図 4 4 9 の S 1 5 0 6 又は S 1 5 0 9 参照）。 10

【 8 6 4 7 】

ここで、図 4 0 6 を参照して、「通常遊技状態 A」において、小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 C（小当たり A）」の当選時に大当たりさせた場合、及び、該小当たり遊技で大当たりさせずに「通常遊技状態 A」に戻り、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行させた場合、の各状態別の期待獲得球数について説明する。図 4 0 6 は、「通常遊技状態 A」において小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選した場合に、該小当たり当選時に右打ち遊技を行って大当たりを発生させた場合の平均獲得球数と、該小当たり当選時に右打ち遊技を行わず、「通常遊技状態 A」に戻って再び特別図柄の動的表示を実行させ、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の平均獲得球数と、について、小当たり当選時の回転数別に 2 の平均獲得球数の差異をまとめた表である。 20

【 8 6 4 8 】

第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、図 4 0 6 の表から算出される所定期間としての損益分岐回数に基づいて、後述する損益分岐回数テーブル 2 2 2 f（図 4 0 7 参照）が設定されている。そして、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に損益分岐回数テーブル 2 2 2 f を参照し、損益分岐回数と小当たり当選時の回転数と、を比較し、該小当たり当選時の O P 時間において行う右打ち報知演出の内容を決定する。

【 8 6 4 9 】

図 4 0 6 の N o . 1 のケースに示すように、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選し、該小当たり当選時の回転数（サブ救済カウンタ 2 2 3 i の値）が「 5 0 0 回転」の場合、該小当たり遊技において右打ち遊技を行い、特定領域 6 5 d に球を通過させて大当たりさせた場合の連荘終了までに遊技者が獲得し得る平均獲得球数は約 4 0 0 0 発（この場合における平均獲得球数を「 」とする）となる。 30

【 8 6 5 0 】

ここでの連荘終了とは、「通常遊技状態 A」における小当たり種別「時短 B」又は「時短 C」当選時に右打ち遊技を開始して大当たり状態に移行させてから、「普図高確時間短縮状態（普図高確時間短縮状態 A 及び普図高確時間短縮状態 B）」及び「通常遊技状態 B」を経由して、再び「通常遊技状態 A」に戻る事象を意味する（図 3 9 0 参照）。 40

【 8 6 5 1 】

一方、該小当たり当選時において右打ち遊技を行わずに大当たりを発生させなかった場合、救済条件成立回数が「 8 0 0 回転」であって、該小当たり当選時の回転数が「 5 0 0 回転」であるから、救済条件成立回数までの残りの回転数は「 3 0 0 回転」となる。

【 8 6 5 2 】

また、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、左打ち遊技で発射された球が第 1 始動口 6 4 へ 1 分間に約 6 個程度（所謂、S 1 = 6）入賞するように構成されているため、左打ち遊技を継続した場合に、救済条件成立回数に達するまで（即ち、残りの「 3 0 0 回転」を実行するまで）に要する時間は約 5 0 分となる（図 4 0 6 における「救済条件成立回数までの「時間（分）」」欄）。よって、約 5 0 分の左打ち遊技で発射した球数は約 5 0 0 0 発となり、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 における「通常遊技状態」のペース値は「 3 50

0」となるように構成されているため、この間に賞球として払い出された球数は約1500発となる。つまり、約50分（約5000発の球の発射時）の左打ち遊技によって消費した球数は約3500発となる（図406における「救済条件成立回数までの「使用球数」」欄）。

【8653】

また、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合、連荘終了までに遊技者が獲得し得る平均獲得球数は約7000発となる（図406における「救済条件成立時の平均獲得球数」欄）。

【8654】

ここで、「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選してから、該小当たりで大当たりを発生させずに救済条件成立回数に達するまでに消費した球数は約3500発であるから、該特図1小当たり当選時から、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の平均獲得球数は、「救済条件成立時の平均獲得球数（7000）- 救済条件成立回数までの使用球数（3500）」から、約3500発（この場合における平均獲得球数を「 」とする）となる（図406における「小当たりA当選時から連荘終了までの「平均獲得球数（ ）」」欄）。なお、該特図1小当たり当選時から、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させ、連荘が終了するまでの時間は約70分となる（図406における「小当たりA当選時から連荘終了までの「平均消化時間（分）」」欄）。

【8655】

従って、No. 1のケースにおける小当たり当選時の右打ち遊技方法による平均獲得球数は約4000発（ ）であって、小当たり当選時の左打ち遊技方法による平均獲得球数は約3500発（ ）であるから、2の平均獲得球数の差分（ ）は約500発となる（図406における「差分（ ）」欄）。

【8656】

即ち、第22実施形態のパチンコ機10では、特別図柄の低確率状態における回転数が「500回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約500発多くなるように構成されている。

【8657】

同様に、No. 2のケースにおいては、特別図柄の低確率状態における回転数が「542回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約10発多くなるように構成されている。

【8658】

さらに、No. 3のケースにおいては、特別図柄の低確率状態における回転数が「543回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約2発少なくなるように構成されている。

【8659】

また、No. 4のケースにおいては、特別図柄の低確率状態における回転数が「600回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約667発少なくなるように構成されている。

【8660】

このように、第22実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動表示の回転数が542回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【8661】

一方、小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が５４３回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【８６６２】

よって、第２２実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数である「５４３回転」を所定期間である損益分岐回数として、後述する損益分岐回数テーブル２２２ｆに格納している（図４０７参照）。

【８６６３】

次に、図４０７を参照して、損益分岐回数テーブル２２２ｆについて説明する。図４０７は、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に記憶される損益分岐回数テーブル２２２ｆの一例を模式的に示した模式図である。上述したように、損益分岐回数テーブル２２２ｆは、図４０６の各状態別の期待獲得球数表に基づいて設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数と、損益分岐回数テーブル２２２ｆに規定された損益分岐回数とを比較して、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行する右打ち報知演出の内容を決定する。

【８６６４】

図４０７に示すように、第２２実施形態の損益分岐回数テーブル２２２ｆは、所定期間としての損益分岐回数が「５４３回転」、大当たり優先報知期間が「０～５４２回転」、特定時期としての救済優先報知期間が「５４３～８００回転」に設定されている。

【８６６５】

従って、特別図柄の低確率状態における回転数が「０～５４２回転」、即ち、大当たり優先報知期間において制御判定結果としての特図１小当たりに当選した場合は、第１通知態様として大当たり優先報知演出を行い（図４６８（ｂ）参照）、特別図柄の低確率状態における回転数が「５４３～８００回転」、即ち、特定時期としての救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合は、第２通知態様として救済優先報知演出を行うように構成されている（図４６８（ｄ）参照）。

【８６６６】

ここで、従来のパチンコ機では、大当たり遊技を発生し得る小当たり種別に当選した場合（即ち、特定領域に球を通過可能な小当たり種別に当選した場合）には、該小当たり遊技中に球を発射して可変入賞装置に入賞させ、特定領域に球を通過させて大当たり遊技を発生させるべく、可変入賞装置に向けて球を発射させるように第３図柄表示装置等によって演出を実施するように構成されていた。

【８６６７】

しかしながら、このような従来のパチンコ機の場合、小当たり当選時の右打ち報知演出において１の報知演出が固定で実行されるのみであり、遊技のバリエーションが乏しく、また、遊技状態によっては、遊技者が獲得可能となる出玉の期待値が低下してしまうおそれがある。

【８６６８】

よって、第２２実施形態のパチンコ機１０のように構成することで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行される右打ち報知演出の内容を確認することで、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、のいずれの打ち方を選択した方が獲得し得る平均獲得球数が多くなるかを判別することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【８６６９】

次に、図４０５を参照して、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの詳細について説明する。図４０５は、第１保留情報格納エリア２２３ｅ、第２保留情報格納エリア２２３ｆ及び実行情報格納エリア２２３ｇの構成を模式的に示す模式図である。

10

20

30

40

50

【 8 6 7 0 】

第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e は、第 1 保留情報格納第 1 ～ 第 4 エリアの 4 つのエリアを有している。各第 1 保留情報格納第 1 ～ 第 4 エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 e 1 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 e 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 4 と、小当たり種別カウンタ C K の値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 e 5 が少なくとも設けられている。

【 8 6 7 1 】

また、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e と同様、第 2 保留情報格納第 1 ～ 第 4 エリアの 4 つのエリアを有している。各第 2 保留情報格納第 1 ～ 第 4 エリアには、それぞれ、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 f 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 f 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 4 と、小当たり種別カウンタ C K の値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 f 5 が少なくとも設けられている。

【 8 6 7 2 】

さらに、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 2 3 g 1 と、大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される大当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 2 と、停止パターン選択カウンタ C 3 の値が格納される停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 2 3 g 3 と、変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される変動種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 4 と、小当たり種別カウンタ C K の値が格納される小当たり種別カウンタ格納エリア 2 2 3 g 5 が少なくとも設けられている。

【 8 6 7 3 】

具体的には、実行情報格納エリア 2 2 3 g が、現在実行中の第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。さらに、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 2 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 2 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 3 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 3 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 1 保留情報格納第 4 エリアが、保留された第 1 特別図柄の変動演出のうち時間的に 4 番目に古く保留された第 1 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【 8 6 7 4 】

また、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f の第 2 保留情報格納第 1 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 2 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 2 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 3 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 3 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアであり、第 2 保留情報格納第 4 エリアが、保留された第 2 特別図柄の変動演出のうち時間的に 4 番目に古く保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応するエリアである。

【 8 6 7 5 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 1 保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタ C 1、停止パターン選択カウンタ C 3、小当たり種別カウンタ C K、変動種別カウンタ C S 1 の各値を、第 1 保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、抽出した各カウンタ C 1、C 3、C K、C S 1 の値をそれ

10

20

30

40

50

ぞれ、対応する第1保留情報格納第1～第4エリアのうち該第1保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア223e1、停止パターン選択カウンタ格納エリア223e3、変動種別カウンタ格納エリア223e4、小当たり種別カウンタ格納エリア223e5に格納する。

【8676】

具体的には、第1保留球数コマンドに含まれる保留球数が $X(1 \sim 4)$ であれば、その時点で保留されている第1特別図柄の変動演出の数は X であり、その第1保留球数コマンドに含まれる各カウンタ $C1, C3, CK, CS1$ の値は、保留された第1特別図柄の変動演出のうち時間的に X 番目に保留された第1特別図柄の変動演出に対応したものである。第1保留情報格納第 X エリアの各カウンタ格納エリア223e1～223e5に対応するカウンタ $C1, C3, CK, CS1$ の値を格納する。このとき、主制御装置110では、第1保留球数コマンドに含めた各カウンタ $C1, C3, CK, CS1$ の値を第1保留球格納エリア203dの第1保留第 X エリアに格納する。つまり、主制御装置110の第1保留第 X エリアに格納された各カウンタ $C1, C3, CK, CS1$ と同じ値が、第1保留情報格納第 X エリアに格納されることになる。

10

【8677】

また、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より第2保留球数コマンドを受信すると、大当たり乱数カウンタ $C1$ 、大当たり種別カウンタ $C2$ 、停止パターン選択カウンタ $C3$ 、小当たり種別カウンタ CK 、変動種別カウンタ $CS1$ の各値を、第2保留球数コマンドより抽出する。そして、音声ランプ制御装置113は、抽出した各カウンタ $C1 \sim C3, CK, CS1$ の値をそれぞれ、対応する第3保留情報格納第1～第4エリアのうち該第3保留球数コマンドに含まれる保留球数に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア223f1、大当たり種別カウンタ格納エリア223f2、停止パターン選択カウンタ格納エリア223f3、変動種別カウンタ格納エリア223f4、小当たり種別カウンタ格納エリア223f5に格納する。

20

【8678】

具体的には、第2保留球数コマンドに含まれる保留球数が $X(1 \sim Y \sim 4)$ であれば、その時点で保留されている第2特別図柄の変動演出の数は Y であり、その第2保留球数コマンドに含まれる各カウンタ $C1 \sim C3, CK, CS1$ の値は、保留された第2特別図柄の変動演出のうち時間的に Y 番目に保留された第1特別図柄の変動演出に対応したものである。第1保留情報格納第 Y エリアの各カウンタ格納エリア223f1～223f5に対応するカウンタ $C1 \sim C3, CK, CS1$ の値を格納する。このとき、主制御装置110では、第2保留球数コマンドに含めた各カウンタ $C1 \sim C3, CK, CS1$ の値を第2保留球格納エリア203eの第2保留第 Y エリアに格納する。つまり、主制御装置110の第2保留第 Y エリアに格納された各カウンタ $C1 \sim C3, CK, CS1$ と同じ値が、第2保留情報格納第 Y エリアに格納されることになる。

30

【8679】

一方、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より第1特別図柄の変動演出の開始を意味する特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンドを受信すると、第1保留情報格納エリア223eに格納された情報を、実行情報格納エリア223gに対してシフトする処理を実行する。つまり、第1特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に1番目に保留された第1特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その1番目に保留された第1特別図柄の変動演出に対応する第1保留情報格納第1エリアの各格納エリア223e1～223e5に格納された各カウンタ $C1, C3, CK, CS1$ の値を、現在実行中の第1特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア223gの各格納エリア223g1～223g5に移動させる。

40

【8680】

そして、第1保留情報格納第1エリアの各格納エリア223e1～223e5に格納された各カウンタ $C1, C3, CK, CS1$ の値を実行情報格納エリア223gの各格納エリア223g1～223g5に移動させた場合は、第1保留情報格納第2エリアの各格納

50

エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 5 に格納された各カウンタ C 1 , C 3 , C K , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 5 に移動させ、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 5 に格納された各カウンタ C 1 , C 3 , C K , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 5 に移動させ、第 1 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 5 に格納された各カウンタ C 1 , C 3 , C K , C S 1 の値を、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 5 に移動させる。

【 8 6 8 1 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より第 2 特別図柄の変動演出の開始を意味する特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドを受信すると、第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納された情報を、実行情報格納エリア 2 2 3 g に対してシフトする処理を実行する。つまり、第 2 特別図柄に関する保留情報が存在する場合は、時間的に 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された第 2 特別図柄の変動演出に対応する第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を、現在実行中の第 2 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 5 に移動させる。

【 8 6 8 2 】

そして、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 5 に移動させた場合は、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に移動させ、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に移動させ、第 2 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を、第 2 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 f 1 ~ 2 2 3 f 5 に移動させる。

【 8 6 8 3 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 と同じ値が格納されることになる。さらに、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア及び第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリア、及び、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e の第 2 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 と同じ値が格納されることになる。つまり、音声ランプ制御装置 1 1 3 には、主制御装置 1 1 0 にて実行中および保留中の第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動演出に対応する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 が、実行情報格納エリア 2 2 3 g 並びに第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e 及び第 2 保留情報格納エリア 2 2 3 f に格納される。

【 8 6 8 4 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、先読み処理（図示せず）を行う場合に、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c 又はサブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d から保留されている第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出の数（保留球数）を把握する。そして、その保留球数に基づき、第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリア又は第 2 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアのうち、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出が保留されているエリアに格納された各カウンタ C 1 ~ C 3 , C K , C S 1 の値を先読みし、その変動演出において大当たりとなるか否かや、変動時間等が判定される。例えば、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が「 1 」であって、サブ第 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d の値が「 0 」であれば、第 1 特別図柄の変動演出の保留球数が 1 回であって第 2 特別図柄の変動演出の保留球数が 0 回であるので、第 1 保留情報格納第 1 エリアについて、格納された各カウンタ C 1 , C 3 , C K

10

20

30

40

50

、CS1の値を先読みし、判定を行う。また、サブ第1保留球数カウンタ223cの値が「0」であって、サブ第2保留球数カウンタ223dの値が「4」であれば、第1特別図柄の変動演出の保留球数が0回であって第2特別図柄の変動演出の保留球数が4回であるので、第2保留情報格納第4エリアについて、格納された各カウンタC1～C3、CK、CS1の値を先読みし、判定を行う。

【8685】

パチンコ機10は、主制御装置110から音声ランプ制御装置113へ方向にのみコマンドが送信されるように構成されており、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110のRAM203等にアクセスすることはできない。これに対し、音声ランプ制御装置113は、第1保留情報格納エリア223e及び第2保留情報格納エリア223fを設けて、主制御装置110にて保留された第1特別図柄及び第2特別図柄の変動演出に対応する各カウンタC1～C3、CK、CS1を音声ランプ制御装置113にも格納するので、この第1保留情報格納エリア223e及び第2保留情報格納エリア223fに格納された各カウンタC1～C3、CK、CS1を参照することで、先読み処理を音声ランプ制御装置113にて実行できるようになっている。即ち、保留された第1特別図柄又は/及び第2特別図柄の変動演出が実行された場合に、その変動演出の結果がどのようなか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【8686】

なお、第1保留情報格納エリア223e又は第2保留情報格納エリア223f、および、実行情報格納エリア223gにおける上述のシフト処理は、特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンド又は特図2変動パターンコマンド及び特図2停止種別コマンドを受信したときの保留球数（特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンド又は特図2変動パターンコマンド及び特図2停止種別コマンドの受信に基づく更新が行われる前のサブ第1保留球数カウンタ223c及びサブ第2保留球数カウンタ223dの値）に基づいて、第1保留情報格納第1～第4エリア又は第2保留情報格納第1～第4エリアのうち保留されている変動演出に対応するエリアについてのみデータの移動（シフト）を行う。

【8687】

例えば、特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第1保留球数カウンタ223cの値が「4」であり、第1保留情報格納エリア223eの全エリア（第1保留情報格納第1～第4エリア）にデータが記憶されているとする。この場合、第1保留情報格納第1エリアのデータを実行情報格納エリア223gへシフトし、第1保留情報格納第2エリアのデータを第1保留情報格納第1エリアへシフトし、第1保留情報格納第3エリアのデータを第1保留情報格納第2エリアへシフトし、第1保留情報格納第4エリアのデータを第1保留情報格納第3エリアへシフトする。

【8688】

一方、特図1変動パターンコマンドおよび特図1停止種別コマンドを受信したときの更新前のサブ第1保留球数カウンタ223cの値が「2」であれば、第1保留情報格納第1エリアのデータを実行情報格納エリア223gへシフトし、第1保留情報格納第2エリアのデータを第1保留情報格納第1エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施形態では、変動演出が保留されていない第1保留情報格納第3、第4エリアについては、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【8689】

なお、データの有無に関わらず、第1保留情報格納第1～第4エリア又は第2保留情報格納第1～第4エリアの各データを、エリア番号が1小さいエリア（実行情報格納エリア223g又は第1保留情報格納第1～第3エリア若しくは第2保留情報格納第1～第3エリア）にそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第1保留情報格納第1～第4エリア又は第2保留情報格納第1～第4エリアの各々のエリアについて、データが

10

20

30

40

50

記憶（保留）されているか否かの判定を不用とするので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【 8 6 9 0 】

図 4 0 4 に戻って説明を続ける。R A M 2 2 3 は、その他、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。

【 8 6 9 1 】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、F I F O (F i r s t I n F i r s t O u t) 方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置 1 1 3 のコマンド判定処理（図 4 4 1 参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

10

【 8 6 9 2 】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 及び第 3 図柄表示装置 8 1 が接続され、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 における特別図柄の変動演出や連続予告演出を制御するものである。

【 8 6 9 3 】

第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技状態毎に第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出の変動態様が異なるとともに、各遊技状態ごとに奨励される球の発射態様が遊技者に示されるように構成されている。具体的には、例えば、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態 A」では、左打ち遊技を促す「左打ち」という文字表示が主表示領域 D m の左下領域に表示されつつ、アラビア数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域 D m において 1 の有効ラインのみ（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。また、右打ち遊技が奨励される「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」では、右打ち遊技を促す主表示用右打ち指示 8 9 が主表示領域 D m の右上領域に表示されつつ、漢数字で構成される各変動図柄が縦スクロールで変動すると共に、主表示領域 D m において 1 の有効ライン（所謂、シングルライン）を形成するように表示される。このように、各遊技状態において変動図柄の表示態様を明確に異ならせることで、遊技状態を遊技者に認識させ易くしつつ、奨励される遊技を行うために必要な遊技態様（発射態様）を認識し易くすることができる。

20

30

【 8 6 9 4 】

次に、図 4 0 8 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の電氣的構成について説明する。図 4 0 8 は、表示制御装置 1 1 4 の電氣的構成を示すブロック図である。表示制御装置 1 1 4 は、M P U 2 3 1 と、プログラム R O M 2 3 2 と、ワーク R A M 2 3 3 と、キャラクタ R O M 2 3 4 と、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 と、通常用ビデオ R A M 2 3 6 と、画像コントローラ 2 3 7 と、入力ポート 2 3 8 と、出力ポート 2 3 9 と、バスライン 2 4 0 , 2 4 1 とを有している。

【 8 6 9 5 】

入力ポート 2 3 8 の入力側には音声ランプ制御装置 1 1 3 の出力側が接続されており、表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 によって決定された第 3 図柄表示装置 8 1 の表示態様を指示するコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 から受信する。入力ポート 2 3 8 の出力側には、バスライン 2 4 0 を介して、M P U 2 3 1、プログラム R O M 2 3 2、ワーク R A M 2 3 3、キャラクタ R O M 2 3 4、画像コントローラ 2 3 7 が接続されている。画像コントローラ 2 3 7 には、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 及び通常用ビデオ R A M 2 3 6 が接続されると共に、バスライン 2 4 1 を介して出力ポート 2 3 9 が接続されている。出力ポート 2 3 9 の出力側には、第 3 図柄表示装置 8 1 が接続されている。

40

【 8 6 9 6 】

なお、パチンコ機 1 0 は、大当たりの抽選確率や 1 回の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置 1 1 4 は共通部品化されコスト低減が図られている。

50

【 8 6 9 7 】

以下では、先に M P U 2 3 1、キャラクタ R O M 2 3 4、画像コントローラ 2 3 7、常駐用ビデオ R A M 2 3 5、通常用ビデオ R A M 2 3 6 について説明し、次いで、プログラム R O M 2 3 2、ワーク R A M 2 3 3 について説明する。

【 8 6 9 8 】

まず、M P U 2 3 1 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 から入力されたコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容を制御するものである。

【 8 6 9 9 】

キャラクタ R O M 2 3 4 は、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される図柄（背景図柄や装飾図柄）といった各スプライトの画像データを記憶したメモリであり、多くの画像データを格納するために、小さな面積で大きな記憶容量が得られ、かつ、安価な N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によって構成されている。第 2 2 実施形態では、2 ギガバイトの N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a が用いられる。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される数多くの画像を格納できるので、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される画像を多種多様化することができ、遊技の興趣を高めるように構成されている。

【 8 7 0 0 】

なお、N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a は、その性質上、データを書き込むことができない不良ブロックデータが発生する。そこで、キャラクタ R O M 2 3 4 には、不良データブロックを避けて N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a へのデータの読み書きが行われるようにデータアドレスの変換を実行する公知の調停回路 2 3 4 b（例えば、特開 2 0 0 6 - 2 2 3 5 9 8 号を参照）を設けている。この調停回路 2 3 4 b により、キャラクタ R O M 2 3 4 内部で、N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a の不良データブロックが解析され、その不良データブロックへのアクセスが回避されるので、M P U 2 3 1 は、個々の N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a で異なる不良データブロックのアドレス位置を考慮することなく、キャラクタ R O M 2 3 4 へのアクセスを容易に行うことができる。よって、キャラクタ R O M 2 3 4 に N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a を用いても、キャラクタ R O M 2 3 4 へのアクセス制御が複雑化することを抑制することができる。

【 8 7 0 1 】

画像コントローラ 2 3 7 は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるデジタル信号プロセッサ（D S P）である。画像コントローラ 2 3 7 は、M P U 2 3 1 から送信される後述の描画リスト（図 4 1 5 参照）に基づき 1 フレーム分の画像を描画して、後述する第 1 フレームバッファ 2 3 6 b および第 2 フレームバッファ 2 3 6 c のいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された 1 フレーム分の画像情報を第 3 図柄表示装置 8 1 へ出力することによって、第 3 図柄表示装置 8 1 に画像を表示させる。画像コントローラ 2 3 7 は、この 1 フレーム分の画像の描画処理と 1 フレーム分の画像の表示処理とを、第 3 図柄表示装置 8 1 における 1 フレーム分の画像表示時間（第 2 2 実施形態では、2 0 ミリ秒）の中で並列処理する。

【 8 7 0 2 】

画像コントローラ 2 3 7 は、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に、M P U 2 3 1 に対して遊技条件としての垂直同期割込信号（以下、「V 割込信号」と称する）を送信する。M P U 2 3 1 は、この V 割込信号を検出する度に、V 割込処理（図 4 5 1（b）参照）を実行し、画像コントローラ 2 3 7 に対して、次の 1 フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ 2 3 7 は、次の 1 フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる表示処理を実行する。

【 8 7 0 3 】

このように、M P U 2 3 1 は、画像コントローラ 2 3 7 からの V 割込信号に伴って V 割込処理を実行し、画像コントローラ 2 3 7 に対して描画指示を行うので、画像コントローラ 2 3 7 は、画像の描画処理および表示処理間隔（2 0 ミリ秒）毎に、画像の描画指示を

10

20

30

40

50

MPU231より受け取ることができる。よって、画像コントローラ237では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【8704】

画像コントローラ237には、常駐用ビデオRAM235及び通常用ビデオRAM236が接続されており、画像コントローラ237による画像の描画で必要となる画像データが、描画前に予めMPU231によりキャラクタROM234から読み出され、常駐用ビデオRAM235又は通常用ビデオRAM236に転送される。このとき、常駐用ビデオRAM235及び通常用ビデオRAM236のいずれに転送するか（さらに、どのアドレスに格納するか）は、MPU231が、プログラムROM232に格納されたプログラム又はテーブルに基づき、画像の内容に応じて決定する。

【8705】

また、画像コントローラ237が画像を描画する場合、キャラクタROM234の画像データは使わず、常駐用ビデオRAM235又は通常用ビデオRAM236に格納された画像データを使用して、画像の描画処理を実行する。これにより、キャラクタROM234が読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されていても、画像コントローラ237は、予めキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235又は通常用ビデオRAM236に格納された画像データを用いて画像の描画を行うので、キャラクタROM234の読み出し速度の遅さに影響されることなく、画像の描画を即座に実行することができる。よって、所望の画像を所望の時間に第3図柄表示装置81へ表示させることができる。

【8706】

ここで、NAND型フラッシュメモリ234aは、ROMの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のROM（マスクROMやEEPROMなど）と比して遅い。これに対し、表示制御装置114では、MPU231が、キャラクタROM234に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオRAM235に転送するように、画像コントローラ237に対して指示するように構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオRAM235に格納された画像データは、上書きされることなく常駐するように制御される。

【8707】

これにより、電源投入時の初期設定処理（メイン処理（図450参照））の終了後は、常駐用ビデオRAM235に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ237にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオRAM235に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度が遅いNAND型フラッシュメモリ234aで構成されたキャラクタROM234から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第3図柄表示装置81に描画した画像を表示することができる。

【8708】

特に、常駐用ビデオRAM235には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置110、音声ランプ制御装置113又は表示制御装置114によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタROM234をNAND型フラッシュメモリ234aで構成しても、第3図柄表示装置81に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【8709】

また、表示制御装置114は、常駐用ビデオRAM235に非常駐の（展開されていない）画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタROM234から通常用ビデオRAM236に対して描画に必要な画像データを転送するように、MPU231が画像コントローラ237に対して指示するように構成されている

10

20

30

40

50

。後述するように、通常用ビデオRAM 236に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ 234aで構成されたキャラクタROM 234から対応する画像データを読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座に行って第3図柄表示装置 81に描画した画像を表示することができる。

【8710】

また、通常用ビデオRAM 236にも画像データを格納することによって、全ての画像データを常駐用ビデオRAM 235に常駐させておく必要がないため、大容量の常駐用ビデオRAM 235を用意する必要がない。よって、常駐用ビデオRAM 235を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。

10

【8711】

画像コントローラ 237が画像を描画する場合に必要な画像データが常駐用ビデオRAM 235と通常用ビデオRAM 236とのいずれに格納されているか（さらに、どのアドレスに格納されているか）は、MPU 231がプログラムROM 232に格納されたプログラム又はテーブルに基づき画像の内容に応じて判断し、画像コントローラ 237に対して画像の描画を指示するときに、必要となる画像データの格納先（常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236のいずれに格納されているか、どのアドレスに格納されているか）を併せて指示する。画像コントローラ 237は、MPU 231からの指示に基づいて、常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236の所定のアドレスから必要な画像データを読み出す。これにより画像コントローラ 237は、画像の描画に集中することができる。

20

【8712】

なお、画像コントローラ 237が、MPU 231から画像の描画の指示を受けたときに、描画に必要な画像の種別から、描画に必要な画像のデータの格納先（常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236のいずれに格納されているか、どのアドレスに格納されているか）を判断するように構成してもよい。この場合、MPU 231によってキャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236に画像データが格納されるときに、画像コントローラ 237が、その格納される画像データによって表示される画像の種別（又は対応する画像データが格納されているキャラクタROM 234のアドレス）と、その画像データの格納先とを、MPU 231からの制御信号に基づいて判断し、画像コントローラ 237に設けられたRAM（図示せず）に、画像の種別（又は対応する画像データが格納されているキャラクタROM 234のアドレス）とその画像データの格納先とを対応付けて格納しておいてもよい。そして、そのRAMに記憶された情報に基づいて、画像コントローラ 237が画像に必要な画像データの格納先を判断してもよい。画像コントローラ 237により、画像データの格納先を判断することによって、MPU 231の処理負担の軽減を図ることができる。

30

【8713】

画像コントローラ 237には、バッファRAM 237aが設けられている。このバッファRAM 237aは、キャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236へのデータ転送用バッファメモリとして機能し、キャラクタROM 234に設けられたNAND型フラッシュメモリ 234aの1ブロック分の記憶容量（例えば、132キロバイト）を持つスタティックRAM（Static RAM。以下、「SRAM」という。）によって構成され、MPU 231から直接アクセス可能に構成されている。

40

【8714】

MPU 231は、キャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236へ画像を転送する場合に、キャラクタROM 234から1ブロック分のデータを読み出して一旦バッファRAM 237aに格納し、常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236の未使用時を見計らって、バッファRAM 237aに格納さ

50

れた画像データを常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236に転送する。

【8715】

仮に、バッファRAM 237aを設けず、キャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236へ直接画像データを転送した場合、キャラクタROM 234はNAND型フラッシュメモリ 234aによって構成されているためにその読み出し速度が遅いので、所望サイズの画像データを転送する間、入出力ポートが1ポート(以下、「1ポート型」と称する場合がある)のダイナミックRAM(Dynamic RAM。以下、「DRAM」という。)で構成された常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236は、その1ポートをキャラクタROM 234からの画像データ転送で占有されてしまい、長時間その他のデータアクセスを行えない状態となってしまう。これにより、その間、画像コントローラ 237により、常駐用ビデオRAM 235や通常用ビデオRAM 236から画像データを読み出して画像の描画を行ったり、第3図柄表示装置 81へ描画画像データを転送することができなくなり、第3図柄表示装置 81の画像表示が滞ってしまうおそれがある。また、常駐用ビデオRAM 235や通常用ビデオRAM 236にマルチポート型(入出力ポートが複数設けられたタイプ)のDRAMを使用した場合であっても、画像コントローラ 237において常駐用ビデオRAM 235や通常用ビデオRAM 236を使用した制御に制限がかかり、その制御が複雑になるおそれがある。

【8716】

これに対し、本パチンコ機 10は、高速動作可能なSRAMによって構成されたバッファRAM 237aを画像コントローラ 237に設けているので、キャラクタROM 234から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファRAM 237aに格納し、その後、その画像データをバッファRAM 237aから常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタROM 234から画像データが常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236へ転送される間に、常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。

【8717】

また、MPU 231が転送指示が描画リストの転送データ情報によって画像コントローラ 237に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキャラクタROM 234の先頭アドレス(格納元先頭アドレス)と最終アドレス(格納元最終アドレス)、転送先の情報(常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236のいずれに転送するかを示す情報)、及び転送先(常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236)の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。

【8718】

画像コントローラ 237は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタROM 234の所定アドレスから1ブロック分のデータを読み出して一旦バッファRAM 237aに格納し、常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236の未使用時に、バッファRAM 237aに格納された画像データを常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。

【8719】

これにより、キャラクタROM 234から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファRAM 237aに格納し、その後、その画像データをバッファRAM 237aから常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタROM 234から画像データが常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236へ転送される間に、常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオRAM 235や通常用ビデオRAM

236が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオRAM235, 236が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、第3図柄表示装置81への表示が間に合わないことを防止することができる。

【8720】

また、バッファRAM237aから常駐用ビデオRAM235又は通常用ビデオRAM236への画像データの転送は、画像コントローラ237によって行われるので、常駐用ビデオRAM235及び通常用ビデオRAM236が画像の描画処理や第3図柄表示装置81への表示処理に未使用である時間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。

【8721】

常駐用ビデオRAM235は、上述したように、1ポート型のDRAMによって構成され、キャラクタROM234より転送された画像データが、電源投入中、上書きされことなく保持され続けるように用いられる。これにより、常駐用ビデオRAM235には、キャラクタROM234より転送された画像データが常駐される。この常駐用ビデオRAM235には、第3図柄表示装置81に表示される画像のうち、電源投入時に表示される画像に対応するデータや、頻繁に表示される画像に対応するデータ、及び、主制御装置110又は音声ランプ制御装置113（表示制御装置114）によって表示が決定された画像のうち即座に表示されるべき画像に対応するデータが、キャラクタROM234より転送され、常駐される。

【8722】

常駐用ビデオRAM235には、電源投入時主画像エリア235a、電源投入時変動画像エリア235b、背面画像エリア235c、第3図柄エリア235d、キャラクタ図柄エリア235e、エラーメッセージ画像エリア235f、保留図柄エリア235g、コクピット画像エリア235h、副表示画像エリア235i、文字図柄エリア235jが少なくとも設けられている。

【8723】

電源投入時主画像エリア235aは、表示制御装置114が電源投入時の初期化処理を行っている間に第3図柄表示装置81に表示する電源投入時主画像282（図409参照）に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア235bは、第3図柄表示装置81に電源投入時主画像282が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、第1入球口64への入球が検出された場合に、主制御装置110において行われた抽選結果を変動演出によって表示する電源投入時変動画像283（図409（b）及び図409（c）参照）に対応する画像データを格納する領域である。

【8724】

MPU231は、電源部251から電源供給が開始されたときに、先ず初めにキャラクタROM234から、電源投入時主画像282に対応する画像データを電源投入時主画像エリア235aへ転送すると共に、電源投入時変動画像283に対応する画像データを電源投入時変動画像エリア235bへ転送するように、画像コントローラ237へ転送指示を送信する（図450のS2002及びS2003参照）。

【8725】

ここで、図409を参照して、電源投入時主画像282及び電源投入時変動画像283について説明する。図409は、パチンコ機10の電源投入直後において、常駐用ビデオRAM235に対して格納すべき画像データをキャラクタROM234から転送している間に、第3図柄表示装置81にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。

【8726】

表示制御装置114は、電源投入直後に、先ずキャラクタROM234から電源投入時主画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア235aへ転送すると、電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時変動画像エリア235bへ転送する。そして、常駐用ビデオRAM235に格納すべき残りの画像データをキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われ

10

20

30

40

50

ている間、表示制御装置 114 は、先に電源投入時主画像エリア 235 a に格納された画像データを用いて、図 409 (a) に示す電源投入時主画像 282 を第 3 図柄表示装置 81 に表示させる。

【 8727 】

このとき、音声ランプ制御装置 113 から変動開始の指示コマンドである表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信すると、表示制御装置 114 は、図 409 (b) に示すように、電源投入時主画像 282 の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「 」図柄の電源投入時停止画像 283 a と、図 409 (c) に示すように、「 」図柄と同位置に「 x 」図柄の電源投入時停止画像 283 b とを、変動演出の期間中、交互に繰り返して表示する。そして、音声ランプ制御装置 113 からの表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドから、主制御装置 110 にて行われた抽選の結果を判断し、「大当たり表示」である場合は、図 409 (b) に示す電源投入時停止画像 283 a を変動演出の停止後に一定期間表示し、「ハズレ表示」である場合は、図 409 (c) に示す電源投入時停止画像 283 b を変動演出の停止後に一定時間表示する。

【 8728 】

M P U 231 は、常駐用ビデオ R A M 235 に常駐すべき画像データが常駐用ビデオ R A M 235 に対して全て転送されるまで、画像コントローラ 237 に対し、電源投入時主画像エリア 235 a に格納された画像データを用いた電源投入時主画像 282 の描画を指示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオ R A M 235 に転送されている間、遊技者や遊技場の関係者は、第 3 図柄表示装置 81 に表示された電源投入時主画像 282 を確認することができる。よって、表示制御装置 114 は、電源投入時主画像 282 を第 3 図柄表示装置 81 に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタ R O M 234 から常駐用ビデオ R A M 235 に転送することができる。また、遊技者や遊技場の関係者は、電源投入時主画像 282 が第 3 図柄表示装置 81 に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、常駐用ビデオ R A M 235 に常駐すべき残りの画像データがキャラクタ R O M 234 から常駐用ビデオ R A M 235 に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化処理が終了するまで待機することができる。

【 8729 】

また、パチンコ機 10 の製造時における動作チェックにおいても、電源投入時主画像 282 がすぐに第 3 図柄表示装置 81 に表示されることによって、第 3 図柄表示装置 81 が電源投入によって問題なく動作が開始されていることを即座に確認することができ、キャラクタ R O M 234 に読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 234 a を用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【 8730 】

さらに、電源投入時主画像 282 が第 3 図柄表示装置 81 に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、第 1 入球口 64 に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア 235 b に常駐された電源投入時変動画像 283 に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像 283 が描画され、図 409 (b) 及び図 409 (c) に示す画像が交互に第 3 図柄表示装置 81 に表示されるように、M P U 231 から画像コントローラ 237 に対して指示がされる。よって、電源投入時変動画像 283 を用いて簡単な変動演出を行うことができる。従って、遊技者は、電源投入時主画像 282 が第 3 図柄表示装置 81 に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【 8731 】

また、電源投入時主画像 282 が第 3 図柄表示装置 81 に表示される段階で、すでに電源投入時変動画像 283 に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア 235 b に常駐されているので、電源投入時主画像 282 が第 3 図柄表示装置 81 に表示されている間に第 1 入球口 64 への入球が検出された場合は、対応する変動演出を第 3 図柄表示装置 81 に即座に表示させることができる。

10

20

30

40

50

【 8 7 3 2 】

さらに、電源投入時主画像 2 8 2 及び電源投入時変動画像 2 8 3 に対応する画像データが、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の電源投入時主画像エリア 2 3 5 a 及び電源投入時変動画像エリア 2 3 5 b に格納されるので、瞬間的に停電が発生した場合に、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されたデータが残っていれば、復電時に電源投入時主画像エリア 2 3 5 a 及び電源投入時変動画像エリア 2 3 5 b に常駐された画像データを用いて、電源投入時主画像 2 8 2 や電源投入時変動画像 2 8 3 を即座に第 3 図柄表示装置 8 1 へ表示させることができる。

【 8 7 3 3 】

図 4 0 8 に戻って説明を続ける。背面画像エリア 2 3 5 c は、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図 4 1 0 及び図 4 1 1 を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア 2 3 5 c に格納される背面画像の範囲について説明する。図 4 1 0 及び図 4 1 1 は、3 種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図 4 1 0 (a) は、「街中ステージ」に対応する背面 A に対して、図 4 1 0 (b) は、「空ステージ」に対応する背面 B に対して、図 4 1 1 は、「島ステージ」に対応する背面 C に対してそれぞれ示したものである。

【 8 7 3 4 】

各背面 A ~ C のうち、背面及びに対応する背面画像は、図 4 1 0 に示すように、いずれも第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクタ R O M 2 3 4 に用意されている。画像コントローラ 2 3 7 は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示されるように、画像の描画をおこなう。

【 8 7 3 5 】

各背面 A 及び B に用意された画像（以下、「スクロール用画像」と称する。）は、いずれも位置 a および位置 c のところで背面画像が連続するように画像が構成されている。そして、位置 c から位置 d の間の画像および位置 a から位置 a ' の間の画像は、表示領域の水平方向の幅分の画像によって構成されており、位置 c から位置 d の間にある画像が表示領域として第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示された後に、位置 a から位置 a ' の間にある画像を表示領域として第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示させると、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m にスムーズにつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【 8 7 3 6 】

遊技者によって枠ボタン 2 2 が操作されてステージが変更されると、M P U 2 3 1 は、まず位置 a から位置 a ' の間を表示領域の初期位置として設定し、その初期位置の画像が第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示されるように、画像コントローラ 2 3 7 を制御する。そして、時間の経過とともに、表示領域をスクロール用画像に対して左から右に移動させ、順次その表示領域が第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示されるように画像コントローラ 2 3 7 を制御し、さらに、表示領域が位置 c から位置 d の間の画像に到達した場合、再び表示領域を位置 a から位置 a ' の画像として第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示されるように画像コントローラ 2 3 7 を制御する。よって、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m には、位置 a ~ 位置 c の間の画像を、左方向に向かって流れるように、スムーズにつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【 8 7 3 7 】

一方、図 4 1 1 で示すように、背面 C における背面画像は、時間の経過とともに、図 4 1 1 の (a) (b) (c) (a) . . . の順で、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示される。具体的には、背面 C は、島にそびえる山の画像と、山のふもとに広がる砂浜の画像と、島を囲む海の画像とが、その表示される位置が固定された状態で第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示される。一方、山の上に広がる空の画像は、

10

20

30

40

50

その色調が時間経過とともに変化する。

【 8 7 3 8 】

遊技者による枠ボタン 2 2 の操作によりステージが「島ステージ」に変更されると、背面 C の初期背面画像として、図 4 1 1 (a) に示す背面画像が表示される。この図 4 1 1 (a) に示す背面画像では、朝やけを示すオレンジ色の空が表示される。そして、時間の経過とともに空の色調がオレンジ色から徐々に鮮やかな青色に変化して、所定時間経過後、図 4 1 1 (b) に示す背面画像が表示される。図 4 1 1 (b) に示す背面画像では、昼を示す鮮やかな青色の空が表示される。次に、時間の経過とともに空の色調が鮮やかな青色から徐々に黒色に変化して、所定時間経過後、図 4 1 1 (c) に示す背面画像が表示される。図 4 1 1 (c) に示す背面画像では、夜を示す黒色の空が表示される。その後、時間の経過とともに空の色調が黒色から徐々に白みはじめ更にオレンジ色に変化する。そして、所定時間経過後、図 4 1 1 (a) に示す背面画像に戻って、再び図 4 1 1 (a) ~ (c) の背面画像が第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示される。

10

【 8 7 3 9 】

次いで、各背面画像において、背面画像エリア 2 3 5 c に格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである街中ステージに対応する背面 A は、図 4 1 0 (a) に示すように、その背面 A の全範囲、即ち、位置 a から位置 d に対応する画像データが全て常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に格納される。通常、初期ステージである街中ステージを表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される街中ステージに対応する背面 A の画像データを全て背面画像エリア 2 3 5 c に常駐させておくことで、キャラクタ R O M 2 3 4 へのデータアクセス回数を減らすことができ、表示制御装置 1 1 4 にかかる負荷を軽減することができる。

20

【 8 7 4 0 】

一方、空ステージに対応する背面 B は、図 4 1 0 (b) に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置 a から位置 b の間の画像に対応する画像データだけを常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に格納する。また、島ステージに対応する背面 C は、図 4 1 1 (a) を含み、図 4 1 1 (b) を除く図 4 1 1 (a) ~ 図 4 1 1 (b) の間の背面画像に対応する画像データが、電源投入後の立ち上げ処理の中で常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に格納され、常駐される。

【 8 7 4 1 】

ここで、ステージを変更するために遊技者による行われる枠ボタン 2 2 の操作は、遊技者の意思に基づき任意のタイミングで行われるものであるので、任意のタイミングで枠ボタン 2 2 が操作されても即座に背面画像を変更するためには、全ての背面画像について全範囲の画像データを常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐させておくことが理想的であるが、そのようにすると常駐用ビデオ R A M 2 3 5 として非常に大きな容量の R A M を用いなければならない、コストの増大につながる恐れがある。

30

【 8 7 4 2 】

これに対し、本パチンコ機 1 0 では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置 a から位置 a ' の範囲または図 4 1 1 (a) ~ 図 4 1 1 (b) の範囲に固定し、その初期位置を含む位置 a から位置 b の間の画像または図 4 1 1 (a) ~ 図 4 1 1 (b) の間の画像に対応する画像データを常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に格納しておくので、キャラクタ R O M 2 3 4 を読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a で構成しても、遊技者による枠ボタン 2 2 の操作によって任意のタイミングでステージが変更された場合に、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面 B や背面 C の初期位置を第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示させ、また、時間経過とともにスクロール表示または色調を変化させながら表示させることができる。また、背面 B および背面 C については、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。

40

50

【 8 7 4 3 】

また、背面 B は、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に常駐された画像データを用いて位置 a から位置 b の範囲を左から右に向けてスクロールさせている間に、位置 b ' から位置 d の画像に対応する画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送完了できるように、その位置 a から位置 b の範囲が設定されている。これにより、位置 a から位置 b の範囲をスクロールさせる間に位置 b ' から位置 d の画像データを通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送できるので、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に格納された画像データを用いて位置 a から位置 b の範囲をスクロールさせた後、遅滞なく通常用ビデオ R A M 2 3 6 に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、位置 b ' から位置 d の範囲をスクロールさせて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示させることができる。

10

【 8 7 4 4 】

同様に、背面 C は、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に常駐された画像データを用いて図 4 1 1 (a) ~ 図 4 1 1 (b) の画像を表示させている間に、キャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送が完了できるように、図 4 1 1 (a) ~ 図 4 1 1 (b) の範囲が設定されている。これにより、図 4 1 1 (a) ~ 図 4 1 1 (b) の画像を表示させる間に図 4 1 1 (b) ~ 図 4 1 1 (c) および図 4 1 1 (c) ~ 図 4 1 1 (a) の画像に対応する画像データを通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送できるので、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に常駐された画像データを用いて図 4 1 1 (a) ~ 図 4 1 1 (b) の画像を表示させた後、遅滞なく通常用ビデオ R A M 2 3 6 に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、図 4 1 1 (b) ~ 図 4 1 1 (c) および図 4 1 1 (c) ~ 図 4 1 1 (a) の画像を時間経過とともに、順次、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示させることができる。

20

【 8 7 4 5 】

なお、背面 B 及び背面 C において、通常用ビデオ R A M 2 3 6 に格納される画像データは、後述する通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a (図 4 0 8 参照) に設けられた背面画像専用のサブエリア (図示せず) に格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。

30

【 8 7 4 6 】

また、背面 B において、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に格納される画像データと、通常用ビデオ R A M 2 3 6 に格納される画像データとは、位置 b ' から位置 b の間の画像に対応する画像データが重複して格納される。そして、 M P U 2 3 1 による画像コントローラ 2 3 7 の制御により、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に格納された画像データを用いて位置 b までの画像を第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示させ、次いで、通常用ビデオ R A M 2 3 6 に格納された画像データを用いて位置 b ' からの画像を第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示させることで、第 3 図柄表示装置 8 1 にスムーズにつながりて背面画像がスクロール表示されるようになっている。

40

【 8 7 4 7 】

さらに、 M P U 2 3 1 は、通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像データを用いて、位置 c から位置 d の間の画像を表示領域として第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるように画像コントローラ 2 3 7 を制御すると、次いで、 M P U 2 3 1 は、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c の画像データを用いて、位置 a から位置 a ' の間の画像を表示領域として第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示されるように画像コントローラ 2 3 7 を制御する。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m には、位置 a ~ 位置 c の間の画像が、左方向に向かって流れるように、スムーズにつながりて繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【 8 7 4 8 】

50

図 4 0 8 に戻って説明を続ける。第 3 図柄エリア 2 3 5 d は、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される変動演出において使用される第 3 図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第 3 図柄エリア 2 3 5 d には、第 3 図柄である「0」から「9」の数字を付した上述の 1 0 種類の主図柄及び「チャレンジ図柄」の文字が記載された 1 種類の主図柄、の計 1 1 種類の主図柄（図 3 8 3 参照）に対応する画像データが常駐される。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタ ROM 2 3 4 から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタ ROM 2 3 4 に NAND 型フラッシュメモリ 2 3 4 a を用いても、第 3 図柄表示装置 8 1 において素早く変動演出を開始することができる。よって、第 1 入球口 6 4 への入球が発生してから、第 1 図柄表示装置 3 7 では変動演出が開始されているに関わらず、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

10

【 8 7 4 9 】

また、第 3 図柄エリア 2 3 5 d には、「0」から「9」の数字が付されていない主図柄として、木箱といった後方図柄からなる主図柄や、後方図柄とかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄とからなる主図柄及び「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データの一部は、1 の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されると、そのデモ演出において、第 3 図柄として数字の付されていない主図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない主図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画像から視認することによって、当該パチンコ機 1 0 が更新状態としてのデモ状態にあることを容易に認識することができる。

20

【 8 7 5 0 】

キャラクタ図柄エリア 2 3 5 e は、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される各種演出で使用されるキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機 1 0 では、「少年」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア 2 3 5 e に常駐される。これにより、表示制御装置 1 1 4 は、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタ ROM 2 3 4 から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオ RAM 2 3 5 のキャラクタ図柄エリア 2 3 5 e に予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ 2 3 7 にて所定の画像を描画できるようになっている。その結果、キャラクタ ROM 2 3 4 から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタ ROM 2 3 4 に読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 2 3 4 a を用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。

30

【 8 7 5 1 】

エラーメッセージ画像エリア 2 3 5 f は、パチンコ機 1 0 内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機 1 0 では、遊技盤 1 3 の裏面に取り付けられた振動センサ（図示せず）の出力から、音声ランプ制御装置 1 1 3 によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置 1 1 3 は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置 1 1 4 に通知する。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 により、その他のエラーの発生が検出された場合にも、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置 1 1 4 へ通知する。そして、表示制御装置 1 1 4 では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるように構成されている。

40

【 8 7 5 2 】

ここで、エラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、エラーの発生とほぼ同時に表示されることが求められる。本パチンコ機 1 0 では、エラーメッセージ画像エリア 2 3 5 f に、各種エラーメッセージに対応する画像データが

50

予め常駐されているので、表示制御装置 114 は、受信したエラーコマンドに基づいて、常駐用ビデオ RAM 235 のエラーメッセージ画像エリア 235 f に予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ 237 にて各エラーメッセージ画像を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタ ROM 234 から逐次エラーメッセージに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタ ROM 234 に読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 234 a を用いても、エラーコマンドを受信してから対応するエラーメッセージを即座に表示させることができる。

【8753】

保留図柄エリア 235 g は、第 3 図柄表示装置 81 のコクピット表示領域 D b に表示される実行図柄及び保留図柄の初期設定（デフォルト設定）の表示態様に関するデータを常駐するためのエリアである。即ち、保留図柄エリア 235 g には、実行図柄及び保留図柄の初期設定（デフォルト設定）の表示態様である「白色」の「 」図柄に対応する画像データが常駐される。これにより、第 3 図柄表示装置 81 のコクピット表示領域 D b の実行図柄表示領域 D b 0 又は保留図柄表示領域 D b 1 ~ D b 4 において実行図柄及び保留図柄を表示する場合、逐一キャラクタ ROM 234 から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタ ROM 234 に NAND 型フラッシュメモリ 234 a を用いても、第 3 図柄表示装置 81 において素早く実行図柄又は保留図柄を表示することができる。よって、第 1 入球口 64 への複数の入球が発生して、第 1 図柄表示装置 37 の LED 37 a において保留図柄が表示されているにも関わらず、第 3 図柄表示装置 81 のコクピット表示領域 D b において保留図柄（実行図柄）が表示されないような状態が発生することを抑制することができる。

【8754】

コクピット画像エリア 235 h は、第 3 図柄表示装置 81 のコクピット表示領域 D b に表示されるコクピット画像に対応する画像データを常駐するための領域である。即ち、コクピット画像エリア 235 h には、コクピット表示領域 D b において表示される実行図柄及び保留図柄以外のコクピット画像に対応する画像データが常駐される。これにより、第 3 図柄表示装置 81 にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタ ROM 234 からコクピット表示領域 D b に対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタ ROM 234 に NAND 型フラッシュメモリ 234 a を用いても、第 3 図柄表示装置 81 において素早くコクピット表示領域 D b を表示することができる。よって、変動演出においてコクピット表示領域 D b を表示し続ける場合や、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素を実行した後にコクピット表示領域 D b を再表示する場合であっても、該コクピット画像エリア 235 h に記憶されるコクピット画像を読み出すことで、第 3 図柄表示装置 81 にコクピット表示領域 D b を即座に表示することができる。

【8755】

また、コクピット表示領域 D b は、主表示領域 D m の背面画像がスクロール表示された場合であっても、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素が実行されない限り、常時、第 3 図柄表示装置 81 の表示領域の一定の位置（表示領域下部）に固定的に表示されるように構成されている。よって、コクピット表示領域 D b は、特定の第 3 図柄や特定の背面画像より表示頻度が高い表示物である。従って、常駐用ビデオ RAM 235 にコクピット表示領域 D b 用のコクピット画像エリア 235 h を設け、該コクピット画像エリア 235 h に格納されたコクピット画像に基づいて表示制御を行うように構成することで、NAND 型フラッシュメモリ 234 a から直接読み込む場合と比べて、表示頻度が高いコクピット表示領域 D b の表示をスムーズに行うことが可能となる。

【8756】

副表示画像エリア 235 i は、第 3 図柄表示装置 81 の副表示領域 D s に表示される各小領域 D s 1 ~ D s 3 に対応する画像データを常駐するための領域である。これにより、第 3 図柄表示装置 81 にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタ ROM 234 から副表示領域 D s に対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタ ROM 234 に NAND 型フラッシュメモリ 234 a を用いても、第 3 図柄表示装置 81 において素早く副

10

20

30

40

50

表示領域 D s を表示することができる。よって、変動演出において副表示領域 D s を表示し続ける場合や、「リーチ表示」を実行した後に副表示領域 D s を再表示する場合であっても、該副表示画像エリア 2 3 5 i に記憶される副表示領域 D s に対応する画像データを読み出すことで、第 3 図柄表示装置 8 1 に副表示領域 D s を即座に表示することができる。
【 8 7 5 7 】

また、副表示領域 D s は、コクピット表示領域 D b と同様、主表示領域 D m の背面画像がスクロール表示した場合であっても、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素が実行されない限り、常時、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域の一定の位置（表示領域上部）に固定的に表示されるように構成されている。よって、副表示領域 D s は、コクピット表示領域 D b と同様、特定の第 3 図柄や特定の背面画像より表示頻度
10
が高い表示物である。従って、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に副表示領域 D s 用の副表示画像エリア 2 3 5 i を設け、該副表示画像エリア 2 3 5 i に格納された副表示領域 D s に対応する画像データに基づいて表示制御を行うように構成することで、N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a から直接読み込む場合と比べて、表示頻度が高い副表示領域 D s の表示をスムーズに行うことが可能となる。

【 8 7 5 8 】

文字図柄エリア 2 3 5 j は、変動演出において「リーチ表示」が発生した場合に表示されるリーチ発生時文字表示 S e 1 の初期設定（デフォルト設定）に対応する画像データを格納する領域である。即ち、文字表示 S e 1 の通常の表示色である「白色」と、「弱パターン」の文字パターンとに関するデータがこの文字図柄エリア 2 3 5 j に格納される。上述したように、本パチンコ機 1 0 では、いずれかの「リーチ表示」が実行される場合に、
20
該「リーチ表示」に対応した文字表示 S e 1 を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるように構成されている。

【 8 7 5 9 】

ここで、文字表示 S e 1 の表示態様は、変動演出の開始時に各種カウンタ 2 2 3 g 等によっていずれの表示態様にするか否かが決定され、該決定に基づいて変動演出において速やかに文字表示 S e 1 を表示することが求められる。

【 8 7 6 0 】

そこで、本パチンコ機 1 0 では、文字図柄エリア 2 3 5 j に、文字表示 S e 1 の初期設定（デフォルト設定）に対応する画像データが予め常駐されている。よって、表示制御装置 1 1 4 は、受信した表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドに基づいて、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の文字図柄エリア 2 3 5 j に予め常駐されている文字表示 S e 1 に対応する画像データを読み出すことによって、画像コントローラ 2 3 7 にて文字表示 S e 1 を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタ R O M 2 3 4 から、逐次、文字表示 S e 1 に対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタ R O M 2 3 4 に読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a を用いても、
30
該文字図柄エリア 2 3 5 j に記憶される文字表示 S e 1 に対応する画像データを読み出すことで、第 3 図柄表示装置 8 1 に文字表示 S e 1 を即座に表示することができる。

【 8 7 6 1 】

また、文字表示 S e 1 の初期設定（デフォルト設定）は、最も現出頻度が高い表示態様である。よって、現出頻度の高い文字表示 S e 1 を文字図柄エリア 2 3 5 j に格納することで、文字表示 S e 1 に関する表示制御の処理負担を軽減させることができる。
40

【 8 7 6 2 】

通常用ビデオ R A M 2 3 6 は、データが随時上書きされ更新されるように用いられ、1ポート型の D R A M によって構成される。通常用ビデオ R A M 2 3 6 には、画像コントローラ 2 3 7 が常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されていない画像データを用いて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる画像を描画する場合に、予めキャラクタ R O M 2 3 4 から読み出されたその画像データを一時的に格納するためのものである。この通常用ビデオ R A M 2 3 6 には、画像格納エリア 2 3 6 a、第 1 フレームバッファ 2 3 6 b、第 2 フレームバッファ 2 3 6 c が少なくとも設けられている。
50

【 8 7 6 3 】

画像格納エリア 2 3 6 a は、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる画像の描画に必要な画像データのうち、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されていない画像データを格納するためのエリアである。画像格納エリア 2 3 6 a は、複数のサブエリアに分割されており、各サブエリア毎に、そのサブエリアに格納される画像データの種別が予め定められている。

【 8 7 6 4 】

M P U 2 3 1 は、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されていない画像データのうち、その後の画像の描画で必要となる画像データを、キャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に設けられたサブエリアのうち、その画像データの種別を格納すべき所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ 2 3 7 に対して指示をする。これにより画像コントローラ 2 3 7 は、M P U 2 3 1 により指示された画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から読み出し、バッファ R A M 2 3 7 a を介して、画像格納エリア 2 3 6 a の指定された所定のサブエリアにその読み出した画像データを転送する。

10

【 8 7 6 5 】

なお、画像データの転送指示は、M P U 2 3 1 が画像コントローラ 2 3 7 に対して画像の描画を指示する後述の描画リストの中に、転送データ情報を含めることによって行われる。これにより、M P U 2 3 1 は、画像の描画指示と、画像データの転送指示とを、描画リストを画像コントローラ 2 3 7 に送信するだけで行うことができるので、処理負荷を低減することができる。

20

【 8 7 6 6 】

第 1 フレームバッファ 2 3 6 b および第 2 フレームバッファ 2 3 6 c は、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示すべき画像を展開するためのバッファである。画像コントローラ 2 3 7 は、M P U 2 3 1 からの指示に従って描画した 1 フレーム分の画像を、第 1 フレームバッファ 2 3 6 b および第 2 フレームバッファ 2 3 6 c のいずれか一方のフレームバッファに書き込むことによって、そのフレームバッファに 1 フレーム分の画像を展開すると共に、その一方のフレームバッファに画像を展開している間、他方のフレームバッファから先に展開された 1 フレーム分の画像情報を読み出し、駆動信号と共に第 3 図柄表示装置 8 1 に対してその画像情報を送信することによって、第 3 図柄表示装置 8 1 に、その 1 フレーム分の画像を表示させる処理を実行する。

30

【 8 7 6 7 】

このように、フレームバッファとして、第 1 フレームバッファ 2 3 6 b および第 2 フレームバッファ 2 3 6 c の 2 つを設けることによって、画像コントローラ 2 3 7 は、一方のフレームバッファに描画した 1 フレーム分の画像を展開しながら、同時に、他方のフレームバッファから先に展開された 1 フレーム分の画像を読み出して、第 3 図柄表示装置 8 1 にその読み出した 1 フレーム分の画像を表示させることができる。

【 8 7 6 8 】

そして、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、第 3 図柄表示装置 8 1 に画像を表示させるために 1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に、M P U 2 3 1 によって、それぞれ第 1 フレームバッファ 2 3 6 b および第 2 フレームバッファ 2 3 6 c のいずれかが交互に指定される。

40

【 8 7 6 9 】

即ち、あるタイミングで、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 2 3 6 b が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 2 3 6 c が指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒後に、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 2 3 6 c が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 2 3 6 b が指定される。これにより、先に第 1 フレームバッファ 2 3 6 b に展開された

50

画像の画像情報が読み出されて第3図柄表示装置81に表示させることができると同時に、第2フレームバッファ236cに新たな画像が展開される。

【8770】

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

10

【8771】

プログラムROM232は、MPU231により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、データテーブル格納エリア232aを少なくとも有している。

【8772】

データテーブル格納エリア232aは、主制御装置110（音声ランプ制御装置113）からのコマンドに基づき表示させる1の演出に対し、時間経過に伴い第3図柄表示装置81に表示すべき表示内容を記載した遊技情報としての表示データテーブル232a1と、主制御装置110（音声ランプ制御装置113）からのコマンドに基づく1の演出に追加して第3図柄表示装置81に表示させる演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を記載した追加データテーブル232a2と、表示データテーブル232a1により表示される1の演出において使用される画像データのうち常駐用ビデオRAM235に常駐されていない画像データの転送データ情報ならびに転送タイミングを規定した転送データテーブル232a3と、が格納された領域である。

20

【8773】

表示データテーブル232a1は、主制御装置110（音声ランプ制御装置113）からのコマンドに基づいて第3図柄表示装置81に表示される各演出の演出態様毎に1つつ用意されるもので、例えば、変動演出、デモ演出、確定表示演出、再始動演出に対応する表示データテーブル232a1が用意されている。

30

【8774】

なお、デモ演出は、上述したように、1の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第3図柄表示装置81に表示される演出であり、「0」から「9」の数字が付されていない主図柄からなる第3図柄が停止表示されると共に、背面画像のみが変化する。第3図柄表示装置81にデモ演出が表示されていれば、遊技者やホール関係者が、当該パチンコ機10において遊技が行われていないことを認識することができる。

【8775】

また、確定表示演出は、変動演出後に音声ランプ制御装置113を介して、主制御装置110より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信することによって停止図柄を確定表示する場合に第3図柄表示装置81に表示される演出である。例えば、停止図柄がハズレ図柄である場合は、「ハズレ表示」を強調する演出が行われ、停止図柄が大当たり種別「時短A」である場合は、「大当たり表示」が強調される演出が行われ、停止図柄が小当たり種別「小当たりA」、「時短B」、「時短C」、「小当たりB」又は「時短D」のいずれかである場合は、それぞれの「小当たり表示」が強調される演出が行われる。遊技者は、この確定表示演出を視認することで、停止図柄の内容によって付与される遊技価値を容易に判断することができる。

40

【8776】

50

また、再始動演出は、変動演出の終了に伴って第3図柄が停止表示されてから所定時間経過しても主制御装置110（音声ランプ制御装置113）から送信される確定コマンド（表示用確定コマンド）が受信されない場合に、第3図柄を振動させた画像を第3図柄表示装置81に表示させる演出である。遊技者は、第3図柄表示装置81において、第3図柄の変動が停止表示された後にその第3図柄が振動して表示されることを視認すると、その時点では停止図柄が確定していないことを認識することができる。

【8777】

データテーブル格納エリア232aには、デモ演出、確定表示演出および再始動演出に対応する表示データテーブル232a1をそれぞれ1つつ格納する。また、変動演出用の表示データテーブル232a1である変動用表示データテーブル232a1は、設定される変動演出パターンが32パターンあれば、1変動演出パターンに1テーブル、合計で32テーブルが用意される。

10

【8778】

さらに、変動用表示データテーブル232a1には、音声ランプ制御装置113を介して主制御装置110より指示される変動演出パターンとその変動演出の停止表示時に表示すべき停止図柄とが一致しない場合、例えば、変動演出パターンが当たり用の変動演出パターンであった場合にハズレの停止図柄が主制御装置110（音声ランプ制御装置113）より指示された場合に用いられる、通常の変動演出とは明確に異なる変動演出であるデフォルト変動用の表示データテーブル232a1も用意されている。このデフォルト変動は、音声ランプ制御装置113を介して主制御装置110から送信された確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、第3図柄を高速に変動表示させ、確定コマンドの受信に合わせて、停止図柄としてハズレを示す特殊停止図柄（例えば、左列から順に「9」「8」「7」と表示される図柄）を確定させるものである。

20

【8779】

音声ランプ制御装置113を介して主制御装置110より指示される変動演出パターンとその変動演出の停止表示時に表示すべき停止図柄とが一致しない場合、表示制御装置114では、主制御装置110において行われた抽選の結果を正しく反映させて変動演出や確定表示演出を行うことができないおそれがある。

【8780】

これに対し、本パチンコ機10では、このような場合はデフォルト変動演出が行われ、変動演出後に特殊なハズレを示す特殊停止図柄が第3図柄表示装置81に確定表示されるので、主制御装置110における抽選の結果がハズレであっても第3図柄表示装置81に誤って大当たり又は小当たりの確定表示演出が行われてしまうことを防止することができる。

30

【8781】

また、第3図柄表示装置81に特殊停止図柄が確定表示されても、主制御装置110における抽選結果が大当たり又は小当たりであれば、実際のパチンコ機10における遊技状態は大当たり状態又は小当たり状態へ移行するので、遊技者は安心して遊技を継続することができる。

【8782】

40

さらに、確定表示を特殊停止図柄とすることで、確定表示がハズレであっても、パチンコ機10が大当たり状態又は小当たり状態となっている可能性があることを遊技者に対して示唆することができるので、確定表示がハズレであるにも関わらず、パチンコ機10が大当たり状態又は小当たり状態となることで、遊技者に不安感を与えないようにすることができる。

【8783】

ここで、図412を参照して、表示データテーブル232a1の詳細について説明する。図412は、表示データテーブル232a1のうち、変動用表示データテーブル232a1の一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブル232a1は、第3図柄表示装置81において1フレーム分の画像が表示される時間（本実施形態では、20ミリ

50

秒)を1単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき1フレーム分の画像の内容(描画内容)を事細かに規定したものである。

【8784】

描画内容には、1フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第3図柄表示装置81に描画させるための描画情報が規定されている。

【8785】

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

10

【8786】

回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される。ブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知のブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報である。

20

【8787】

変動用表示データテーブル232a1では、各アドレスに対応して規定される1フレーム分の描画内容として、1つの背面画像、1つのコクピット画像、11個の第3図柄(図柄1, 図柄2, ...)、その画像において光の差し込みなどを表現するエフェクト、少年画像や文字などの各種演出に用いられるキャラクタ(キャラクタ1, キャラクタ2, ...)、リーチ発生時文字表示Se1などの文字図柄(文字図柄1, 文字図柄2, ...)といった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。なお、エフェクト、キャラクタ、文字図柄に関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、1つ又は複数規定される。

30

【8788】

第22実施形態のパチンコ機10では、「リーチ表示」において現出する文字表示Se1は、初期設定(デフォルト設定)の表示態様として、文字表示Se1の表示色が「白色」とすると共に、リーチ発生時文字表示Se1の文字パターンがそれぞれ「弱パターン」が表示されるように構成されている。よって、仮に、文字表示Se1のチャンスアップパターンに関する抽選処理が適切に行われなかった場合であっても、文字表示Se1を初期設定の表示態様で表示することができる。従って、文字表示Se1の抽選処理に関してエラー等が発生した場合であっても、文字表示Se1を表示することができる。また、文字表示Se1の初期設定の表示態様を、最も有利利唆度が低い「白色」の表示色、かつ、「弱パターン」の文字パターンで表示することで、ハズレの変動演出であっても大当たり期待度が過度に高まらないように構成することができる。このため、エラー等の発生により文字表示Se1の抽選処理が適切に行われなかった場合であっても、遊技者の期待を煽るような表示を現出しないように構成し、遊技者に不信感等を抱かせず快適な遊技を提供することができる。

40

【8789】

なお、文字表示Se1の初期設定の表示態様として、文字表示Se1を表示しないように構成してもよい。エラー等によって文字表示Se1の抽選処理が適切に行われない場合

50

に、文字表示 S e 1 を表示しないことで、遊技者の大当たりへの期待を過度に煽らず、遊技者に不信感等を抱かせず快適な遊技を提供することができる。

【 8 7 9 0 】

ここで、背面画像は、表示位置は第 3 図柄表示装置 8 1 の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 では、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。この背面種別は、遊技者によって選択されているステージ（「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」のいずれか）に対応する背面 A ～ C のいずれかを表示させるか、背面 A ～ C とは異なる背面画像を表示させるかを特定する情報が記載されている。また、背面種別は、背面 A ～ C とは異なる背面画像を表示させることを特定する場合、どの背面画像を表示させるかを特定する情報も合わせて記載されている。

10

【 8 7 9 1 】

M P U 2 3 1 は、この背面種別によって、背面 A ～ C のいずれかを表示させることが特定される場合は、背面 A ～ C のうち遊技者によって指定されたステージに対応する背面画像を描画対象として特定し、また、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定する。一方、背面 A ～ C とは異なる背面画像を表示させることが特定される場合は、背面種別から表示させるべき背面画像を特定する。

【 8 7 9 2 】

なお、本実施形態では、表示データテーブル 2 3 2 a 1 において、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、M P U 2 3 1 は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。

20

【 8 7 9 3 】

また、位置情報は、この表示データテーブル 2 3 2 a 1 に基づく画像の描画（もしくは、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、M P U 2 3 1 は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示データテーブル 2 3 2 a 1 に基づき画像の描画（もしくは、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示）が開始された段階で表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像の描画（もしくは、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示）が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。

30

【 8 7 9 4 】

さらに、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブル 2 3 2 a 1 に基づく画像の描画（もしくは、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別および位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示データテーブル 2 3 2 a 1 に基づく画像の描画（もしくは、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。

40

【 8 7 9 5 】

コクピット画像は、表示位置は第 3 図柄表示装置 8 1 の画面下側中央に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 では、背面画像と同様、コクピット画像の種別を特定するための情報であるコクピット種別のみが規定されている。このコクピット種別は、変動演出においてコクピット表示領域 D b を表示し続

50

けるか、或いは、「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素の実行中においてコクピット表示領域 D b を消去するかを特定する情報が記載されている。

【 8 7 9 6 】

M P U 2 3 1 は、このコクピット種別によって、コクピット表示領域 D b を表示させることが特定される場合は、コクピット表示領域 D b に対応するコクピット画像を描画対象として特定する。一方、コクピット種別によって、コクピット表示領域 D b を表示しない（消去する）ことが特定される場合は、コクピット表示領域 D b に対応するコクピット画像を描画対象としないことを特定する。

【 8 7 9 7 】

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

【 8 7 9 8 】

一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して主制御装置 1 1 0 より受信した停止種別コマンド（表示用停止種別コマンド）に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、変動演出を、主制御装置 1 1 0 より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。

【 8 7 9 9 】

なお、各第 3 図柄には固有の数字が付されているので、1 つ前の変動演出における変動図柄や、主制御装置 1 1 0 より指定された停止種別に応じた停止図柄を、その第 3 図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各第 3 図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から容易に表示すべき第 3 図柄を特定することができる。

【 8 8 0 0 】

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

【 8 8 0 1 】

変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 の先頭アドレスである「0 0 0 0 H」には、データテーブルの開始を示す「S t a r t」情報が記載され、変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 の最終アドレス（図 4 1 4 の例では、「0 2 F 0 H」）には、データテーブルの終了を示す「E n d」情報が記載されている。そして、「S t a r t」情報が記載されたアドレス「0 0 0 0 H」と「E n d」情報が記載されたアドレス「0 2 F 0 H」との間の各アドレスに対して、その変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 で規定すべき演出に対応させた描画内容が記載されている。

【 8 8 0 2 】

M P U 2 3 1 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 からのコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブル 2 3 2 a 1 を選定して、データテーブル格納エリア 2 3 2 a から読み出して、後述するワーク R A M 2 3 3 の表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納すると共に、後述するポインタ 2 3 3 e を「0」に初期

10

20

30

40

50

化する。そして、1フレーム分の描画処理が完了する度に更新処理によってポインタ233eを1加算し、表示データテーブルバッファ233bに格納された表示データテーブル232a1において、ポインタ233eが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する遊技情報としての描画リスト(図415参照)を作成し、画像コントローラ237にその描画リストを送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ233eの更新に従って、表示データテーブル232a1で規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブル232a1で規定された通りの画像が第3図柄表示装置81に表示される。

【8803】

このように、本パチンコ機10では、表示制御装置114において、音声ランプ制御装置113からコマンド(例えば、表示用変動パターンコマンド)等に応じて、MPU231により実行すべきプログラムを変更するのではなく、表示データテーブル232a1を表示データテーブルバッファ233bに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第3図柄表示装置81に表示すべき演出画像を変更することができる。

10

【8804】

ここで、従来のパチンコ機のように、第3図柄表示装置81に表示させる演出画像を変更する度にMPU231で実行されるプログラムを起動するように構成した場合、演出画像の多種多様化に伴って複雑かつ膨大化するプログラムの起動や実行の処理に多大な負荷がかかるため、表示制御装置114における処理能力が制限となって、制御可能な演出画像の多様化に限界が生じてしまうおそれがあった。

20

【8805】

これに対し、本パチンコ機10では、表示データテーブル232a1を表示データテーブルバッファ233bに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第3図柄表示装置81に表示すべき演出画像を変更することができるので、表示制御装置114の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第3図柄表示装置81に表示させることができる。

【8806】

また、このように各演出に対応して表示データテーブル232a1を用意し、表示すべき演出に応じた表示データテーブル232a1を表示データテーブルバッファ233bに設定して、その設定された表示データテーブル232a1に従い、1フレームずつ描画リストを作成することができるのは、パチンコ機10では、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第3図柄表示装置81に表示させる演出が決定されるためである。

30

【8807】

これに対し、パチンコ機10といった遊技機を除くゲーム機などでは、ユーザの操作に基づいてその場その場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出に対応する表示データテーブル232a1を持たせることはできない。このように、各演出に対応して表示データテーブル232a1を用意し、表示すべき演出に応じた表示データテーブルバッファ233bを設定して、その設定された表示データテーブル232a1に従い、1フレームずつ描画リストを作成する構成は、パチンコ機10が、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第3図柄表示装置81に表示させる演出を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。

40

【8808】

次いで、図413を参照して、追加データテーブル232a2の詳細について説明する。図413は、追加データテーブル232a2の一例を模式的に示した模式図である。追加データテーブル232a2は、主制御装置110(音声ランプ制御装置113)からのコマンドに基づく1の演出に追加して第3図柄表示装置81に表示させる演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を記載したものである。ここで、「1の演出に追加」とは、主制御装置110(音声ランプ制御装置113)からのコマンドに基づく1の演出の表示内容を変更することを意味し、例えば、1の演出において通常は表示されない画像を表示させて、その1の演出に別の演出を重ねて表示させたり、その1の演出における

50

一部または全部の色調を変化させたり、１の演出において表示される画像を変更したりする概念を含むものである。

【８８０９】

即ち、追加データテーブル２３２ a ２は、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からのコマンドに基づき選定された表示データテーブル２３２ a １によって表示される１の演出に対して、通常は表示されない画像を追加して表示させるために必要な描画内容や、その１の演出における一部または全部の色調を変化させるために必要な描画内容、また、１の演出において初期設定（デフォルト設定）として表示される画像を変更して表示させるために必要な描画内容が既定されるものである。

【８８１０】

なお、本実施形態では、主制御装置１１０（音声ランプ制御装置１１３）からの変動パターンコマンド（表示用変動パターンコマンド）に基づき選定された変動用表示データテーブル２３２ a １によって表示される変動演出の「リーチ表示」に対して、追加して表示される変化パターンを表示するための表示内容が、追加データテーブル２３２ a ２によって規定される場合について説明する。

【８８１１】

即ち、追加データテーブル２３２ a ２は、例えば、変動演出の「リーチ表示」における文字表示Ｓ e １の文字パターン等の変化パターンに対応して用意されており、具体的には、文字表示Ｓ e １の変化パターンに対応した複数の追加データテーブル２３２ a ２がデータテーブル格納エリア２３２ a に格納されている。

【８８１２】

なお、第２２実施形態のリーチ発生時文字表示Ｓ e １には、「弱パターン」と「強パターン」の２種類の表示態様が現出可能に構成されている。具体的には、リーチ発生時文字表示Ｓ e １の「弱パターン」が選択された場合には、「いくぜえ！」という文字パターンが表示される。また、リーチ発生時文字表示Ｓ e １の「強パターン」が選択された場合には、「いけるぜえ！」という「弱パターン」より楽観的な表現の文字パターンが表示される。

【８８１３】

また、リーチ発生時文字表示Ｓ e １は、表示される文字色（表示色）が変化可能に構成されている。具体的には、リーチ発生時文字表示Ｓ e １の通常の表示色として「白色」で文字が表示される。また、該通常の表示色より大当たり期待度が高いチャンスアップパターンの表示色として「赤色」で文字が表示される。

【８８１４】

この追加データテーブル２３２ a ２では、表示データテーブル２３２ a １において規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に追加表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）が事細かに規定されている。描画内容には、１フレーム分の画像に追加表示すべき表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。

【８８１５】

例えば、図４１３で示す追加データテーブル２３２ a ２の例では、表示データテーブル２３２ a １において規定されるアドレス「０１Ｆ４Ｈ」に対応付けて、１つのキャラクタ（キャラクタ１）及び１つの文字図柄（文字図柄１）に対して、それぞれのスプライト種別（キャラクタ種別、文字種別）、表示位置、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報が規定されている。一方、表示データテーブル２３２ a １において規定されるアドレスによって示される時間に、追加表示すべき表示物が存在しない場合は、追加データテーブル２３２ a ２では、そのアドレスに対応する追加すべき表示物が存在しないことを意味するNullデータが規定される（図４１３のアドレス「０００１Ｈ」が該当）。

10

20

30

40

50

【 8 8 1 6 】

なお、追加データテーブル 2 3 2 a 2 の先頭アドレスである「 0 0 0 0 H 」には、表示データテーブル 2 3 2 a 1 と同様に、データテーブルの開始を示す「 S t a r t 」情報が記載され、追加データテーブル 2 3 2 a 2 の最終アドレス（図 4 1 3 の例では、「 0 2 E F H 」）には、データテーブルの終了を示す「 E n d 」情報が記載されている。そして、「 S t a r t 」情報が記載されたアドレス「 0 0 0 0 H 」と「 E n d 」情報が記載されたアドレス「 0 2 E F H 」との間の各アドレスに対して、その追加データテーブル 2 3 2 a 2 で規定すべき演出に対応させた描画内容が記載されている。

【 8 8 1 7 】

また、図 4 1 3 で示す追加データテーブル 2 3 2 a 2 は、「ノーマルリーチのみ」の変動パターンである変動演出の変化パターンに対応したものを例示しており、「ノーマルリーチのみ」の変動演出の変動時間に対応した時間、即ち、15 秒の変動時間に対応して設定されている。具体的には、「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時である変動開始後から 10 秒に対応するアドレスとして、「 0 1 F 4 H 」が設定され、該「ノーマルリーチ」の変動要素の開始時に中央小領域 D s 2 に表示されているキャラクタ図柄の表示態様（例えば、髪の毛の色の変化等）と、該キャラクタ図柄から発せられるリーチ発生時文字表示 S e 1 との変化パターン（例えば、文字パターン）とが設定されるように構成されている。

【 8 8 1 8 】

M P U 2 3 1 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 から表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信すると、その表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドにより示される変動演出の変化パターンに応じた追加データテーブル 2 3 2 a 2 をデータテーブル格納エリア 2 3 2 a から読み出して、後述するワーク R A M 2 3 3 の追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に格納する。そして、ポインタ 2 3 3 e の更新毎に、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納された 1 の表示データテーブル 2 3 2 a 1 と、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に格納された 1 又は複数の追加データテーブル 2 3 2 a 2 とから、ポインタ 2 3 3 e が示すアドレスに規定された描画内容を特定し、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図 4 1 5 参照）を作成する。なお、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に追加データテーブル 2 3 2 a 2 が格納されていない場合は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納された表示データテーブル 2 3 2 a 1 のみから描画リストが作成されるように構成されている。

【 8 8 1 9 】

例えば、図 4 1 3 の例では、ポインタ 2 3 3 e が「 0 0 0 1 H 」である場合、追加データテーブル 2 3 2 a 2 のアドレス「 0 0 0 1 H 」には、N u l l データが規定されているので、追加すべき表示物が存在しないと判断し、表示データテーブル 2 3 2 a 1 のアドレス「 0 0 0 1 H 」に規定された各種スプライトを基に描画リストを生成する。一方、ポインタ 2 3 3 e が「 0 1 F 4 H 」となった場合に、M P U 2 3 1 は、表示データテーブル 2 3 2 a 1 のアドレス「 0 1 F 4 H 」に規定された各種スプライトに、追加データテーブル 2 3 2 a 2 のアドレス「 0 1 F 4 H 」に規定されたキャラクタ 1、文字図柄 1 の各スプライトを追加して描画リストを作成し、画像コントローラ 2 3 7 にその画像の描画を指示する。

【 8 8 2 0 】

そして、画像コントローラ 2 3 7 にその描画リストを送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ 2 3 3 e の更新に従って、表示データテーブル 2 3 2 a 1 で規定された順に描画内容が特定されると共に、追加データテーブル 2 3 2 a 2 で規定された描画内容が追加されるので、その表示データテーブル 2 3 2 a 1 と追加データテーブル 2 3 2 a 2 とで規定された通りの画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される。

【 8 8 2 1 】

このように、本パチンコ機 1 0 では、表示制御装置 1 1 4 において、音声ランプ制御装置 1 1 3 からのコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示すべき演出画像（例えば、変動演出画像）に追加して他の演出画像（

10

20

30

40

50

例えば、リーチ発生時文字表示 S e 1 の「強パターン」画像)を表示させる場合に、その追加して表示させる他の演出画像に対応する追加データテーブル 2 3 2 a 2 を追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に設定することで、容易にその演出画像をベースの演出画像に追加して表示させることができる。

【 8 8 2 2 】

これにより、例えば、元の演出画像が 3 2 種類あり、追加して表示させる他の演出画像が 5 種類ある場合において、仮に、元の演出画像毎に他の演出画像を重ねた画像を規定した表示データテーブルを別途用意すれば、 $32 \times 5 = 160$ 種類の表示データテーブルを用意しなければならないところ、本パチンコ機 1 0 のように、他の演出画像に対応するデータテーブルを追加データテーブル 2 3 2 a 2 として別に規定することで、 $32 + 5 = 37$ 種類の表示データテーブル 2 3 2 a 1 および追加データテーブル 2 3 2 a 2 を用意すればよく、データテーブル格納エリア 2 3 2 a の容量増大を抑制することができる。よって、データテーブル格納エリア 2 3 2 a に用意された容量の中で多種態様な演出に対応したデータテーブル 2 3 2 a 1 , 2 3 2 a 2 を格納することもでき、演出画像の更なる多種多様化を容易に図ることができる。

【 8 8 2 3 】

また、本パチンコ機 1 0 のように、追加して表示させる他の演出画像を追加データテーブル 2 3 2 a 2 として規定することによって、元の演出画像に対応する表示データテーブル 2 3 2 a 1 を表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定した後に、追加して表示させる他の演出画像の表示を決定した場合であっても、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定された表示データテーブル 2 3 2 a 1 を変更することなく、他の演出画像に対応する追加データテーブル 2 3 2 a 2 を追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に設定するだけで、その追加して表示させる他の演出画像が元の演出画像に追加して容易に表示させることができる。

【 8 8 2 4 】

さらに、追加データテーブル 2 3 2 a 2 は、表示データテーブル 2 3 2 a 1 と同様のデータ構造を有して構成されているので、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定された表示データテーブル 2 3 2 a 1 と、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に設定された追加データテーブル 2 3 2 a 2 とから、時間毎にポインタ 2 3 3 e を更新しながらそのポインタ 2 3 3 e に示されるアドレスに規定された描画内容をそれぞれ容易に特定することができると共に、これらから 1 つのフレームに対応する 1 つの描画リストを容易に生成することができる。よって、主制御装置 1 1 0 からのコマンドに基づいて行われる演出に追加して、音声ランプ制御装置 1 1 3 などによってその他の演出の表示を決定した場合であっても、その追加して表示すべき演出の表示内容を追加データテーブル 2 3 2 a 2 で規定することによって、少ないデータテーブル 2 3 2 a 1 , 2 3 2 a 2 から多種多様な演出表示を容易に行うことができる。

【 8 8 2 5 】

次いで、図 4 1 4 を参照して、転送データテーブル 2 3 2 a 3 の詳細について説明する。図 4 1 4 は、転送データテーブル 2 3 2 a 3 の一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブル 2 3 2 a 3 は、各演出毎に用意された表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応して用意されるものである。即ち、転送データテーブル 2 3 2 a 3 には、表示データテーブル 2 3 2 a 1 で規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されていない画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。

【 8 8 2 6 】

なお、表示データテーブル 2 3 2 a 1 に規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に格納されていれば、その表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応する転送データテーブル 2 3 2 a 3 は用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア 2 3 2 a の容量増大を抑制することができる。

10

20

30

40

50

【 8 8 2 7 】

転送データテーブル 2 3 2 a 3 は、表示データテーブル 2 3 2 a 1 において規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称する）の転送データ情報が記載されている（図 4 1 4 のアドレス「0 0 0 1 H」及び「0 1 F 4 H」が該当）。ここで、表示データテーブル 2 3 2 a 1 に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア 2 3 6 a に格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブル 2 3 2 a 3 では、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。

10

【 8 8 2 8 】

一方、表示データテーブル 2 3 2 a 1 において規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、転送データテーブル 2 3 2 a 3 では、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味する Null データが規定される（図 4 1 4 のアドレス「0 0 0 2 H」が該当）。

【 8 8 2 9 】

転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタ ROM 2 3 4 の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオ RAM 2 3 6）の先頭アドレスが含まれる。

【 8 8 3 0 】

なお、転送データテーブル 2 3 2 a 3 の先頭アドレスである「0 0 0 0 H」には、表示データテーブル 2 3 2 a 1 と同様に、データテーブルの開始を示す「Start」情報が記載され、転送データテーブル 2 3 2 a 3 の最終アドレス（図 4 1 4 の例では、「0 2 E F H」）には、データテーブルの終了を示す「End」情報が記載されている。そして、「Start」情報が記載されたアドレス「0 0 0 0 H」と「End」情報が記載されたアドレス「0 2 E F H」との間の各アドレスに対して、その転送データテーブル 2 3 2 a 3 で規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。

20

【 8 8 3 1 】

M P U 2 3 1 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブル 2 3 2 a 1 を選定すると、その表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応する転送データテーブル 2 3 2 a 3 が存在する場合は、その転送データテーブル 2 3 2 a 3 をデータテーブル格納エリア 2 3 2 a から読み出して、後述するワーク RAM 2 3 3 の転送データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納する。

30

【 8 8 3 2 】

そして、ポインタ 2 3 3 e の更新毎に、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納された表示データテーブル 2 3 2 a 1 と、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に格納された追加データテーブル 2 3 2 a 2 とから、ポインタ 2 3 3 e が示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図 4 1 5 参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された転送データテーブル 2 3 2 a 3 から、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

40

【 8 8 3 3 】

例えば、図 4 1 4 の例では、ポインタ 2 3 3 e が「0 0 0 1 H」や「0 1 F 4 H」となった場合に、M P U 2 3 1 は、転送データテーブル 2 3 2 a 3 の当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブル 2 3 2 a 1 および追加データテーブル 2 3 2 a 2 に基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ 2 3 7 へ送信する。一方、ポインタ 2 3 3 e が「0 0 0 2 H」である場合、転送データテーブル 2 3 2 a 3 のアドレス「0 0 0 2 H」には、Null データが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ 2 3 7 へ送信する。

50

【 8 8 3 4 】

そして、画像コントローラ 2 3 7 は、M P U 2 3 1 より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 に設けられた画像格納エリア 2 3 6 a の所定のサブエリアに転送する処理を実行する。

【 8 8 3 5 】

ここで、上述したように、表示データテーブル 2 3 2 a 1 に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に格納されるように、転送データテーブル 2 3 2 a 3 では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。このため、この転送データテーブル 2 3 2 a 3 に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に転送することにより、表示データテーブル 2 3 2 a 1 に従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に格納させておくことができる。そして、その画像格納エリア 2 3 6 a に格納された画像データを用いて、表示データテーブル 2 3 2 a 1 に基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。

【 8 8 3 6 】

これにより、読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によってキャラクタ R O M 2 3 4 を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタ R O M 2 3 4 から読み出し、通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a へ転送しておくことができるので、表示データテーブル 2 3 2 a 1 で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。また、転送データテーブル 2 3 2 a 3 の記載によって、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a へ転送することができる。

【 8 8 3 7 】

また、本パチンコ機 1 0 では、表示制御装置 1 1 4 において、音声ランプ制御装置 1 1 3 からコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブル 2 3 2 a 1 を表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定するのに合わせて、その表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応する転送データテーブル 2 3 2 a 3 が転送データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定されるので、その表示データテーブル 2 3 2 a 1 で用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a へ転送することができる。

【 8 8 3 8 】

さらに、転送データテーブル 2 3 2 a 3 では、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、きめ細かく画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【 8 8 3 9 】

また、転送データテーブル 2 3 2 a 3 は、表示データテーブル 2 3 2 a 1 と同様のデータ構造を有し、表示データテーブル 2 3 2 a 1 において規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されている。よって、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定された表示データテーブル 2 3 2 a 1 に基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、确实

にその画像データが通常用ビデオRAM 236の画像格納エリア236aへ格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができる。従って、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによってキャラクタROM 234を構成しても、多種多様な演出画像を容易に第3図柄表示装置81に表示させることができる。

【8840】

図408に戻って説明を続ける。ワークRAM 233は、MPU 231による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリである。このワークRAM 233には、簡易画像表示フラグ233a、表示データテーブルバッファ233b、追加データテーブルバッファ233c、転送データテーブルバッファ233d、ポインタ233e、描画リストエリア233f、計時カウンタ233g、格納画像判別フラグ233h、描画対象バッファフラグ233i、文字パターンメモリ233j、赤文字フラグ233kを少なくとも有している。

10

【8841】

簡易画像表示フラグ233aは、第3図柄表示装置81に、図409(a)～図409(c)に示す電源投入時画像(電源投入時主画像282および電源投入時変動画像283)を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ233aは、電源投入後にMPU 231により実行されるメイン処理(図450参照)の初期化处理の中で、電源投入時主画像282を第3図柄表示装置81に表示させるために、画像コントローラ237へ電源投入時主画像282の描画を指示するのに合わせて、オンに設定される(図450のS2004参照)。そして、転送設定処理(図464(a)参照)の常駐画像転送設定処理(図464(b)参照)によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオRAM 235に格納された段階で、第3図柄表示装置81に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される(図464(b)のS2415参照)。

20

【8842】

この簡易画像表示フラグ233aは、画像コントローラ237から送信されるV割込信号を検出する毎にMPU 231によって実行されるV割込処理の中で参照され(図451(b)のS2021参照)、簡易画像表示フラグ233aがオンである場合は、電源投入時画像が第3図柄表示装置81に表示されるように、簡易コマンド判定処理(図451(b)のS2028参照)および簡易表示設定処理(図451(b)のS2029参照)が実行される。一方、簡易画像表示フラグ233aがオフである場合は、音声ランプ制御装置113から受信したコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理(図452～図459参照)および表示設定処理(図460～図463参照)が実行される。

30

【8843】

また、簡易画像表示フラグ233aは、V割込処理(図451(b)参照)の中でMPU 231により実行される転送設定処理(図464(a)参照)の中で参照される。この転送設定処理において、簡易画像表示フラグ233aがオンであると判定された場合は、常駐用ビデオRAM 235に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235へ転送する常駐画像転送設定処理(図464(b)参照)を実行する一方、簡易画像表示フラグ233aがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236へ転送する通常画像転送設定処理(図464参照)を実行する。

40

【8844】

表示データテーブルバッファ233bは、音声ランプ制御装置113からのコマンド等に応じて第3図柄表示装置81に表示させる演出に対応する1の表示データテーブル232a1を格納するためのバッファである。MPU 231は、音声ランプ制御装置113からのコマンド等に基づいて、第3図柄表示装置81に表示させる演出を判断し、その演出に対応する表示データテーブル232a1をデータテーブル格納エリア232aから選定して、その選定された表示データテーブル232a1を表示データテーブルバッファ233bに格納する。

50

【 8 8 4 5 】

そして、MPU 2 3 1 は、後述するポインタ 2 3 3 e を 1 ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納された表示データテーブル 2 3 2 a 1 において、そのポインタ 2 3 3 e で示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、1 フレーム毎に画像コントローラ 2 3 7 に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図 4 1 5 参照）を生成する。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 には、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納された表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応する演出が表示される。

【 8 8 4 6 】

追加データテーブルバッファ 2 3 3 c は、音声ランプ制御装置 1 1 3 からのコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納された表示データテーブル 2 3 2 a 1 によって、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される演出に追加して表示させる演出（文字表示 S e 1 の表示色等の変化パターン）に対応する 1 又は複数の追加データテーブル 2 3 2 a 2 を格納するためのバッファである。MPU 2 3 1 は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に表示データテーブル 2 3 2 a 1 を格納するのに合わせて、一旦、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に追加して表示すべき表示物がないことを意味する N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする。

10

【 8 8 4 7 】

その後、MPU 2 3 1 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 からのコマンド等に基づいて、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納された表示データテーブル 2 3 2 a 1 によって、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される演出に追加して表示させる演出の有無を判断する。そして、追加して表示させる演出が発生する毎に、その演出に対応する追加データテーブル 2 3 2 a 2 をデータテーブル格納エリア 2 3 2 a から選定して、その選定された追加データテーブル 2 3 2 a 2 を追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に格納する。

20

【 8 8 4 8 】

そして、MPU 2 3 1 は、後述するポインタ 2 3 3 e を 1 ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納された表示データテーブル 2 3 2 a 1 において、そのポインタ 2 3 3 e で示されるアドレスに規定された描画内容と、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に格納された追加データテーブル 2 3 2 a 2 において、そのポインタ 2 3 3 e で示されるアドレスに規定された描画内容とに基づき、1 フレーム毎に画像コントローラ 2 3 7 に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図 4 1 5 参照）を生成する。

30

【 8 8 4 9 】

これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 には、表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応する演出に、追加データテーブル 2 3 2 a 2 に対応する演出が追加して表示される。また、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に追加データテーブル 2 3 2 a 2 が格納されなかった場合、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c には N u l l データが格納されている。よって、第 3 図柄表示装置 8 1 には、表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応する演出がそのまま表示される。

【 8 8 5 0 】

上述したように、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 において、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c には、複数（例えば、3 2 ）の追加データテーブル 2 3 2 a 2 を格納可能に構成されている。このため、追加したい演出が加わるごとにその演出に対応する追加データテーブル 2 3 2 a 2 を決定し、該追加データテーブル 2 3 2 a 2 を追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に追加して格納するだけで、表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応する演出に、複数の追加データテーブル 2 3 2 a 2 に対応する複数の演出を追加して表示することができる。

40

【 8 8 5 1 】

転送データテーブルバッファ 2 3 3 d は、音声ランプ制御装置 1 1 3 からのコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納された表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応する転送データテーブル 2 3 2 a 3 を格納するためのバッファである。MPU

50

231は、表示データテーブルバッファ233bに表示データテーブル232a1を格納するのに合わせて、その表示データテーブル232a1に対応する転送データテーブル232a3をデータテーブル格納エリア232aから選定して、その選定された転送データテーブル232a3を転送データテーブルバッファ233dに格納する。

【8852】

なお、表示データテーブルバッファ233bに格納される表示データテーブル232a1において用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオRAM235に格納されている場合は、その表示データテーブル232a1に対応する転送データテーブル232a3が用意されていない。よって、MPU231は、転送データテーブルバッファ233dに転送対象画像データが存在しないことを意味するNullデータを書き込むことで、その内容をクリアする。

10

【8853】

そして、MPU231は、後述するポインタ233eを1ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ233dに格納された転送データテーブル232a3において、そのポインタ233eで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Nullデータが記載されていなければ）、1フレーム毎に生成される画像コントローラ237に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図415参照）に、その転送データ情報を追加する。

【8854】

これにより、画像コントローラ237は、MPU231より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタROM234から通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブル232a1に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aに格納されるように、転送データテーブル232a3では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブル232a3に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aに転送することにより、表示データテーブル232a1に従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオRAM235に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aに格納させておくことができる。

20

30

【8855】

また、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによってキャラクタROM234を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタROM234から読み出し、通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aへ転送しておくことができる。よって、表示データテーブル232a1で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第3図柄表示装置81に表示させることができる。また、転送データテーブル232a3の記載によって、常駐用ビデオRAM235に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aへ転送することができる。

40

【8856】

ポインタ233eは、表示データテーブルバッファ233b、追加データテーブルバッファ233c及び転送データテーブルバッファ233dの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブル232a1、追加データテーブル232a2及び転送データテーブル232a3から、対応する描画内容若しくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。

【8857】

MPU231は、表示データテーブルバッファ233bに表示データテーブル232a1が格納されるのに合わせて、ポインタ233eを一旦「0」に初期化する。そして、画

50

像コントローラ 2 3 7 から 1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒ごとに送信される V 割込信号に基づいて M P U 2 3 1 により実行される V 割込処理 (図 4 5 1 (b) 参照) の表示設定処理 (図 4 6 0 参照) の中で、ポインタ更新処理 (図 4 6 3 参照) が実行され、ポインタ 2 3 3 e の値が 1 ずつ加算される。

【 8 8 5 8 】

M P U 2 3 1 は、このようなポインタ 2 3 3 e の更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納された表示データテーブル 2 3 2 a 1 と、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に格納された追加データテーブル 2 3 2 a 2 とから、ポインタ 2 3 3 e が示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト (図 4 1 5 参照) を作成すると共に、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された転送データテーブル 2 3 2 a 3 から、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データに関する転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

10

【 8 8 5 9 】

これにより、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納された表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応する演出が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されると共に、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に追加データテーブル 2 3 2 a 2 が格納されている場合は、格納されている追加データテーブル 2 3 2 a 2 に対応する演出が、表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応する演出に追加して第 3 図柄表示装置 8 1 へ表示させることができる。よって、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納する表示データテーブル 2 3 2 a 1 や、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に格納する追加データテーブル 2 3 2 a 2 を変更するだけで、容易に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出を変更することができる。従って、表示制御装置 1 1 4 の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

20

【 8 8 6 0 】

また、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された転送データテーブル 2 3 2 a 3 が格納されている場合は、その転送データテーブル 2 3 2 a 3 に基づいて、対応する表示データテーブル 2 3 2 a 1 によって所定のスプライトの描画が開始されるまでに、そのスプライトの描画で用いられる常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されていない画像データを、必ず通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に格納させておくことができる。

30

【 8 8 6 1 】

これにより、読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によってキャラクター R O M 2 3 4 を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクター R O M 2 3 4 から読み出し、通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a へ転送しておくことができる。よって、表示データテーブル 2 3 2 a 1 で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。また、転送データテーブル 2 3 2 a 3 の記載によって、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクター R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a へ転送することができる。

【 8 8 6 2 】

40

描画リストエリア 2 3 3 f は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納された表示データテーブル 2 3 2 a 1、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に格納された追加データテーブル 2 3 2 a 2、及び、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された転送データテーブル 2 3 2 a 3 に基づいて生成される、1 フレーム分の画像の描画を画像コントローラ 2 3 7 に指示する描画リストを格納するためのエリアである。

【 8 8 6 3 】

ここで、図 4 1 5 を参照して、描画リストの詳細について説明する。図 4 1 5 は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ 2 3 7 に対して、1 フレーム分の画像の描画を指示する指示表である。図 4 1 5 に示すように、1 フレームの画像で使用する背面画像、第 3 図柄 (図柄 1 , 図柄 2 , . . .)、エフェクト

50

(エフェクト１，エフェクト２，・・・)、キャラクタ(キャラクタ１，キャラクタ２，・・・)，コクピット画像，実行図柄，保留図柄(保留図柄１，保留図柄２，・・・)，文字図柄(文字図柄１，・・・)，エラー図柄といった各スプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報(詳細情報)を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ２３７に対して所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａへ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

【８８６４】

各スプライトの詳細な描画情報(詳細情報)には、対応するスプライト(表示物)の画像データが格納されているＲＯＭ種別を示す情報(又はＲＡＭ種別を示す情報)と、そのアドレスとが記述されている。画像コントローラ２３７は、そのＲＯＭ種別(又はＲＡＭ種別)およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報(詳細情報)には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれている。

【８８６５】

画像コントローラ２３７は、キャラクタＲＯＭ２３４(又は各種ビデオＲＡＭ２３５，２３６)より読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、ブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ２３７によって、後述する描画対象バッファフラグ２３３ｉで指定される第１フレームバッファ２３６ｂ又は第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかに展開される。

【８８６６】

ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｂに格納された表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブルバッファ２３３ｃに格納された追加データテーブル２３２ａ２において、ポインタ２３３ｅによって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容(例えば、実行図柄又は保留図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像など)とに基づき、１フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報(詳細情報)を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。

【８８６７】

ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト(表示物)のデータの格納ＲＯＭ種別(又はＲＡＭ種別)とアドレスとは、表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２に規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されるキャラクタＲＯＭ２３４(又は常駐用ビデオＲＡＭ２３５若しくは通常用ビデオＲＡＭ２３６)が固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＯＭ種別(又はＲＡＭ種別)とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

【８８６８】

また、ＭＰＵ２３１は、各スプライトの詳細情報のうち、その他の情報(表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報)について、表示データテーブル２３２ａ１および追加データテーブル２３２ａ２に規定されるそれらの情報をそのままコピーする。なお、本実施形態において、背面画像およびコクピット画像には、その他の情報が設定されていない。

【８８６９】

さらに、ＭＰＵ２３１は、描画リストを生成するにあたり、１フレーム分の画像の中で

10

20

30

40

50

、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リストでは、一番最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第3図柄（図柄1、図柄2、・・・）、エフェクト（エフェクト1、エフェクト2、・・・）、キャラクタ（キャラクタ1、キャラクタ2、・・・）、コクピット画像、実行図柄、保留図柄（保留図柄1、保留図柄2、・・・）、文字図柄（文字図柄1、文字図柄2・・・）、エラー図柄の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。

【8870】

画像コントローラ237では、描画リストに記述された順番に従って、各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファ236b、236cにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した1フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができるのである。

【8871】

また、MPU231は、転送データテーブルバッファ233dに格納された転送データテーブル232a3において、ポインタ233eによって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報（転送対象画像データが格納されたキャラクタROM234における格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリア236aに設けられたサブエリアの格納元先頭アドレス）を、描画リストの最後に追加する。

【8872】

そして、画像コントローラ237は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクタROM234の所定の領域（格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスによって示される領域）から画像データを読み出して、通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aに設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。

【8873】

図408に戻って説明を続ける。計時カウンタ233gは、表示データテーブルバッファ233bに格納された表示データテーブル232a1により第3図柄表示装置81にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。MPU231は、表示データテーブルバッファ233bに1の表示データテーブル232a1を格納するのに合わせて、その表示データテーブル232a1に基づいて表示される演出の演出時間（変動演出時間）を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を第3図柄表示装置81における1フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、20ミリ秒）で割った値である。

【8874】

そして、1フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する20ミリ秒毎に画像コントローラ237から送信されるV割込信号に基づいて、MPU231により実行されるV割込処理（図451（b）参照）の表示設定処理（図460参照）が実行される度に、計時カウンタ233gが1ずつ減算される（図460のS2309参照）。その結果、計時カウンタ233gの値が「0」以下となった場合、MPU231は、表示データテーブルバッファ233bに格納された表示データテーブル232a1により表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。

【8875】

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

【8876】

この格納画像判別フラグ233hは、電源投入時にメイン処理の中でMPU231により実行される初期設定処理（図450のS2001参照）によって生成される。ここで生

10

20

30

40

50

成される格納画像判別フラグ233hは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア236aに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。

【8877】

そして、格納画像判別フラグ233hの更新は、MPU231により実行される通常画像転送設定処理（図465参照）の中で、1のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された1のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア236aに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その1のスプライトと同じ画像格納エリア236aのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、1のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。

10

【8878】

また、MPU231は、常駐用ビデオRAM235に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236へ転送する際に、格納画像判別フラグ233hを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aに格納されているか否かを判断する（図466のS2454参照）。

【8879】

そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア236aに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図466のS2455参照）、画像コントローラ237に対して、その画像データをキャラクタROM234から画像格納エリア236aの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア236aに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置114の各部における処理負担の軽減や、バスライン240におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

20

【8880】

描画対象バッファフラグ233iは、2つのフレームバッファ（第1フレームバッファ236bおよび第2フレームバッファ236c）の中から、画像コントローラ237によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称する）を指定するためのフラグである。MPU231は、描画対象バッファフラグ233iが「0」である場合は、描画対象バッファとして第1フレームバッファ236bを指定し、「1」である場合は、第2フレームバッファ236cを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ237に送信される（図467のS2502参照）。

30

【8881】

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

40

【8882】

描画対象バッファフラグ233iは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ237に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ233iの値を反転させることにより、即ち、その値が「0」であった場合は「1」に、「1」であった場合は「0」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第1フレームバッファ236bと第2フレームバッファ236cとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は

50

、 1 フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する 20 ミリ秒毎に画像コントローラ 237 から送信される V 割込信号に基づいて、MPU 231 により実行される V 割込処理（図 451（b）参照）の描画処理が実行される度に行われる（図 467 の S2502 参照）。

【8883】

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

10

【8884】

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

20

【8885】

文字パターンメモリ 233 j は、「リーチ表示」時に第 3 図柄表示装置 81 に表示されるリーチ発生時文字表示 S e 1 において、「弱パターン」又は「強パターン」のいずれの文字パターンを表示するかを記憶するためのメモリである。MPU 231 は、この文字パターンメモリ 233 j の記憶内容に基づいて、リーチ発生時文字表示 S e 1 における文字パターンを「弱パターン」にするか「強パターン」にするかを判断し、その判断内容に基づいてリーチ発生時文字表示 S e 1 に表示する「弱パターン」又は「強パターン」を設定する。

30

【8886】

この文字パターンメモリ 233 j は、まず、電源投入時にメイン処理の中で MPU 231 により実行される初期設定処理（図 450 の S2001 参照）によって初期化（即ち、0 クリア）される。そして、表示制御装置 114 は、音声ランプ制御装置 113 からリーチ発生時文字表示 S e 1 の文字パターンに関するコマンドを受信した場合に、それらのコマンドに応じた内容が設定される（図 458 の S2192 参照）。

【8887】

具体的には、例えば、表示用弱パターンコマンドを受信した場合には、リーチ発生時文字表示 S e 1 として「弱パターン」を示すデータが文字パターンメモリ 233 j に設定される。また、表示用強パターンコマンドを受信した場合には、リーチ発生時文字表示 S e 1 として「強パターン」を示すデータが文字パターンメモリ 233 j に設定される。

40

【8888】

このように、MPU 231 は、音声ランプ制御装置 113 から、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンド（以下、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンドを総称して「パターン系コマンド」という場合がある）を受信した場合に、受信したパターン系コマンドに基づいて文字パターンメモリ 233 j を設定する。一方、MPU 231 は、変動演出が終了する場合、即ち、音声ランプ制御装置 113 から表示用確定

50

コマンドを受信した場合に、表示設定処理（図 4 6 0 参照）において、後述する赤文字フラグ 2 3 3 k 等と共に該文字パターンメモリ 2 3 3 j を 0 クリア（オフ）する（図 4 6 0 の S 2 3 1 4 参照）。

【 8 8 8 9 】

M P U 2 3 1 は、文字パターンメモリ 2 3 3 j にパターン系コマンドの内容が設定された場合に、該文字パターンメモリ 2 3 3 j の記憶内容に対応した文字パターン用追加データテーブル 2 3 2 a 2 を決定し、該文字パターン用追加データテーブル 2 3 2 a 2 を追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に設定（格納）する（図 4 5 8 の 2 1 9 6 参照）。そして、M P U 2 3 1 は、上述したように、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定（格納）された表示データテーブル 2 3 2 a 1 と、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に設定（格納）された文字パターン用追加データテーブル 2 3 2 a 2 とに基づいて描画リストを作成する。

10

【 8 8 9 0 】

これにより、上記文字パターン用追加データテーブル 2 3 2 a 2 が追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に設定されることで、変動演出におけるリーチ発生時文字表示 S e 1 の文字パターンが、表示データテーブル 2 3 2 a 1 によって規定された当初の内容から変更（例えば、リーチ発生時文字表示 S e 1 が「弱パターン」から「強パターン」）されて表示される。よって、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に文字パターン用追加データテーブル 2 3 2 a 2 を格納するだけで、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるリーチ発生時文字表示 S e 1 の文字パターンを容易に変更することができる。従って、表示制御装置 1 1 4 の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

20

【 8 8 9 1 】

第 2 2 実施形態において、文字パターンメモリ 2 3 3 j において、文字表示 S e 1 の初期設定（デフォルト設定）の文字パターン、即ち、リーチ発生時文字表示 S e 1 に関して「弱パターン」の文字パターンが設定された場合であっても、該文字パターンに基づいて文字パターン用追加データテーブル 2 3 2 a 2 を選定して追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に格納するように構成されている。このように構成することで、文字表示 S e 1 の表示態様が初期設定か否かを確認する処理が不要となり、処理の共通化を図り、プログラムの設計時における工数を削減することができる。

【 8 8 9 2 】

30

なお、上記構成に代えて、文字パターンメモリ 2 3 3 j に設定されている内容が初期設定（デフォルト設定）である場合には、追加データテーブル 2 3 2 a 2 を追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に格納しようないように構成してもよい。このように構成した場合には、初期設定か否かを判別する処理が必要になる一方、余分な追加データテーブル 2 3 2 a 2 を追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に格納しなくて済むので、表示制御に関する処理負担を軽減することができる。

【 8 8 9 3 】

赤文字フラグ 2 3 3 k は、「リーチ表示」時に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される文字表示 S e 1 の表示色を「赤色」に設定するためのフラグである。M P U 2 3 1 は、この赤文字フラグ 2 3 3 k の設定内容に基づいて、文字表示 S e 1 の表示色を「赤色」に設定する。

40

【 8 8 9 4 】

この赤文字フラグ 2 3 3 k は、まず、電源投入時にメイン処理の中で M P U 2 3 1 により実行される初期設定処理（図 4 5 0 の S 2 0 0 1 参照）によって初期化（即ち、オフ）される。そして、M P U 2 3 1 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 から表示用赤文字コマンドを受信した場合に、この赤文字フラグ 2 3 3 k をオンに設定する（図 4 5 8 の S 2 1 9 4 参照）。一方、M P U 2 3 1 は、変動演出が終了する場合、即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 から表示用確定コマンドを受信した場合に、表示設定処理（図 4 6 0 参照）において、文字パターンメモリ 2 3 3 j 等と共に該赤文字フラグ 2 3 3 k をオフ（0 クリア）する（図 4 6 0 の S 2 3 1 4 参照）。

50

【 8 8 9 5 】

M P U 2 3 1 は、赤文字フラグ 2 3 3 k がオンに設定された場合に、該赤文字フラグ 2 3 3 k のオンに対応した文字色用追加データテーブル 2 3 2 a 2 を決定し、該文字色用追加データテーブル 2 3 2 a 2 を追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に設定（格納）する（図 4 5 8 の S 2 1 9 6 参照）。そして、M P U 2 3 1 は、上述したように、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定（格納）された表示データテーブル 2 3 2 a 1 と、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に設定（格納）された文字色用追加データテーブル 2 3 2 a 2 とに基づいて描画リストを作成する。

【 8 8 9 6 】

なお、この文字パターン用追加データテーブル 2 3 2 a 2 と、文字色用追加データテーブル 2 3 2 a 2 とが共に追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に設定（格納）されている場合は、該文字パターン用追加データテーブル 2 3 2 a 2 と、文字色用追加データテーブル 2 3 2 a 2 とに基づいて、描画リストが作成される。

10

【 8 8 9 7 】

これにより、上記赤文字フラグ 2 3 3 k に基づく文字色用追加データテーブル 2 3 2 a 2 が設定されることで、変動演出における文字表示 S e 1 の表示色が、文字パターンの如何に関わらず、表示データテーブル 2 3 2 a 1 によって規定された当初の内容（「白色」）から「赤色」に変更されて表示される。よって、赤文字フラグ 2 3 3 k の設定内容に基づいて文字色用追加データテーブル 2 3 2 a 2 を作成し、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に該文字色用追加データテーブル 2 3 2 a 2 を格納するだけで、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される文字表示 S e 1 の表示色を容易に変更することができる。従って、表示制御装置 1 1 4 の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

20

【 8 8 9 8 】

次に、図 4 1 6 から図 4 3 8 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 0 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では 2 ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、N M I 端子への停電信号 S G 1 の入力により起動される N M I 割込処理とがある。

【 8 8 9 9 】

図 4 1 6 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

30

【 8 9 0 0 】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（S 1 0 1）。例えば、R A M 2 0 3 へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置 1 1 3、払出制御装置 1 1 1 等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理（本実施形態では、「1 秒」）を実行する（S 1 0 2）。そして、R A M 2 0 3 のアクセスを許可する（S 1 0 3）。

【 8 9 0 1 】

その後は、主制御装置 1 1 0 に設けた R A M 消去スイッチ 5 0 3（図 3 8 4 参照）がオンされているか否かを判別する（S 1 0 4）。判別の結果、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされていないならば（S 1 0 4 : N o）、更に R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S 1 0 5）。そして、記憶されていないならば（S 1 0 5 : N o）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるため、この場合は、R A M 2 0 3 の初期化を行うため、処理を S 1 1 6 へ移行する。

40

【 8 9 0 2 】

R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていれば（S 1 0 5 : Y e s）、R A M 判定値を算出し（S 1 0 6）、算出した R A M 判定値が正常でなければ（S 1 0 7 : N o）、即ち、算出した R A M 判定値が電源遮断時に保存した R A M 判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理を S 1 1 6 へ移行

50

する。

【 8 9 0 3 】

なお、図 4 1 8 の S 1 5 6 の処理で後述する通り、R A M 判定値は、例えば R A M 2 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。この R A M 判定値に代えて、R A M 2 0 3 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【 8 9 0 4 】

一方、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされておらず (S 1 0 4 : N o)、電源断の発生情報が記憶されており (S 1 0 5 : Y e s)、更に R A M 判定値 (チェックサム値等) が正常であれば (S 1 0 7 : Y e s)、R A M 2 0 3 にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする (S 1 0 8)。次いで、設定キー 5 0 1 がオンされているか否かを判別する (S 1 0 9)。

【 8 9 0 5 】

S 1 0 9 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていると判別された場合 (S 1 0 9 : Y e s)、電源投入時において R A M 消去スイッチ 5 0 3 : オフ、かつ、設定キー 5 0 1 : オンに操作されているので、立ち上げモードを「設定確認モード」で立ち上げるべく、まず、ベース表示装置 4 0 1 において確率設定値の表示を開始し (S 1 1 0)、その後、設定キー 5 0 1 がオフされたか否かを判別し (S 1 1 1)、設定キー 5 0 1 がオフされるまで該「設定確認モード」を維持する (S 1 1 1 : N o)。一方、設定キー 5 0 1 がオフされた場合は (S 1 1 1 : Y e s)、ベース表示装置 4 0 1 における確率設定値の表示を終了して (S 1 1 2)、「設定確認モード」を終了して、処理を S 1 1 3 へ移行する。なお、S 1 0 9 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていなければ (S 1 0 9 : N o)、立ち上げモードを「通常モード」で立ち上げるべく、S 1 1 0 ~ S 1 1 2 の処理をスキップして、処理を S 1 1 3 へ移行する。

【 8 9 0 6 】

S 1 1 3 の処理では、確率設定値に基づいて設定値コマンドを生成して、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し (S 1 1 3)、処理を S 1 6 3 に移行する。

【 8 9 0 7 】

第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置 1 1 3 内の R A M 2 2 3 は立ち上げ処理によって初期化されるため (図 4 3 9 の S 1 0 1 0 参照)、パチンコ機 1 0 の立ち上げ処理の都度、設定値コマンドが設定され、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信されるように構成されている。

【 8 9 0 8 】

ここで設定された設定値コマンドは、後述するタイマ割込処理の外部出力処理 (図 4 1 9 の S 2 0 1 参照) において、音声ランプ制御装置 1 1 3 へと送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、この設定値コマンドを受信すると、R A M 2 2 3 に設けられた設定値メモリ (図示せず) に該設定値コマンドが示す確率設定値を格納 (記憶) するように構成されている。

【 8 9 0 9 】

S 1 6 3 の処理では、ベース表示装置関連の処理を行い (S 1 6 3)、その後、割込みを許可し (S 1 1 4)、後述するメイン処理 (図 4 1 8 参照) に移行する。このベース表示装置関連の処理では、ベース表示装置 4 0 1 に設けられた 7 セグメント表示器の全てのセグメント (ドットセグメントを含む) を点灯し、その状態で、5 秒間ウエイト処理を実行する。これにより、パチンコ機 1 0 に電源が投入される度に、ベース表示装置 4 0 1 に設けられた 7 セグメント表示器の全てのセグメント (ドットセグメントを含む) が少なくとも 5 秒間継続して点灯されるため、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置 4 0 1 の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

【 8 9 1 0 】

一方、S 1 0 4 の処理において、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンされていると判別された場合は (S 1 0 4 : Y e s)、立ち上げモードを「R A M クリアモード」か「設定変更モード」のいずれで立ち上げるかを判別すべく、設定キー 5 0 1 がオンされているか否かを判別する (S 1 1 5)。

【 8 9 1 1 】

S 1 1 5 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていないと判別された場合は (S 1 1 5 : N o)、立ち上げモードを「R A M クリアモード」で立ち上げるべく、処理を S 1 1 6 へ移行する。

【 8 9 1 2 】

S 1 1 6 の処理では、R A M 2 0 3 の初期化処理 (S 1 1 6 及び S 1 1 7) を実行する。

10

【 8 9 1 3 】

上述したように、本パチンコ機 1 0 では、例えばホールの営業開始時など、設定変更の如何を問わず電源投入時に R A M データを初期化する場合には、R A M 消去スイッチ 5 0 3 を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時に R A M 消去スイッチ 5 0 3 が押されていれば、R A M の初期化処理 (S 1 1 6 及び S 1 1 7) を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合 (S 1 0 5 : N o) や、R A M 判定値 (チェックサム値等) によりバックアップの異常が確認された場合 (S 1 0 7 : N o) も同様に、R A M 2 0 3 の初期化処理 (S 1 1 6 及び S 1 1 7) を実行する。

【 8 9 1 4 】

R A M の初期化処理 (S 1 1 6 及び S 1 1 7)、即ち、「R A M クリアモード」では、R A M 2 0 3 の使用領域を「0」クリアし (S 1 1 6)、その後、R A M 2 0 3 に初期値 (例えば、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の「0」クリア等) を設定し (S 1 1 7)、処理を S 1 1 3 へ移行する。

20

【 8 9 1 5 】

なお、この R A M の初期化処理 (S 1 1 6 及び S 1 1 7) では、R A M 2 0 3 の使用領域のうち、ベース表示装置 4 0 1 に表示するベース値に関連する領域 (総アウト個数カウンタ、低確払出個数カウンタ、リアルタイムベース値データなど (いずれも図示せず)) を除いた領域のクリアを行う。これにより、電源投入時に R A M 消去スイッチ 5 0 3 が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置 4 0 1 に表示させることができる。

30

【 8 9 1 6 】

S 1 1 5 の処理において、設定キー 5 0 1 がオンされていると判別された場合は (S 1 1 5 : Y e s)、立ち上げモードを「設定変更モード」にするべく、設定変更処理を行う (S 1 1 8)。

【 8 9 1 7 】

ここで、図 4 1 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される設定変更処理 (S 1 1 8) について説明する。図 4 1 7 は、この設定変更処理 (S 1 1 8) を示すフローチャートである。

【 8 9 1 8 】

40

この設定変更処理 (S 1 1 8) は、立ち上げモードが「設定変更モード」である場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更 (更新) を受け付け、確定されるための処理である。

【 8 9 1 9 】

この設定変更処理 (S 1 1 8) では、まず、ベース表示装置 4 0 1 において現在の確率設定値の表示の開始を設定し (S 1 2 1)、処理を S 1 2 2 へ移行する。この確率設定値の表示の開始設定により、ベース表示装置 4 0 1 に確率設定値の表示が開始される。

【 8 9 2 0 】

なお、ここで表示される確率設定値は、電源断前に設定されていた確率設定値ではなく、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが「設定変更モー

50

ド」となった場合、ベース表示装置 4 0 1 には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例えば、確率設定値（「1」～「3」）の最小値である「1」であってもよいし、確率設定値の中間値である「2」であってもよいし、確率設定値の最大値である「3」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

【8921】

一方で、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置 4 0 1 には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

10

【8922】

また、立ち上げモードが「設定変更モード」となった場合、ベース表示装置 4 0 1 には、電源断される前に設定されていた確率設定値が「2」以上であれば、確率設定値を「2」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が「1」であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのまま表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「3」のように高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば1だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのまま表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、RAM消去スイッチ 5 0 3 をオンする毎に1ずつ加算され、確率設定値が「3」の場合にRAM消去スイッチ 5 0 3 がオンされた場合には、確率設定値を「1」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「3」から「2」に変更したい場合、RAM消去スイッチ 5 0 3 のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を1周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「2」で表示を開始することで、RAM消去スイッチ 5 0 3 をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

20

【8923】

次に、S 1 2 2 の処理では、確率設定値が「1」～「3」の範囲にあるか否かを判断し（S 1 2 2）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（S 1 2 2 : N o）、確率設定値を初期値に変更し（S 1 2 3）、S 1 2 4 の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「1」～「3」）の最小値である「1」であってもよいし、確率設定値の中間値である「2」であってもよいし、確率設定値の最大値である「3」であってもよい。一方、S 1 2 2 の処理の結果、確率設定値が「1」～「3」の範囲内にあると判断される場合は（S 1 2 2 : Y e s）、確率設定値は正常な値であるので、S 1 2 3 の処理をスキップして、S 1 2 4 の処理へ移行する。

30

【8924】

S 1 2 4 の処理では、RAM消去スイッチ 5 0 3 がオンになったか否かを判断する（S 1 2 4）。その結果、RAM消去スイッチ 5 0 3 がオンになっていないと判断される場合は（S 1 2 4 : N o）、次いで、設定変更スイッチ 5 0 2 がオンになったか否かを判断する（S 1 2 5）。

40

【8925】

S 1 2 5 の結果、設定変更スイッチ 5 0 2 がオンされていないと判断されれば（S 1 2 5 : N o）、S 1 2 2 の処理へ戻る一方、設定変更スイッチ 5 0 2 がオンされたと判断されれば（S 1 2 5 : Y e s）、確率設定値を更新して（S 1 2 6）、S 1 2 2 の処理に戻る。

【8926】

S 1 2 6 の処理である確率設定値の更新は、それまでの確率設定値が「1」～「2」である場合は、その確率設定値に1を加算し、それまでの確率設定値が「3」である場合は、確率設定値を「1」に戻すことで行われる。S 1 2 6 の処理により更新された確率設定

50

値は、ベース表示装置 4 0 1 に表示される。

【 8 9 2 7 】

S 1 2 2 S 1 2 3 S 1 2 4 : N o S 1 2 5 (及び S 1 2 6) S 1 2 2 のループ処理は、S 1 2 4 の処理において、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンとなったと判断されるまで (S 1 2 4 : Y e s) 実行され続ける。そして、S 1 2 4 の処理により、R A M 消去スイッチ 5 0 3 がオンとなったと判断される場合は (S 1 2 4 : Y e s) 、ベース表示装置 4 0 1 に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定し (S 1 2 7) 、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を設定する (S 1 2 8) 。

【 8 9 2 8 】

S 1 2 8 の処理の後、次いで、設定キー 5 0 1 がオフ状態となったか否かを判断する (S 1 2 9) 。S 1 2 9 の処理では、設定キー 5 0 1 から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断してもいいし、設定キー 5 0 1 から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断してもよい。

【 8 9 2 9 】

S 1 2 9 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態になっていないと判断される間は (S 1 2 9 : N o) 、S 1 2 9 の処理を繰り返し実行する。そして、S 1 2 9 の処理の結果、設定キー 5 0 1 がオフ状態になったと判断される場合は (S 1 2 9 : Y e s) 、ベース表示装置 4 0 1 における確率設定値の表示の終了を設定し (S 1 3 0) 、この設定変更処理 (S 1 1 8) を終了する。

【 8 9 3 0 】

なお、設定変更処理の終了後は、立ち上げ処理 (図 4 1 6 参照) に戻り、処理を S 1 1 6 へ移行し、R A M 2 0 3 初期化処理を実行 (S 1 1 6 及び S 1 1 7) し、R A M 2 0 3 のデータを消去 (クリア) する。このように、S 1 2 4 の処理においてホール関係者等に R A M 消去スイッチ 5 0 3 をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、R A M 2 0 3 のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【 8 9 3 1 】

また、S 1 2 4 の処理において、R A M 消去スイッチ 5 0 3 のオン検出によって確率設定値を確定させていたが、設定キー 5 0 1 のオフ検出によって確率設定値を確定するように構成してもよい。

【 8 9 3 2 】

次に、図 4 1 8 を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 4 1 8 は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理とが実行される。

【 8 9 3 3 】

メイン処理では、まず、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する (S 1 5 1) 。そして、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていなければ (S 1 5 1 : N o) 、停電監視回路 2 5 2 から停電信号 S G 1 は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 及び変動種別カウンタ C S 1 の更新を繰り返し実行する (S 1 5 2 , S 1 5 3) 。

【 8 9 3 4 】

まず、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 との更新を実行する (S 1 5 2) 。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 (本実施形態では「 9 9 9 9 」、「 9 9 」) に達した際、「 0 」にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新値を、R A M 2 0 3 の該

10

20

30

40

50

当するカウンタ用バッファ 203c にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタ CS1 の更新を、後述するタイマ割込処理の S207 (図 419 参照) の処理と同一の方法によって実行し (S153)、S151 の処理へ移行する。

【8935】

ここで、このメイン処理が実行されている間、後述するタイマ割込処理 (図 419 参照) が所定時間間隔 (本実施形態では 2 ミリ秒) で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、可変入賞装置 65 の開閉を制御する処理が行われ、スルーゲート 67 への球の通過があれば、普通図柄表示装置 83 による普通図柄の表示制御が行われる。また、結果報知装置としての特別図柄表示装置 37 での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した大当たり乱数カウンタ C1 と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、1 回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々遊技の状態に応じて変化する。

10

【8936】

メイン処理の一処理である上記の S152、S153 の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 と第 2 初期値乱数カウンタ CINI2 との更新が繰り返し実行されることになるので、第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 と第 2 初期値乱数カウンタ CINI2 (即ち、大当たり乱数カウンタ C1 の初期値、普図当たりカウンタ C4 の初期値) とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタ CS1 についてもランダムに更新することができる。特に、第 1 初期値乱数カウンタ CINI1 と第 2 初期値乱数カウンタ CINI2 とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する大当たり乱数カウンタ C1 及び普図当たりカウンタ C4 の更新に、ランダム性を持たせることができる。

20

【8937】

S151 の処理において、RAM 203 に電源断の発生情報が記憶されていれば (S151: Yes)、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路 252 から停電信号 SG1 が出力された結果、図 438 において後述する NMI 割込処理が実行されたということなので、S154 以降の電源遮断時の処理が実行される。

30

【8938】

S154 の処理では、各割込処理の発生を禁止し (S154)、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置 (払出制御装置 111 や音声ランプ制御装置 113 等の周辺制御装置) に対して送信する (S155)。そして、RAM 判定値を算出して、その値を保存し (S156)、RAM 203 のアクセスを禁止して (S157)、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、RAM 判定値は、例えば、RAM 203 のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【8939】

40

なお、S151 の処理は、タイマ割込処理 (図 419 参照) の残余時間内に行われる S152 と S153 の処理の 1 サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置 110 のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタ CINI1、CINI2、CS1 の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理を S151 の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理を S151 の処理から開始することができる。

【8940】

従って、電源遮断時の処理において、MPU 201 が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理

50

(S101)において、スタックポインタが所定値(初期値)に設定されることで、S151の処理から開始することができる。その結果、主制御装置110の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置110が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【8941】

次に、図419を参照して、第22実施形態に係るパチンコ機10の主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理について説明する。図419は、第22実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【8942】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する(S201)。タイマ割込処理やメイン処理(図418参照)では、各種処理に基づいて、払出制御装置111や音声ランプ制御装置113、ホールコンピュータ(図示せず)等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はRAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置(例えば、ホールコンピュータとパチンコ機10とを接続するための外部出力端子板(図示せず)等)に信号を出力する。S201の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置(周辺制御装置)に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

10

【8943】

S201の処理の後には、次に、払出制御装置111より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み(S202)、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する(S203)。この当たり処理(S203)については、図427において後述する。

20

【8944】

S203の後には、次に、普通電役72の駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する(S204)。簡単に説明すると、球がスルーゲート67を通過したことを条件に普通図柄表示装置83にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、制御判定結果として普通図柄の当たり図柄(例えば、「」図柄)が現出して当たり状態となると、普通電役72を所定時間開放状態とする一方、普通図柄のハズレ図柄(例えば、「×」図柄)が現出した場合は、普通電役72の閉鎖状態を維持する。この普通電役制御処理については、図436を参照して後述する。

30

【8945】

S204の処理の後には、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する(S205)。即ち、主制御装置110に接続されている各種スイッチ208の状態を読み込むと共に、当該スイッチ208の状態を判定して検出情報(入賞検知情報)を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置111に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをRAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理(S201)によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置111に向けて送信される。

【8946】

40

次に、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を実行する(S206)。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(第22実施形態では、「9999」)に達した際、「0」にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1の更新値を、RAM203の該当するカウンタ用バッファ203c領域に格納する。同様に、第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(第22実施形態では、「999」)に達した際、「0」にクリアし、その第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値をRAM203の該当するカウンタ用バッファ203c領域に格納する。

【8947】

次いで、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カ

50

ウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1、普図当たりカウンタ C 4 及び小当たり種別カウンタ C K の更新を実行する (S 2 0 7)。具体的には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1、普図当たりカウンタ C 4 及び小当たり種別カウンタ C K をそれぞれ 1 加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値 (第 2 2 実施形態では、それぞれ、「 9 9 9 9 」, 「 9 9 」, 「 9 9 」, 「 9 」, 「 9 9 」, 「 9 9 」) に達した際、それぞれ「 0 」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタ C 1 又は普図当たりカウンタ C 4 が 1 周した場合、その時点の第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 又は第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の値を当該大当たり乱数カウンタ C 1 又は普図当たりカウンタ C 4 の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタ C 1 又は普図当たりカウンタ C 4 に設定する。そして、各カウンタ C 1 ~ C 4 , C K の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するカウンタ用バッファ 2 0 3 c 領域に格納する。

10

【 8 9 4 8 】

次に、第 1 始動口 6 4、第 2 始動口 7 1 への入賞に伴う始動入賞処理を実行する (S 2 0 8)。なお、この始動入賞処理 (S 2 0 8) の詳細は、図 4 2 0 を参照して後述する。

【 8 9 4 9 】

次いで、スルーゲート 6 7 への球の通過有無を判断するゲート通過処理を実行する (S 2 0 9)。このゲート通過処理 (S 2 0 9) においてスルーゲート 6 7 を球が通過したと判別された場合に、普図当たりカウンタ C 4 の値がカウンタ用バッファ 2 0 3 c から取得され、その普図当たりカウンタ C 4 の値が普図保留球格納エリア 2 0 3 h (図 3 8 5 参照) に格納されるとともに普通図柄保留ランプ 8 4 に普通図柄の可変表示の保留数が表示等される。なお、このゲート通過処理 (S 2 0 9) の詳細は、図 4 2 1 を参照して後述する。

20

【 8 9 5 0 】

ゲート通過処理 (S 2 0 9) を実行した後は、上記始動入賞処理 (S 2 0 8) の処理内容に基づいて結果報知装置としての特別図柄表示装置 3 7 による特別図柄の動的表示を行うための処理や第 3 図柄表示装置 8 1 による第 3 図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する (S 2 1 0)。なお、特図変動処理 (S 2 1 0) の詳細は、図 4 2 2 を参照して後述する。

【 8 9 5 1 】

次いで、上記ゲート通過処理 (S 2 0 9) の処理内容に基づいて、普通図柄の当否判別を行うとともに、該判別結果に基づく普通図柄の可変表示を普通図柄表示装置 8 3 において行うための設定処理である普図変動処理を実行する (S 2 1 1)。この普図変動処理 (S 2 1 1) では、上述した遊技状態に応じて、普通図柄の当たり確率が、高確率 (例えば、9 9 / 1 0 0) か低確率 (7 0 / 1 0 0) のいずれかで行われる。そして、当否結果に基づいて普通図柄の可変表示を行うとともに、該当否結果に応じた表示結果を普通図柄表示装置 8 3 に表示する。なお、普図変動処理 (S 2 1 1) の詳細は、図 4 3 5 を参照して後述する。

30

【 8 9 5 2 】

普図変動処理 (S 2 1 1) を実行した後は、発射制御処理を実行し (S 2 1 2)、さらに、定期的に行うべきその他の処理を実行して (S 2 1 3)、このタイマ割込処理を終了する。

40

【 8 9 5 3 】

なお、発射制御処理 (S 2 1 2) は、遊技者が操作ハンドル 5 1 に触れていることをタッチセンサ 5 1 a により検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ 5 1 b が操作されていないことを条件に、球の発射のオン / オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、射出装置としての発射制御装置 1 1 2 へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (S 2 0 1) によって、球発射信号が払出制御装置 1 1 1 を介して射出装置としての発射制御装置 1 1 2 へ送信される。

50

【 8 9 5 4 】

また、本実施形態では、定期的に行う処理をタイマ割込処理（図 4 1 9 参照）で行い、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、2 ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号、払出異常信号読み込み処理（S 2 0 2）、当たり処理（S 2 0 3）、普通電役制御処理（S 2 0 4）及びスイッチ読み込み処理（S 2 0 5）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で 2 ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。

【 8 9 5 5 】

この場合、メイン処理の中で所定時間（2 ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタ C I N I 1 , C I N I 2 , C S 1 をランダムに更新することができる。

【 8 9 5 6 】

次に、図 4 2 0 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 4 1 9 参照）の一処理である始動入賞処理（S 2 0 8）を説明する。図 4 2 0 は、この始動入賞処理（S 2 0 8）を示すフローチャートである。

【 8 9 5 7 】

始動入賞処理（S 2 0 8）は、第 1 始動口 6 4、第 2 始動口 7 1 への球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値を入賞した始動口 6 4 , 7 1 に対応する第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するための処理を実行する。

【 8 9 5 8 】

M P U 2 0 1 は、この始動入賞処理（S 2 0 8）において、まず、球が第 1 始動口 6 4 に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（S 3 0 1）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図 4 1 9 の S 2 0 5 参照）において読み込んだ、第 1 始動口 6 4 への入球（入賞）を検出する第 1 始動口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第 1 始動口 6 4 への入球を 3 回のタイマ割込処理（図 4 1 9 参照）にわたって検出する。

【 8 9 5 9 】

S 3 0 1 の判別の結果、球が第 1 始動口 6 4 に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（S 3 0 1 : Y e s）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技が奨励されている遊技状態か否かを判別する（S 3 0 2）。判別の結果、「通常遊技状態」でなければ（S 3 0 2 : N o）、奨励される右打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）左打ち遊技によって発射された球が第 1 始動口 6 4 に入賞したということなので、音声出力装置 2 2 6（図 3 8 4 参照）から警報音を出力するとともに、第 3 図柄表示装置 8 1 において「右打ちしてください」という文字表示を表示する等の左打ちエラー処理を実行し（S 3 0 3）、処理を S 3 0 4 へ移行する。

【 8 9 6 0 】

このように構成することで、左打ち遊技が奨励されていない「普図高確時間短縮状態」、又は「普図低確時間短縮状態」において第 1 始動口スイッチ（図示せず）で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行い、左打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に左打ち遊技の実行を敬遠させ（右打ち遊技を促し）、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊

10

20

30

40

50

技性を実現することができる。

【 8 9 6 1 】

なお、S 3 0 2 の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」とであると判断された場合は (S 3 0 2 : Y e s)、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、S 3 0 3 の処理をスキップし、S 3 0 3 の左打ちエラー処理を行わず、処理をS 3 0 4 へ移行する。

【 8 9 6 2 】

S 3 0 1 の処理の結果、球が第 1 始動口 6 4 に入賞した (始動入賞があった) と判別されると (S 3 0 1 : Y e s)、次いで、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値 (主制御装置 1 1 0 において保留されている第 1 特別図柄の動的表示 (変動演出) の作動保留球数 N 1) が上限値 (第 2 2 実施形態では、「 4 」) 未満であるか否かを判別する (S 3 0 4)。そして、第 1 始動口 6 4 への入賞があっても作動保留球数 N 1 < 4 でなければ (S 3 0 4 : N o)、この始動入賞処理 (S 2 0 8) を終了し、タイマ割込処理 (図 4 1 9 参照) へ戻る。

10

【 8 9 6 3 】

一方、作動保留球数 N 1 < 4 であれば (S 3 0 4 : Y e s)、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値 (作動保留球数 N 1) を 1 加算する (S 3 0 5)。そして、今回、第 1 特別図柄に対応する第 1 始動口 6 4 への入賞であるので、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d を各乱数値 C 1 , C 3 , C S 1 , C K の格納先として設定し (S 3 0 6)、処理をS 3 1 1 へ移行する。

【 8 9 6 4 】

20

S 3 0 1 の処理において、球が第 1 始動口 6 4 へ入賞していないと判別された場合 (S 3 0 1 : N o)、次いで、球が第 2 始動口 7 1 に入賞 (始動入賞) したか否かを判別する (S 3 0 7)。ここでは、第 1 始動口 6 4 と同様、スイッチ読み込み処理 (図 4 1 9 の S 2 0 5 参照) において読み込んだ、第 2 始動口 7 1 への入球 (入賞) を検出する第 2 始動口スイッチ (図示せず) の出力信号に基づいて、第 2 始動口 7 1 への入球を 3 回のタイマ割込処理 (図 4 1 9 参照) に亘って検出する。

【 8 9 6 5 】

球が第 2 始動口 7 1 に入賞した (始動入賞があった) と判別されると (S 3 0 7 : Y e s)、処理をS 3 0 8 へ移行する。

【 8 9 6 6 】

30

なお、S 3 0 7 の処理において、第 2 始動口 7 1 に球が入賞したと判別された場合に (S 3 0 7 : Y e s)、遊技状態が「通常遊技状態」か否かを判定し、遊技状態が「通常遊技状態」とであると判別された場合、左打ち遊技が奨励される遊技状態であるので、通常時右打ちエラー処理を行うように構成してもよい。

【 8 9 6 7 】

球が第 2 始動口 7 1 に入賞した (始動入賞があった) と判別されると (S 3 0 7 : Y e s)、次いで、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値 (主制御装置 1 1 0 において保留されている第 2 特別図柄の動的表示 (変動演出) の作動保留球数 N 2) が上限値 (第 2 2 実施形態では、「 4 」) 未満であるか否かを判別する (S 3 0 8)。そして、第 2 始動口 7 1 への入賞がないか (S 3 0 7 : N o)、或いは、第 2 始動口 7 1 への入賞があっても作動保留球数 N 2 < 4 でなければ (S 3 0 8 : N o)、この始動入賞処理 (S 2 0 8) を終了して、タイマ割込処理 (図 4 1 9 参照) へ戻る。

40

【 8 9 6 8 】

一方、作動保留球数 N 2 < 4 であれば (S 3 0 8 : Y e s)、第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値 (作動保留球数 N 2) を 1 加算する (S 3 0 9)。そして、今回、第 2 特別図柄に対応する第 2 始動口 7 1 への入賞であるので、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e を各乱数値 C 1 ~ C 3 , C S 1 の格納先として設定し (S 3 1 0)、処理をS 3 1 1 へ移行する。

【 8 9 6 9 】

また、S 3 0 1 及び S 3 0 7 の処理において、第 1 始動口 6 4 及び第 2 始動口 7 1 に同時に球が入賞した場合は、第 1 始動口 6 4 への球の入賞処理を優先的に実行し、第 2 始動

50

口 7 1 への球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図 4 1 9 参照）における始動入賞処理（S 2 0 8）において、該待機した第 2 始動口 7 1 への球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【 8 9 7 0 】

S 3 1 1 の処理では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 及び小当たり種別カウンタ C K の各値をカウンタ用バッファ 2 0 3 c（図 3 8 4 参照）から読み出し、各保留球格納エリアに格納する。つまり、S 3 0 6 で格納先として設定された第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に設けられた第 1 保留第 1 ～ 第 4 エリアのうち、第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a で示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア 2 0 3 d 1、大当たり種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 2、停止パターン選択カウンタ格納エリア 2 0 3 d 3、変動種別カウンタ格納エリア 2 0 3 d 4 及び小当たり種別カウンタ格納エリア d 5 に各々保留（格納）する（S 3 1 1）。

10

【 8 9 7 1 】

具体的には、例えば、第 1 始動口 6 4 への入賞に基づく S 3 0 6 の処理において第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d が格納先として設定され、また、S 3 0 5 の処理による加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「1」であれば、第 1 保留第 1 エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタ C 1、C 3、C S 1、C K の値が保留される。また、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「2」であれば第 1 保留第 2 エリアの各格納エリアに、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「3」であれば第 1 保留第 3 エリアの各格納エリアに、加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値が「4」であれば第 1 保留第 4 エリアの各格納エリアに、各々カウンタ C 1、C 3、C S 1、C K の値が保留される。

20

【 8 9 7 2 】

同様に、第 2 始動口 7 1 への入賞に基づく S 3 1 0 の処理において第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e が格納先として設定され、また、S 3 0 9 の処理による加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「1」であれば、第 2 保留第 1 エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタ C 1 ～ C 3、C S 1、C K の値が保留される。また、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「2」であれば第 2 保留第 2 エリアの各格納エリアに、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「3」であれば第 2 保留第 3 エリアの各格納エリアに、加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値が「4」であれば第 2 保留第 4 エリアの各格納エリアに、各々カウンタ C 1 ～ C 3、C S 1、C K の値が保留される。

30

【 8 9 7 3 】

次に、S 3 0 5 の処理による加算後の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値（作動保留球数 N 1）と、S 3 0 6 の処理により第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d に格納（保留）した大当たり乱数カウンタ C 1、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 及び小当たり種別カウンタ C K の各値を含む第 1 保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、該第 1 保留球数コマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S 3 1 2）。また、S 3 0 9 の処理による加算後の第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値（作動保留球数 N 1）と、S 3 1 0 の処理により第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納（保留）した大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、停止パターン選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 及び小当たり種別カウンタ C K の各値を含む第 2 保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、該第 2 保留球数コマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（S 3 1 2）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 4 1 9 の S 2 0 1 参照）によって、第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信される。S 3 1 2 の処理を終えると、この始動入賞処理（S 2 0 8）を終了し、タイマ割込処理（図 4 1 9 参照）に戻る。

40

【 8 9 7 4 】

なお、S 3 1 2 の処理において第 1 保留球数コマンド又は第 2 保留球数コマンドに含める各カウンタ C 1 ～ C 3、C S 1、C K の値は、S 3 1 2 の処理によりカウンタ用バッ

50

ア 2 0 3 c から読み出した値そのものを用いてもよいし、S 3 1 2 の処理において第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d 又は第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e に格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【 8 9 7 5 】

次に、図 4 2 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 4 1 9 参照）の一処理であるゲート通過処理（S 2 0 9）を説明する。図 4 2 1 は、このゲート通過処理（S 2 0 9）を示すフローチャートである。ゲート通過処理（S 2 0 9）は、スルーゲート 6 7 への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たりカウンタ C 4 の値を普図保留球格納エリア 2 0 3 h に格納する（保留する）処理を実行する。

10

【 8 9 7 6 】

このゲート通過処理（S 2 0 9）では、まず、球がスルーゲート 6 7 を通過したか否かを判別する（S 4 0 1）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図 4 1 9 の S 2 0 5 参照）において読み込んだスルーゲート 6 7 への球の通過（入球）を検出するスルーゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート 6 7 への通過（入球）を 3 回のタイマ割込処理（図 4 1 9 参照）にわたって検出する。

【 8 9 7 7 】

S 4 0 1 の処理において、スルーゲート 6 7 を球が通過していない場合は（S 4 0 1 : N o）、このゲート通過処理（S 2 0 9）を終了して、タイマ割込処理（図 4 1 9 参照）へ戻る。一方、球がスルーゲート 6 7 を通過（入球）したと判別されると（S 4 0 1 : Y e s）、次いで、遊技状態が「通常遊技状態」か否か、即ち、左打ち遊技の球の発射が奨励されている遊技状態か否かを判別する（S 4 0 2）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（S 4 0 2 : Y e s）、次いで、第 2 特別図柄の動的表示の変動中か、或いは、第 2 特別図柄の動的表示の保留球が存在する状態か否かを判別する（S 4 0 3）。判別の結果、第 2 特別図柄の動的表示の変動中でない場合、かつ、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数が存在しない場合は（S 4 0 3 : N o）、「通常遊技状態 A」において奨励される左打ち遊技ではなく非奨励の（禁止されている）右打ち遊技によって発射された球がスルーゲート 6 7 を通過したということなので、音声出力装置 2 2 6（図 3 8 4 参照）から警報音を出力するとともに、限定演出として第 3 図柄表示装置 8 1 において「左打ちに戻してね」という文字表示を表示する等の通常時右打ちエラー処理を実行し（S 4 0 4）、処理を S 4 0 5 へ移行する。

20

30

【 8 9 7 8 】

このように構成することで、右打ち遊技が推奨されていない「通常遊技状態」においてスルーゲート 6 7 で球が検知された場合に、警報音を出力する等のエラー処理を行うことで、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態において遊技者に右打ち遊技の実行を敬遠させ、奨励される遊技仕様と異なる遊技形態での遊技を極力排除し、各遊技状態において想定されている遊技性を実現することができる。

【 8 9 7 9 】

なお、S 4 0 2 の処理において、遊技状態が「通常遊技状態」でなければ（S 4 0 2 : N o）、右打ち遊技が奨励される「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であるので、S 4 0 4 の通常時右打ちエラー処理を行わず、S 4 0 3 及び S 4 0 4 の処理をスキップして、処理を S 4 0 5 へ移行する。

40

【 8 9 8 0 】

S 4 0 5 の処理では、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値（主制御装置 1 1 0 において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数 H N）が上限値（第 2 2 実施形態では、「4」）未満であるか否かを判別する（S 4 0 4）。そして、スルーゲート 6 7 への通過（入球）があっても作動保留球数 $H N < 4$ でなければ（S 4 0 5 : N o）、このゲート通過処理（S 2 0 9）を終了して、タイマ割込処理（図 4 1 9 参照）へ戻る。

【 8 9 8 1 】

一方、作動保留球数 $H N < 4$ であれば（S 4 0 5 : Y e s）、普図保留球数カウンタ 2

50

03gの値（作動保留球数HN）を1加算する（S406）。そして、普図当たりカウンタC4の値をカウンタ用バッファ203c（図384参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア203hに設けられた普図保留第1～第4エリアのうち、普図保留球数カウンタ203gで示される値に対応するエリアに格納する（S407）。
【8982】

具体的には、例えば、S406の処理による加算後の普図保留球数カウンタ203gの値が「1」であれば、普図保留第1エリアに普図当たりカウンタC4の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ203gの値が「2」であれば普図保留第2エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ203gの値が「3」であれば普図保留第3エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ203gの値が「4」であれば普図保留第4エリアに、普図当たりカウンタC4の値が保留される。S407の処理の終了後は、このゲート通過処理（S209）を終了し、タイマ割込処理（図419参照）に戻る。

10

【8983】

なお、第22実施形態では、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する普図保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタC4の値を普図保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置113で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

20

【8984】

次に、図422を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理（図419参照）の一処理である特図変動処理（S210）について説明する。図422は、この特図変動処理（S210）を示すフローチャートである。

【8985】

この特図変動処理（S210）は、第1特別図柄および第2特別図柄に関する結果報知装置としての特別図柄表示装置37における動的表示や、第3図柄表示装置81にて遊技状態に応じて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【8986】

MPU201は、この特図変動処理（S210）において、まず、今現在、第1特別図柄又は第2特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（S501）。大当たり中としては、大当たりの際に第3図柄表示装置81及び特別図柄表示装置37で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。S501における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（S501：Yes）、そのまま特図変動処理（S210）を終了し、タイマ割込処理（図419参照）に戻る。

30

【8987】

S501の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（S501：No）、次に、今現在、第1特別図柄又は第2特別図柄のいずれか一方が小当たり中であるか否かを判別する（S551）。小当たり中としては、小当たりの際に第3図柄表示装置81及び結果報知装置としての特別図柄表示装置37で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前（即ち、小当たりオープニング）の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後（即ち、小当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。S551における判別の結果、いずれかの特別図柄の小当たり中であれば（S551：Yes）、そのまま特図変動処理（S210）を終了し、タイマ割込処理（図419参照）に戻る。

40

【8988】

S551の処理において、小当たり中でないと判別された場合は（S551：No）、次に、特別図柄表示装置37において第1特別図柄（特図1）又は第2特別図柄（特図2）が動的表示中であるか否かを判別し（S502）、特別図柄表示装置37において第1

50

特別図柄又は第2特別図柄の動的表示中でなければ(S502:No)、次いで、特別図柄表示装置37における第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する(S503)。その結果、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ(S503:No)、特図変動処理(S210)を終了し、タイマ割込処理(図419参照)に戻る。これにより、第1特別図柄又は第2特別図柄の動的表示(変動演出)における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置37(第3図柄表示装置81)に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【8989】

一方、S503の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば(S503:Yes)、第2保留球数カウンタ203bの値(主制御装置110において保留されている第2特別図柄に関する動的表示(変動演出)の作動保留球数N2)が「0」よりも大きいかなかを判別する(S504)。その結果、第2保留球数カウンタ203bの値(作動保留球数N2)が「0」でなければ(S504:Yes)、第2特別図柄に関する動的表示(変動演出)の実行開始タイミングであると判断し、まず、第2保留球数カウンタ203bの値(作動保留球数N2)を1減算する(S505)。これは、後述する変動開始処理(S510)によって、保留されていた第2特別図柄に関する動的表示(変動演出)のうち1の動的表示(変動演出)の実行が開始されるため、第2特別図柄に関する保留球数が1つ減少するためである。

【8990】

次いで、第2保留球格納エリア203eに格納されたデータをシフト処理する(S506)。このデータシフト処理(S506)は、第2保留球格納エリア203eの第2保留第1～第4エリアに格納されているデータを保留球実行エリア203fへ向けて順にシフトさせる処理であって、第2保留第1エリア 保留球実行エリア203f、第2保留第2エリア 第2保留第1エリア、第2保留第3エリア 第2保留第2エリア、第2保留第4エリア 第2保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【8991】

一方、S504の処理において、第2保留球数カウンタ203bの値(作動保留球数N2)が「0」であると判別されると(S504:No)、次に、第1保留球数カウンタ203aの値(主制御装置110において保留されている第1特別図柄に関する動的表示(変動演出)の作動保留球数N1)が「0」よりも大きいかなかを判別する(S507)。その結果、第1保留球数カウンタ203aの値(作動保留球数N1)が「0」でなければ(S507:Yes)、第1特別図柄に関する動的表示(変動演出)の実行開始タイミングであると判断し、まず、第1保留球数カウンタ203aの値(作動保留球数N1)を1減算する(S508)。これは、後述する変動開始処理(S510)によって、保留されていた第1特別図柄に関する動的表示(変動演出)のうち1の動的表示(変動演出)の実行が開始されるため、保留球数が1つ減少するためである。

【8992】

次いで、第1保留球格納エリア203dに格納されたデータをシフト処理する(S509)。このデータシフト処理(S509)は、第1保留球格納エリア203dの第1保留第1～第4エリアに格納されているデータを保留球実行エリア203fへ向けて順にシフトさせる処理であって、第1保留第1エリア 保留球実行エリア203f、第1保留第2エリア 第1保留第1エリア、第1保留第3エリア 第1保留第2エリア、第1保留第4エリア 第1保留第3エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【8993】

S506又はS509のデータシフト処理の後には、データシフト処理により保留球実行エリア203fに格納された各種カウンタの値に基づいて、結果報知装置としての特別図柄表示装置37及び第3図柄表示装置81に対する変動開始処理を実行し(S510)、タイマ割込処理(図419参照)に戻る。

【8994】

ここで、図 4 2 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特図変動処理 (S 2 1 0) の一処理である変動開始処理 (S 5 1 0) について説明する。図 4 2 3 は、この変動開始処理 (S 5 1 0) を示したフローチャートである。

【 8 9 9 5 】

この変動開始処理 (S 5 1 0) では、上述したように、各特別図柄の動的表示を行うか否かや、各特別図柄の動的表示を行う場合における該動的表示の設定処理等を行う。

【 8 9 9 6 】

この変動開始処理 (S 5 1 0) では、まず、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a とに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選 (当否判定) 処理を行う (S 5 1 0 1) 。

10

【 8 9 9 7 】

第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たりか否かは、確率設定値に基づいて設定された大当たり乱数テーブル 2 0 2 a を参照して、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値とその時々遊技状態 (モード) との関係に基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル 2 0 2 a において、大当たり確率が設定値「 1 」で 2 / 1 0 0 0 0、設定値「 3 」で 4 / 1 0 0 0 0 となるように大当たり乱数値が規定されている。

【 8 9 9 8 】

S 5 1 0 1 の処理では、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 の値と、これら大当たり乱数テーブル 2 0 2 a にて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。S 5 1 0 1 の処理の結果、大当たりであると判別された場合 (S 5 1 0 1 : Y e s)、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、各特別図柄に対応する大当たり種別テーブル 2 0 2 b (図 3 8 7 参照) とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する (S 5 1 0 2) 。

20

【 8 9 9 9 】

この処理では、大当たり種別テーブル 2 0 2 b によって、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が 1 0 ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態 A」へ移行する大当たり種別「時短 A」か否かが判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置 3 7 における大当たり時の表示態様 (特別 L E D 群 3 7 b の表示態様) が設定される。

30

【 9 0 0 0 】

具体的には、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されているデータが、第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d からシフトされたデータか第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e からシフトされたデータかを保留球実行エリア 2 0 3 f のシフト元バッファ (図示せず) に記憶しておき、第 2 保留球格納エリア 2 0 3 e からシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている大当たり種別カウンタ C 2 の値と、特図 2 大当たり種別テーブル 2 0 2 b 2 (図 3 8 7 参照) とに基づいて大当たり種別が決定される。

【 9 0 0 1 】

40

なお、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特図 1 大当たり乱数テーブル 2 0 2 a 1 において、大当たりとなる乱数の値は設定値にかかわらず設定されておらず (図 3 8 6 参照)、第 1 特別図柄の動的表示が大当たりには当選し得ないように構成されているため、第 1 特別図柄の動的表示の変動開始処理における S 5 1 0 1 の処理においては、必ず S 5 1 0 1 : N o となる判別結果が導出される。

【 9 0 0 2 】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し (S 5 1 0 3)、S 5 1 0 9 の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、大当たり時の表示態様 (停止種別) と、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から

50

変動種別カウンタCS1の値に基づいて動的表示(変動演出)の動的時間(変動時間)が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル202e(図392~図394参照)を選択する。

【9003】

そして、S5103の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル202fにおいて、保留球実行エリア203fに格納されている変動種別カウンタCS1の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【9004】

S5101の処理において、大当たりではないと判別された場合には(S5101:No)、続いて、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、大当たり乱数テーブル202aとに基づいて小当たりか否かを判別する小当たり抽選(当否判定)処理を行う(S5104)。

【9005】

第22実施形態のパチンコ機10では、第1特別図柄の動的表示において小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。また、第2特別図柄の動的表示において小当たりか否かは、全確率設定値で同一となるように設定されている。具体的には、特図1大当たり乱数テーブル202a1において、小当たり確率が全設定で33/10000となるように小当たり乱数値が規定されている。また、特図2大当たり乱数テーブル202a2において、小当たり確率が全設定で1550/10000となるように小当たり乱数値が規定されている。

【9006】

S5104の処理では、保留球実行エリア203fに格納されている大当たり乱数カウンタC1の値と、これら大当たり乱数テーブル202aにて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、第1特別図柄又は第2特別図柄の小当たりであると判別する。S5104の処理の結果、小当たりであると判別された場合(S5104:Yes)、保留球実行エリア203fに格納されている小当たり種別カウンタCKの値と、小当たり種別テーブル202c(図388(a)又は図388(b)参照)とに基づいて、小当たり時の表示態様を設定する(S5105)。

【9007】

この処理では、小当たり種別テーブル202cによって、保留球実行エリア203fに格納されている小当たり種別カウンタCKの値に対応付けられた小当たり種別、即ち、大当たり状態が発生しない「小当たりA」か、最大ラウンド数が5ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態A」へ移行する「時短B」か、最大ラウンド数が7ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態A」へ移行する「時短C」か、大当たり状態が発生しない「小当たりB」か、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たり後に「普図高確時間短縮状態B」へ移行する「時短D」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、結果報知装置としての特別図柄表示装置37における小当たり時の表示態様(特別LED群37bの表示態様)が設定される。

【9008】

具体的には、保留球実行エリア203fに格納されているデータが、第1保留球格納エリア203dからシフトされたデータか第2保留球格納エリア203eからシフトされたデータかを保留球実行エリア203fのシフト元バッファ(図示せず)に記憶しておき、第1保留球格納エリア203dからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア203fに格納されている小当たり種別カウンタCKの値と、特図1小当たり種別テーブル202c1(図388(a)参照)とに基づいて小当たり種別が決定される。また、保留球実行エリア203fに格納されているデータが第2保留球格納エリア203eからシフトされたデータであった場合、保留球実行エリア203fに格納されている小当たり種別カウンタCKの値と、特図2小当たり種別テーブル202c2(図388(b)参照)

10

20

30

40

50

とに基づいて小当たり種別が決定される。

【 9 0 0 9 】

次に、小当たり時の変動パターンを決定し (S 5 1 0 6)、S 5 1 0 9 の処理へ移行する。具体的には、結果報知装置としての特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、小当たり時の表示態様 (停止種別) と、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて動的表示 (変動演出) の動的時間 (変動時間) が決定される。この小当たり時の変動パターンの決定では、まず、その小当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル 2 0 2 e (図 3 9 2 ~ 図 3 9 4 参照) を選択する。

10

【 9 0 1 0 】

そして、S 5 1 0 6 の処理において設定された演出態様毎に設けられた変動パターンテーブル 2 0 2 f において、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【 9 0 1 1 】

一方、S 5 1 0 4 の処理において、小当たりでないと判別された場合 (S 5 1 0 4 : N o)、各特別図柄の動的表示の結果はハズレであるので、ハズレ時の表示態様を設定する (S 5 1 0 7)。S 5 1 0 7 の処理では、特別図柄表示装置 3 7 の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている停止パターン選択カウンタ C 3 の値と第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a 又は第 2 保留球数カウンタ 2 0 3 b の値と現在の遊技状態とに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 において表示させる演出態様として、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様のいずれかを設定する。第 2 実施形態では、パチンコ機 1 0 の遊技状態に応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタ C 3 の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル 2 0 2 e が設定されている。

20

【 9 0 1 2 】

次に、各遊技状態におけるハズレ時の変動パターンを決定し (S 5 1 0 8)、S 5 1 0 9 の処理へ移行する。

30

【 9 0 1 3 】

S 5 1 0 8 の処理では、特別図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、S 5 1 0 7 の処理において決定されたハズレ時の表示態様 (演出態様) 毎に設けられた停止パターンテーブル 2 0 2 e において、保留球実行エリア 2 0 3 f に格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【 9 0 1 4 】

S 5 1 0 9 の処理では、S 5 1 0 3、S 5 1 0 6 又は S 5 1 0 8 の処理によって決定された変動パターンに応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置 1 1 4 へ通知する変動パターンコマンドを設定する (S 5 1 0 9)。

40

【 9 0 1 5 】

具体的には、例えば、第 2 特別図柄の動的表示において大当たり抽選に当選し、該大当たりが大当たり種別「時短 A」であって、さらに、「60 秒」の「スーパーリーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第 2 特別図柄・大当たり・「時短 A」・「60 秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド (即ち、特図 1 変動パターンコマンド。以下、第 1 特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図 1 変動パターンコマンド」と称する場合がある。) が設定される。また、第 2 特別図柄の動的表示において大当たり抽選及び小当たり抽選にハズレて、さらに、「60 秒」の「スーパー

50

リーチ」演出態様の変動パターンが選択されていた場合は、第2特別図柄・ハズレ・「60秒」の「スーパーリーチ」演出態様を示す変動パターンコマンド（即ち、特図2変動パターンコマンド。以下、第2特別図柄に関する変動パターンコマンドを、「特図2変動パターンコマンド」と称する場合がある。）が設定される。

【9016】

このように、変動演出が同じ変動時間であっても、変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置113は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【9017】

次いで、S5102、S5105又はS5107の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置113を介して表示制御装置114へ通知するための停止種別コマンドを設定し（S5110）、この変動開始処理（S510）を終了して特図変動処理（図422）へ戻る。

【9018】

図422に戻って、説明を続ける。S507の処理において、第1保留球数カウンタ203aの値（作動保留球数N1）が「0」とであると判別されると（S507：No）、第3図柄表示装置81においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（S511）。この判別処理では、音声ランプ制御装置113を介して表示制御装置114にデモコマンドを送信した後、第1保留球数カウンタ203a又は第2保留球数カウンタ203bの値（作動保留球数N1又は作動保留球数N2）のいずれかの値が「0」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【9019】

そして、デモ中ではないと判別された場合は（S511：No）、音声ランプ制御装置113へ送信すべきデモコマンドを設定して（S512）、タイマ割込処理（図419参照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（S511：Yes）、そのままタイマ割込処理（図419参照）に戻る。S512の処理で設定されたデモコマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図419のS201参照）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

【9020】

音声ランプ制御装置113は、デモコマンドを受信すると、表示用デモコマンドを表示制御装置114へ送信し、表示制御装置114は、表示用デモコマンドの受信に基づいて、第3図柄表示装置81にデモ演出を表示するように制御を行う。

【9021】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が1つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動演出が開始されない場合は、第3図柄表示装置81にデモ演出が表示される。

【9022】

なお、S511の処理においてデモ中ではない（S511：No）と判断された場合に、さらに、変動停止後、前記所定時間よりも長い第2の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第2の所定時間が経過したことをもってS512の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が1つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

【9023】

S502の処理において、特別図柄表示装置37の表示態様が動的表示中であると判別されると（S502：Yes）、実行中の第1特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否か、又は、実行中の第2特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、判別結果に応じて第1特別図柄の動的表示または第2特別図柄の動的表示を停止させる変

10

20

30

40

50

動停止処理（Ｓ５１３）を行い、この特図変動処理（Ｓ２１０）を終了して、タイマ割込処理（図４１９参照）に戻る。

【９０２４】

ここで、図４２４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特図変動処理（図４２２参照）の一処理である変動停止処理（Ｓ５１３）について説明する。図４２４は、この変動停止処理（Ｓ５１３）を示すフローチャートである。

【９０２５】

この変動停止処理（Ｓ５１３）では、各特別図柄の動的表示の変動時間が経過したか否かを判別し、変動時間が経過している場合は、各停止種別に応じた停止結果を特別図柄表示装置３７に表示するとともに、各確定コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」である場合は、該特別図柄の動的表示の変動回数の計数結果に応じて「時短機能」の時短終了条件が成立したか否かを判別し、「時短機能」の時短終了条件が成立した場合は、「時短機能」を有効から無効に切り替える処理等を行う。また、特別図柄の低確率状態である場合は、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、救済条件成立回数に達している場合は、「普図低確時間短縮状態」に移行するための時短回数の設定処理を行う。

【９０２６】

変動停止処理（Ｓ５１３）では、まず、実行中の特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５２０１）。特別図柄表示装置３７における特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１等により選択された変動パターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンド又は特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、実行中の特別図柄に応じた特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂの表示を更新して（Ｓ５２０２）、この変動停止処理を終了して、特図変動処理（図４２２参照）に戻る。

【９０２７】

第２２実施形態では、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおいて、第１特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３７ｂ１が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定され、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、下方ＬＥＤ群３７ｂ２が所定の点灯パターンで点灯又は消灯する表示態様が設定される。

【９０２８】

一方、Ｓ５２０１の処理において、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂにおける特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３７の特別ＬＥＤ群３７ｂに対して、特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した表示態様を停止させる（Ｓ５２０３）。停止図柄は、変動開始処理（図４２３参照）のＳ５１０２、Ｓ５１０５又はＳ５１０７の処理によって予め設定される。

【９０２９】

第２２実施形態では、各特別図柄の動的表示の判定結果がハズレである場合には、上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２の最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで上方ＬＥＤ群３７ｂ１又は下方ＬＥＤ群３７ｂ２が点灯表示される。

【９０３０】

Ｓ５２０３の処理で各特別図柄の動的表示の停止図柄に対応した特別図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３７における特別ＬＥＤ群３７ｂの表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ５２０４）、処理をＳ５２０５へ移行する。第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるための確定コマンド（即ち、特図１確定コマンド。以下、

10

20

30

40

50

第 1 特別図柄に関する確定コマンドを、「特図 1 確定コマンド」と称する場合がある。) を設定し、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第 2 特別図柄の変動演出を確定させるための確定コマンド(即ち、特図 2 確定コマンド。以下、第 2 特別図柄に関する確定コマンドを、「特図 2 確定コマンド」と称する場合がある。)を設定する。

【9031】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、この特図 1 確定コマンドを受信すると、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行されている第 1 特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置 1 1 4 に対して表示用特図 1 確定コマンドを送信し、特図 2 確定コマンドを受信すると、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行されている第 2 特別図柄の変動演出を停止させるべく、表示制御装置 1 1 4 に対して表示用特図 2 確定コマンドを送信する。表示制御装置 1 1 4 は、表示用特図 1 確定コマンド又は表示用特図 2 確定コマンドを受信することによって、第 3 図柄表示装置 8 1 における第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

10

【9032】

S 5 2 0 5 の処理では、「時間短縮状態(「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」)」であるか否かを判別し、「時間短縮状態」であると判別された場合(S 5 2 0 5 : Y e s)、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」における時短終了条件が成立したか否かの判別処理を実行する時短計数処理を実行し(S 5 2 0 6)、その後、処理を S 5 2 0 7 へ移行する。また、S 5 2 0 5 の判別の結果、「時間短縮状態」でないと判別された場合(S 5 2 0 5 : N o)、時短終了条件の判別処理を行わないため、S 5 2 0 6 の処理をスキップして S 5 2 0 7 へ移行する。

20

【9033】

なお、時短計数処理(S 5 2 0 6)は、特別図柄の動的表示の実行開始時(変動開始処理(S 5 1 0))において実行するように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の確定時(特図変動処理(S 2 1 0))の所定時間経過時(S 5 0 3 : Y e s)において実行するように構成してもよい。

【9034】

ここで、図 4 2 5 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される変動停止処理(図 4 2 4 参照)の一処理である時短計数処理(S 5 2 0 6)について説明する。図 4 2 5 は、この時短計数処理(S 5 2 0 6)を示すフローチャートである。

30

【9035】

この時短計数処理(S 5 2 0 6)では、「時短機能」が有効に設定されている場合に、「時短機能」の終了条件である特別図柄の動的表示の実行回数(例えば、第 1 特別図柄の変動回数、及び、第 2 特別図柄の変動回数)を計数し、該計数結果が時短終了条件を満たしたか否かを判別して、判別結果に応じて「時短機能」を有効から無効に変化させる。

【9036】

この時短計数処理(S 5 2 0 6)では、まず、停止した特別図柄の動的表示の種類を判別する(S 5 3 0 1)。判別の結果、第 1 特別図柄の動的表示が停止したタイミングであれば(S 5 3 0 1 : 「特図 1」)、第 1 特別図柄の動的表示が 1 回実行されたということなので、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m の値から 1 減算して(S 5 3 0 2)、次いで、減算した特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m の値が「0」より大きい値であるか否かを判別する(S 5 3 0 3)。判別の結果、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m の値が「0」より大きい値であれば(S 5 3 0 3 : Y e s)、第 1 特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値から 1 減算して(S 5 3 0 4)、次いで、減算した合計時短カウンタ 2 0 3 o の値が「0」より大きい値であるか否かを判別する(S 5 3 0 5)。判別の結果、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値が「0」より大きい値であれば(S 5 3 0 5 : Y e s)、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、S 5 3 1 0 ~ S 5 3 1 2 の処理をスキップして、この時短計数処理(S 5 2 0 6)を終了して、変動停止処理(図 4 2 4 参照)に

40

50

戻る。

【 9 0 3 7 】

一方、S 5 3 0 3 の処理において、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m の値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 5 3 0 3 : N o)、即ち、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m の値が「 0 」以下である場合は、第 1 特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理を S 5 3 1 0 へ移行する。また、S 5 3 0 5 の処理において、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 5 3 0 5 : N o)、即ち、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値が「 0 」以下である場合は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も「時短機能」を無効化すべく、処理を S 5 3 1 0 へ移行する。

10

【 9 0 3 8 】

また、S 5 3 0 1 の処理において、第 2 特別図柄の動的表示が停止したタイミングであると判別された場合は (S 5 3 0 1 : 「特図 2」)、第 2 特別図柄の動的表示が 1 回実行されたということなので、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値から 1 減算して (S 5 3 0 6)、次いで、減算した特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 5 3 0 7)。判別の結果、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値が「 0 」より大きい値であれば (S 5 3 0 7 : Y e s)、第 2 特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、続いて、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値から 1 減算して (S 5 3 0 8)、次いで、減算した合計時短カウンタ 2 0 3 o の値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 5 3 0 9)。判別の結果、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値が「 0 」より大きい値であれば (S 5 3 0 9 : Y e s)、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立していないので、S 5 3 1 0 ~ S 5 3 1 2 の処理をスキップして、この時短計数処理 (S 5 2 0 6) を終了して、変動停止処理 (図 4 2 4 参照) に戻る。

20

【 9 0 3 9 】

一方、S 5 3 0 7 の処理において、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 5 3 0 7 : N o)、即ち、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n の値が「 0 」以下である場合は、第 2 特別図柄の動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、「時短機能」を無効化すべく、処理を S 5 3 1 0 へ移行する。また、S 5 3 0 9 の処理において、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値が「 0 」より大きい値でない場合 (S 5 3 0 9 : N o)、即ち、合計時短カウンタ 2 0 3 o の値が「 0 」以下である場合は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の合計動的表示回数に基づく時短終了条件が成立しているので、この場合も「時短機能」を無効化すべく、処理を S 5 3 1 0 へ移行する。

30

【 9 0 4 0 】

S 5 3 1 0 の処理では、「普図高確時間短縮状態」か「普図低確時間短縮状態」かを判別すべく、時短高確フラグ 2 0 3 k がオンされているか否かを判別する (S 5 3 1 0)。判別の結果、時短高確フラグ 2 0 3 k がオンされている場合は (S 5 3 1 0 : Y e s)、「普図高確時間短縮状態」を終了させるために、時短高確フラグ 2 0 3 k をオフに設定し (S 5 3 1 1)、この時短計数処理 (S 5 2 0 6) を終了して、変動停止処理 (図 4 2 4 参照) に戻る。一方、時短高確フラグ 2 0 3 k がオンに設定されていないと判別された場合は (S 5 3 1 0 : N o)、時短低確フラグ 2 0 3 j がオンに設定されている状態であって、「普図低確時間短縮状態」であるので、該時短低確フラグ 2 0 3 j をオフに設定して (S 5 3 1 2) この時短回数処理 (S 5 2 0 6) を終了して、変動停止処理 (図 4 2 4 参照) に戻る。

40

【 9 0 4 1 】

このように、「時短機能」が有効な状態において、「時短機能」の終了条件に応じて、「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」を終了させることができ、「時短機能」の有効又は無効を適切に行い、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 9 0 4 2 】

50

図 4 2 4 に戻って、説明を続ける。S 5 2 0 6 の時短計数処理が終わった場合、又は、S 5 2 0 5 の処理において「時間短縮状態」でないと判別された場合 (S 5 2 0 5 : N o)、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達しているか否かを判別し、判別結果によって「普図低確時間短縮状態」に移行させるべく、救済到達計数処理を実行し (S 5 2 0 7)、この変動停止処理 (S 5 1 3) を終了して、特図変動処理 (図 4 2 2 参照) に戻る。

【 9 0 4 3 】

なお、救済到達計数処理 (S 5 2 0 7)、即ち、特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に達したか否かの判別は、特別図柄の動的表示の実行開始時 (変動開始処理 (S 5 1 0)) において実行するように構成してもよいし、特別図柄の動的表示の確定時 (特図変動処理 (S 2 1 0) の所定時間経過時 (S 5 0 3 : Y e s)) において実行するように構成してもよい。また、それに伴い、「普図低確時間短縮状態」に移行するタイミングも、救済条件成立回数に達した後のあらかじめ定められたタイミングとなる。

【 9 0 4 4 】

ここで、図 4 2 6 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される変動停止処理 (図 4 2 4 参照) の一処理である救済到達計数処理 (S 5 2 0 7) について説明する。図 4 2 6 は、この救済到達計数処理 (S 5 2 0 7) を示すフローチャートである。

【 9 0 4 5 】

この救済到達計数処理 (S 5 2 0 7) では、特別図柄の動的表示の実行回数を計数し、該計数結果が救済条件成立回数に達したか否かを判別して、判別結果に応じて「普図低確時間短縮状態」への移行に基づく時短回数の設定処理を行う。

【 9 0 4 6 】

この救済到達計数処理 (S 5 2 0 7) では、まず、救済設定済みフラグ 2 0 3 s がオンされているか否かを判別し (S 5 4 0 1)、救済設定済みフラグ 2 0 3 s がオンされていれば (S 5 4 0 1 : Y e s)、既に「普図低確時間短縮状態」へ一度移行済みであるので、S 5 4 0 2 ~ S 5 4 0 6 の処理をスキップし、この救済到達計数処理 (S 5 2 0 7) を終了して、変動停止処理 (図 4 2 4 参照) に戻る。

【 9 0 4 7 】

一方、S 5 4 0 1 の判別の結果、救済設定済みフラグ 2 0 3 s がオンされていなければ (S 5 4 0 1 : N o)、特別図柄が低確率状態になってから未だ「普図低確時間短縮状態」へ移行していない状態、即ち、更新状態であるので、遊技情報としての救済カウンタ 2 0 3 r の値を 1 加算する (S 5 4 0 2)。続いて、救済カウンタコマンドを設定し (S 5 4 5 1)、処理を S 5 4 0 3 に移行する。S 5 4 5 1 の処理で設定された救済カウンタコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 4 1 9 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

【 9 0 4 8 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、救済カウンタコマンドを受信すると、該当情報をサブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納し、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりで当選した場合に、該小当たり当選時のサブ救済カウンタ 2 2 3 i の値と損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k に格納された値とを比較して、大当たり優先報知期間又は救済優先報知期間のうち、いずれの報知期間に属しているのかを判断し、該小当たり当選時の O P 時間において行う右打ち報知演出の内容を決定する。

【 9 0 4 9 】

S 5 4 0 3 の処理では、S 5 4 0 2 の処理で加算した救済カウンタ 2 0 3 r の値が救済条件成立回数、即ち、救済条件成立回数格納エリア 2 0 3 q に格納された値より小さい値であるか否かを判別する (S 5 4 0 3)。

【 9 0 5 0 】

S 5 4 0 3 の判別の結果、S 5 4 0 2 の処理で加算した救済カウンタ 2 0 3 r の値が救済条件成立回数より小さい値の場合 (S 5 4 0 3 : Y e s)、特別図柄の動的表示の実行

10

20

30

40

50

回数が救済条件成立回数まで到達していないため、S 5 4 0 4 ~ S 5 4 0 6 の処理をスキップし、この救済到達計数処理 (S 5 2 0 7) を終了して、変動停止処理 (図 4 2 4 参照) に戻る。

【 9 0 5 1 】

一方、S 5 4 0 3 の処理において、S 5 4 0 2 の処理で加算した救済カウンタ 2 0 3 r の値が救済条件成立回数より小さい値でない場合、即ち、救済カウンタ 2 0 3 r の値が救済条件成立回数以上である場合 (S 5 4 0 3 : N o)、救済条件が成立しているため、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n 及び合計時短カウンタ 2 0 3 o のそれぞれの値に「 1 0 0 」をセットし (S 5 4 0 4)、「普図低確時間短縮状態」へ移行したことを示すべく救済設定済みフラグ 2 0 3 s をオンに設定する (S 5 4 0 5)。そして、救済設定済みフラグコマンドを設定し (S 5 4 5 2)、「普図低確時間短縮状態」に遊技状態を移行するために、時短低確フラグ 2 0 3 j をオンに設定し (S 5 4 0 6)、この救済到達計数処理 (S 5 2 0 7) を終了して、変動停止処理 (図 4 2 4 参照) に戻る。これにより、救済条件成立に基づく「普図低確時間短縮状態」を発生させることができる。なお、S 5 4 5 2 の処理で設定された救済設定済みフラグコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 4 1 9 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

10

【 9 0 5 2 】

また、遊技情報としての救済カウンタ 2 0 3 r の値の更新は、遊技条件として、特別図柄の動的表示が 1 回実行されるごとに、1 減算されるように構成してもよいし、その他の方法で更新するように構成してもよい。救済カウンタ 2 0 3 r の値の更新方法を減算とする場合、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定時及び大当たり終了時における救済条件成立回数抽選処理で抽選された救済条件成立回数の値を、この救済カウンタ 2 0 3 r にセットするように構成する。

20

【 9 0 5 3 】

さらに、救済カウンタ 2 0 3 r の値の更新タイミングは、特別図柄の動的表示の停止時でなくてもよく、特別図柄の動的表示の実行開始時 (図 4 2 3 参照) や、図柄確定時間の終了時 (図 4 2 2 の S 5 0 3 参照) に更新するように構成してもよい。

【 9 0 5 4 】

次に、図 4 2 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理 (図 4 1 9 参照) の一処理である当たり処理 (S 2 0 3) について説明する。図 4 2 7 は、利益付与と制御としての当たり処理 (S 2 0 3) を示したフローチャートである。

30

【 9 0 5 5 】

この当たり処理 (S 2 0 3) は、各特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類に応じて可変入賞装置 6 5 (大入賞口) の開放回数 (ラウンド数) を設定すると共に、可変入賞装置 6 5 の開放時間を設定する。そして、大当たり状態 (遊技) である場合において、可変入賞装置 6 5 を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理 (S 6 2 0) を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理 (S 6 2 2) を実行する。

40

【 9 0 5 6 】

また、この当たり処理 (S 2 0 3) は、各特別図柄の小当たりが発生する場合に、小当たりに応じて可変入賞装置 6 5 の開放回数 (ラウンド数) を設定すると共に、可変入賞装置 6 5 の開放時間を設定する。そして、小当たり状態 (遊技) である場合において、可変入賞装置 6 5 を開放又は閉鎖するための小当たり開閉制御処理 (S 6 1 6) を実行し、小当たり状態が終了するタイミングで、小当たり状態の終了を設定する小当たり終了処理 (S 6 1 8) を実行する。

【 9 0 5 7 】

さらに、この当たり処理 (S 2 0 3) は、小当たり遊技中に開放され得る特定領域 6 5

50

dを球が通過した場合に、該通過に伴って発生する大当たりの種類に応じて可変入賞装置65の開放回数(ラウンド数)を設定するとともに、可変入賞装置65の開放時間を設定する。そして、特定領域65d通過に基づく大当たり状態(遊技)である場合において、特別図柄で大当たりした場合と同様、可変入賞装置65を開放又は閉鎖するための大当たり開閉制御処理(S620)を実行し、大当たり状態が終了するタイミングで、大当たり状態の終了を設定する大当たり終了処理(S622)を実行する。

【9058】

当たり処理(S203)では、まず、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選したか否かを判別する(S601)。判別の結果、大当たりに当選していれば(S601:Yes)、大当たり遊技を行うために、まず、時短高確フラグ203k、時短低確フラグ203j及び救済設定済みフラグをオフに設定する(S602)。そして、特図1時短カウンタ203m、特図2時短カウンタ203n、合計時短カウンタ203o及び救済カウンタ203rの値を「0」クリアする(S603)。次に、大当たり種別又は小当たり種別に応じたラウンド数をRAM203に設けられたラウンドカウンタ(図示せず)にセットする(S605)。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置113へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをRAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し(S606)、次いで、該大当たり種別に応じたオープニング時間(例えば、「30秒」又は「10秒」)を設定して(S607)、処理をS615へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理(図419のS201参照)によって、大当たり種別又は小当たり種別に応じた大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置113に向けて送信される。

【9059】

なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「0」がセットされる。MPU201は、該ラウンドカウンタの値を確認して、ラウンドカウンタに値が設定されている場合(即ち、「1」以上)は、大当たり遊技に応じて可変入賞装置65を開放制御しつつ、該ラウンドカウンタの値を1減算する。そして、ラウンドカウンタの値が「0」になった場合に、実行中の大当たりを終了するように構成されている。

【9060】

S601の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示において大当たりに当選していないと判別された場合は(S601:No)、次いで、可変入賞装置65内の特定領域65dを球が通過したことに基づいて大当たりフラグ203pがオンされているか否かを判別する(S608)。判別の結果、大当たりフラグ203pがオンされていれば(S608:Yes)、小当たり遊技中に可変入賞装置65内の特定領域65dを球が通過したということなので、まず、大当たりフラグ203pをオフに設定し(S609)、処理をS602へ移行して、特別図柄で大当たりにした場合と同様の処理を行う。この場合、小当たり種別に応じたラウンド数をラウンドカウンタに設定する処理(S602)等を行う。

【9061】

このように構成することで、特別図柄の動的表示において大当たりに当選する以外にも、小当たりに当選して、該小当たり遊技中に特定領域65dに球を通過させることで、特別図柄の動的表示と同等の大当たり遊技を行うことができる。よって、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域65dに球を通過させなければ、大当たりフラグ203pはオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。よって、小当たり遊技における遊技方法のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【9062】

S608の処理において、大当たりフラグ203pがオンされていないと判別された場合は(S608:No)、次いで、いずれかの特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する(S610)。判別の結果、小当たりに当選していれば(S61

10

20

30

40

50

0 : Y e s)、小当たり遊技を行うために、小当たり種別に応じた可変入賞装置 6 5 の開放回数を R A M 2 0 3 に設けられた開放カウンタ (図示せず) にセットする (S 6 1 1)。

【 9 0 6 3 】

そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信するために、小当たりオープニングコマンドを R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し (S 6 1 2)、次いで、該小当たりのオープニング時間 (例えば、「 5 秒」や「 1 0 秒」) を設定する (S 6 1 3)。そして、入賞カウンタ (図示せず) に「 1 0 」をセットし (S 6 1 4)、処理を S 6 1 5 へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 4 1 9 の S 2 0 1 参照) によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

10

【 9 0 6 4 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 では、該小当たりオープニングコマンドを受信すると、小当たり当選時右打ち報知演出処理を実行し、オープニング時間において行う右打ち報知演出の内容を決定して実行する (図 4 4 9 にて後述)。

【 9 0 6 5 】

なお、上述した開放カウンタは、電源投入時に初期値として「 0 」がセットされる。M P U 2 0 1 は、該開放カウンタの値を確認して、開放カウンタに値が設定されている場合 (即ち、「 1 」以上) は、小当たり遊技に応じて可変入賞装置 6 5 を開放制御しつつ、該開放カウンタの値を 1 減算する。そして、開放カウンタの値が「 0 」になった場合に、実行中の小当たりを終了するように構成されている。

20

【 9 0 6 6 】

また、上述した入賞カウンタは、電源投入時に初期値として「 0 」がセットされる。M P U 2 0 1 は、該入賞カウンタの値を確認して、入賞カウンタに値が設定されている場合 (即ち、「 1 」以上) は、大当たり遊技又は小当たり遊技に応じて可変入賞装置 6 5 を開放制御しつつ、大入賞口スイッチ 6 5 c により球が検知されるごとに入賞カウンタの値を 1 減算する。そして、入賞カウンタの値が「 0 」になった場合に、実行中の大当たり遊技又は小当たり遊技の 1 のラウンドを終了するように構成されている。

【 9 0 6 7 】

S 6 1 5 の処理では、小当たり中か否かを判別する (S 6 1 5)。判別の結果、小当たり中であると判別された場合は (S 6 1 5 : Y e s)、小当たり遊技中における可変入賞装置 6 5 の開閉制御を実行する小当たり開閉制御処理を実行する (S 6 1 6)。

30

【 9 0 6 8 】

ここで、図 4 2 8 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理 (S 2 0 3) の一処理である小当たり開閉制御処理 (S 6 1 6) について説明する。図 4 2 8 は、この小当たり開閉制御処理 (S 6 1 6) を示したフローチャートである。

【 9 0 6 9 】

この小当たり開閉制御処理 (S 6 1 6) では、当たり処理 (S 2 0 3) で設定された可変入賞装置 6 5 の開放回数 (即ち、開放カウンタ) に基づいて、可変入賞装置 6 5 の開閉制御を実行する。

40

【 9 0 7 0 】

この小当たり開閉制御処理 (S 6 1 6) では、まず、開放カウンタ (図示せず) の値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 6 0 0 1)。判別の結果、開放カウンタが「 0 」より大きい値でない場合、即ち、開放カウンタの値が「 0 」以下である場合は (S 6 0 0 1 : N o)、小当たり遊技中における可変入賞装置 6 5 の開放回数が残存していないため、この小当たり開閉制御処理 (S 6 1 6) を終了して、当たり処理 (図 4 2 7 参照) に戻る。

【 9 0 7 1 】

一方、S 6 0 0 1 の判別の結果、開放カウンタの値が「 0 」より大きい値である場合は (S 6 0 0 1 : Y e s)、次いで、当たり処理 (S 2 0 3) の S 6 1 3 で設定されたオー

50

ブニング時間、又は、小当たり開放テーブル 202h に基づいて設定されるインターバル時間が経過したか否かを判別する (S6002)。判別の結果、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ (S6002: No)、可変入賞装置 65 の開放タイミングではないため、S6003 ~ S6005 の処理をスキップして、処理を S6006 へ移行する。

【9072】

一方、S6002 の処理において、小当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば (S6002: Yes)、可変入賞装置 65 の開放タイミングなので、まず、可変入賞装置 65 の開放設定を行う (S6003)。そして、可変入賞装置 65 における 1 の開放時間を設定し (S6004)、次いで、可変入賞装置 65 が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、RAM 203 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し (S6005)、処理を S6006 へ移行する。

10

【9073】

S6006 の処理では、小当たり時において可変入賞装置 65 が開放中であるか否かを判別する (S6006)。判別の結果、小当たり時において可変入賞装置 65 が開放中ではなければ (S6006: No)、小当たり時において可変入賞装置 65 が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、S6007 及び S6008 の処理をスキップして、この小当たり開閉制御処理 (S616) を終了し、当たり処理 (図 427 参照) に戻る。一方、S6006 の処理において、小当たり時において可変入賞装置 65 が開放中であると判別された場合は (S6006: Yes)、まず、特定領域 65d の開閉制御を実行する特定領域装置開閉制御処理を行う (S6007)。

20

【9074】

ここで、図 429 を参照して、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行される小当たり開閉制御処理 (S616) の一処理である特定領域装置開閉制御処理 (S6007) について説明する。図 429 は、この特定領域装置開閉制御処理 (S6007) を示したフローチャートである。

【9075】

この特定領域装置開閉制御処理 (S6007) では、小当たり遊技中における特定領域 65d の開閉制御を行う。

【9076】

この特定領域装置開閉制御処理 (S6007) では、まず、特定領域 65d が開放中か否か、即ち、特定領域ソレノイド 65f がオンされているか否かを判別する (S6101)。判別の結果、特定領域 65d が開放されていない場合、即ち、特定領域ソレノイド 65f がオフされている場合は (S6101: No)、次いで、特定領域 65d の開放条件が成立しているか否か、即ち、可変入賞装置 65 が開放しているか否かを判別する (S6102)。判別の結果、特定領域 65d の開放条件が成立している場合、即ち、可変入賞装置 65 が開放したタイミングで (S6102: Yes)、特定領域ソレノイド 65f をオフからオンに設定して、特定領域 65d の開放設定を行い (S6103)、処理を S6104 へ移行する。

30

【9077】

なお、S6101 の処理において、特定領域 65d が開放されていると判別された場合、即ち、特定領域ソレノイド 65f がオンされている場合は (S6101: Yes)、S6102 及び S6103 の処理をスキップして、処理を S6104 へ移行する。また、S6102 の処理において、特定領域 65d の開放条件が成立していない場合は (S6102: No)、S6103 ~ S6105 の処理をスキップして、この特定領域装置開閉制御処理 (S6007) を終了し、小当たり開閉制御処理 (図 428 参照) に戻る。

40

【9078】

S6104 の処理では、特定領域 65d の閉鎖条件が成立しているか否か、即ち、特定領域スイッチ 65g によって球が検知された場合や特定領域 65d の開放時間 (例えば、特定領域 65d の開放から「30 秒」) が経過した場合に (S6104: Yes)、特定

50

領域 6 5 d の閉鎖条件が成立したと判断して、特定領域 6 5 d を閉鎖するために、特定領域ソレノイド 6 5 f をオンからオフに設定して、特定領域 6 5 d の閉鎖設定を行い（S 6 1 0 5）、この特定領域装置開閉制御処理（S 6 0 0 7）を終了して、小当たり開閉制御処理（図 4 2 8 参照）に戻る。

【9 0 7 9】

このように、小当たり遊技中に所定条件の成立に基づいて特定領域 6 5 d の開閉制御処理を行い、小当たり遊技中に特定領域 6 5 d を開放させて球が通過させ得ることで、小当たり遊技に基づく大当たり遊技を発生させることが可能となる。また、小当たり遊技中に特定領域 6 5 d を球が通過しなければ、大当たり遊技を発生させずに該小当たり当選時の遊技状態に戻ることができる。

10

【9 0 8 0】

図 4 2 8 に戻って、説明を続ける。S 6 0 0 7 の特定領域装置開閉制御処理の後は、次いで、開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件を判別するべく、小当たり時大入賞口開放中処理を行い（S 6 0 0 8）、この小当たり開閉制御処理（S 6 1 6）を終了し、当たり処理（図 4 2 7 参照）に戻る。

【9 0 8 1】

ここで、図 4 3 0 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり開閉制御処理（S 6 1 6）の一処理である小当たり時大入賞口開放中処理（S 6 0 0 8）について説明する。図 4 3 0 は、この小当たり時大入賞口開放中処理（S 6 0 0 8）を示したフローチャートである。

20

【9 0 8 2】

この小当たり時大入賞口開放中処理（S 6 0 0 8）では、小当たり遊技中において開放中の可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【9 0 8 3】

この小当たり時大入賞口開放中処理（S 6 0 0 8）では、まず、上述した小当たり開閉制御処理（S 6 1 6）の S 6 0 0 4 において設定された可変入賞装置 6 5 の 1 の開放時間が経過したか否かを判別する（S 6 2 0 1）。判別の結果、可変入賞装置 6 5 の 1 の開放時間が経過したタイミングでなければ（S 6 2 0 1 : N o）、次いで、大入賞口スイッチ 6 5 c がオンされたか否か、即ち、可変入賞装置 6 5 内へ球が入賞したか否かを判断する（S 6 2 0 2）。

30

【9 0 8 4】

S 6 2 0 2 の処理において、大入賞口スイッチ 6 5 c によって球が検出され可変入賞装置 6 5 内へ球が入賞していれば（S 6 2 0 2 : Y e s）、入賞カウンタの値を 1 減算して（S 6 2 0 3）、次いで、1 減算した入賞カウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する（S 6 2 0 4）。入賞カウンタの値が「0」より大きい値でない場合（S 6 2 0 4 : N o）、即ち、入賞カウンタの値が「0」以下である場合は、可変入賞装置 6 5 に球が 1 0 個以上入賞して小当たり遊技の終了条件（可変入賞装置 6 5 の閉鎖条件）が成立しているので、可変入賞装置 6 5 を閉鎖させるために、処理を S 6 2 0 5 へ移行する。

【9 0 8 5】

S 6 2 0 5 からの可変入賞装置 6 5 の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置 6 5 の閉鎖設定を行い（S 6 2 0 5）、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して可変入賞装置 6 5 が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（S 6 2 0 6）、処理を S 6 2 0 7 へ移行する。なお、S 6 2 0 6 の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 4 1 9 の S 2 0 1 参照）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

40

【9 0 8 6】

次いで、S 6 2 0 7 の処理では、小当たり遊技の終了条件が成立したことから、開放カウンタの値を「0」クリアし（S 6 2 0 7）、この小当たり時大入賞口開放中処理（S 6 0 0 8）を終了して、小当たり開閉制御処理（図 4 2 8 参照）に戻る。

50

【 9 0 8 7 】

S 6 2 0 2 の処理において、大入賞口スイッチ 6 5 c がオンされていないと判別された場合は (S 6 2 0 2 : N o)、次いで、特定領域スイッチ 6 5 g がオンされたか否かを判別する (S 6 2 0 8)。判別の結果、特定領域スイッチ 6 5 g がオンされていれば (S 6 2 0 8 : Y e s)、小当たり遊技中の特定領域 6 5 d の開放中に球が特定領域 6 5 d を通過したということなので、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させるため、大当たりフラグ 2 0 3 p をオンに設定して (S 6 2 0 9)、この小当たり時大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 8)、小当たり開閉制御処理 (図 4 2 8 参照) に戻る。一方、S 6 2 0 8 の処理において、特定領域スイッチ 6 5 g がオンされていないと判断された場合は (S 6 2 0 8 : N o)、S 6 2 0 9 の処理をスキップして、この小当たり時大入賞口開放中処理 (S 6 0 0 8)、小当たり開閉制御処理 (図 4 2 8 参照) に戻る。

10

【 9 0 8 8 】

これにより、小当たり遊技中において、特定領域 6 5 d が開放されているタイミングで球が特定領域 6 5 d を通過することに基づいて、小当たり遊技後に大当たり遊技を発生させることができ、大当たり遊技が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。一方、該小当たり遊技中に特定領域 6 5 d に球を通過させなければ、大当たりフラグ 2 0 3 p はオフのままとなり、大当たり遊技は実行されず、該小当たり当選時の遊技状態に戻るることができる。

【 9 0 8 9 】

このように構成することで、小当たり当選時の右打ち報知演出の内容を遊技者が確認し、状況によっては該小当たりで大当たりを発生させず、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した方が獲得し得る出玉の期待値が高くなると遊技者が判断した場合には、右打ち遊技を実行せず、特定領域 6 5 d に球を通過させないことによって大当たりの発生を抑制することができる。

20

【 9 0 9 0 】

その結果、救済条件成立回数までの残りの特別図柄の動的表示の実行回数によって小当たり当選時の右打ち報知演出の内容を切り替え、該右打ち報知演出の内容によって、遊技者が小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法との、いずれの遊技方法を選択するかという新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【 9 0 9 1 】

30

S 6 2 0 1 の処理において、可変入賞装置 6 5 の 1 の開放時間が経過したタイミングと判断された場合は (S 6 2 0 1 : Y e s)、可変入賞装置 6 5 の 1 の開放における閉鎖条件が成立し、その開放における可変入賞装置 6 5 の閉鎖タイミングであるため、可変入賞装置 6 5 を閉鎖させるために、処理を S 6 2 1 0 へ移行する。

【 9 0 9 2 】

S 6 2 1 0 の処理では、開放中の可変入賞装置 6 5 を閉鎖せるため、大入賞口ソレノイド 6 5 b をオンからオフにして、可変入賞装置 6 5 の閉鎖を設定し (S 6 2 1 0)、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して可変入賞装置 6 5 の 1 の開放の終了を示す大入賞口閉鎖コマンドを設定する (S 6 2 1 1)。S 6 2 1 1 の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 4 1 9 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

40

【 9 0 9 3 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、小入賞口閉鎖コマンドを受信すると、可変入賞装置 6 5 が閉鎖された旨の演出を実行する。なお、小当たり遊技における可変入賞装置 6 5 の開閉は、それぞれ短時間 (開放「 0 . 1 秒」、閉鎖「 1 . 2 秒」) であるため、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、大入賞口閉鎖コマンドを受信した場合であっても、可変入賞装置 6 5 の 1 の開閉に伴う演出を実行しないように構成してもよい。

【 9 0 9 4 】

S 6 2 1 1 の処理の後は、可変入賞装置 6 5 の 1 の開放が終了したということなので、

50

開放カウンタの値を1減算し(S 6 2 1 2)、この小当たり時大入賞口開放中処理(S 6 0 0 8)を終了して、小当たり開閉制御処理(図4 2 8参照)に戻る。これにより、小当たり遊技中において、1のラウンド中に開放カウンタの値に設定された開放回数分、可変入賞装置6 5を開放させることができる。

【9 0 9 5】

図4 2 7の当たり処理(S 2 0 3)に戻って、説明を続ける。S 6 1 6の小当たり開閉制御処理(図4 2 8参照)の終了後は、次いで、開放カウンタの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する(S 6 1 7)。判別の結果、開放カウンタが「0」より大きい値であれば(S 6 1 7: Yes)、小当たりを継続するため、小当たりの終了設定処理であるS 6 1 8の処理をスキップして、この当たり処理(S 2 0 3)を終了する。

10

【9 0 9 6】

一方、S 6 1 7の処理において、開放カウンタの値が「0」より大きい値でない場合(S 6 1 7: No)、即ち、開放カウンタの値が「0」以下である場合は、この小当たりにおける可変入賞装置6 5の開放動作がすべて終了しているので、小当たり状態を終了させるために、小当たり終了処理を行い(S 6 1 8)、この当たり処理(S 2 0 3)を終了する。

【9 0 9 7】

ここで、図4 3 1を参照して、主制御装置1 1 0内のMPU 2 0 1により実行される当たり処理(S 2 0 3)の一処理である小当たり終了処理(S 6 1 8)について説明する。図4 3 1は、この小当たり終了処理(S 6 1 8)を示したフローチャートである。

20

【9 0 9 8】

この小当たり終了処理(S 6 1 8)では、まず、入賞カウンタの値を「0」クリアし(S 6 3 0 1)、次いで、特定領域6 5 dが開放されている場合は、特定領域6 5 dの閉鎖処理を設定する(S 6 3 0 2)。そして、小当たりの終了時の各種処理を実行する小当たり終了設定処理を行い(S 6 3 0 3)、この小当たり終了処理(S 6 1 8)を終了して、当たり処理(図4 2 7参照)に戻る。

【9 0 9 9】

図4 2 7に戻って、説明を続ける。S 6 1 5の処理において、小当たり遊技中ではないと判別された場合は(S 6 1 5: No)、次いで、大当たり中か否かを判別する(S 6 1 9)。判別の結果、大当たり中であると判別された場合は(S 6 1 9: Yes)、可変入賞装置6 5の開閉制御を実行する大当たり開閉制御処理を実行する(S 6 2 0)。

30

【9 1 0 0】

ここで、図4 3 2を参照して、主制御装置1 1 0内のMPU 2 0 1により実行される当たり処理(S 2 0 3)の一処理である大当たり開閉制御処理(S 6 2 0)について説明する。図4 3 2は、この大当たり開閉制御処理(S 6 2 0)を示したフローチャートである。

【9 1 0 1】

この大当たり開閉制御処理(S 6 2 0)では、当たり処理(S 2 0 3)で設定された可変入賞装置6 5の開放回数に基づいて、可変入賞装置6 5の開閉制御を実行する。

【9 1 0 2】

この大当たり開閉制御処理(S 6 2 0)では、まず、当たり処理(S 2 0 3)のS 6 0 7で設定されたオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理(S 6 4 0 7)のS 6 5 1 0(図4 3 3参照)で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する(S 6 4 0 1)。判別の結果、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ(S 6 4 0 1: No)、可変入賞装置6 5の開放タイミングではないため、該可変入賞装置6 5を閉鎖し続けるため、S 6 0 0 2 ~ S 6 0 0 5の処理をスキップして、処理をS 6 4 0 6へ移行する。

40

【9 1 0 3】

一方、S 6 4 0 1の処理において、大当たり時におけるオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば(S 6 4 0 1: Yes)、可変入賞装置6 5の開放タイミングなので、可変入賞装置6 5の開放設定を行い(S 6 4 0 2)、次いで、入賞カウンタ(図

50

示せず)に「10」をセットする(S6403)。そして、大当たり時おける可変入賞装置65の最大開放時間(第22実施形態では、「30秒」)を設定して(S6404)、可変入賞装置65が開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを生成して、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し(S6405)、処理をS6406に移行する。この大入賞口開放コマンドを受信した音声ランプ制御装置113は、可変入賞装置65が開放された旨を第3図柄表示装置81において実行し、開放されている可変入賞装置65へ球を入賞させることを遊技者に促すように構成されている。

【9104】

S6406の処理では、可変入賞装置65が開放中であるか否かを判別する(S6406)。判別の結果、可変入賞装置65が開放中でなければ(S6406:No)、可変入賞装置65が開放中ではなく、オープニング時間中又はインターバル時間中であるので、S6407の処理をスキップして、この大当たり開閉制御処理(S620)を終了し、当たり処理(図427参照)に戻る。一方、S6406の処理において、可変入賞装置65が開放中であると判別された場合は(S6406:Yes)、開放中の可変入賞装置65の閉鎖条件を判別するべく、大入賞口開放中処理を行い(S6407)、この大当たり開閉制御処理(S620)を終了し、当たり処理(図427参照)に戻る。

【9105】

ここで、図433を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される大当たり開閉制御処理(S620)の一処理である大入賞口開放中処理(S6407)について説明する。図433は、この大入賞口開放中処理(S6407)を示したフローチャートである。

【9106】

この大入賞口開放中処理(S6407)では、開放中の可変入賞装置65の閉鎖条件が成立するか否かを判別する処理を実行する。

【9107】

この大入賞口開放中処理(S6407)では、まず、上述した大当たり開閉制御処理(S620)のS6404において設定された可変入賞装置65の開放時間が経過したか否かを判別する(S6501)。判別の結果、可変入賞装置65の開放時間が経過したタイミングであれば(S6501:Yes)、可変入賞装置65の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける可変入賞装置65の閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「0」クリアして(S6502)、可変入賞装置65を閉鎖させるために、処理をS6506へ移行する。S6506からの可変入賞装置65の閉鎖処理については、後述する。

【9108】

一方、S6501の処理において、可変入賞装置65の開放時間が経過したタイミングでなければ(S6501:No)、次いで、大入賞口スイッチ65cがオンされたか否か、即ち、可変入賞装置65へ球が入賞したか否かを判断する(S6503)。

【9109】

S6503の処理において、大入賞口スイッチ65cによって球が検出されていないと判別された場合は(S6503:No)、この大入賞口開放中処理(S6407)を終了して、大当たり開閉制御処理(図432参照)に戻る。一方、大入賞口スイッチ65cによって球が検出され可変入賞装置65へ球が入賞していれば(S6503:Yes)、入賞カウンタの値を1減算して(S6504)、次いで、入賞カウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する(S6505)。入賞カウンタの値が「0」より大きい値でない場合(S6505:No)、即ち、入賞カウンタの値が「0」以下である場合は、可変入賞装置65に球が10個以上入賞して可変入賞装置65の閉鎖条件が成立しているので、可変入賞装置65を閉鎖させるために、処理をS6506へ移行する。

【9110】

一方、S6505の処理において、入賞カウンタの値が「0」より大きい値であると判別された場合は(S6505:Yes)、可変入賞装置65の閉鎖条件が成立しておらず、可変入賞装置65の開放を継続するために、S6506～S6510の処理をスキップ

10

20

30

40

50

して、この大入賞口開放中処理（S 6 4 0 7）を終了する。この大入賞口開放中処理（S 6 4 0 7）の終了後は、大当たり開閉制御処理（図 4 3 2 参照）へ戻る。

【 9 1 1 1 】

S 6 5 0 6 からの可変入賞装置 6 5 の閉鎖処理では、まず、可変入賞装置 6 5 の閉鎖設定を行い（S 6 5 0 6）、次いで、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して可変入賞装置 6 5 が閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（S 6 5 0 7）、処理を S 6 5 0 8 へ移行する。なお、S 6 5 0 7 の処理で設定された大入賞口閉鎖コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 4 1 9 の S 2 0 1 参照）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

10

【 9 1 1 2 】

次いで、S 6 5 0 8 の処理では、可変入賞装置 6 5 の 1 のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を 1 減算し（S 6 5 0 8）、次に、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値か否かを判別する（S 6 5 0 9）。ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値である場合（S 6 5 0 9 : Y e s）、該大当たりにおけるラウンド回数（可変入賞装置 6 5 の残り開放回数）が残存している状態であるので、次の可変入賞装置 6 5 を開放させるまでのインターバル時間（例えば、「1 秒」）を設定し（S 6 5 1 0）、この大入賞口開放中処理（S 6 0 0 7）を終了し、大当たり開閉制御処理（図 4 3 2 参照）に戻る。

【 9 1 1 3 】

20

一方、S 6 5 0 9 の処理において、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値でない場合（S 6 5 0 9 : N o）、即ち、ラウンドカウンタの値が「0」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置 6 5 の開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、インターバル時間を設定せず（即ち、S 6 5 1 0 をスキップして）、この大入賞口開放中処理（S 6 0 0 7）を終了して、大当たり開閉制御処理（図 4 3 2 参照）に戻る。

【 9 1 1 4 】

図 4 2 7 の当たり処理（S 2 0 3）に戻って、説明を続ける。S 6 2 0 の大当たり開閉制御処理（図 4 3 2 参照）の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値であるか否かを判別する（S 6 2 1）。判別の結果、ラウンドカウンタが「0」より大きい値であれば（S 6 2 1 : Y e s）、大当たり状態を継続するため、大当たりの終了設定処理である S 6 2 2 の処理をスキップして、この当たり処理（S 2 0 3）を終了する。

30

【 9 1 1 5 】

一方、S 6 2 1 の処理において、ラウンドカウンタの値が「0」より大きい値でない場合（S 6 2 1 : N o）、即ち、ラウンドカウンタの値が「0」以下である場合は、この大当たりにおける可変入賞装置 6 5 の開放動作がすべて終了しているので、大当たり状態を終了させるために、大当たり終了処理を行い（S 6 2 2）、この当たり処理（S 2 0 3）を終了する。

【 9 1 1 6 】

ここで、図 4 3 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理（S 2 0 3）の一処理である大当たり終了処理（S 6 2 2）について説明する。図 4 3 4 は、この大当たり終了処理（S 6 1 0）を示したフローチャートである。

40

【 9 1 1 7 】

この大当たり終了処理（S 6 2 2）では、当選した大当たり種別（小当たり種別に基づく大当たり）及び当選時の遊技状態に基づいて、各時短カウンタの値の設定等を行う。

【 9 1 1 8 】

この大当たり終了処理（S 6 2 2）では、まず、「高確時短機能」を発動させるために、時短高確フラグ 2 0 3 k をオンに設定する（S 6 6 0 1）。次いで、「通常遊技状態」で当選した大当たりであったか否かを判別する（S 6 6 0 2）。判別の結果、「通常遊技状態」で当選した大当たりではなかった場合は（S 6 6 0 2 : N o）、処理を S 6 6 0 4

50

に移行する。

【 9 1 1 9 】

一方、S 6 6 0 2 の判別の結果、「通常遊技状態」で当選した大当たりであった場合は (S 6 6 0 2 : Y e s)、次いで、大当たり種別「時短 B」又は「時短 C」(小当たり種別に基づく大当たり)に当選したか否かを判別し (S 6 6 0 3)、大当たり種別「時短 B」又は「時短 C」(小当たり種別に基づく大当たり)に当選していなければ (S 6 6 0 3 : N o)、処理 S 6 6 0 4 に移行する。

【 9 1 2 0 】

S 6 6 0 4 の処理では、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m に「 7 」をセットし (S 6 6 0 4)、次いで、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n に「 5 」をセットし (S 6 6 0 5)、合計時短カウンタ 2 0 3 o に「 1 2 」をセットして (S 6 6 0 6)、処理を S 6 6 1 0 に移行する。

10

【 9 1 2 1 】

S 6 6 0 3 の処理において、大当たり種別「時短 C」(小当たり種別に基づく大当たり)に当選したと判別された場合 (S 6 6 0 3 : Y e s)、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 m に「 7 」をセットし (S 6 6 0 7)、次いで、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 n に「 1 」をセットし (S 6 6 0 8)、合計時短カウンタ 2 0 3 o に「 8 」をセットして (S 6 6 0 9)、処理を S 6 6 1 0 に移行する。

【 9 1 2 2 】

S 6 6 1 0 の処理では、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する (S 6 6 1 0)。S 6 6 1 0 の処理で設定されたエンディングコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理 (図 4 1 9 の S 2 0 1 参照) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、エンディングコマンドを受信すると、大当たりのエンディング演出を実行する。

20

【 9 1 2 3 】

S 6 6 1 1 の処理の終了後は、遊技状態に応じてエンディング時間 (例えば、「 1 0 秒」)を設定し (S 6 6 1 1)、該大当たりの終了時の各種処理を実行する大当たり終了設定処理を行い (S 6 6 1 3)、この大当たり終了処理 (S 6 2 2)を終了して、当たり処理 (図 4 2 7 参照) に戻る。

【 9 1 2 4 】

次に、図 4 3 5 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理 (図 4 1 9 参照) の一処理である普図変動処理 (S 2 1 1) について説明する。図 4 3 5 は、この普図変動処理 (S 2 1 1) を示したフローチャートである。

30

【 9 1 2 5 】

この普図変動処理 (S 2 1 1) は、スルーゲート 6 7 への球の通過に起因して、普通図柄表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【 9 1 2 6 】

この普図変動処理 (S 2 1 1) では、まず、今現在、普通電役 7 2 が突出中 (作動中) か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する (S 7 0 1)。判別の結果、普通電役 7 2 が突出中であれば (S 7 0 1 : Y e s)、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理 (S 2 1 1) を終了して、タイマ割込処理 (図 4 1 9 参照) へ戻る。

40

【 9 1 2 7 】

一方、普通電役 7 2 が突出中でなければ (S 7 0 1 : N o)、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置 8 3 の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する (S 7 0 2)。判別の結果、普通図柄表示装置 8 3 の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ (S 7 0 2 : N o)、次いで、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が停止後、所定時間 (例えば、「 1 秒」)経過したか否かを判別する (S 7 0 3)。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ (S 7 0 3 : N o)、この普図変動処理 (S 2 1 1) を終了して、タイマ割込処理 (図 4 1 9 参照) に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置 8 3 に表示されるので、

50

遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【 9 1 2 8 】

一方、S 7 0 3 の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば (S 7 0 3 : Y e s)、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値 (主制御装置 1 1 0 において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数 H N) が「 0 」よりも大きいか否かを判別する (S 7 0 4)。

【 9 1 2 9 】

S 7 0 4 の処理の結果、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値 (作動保留球数 H N) が「 0 」より大きくなければ (S 7 0 4 : N o)、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理 (S 2 1 1) を終了して、タイマ割込処理 (図 4 1 9 参照) に戻る。一方、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値 (作動保留球数 H N) が「 0 」より大きい値であれば (S 7 0 4 : Y e s)、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ 2 0 3 g の値 (作動保留球数 H N) を 1 減算する (S 7 0 5)。これは、後述する処理 (S 7 0 6 ~ S 7 1 2) によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち 1 の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が 1 つ減少するためである。

【 9 1 3 0 】

次いで、普図保留球格納エリア 2 0 3 h に格納されたデータをシフト処理する (S 7 0 6)。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア 2 0 3 h の普図保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア 2 0 3 i へ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第 1 エリア 普図保留球実行エリア 2 0 3 i、普図保留第 2 エリア 普図保留第 1 エリア、普図保留第 3 エリア 普図保留第 2 エリア、普図保留第 4 エリア 普図保留第 3 エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【 9 1 3 1 】

S 7 0 6 のデータシフト処理の後、データシフト処理により普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されたデータ (即ち、普図当たりカウンタ C 4 の値) に基づいて、普通図柄表示装置 8 3 における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、時短低確フラグ 2 0 3 j 又は時短高確フラグ 2 0 3 k がオンされているか否かを判別する (S 7 0 7)。判別の結果、時短低確フラグ 2 0 3 j 及び時短高確フラグ 2 0 3 k がオンされていない場合は (S 7 0 7 : N o)、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」とであると判断し、普通図柄の可変表示時間を「 1 5 秒」に設定し (S 7 0 8)、処理を S 7 1 0 へ移行する。一方、時短低確フラグ 2 0 3 j 又は時短高確フラグ 2 0 3 k がオンされていると判別された場合 (S 7 0 7 : Y e s)、「時短機能」が有効な「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」とであると判断し、普通図柄の可変表示時間を「 0 . 1 秒」に設定して (S 7 0 9)、処理を S 7 1 0 へ移行する。

【 9 1 3 2 】

S 7 1 0 の処理では、時短高確フラグ 2 0 3 k がオンされているか否かを判別し (S 7 1 0)、時短高確フラグ 2 0 3 k がオンされていない場合 (S 7 1 0 : N o)、即ち、普通図柄の低確率状態では、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i における低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄 (即ち、普通図柄の当否) を決定する (S 7 1 1)。また、時短高確フラグ 2 0 3 k がオンされている場合 (S 7 1 0 : Y e s)、即ち、普通図柄の高確率状態では、普図当たり乱数テーブル 2 0 2 i における高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア 2 0 3 i に格納されている普図当たりカウンタ C 4 の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄 (即ち、普通図柄の当否) を決定する (S 7 1 2)。S 7 1 1 及び S 7 1 2 の処理の後、この普図変動処理 (S 2 1 1) を終了して、タイマ割込処理 (図 4 1 9 参照) に戻る。

【 9 1 3 3 】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ち

10

20

30

40

50

した場合に、スルーゲート 6 7 を球が通過したとき、普通電役 7 2 が開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を球が通過した場合に、普通電役 7 2 が開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって第 2 始動口 7 1 側へ流入し易い状況か、普通電役 7 2 が開放し易い状況よりも開放し難い状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、閉鎖（没入）している普通電役 7 2 の前面を流下していき、可変入賞装置 6 5 側へ流入し得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【 9 1 3 4 】

S 7 0 2 の処理において、普通図柄表示装置 8 3 の表示態様が可変表示中であると判別されると（S 7 0 2 : Y e s）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（S 7 1 3）。普通図柄表示装置 8 3 の可変表示時間は、S 7 0 8 又は S 7 0 9 の処理により遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（S 7 1 3 : N o）、普通図柄表示装置 8 3 の表示を更新して（S 7 1 4）、この普図変動処理（S 2 1 1）を終了して、タイマ割込処理（図 4 1 9 参照）に戻る。





10

【 9 1 3 5 】

一方、普通図柄表示装置 8 3 における可変表示の可変表示時間が経過していれば（S 7 1 3 : Y e s）、普通図柄表示装置 8 3 に対して、S 7 1 1 又は S 7 1 2 によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（S 7 1 5）、この普図変動処理（S 2 1 1）を終了して、タイマ割込処理（図 4 1 9 参照）に戻る。

【 9 1 3 6 】

20

これにより、球がスルーゲート 6 7 を通過した場合に、この普図変動処理（S 2 1 1）に基づいて普通図柄表示装置 8 3 における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置 8 3 において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「」の図柄と「x」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「x」の図柄を点灯させる。

【 9 1 3 7 】

次に、図 4 3 6 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理（図 4 1 9 参照）の一処理である普通電役制御処理（S 2 0 4）について説明する。図 4 3 6 は、この普通電役制御処理（S 2 0 4）を示したフローチャートである。

【 9 1 3 8 】

30

この普通電役制御処理（S 2 0 4）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役 7 2 の開閉（突出及び没入）駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役 7 2 の開放（突出）時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役 7 2 を開放駆動し、設定した突出時間が経過した場合に、開放（突出）中の普通電役 7 2 を閉鎖（没入）させる制御を実行する。

【 9 1 3 9 】

この普通電役制御処理（S 2 0 4）では、まず、普通電役 7 2 が開放（突出）中か否か、即ち、普通図柄の当たり中か否かを判別する（S 8 0 1）。判別の結果、普通電役 7 2 が開放中でないと判別された場合（S 8 0 1 : N o）、即ち、普通図柄の当たり中でないと判別された場合は、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（S 8 0 2）。

40

【 9 1 4 0 】

S 8 0 2 における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（S 8 0 2 : N o）、この普通電役制御処理（S 2 0 4）を終了して、タイマ割込処理（図 4 1 9 参照）に戻る一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（S 8 0 2 : Y e s）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（S 8 0 3）。

【 9 1 4 1 】

S 8 0 3 における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（S 8 0 3 : N o）、この普通電役制御処理（S 2 0 4）を終了して、タイマ割込処理（図 4 1 9 参照）へ戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別され

50

た場合は (S 8 0 3 : Y e s)、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、時短低確フラグ 2 0 3 j 又は時短高確フラグ 2 0 3 k がオンされているか否かを判別する (S 8 0 4)。

【 9 1 4 2 】

S 8 0 4 における判別の結果、時短低確フラグ 2 0 3 j 及び時短高確フラグ 2 0 3 k がオンされていないと判別された場合は (S 8 0 4 : N o)、「時短機能」が無効となる「通常遊技状態」であると判断し、普通電役開放テーブル 2 0 2 k の規定内容に基づいて当たり状態における普通電役 7 2 の開放時間を「 0 . 1 秒」に設定し (S 8 0 5)、該当たりに基づく普通電役 7 2 の開放回数を 1 回行うために、電役カウンタ (図示せず) の値に「 1 」をセットして (S 8 0 6)、処理を S 8 0 9 へ移行する。

10

【 9 1 4 3 】

一方、S 8 0 4 の処理において、時短低確フラグ 2 0 3 j 又は時短高確フラグ 2 0 3 k がオンされていると判別された場合は (S 8 0 4 : Y e s)、「時短機能」が有効な「普図高確時間短縮状態」又は「普図低確時間短縮状態」であると判断し、普通電役開放テーブル 2 0 2 k の規定内容に基づいて当たり状態における普通電役 7 2 の開放 (没入) 時間を「 5 . 8 秒」に設定し (S 8 0 7)、該当たりに基づく普通電役 7 2 の開放回数を 1 回行うために、電役カウンタ (図示せず) の値に「 1 」をセットして (S 8 0 8)、処理を S 8 0 9 へ移行する。

【 9 1 4 4 】

S 8 0 9 の処理では、普通電役 7 2 の開放 (突出) 処理を行い (S 8 0 9)、閉鎖 (没入) 状態であった普通電役 7 2 を開放状態に駆動し、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を終了して、タイマ割込処理 (図 4 1 9 参照) に戻る。

20

【 9 1 4 5 】

これにより、遊技者が右打ちした場合において、スルーゲート 6 7 を通過した球が普通電役 7 2 の配設位置に到達し、該普通電役 7 2 が開放されている時間の長い状態か短い状態かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート 6 7 を通過した球が第 2 始動口 7 1 側へ誘導され易い状況か、該普通電役 7 2 の閉鎖状態において該普通電役 7 2 の前面を流下して、その球が可変入賞装置 6 5 側へ流下され得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【 9 1 4 6 】

30

S 8 0 1 の処理において、普通電役 7 2 が開放中であると判別された場合 (S 8 0 1 : Y e s)、即ち、普通図柄の当たり中であると判別された場合は、次いで、S 8 0 5 又は S 8 0 7 において設定された普通電役 7 2 の 1 回の開放時間が経過しているかを判別する (S 8 1 0)。判別の結果、設定された普通電役 7 2 の 1 回の開放時間が経過していないと判別された場合は (S 8 1 0 : N o)、普通電役 7 2 の開放状態を維持するため、S 8 1 1 ~ S 8 1 3 の処理をスキップして、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を終了して、タイマ割込処理 (図 4 1 9 参照) に戻る。

【 9 1 4 7 】

一方、S 8 1 0 の処理において、設定された普通電役 7 2 の 1 回の開放時間が経過していると判別された場合は (S 8 1 0 : Y e s)、まず、普通電役 7 2 の閉鎖 (没入) 処理を行い (S 8 1 1)、S 8 0 6 又は S 8 0 8 の処理で設定された電役カウンタの値から「 1 」を減算する (S 8 1 2)。そして、減算された電役カウンタの値が「 0 」より大きい値であるか否かを判別する (S 8 1 3)。判別の結果、電役カウンタの値が「 0 」より大きい値であると判別された場合は (S 8 1 3 : Y e s)、該当たりに基づく普通電役 7 2 の開放回数が残存しているため、処理を S 8 0 9 へ移行し、所定のインターバル処理を行った上で再び普通電役 7 2 の開放処理を行う。一方、電役カウンタの値が「 0 」より大きい値でないと判別された場合 (S 8 1 3 : N o)、即ち、電役カウンタの値が「 0 」以下である場合は、該当たりに基づく普通電役 7 2 の開放がすべて終了したということなので、普通電役 7 2 の再開放を行わず、この普通電役制御処理 (S 2 0 4) を終了して、タイマ割込処理 (図 4 1 9 参照) に戻る。

40

50

【 9 1 4 8 】

次いで、図 4 3 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるベース値処理 (S 2 5 1) について説明する。図 4 3 7 は、このベース値処理 (S 2 5 1) を示すフローチャートである。このベース値処理 (S 2 5 1) では、ベース値の算出 (計測) と、ベース値の表示とを行う。

【 9 1 4 9 】

このベース値処理 (S 2 5 1) では、まず、ベース値算出処理を実行する (S 8 5 1) 。このベース値算出処理では、リアルタイムベース値を算出 (計測) するとともに、総アウト個数が 6 0 0 0 0 個となった場合に、該リアルタイムベース値データを前回リアルタイムベース値データヘシフトする等の処理を実行する。

10

【 9 1 5 0 】

次いで、前回、ベース値処理 (S 8 5 3) を実行してから 5 秒経過したか否かを判別し (S 8 5 2) 、前回、ベース値処理 (S 8 5 3) を実行してから 5 秒経過していれば (S 8 5 2 : Y e s) 、ベース値表示処理を実行して (S 8 5 3) 、ベース表示装置 4 0 1 にベース値を表示する処理を実行し、このベース値処理 (S 2 5 1) を終了する。

【 9 1 5 1 】

一方、 S 8 5 2 の処理において、前回、ベース値処理 (S 8 5 3) を実行してから 5 秒経過していなければ (S 8 5 2 : N o) 、 S 8 5 3 の処理をスキップして、このベース値処理 (S 2 5 1) を終了する。

【 9 1 5 2 】

20

次いで、図 4 3 8 を参照して、停電等の発生した場合に主制御装置 1 1 0 において実行される N M I 割込処理について説明する。図 4 3 8 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。 N M I 割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機 1 0 の電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される処理である。

【 9 1 5 3 】

この N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 0 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 の N M I 端子に出力される。 N M I 端子に停電信号 S G 1 が入力された M P U 2 0 1 は、実行中の制御を中断して N M I 割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報を R A M 2 0 3 に記憶し (S 9 0 1) 、 N M I 割込処理を終了する。

30

【 9 1 5 4 】

なお、上記の N M I 割込処理は、払出制御装置 1 1 1 でも同様に実行され、かかる N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 1 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から払出制御装置 1 1 1 内の M P U 2 1 1 の N M I 端子に出力され、 M P U 2 1 1 は実行中の制御を中断して、 N M I 割込処理を開始するのである。

【 9 1 5 5 】

次に、図 4 3 9 から図 4 4 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 2 1 の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理 (図 4 3 9 参照) と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理 (図 4 4 0 参照) とがある。

40

【 9 1 5 6 】

まず、図 4 3 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 4 3 9 は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【 9 1 5 7 】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する (S 1 0 0 1) 。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電

50

電源処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、S 1 1 1 6 の電源断処理（図 4 4 0 参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（S 1 0 0 2）。図 4 4 0 を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信すると、S 1 1 1 6 の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、更新終了状態にすべく電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、S 1 1 1 6 の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【 9 1 5 8 】

電源断処理中フラグがオフであれば（S 1 0 0 2 : N o）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって（主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、R A M 2 2 3 のデータが破壊されているか否かを確認する（S 1 0 0 3）。10

【 9 1 5 9 】

R A M 2 2 3 のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、R A M 2 2 3 の特定の領域には、S 1 0 0 6 の処理によって「5 5 A A h」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「5 5 A A h」であれば R A M 2 2 3 のデータ破壊は無く、逆に「5 5 A A h」でなければ R A M 2 2 3 のデータ破壊を確認することができる。R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されれば（S 1 0 0 3 : Y e s）、S 1 0 0 4 へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。一方、R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されなければ（S 1 0 0 3 : N o）、S 1 0 0 8 へ移行する。20

【 9 1 6 0 】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域に「5 5 A A h」のキーワードは記憶されていないので（電源断によって R A M 2 2 3 の記憶は喪失するから）、R A M 2 2 3 のデータ破壊と判断され（S 1 0 0 3 : Y e s）、S 1 0 0 4 へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域には「5 5 A A h」のキーワードが記憶されているので、R A M 2 2 3 のデータは正常と判断されて（S 1 0 0 3 : N o）、S 1 0 0 8 へ移行する。30

【 9 1 6 1 】

電源断処理中フラグがオンであれば（S 1 0 0 2 : Y e s）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、S 1 1 1 6 の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、R A M 2 2 3 の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理を S 1 0 0 4 へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。40

【 9 1 6 2 】

S 1 0 0 4 の処理では、R A M 2 2 3 の全範囲の記憶領域をチェックする（S 1 0 0 4）。チェック方法としては、まず、1 バイト毎に「0 F F h」を書き込み、それを 1 バイト毎に読み出して「0 F F h」であるか否かを確認し、「0 F F h」であれば正常と判別する。かかる 1 バイト毎の書き込み及び確認を、「0 F F h」に次いで、「5 5 h」、「0 A A h」、「0 0 h」の順に行う。この R A M 2 2 3 の読み書きチェックにより、R A M 2 2 3 のすべての記憶領域が「0」クリアされる。

【 9 1 6 3 】

R A M 2 2 3 のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（50

S 1 0 0 5 : Y e s)、R A M 2 2 3 の特定領域に「5 5 A A h」のキーワードを書き込んで、R A M 破壊チェックデータを設定する (S 1 0 0 6)。この特定領域に書き込まれた「5 5 A A h」のキーワードを確認することにより、R A M 2 2 3 にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、R A M 2 2 3 のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば (S 1 0 0 5 : N o)、R A M 2 2 3 の異常を報知して (S 1 0 0 7)、電源が遮断されるまで無限ループする。R A M 2 2 3 の異常は、表示ランプ 3 4 により報知される。なお、音声出力装置 2 2 6 により音声を出力して R A M 2 2 3 の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置 1 1 4 にエラーコマンドを送信して、第 3 図柄表示装置 8 1 にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【 9 1 6 4 】

S 1 0 0 8 の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する (S 1 0 0 8)。電源断フラグは S 1 1 1 6 の電源断処理の実行時にオンされる (図 4 4 0 の S 1 1 1 5 参照)。つまり、電源断フラグは、S 1 1 1 6 の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態で S 1 0 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 1 1 1 6 の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には (S 1 0 0 8 : Y e s)、音声ランプ制御装置 1 1 3 の各処理を初期化するために R A M 2 2 3 の作業エリアをクリアし (S 1 0 0 9)、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後 (S 1 0 1 0)、損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k に損益分岐回数テーブル 2 2 2 f より取得した損益分岐回数「5 4 3」をセットし (S 1 0 2 1)、割込み許可を設定して (S 1 0 1 1)、処理を S 1 0 1 2 へ移行する。なお、R A M 2 2 3 の作業エリアとしては、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【 9 1 6 5 】

一方、電源断フラグがオフされた状態で S 1 0 0 8 の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたために S 1 0 0 4 から S 1 0 0 6 の処理を経由して S 1 0 0 8 の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって (主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく) 開始された場合である。よって、かかる場合には (S 1 0 0 8 : N o)、R A M 2 2 3 の作業領域のクリア処理である S 1 0 0 9 をスキップして、処理を S 1 0 1 0 へ移行し、R A M 2 2 3 の初期値を設定した後 (S 1 0 1 0)、割込み許可を設定して (S 1 0 1 1)、処理を S 1 0 1 2 へ移行する。

【 9 1 6 6 】

なお、S 1 0 0 9 のクリア処理をスキップするのは、S 1 0 0 4 から S 1 0 0 6 の処理を経由して S 1 0 0 8 の処理へ至った場合には、S 1 0 0 4 の処理によって、既に R A M 2 2 3 のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、R A M 2 2 3 の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御を継続できるからである。

【 9 1 6 7 】

S 1 0 1 2 の処理では、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信したか否かを判別し (S 1 0 1 2)、該設定値コマンドを受信するまで S 1 0 1 2 の処理を繰り返し実行して待機する (S 1 0 1 2 : N o)。そして、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信した場合に (S 1 0 1 2 : Y e s)、該設定値コマンドが示す確率設定値を設定値メモリ (図示せず) に格納し (S 1 0 1 3)、メイン処理 (図 4 4 0 参照) へ移行する。

【 9 1 6 8 】

このように、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理において、主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理 (図 4 1 6 参照) の終盤で生成される設定値コマンドを受信するまでメイン処理 (図 4 4 0 参照) への移行を待機することで、主制御装置 1 1 0 で設定された確率設定値を音声ランプ制御装置 1 1 3 側で確実に把握し、該確率設定値に基づいてメイン処理以降の処理を実行できる。また、主制御装置 1 1 0 から設定値コマンドを受信しない場合

10

20

30

40

50

、主制御装置 110 の立ち上げ処理の終盤まで到達しておらず、主制御装置 110 の立ち上げ処理が正常に終了していないので、音声ランプ制御装置 113 の立ち上げ処理も正常に終了させず、メイン処理へ移行させない。このように構成することで、音声ランプ制御装置 113 側で主制御装置 110 の立ち上げ処理が正常に実行されたか否かを把握することが可能となるとともに、主制御装置 110 が正常に立ち上がっていない状態における音声ランプ制御装置 113 の暴走を未然に防止できる。

【9169】

次に、図 440 を参照して、音声ランプ制御装置 113 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行されるメイン処理について説明する。図 440 は、このメイン処理を示したフローチャートである。

10

【9170】

メイン処理が実行されると、まず、前回 S1101 の処理が実行されてから「1ミリ秒」以上が経過したか否かが判別され (S1101)、「1ミリ秒」以上経過していなければ (S1101: No)、S1102 ~ S1109 の処理を行わずに S1110 の処理へ移行する。S1101 の処理で、「1ミリ秒」経過したか否かを判別するのは、S1102 ~ S1109 が短い周期 (「1ミリ秒」以内) で処理する必要がないものであるのに対して、S1110 の変動演出処理や S1111 のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。S1111 の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 110 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S1110 の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

20

【9171】

S1101 の処理において、前回 S1101 の処理が実行されてから「1ミリ秒」以上経過していると判断される場合は (S1101: Yes)、S1102 の処理へ移行する。なお、S1101 の処理が、図 439 に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのまま S1102 の処理へ移行する。

【9172】

S1102 の処理では、S1103 ~ S1112 の処理によって設定された、表示制御装置 114 に対する各種コマンドを、表示制御装置 114 に対して送信する (S1102)。次いで、表示ランプ 34 の点灯態様の設定や後述する S1107 の処理で編集されるランプの点灯態様になるように各ランプの出力を設定し (S1103)、その後電源投入報知処理を実行する (S1104)。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間 (例えば、「30秒」) 電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 226 やランプ表示装置 227 により行われる。また、第3図柄表示装置 81 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 114 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S1105 の処理へ移行する。

30

【9173】

次いで、S1105 の処理では、後述する S1111 のコマンド判定処理によって設定される大当たりに関する演出を実行する当たり演出処理を行い (S1105)、S1106 の処理へ移行する。なお、第22実施形態では、第1特別図柄及び第2特別図柄による大当たり及び小当たりに関する可変入賞装置 65 の開放中に所定の演出 (例えば、可変入賞装置 65 が開放されたことを示す演出や右打ち報知演出) を実行するように構成されている。この当たり演出処理 (S1105) の詳細については、図 448 を参照して後述する。

40

【9174】

次いで、S1106 の処理では、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される (S1106)。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 22 の有効期間において、該枠ボタン 22 が押されたか否かの入力を監視し、上記有効期間に枠ボタン 22 の入力を確認された場合に対応した演出を行うよう設定する

50

処理である。

【 9 1 7 5 】

枠ボタン入力監視・演出処理 (S 1 1 0 6) が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し (S 1 1 0 7)、その後音編集・出力処理を実行する (S 1 1 0 8)。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音出力される。

【 9 1 7 6 】

S 1 1 0 8 の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し (S 1 1 0 9)、S 1 1 1 0 の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S 1 1 0 7 のランプ編集処理が実行され、また、S 1 1 0 8 の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出に要する時間と同期した時間で実行される。

【 9 1 7 7 】

S 1 1 1 0 の処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を表示させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンド、又は、特図 2 変動パターンコマンドおよび特図 2 停止種別コマンドに基づいて第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対応する変動演出処理を実行し (S 1 1 1 0)、処理を S 1 1 1 1 へ移行する。この変動演出処理 (S 1 1 1 0) の詳細については、図 4 4 5 を参照して後述する。

【 9 1 7 8 】

S 1 1 1 1 の処理では、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行い (S 1 1 1 1)、S 1 1 1 2 の処理へ移行する。このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) の詳細については、図 4 4 1 を参照して後述する。

【 9 1 7 9 】

S 1 1 1 2 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられた各種カウンタを更新するカウンタ更新処理を実行する (S 1 1 1 2)。例えば、変動演出の詳細な変動パターンを決定するカウンタの更新や、「保留変化予告」を抽選する保留変化カウンタ (図示せず) の更新が、このカウンタ更新処理の中で行われる。該カウンタの更新は、所定の範囲 (本実施形態では、「 0 ~ 9 9 」) 内で順に 1 ずつ加算され、最大値 (「 9 9 」) に達した後「 0 」に戻すことによって行われる。

【 9 1 8 0 】

S 1 1 1 2 の処理が終わると、ワーク R A M 2 3 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する (S 1 1 1 3)。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 1 1 1 3 の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば (S 1 1 1 3 : Y e s)、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして (S 1 1 1 5)、電源断処理を実行する (S 1 1 1 6)。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし (S 1 1 1 7)、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【 9 1 8 1 】

一方、S 1 1 1 3 の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ (S 1 1 1 3 : N o)、R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 2 2 3 が破壊されているか否かが判別され (S 1 1 1 4)、R A M 2 2 3 が破壊されていなければ (S 1 1 1 4 : N o)、S 1 1 0 1 の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 2 2 3 が破壊されていれば (S 1 1 1 4 : Y e s)、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

10

20

30

40

50

【 9 1 8 2 】

ここで、R A M破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないの、その後、第3図柄表示装置81による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などと呼び、パチンコ機10の修復などを頼むことができる。また、R A M223が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置226やランプ表示装置227によりR A M破壊の報知を行うものとしても良い。

【 9 1 8 3 】

次に、図441を参照して、音声ランプ制御装置113内のM P U221により実行されるコマンド判定処理(S1111)について説明する。図441は、このコマンド判定処理(S1111)を示したフローチャートである。

10

【 9 1 8 4 】

このコマンド判定処理(S1111)は、音声ランプ制御装置113内のM P U221により実行されるメイン処理(図440参照)の中で実行され、上述したように、主制御装置110又は表示制御装置114から受信したコマンドを判定する。

【 9 1 8 5 】

コマンド判定処理(S1111)では、まず、R A M223に設けられたコマンド記憶領域に、主制御装置110からのコマンドを受信しているか否かを判別する(S1201)。判別の結果、主制御装置110からコマンドを受信していれば(S1201: Y e s)、未処理のコマンドのうち主制御装置110より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置110より第1特別図柄の動的表示(変動演出)に関するコマンド(即ち、特図1変動パターンコマンド、特図1停止種別コマンド又は特図1確定コマンド等)を受信したか否かを判別する(S1202)。そして、第1特別図柄の動的表示(変動演出)に関するコマンドを受信したと判別された場合(S1202: Y e s)、該コマンドに関する各処理を実行する特図1コマンド処理を行い(S1203)、このコマンド判定処理(S1111)を終了して、メイン処理(図440参照)に戻る。

20

【 9 1 8 6 】

ここで、図442を参照して、音声ランプ制御装置113内のM P U221により実行される特図1コマンド処理(S1203)について説明する。図442は、この特図1コマンド処理(S1203)を示したフローチャートである。

【 9 1 8 7 】

この特図1コマンド処理(S1203)では、主制御装置110から送信された第1特別図柄の動的表示(変動演出)に関する各種設定処理を実行する。

30

【 9 1 8 8 】

特図1コマンド処理(S1203)では、まず、主制御装置110より特図1変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する(S1231)。判別の結果、特図1変動パターンコマンドを受信していれば(S1231: Y e s)、受信した特図1変動パターンコマンドに含まれる第1特別図柄の変動パターン種別を抽出する(S1232)。

【 9 1 8 9 】

ここで抽出された第1特別図柄の変動パターン種別は、R A M223に記憶され、後述の変動演出処理(図445参照)において、表示制御装置114に対して遊技状態に応じて第1特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図1変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図1コマンド処理(S1203)を終了して、コマンド判定処理(図441参照)に戻る。

40

【 9 1 9 0 】

一方、特図1変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合(S1231: N o)、次いで、主制御装置110より特図1停止種別コマンドを受信したか否かを判別する(S1233)。そして、特図1停止種別コマンドを受信したと判別された場合(S1233: Y e s)、該特図1停止種別コマンドから停止種別を抽出する(S1234)。

【 9 1 9 1 】

ここで抽出された第1特別図柄の停止種別は、R A M223に記憶され、後述する変動

50

演出処理（図４４５参照）において、表示制御装置１１４に対して遊技状態に応じて第１特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図１停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第１特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定して（Ｓ１２３５）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図４４１参照）に戻る。

【９１９２】

なお、特図１停止種別コマンドは、第１特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が特図１変動パターンコマンドを送信後、その特図１変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第１特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１２３５の処理によって特図１変動開始フラグ２２３ａをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理（図４４５参照）において、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図１変動パターンコマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第１保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１等の値に基づいて抽出された第１特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図１停止種別コマンドより抽出した第１特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、１の第１特別図柄の変動演出において、第１保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図１変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第１保留球数コマンドに基づく停止種別と特図１停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常（例えば、ノイズによるコマンド受信異常）が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

【９１９３】

Ｓ１２３３の処理の結果、特図１停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より特図１確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１２３６）。特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に該第１特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図１確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１２３６：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第１特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図１確定コマンドを設定し（Ｓ１２３７）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図４４１参照）に戻る。

【９１９４】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３から表示用特図１確定コマンドを受信した場合、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第１特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図１確定コマンドを無視する（に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない）ように構成されている。

【９１９５】

Ｓ１２３６の処理の結果、特図１確定コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１２３６：Ｎｏ）、その他の第１特別図柄の変動演出に関する処理を行い（Ｓ１２３８）、この特図１コマンド処理（Ｓ１２０３）を終了して、コマンド判定処理（図４４１参照）に戻る。

【９１９６】

図４４１に戻って、説明を続ける。Ｓ１２０２の処理において、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より第２特別図柄の動的表示（変動演出）に関するコマンド（即ち、特図２変動パターンコマンド、特図２停止種別コマンド又は特図２確定コマンド等）を受信したか否かを判別する（Ｓ１２０４）。そして、第２特別図柄の動的表示

(変動演出)に関するコマンドを受信したと判別された場合(S 1 2 0 4 : Y e s)、該コマンドに関する各処理を実行する特図2コマンド処理を行い(S 1 2 0 5)、このコマンド判定処理(S 1 1 1 1)を終了して、メイン処理(図4 4 0 参照)に戻る。

【9 1 9 7】

ここで、図4 4 3を参照して、音声ランプ制御装置1 1 3内のM P U 2 2 1により実行される特図2コマンド処理(S 1 2 0 5)について説明する。図4 4 3は、この特図2コマンド処理(S 1 2 0 5)を示したフローチャートである。

【9 1 9 8】

この特図2コマンド処理(S 1 2 0 5)では、主制御装置1 1 0から送信された第2特別図柄の動的表示(変動演出)に関する各種設定処理を実行する。

【9 1 9 9】

特図2コマンド処理(S 1 2 0 5)では、まず、主制御装置1 1 0より特図2変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する(S 1 2 5 1)。判別の結果、特図2変動パターンコマンドを受信していれば(S 1 2 5 1 : Y e s)、受信した特図2変動パターンコマンドに含まれる第2特別図柄の変動パターン種別を抽出する(S 1 2 5 2)。

【9 2 0 0】

ここで抽出された第2特別図柄の変動パターン種別は、R A M 2 2 3に記憶され、後述の変動演出処理(図4 4 5 参照)において、表示制御装置1 1 4に対して遊技状態に応じて第2特別図柄の変動演出の開始とその変動パターン種別を通知する表示用特図2変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。その後、この特図2コマンド処理(S 1 2 0 5)を終了して、コマンド判定処理(図4 4 1 参照)に戻る。

【9 2 0 1】

一方、特図2変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合(S 1 2 5 1 : N o)、次いで、主制御装置1 1 0より特図2停止種別コマンドを受信したか否かを判別する(S 1 2 5 3)。そして、特図2停止種別コマンドを受信したと判別された場合(S 1 2 5 3 : Y e s)、該特図2停止種別コマンドから停止種別を抽出する(S 1 2 5 4)。

【9 2 0 2】

ここで抽出された第2特別図柄の停止種別は、R A M 2 2 3に記憶され、後述する変動演出処理(図4 4 5 参照)において、表示制御装置1 1 4に対して遊技状態に応じて第2特別図柄の変動演出の停止種別を通知する表示用特図2停止種別コマンドを設定する場合に用いられる。その後、第2特別図柄の変動演出が開始されることを示す特図2変動開始フラグ2 2 3 bをオンに設定して(S 1 2 5 5)、この特図2コマンド処理(S 1 2 0 5)を終了して、コマンド判定処理(図4 4 1 参照)に戻る。

【9 2 0 3】

なお、特図2停止種別コマンドは、第2特別図柄の変動演出を開始する場合に主制御装置1 1 0が特図2変動パターンコマンドを送信後、その特図2変動パターンコマンドによって変動パターンが示された第2特別図柄の変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置1 1 0より必ず送信されるコマンドである。S 1 2 5 5の処理によって特図2変動開始フラグ2 2 3 bをオンに設定することにより、後に実行される変動演出処理(図4 4 5 参照)において、先に第2保留球数コマンドに含まれる各カウンタC 1等の値に基づいて抽出された第2特別図柄の変動演出の変動パターン種別と、受信した特図2変動パターンコマンドより抽出した第2特別図柄の変動演出の変動パターン種別とが一致するか否かの判定を行う。また、先に第2保留球数コマンドに含まれる各カウンタC 1等の値に基づいて抽出された第2特別図柄の変動演出の停止種別と、受信した特図2停止種別コマンドより抽出した第2特別図柄の変動演出の停止種別とが一致するか否かの判定を行う。それらの判定の結果、1の第2特別図柄の変動演出において、第2保留球数コマンドに基づく変動パターンと特図2変動パターンコマンドに基づく変動パターンとが一致していない場合、又は、第2保留球数コマンドに基づく停止種別と特図2停止種別コマンドに基づく停止種別とが一致していない場合は、何らかの異常(例えば、ノイズによるコマンド受信異常)が発生していると判断し、異常を示すためのエラー処理を行うように構成されている。

10

20

30

40

50

【 9 2 0 4 】

S 1 2 5 3 の処理の結果、特図 2 停止種別コマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 5 3 : N o) 、次いで、主制御装置 1 1 0 より特図 2 確定コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 5 6) 。特図 2 確定コマンドは、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合は該第 2 特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この特図 2 確定コマンドを受信したと判別された場合は (S 1 2 5 6 : Y e s) 、表示制御装置 1 1 4 に対して第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合に、該第 2 特別図柄の変動演出を確定表示させる表示用特図 2 確定コマンドを設定し (S 1 2 5 7) 、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 4 4 1 参照) に戻る。

10

【 9 2 0 5 】

表示制御装置 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 から表示用特図 2 確定コマンドを受信した場合、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 2 特別図柄の変動演出が実行されている場合は、該第 2 特別図柄の変動演出を確定表示する一方、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 2 特別図柄の変動演出が実行されていない場合は、該表示用特図 2 確定コマンドを無視する (に基づく処理を実行しない、に基づいて表示内容を変化させない) ように構成されている。

【 9 2 0 6 】

S 1 2 5 6 の処理の結果、特図 2 確定コマンドを受信していないと判別された場合 (S 1 2 5 6 : N o) 、その他の第 2 特別図柄の変動演出に関する処理を行い (S 1 2 5 8) 、この特図 2 コマンド処理 (S 1 2 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 4 4 1 参照) に戻る。

20

【 9 2 0 7 】

図 4 4 1 に戻って、説明を続ける。S 1 2 0 4 の処理において、第 2 特別図柄の動的表示 (変動演出) に関するコマンドを受信していないと判別された場合は (S 1 2 0 4 : N o) 、次いで、主制御装置 1 1 0 より第 1 保留球数コマンドを受信したか否かを判別する (S 1 2 0 6) 。そして、第 1 保留球数コマンドを受信したと判別された場合 (S 1 2 0 6 : Y e s) 、第 1 保留球数コマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a (図 3 8 4 参照) の値 (即ち、主制御装置 1 1 0 に保留された第 1 特別図柄の変動演出の保留球数) を抽出し、これを音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する (S 1 2 0 7) 。そして、同じく第 1 保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタ C 1 、停止パターン選択カウンタ C 3 、変動種別カウンタ C S 1 及び小当たり種別カウンタ C K の各値を、S 1 2 0 7 で更新されたサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が示す第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアに格納する (S 1 2 0 8) 。そして、表示制御装置 1 1 4 に対して第 1 特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第 1 保留球数コマンドを設定して (S 1 2 0 9) 、このコマンド判定処理 (S 1 1 1 1) を終了して、メイン処理 (図 4 4 0 参照) に戻る。

30

【 9 2 0 8 】

ここで、第 1 保留球数コマンドは、球が第 1 始動口 6 4 に入賞 (始動入賞) したときに主制御装置 1 1 0 から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、S 1 2 0 7 の処理によって、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 のサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球数カウンタ 2 0 3 a の値に合わせることができる。

40

【 9 2 0 9 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に格納された各カウンタ C 1 , C 3 , C S , C K を参照することで、先読み処理を実行できるようになっ

50

ている。即ち、保留された第1特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようなになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

【9210】

S1206の処理の結果、第1保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（S1206：No）、次いで、主制御装置110より第2保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（S1210）。そして、第2保留球数コマンドを受信したと判別された場合（S1210：Yes）、第2保留球数コマンドに含まれる主制御装置110の第2保留球数カウンタ203b（図384参照）の値（即ち、主制御装置110に保留された第2特別図柄の変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置113のサブ第2保留球数カウンタ223dに格納する（S1211）。そして、同じく第2保留球数コマンドに含まれる大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、停止パターン選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1及び小当たり種別カウンタCKの各値を、S1211で更新されたサブ第2保留球数カウンタ223dの値が示す第2保留情報格納エリア223fの第2保留情報格納第1～第4エリアに格納する（S1212）。そして、表示制御装置114に対して第2特別図柄の変動演出の保留球数を通知する表示用第2保留球数コマンドを設定して（S1213）、このコマンド判定処理（S1111）を終了して、メイン処理（図440参照）に戻る。

10

【9211】

ここで、第2保留球数コマンドは、球が第2始動口71に入賞（始動入賞）したときに主制御装置110から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、S1211の処理によって、音声ランプ制御装置113のサブ第2保留球数カウンタ223dの値を、主制御装置110の第2保留球数カウンタ203bの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置113のサブ第2保留球数カウンタ223dの値が主制御装置110の第2保留球数カウンタ203bの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置113のサブ第2保留球数カウンタ223dの値を修正し、主制御装置110の第2保留球数カウンタ203bの値に合わせることができる。

20

【9212】

また、音声ランプ制御装置113は、第2保留情報格納エリア223fに格納された各カウンタC1～C3、CS、CKを参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された第2特別図柄の変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようなになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。

30

【9213】

S1210の処理の結果、第2保留球数コマンドを受信していないと判別された場合は（S1210：No）、次いで、主制御装置110より救済関連の各種コマンドを受信したか否かを判別する救済関連コマンド受信処理を実行し（S1214）、処理をS1215に移行する。

【9214】

ここで、図444を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される救済関連コマンド受信処理（S1214）について説明する。図444は、この救済関連コマンド受信処理（S1214）を示したフローチャートである。

40

【9215】

この救済関連コマンド受信処理（S1214）では、主制御装置110から送信された救済関連の各コマンドに基づいて各種設定処理を実行する。

【9216】

救済関連コマンド受信処理（S1214）では、まず、主制御装置110より救済設定済みコマンドを受信したか否かを判別する（S1277）。判別の結果、救済設定済みコマンドを受信していれば（S1277：Yes）、サブ救済設定済みフラグ223jをオンに設定し（S1278）、この救済関連コマンド受信処理（S1214）を終了して、

50

コマンド判定処理（図 4 4 1 参照）に戻る。

【 9 2 1 7 】

S 1 2 7 7 の処理において、救済設定済みコマンドを受信していないと判別された場合（S 1 2 7 7 : N o）、次いで、主制御装置 1 1 0 より救済カウンタコマンドを受信したか否かを判別する（S 1 2 7 9）。判別の結果、救済カウンタコマンドを受信していれば（S 1 2 7 9 : Y e s）、該当情報をサブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納し（S 1 2 8 0）、この救済関連コマンド受信処理（S 1 2 1 4）を終了して、コマンド判定処理（図 4 4 1 参照）に戻る。

【 9 2 1 8 】

また、S 1 2 7 9 の処理において、救済カウンタコマンドを受信していないと判別された場合（S 1 2 7 9 : N o）、この救済関連コマンド受信処理（S 1 2 1 4）を終了して、コマンド判定処理（図 4 4 1 参照）に戻る。

【 9 2 1 9 】

図 4 4 1 に戻って、説明を続ける。S 1 2 1 4 の救済関連コマンド受信処理を終えると、次いで、その他のコマンドに応じた処理を実行し（S 1 2 1 5）、このコマンド判定処理（S 1 1 1 1）を終了して、メイン処理（図 4 4 0 参照）に戻る。ここで、受信したその他のコマンドが、音声ランプ制御装置 1 1 3 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を R A M 2 2 3 に記憶し、表示制御装置 1 1 4 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するように、コマンドの設定を行う。例えば、主制御装置 1 1 0 より受信したデモコマンドは、この S 1 2 1 5 の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（S 1 1 0 2）により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。

【 9 2 2 0 】

次に、図 4 4 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動演出処理（S 1 1 1 0）について説明する。図 4 4 5 は、この変動演出処理（S 1 1 1 0）を示したフローチャートである。

【 9 2 2 1 】

この変動演出処理（S 1 1 1 0）は、メイン処理（図 4 4 0 参照）の中で実行され、遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m（図 3 8 3 参照）において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動演出を実行させるための各種処理を実行する。具体的には、第 1 特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を行うように構成される。また、第 2 特別図柄の変動演出の開始条件が成立している場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を行うように構成される。

【 9 2 2 2 】

変動演出処理（S 1 1 1 0）では、まず、R A M 2 2 3 に設けられた特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンか否かを判別する（S 1 3 0 1）。判別の結果、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a がオンであると判別された場合（S 1 3 0 1 : Y e s）、特図 1 変動パターンコマンドおよび特図 1 停止種別コマンドをともに受信しているので、第 1 特別図柄の変動演出を開始すべく、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 a をオフし（S 1 3 0 2）、次いで、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に設けられた第 1 保留情報格納第 1 エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア 2 2 3 g ヘシフトし（S 1 3 0 3）、さらに、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e に設けられた第 1 保留情報格納第 2 ~ 第 4 エリアに含まれるデータを第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 3 エリアヘシフトして（S 1 3 0 4）、サブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を 1 減算し（S 1 3 0 5）、処理を S 1 3 0 6 へ移行する。

【 9 2 2 3 】

つまり、この場合は、保留された第 1 特別図柄の変動演出が 1 つ減り、時間的に 1 番目に保留された第 1 特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その 1 番目に保留された変動演出に対応する第 1 保留情報第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 5 に格

10

20

30

40

50

納された各カウンタ C 1 , C 3 , C S 1 , C K の値を、実行中の第 1 特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア 2 2 3 g の各格納エリア 2 2 3 g 1 ~ 2 2 3 g 5 に移動させる。また、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 5 に格納された各カウンタ C 1 , C 3 , C S 1 , C K の値を、第 1 保留情報格納第 1 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 5 に移動させ、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 5 に格納された各カウンタ C 1 , C 3 , C S 1 , C K の値を、第 1 保留情報格納第 2 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 5 に移動させ、第 1 保留情報格納第 4 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 5 に格納された各カウンタ C 1 , C 3 , C S 1 , C K の値を、第 1 保留情報格納第 3 エリアの各格納エリア 2 2 3 e 1 ~ 2 2 3 e 5 に移動させる。

10

【 9 2 2 4 】

これにより、実行情報格納エリア 2 2 3 g には、主制御装置 1 1 0 の保留球実行エリア 2 0 3 f に格納された各カウンタ C 1 , C 3 , C S 1 , C K と同じ値が格納されることになり、第 1 保留情報格納エリア 2 2 3 e の第 1 保留情報格納第 1 ~ 第 4 エリアには、それぞれ、主制御装置 1 1 0 の第 1 保留球格納エリア 2 0 3 d の第 1 保留第 1 ~ 第 4 エリアに格納された各カウンタ C 1 , C 3 , C S 1 , C K と同じ値が格納されることになる。

【 9 2 2 5 】

S 1 3 0 6 の処理では、S 1 3 0 5 の処理で減算したサブ第 1 保留球数カウンタ 2 2 3 c の値に基づいて表示用第 1 保留球数コマンドを設定して (S 1 3 0 6) 、処理を S 1 3 0 7 へ移行する。

20

【 9 2 2 6 】

ここで設定された表示用第 1 保留球数コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 4 4 0 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 1 保留球数コマンドによって示される第 1 特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b における保留図柄の表示制御を行う。

【 9 2 2 7 】

次いで、S 1 3 0 7 の処理では、第 1 特別図柄の変動演出を表示させるための表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理を実行し (S 1 3 0 7) 、処理を S 1 3 0 8 に移行する。

30

【 9 2 2 8 】

ここで、図 4 4 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理 (S 1 3 0 7) について説明する。図 4 4 6 は、この表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理 (S 1 3 0 7) を示したフローチャートである。

【 9 2 2 9 】

この表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理 (S 1 3 0 7) は、変動演出処理 (図 4 4 5 参照) の中で実行され、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 , C 3 , C S 1 , C K の値に基づいて、今から実行する第 1 特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 1 変動パターンコマンドを設定する。

40

【 9 2 3 0 】

この表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理 (S 1 3 0 7) では、まず、「通常遊技状態」であるか否かを判別し (S 1 3 5 1) 、 「通常遊技状態」であれば (S 1 3 5 1 : Y e s) 、次いで、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが再変動用の変動パターン (図 3 9 5 (b) 参照) であるか否かを判別し (S 1 3 5 5) 、再変動用の変動パターンであれば (S 1 3 5 5 : Y e s) 、表示用再変動演出コマンドを設定し (S 1 3 5 6) 、処理を S 1 3 5 7 に移行する。

50

【 9 2 3 1 】

また、S 1 3 5 5 の判別の結果、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが再変動用の変動パターンでなければ (S 1 3 5 5 : N o)、S 1 3 5 6 の処理をスキップして、処理を S 1 3 5 7 に移行する。

【 9 2 3 2 】

S 1 3 5 7 の処理では、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが昇格演出用の変動パターン (図 3 9 5 (b) 参照) であるか否かを判別し (S 1 3 5 7)、昇格演出用の変動パターンであれば (S 1 3 5 7 : Y e s)、表示用昇格演出コマンドを設定し (S 1 3 5 8)、この表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理 (S 1 3 0 7) を終了して、変動演出処理 (図 4 4 5 参照) に戻る。

10

【 9 2 3 3 】

また、S 1 3 5 7 の判別の結果、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが昇格演出用の変動パターンでなければ (S 1 3 5 7 : N o)、処理を S 1 3 5 9 に移行する。さらに、S 1 3 5 1 の処理において、「通常遊技状態」でないと判別された場合 (S 1 3 5 1 : N o)、この場合も処理を S 1 3 5 9 に移行する。

【 9 2 3 4 】

S 1 3 5 9 の処理では、その他の表示用特図 1 変動パターンコマンドを設定し (S 1 3 5 9)、この表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理 (S 1 3 0 7) を終了して、変動演出処理 (図 4 4 5 参照) に戻る。

【 9 2 3 5 】

20

ここで設定された表示用特図 1 変動パターンコマンド、表示用再変動演出コマンド及び表示用昇格演出コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理 (図 4 4 0 の S 1 1 0 2 参照) により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特図 1 変動パターンコマンド、表示用再変動演出コマンド及び表示用昇格演出コマンドによって示される変動パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に第 1 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動表示が行われるように、その第 1 特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【 9 2 3 6 】

なお、本実施形態では、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに応じて表示用の演出コマンドを設定するように構成しているが、その他、遊技状態に応じて演出コマンドを設定するように構成してもよい。例えば、パチンコ機 1 0 の立ち上げ処理から特定回転数の変動表示が実行されるまでの間、特別な演出が実行されるように構成してもよいし、前回の当たりからの変動表示の実行回数に応じて、演出が変化するように構成してもよい (例えば、背景が切り替わったり、図柄が切り替わったり、変動演出自体が切り替わるなど)。

30

【 9 2 3 7 】

図 4 4 5 に戻って、説明を続ける。表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理 (S 1 3 0 7) が終わると、S 1 3 0 8 の処理において、第 1 特別図柄の変動演出における停止種別コマンドを設定すべく、表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理を実行し (S 1 3 0 8)、この変動演出処理 (S 1 1 1 0) を終了して、メイン処理 (図 4 4 0 参照) に戻る。

40

【 9 2 3 8 】

ここで、図 4 4 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 0 8) について説明する。図 4 4 7 は、この表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 0 8) を示したフローチャートである。

【 9 2 3 9 】

この表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 0 8) は、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 , C 3 , C S 1 , C K の値に基づいて、今から実行する第 1 特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 1 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 1

50

停止種別コマンドを設定する。

【 9 2 4 0 】

また、特図 1 小当たりに当選している場合は、遊技状態及びその他各種条件によって第 3 図柄表示装置 8 1 に表示する変動演出後の停止図柄を区別させるべく、該特図 1 小当たり当選時における停止種別コマンドを設定する。

【 9 2 4 1 】

この表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 0 8) では、まず、特図 1 小当たり、即ち、小当たり種別「時短 B (小当たり A) 」又は「時短 C (小当たり A) 」に当選しているか否かを判別し (S 1 3 7 1) 、特図 1 小当たりに当選していなければ (S 1 3 7 1 : N o) 、その他の各カウンタ C 1 , C 3 , C S 1 , C K の値に基づく表示用特図 1 停止種別コマンドを設定し (S 1 3 7 2) 、この表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 0 8) を終了して、変動演出処理 (図 4 4 5 参照) に戻る。

10

【 9 2 4 2 】

S 1 3 7 1 の処理において、特図 1 小当たりに当選していると判別された場合 (S 1 3 7 1 : Y e s) 、次いで、「通常遊技状態 A 」であるか否かを判別し (S 1 3 7 3) 、 「通常遊技状態 A 」であれば (S 1 3 7 3 : Y e s) 、さらに、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j がオンされているか否かを判別する (S 1 3 7 4) 。

【 9 2 4 3 】

S 1 3 7 4 の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j がオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j がオフ状態の場合 (S 1 3 7 4 : N o) 、前回の当たり (又は、電源投入時の R A M 2 0 3 初期化処理) から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、サブ救済カウンタ 2 2 3 i の値が損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k に格納された値より小さい値であるか否かを判別し (S 1 3 7 6) 、サブ救済カウンタ 2 2 3 i の値が損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k に格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ 2 2 3 i の値が損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k に格納された値以上であれば (S 1 3 7 6 : N o) 、救済優先報知期間 (図 4 0 7 参照) において特図 1 小当たりに当選したということであるため、表示用チャレンジ図柄コマンドを設定し (S 1 3 7 8) (図 4 6 8 (c) 参照) 、この表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 0 8) を終了して、変動演出処理 (図 4 4 5 参照) に戻る。

20

【 9 2 4 4 】

一方、S 1 3 7 6 の処理において、サブ救済カウンタ 2 2 3 i の値が損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k に格納された値より小さい値であれば (S 1 3 7 6 : Y e s) 、当たり優先報知期間 (図 4 0 7 参照) において特図 1 小当たりに当選したということであるため、S 1 3 7 7 に移行する。

30

【 9 2 4 5 】

また S 1 3 7 3 の判別の結果、「通常遊技状態 A 」でなければ (S 1 3 7 3 : N o) 、この場合も S 1 3 7 7 に移行する。さらに、S 1 3 7 4 の処理において、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j がオンされていると判別された場合 (S 1 3 7 4 : Y e s) 、前回の当たり (又は、電源投入時の R A M 2 0 3 初期化処理) から一度救済条件成立回数に達しており、「普図低確時間短縮状態」に移行し得ない遊技状態であるため、この場合も処理を S 1 3 7 7 に移行する。

40

【 9 2 4 6 】

S 1 3 7 7 の処理では、表示用小当たり図柄コマンドを設定し (S 1 3 7 7) (図 4 6 8 (a) 参照) 、この表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 0 8) を終了して、変動演出処理 (図 4 4 5 参照) に戻る。

【 9 2 4 7 】

このように構成することで、「通常遊技状態 A 」における特図 1 小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数 (救済条件成立回数までの残り回数) 及びその他各種状況によって、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される変動演出後の停止図柄を区別させることができる。その結果、特図 1 小当たり当選時において、右打ち遊技を実行して当たりを発生させ

50

るか、又は、右打ち遊技を実行せずに大当たりを発生させず、「通常遊技状態 A」に戻って救済条件成立回数まで特別図柄を実行させるか、という選択肢を遊技者に与え、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【9248】

なお、ここで設定された表示用特図1停止種別コマンドは、RAM223に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理(図440のS1102参照)により表示制御装置114に対して送信される。表示制御装置114では、S1307の処理により設定された表示用特図1変動パターンコマンド、表示用再変動演出コマンド及び表示用昇格演出コマンドによって実行される第1特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図1停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

10

【9249】

図445の変動演出処理(S1110)に戻って、説明を続ける。S1301の処理において、特図1変動開始フラグ223aがオンでないと判別された場合(S1301:No)、次いで、RAM223に設けられた特図2変動開始フラグ223bがオンか否かを判別する(S1309)。判別の結果、特図2変動開始フラグ223bがオンであると判別された場合(S1309:Yes)、特図2変動パターンコマンドおよび特図2停止種別コマンドとともに受信しているので、第2特別図柄の変動演出を開始すべく、特図2変動開始フラグ223bをオフし(S1310)、次いで、第2保留情報格納エリア223fに設けられた第2保留情報格納第1エリアに含まれるデータを実行情報格納エリア223gへシフトし(S1311)、さらに、第2保留情報格納エリア223fに設けられた第2保留情報格納第2～第4エリアに含まれるデータを第1保留情報格納第1～第3エリアへシフトして(S1312)、サブ第2保留球数カウンタ223dの値を1減算し(S1313)、処理をS1314へ移行する。

20

【9250】

つまり、この場合は、保留された第2特別図柄の変動演出が1つ減り、時間的に1番目に保留された第2特別図柄の変動演出の実行が開始されるので、その1番目に保留された変動演出に対応する第2保留情報第1エリアの各格納エリア223f1～223f5に格納された各カウンタC1～C3、CS1、CKの値を、実行中の第2特別図柄の変動演出に対応する実行情報格納エリア223gの各格納エリア223h1～223h5に移動させる。また、第2保留情報格納第2エリアの各格納エリア223f1～223f5に格納された各カウンタC1～C3、CS1、CKの値を、第2保留情報格納第1エリアの各格納エリア223f1～223f5に移動させ、第2保留情報格納第3エリアの各格納エリア223f1～223f5に格納された各カウンタC1～C3、CS1、CKの値を、第2保留情報格納第2エリアの各格納エリア223f1～223f5に移動させ、第2保留情報格納第4エリアの各格納エリア223f1～223f5に格納された各カウンタC1～C3、CS1、CKの値を、第2保留情報格納第3エリアの各格納エリア223f1～223f5に移動させる。

30

【9251】

これにより、実行情報格納エリア223gには、主制御装置110の保留球実行エリア203fに格納された各カウンタC1～C3、CS1、CKと同じ値が格納されることになり、第2保留情報格納エリア223fの第1保留情報格納第1～第4エリアには、それぞれ、主制御装置110の第2保留球格納エリア203eの第1保留第1～第4エリアに格納された各カウンタC1～C3、CS1、CKと同じ値が格納されることになる。

40

【9252】

S1314の処理では、S1313の処理で減算したサブ第2保留球数カウンタ223dの値に基づいて表示用第2保留球数コマンドを設定して(S1314)、処理をS1315へ移行する。

【9253】

ここで設定された表示用第2保留球数コマンドは、RAM223に設けられたコマンド

50

送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図 4 4 0 の S 1 1 0 2 参照）により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用第 2 保留球数コマンドによって示される第 2 特別図柄の変動演出の保留球数に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b における保留図柄の表示制御を行う。

【 9 2 5 4 】

次いで、S 1 3 1 5 の処理では、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値に基づいて、今から実行する第 2 特別図柄の変動演出の変動パターンを取得し、該変動パターンに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 2 変動パターンコマンドを設定し（S 1 3 1 5 ）、処理を S 1 3 1 6 へ移行する。

10

【 9 2 5 5 】

ここで設定された表示用特図 2 変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図 4 4 0 の S 1 1 0 2 参照）により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特図 2 変動パターンコマンドによって示される変動パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄の変動表示が行われるように、その第 2 特別図柄の変動演出の表示制御を開始する。

【 9 2 5 6 】

次いで、S 1 3 1 6 の処理において、実行情報格納エリア 2 2 3 g に記憶される各カウンタ C 1 ~ C 3 , C S 1 , C K の値に基づいて、今から実行する第 2 特別図柄の変動演出の停止種別を取得し、該停止種別に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において第 2 特別図柄の変動演出を表示させるために表示用特図 2 停止種別コマンドを設定し（S 1 3 1 6 ）、この変動演出処理（S 1 1 1 0 ）を終了して、メイン処理（図 4 4 0 参照）に戻る。

20

【 9 2 5 7 】

ここで設定された表示用特図 2 停止種別コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（図 4 4 0 の S 1 1 0 2 参照）により表示制御装置 1 1 4 に対して送信される。表示制御装置 1 1 4 では、S 1 3 1 7 の処理により設定された表示用特図 2 変動パターンコマンドによって実行される第 2 特別図柄の変動演出を確定表示させる場合に、この表示用特図 2 停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。

30

【 9 2 5 8 】

次に、図 4 4 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される当たり演出処理（S 1 1 0 5 ）について説明する。図 4 4 8 は、この当たり演出処理（S 1 1 0 5 ）を示したフローチャートである。

【 9 2 5 9 】

この当たり演出処理（S 1 1 0 5 ）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 4 4 0 参照）の中で実行され、主制御装置 1 1 0 の大当たり遊技の実行中における処理を実行する。また、この当たり演出処理（S 1 1 0 5 ）では、主制御装置 1 1 0 の小当たり遊技の実行中において、遊技状態その他各種状況に基づいて右打ち報知演出を実行する。

40

【 9 2 6 0 】

この当たり演出処理（S 1 1 0 5 ）では、まず、大当たりに当選したか否かを判別し（S 1 4 0 1 ）、大当たりに当選した場合（S 1 4 0 1 : Y e s ）、初期化処理として、サブ救済カウンタ 2 2 3 i を「0」クリアする（S 1 4 0 3 ）。

【 9 2 6 1 】

次いで、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j をオフに設定し（S 1 4 0 4 ）、その他の初期化処理を実行して（S 1 4 0 5 ）、処理を S 1 4 0 6 に移行する。

【 9 2 6 2 】

50

S 1 4 0 6 の処理では、大当たりオープニングに関する処理を実行し (S 1 4 0 6) 、次いで、表示用大当たり時右打ち報知コマンドを設定して (S 1 4 0 7) 、処理を S 1 4 1 1 に移行する。

【 9 2 6 3 】

一方、S 1 4 0 1 の処理において、大当たりに当選していないと判別された場合は (S 1 4 0 1 : N o) 、次いで、小当たりに当選しているか否かを判別し (S 1 4 0 8) 、小当たりに当選していれば (S 1 4 0 8 : Y e s) 、該小当たり当選時に行う右打ち報知演出の内容を決めるべく、表示制御としての小当たり当選時右打ち報知演出処理を実行し (S 1 4 0 9) 、処理を S 1 4 1 0 に移行する。

【 9 2 6 4 】

ここで、図 4 4 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理 (S 1 4 0 9) について説明する。図 4 4 9 は、表示制御としての小当たり当選時右打ち報知演出処理 (S 1 4 0 9) を示したフローチャートである。

【 9 2 6 5 】

この小当たり当選時右打ち報知演出処理 (S 1 4 0 9) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される当たり演出処理 (図 4 4 8 参照) の中で実行され、小当たり当選時のオープニング時間に第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される右打ち報知演出の内容を決定する。

【 9 2 6 6 】

この小当たり当選時右打ち報知演出処理 (S 1 4 0 9) では、まず、「通常遊技状態 A 」であるか否かを判別し (S 1 5 0 1) 、 「通常遊技状態 A 」であれば (S 1 5 0 1 : Y e s) 、次いで、当選した小当たり種別が小当たり種別「時短 B (小当たり A) 」又は小当たり種別「時短 B (小当たり A) 」であるか、即ち、特図 1 小当たりであるか否かを判別する (S 1 5 0 2) 。

【 9 2 6 7 】

S 1 5 0 2 の判別の結果、特図 1 小当たりに当選していれば (S 1 5 0 2 : Y e s) 、続いて、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j がオンされているか否かを判別し (S 1 5 0 3) 、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j がオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j がオフ状態の場合 (S 1 5 0 3 : N o) 、前回の当たり (又は、電源投入時の R A M 2 0 3 初期化処理) から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、サブ救済カウンタ 2 2 3 i の値が損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k に格納された値より小さい値であるか否かを判別し (S 1 5 0 5) 、サブ救済カウンタ 2 2 3 i の値が損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k に格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ 2 2 3 i の値が損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k に格納された値以上であれば (S 1 5 0 5 : N o) 、救済優先報知期間 (図 4 0 7 参照) において特図 1 小当たりに当選しているため、表示用救済優先報知コマンドを設定し (S 1 5 0 9) (図 4 6 8 (d) 参照) 、この小当たり当選時右打ち報知演出処理 (S 1 4 0 9) を終了し、当たり演出処理 (図 4 4 8 参照) に戻る。

【 9 2 6 8 】

また、S 1 5 0 5 の処理において、サブ救済カウンタ 2 2 3 i の値が損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k に格納された値より小さい値であれば (S 1 5 0 5 : Y e s) 、大当たり優先報知期間 (図 4 0 7 参照) において特図 1 小当たりに当選しているため、S 1 5 0 6 に移行する。

【 9 2 6 9 】

さらに、S 1 5 0 1 の判別の結果、「通常遊技状態 A 」でなければ (S 1 5 0 1 : N o) 、いずれの小当たり種別に当選した場合であっても、右打ち遊技を実行して大当たりを発生させた方が獲得可能な出玉の期待値が高くなるため、処理を S 1 5 0 6 に移行する。また、S 1 5 0 2 において、当選した小当たり種別が特図 1 小当たりでないとは判別された場合 (S 1 5 0 2 : N o) 、この場合も、右打ち遊技を実行して大当たりを発生させた方が

10

20

30

40

50

獲得可能な出玉の期待値が高くなるため、処理を S 1 5 0 6 に移行する。さらに、S 1 5 0 3 の処理において、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j がオンされていれば (S 1 5 0 3 : Y e s)、前回の大当たり (又は、電源投入時の R A M 2 0 3 初期化処理) から一度救済条件成立回数に達しており、「普図低確時間短縮状態」に移行し得ない遊技状態であって、右打ち遊技を実行して大当たりを発生させた方が獲得可能な出玉の期待値が高くなるため、S 1 5 0 6 に移行する。

【 9 2 7 0 】

S 1 5 0 6 の処理では、表示用大当たり優先報知コマンドを設定し (S 1 5 0 6) (図 4 6 8 (b) 参照)、この小当たり当選時右打ち報知演出処理 (S 1 4 0 9) を終了し、当たり演出処理 (図 4 4 8 参照) に戻る。

10

【 9 2 7 1 】

このように構成することで、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数 (救済条件成立回数までの残り回数) 及びその他各種状況により、該小当たり当選時のオープニング時間において第 3 図柄表示装置 8 1 で実行する右打ち報知演出の種類を決定することができる。その結果、小当たり当選時の右打ち遊技方法を実行するか、又は、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行するか、という選択肢を遊技者に与え、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【 9 2 7 2 】

また、救済優先報知期間において特図 1 小当たりに当選し、救済優先報知演出 (図 4 6 8 (d) 参照) が実行され、該小当たりで右打ち遊技を実行せずに「通常遊技状態 A」に戻った場合、その後、救済条件成立回数に到達して「普図低確時間短縮状態」に移行する前に、再度特図 1 小当たりに当選した場合も、該小当たり時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となる。

20

【 9 2 7 3 】

即ち、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選し、該小当たりの右打ち報知演出で救済優先報知演出が実行された場合、以降、いずれかの大当たりを発生させるまでは、特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となり、大当たり優先報知期間演出に切り替わることがないように構成されている。

【 9 2 7 4 】

一方、仮に、特図 1 小当たりに当選し、該小当たりの右打ち報知演出で救済優先報知演出が実行され、その後、小当たり当選時の左打ち遊技方法で遊技を実行中に二度目の特図 1 小当たりに当選し、該二度目の小当たりにおいて大当たり優先報知演出が実行された場合を想定する。この場合、一度目の特図 1 小当たりにおいて、救済優先報知演出に従って大当たり遊技への移行を回避し、持ち玉を使って左打ち遊技を継続していたにもかかわらず、二度目の特図 1 小当たりにおいて大当たり優先報知演出が実行されているため、遊技者はパチンコ機 1 0 に不信感を覚え、該パチンコ機 1 0 の遊技を中止してしまうおそれがある。

30

【 9 2 7 5 】

しかしながら、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 のように構成することで、救済優先報知期間において特図 1 小当たりに当選し、小当たり当選時の左打ち遊技方法で遊技を実行中に、再度特図 1 小当たりに当選した場合であっても、前回と同様に救済優先報知期間演出 (図 4 6 8 (d) 参照) が実行されるため、遊技者は安心して、継続して「普図低確時間短縮状態」を目指すことができる。

40

【 9 2 7 6 】

図 4 4 8 の当たり演出処理 (S 1 1 0 5) に戻って、説明を続ける。S 1 4 0 9 の小当たり当選時右打ち報知演出処理を終えたと、次いで、その他小当たり当選時処理を実行し (S 1 4 1 0)、処理を S 1 4 1 1 に移行する。

【 9 2 7 7 】

S 1 4 1 1 の処理では、大当たり中であるか否かを判別し (S 1 4 1 1)、大当たり中であれば (S 1 4 1 1 : Y e s)、大当たり中演出処理を実行し (S 1 4 1 2)、この当た

50

り演出処理（S 1 1 0 5）を終了してメイン処理（図 4 4 0 参照）に戻る。

【 9 2 7 8 】

一方、S 1 4 1 1 の判別の結果、大当たり中でなければ（S 1 4 1 1 : N o）、次いで小当たり中であるか否かを判別し（S 1 4 1 3）、小当たり中であれば（S 1 4 1 3 : Y e s）、小当たり中演出処理を実行し（S 1 4 1 4）、この当たり演出処理（S 1 1 0 5）を終了してメイン処理（図 4 4 0 参照）に戻る。

【 9 2 7 9 】

S 1 4 1 3 の処理において、小当たり中でないと判別された場合（S 1 4 1 3 : N o）、S 1 4 1 4 の処理をスキップして、この当たり演出処理（S 1 1 0 5）を終了してメイン処理（図 4 4 0 参照）に戻る。

10

【 9 2 8 0 】

次に、図 4 5 0 から図 4 6 7 を参照して、表示制御としての表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 により実行される各制御について説明する。かかる M P U 2 3 1 の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理（図 4 5 0 参照）と、音声ランプ制御装置 1 1 3 よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理（図 4 5 1（a）参照）と、画像コントローラ 2 3 7 より 1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に送信される V 割込信号を M P U 2 3 1 が検出した場合に実行される V 割込処理（図 4 5 1（b）参照）とがある。M P U 2 3 1 は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信や V 割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理や V 割込処理を実行する。なお、コマンドの受信と V 割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したコマンドの内容を素早く反映して、V 割込処理を実行させることができる。

20

【 9 2 8 1 】

まず、図 4 5 0 を参照して、表示制御装置 1 1 4 内の M P U 2 3 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 4 5 0 は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。

【 9 2 8 2 】

このメイン処理は、電源投入時に M P U 2 3 1 によって起動されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（S 2 0 0 1）。具体的には、M P U 2 3 1 を初期設定し、ワーク R A M 2 3 3、常駐用ビデオ R A M 2 3 5、通常用ビデオ R A M 2 3 6 の記憶をクリアする処理などが行われる。また、ワーク R A M 2 3 3 に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「0」が設定される。

30

【 9 2 8 3 】

さらに、初期設定処理では、画像コントローラ 2 3 7 の初期設定を行った後、第 3 図柄表示装置 8 1 に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ 2 3 7 に対して、画像の描画および表示処理の実行を指示する。これにより、電源投入直後において、第 3 図柄表示装置 8 1 には、まず、特定の色の画像が画面全体に表示される。ここで、電源投入直後に第 3 図柄表示装置 8 1 の画面全体に表示される画像の色が、パチンコ機の機種に応じて異なる色となるように設定されている。これにより、製造時の工場等における動作チェックにおいて、電源投入直後に、その機種に応じた色の画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるか否かを検査することで、パチンコ機 1 0 が正常に起動開始できるか否かを簡易かつ即座に判断することができる。

40

【 9 2 8 4 】

次いで、電源投入時主画像 2 8 2 に対応する画像データを常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の電源投入時主画像エリア 2 3 5 a へ転送するように、画像コントローラ 2 3 7 に対して転送指示を送信する（S 2 0 0 2）。この転送指示には、電源投入時主画像 2 8 2（図 4 0 9 参照）に対応する画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレスおよび最終アドレスと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオ R A M 2 3 5）と、転送先である電源投入時主画像エリア 2 3 5 a の先頭アドレスとが含まれており、画像コント

50

ローラ 237 は、この転送指示に従って、電源投入時主画像 282 に対応する画像データがキャラクタ ROM 234 から常駐用ビデオ RAM 235 の電源投入時主画像エリア 235a に転送される。

【9285】

そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ 237 は、MPU 231 に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。MPU 231 は、この転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。この電源投入時主画像エリア 235a に転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【9286】

なお、画像コントローラ 237 は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ 237 の内部に設けられたレジスタまたは内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、MPU 231 は随時このレジスタまたは内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ 237 による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。

【9287】

S2002 の処理により画像コントローラ 237 に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像 282 に対応する画像データの電源投入時主画像エリア 235a への転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像 283 に対応する画像データを常駐用ビデオ RAM 235 の電源投入時変動画像エリア 235b へ転送するように、画像コントローラ 237 に対して転送指示を送信する (S2003)。

【9288】

この転送指示には、電源投入時変動画像 283 に対応する画像データが格納されているキャラクタ ROM 234 の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報 (ここでは、常駐用ビデオ RAM 235) と、転送先である電源投入時変動画像エリア 235b の先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ 237 は、この転送指示に従って、電源投入時変動画像 283 に対応する画像データがキャラクタ ROM 234 から常駐用ビデオ RAM 235 の電源投入時変動画像エリア 235b に転送される。そして、電源投入時変動画像エリア 235b に転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【9289】

S2003 の処理により画像コントローラ 237 に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像 283 に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア 235b への転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ 233a をオンする (S2004)。これにより、簡易画像表示フラグ 233a がオンの間は、後述する転送設定処理 (図 464 (a) 参照) において、常駐用ビデオ RAM 235 に常駐すべき全ての画像データを、キャラクタ ROM 234 から常駐用ビデオ RAM 235 へ転送するように画像コントローラ 237 へ転送を指示する常駐画像転送設定処理 (図 464 (b) 参照) が実行される。

【9290】

また、簡易画像表示フラグ 233a は、この常駐画像転送設定処理 (図 464 (b) 参照) による画像コントローラ 237 への転送指示に基づき、常駐用ビデオ RAM 235 に常駐すべき全ての画像データのキャラクタ ROM 234 から常駐用ビデオ RAM 235 への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、V 割込処理 (図 451 (b) 参照) において、図 409 に示す画像投入時画像 (電源投入時主画像 282 や電源投入時変動画像 283) が描画されるように、簡易コマンド判定処理 (図 451 (b) の S2028 参照) および簡易表示設定処理 (図 451 (b) の S2029 参照) が実行される。

【9291】

上述したように、本パチンコ機 10 では、キャラクタ ROM 234 に NAND 型フラッ

10

20

30

40

50

シユメモリ 2 3 4 a を用いているため、その読み出し速度が遅いことに起因して、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に格納すべき全ての画像データが、キャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送されるまでに多くの時間を要する。

【 9 2 9 2 】

そこで、本メイン処理のように、電源が投入された後、まず先に電源投入時主画像 2 8 2 および電源投入時変動画像 2 8 3 をキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送し、電源投入時主画像 2 8 2 を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示することで、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示された電源投入時主画像 2 8 2 を確認することができる。よって、表示制御装置 1 1 4 は、電源投入時主画像 2 8 2 を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送することができる。

10

【 9 2 9 3 】

一方、遊技者等は、電源投入時主画像 2 8 2 が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき画像データがキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。

【 9 2 9 4 】

また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像 2 8 2 がすぐに第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されることによって、第 3 図柄表示装置 8 1 が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができる。よって、キャラクタ R O M 2 3 4 に読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a を用いても、電源投入時主画像 2 8 2 を確認することができ、動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

20

【 9 2 9 5 】

また、パチンコ機 1 0 の表示制御装置 1 1 4 では、電源投入後に電源投入時主画像 2 8 2 とあわせて電源投入時変動画像 2 8 3 もキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送するように構成されている。よって、電源投入時主画像 2 8 2 が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、第 1 入球口 6 4 へ入球（始動入賞）があり、変動演出の開始指示が主制御装置 1 1 0 より音声ランプ制御装置 1 1 3 を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを受信した場合は、図 4 0 9（b）及び図 4 0 9（c）に示す電源投入時変動画像 2 8 3 をその変動演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。従って、遊技者は、電源投入時主画像 2 8 2 が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている間であっても、電源投入時変動画像 2 8 3 による簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

30

【 9 2 9 6 】

また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送されている間は、第 3 図柄表示装置 8 1 に電源投入時主画像 2 8 2 が表示され続けるが、キャラクタ R O M 2 3 4 は読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によって構成されているので、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像 2 8 2 が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本パチンコ機 1 0 では、電源投入後に常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送された電源投入時変動画像 2 8 3 を用いて簡易的な変動演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後などにおいて、電源投入時主画像 2 8 2 が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

40

【 9 2 9 7 】

S 2 0 0 4 の処理の後、割込許可を設定し（S 2 0 0 5）、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、S 2 0 0 5 の処理によって割

50

込許可が設定されて以降、コマンドの受信およびV割込信号の検出に従って、コマンド割込処理（図451（a）参照）およびV割込処理（図451（b）参照）を実行する。

【9298】

次いで、図451（a）を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行されるコマンド割込処理について説明する。図451（a）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置113からコマンドを受信すると、MPU231によってコマンド割込処理が実行される。

【9299】

このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM233に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（S2011）、このコマンド割込処理を終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するV割込処理（図451（b）参照）のコマンド判定処理（図451（b）のS2022参照）または簡易コマンド判定処理（図451（b）のS2028参照）によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。

10

【9300】

次いで、図451（b）を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行されるV割込処理について説明する。図451（b）は、そのV割込処理を示すフローチャートである。このV割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第3図柄表示装置81に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リスト（図415参照）を作成し、その描画リストを画像コントローラ237に送信することで、画像コントローラ237に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。

20

【9301】

上述したように、このV割込処理は、画像コントローラ237からのV割込信号が検出されることによって実行が開始される。このV割込信号は、画像コントローラ237において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成され、MPU231に対して送信される信号である。よって、このV割込信号に同期させてV割込処理を実行することにより、画像コントローラ237に対して描画指示が、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。従って、画像コントローラ237では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがない。その結果、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

30

【9302】

ここでは、まず、V割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このV割込処理では、図451（b）に示すように、まず、簡易画像表示フラグ233aがオンであるか否かを判別し（S2021）、簡易画像表示フラグ233aがオンであると判別されると（S2021：Yes）、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての画像データの転送が完了するまでの間、図409に示した電源投入時画像を第3図柄表示装置81に表示させるべく、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての画像データの転送が完了したか否か等を判定する簡易コマンド判定処理（S2028）を実行し、次いで、電源投入時画像を第3図柄表示装置81に表示する簡易表示設定処理（S2029）を実行して、S2404の処理へ移行する。

40

【9303】

一方、S2021の処理において、簡易画像表示フラグ233aがオンではない、即ち、オフであれば（S2021：No）、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、図409に示した電源投入時画像で

50

はなく、通常の演出画像を第3図柄表示装置81に表示させるべく、コマンド判定処理(S2022)を実行し、次いで、表示設定処理(S2023)を実行し、処理をS2024へ移行する。

【9304】

コマンド判定処理(S2022)では、コマンド割込処理(図451(a)参照)によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置113からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行する。また、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル232a1又は変動パターン種別に応じた変動用表示データテーブル232a1を表示データテーブルバッファ233bに設定する。さらに、設定された表示データテーブル232a1に対応する転送データテーブル232a3を転送データテーブルバッファ233dに設定する。また、「リーチ表示」時に表示される文字表示Se1に関するコマンド(以下、「文字系コマンド」という場合がある)が格納されていた場合は、文字表示Se1の表示態様に対応する追加データテーブル232a2を追加データテーブルバッファ233cに設定する。

【9305】

このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、V割込処理の実行される20ミリ秒間隔で行われるため、その20ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。

【9306】

特に、主制御装置110において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンド、文字系コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置110や音声ランプ制御装置113によって選定された変動演出や「リーチ表示」の文字表示Se1の表示態様を素早く把握し、その表示態様に合った演出画像を第3図柄表示装置81に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図452から図459を参照して後述する。

【9307】

表示設定処理(S2023)では、コマンド判定処理(S2022)などによって表示データテーブルバッファ233bおよび追加データテーブルバッファ233cに設定された表示データテーブル232a1および追加データテーブル232a2の内容に基づき、第3図柄表示装置81において次に表示すべき1フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第3図柄表示装置81に表示すべき演出を決定し、その決定した演出に対応する表示データテーブル232a1を表示データテーブルバッファ233bに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図460から図463を参照して後述する。

【9308】

表示設定処理(S2023)が実行された後、次いで、タスク処理を実行する(S2024)。このタスク処理では、表示設定処理(S2023)もしくは簡易表示設定処理(S2029)によって特定された、第3図柄表示装置81に表示すべき次の1フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト(表示物)の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【9309】

次に、転送設定処理を実行する(S2025)。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ233aがオンである間は、画像コントローラ237に対して、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき画像データをキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ233aがオフである間は、転送データテーブルバッファ233dに設定される転送データテーブル

10

20

30

40

50

232a3の転送データ情報に基づき、画像コントローラ237に対して、所定の画像データをキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。さらに、音声ランプ制御装置113から文字系コマンドや背面画像系コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ237に対して、文字表示Se1の初期設定（デフォルト設定）以外の表示態様で使用する文字図柄の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、この転送設定処理の詳細については、図464～図466を参照して後述する。

【9310】

次いで、描画処理を実行する（S2026）。この描画処理では、タスク処理（S2024）で決定された、1フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（S2025）により設定された転送指示とから、図415に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ237に対して送信する。これにより、画像コントローラ237では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する。なお、この描画処理の詳細については、図467を参照して後述する。

【9311】

次いで、表示制御装置114に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する（S2027）。そして、このV割込処理を終了する。S2027の処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ（図示せず）がある。この停止図柄カウンタの値は、ワークRAM233に格納され、V割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理（S2022）において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別（「10R時短大当たり」、「9R時短大当たり」、「4R時短大当たり」、「小当たり（大当たり図柄）」、「小当たり（チャレンジ図柄）」、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様、「非リーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様）に対応する停止種別テーブル（図示せず）と停止図柄カウンタとが比較され、第3図柄表示装置81に表示される変動演出後の停止図柄が最終的に設定される。

【9312】

次いで、図452から図459を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行されるV割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理（S2022）の詳細について説明する。まず、図452は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【9313】

図452で示すように、このコマンド判定処理では、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（S2101）、未処理の新規コマンドがなければ（S2101：No）、このコマンド判定処理を終了して、V割込処理（図451（b）参照）に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（S2101：Yes）、新規コマンドを処理したことを示し、表示設定処理（S2023）にて判別される新規コマンドフラグをオンに設定し（S2102）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（S2103）。

【9314】

そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用保留球数コマンドがあるか否かを判定し（S2104）、表示用保留球数コマンドがあれば（S2104：Yes）、保留球数コマンド処理を実行して（S2105）、S2101の処理に戻る。

【9315】

ここで、図453（a）を参照して、保留球数コマンド処理（S2105）の詳細について説明する。図453（a）は、保留球数コマンド処理を示すフローチャートである。この保留球数コマンド処理は、音声ランプ制御装置113より受信した表示用保留球数コ

10

20

30

40

50

マンドに対応する処理を実行するものである。

【 9 3 1 6 】

保留球数コマンド処理 (S 2 1 0 5) では、まず、表示用保留球数コマンドを処理したことを示し、表示設定処理 (S 2 0 2 3) にて判別される新規保留球数コマンドフラグをオンし (S 2 1 2 1)、次いで、表示用保留球数コマンドに含まれる保留球数情報を取得する (S 2 1 2 2)。なお、S 2 1 2 2 の処理において、2 以上の表示用保留球数コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていれば、最後に格納された表示用保留球数コマンドから保留球数情報を取得する。これにより、最新の保留球数情報を取得することができる。

【 9 3 1 7 】

そして、保留球数毎に設けられた個数判別フラグのうち、S 2 1 2 2 の処理で取得した保留球数に対応する個数判別フラグをオンすると共に、その他の保留球数に対応する個数判別フラグをオフにして (S 2 1 2 3)、この保留球数コマンド処理 (S 2 1 0 5) を終了して、コマンド判定処理 (図 4 5 2 参照) に戻る。

【 9 3 1 8 】

これにより、表示設定処理 (S 2 0 2 3) では、更新終了状態である新規保留球数コマンドフラグがオンである場合に、個数判別フラグを参照することで、オンが設定された個数判別フラグに対応する保留球数分の保留球数図柄が第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b に表示されるように、保留画像データを展開する。

【 9 3 1 9 】

図 4 5 2 に戻り、S 2 1 0 4 の処理において、表示用保留球数コマンドがないと判別されると (S 2 1 0 4 : N o)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用デモコマンドがあるか否かを判別し (S 2 1 0 6)、表示用デモコマンドがあれば (S 2 1 0 6 : Y e s)、デモコマンド処理を実行して (S 2 1 0 7)、S 2 1 0 1 の処理へ戻る。

【 9 3 2 0 】

ここで、図 4 5 3 (b) を参照して、デモコマンド処理 (S 2 1 0 7) の詳細について説明する。図 4 5 3 (b) は、デモコマンド処理を示すフローチャートである。このデモコマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した表示用デモコマンドに対応する処理を実行するものである。

【 9 3 2 1 】

デモコマンド処理 (S 2 1 0 7) では、まず、デモ演出に対応するデモ用表示データテーブル 2 3 2 a 1 をデータテーブル格納エリア 2 3 2 a から選定して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定する (S 2 1 3 1)。次いで、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に N u l l データを書き込むことでその内容をクリアし、また、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d にも N u l l データを書き込んでその内容をクリアする (S 2 1 3 2)。これは、デモ用表示データテーブル 2 3 2 a 1 では、描画に必要な画像データを新たにキャラクター ROM 2 3 4 から通常用ビデオ RAM 2 3 6 に転送する必要がないように画像の描画が規定されているため、対応する転送データテーブル 2 3 2 a 3 がデータテーブル格納エリア 2 3 2 a に用意されていないからである。

【 9 3 2 2 】

次いで、デモ表示に対応する時間データを計時カウンタ 2 3 3 g に設定し (S 2 1 3 3)、ポインタ 2 3 3 e を「 0 」に初期化する (S 2 1 3 4)。そして、オン状態で第 3 図柄表示装置 8 1 にデモ演出が表示されることを示すデモ表示フラグ (図示せず) をオンに設定する共に、オン状態で第 3 図柄表示装置 8 1 に確定表示演出が表示されることを示す確定コマンドフラグ (図示せず) をオフに設定し、さらに、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオフに設定して (S 2 1 3 5)、デモコマンド処理 (S 2 1 0 7) を終了し、コマンド判定処理 (図 4 5 2 参照) に戻る。

【 9 3 2 3 】

このデモコマンド処理 (S 2 1 0 7) が実行されることにより、表示設定処理 (図 4 6 0 参照) では、S 2 1 3 4 の処理によって初期化されたポインタ 2 3 3 e を更新しながら

10

20

30

40

50

、S 2 1 3 1 の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定されたデモ用表示データテーブル 2 3 2 a 1 から、ポインタ 2 3 3 e に示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第 3 図柄表示装置 8 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。

【 9 3 2 4 】

また、表示設定処理（図 4 6 0 参照）では、S 2 1 3 3 の処理によってデモ表示に対応する時間データの設定された計時カウンタ 2 3 3 g を用いて、デモ用表示データテーブル 2 3 2 a 1 で規定されたデモ演出の時間を計時する。また、S 2 1 3 5 の処理によって設定されたデモ表示フラグおよび確定表示フラグの状態に基づいて、表示設定処理において計時カウンタ 2 3 3 g の計時によってデモ用表示データテーブル 2 3 2 a 1 におけるデモ演出が終了したと判断された場合に、次に表示すべき演出として、再度デモ演出が表示されるように制御する。

10

【 9 3 2 5 】

図 4 5 2 に戻って説明を続ける。S 2 1 0 6 の処理において、表示用デモコマンドがないと判別されると（S 2 1 0 6 : N o）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド又は表示用確定コマンド（以下、表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド及び表示用確定コマンドを総称して、「変動演出系コマンド」という場合がある）があるか否かを判別し（S 2 1 0 8）、変動演出系コマンドがあれば（S 2 1 0 8 : Y e s）、変動演出系コマンド処理を実行して（S 2 1 0 9）、S 2 1 0 1 の処理へ戻る。

20

【 9 3 2 6 】

ここで、図 4 5 4 を参照して、変動演出系コマンド処理（S 2 1 0 9）の詳細について説明する。図 4 5 4 は、変動演出系コマンド処理を示すフローチャートである。この変動演出系コマンド処理は、上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド又は表示用確定コマンドの変動演出系コマンドに対応する処理を実行するものである。

【 9 3 2 7 】

変動演出系コマンド処理（S 2 1 0 9）では、まず、未処理のコマンドの中に、表示用確定コマンドがあるか否かを判別し（S 2 1 4 1）、表示用確定コマンドがあれば（S 2 1 4 1 : Y e s）、確定コマンド処理を実行して（S 2 1 4 2）、この変動演出系コマンド処理を終了し、コマンド判定処理（図 4 5 2 参照）へ戻る。

30

【 9 3 2 8 】

ここで、図 4 5 5（a）を参照して、確定コマンド処理（S 2 1 4 2）の詳細について説明する。図 4 5 5（a）は、確定コマンド処理を示すフローチャートである。この確定コマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した表示用確定コマンドに対応する処理を実行するものである。

【 9 3 2 9 】

確定コマンド処理（S 2 1 4 2）では、オン状態で表示用確定コマンドを受信したことを表示設定処理（図 4 6 0 参照）に通知する確定コマンドフラグをオンに設定して（S 2 1 5 1）、この確定コマンド処理（S 2 1 4 2）を終了し、変動演出系コマンド処理（図 4 5 4 参照）に戻る。

40

【 9 3 3 0 】

これにより、表示設定処理（図 4 6 0 参照）では、確定コマンドフラグの状態を監視し、そのフラグがオンとなった場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 に確定表示演出の表示が開始されるように、表示の設定処理を実行する。また、変動演出の表示の設定を処理した場合に、その変動演出に設定された演出時間を経過しても確定コマンドフラグがオンとならない場合は、再始動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるように、表示の設定処理を実行する。

【 9 3 3 1 】

図 4 5 4 に戻って説明を続ける。S 2 1 4 1 の処理において、表示用確定コマンドがな

50

いと判別された場合は (S 2 1 4 1 : N o)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別し (S 2 1 4 3)、表示用変動パターンコマンドがあれば (S 2 1 4 3 : Y e s)、変動パターンコマンド処理を実行して、 (S 2 1 4 4)、この変動演出系コマンド処理を終了し、コマンド判定処理 (図 4 5 2 参照) へ戻る。
【 9 3 3 2 】

ここで、図 4 5 5 (b) を参照して、変動パターンコマンド処理 (S 2 1 4 4) の詳細について説明する。図 4 5 5 (b) は、変動パターンコマンド処理を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。

【 9 3 3 3 】

変動パターンコマンド処理 (S 2 1 4 4) では、まず、未処理のコマンドの中に、音声ランプ制御装置 1 1 3 における表示用特図変動パターンコマンド設定処理で設定 (図 4 4 6 の S 1 3 5 6 参照) される表示用昇格演出パターンコマンドがあるか否かを判別し (S 2 1 6 1)、表示用昇格演出パターンコマンドがあれば (S 2 1 6 1 : Y e s)、次いで、表示用昇格演出パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 を決定し、その決定した変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 をデータテーブル格納エリア 2 3 2 a から読み出して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定する (S 2 1 6 2)。

【 9 3 3 4 】

ここで、主制御装置 1 1 0 において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、20 ミリ秒以内に 2 以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはない。よって、コマンド判定処理 (図 4 5 2 参照) を実行する場合に、コマンドバッファ領域に 2 以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。S 2 1 6 2 の処理では、このような場合に備え、2 以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 を表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定する。

【 9 3 3 5 】

仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 を表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定してしまうと、実際には、設定した変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 よりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置 1 1 0 によって指示されていた場合は、設定された変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 に従った変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させている最中に主制御装置 1 1 0 (音声ランプ制御装置 1 1 3) から確定コマンド (表示用確定コマンド) を受信することとなり、変動中の第 3 図柄が急に停止表示されてしまい、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。

【 9 3 3 6 】

これに対し、第 2 2 実施形態のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 を表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定することで、実際には、設定した変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 よりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置 1 1 0 によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に従った変動演出が終了したのち、主制御装置 1 1 0 (音声ランプ制御装置 1 1 3) からの確定コマンド (表示用確定コマンド) を受信するまでの間、再始動演出が表示されるように、表示設定処理 (S 2 0 2 3) によって、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示が制御される。よって、遊技者は、再始動演出を変動演出の一貫として視認し、第 3 図柄の停止表示が確定するまで違和感なく第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動を見続けることができる。

【 9 3 3 7 】

次いで、S 2 1 6 2 で設定された変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応する転送

10

20

30

40

50

データテーブル 2 3 2 a 3 を決定してデータテーブル格納エリア 2 3 2 a から読み出し、それを転送データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定する (S 2 1 6 3)。そして、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に N u l l データを書き込むことでその内容をクリアする (S 2 1 6 4)。

【 9 3 3 8 】

その後、変動パターンに対応する変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 毎に設けられたデータテーブル判別フラグのうち、 S 2 1 6 2 の処理によって設定された変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応するデータテーブル判別フラグをオンすると共に、その他の変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応するデータテーブル判別フラグをオフに設定する (S 2 1 6 5)。表示制御装置 1 1 4 における表示制御では、 S 2 1 6 5 の処理によって設定されるデータテーブル判別フラグを参照することによって、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定された変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 が、どの変動パターンに対応するものであるかを容易に判断することができる。そして、表示制御装置 1 1 4 では、設定された変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 の変動パターンと、後に受信する表示用停止種別コマンドによって設定される停止図柄とに矛盾がないか否かを判断し、矛盾がある場合は、デフォルト変動に対応する表示データテーブル 2 3 2 a 1 を表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定するようになっている。

【 9 3 3 9 】

次いで、 S 2 1 6 2 の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定された変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ 2 3 3 g に設定し (S 2 1 6 6)、ポインタ 2 3 3 e を「 0 」に初期化する (S 2 1 6 7)。そして、確定コマンドフラグ、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して (S 2 1 6 8)、さらに、表示設定処理 (図 4 6 0 参照) で用いられる再始動タイマカウンタを「 0 」に初期化して (S 2 1 6 9)、この変動パターンコマンド処理 (S 2 1 4 4) を終了し、変動演出系コマンド処理 (図 4 5 4 参照) に戻る。

【 9 3 4 0 】

一方、 S 2 1 6 1 の処理において、表示用昇格演出パターンコマンドがないと判別された場合 (S 2 1 6 1 : N o)、その他の変動パターンコマンド処理を実行し (S 2 1 7 0)、この変動パターンコマンド処理 (S 2 1 4 4) を終了し、変動演出系コマンド処理 (図 4 5 4 参照) に戻る。

【 9 3 4 1 】

この変動パターンコマンド処理 (S 2 1 4 4) が実行されることにより、表示設定処理 (図 4 6 0 参照) では、 S 2 1 6 7 の処理によって初期化されたポインタ 2 3 3 e を更新しながら、 S 2 1 6 2 の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定された変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 から、ポインタ 2 3 3 e に示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第 3 図柄表示装置 8 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、ポインタ 2 3 3 e に示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 において必要なスプライトの画像データが、予めキャラクター R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に転送されるように、画像コントローラ 2 3 7 を制御する。

【 9 3 4 2 】

また、表示設定処理 (図 4 6 0 参照) では、 S 2 1 6 6 の処理によって変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 を基に時間データが設定された計時カウンタ 2 3 3 g を用いて、変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 で規定された変動演出の時間を計時する。そして、変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 における変動演出が終了したと判断された場合、主制御装置 1 1 0 (音声ランプ制御装置 1 1 3) からの確定コマンド (表示用確定コマンド) を受信すれば確定表示演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示し、変動演出終了後所定時間内に確定コマンド (表示用確定コマンド) を受信できなければ、再始動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示するように、その表示の設定を制御する。

10

20

30

40

50

【 9 3 4 3 】

ここで、表示用確定コマンドと表示用変動パターンコマンドとのいずれもが未処理のコマンドとしてコマンドバッファ領域に格納されていた場合、表示用確定コマンドに対応する処理を優先してしまうと、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出が行われなくなってしまうため、表示用変動パターンコマンドに対応する処理を優先させる必要がある。

【 9 3 4 4 】

これに対し、本変動演出系コマンド処理（S 2 1 0 9）では、表示用確定コマンドの有無の判別を先に行っているため、必ず表示用確定コマンドに対応する処理である確定コマンド処理が必ず先に実行される一方、表示用変動パターンコマンドに対応する処理が後に実行され、S 2 1 6 8 の処理のように、表示用確定コマンドによって設定された確定コマンドフラグを上書きによってオフに設定することができる。よって、表示用変動パターンコマンドの処理を表示用確定コマンドより優先させることができ、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出を優先して第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。

10

【 9 3 4 5 】

同様に、表示用デモコマンドと表示用変動パターンコマンドとのいずれもが未処理のコマンドとしてコマンドバッファ領域に格納されていた場合、表示用デモコマンドに対応する処理を優先してしまうと、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出が行われなくなってしまうため、表示用変動パターンコマンドに対応する処理を優先させる必要がある。

【 9 3 4 6 】

これに対し、コマンド判定処理（図 4 5 2 参照）では、表示用デモコマンドの有無の判別を先に行っているため、必ず表示用デモコマンドに対応する処理であるデモコマンド処理が必ず先に実行される一方、表示用変動パターンコマンドに対応する処理が後に実行され、S 2 1 6 2 の処理のように、表示用デモコマンドによって表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定されたデモ用表示データテーブル 2 3 2 a 1 を上書きによって変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 に書き換えることができる。よって、表示用変動パターンコマンドの処理を表示用デモコマンドより優先させることができ、表示用変動パターンコマンドに伴う変動演出を優先して第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。

20

【 9 3 4 7 】

図 4 5 4 に戻って説明を続ける。S 2 1 4 3 の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると（S 2 1 4 3 : No）、変動演出に関する未処理のコマンドは表示用停止種別コマンドであるので、停止種別コマンド処理を実行して（S 2 1 4 5）、この変動演出系コマンド処理（S 2 1 0 9）を終了し、コマンド判定処理（図 4 5 2 参照）へ戻る。

30

【 9 3 4 8 】

ここで、図 4 5 6 を参照して、停止種別コマンド処理（S 2 1 4 5）の詳細について説明する。図 4 5 6 は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した表示用停止種別コマンドに対応する処理を実行するものである。

【 9 3 4 9 】

停止種別コマンド処理では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（「10R時短大当たり」、「9R時短大当たり」、「4R時短大当たり」、「小当たり（大当たり図柄）」、「小当たり（チャレンジ図柄）」、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様、ハズレ時の「スペシャルリーチ」演出態様、「非リーチ」演出態様、「特殊変動」演出態様）に対応する停止種別テーブルを決定し（S 2 1 7 5）、その停止種別テーブルと、V割込処理（図 4 5 1（b）参照）が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値と、を比較して、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（S 2 1 7 6）。

40

【 9 3 5 0 】

そして、各停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、S 2 1 7 6 の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止

50

図柄に対応する停止図柄判別フラグをオフに設定し（S 2 1 7 7）、この停止種別コマンド処理（S 2 1 4 5）を終了して、変動演出系コマンド処理（図 4 5 4 参照）へ戻る。

【 9 3 5 1 】

ここで、上述したように、変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 では、その変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 に基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示すべき第 3 図柄を特定する種別情報として、S 2 1 7 6 の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報（図柄オフセット情報）が記載されている。上述のタスク処理（図 4 5 1（b）の S 2 0 2 4）では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、S 2 1 7 7 によって設定された停止図柄判別フラグから S 2 1 7 6 の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して後述する表示設定処理（図 4 6 0 参照）により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第 3 図柄を特定する。そして、この特定された第 3 図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。なお、第 3 図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の第 3 図柄エリア 2 3 5 d に格納されている。

10

【 9 3 5 2 】

なお、主制御装置 1 1 0 において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、表示制御装置 1 1 4 が 2 0 ミリ秒以内に 2 以上の表示用停止種別コマンドを受信することはない。よって、コマンド判定処理（図 4 5 2 参照）を実行する場合に、コマンドバッファ領域に 2 以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。S 2 1 7 5 の処理では、このような場合に備え、2 以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が「非リーチ」であると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、「ハズレ表示」である「非リーチ」に対応する停止図柄（例えば、「4 5 6」）が S 2 1 7 6 の処理によって設定される。

20

【 9 3 5 3 】

仮に、大当たりに対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、ハズレであった場合であっても、第 3 図柄表示装置 8 1 には大当たりの停止図柄が表示されることとなり、遊技者にパチンコ機 1 0 の遊技状態が大当たりとなったと勘違いさせてしまい、パチンコ機 1 0 の信頼性を低下させるおそれがあった。これに対し、本実施形態のように、「ハズレ表示」の「非リーチ」演出態様に対応する停止図柄が設定されることで、実際には、大当たりであれば、第 3 図柄表示装置 8 1 に「ハズレ表示」に対応する停止図柄が表示されても、パチンコ機 1 0 の遊技状態が大当たり状態に移行するので、遊技者を喜ばせることができる。

30

【 9 3 5 4 】

図 4 5 2 に戻って説明を続ける。S 2 1 0 8 の処理において、変動演出系コマンドがないと判別されると（S 2 1 0 8 : N o）、次いで、未処理のコマンドの中に、当たり系コマンドがあるか否かを判別し（S 2 1 1 0）、当たり系コマンドがあれば（S 2 1 1 0 : Y e s）、当たり系コマンド処理を実行して（S 2 1 1 1）、S 2 1 0 1 の処理へ戻る。

40

【 9 3 5 5 】

ここで、図 4 5 7 を参照して、当たり系コマンド処理（S 2 1 1 1）の詳細について説明する。図 4 5 7 は、当たり系コマンド処理を示すフローチャートである。この当たり系コマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した大当たり中又は小当たり中のコマンドに対応する処理を実行するものである。

【 9 3 5 6 】

当たり系コマンド処理（S 2 1 1 1）では、まず、未処理のコマンドの中に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の小当たり当選時右打ち報知演出処理（図 4 4 9 参照）において設定される表示用大当たり優先報知コマンドがあるか否かを判別し（S 2 1 8 1）、表示用大当たり優先報知コマンドがあれば（S 2 1 8 1 : Y e s）、処理を S 2 1 8 5 に移行する。

50

なお、S 2 1 8 5 については後述する。

【 9 3 5 7 】

一方、S 2 1 8 1 の処理において、表示用大当たり優先報知コマンドがないと判別された場合 (S 2 1 8 1 : N o)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用救済優先報知コマンドがあるか否かを判別し (S 2 1 8 3)、表示用救済優先報知コマンドがあれば (S 2 1 8 3 : Y e s)、処理を S 2 1 8 5 に移行する。

【 9 3 5 8 】

S 2 1 8 5 の処理では、小当たり用右打ち報知コマンドフラグをオンに設定する (S 2 1 8 5)。そして、小当たり用右打ち報知演出毎に設けられた小当たり用右打ち報知画像判別フラグのうち、小当たり用右打ち報知コマンドによって示された小当たり用右打ち報知演出に対応する小当たり用右打ち報知画像判別フラグをオンすると共に、その他の小当たり用右打ち報知演出に対応する小当たり用右打ち報知画像判別フラグをオフに設定して (S 2 1 8 6)、この当たり系コマンド処理 (S 2 1 1 1) を終了し、コマンド判定処理 (図 4 5 2 参照) に戻る。

10

【 9 3 5 9 】

なお、S 2 1 8 5 の処理により設定される小当たり用右打ち報知コマンドフラグがオンされていることが通常画像転送設定処理 (図 4 6 5 及び図 4 6 6 参照) で検出されると、S 2 1 8 6 の処理によって設定される小当たり用右打ち報知画像判別フラグから小当たり用右打ち報知画像種別を特定する。そして、その特定された小当たり用右打ち報知画像種別に対応する画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a の所定のサブエリアに転送するよう、画像コントローラ 2 3 7 に対する転送指示の設定を行う。

20

【 9 3 6 0 】

また、表示設定処理 (図 4 6 0 参照) では、S 2 1 8 5 の処理によって設定された小当たり用右打ち報知コマンドフラグに基づいて、S 2 1 8 6 の処理によって設定された小当たり用右打ち報知画像判別フラグから小当たり用右打ち報知画像種別を特定し、その小当たり用右打ち報知画像種別に対応する右打ち報知画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるように処理を実行する。

【 9 3 6 1 】

S 2 1 8 3 の処理において、未処理のコマンドの中に、表示用救済優先報知コマンドがないと判別された場合 (S 2 1 8 3 : N o)、その他の当たり中コマンド処理を実行し (S 2 1 8 4)、この当たり系コマンド処理 (S 2 1 1 1) を終了して、コマンド判定処理 (図 4 5 2 参照) に戻る。

30

【 9 3 6 2 】

図 4 5 2 に戻って説明を続ける。S 2 1 1 0 の処理において、当たり系コマンドがないと判別されると (S 2 1 1 0 : N o)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用弱パターンコマンド、表示用強パターンコマンド、のパターン系コマンド、表示用赤文字コマンドの色系コマンド、の第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される文字表示 S e 1 に関するコマンド (以下、パターン系コマンド及び色系コマンドを総称して「文字系コマンド」と表現する場合がある) があるか否かを判別し (S 2 1 1 2)、文字系コマンドがあれば (S 2 1 1 2 : Y e s)、文字系コマンド処理を実行して (S 2 1 1 3)、S 2 1 0 1 の処理へ戻る。

40

【 9 3 6 3 】

ここで、図 4 5 8 を参照して、文字系コマンド処理 (S 2 1 1 3) の詳細について説明する。図 4 5 8 は、文字系コマンド処理を示すフローチャートである。この文字系コマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した文字系コマンドに対応する処理を実行するものである。

【 9 3 6 4 】

文字系コマンド処理 (S 2 1 1 3) では、まず、未処理のコマンドの中に、パターン系コマンドがあるか否かを判別し (S 2 1 9 1)、パターン系コマンドがあれば (S 2 1 9

50

1 : Yes)、受信したパターン系コマンドに基づいて文字パターンメモリ233jを設定する(S2192)。そして、処理をS2195へ移行し、文字変化コマンドフラグをオンに設定する(S2195)。文字変化コマンドフラグは、オン状態でパターン系コマンドを含む文字系コマンドを処理したことを、後述する通常画像転送設定処理(図465及び図466参照)に通知するように構成されている。

【9365】

次いで、文字パターンメモリ233jによって示される文字変化画像種別に対応した文字パターン用追加データテーブル232a2を決定して、その決定した文字パターン用追加データテーブル232a2をデータテーブル格納エリア232aから読み出し、該文字パターン用追加データテーブル232a2を追加データテーブルバッファ233cに設定する(S2196)。

10

【9366】

これにより、表示設定処理(図460参照)では、表示データテーブルバッファ233bに格納された表示データテーブル232a1に対応する演出に対し、S2196の処理によって追加データテーブルバッファ233cに格納された、文字パターンメモリ233jに基づく文字パターン用追加データテーブル232a2に対応する文字表示Se1の表示態様が追加して表示されるように、第3図柄表示装置81における次の1フレーム分の画像の表示内容を特定する。

【9367】

その後、文字変化画像種別毎に設けられた文字変化判別フラグのうち、文字パターンメモリ233jによって示される文字変化画像種別に対応する文字変化判別フラグをオンに設定して(S2197)、この文字系コマンド処理(S2113)を終了し、コマンド判定処理(図452参照)へ戻る。

20

【9368】

なお、ここで設定された文字変化判別フラグは、今回実行される変動演出が終了するタイミング、即ち、表示設定処理(図460参照)において、表示用確定コマンドを受信したことを示す確定コマンドフラグがオンである場合に、該文字変化判別フラグがオフに設定されるように構成されている(図460のS2314参照)。

【9369】

S2191の処理において、パターン系コマンドがないと判別されると(S2191: No)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用赤文字コマンドがあるか否かを判別し(S2193)、表示用赤文字コマンドがあれば(S2193: Yes)、赤文字フラグ233kをオンに設定し(S2194)、処理をS2195へ移行する

30

【9370】

S2194を経た後のS2195の処理では、パターン系コマンドを受信した場合と同様、オン状態で表示用赤文字コマンドを含む文字系コマンドを処理したことを、後述する通常画像転送設定処理(図465参照)に通知する文字変化コマンドフラグをオンに設定する(S2195)。

【9371】

次いで、赤文字フラグ233kによって示される文字変化画像種別と実行する変動演出(表示データテーブル232a1)とに対応した文字色用追加データテーブル232a2を決定して、その決定した文字色用追加データテーブル232a2をデータテーブル格納エリア232aから読み出し、該文字色用追加データテーブル232a2を追加データテーブルバッファ233cに設定する(S2196)。

40

【9372】

これにより、表示設定処理(図460参照)では、表示データテーブルバッファ233bに格納された表示データテーブル232a1に対応する演出に対し、S2203の処理によって追加データテーブルバッファ233cに格納された、赤文字フラグ233kに基づく文字色用追加データテーブル232a2に対応する文字表示Se1の表示態様が追加して表示されるように、第3図柄表示装置81における次の1フレーム分の画像の表示内

50

容を特定する。

【 9 3 7 3 】

その後、文字変化画像種別毎に設けられた文字変化判別フラグのうち、赤文字フラグ 2 3 3 k によって示される文字変化画像種別に対応する文字変化判別フラグをオンに設定して (S 2 1 9 7)、この文字系コマンド処理 (S 2 1 1 3) を終了し、コマンド判定処理 (図 4 5 2 参照) へ戻る。

【 9 3 7 4 】

従って、文字変化判別フラグでは、例えば、該変動演出に関して、パターン系コマンドと表示用赤文字コマンドとをそれぞれ受信していた場合、パターン系コマンドに基づく文字変化判別フラグのオンと、表示用赤文字コマンドに基づく文字変化判別フラグのオンとがそれぞれ設定される。

10

【 9 3 7 5 】

具体的には、1 の変動演出において、パターン系コマンドとして表示用強パターンコマンドを受信していると共に、表示用赤文字コマンドを受信していた場合を例示する。この場合、文字変化判別フラグは、リーチ発生時文字表示 S e 1 が「強パターン」で表示されると共に、文字表示 S e 1 の表示色が「赤色」で表示されることを示す値が設定される。従って、追加データテーブル 2 3 2 a 2 として、文字パターン用追加データテーブル 2 3 2 a 2 と、文字色用追加データテーブル 2 3 2 a 2 とが追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に格納される。

【 9 3 7 6 】

S 2 1 9 3 の処理において、表示用赤文字コマンドがないと判別されると (S 2 1 9 3 : N o)、次いで、その他の文字系コマンド処理を実行し (S 2 1 9 8)、この文字系コマンド処理 (S 2 1 1 3) を終了し、コマンド判定処理 (図 4 5 2 参照) へ戻る。

20

【 9 3 7 7 】

第 2 2 実施形態の表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 は、後述する通常画像転送設定処理 (図 4 6 5 参照) において、S 2 1 9 5 の処理により設定される文字変化コマンドフラグがオンされていることを検出すると、文字系コマンド処理 (S 2 1 1 3) によって追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に所定の文字変化用追加データテーブル 2 3 2 a 2 が設定されたと判断し、S 2 1 9 7 の処理によって設定される文字変化判別フラグから、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に設定された文字変化用追加データテーブル 2 3 2 a 2 に対応する文字変化画像種別を特定する。そして、その特定された文字変化画像種別を表示させるのに必要な画像データの転送指示を画像コントローラ 2 3 7 に対して行う。

30

【 9 3 7 8 】

図 4 5 2 に戻って説明を続ける。S 2 1 1 2 の処理において、文字系コマンドがないと判別されると (S 2 1 1 2 : N o)、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像系コマンドがあるか否かを判別し (S 2 1 1 4)、背面画像系コマンドがあれば (S 2 1 1 4 : Y e s)、背面画像系コマンド処理を実行して (S 2 1 1 5)、S 2 1 0 1 の処理へ戻る。

【 9 3 7 9 】

ここで、図 4 5 9 (a) を参照して、背面画像系コマンド処理 (S 2 1 1 5) の詳細について説明する。図 4 5 9 (a) は、背面画像系コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像系コマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した背面画像系コマンドに対応する処理を実行するものである。

40

【 9 3 8 0 】

背面画像系コマンド処理 (S 2 1 1 5) では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を後述する通常画像転送設定処理 (図 4 6 5 参照) に通知する背面画像変更フラグをオンに設定し (S 2 2 0 2)、処理を S 2 2 0 5 へ移行する。

【 9 3 8 1 】

S 2 2 0 5 の処理では、背面画像コマンドフラグをオンに設定し (S 2 2 0 5)、背面種別 (背面 A ~ C) 毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、背面画像変更コマンドによ

50

って示された背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンすると共に、その他の背面種別に対応する背面画像判別フラグをオフに設定して（S 2 2 0 6）、この背面画像変更コマンド処理（S 2 1 1 3）を終了し、コマンド判定処理（図 4 5 2 参照）に戻る。

【 9 3 8 2 】

通常画像転送設定処理（図 4 6 5 参照）では、S 2 2 0 5 の処理により設定される背面画像コマンドフラグがオンされていることを検出すると、S 2 2 0 6 の処理によって設定される背面画像判別フラグから、変更後の背面種別を特定する。そして、その特定された背面画別が背面 B 又は背面 C である場合は、上述したように、それらの背面画像に対応する画像データの一部が常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に常駐されていないので、所定の範囲の背面画像に対応する画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a の所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ 2 3 7 に対する転送指示の設定を行う。

10

【 9 3 8 3 】

また、タスク処理（図 4 5 1（b）の S 2 0 2 4）では、表示データテーブル 2 3 2 a 1 に規定された背面画像の背面種別によって、背面 A ~ C のいずれかを表示させることが規定されていた場合、S 2 2 0 6 によって設定された背面画像判別フラグから、その時点において表示すべき背面種別を特定し、さらに、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されている R A M 種別（常駐用ビデオ R A M 2 3 5 か、通常用ビデオ R A M 2 3 6 か）と、その R A M のアドレスを特定する。

20

【 9 3 8 4 】

なお、遊技者が枠ボタン 2 2 を 2 0 ミリ秒以下で連続して操作することはないので、2 0 ミリ秒以内に 2 以上の背面画像変更コマンドを受信することはないが、したがって、コマンド判定処理（図 4 5 2 参照）を実行する場合に、コマンドバッファ領域に 2 以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。S 2 2 0 6 の処理では、2 以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。また、任意の 1 の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機 1 0 における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機 1 0 の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。

30

【 9 3 8 5 】

図 4 5 2 に戻って説明を続ける。S 2 1 1 4 の処理において、背面画像系コマンドがないと判別されると（S 2 1 1 4 : N o）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（S 2 1 1 6）、エラーコマンドがあれば（S 2 1 1 6 : Y e s）、エラーコマンド処理を実行して（S 2 1 1 7）、S 2 1 0 1 の処理へ戻る。

【 9 3 8 6 】

ここで、図 4 5 9（b）を参照して、エラーコマンド処理（S 2 1 1 5）の詳細について説明する。図 4 5 9（b）は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

40

【 9 3 8 7 】

エラーコマンド処理（S 2 1 1 7）では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する（S 2 2 1 1）。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（S 2 2 1 2）、エラーコマンド処理（S 2 1 1 7）を終了し、コマンド判定処理（図 4 5 2 参

50

照)に戻る。

【9388】

表示設定処理(図460)では、S2211の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、S2212の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第3図柄表示装置81に表示させるように処理を実行する。

【9389】

なお、2以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、S2212に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第3図柄表示装置81に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。

10

【9390】

図452に戻って説明を続ける。S2116の処理において、エラーコマンドがないと判別されると(S2116:No)、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し(S2118)、S2101の処理へ戻る。

【9391】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるS2101の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば(S2101:Yes)、再びS2102~S2118の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、S2101~S2118の処理が繰り返し実行され、S2101の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理(S2022)を終了する。

20

【9392】

なお、V割込処理(図451(b)参照)において簡易画像表示フラグ233aがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理(S2028)も、コマンド判定処理(S2022)と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、図409に示す電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示表確定コマンド、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、確定コマンド処理(図455(a)参照)、変動パターンコマンド処理(図455(b)参照)および停止種別コマンド処理(図456参照)を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。

30

【9393】

ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理(図455(b)参照)では、S2162の処理で、電源投入時変動画像283の表示に対応した表示データテーブル232a1が表示データテーブルバッファ233bに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像282および電源投入時変動画像283の画像データは常駐用ビデオRAM235の電源投入時主画像エリア235aおよび電源投入時変動画像エリア235bに格納されているので、S2163の処理では、転送データテーブルバッファ233dにはNullデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。

40

【9394】

次に、図460から図463を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行されるV割込処理(図451(b)参照)の一処理である上述の表示設定処理(S2023)の詳細について説明する。図460及び図461は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

【9395】

この表示設定処理(S2023)では、まず、図460で示すように、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し(S2301)、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば(S2301:No)、先に実行されるコマンド判定処理(図452

50

参照)において新規コマンドが処理されていないと判断して、S 2 3 0 2 ~ S 2 3 0 6 の処理をスキップし、処理をS 2 3 0 7へ移行する。一方、新規フラグがオンであれば(S 2 3 0 1 : Y e s)、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後(S 2 3 0 2)、S 2 3 0 3 ~ S 2 3 0 6 の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。

【9 3 9 6】

S 2 3 0 3 の処理では、新規保留球数コマンドフラグはオンであるか否かを判別し(S 2 3 0 3)、新規保留球数コマンドフラグがオンであれば(S 2 3 0 3 : Y e s)、先のコマンド判定処理(図 4 5 2 参照)において表示用保留球数コマンドが処理されたと判断し、保留画像設定処理を実行する(S 2 3 0 4)。

10

【9 3 9 7】

ここで、図 4 6 2 (a) を参照して、保留画像設定処理(S 2 3 0 4)の詳細について説明する。図 4 6 2 (a) は、保留画像設定処理を示すフローチャートである。この保留画像設定処理は、表示用保留球数コマンドが処理されたことに合わせて、音声ランプ制御装置 1 1 3 より通知された保留球数分の保留図柄及び実行図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 に初期設定(デフォルト設定。即ち、「白色」の「」図柄。)で表示させる画像データを展開するための処理である。

【9 3 9 8】

保留画像設定処理(S 2 3 0 4)では、まず、個数判別フラグを参照し、オンが設定された個数判別フラグに対応した保留球数分の保留図柄及び実行図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 のコクピット表示領域 D b (図 3 8 3 (a) 参照)に表示させる保留画像データを展開する(S 2 3 4 1)。タスク処理(図 4 5 1 (b) の S 2 0 2 4 参照)では、この展開された保留画像データを元に、その保留画像を構成するスプライト(表示物)の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

20

【9 3 9 9】

そして、新規保留球数コマンドフラグをオフに設定し(S 2 3 4 2)、この保留画像設定処理(S 2 3 0 4)を終了して、表示設定処理(図 4 6 0 参照)に戻る。

【9 4 0 0】

図 4 6 0 に戻って説明を続ける。保留画像設定処理(S 2 3 0 4)の後、又は、S 2 3 0 3 の処理において、新規保留球数コマンドフラグがオンでなければ(S 2 3 0 3 : N o)、次いで、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する(S 2 3 0 5)。判別の結果、エラー発生フラグがオンであれば(S 2 3 0 5 : Y e s)、警告画像設定処理を実行する(S 2 3 0 6)。

30

【9 4 0 1】

ここで、図 4 6 2 (b) を参照して、警告画像設定処理(S 2 3 0 6)の詳細について説明する。図 4 6 2 (b) は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる画像データを展開するための処理である。

【9 4 0 2】

40

警告画像設定処理(S 2 3 0 6)では、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる警告画像データを展開する(S 2 3 5 1)。タスク処理(図 4 5 1 (b) の S 2 0 2 4 参照)では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト(表示物)の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【9 4 0 3】

そして、エラー発生フラグをオフに設定して(S 2 3 5 2)、この警告画像設定処理(S 2 3 0 6)を終了して、表示設定処理(図 4 6 0 参照)に戻る。

【9 4 0 4】

50

図 4 6 0 に戻って説明を続ける。警告画像設定処理 (S 2 3 0 6) の後、又は S 2 3 0 5 の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別された場合は (S 2 3 0 5 : N o)、次いで、ポインタ更新処理を実行する (S 2 3 0 7)。

【 9 4 0 5 】

ここで、図 4 6 3 を参照して、ポインタ更新処理 (S 2 3 0 7) の詳細について説明する。図 4 6 3 は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c および転送データテーブルバッファ 2 3 3 d の各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブル 2 3 2 a 1、追加データテーブル 2 3 2 a 2 および転送データテーブル 2 3 2 a 3 から、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ 2 3 3 e の更新を行う処理である。

10

【 9 4 0 6 】

このポインタ更新処理 (S 2 3 0 7) では、まず、ポインタ 2 3 3 e を 1 加算する (S 2 3 6 1)。即ち、ポインタ 2 3 3 e は、原則、V 割込処理 (図 4 5 1 (b) 参照) が実行される度に 1 だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブル 2 3 2 a 1 ~ 2 3 2 a 3 は、アドレス「 0 0 0 0 H」には、「 S t a r t」情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「 0 0 0 1 H」以降に規定されているところ、表示データテーブル 2 3 2 a 1 が表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納されるのに合わせてポインタ 2 3 3 e の値が「 0」に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が「 1」に更新されるので、アドレス「 0 0 0 1 H」から順に、それぞれのデータテーブル 2 3 2 a 1 ~ 2 3 2 a 3 から実体的なデータを読み出すことができる。

20

【 9 4 0 7 】

S 2 3 6 1 の処理によって、ポインタ 2 3 3 e の値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定された表示データテーブル 2 3 2 a 1 において、その更新後のポインタ 2 3 3 e で示されるアドレスのデータが「 E n d」情報であるか否かを判別する (S 2 3 6 2)。その結果、「 E n d」情報であれば (S 2 3 6 2 : Y e s)、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定された表示データテーブル 2 3 2 a 1 において、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ 2 3 3 e が更新されたことを意味する。

30

【 9 4 0 8 】

そこで、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納されている表示データテーブル 2 3 2 a 1 がデモ用表示データテーブル 2 3 2 a 1 又は再始動表示データテーブル 2 3 2 a 1 であるか否かを判別して (S 2 3 6 3)、デモ用表示データテーブル 2 3 2 a 1 又は再始動表示データテーブル 2 3 2 a 1 であれば (S 2 3 6 3 : Y e s)、ポインタ 2 3 3 e を「 1」に設定し (S 2 3 6 4)、さらに、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定されているデモ用表示データテーブル 2 3 2 a 1 又は再始動表示データテーブル 2 3 2 a 1 の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ 2 3 3 g に設定して (S 2 3 6 5)、S 2 3 6 7 の処理へ移行する。これにより、表示設定処理 (図 4 6 0 参照) では、デモ用表示データテーブル 2 3 2 a 1 又は再始動表示データテーブル 2 3 2 a 1 の先頭から順に描画内容を展開することができるので、第 3 図柄表示装置 8 1 には、デモ演出または再始動演出を繰り返し表示させることができる。

40

【 9 4 0 9 】

一方、S 2 3 6 3 の処理において、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に格納されている表示データテーブル 2 3 2 a 1 がデモ用表示データテーブル 2 3 2 a 1 でも、再始動表示データテーブル 2 3 2 a 1 でもないと判別された場合は (S 2 3 6 3 : N o)、ポインタ 2 3 3 e の値を 1 だけ減算して (S 2 3 6 6)、S 2 3 6 7 の処理へ移行する。これにより、表示設定処理 (図 4 6 0 参照) では、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b にデモ用表示データテーブル 2 3 2 a 1 および再始動表示データテーブル 2 3 2 a 1 以外の表示データテーブル 2 3 2 a 1、例えば、変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 や確定表示

50

データテーブル 2 3 2 a 1 が設定されている場合は、「E n d」情報が記載された 1 つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第 3 図柄表示装置 8 1 には、その表示データテーブル 2 3 2 a 1 で規定される最後の画像で停止させた状態で表示させることができる。

【 9 4 1 0 】

なお、S 2 3 6 2 の処理において、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定された表示データテーブル 2 3 2 a 1 において、S 2 3 6 1 の処理による更新後のポインタ 2 3 3 e で示されるアドレスのデータが「E n d」情報ではないと判別される場合は (S 2 3 6 2 : N o)、S 2 3 6 3 ~ S 2 3 6 6 の処理をスキップして、S 2 3 6 7 の処理へ移行する。

【 9 4 1 1 】

S 2 3 6 7 の処理では、確定コマンドフラグがオンであるか否かを判別し (S 2 3 6 7)、確定コマンドフラグがオンではなく、オフであれば (S 2 3 6 7 : N o)、そのままポインタ更新処理 (S 2 3 0 7) を終了して、表示設定処理 (図 4 6 0 参照) に戻る。一方、確定コマンドフラグがオンであれば (S 2 3 6 7 : Y e s)、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して主制御装置 1 1 0 より確定コマンド (表示用確定コマンド) を受信したことを意味するので、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定されている表示データテーブル 2 3 2 a 1 において「E n d」情報が格納されているエンド位置アドレスから 1 だけ減算した値に、ポインタ 2 3 3 e の値を設定する (S 2 3 6 8)。そして、計時カウンタ 2 3 3 g の値を「 1 」に設定して (S 2 3 6 9)、このポインタ更新処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、確定コマンドを受信した場合は、表示設定処理では、設定された表示データテーブル 2 3 2 a 1 の最後に規定された描画内容を展開すると共に、確定表示演出の開始を制御することができる。

【 9 4 1 2 】

図 4 6 0 に戻って説明を続ける。ポインタ更新処理 (S 2 3 0 7) の後は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b 及び追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に設定されている表示データテーブル 2 3 2 a 1 および追加データテーブル 2 3 2 a 2 から、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ 2 3 3 e で示されるアドレスの描画内容を展開する (S 2 3 0 8)。タスク処理 (図 4 5 1 (b) の S 2 0 2 4 参照) では、先に展開された保留画像や警告画像などと共に、S 2 3 0 8 の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト (表示物) の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【 9 4 1 3 】

第 2 2 実施形態では、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に表示データテーブル 2 3 2 a 1 が格納され、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に追加データテーブル 2 3 2 a 2 が格納されている状態で、ポインタ 2 3 3 e が示すアドレスにおいて、同一のスプライトの描画が設定されていた場合、追加データテーブル 2 3 2 a 2 で示される描画内容を優先して描画リストを生成するように構成されている。これにより、表示データテーブル 2 3 2 a 1 で規定されているスプライトの描画内容を、追加データテーブル 2 3 2 a 2 で規定し直すことで、表示データテーブル 2 3 2 a 1 の描画内容から追加データテーブル 2 3 2 a 2 の描画内容に変更して表示することができる。

【 9 4 1 4 】

また、第 2 2 実施形態では、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に複数の追加データテーブル 2 3 2 a 2 を格納可能に構成されているが、複数の追加データテーブル 2 3 2 a 2 が追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に格納されている状態で、ポインタ 2 3 3 e が示すアドレスにおいて、同一のスプライトの描画が設定されていた場合、最も新しく格納された追加データテーブル 2 3 2 a 2 で示される描画内容を優先して描画リストを生成するように構成されている。即ち、追加データテーブル 2 3 2 a 2 の格納順を記憶しておき、最も新しい追加データテーブル 2 3 2 a 2 の描画内容を優先して表示することができるので、表示内容を変更した後にさらに変更する場合、的確に表示することが可能となる。

10

20

30

40

50

【 9 4 1 5 】

なお、追加データテーブル 2 3 2 a 2 において、N u l l データが記載されている場合は、追加すべきスプライトが存在しないものとして以後の処理を実行する。また、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c が N u l l データでクリアされているときは、常に N u l l データが追加データテーブルバッファ 2 3 3 c から展開されることになる。

【 9 4 1 6 】

次いで、計時カウンタ 2 3 3 g の値を 1 だけ減算し (S 2 3 0 9)、減算後の計時カウンタ 2 3 3 g の値が「 0 」以下であるか否かを判別する (S 2 3 1 0)。そして、計時カウンタ 2 3 3 g の値が「 0 」以下でない場合、即ち、「 1 」以上である場合は (S 2 3 1 0 : N o)、そのまま表示設定処理 (S 2 0 2 3) を終了して、V 割込処理 (図 4 5 1 (b) 参照) に戻る。

10

【 9 4 1 7 】

一方、S 2 3 1 0 の処理において、計時カウンタ 2 3 3 g の値が「 0 」以下である場合は (S 2 3 1 0 : Y e s)、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定されている表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 が設定されている場合は、その演出の終了に合わせて、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して主制御装置 1 1 0 から確定コマンド (表示用確定コマンド) が送信されるはずであるので、続く S 2 3 1 1 の処理では、確定コマンドフラグがオンであるか否かを確認する (S 2 3 1 1)。

20

【 9 4 1 8 】

S 2 3 1 1 の判別の結果、確定コマンドフラグがオンであれば (S 2 3 1 1 : Y e s)、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して主制御装置 1 1 0 から確定コマンド (表示用確定コマンド) を受信したことを意味するので、まず、確定表示データテーブル 2 3 2 a 1 を表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定すると共に、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c および転送データテーブルバッファ 2 3 3 d にそれぞれ N u l l データを書き込むことで、それらの内容をクリアする (S 2 3 1 2)。

【 9 4 1 9 】

次いで、実行中の変動演出が終了するため、該変動演出用に設定された内容をクリア、即ち、小当たり用右打ち報知コマンドフラグ及び背面画像変更フラグをオフし (S 2 3 1 3)、文字パターンメモリ 2 3 3 j、赤文字フラグ 2 3 3 k 及び文字変化判別フラグをオフする (S 2 3 1 4)。このように構成することで、1 の変動演出が終了する毎に該変動演出用に設定された内容を初期化することができるので、例えば、前回の変動演出において設定された文字表示 S e 1 の設定内容が、次回の変動演出において現出するといった不具合が発生することを未然に防止することができる。

30

【 9 4 2 0 】

次いで、確定表示の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ 2 3 3 g に設定し (S 2 3 1 5)、さらに、ポインタ 2 3 3 e の値を「 0 」に初期化する (S 2 3 1 6)。そして、確定コマンドフラグをオフに設定し (S 2 3 1 7)、次いで、「 0 」状態 (オフ状態) で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオン (即ち、「 1 」) に設定後 (S 2 3 1 8)、停止図柄判別フラグの内容をそのままワーク R A M 2 3 3 に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして (S 2 3 1 9)、この表示設定処理 (S 2 0 2 3) を終了し、V 割込処理 (図 4 5 1 (b) 参照) に戻る。

40

【 9 4 2 1 】

これにより、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 が設定されている状況において、その演出の終了に合わせて、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して主制御装置 1 1 0 より確定コマンド (表示用確定コマンド) を受信した場合は、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるように、その描画内容を設定することができる。

【 9 4 2 2 】

50

また、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定される表示データテーブル 2 3 2 a 1 を確定表示データテーブル 2 3 2 a 1 に変更するだけで、容易に、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出を確定表示演出に変更することが出来る。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、M P U 2 3 1 に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置 1 1 4 の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。

【 9 4 2 3 】

なお、S 2 3 1 9 の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示すべき第 3 図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第 3 図柄の表示は、1 つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 では、その表示データテーブル 2 3 2 a 1 に基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、1 つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。

【 9 4 2 4 】

よって、タスク処理（図 4 5 1（b）の S 2 0 2 4 参照）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、S 2 3 1 9 によって設定された前回停止図柄判別フラグから、1 つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第 3 図柄を特定する。これにより、1 つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【 9 4 2 5 】

一方、S 2 3 1 1 の処理において、確定コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（S 2 3 1 1 : N o）、処理を図 4 6 1 に示す S 2 3 2 0 の処理へ移行し、確定表示フラグがオンであるか否かを判別する（S 2 3 2 0）。そして、確定表示フラグがオンであれば（S 2 3 2 0 : Y e s）、S 2 3 1 0 の処理において計時カウンタ 2 3 3 g の値が「0」以下と判定（S 2 3 1 0 : Y e s）されたのは、確定表示演出が終了したことを意味する。そこで、確定表示フラグをオフに設定した後（S 2 3 2 1）、デモ用表示データテーブル 2 3 2 a 1 を表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定し（S 2 3 2 2）、次いで、デモ表示の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ 2 3 3 g に設定する（S 2 3 2 3）。そして、ポインタ 2 3 3 e を「0」に初期化し（S 2 3 2 4）、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して（S 2 3 2 5）、処理を図 4 6 0 に移行し、この表示設定処理（S 2 0 2 3）を終了して、V 割込処理（図 4 5 1（b）参照）に戻る。

【 9 4 2 6 】

これにより、確定表示演出が終了するまでに、次の変動演出開始を示す表示用変動パターンコマンドや、デモ演出の開始を示す表示用デモ演出コマンドを受信しなかった場合には、自動的に第 3 図柄表示装置 8 1 にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。

【 9 4 2 7 】

なお、S 2 3 2 0 の処理において、確定表示フラグがオンと判定される場合、即ち、S 2 3 2 0 の Y e s の分岐条件を満たすのは、確定表示演出が行われている場合であり、この場合、S 2 3 1 2 の処理によって、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c 及び転送データテーブルバッファ 2 3 3 d はいずれもその内容がクリアされている。よって、S 2 3 2 2 の処理では、それらのデータテーブルバッファ 2 3 3 c、2 3 3 d のクリア処理を省略している。これにより、M P U 2 3 1 における処理負荷の軽減を図ることができる。

【 9 4 2 8 】

一方、S 2 3 2 0 の処理において、確定表示フラグがオンではなく、オフであれば（S 2 3 2 0 : N o）、次いで、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する（S 2 3 2 6）。そして、デモ表示フラグがオンであれば（S 2 3 2 6 : Y e s）、S 2 3 1 0 の処理

10

20

30

40

50

において計時カウンタ 2 3 3 g の値が「 0 」以下と判定 (S 2 3 1 0 : Y e s) されたのは、デモ演出が終了したことを意味する。そこで、処理を図 4 6 0 へ移行し、この表示設定処理 (S 2 0 2 3) を終了して、V 割込処理 (図 4 5 1 (b) 参照) に戻る。そして、この場合、次の V 割込処理の表示設定処理の中で実行されるポイント更新処理 (S 2 3 0 7) によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置 1 1 3 より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。

【 9 4 2 9 】

一方、S 2 3 2 6 の処理において、デモ表示フラグがオンではなく、オフである場合は (S 2 3 2 6 : N o) 、S 2 3 1 0 の処理において計時カウンタ 2 3 3 g の値が「 0 」以下と判定 (S 2 3 1 0 : Y e s) されたのは、変動演出が終了したことを意味する。そこで、変動演出が終了してから所定時間経過しても確定コマンドが受信されない場合は、再始動演出を開始するために、変動演出に対応する変動用表示データテーブル 2 3 2 a 1 が表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定されるのに合わせて「 0 」に初期化された再始動タイマカウンタを 1 加算し (S 2 3 2 7) 、加算後の再始動タイマカウンタの値が所定値 (例えば、「 1 0 0 」) になったか否かを判別する (S 2 3 2 8) 。

【 9 4 3 0 】

そして、再始動タイマカウンタが所定値ではない場合 (S 2 3 2 8 : N o) 、処理を図 4 6 0 へ移行し、表示設定処理 (図 4 6 0 参照) を終了して、V 割込処理 (図 4 5 1 (b) 参照) に戻る。一方、再始動タイマカウンタが所定値である場合は (S 2 3 2 8 : Y e s) 、再始動表示データテーブル 2 3 2 a 1 を表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定すると共に、追加データテーブルバッファ 2 3 3 c および転送データテーブルバッファ 2 3 3 d にそれぞれ N u l l データを書き込むことで、それらの内容をクリアする (S 2 3 2 9) 。そして、再始動演出の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ 2 3 3 g に設定し (S 2 3 3 0) 、さらに、ポイント 2 3 3 e の値を「 0 」に初期化して (S 2 3 3 1) 、処理を図 4 6 0 へ移行し、表示設定処理 (S 2 0 2 3) を終了して、V 割込処理 (図 4 5 1 (b) 参照) に戻る。

【 9 4 3 1 】

これにより、表示制御装置 1 1 4 では、変動演出の終了に伴って第 3 図柄が停止表示されてから所定時間経過しても、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して主制御装置 1 1 0 から送信される確定コマンド (表示用確定コマンド) が受信されない場合には、再始動演出が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるように、その描画内容を設定することができる。そして、上述したように、再始動演出は、第 3 図柄を振動させた画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出であるので、遊技者は、第 3 図柄表示装置 8 1 において、第 3 図柄の変動が停止表示された後にその第 3 図柄が振動して表示されることを視認すると、その時点では停止図柄が確定していないことを認識することができる。

【 9 4 3 2 】

なお、再始動表示データテーブル 2 3 2 a 1 によって規定された最後の描画内容が展開された後は、上述のポイント更新処理 (S 2 3 0 7) によって、再び再始動表示データテーブル 2 3 2 a 1 の先頭から描画内容が展開される。従って、音声ランプ制御装置 1 1 3 より表示用確定コマンドを受信したり、新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、再始動演出を繰り返し第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。

【 9 4 3 3 】

また、V 割込処理 (図 4 5 1 (b) 参照) において簡易画像表示フラグ 2 3 3 a がオンの場合に実行される簡易表示設定処理 (図 4 5 1 (b) の S 2 0 2 9) も、表示設定処理 (S 2 0 2 3) と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像 2 8 3 による変動演出の演出時間が終了後、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して主制御装置 1 1 0 より確定コマンド (表示用確定コマンド) を受信した場合は、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像 2 8 3 の一方の画像 (図 4 0 9 (b) および図 4 0 9 (c) のいずれか) を停止表示させるこ

10

20

30

40

50

とを規定した表示データテーブル 2 3 2 a 1 を、表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定する処理が行われる。

【 9 4 3 4 】

さらに、電源投入時変動画像 2 8 3 による変動演出の演出時間が終了後、本来、音声ランプ制御装置 1 1 3 を介して主制御装置 1 1 0 より受信すべき確定コマンド（表示用確定コマンド）の受信が認められない場合は、そのまま電源投入時変動画像 2 8 3 の変動演出を再始動させることを規定した表示データテーブル 2 3 2 a 1 を表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定する処理が行われる。

【 9 4 3 5 】

次いで、図 4 6 4 ~ 図 4 6 6 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される V 割込処理（図 4 5 1（b）参照）の一処理である上述の転送設定処理（S 2 0 2 5）の詳細について説明する。まず、図 4 6 4（a）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。

【 9 4 3 6 】

この転送設定処理（S 2 0 2 5）では、まず、簡易画像表示フラグ 2 3 3 a がオンか否かを判別する（S 2 4 0 1）。そして、簡易画像表示フラグ 2 3 3 a がオンであれば、（S 2 4 0 1：Y e s）、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての画像データがキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（S 2 4 0 2）、この転送設定処理を終了し、V 割込処理（図 4 5 1（b）参照）へ戻る。これにより、画像コントローラ 2 3 7 に対して、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図 4 6 4（b）を参照して後述する。

【 9 4 3 7 】

一方、S 2 4 0 1 の処理において、簡易画像表示フラグ 2 3 3 a がオンではない、即ち、オフであれば、（S 2 4 0 1：N o）、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての画像データがキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（S 2 4 0 3）、この転送設定処理（S 2 0 2 5）を終了して、V 割込処理（図 4 5 1（b）参照）へ戻る。これにより、以後のキャラクタ R O M 2 3 4 からの画像データの転送は、通常用ビデオ R A M 2 3 6 に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図 4 6 5 及び図 4 6 6 を参照して後述する。

【 9 4 3 8 】

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

【 9 4 3 9 】

この常駐画像転送設定処理（S 2 4 0 2）では、まず、画像コントローラ 2 3 7 に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（S 2 4 1 1）、転送指示を送信していれば（S 2 4 1 1：Y e s）、さらに、その転送指示に基づき画像コントローラ 2 3 7 により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（S 2 4 1 2）。この S 2 4 1 2 の処理では、画像コントローラ 2 3 7 に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ 2 3 7 から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、S 2 4 1 2 の処理において、転送処理が終了していないと判別される場合は（S 2 4 1 2：N o）、画像コントローラ 2 3 7 において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理（S 2 4 0 2）を終了して、転送設定処理（図 4 6 4（a）参照）へ戻る。

【 9 4 4 0 】

一方、S 2 4 1 2 の処理において、転送処理が終了したと判別される場合（S 2 4 1 2

10

20

30

40

50

: Yes)、処理をS 2 4 1 3へ移行する。また、S 2 4 1 1の処理において、画像コントローラ2 3 7に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も(S 2 4 1 1: No)、処理をS 2 4 1 3へ移行する。

【9 4 4 1】

S 2 4 1 3の処理では、常駐用ビデオRAM 2 3 5に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し(S 2 4 1 3)、未転送の常駐対象画像データがあれば(S 2 4 1 3: No)、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタROM 2 3 4から常駐用ビデオRAM 2 3 5へ転送するように、画像コントローラ2 3 7に対する転送指示を設定し(S 2 4 1 4)、常駐画像転送設定処理(S 2 4 0 2)を終了して、転送設定処理(図4 6 4 (a)参照)へ戻る。

10

【9 4 4 2】

これにより、描画処理において画像コントローラ2 3 7に対して送信される描画リスト(図4 1 5参照)に、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含まれることになり、画像コントローラ2 3 7は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタROM 2 3 4から常駐用ビデオRAM 2 3 5へ転送することができる。

【9 4 4 3】

なお、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタROM 2 3 4の先頭アドレス及び最終アドレス、転送先の情報(この場合は、常駐用ビデオRAM 2 3 5)、並びに、転送先(ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオRAM 2 3 5に設けられたエリア)の先頭アドレス、が含まれる。画像コントローラ2 3 7は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタROM 2 3 4から読み出して、指定された常駐用ビデオRAM 2 3 5の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、MPU 2 3 1に対して、転送終了信号を送信する。

20

【9 4 4 4】

一方、S 2 4 1 3の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば(S 2 4 1 3: Yes)、簡易画像表示フラグ2 3 3 aをオフに設定して(S 2 4 1 5)、常駐画像転送設定処理(S 2 4 0 2)を終了して、転送設定処理(図4 6 4 (a)参照)へ戻る。これにより、V割込処理(図4 5 1 (b)参照)において、簡易コマンド判定処理(図4 5 2 (b)のS 2 0 2 8参照)および簡易表示設定処理(図4 5 1 (b)のS 2 0 2 9参照)ではなく、コマンド判定処理(図4 5 2から図4 5 9参照)および表示設定処理(図4 6 0から図4 6 3参照)が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第3図柄表示装置8 1には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタROM 2 3 4からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理(図4 6 5及び図4 6 6参照)により、通常用ビデオRAM 2 3 6に対して行われる(図4 6 4 (a)のS 2 4 0 1: No参照)。

30

【9 4 4 5】

MPU 2 3 1は、この常駐画像転送設定処理(S 2 4 0 2)を実行することにより、既にメイン処理(図4 5 0参照)の中で転送されている電源投入時主画像2 8 2および電源投入時変動画像2 8 3を除く、常駐用ビデオRAM 2 3 5に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタROM 2 3 4から常駐用ビデオRAM 2 3 5に対して転送することができる。そして、MPU 2 3 1は、常駐用ビデオRAM 2 3 5に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐用ビデオRAM 2 3 5に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオRAM 2 3 5に常駐されることになる。

40

【9 4 4 6】

よって、常駐用ビデオRAM 2 3 5に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオRAM 2 3 5に転送された後は、MPU 2 3 1は、この常駐用ビデオRAM 2 3 5に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ2 3 7にて画像の描画処理を行うことが

50

できる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオRAM 235に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ 234aで構成されたキャラクタROM 234から対応する画像データを読み出す必要がない。その結果、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第3図柄表示装置 81に描画した画像を表示することができる。

【9447】

特に、常駐用ビデオRAM 235には、背面画像や、第3図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージ、コクピット画像、副表示画像といった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置 110、音声ランプ制御装置 113や表示制御装置 114などによって表示が決定された後、即座に表示すべき保留図柄や文字図柄の画像データを常駐させるので、キャラクタROM 234をNAND型フラッシュメモリ 234aで構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、第3図柄表示装置 81に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

10

【9448】

次に、図465及び図466を参照して、表示制御装置 114のMPU 231で実行される転送設定処理(S2025)の一処理である通常画像転送設定処理(S2403)について説明する。図465及び図466は、この通常画像転送設定処理(S2403)を示すフローチャートである。

【9449】

この通常画像転送設定処理(S2403)では、まず、転送データテーブルバッファ 233dに設定されている転送データテーブル 232a3から、先に実行された表示設定処理(図460参照)のポインタ更新処理(S2307)によって更新されたポインタ 233eで示されるアドレスに記載された情報を取得する(S2421)。

20

【9450】

そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し(S2422)、転送データ情報であれば(S2422:Yes)、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタROM 234の先頭アドレス(格納元先頭アドレス)と最終アドレス(格納元最終アドレス)、及び、転送先(通常用ビデオRAM 236)の先頭アドレスを抽出して、ワークRAM 233に設けられた転送データバッファに格納し(S2423)、さらに、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して(S2424)、S2425の処理へ移行する。

30

【9451】

一方、S2422の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、Nullデータであれば(S2422:No)、S2423及びS2424の処理をスキップして、S2425の処理へ移行する。

【9452】

S2425の処理では、画像転送の終了処理をすべく、画像転送詳細処理を実行し(S2425)、この通常画像転送設定処理(S2403)を終了して、転送設定処理(図464(a)参照)に戻る。

【9453】

ここで、図466を参照して、表示制御装置 114のMPU 231で実行される通常画像転送設定処理(S2403)の一処理である画像転送詳細処理(S2425)について説明する。図466は、この画像転送詳細処理(S2425)を示すフローチャートである。

40

【9454】

この画像転送詳細処理(S2425)では、まず、画像コントローラ 237に対して、前回の転送処理が終了後に、画像データの転送指示を設定したか否かを判別し(S2441)、転送指示を設定していれば(S2441:Yes)、さらに、その転送指示に基づき画像コントローラ 237により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する(S2442)。

【9455】

50

この S 2 4 4 2 の処理では、画像コントローラ 2 3 7 に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ 2 3 7 から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、S 2 4 4 2 の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合 (S 2 4 4 2 : N o)、画像コントローラ 2 3 7 において画像の転送処理が継続して行われているので、この画像転送詳細処理 (S 2 4 2 5) を終了して、通常画像転送設定処理 (図 4 6 5 参照) に戻る。一方、転送処理が終了したと判別される場合 (S 2 4 4 2 : Y e s)、S 2 4 4 3 の処理へ移行する。また、S 2 4 4 1 の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ 2 3 7 に対して画像データの転送指示を設定していない場合も (S 2 4 4 1 : N o)、S 2 4 4 3 の処理へ移行する。

10

【 9 4 5 6 】

S 2 4 4 3 の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し (S 2 4 4 3)、転送開始フラグがオンであれば (S 2 4 4 3 : Y e s)、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし (S 2 4 4 4)、通常画像転送設定処理 (図 4 6 5 参照) の S 2 4 2 3 の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、S 2 4 5 4 の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば (S 2 4 4 3 : N o)、次いで、小当たり用右打ち報知コマンドフラグはオンか否かを判別する (S 2 4 4 5)。

【 9 4 5 7 】

そして、小当たり用右打ち報知コマンドフラグがオンであれば (S 2 4 4 5 : Y e s)、小当たり時の右打ち報知に関する演出コマンドが処理され、右打ち報知用追加データテーブル 2 3 2 a 2 が追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に設定されたことを意味するので、小当たり用右打ち報知コマンドフラグをオフに設定した後 (S 2 4 4 6)、小当たり用右打ち画像種別毎に設けられた小当たり用右打ち報知判別フラグのうち、オン状態にある小当たり用右打ち報知判別フラグに対応する小当たり用右打ち画像の画像データが格納されているキャラクタ ROM 2 3 4 の先頭アドレス (格納元先頭アドレス) と最終アドレス (格納元最終アドレス)、及び、転送先 (通常用ビデオ RAM 2 3 6) の先頭アドレスを特定し (S 2 4 4 7)、この特定した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、S 2 4 5 4 の処理へ移行する。なお、S 2 4 4 7 において、オン状態にある小当たり用右打ち報知判別フラグに対応する小当たり用右打ち画像の画像データが転送対象画像された場合、該オン状態の小当たり用右打ち報知判別フラグはすべてオフに設定されるように構成されている。

20

30

【 9 4 5 8 】

S 2 4 4 5 の処理において、小当たり用右打ち報知コマンドフラグがオンではなく、オフであれば (S 2 4 4 5 : N o)、次いで、背面画像コマンドフラグはオンか否かを判別する (S 2 4 4 8)。そして、背面画像コマンドフラグがオンであれば (S 2 4 4 8 : Y e s)、背面画像の変更を意味するので、背面画像コマンドフラグをオフに設定した後 (S 2 4 4 9)、背面種別毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタ ROM 2 3 4 の先頭アドレス (格納元先頭アドレス) と最終アドレス (格納元最終アドレス)、及び、転送先 (通常用ビデオ RAM 2 3 6) の先頭アドレスを特定し (S 2 4 5 0)、この特定した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、S 2 4 5 4 の処理へ移行する。

40

【 9 4 5 9 】

なお、オン状態にある背面画像判別フラグが背面 A のものである場合、対応する画像データは全て常駐用ビデオ RAM 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に常駐されているので、通常用ビデオ RAM 2 3 6 に転送すべき画像データが存在しない。よって、S 2 4 4 8 の処理では、オン状態にある背面画像判別フラグが背面 A ののであれば、背面画像コマンドフラグがオフとみなし (S 2 4 4 8 : N o)、処理を S 2 4 5 1 へ移行する。

【 9 4 6 0 】

50

S 2 4 4 8 の処理において、背面画像コマンドフラグがオンではなく、オフであれば (S 2 4 4 8 : N o)、次いで、文字変化コマンドフラグはオンか否かを判別する (S 2 4 5 1)。そして、文字変化コマンドフラグがオフであれば (S 2 4 5 1 : N o)、この画像転送詳細処理 (S 2 4 2 5) を終了して、通常画像転送設定処理 (図 4 6 6 参照) へ戻る。

【 9 4 6 1 】

一方、S 2 4 5 1 の処理において、文字変化コマンドフラグがオンであれば (S 2 4 5 1 : Y e s)、文字図柄 (リーチ発生時文字表示 S e 1) の変更を意味するので、文字変化コマンドフラグをオフに設定した後 (S 2 4 5 2)、文字変化画像種別毎に設けられた文字変化判別フラグのうち、オン状態にある文字変化判別フラグに対応する文字図柄の画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレス (格納元先頭アドレス) と最終アドレス (格納元最終アドレス)、及び、転送先 (通常用ビデオ R A M 2 3 6) の先頭アドレスを特定し (S 2 4 5 3)、この特定した各種情報によって示される画像データを転送対象画像とした上で、S 2 4 5 4 の処理へ移行する。

10

【 9 4 6 2 】

S 2 4 5 4 の処理では、転送対象画像が通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に既に格納されているか否かを判別する (S 2 4 5 4)。この S 2 4 5 4 の処理における判別では、格納画像判別フラグ 2 3 3 h を参照することによって行われる。即ち、転送対象画像とされたスプライトに対応する格納状態を格納画像判別フラグ 2 3 3 h より読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に格納されていないと判断する。

20

【 9 4 6 3 】

そして、S 2 4 5 4 の処理の結果、転送対象画像が通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に格納されていれば (S 2 4 5 4 : Y e s)、キャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま画像転送詳細処理 (S 2 4 2 5) を終了し、処理を通常画像転送設定処理 (図 4 6 6 参照) へ戻る。これにより、無駄にキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置 1 1 4 の各部における処理負担の軽減や、バスライン 2 4 0 におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

30

【 9 4 6 4 】

一方、S 2 4 5 4 の処理の結果、転送対象画像が通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に格納されていなければ (S 2 4 5 4 : N o)、その転送対象画像の転送指示を設定する (S 2 4 5 5)。これにより、描画処理において画像コントローラ 2 3 7 に対して送信される描画リストに、転送対象画像の転送データ情報が含まれることになり、画像コントローラ 2 3 7 は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a へ転送することができる。

40

【 9 4 6 5 】

なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報 (この場合は、通常用ビデオ R A M 2 3 6)、及び転送先 (ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に設けられたサブエリア) の先頭アドレスが含まれる。画像コントローラ 2 3 7 は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から読み出して、指定されたビデオ R A M の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、M P U 2 3 1 に対して、転送終了信号を送信する。

【 9 4 6 6 】

50

S 2 4 5 5 の処理の後、格納画像判別フラグ 2 3 3 h を更新し (S 2 4 5 6)、この画像転送詳細処理 (S 2 4 2 5) を終了し、処理を通常画像転送設定処理 (図 4 6 6 参照) へ戻る。格納画像判別フラグ 2 3 3 h の更新は、上述したように、転送対象画像となったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その 1 のスプライトと同じ画像格納エリア 2 3 6 a のサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。

【 9 4 6 7 】

このように、この通常用画像転送処理 (S 2 4 0 3) を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理 (図 4 5 2 参照) の中で文字系コマンド等に対する処理が実行され、その文字系コマンドで示された文字変化画像に対応する追加データテーブル 2 3 2 a 2 が追加データテーブルバッファ 2 3 3 c に設定された場合は、その追加データテーブル 2 3 2 a 2 で用いられる文字変化画像の画像データを遅滞なくキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に転送させることができる。

10

【 9 4 6 8 】

また、先に実行されたコマンド判定処理 (図 4 5 2 参照) の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に転送させることができる。

20

【 9 4 6 9 】

また、本実施形態では、音声ランプ制御装置 1 1 3 からコマンド (例えば、表示用変動パターンコマンド) 等に応じて、表示データテーブル 2 3 2 a 1 を表示データテーブルバッファ 2 3 3 b に設定するのに合わせて、その表示データテーブル 2 3 2 a 1 に対応する転送データテーブル 2 3 2 a 3 が転送データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定されるように構成されている。よって、その表示データテーブル 2 3 2 a 1 で用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a へ転送することができる。

【 9 4 7 0 】

ここで、表示データテーブル 2 3 2 a 1 に従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア 2 3 6 a に格納されるように、転送データテーブル 2 3 2 a 3 では、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブル 2 3 2 a 3 に規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から画像格納エリア 2 3 6 a に転送することにより、表示データテーブル 2 3 2 a 1 に従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア 2 3 6 a に格納させておくことができる。

30

【 9 4 7 1 】

これにより、読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によってキャラクタ R O M 2 3 4 を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタ R O M 2 3 4 から読み出し、通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a へ転送しておくことができるので、表示データテーブル 2 3 2 a 1 で指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。また、転送データテーブル 2 3 2 a 3 の記載によって、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a へ転送することができる。

40

【 9 4 7 2 】

また、転送データテーブル 2 3 2 a 3 では、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの

50

転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236の画像格納エリア236aへの画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、きめ細かく画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【9473】

次いで、図467を参照して、表示制御装置114のMPU 231で実行されるV割込処理（図451（b）参照）の一処理である上述の更新処理としての描画処理（S2026）の詳細について説明する。図467は、この描画処理を示すフローチャートである。

【9474】

描画処理（S2026）では、タスク処理（図451（b）のS2024参照）で決定された1フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、転送設定処理（図451（b）のS2025）により設定された転送指示から、図415に示す描画リストを生成する（S2501）。

【9475】

即ち、S2501の処理では、タスク処理で決定された1フレームを構成する各種スプライトの種別から、各スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納RAM種別とアドレスとを特定し、その特定された格納RAM種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、1フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納RAM種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。

【9476】

このように、第22実施形態のパチンコ機10では、1の変動演出（変動パターン）を第3図柄表示装置81において実行する場合、予め定められた更新条件（即ち、1フレーム分の描画期間である20ミリ秒の経過）の成立に基づいて更新処理としての描画処理（S2026）を実行することにより、描画リストを更新することができる。

【9477】

即ち、例えば、第1特別図柄の動的表示が大当たりに当選し、該動的表示の変動パターンが実行中の状態において、更新終了状態として、該変動パターンの最後まで描画処理を実行し、確定コマンドを実行することで該大当たりとなる動的表示が終了して付与利益としての大当たり遊技状態が発生する。

【9478】

また、1の変動演出が実行される場合の描画リストの更新回数、即ち、変動パターンは、変動パターンテーブル202f（図395及び図396参照）に示す複数の変動パターンのうち、抽選によって1の変動パターンが決定される。

【9479】

そして、例えば、大当たり種別「時短A」に当選することとなる動的表示が、特図1小当たり用変動パターンテーブル202f2（図395（b）参照）に示す複数の変動パターンのうち、抽選によって1の変動パターンが決定され、「E6：ノーマルリーチ（昇格演出）」の変動パターンである『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素＋「昇格演出」の変動要素』にて実行される場合、「ノーマルリーチ」の変動要素の終了時点までにおいて、大当たり（小当たり当選に基づく大当たり）に当選したことが確定し得ない（即ち、ハズレ表示となる）変動演出を実行し、続いて実行される「再変更」の変動要素の終了時点までにおいて、「大当たり表示」を現出する演出が行われる。

【9480】

10

20

30

40

50

また、所定期間である「再変動」の変動要素の終了時点までにおいて、各図柄列に「2」や「8」など、小当たり種別「時短C」（7ラウンド時短大当たり）に当選したことが確定し得ない（即ち、小当たり種別「時短B」（5ラウンド時短大当たり）への当選となる）数字を付した同一の主図柄（以降、小当たり種別「時短C」（7ラウンド時短大当たり）に当選したことが確定し得ない（即ち、小当たり種別「時短B」（5ラウンド時短大当たり）への当選となる）数字を付した同一の主図柄のことを「5R図柄」と称することがある）が3つ停止され、続いて実行される、特定期間である「昇格演出」の変動要素の終了時点までにおいて、5R図柄から、各図柄列に「5」や「7」の数字を付した同一の主図柄（即ち、小当たり種別「時短C」（7ラウンド時短大当たり）に当選したことが確定する主図柄（以降、小当たり種別「時短C」（7ラウンド時短大当たり）に当選したことが確定する主図柄のことを「7R図柄」と称することがある））が3つ停止した状態に変化する演出が行われる。

10

【9481】

このように、「再変動」の変動要素の終了時点から、変動パターンの終了までの間で行われる限定演出としての「昇格演出」の変動要素では、第1通知態様として5R図柄である主図柄が各図柄列に3つ揃った状態と、第2通知態様として7R図柄である主図柄が各図柄列に3つ揃った状態とが複数回に渡って切り替わり表示され、5R図柄で停止するのか、又は、7R図柄で停止するのか、を示唆する演出が行われ、最終的に7R図柄である主図柄が各図柄列に3つ揃った状態で実行中の変動パターンを終了する。

【9482】

20

そして、制御判定結果として小当たり種別「時短C」が成立して大当たり遊技が開始されると、利益付与条件として、開放状態となっている可変入賞装置65に入賞させることによって、付与価値としての賞球を獲得することができる。

【9483】

このように、更新状態としての大当たり（小当たりに基づく大当たり）変動では、大当たりとなる結果が報知された場合に、引き続き大当たり状態に制御される。この大当たり状態では、該大当たり状態及び小当たり状態以外では開放されない大入賞口が開放され、遊技者の賞球獲得機会となる。そして、遊技者の球の発射操作によって可変入賞装置65に球が入賞した場合に賞球が発生するように構成されている。

【9484】

30

なお、「昇格演出」の変動要素において行われる主図柄が切り替わる演出は、「再変動」の変動要素の終了時点までに表示していた主図柄を、「昇格演出」の変動要素において別の主図柄に切り替えることが可能であれば如何様な演出でもよく、例えば、5R図柄と7R図柄とを同時に表示しておいて、いずれか一方の主図柄が消え、残った主図柄が最終的に当選した大当たりの主図柄となるように構成してもよいし、第3図柄表示装置81の中央に表示されている5R図柄を、外部から進入してきた7R図柄が押しのけようとする演出を行い、最終的に7R図柄が第3図柄表示装置81の中央に表示されるか否かを表示するように構成してもよいし、遊技者による枠ボタン22の操作によって、押下の度に5R図柄を切り裂くエフェクトを表示し、最終的に5R図柄を破壊して7R図柄を表示させることができるか否かを表示するように構成してもよい。

40

【9485】

また、本実施形態では、「昇格演出」として5R図柄及び7R図柄を例に説明したが、「昇格演出」の変動要素の開始前までに表示していた主図柄の示唆する遊技価値から、それよりも遊技価値の高い主図柄に切り替われば如何様な演出でもよい。例えば、5R及び7R以外の大当たりラウンド図柄に切り替わる演出でも良いし、通常図柄から時短図柄に切り替わる演出でも良いし、通常図柄から確変図柄に切り替わる演出でも良いし、時短図柄から確変図柄に切り替わる演出でも良いし、その他、より有利な遊技状態に移行する図柄に切り替わる図柄でも良いし、5R図柄及び7R図柄とは異なる第3の図柄に切り替わるように構成してもよい。

【9486】

50

さらに、１の動的表示における変動パターンの実行中において、変動パターンの終了までの間に７Ｒ図柄である主図柄が各図柄列に３つ揃った状態に切り替わった後は、少なくとも大当たりが発生して賞球が発生するまでは５Ｒ図柄である主図柄が各図柄列に３つ揃った状態に切り替わることはない。

【９４８７】

また、本実施形態では、「昇格演出」として５Ｒ図柄から７Ｒ図柄に切り替わる演出について説明したが、「昇格演出」を実行した結果、７Ｒ図柄には切り替わらず、最終的に５Ｒ図柄である主図柄が３つ揃った状態で変動演出を終了するような、「昇格演出」としての失敗演出を実行するように構成してもよい。この場合、５Ｒ図柄が現出した状況、又は、７Ｒ図柄が現出した状況、のいずれの状況であっても、変動演出の終了後に右打ち報知演出を行い、遊技者に対して打ち方示唆を実行するように構成する。

10

【９４８８】

さらに、小当たり種別「時短Ｂ」に当選することとなる動的表示が終了して、５Ｒ図柄である主図柄が各図柄列に３つ揃った状態（第１報知態様）となった場合であっても、右打ち遊技を行わず、可変入賞装置６５に入賞させなければ、賞球（特定利益）は発生せず、かつ特定領域６５ｄにも球を通過させていないため、そのまま小当たり当選時の遊技状態に戻って新たな変動表示が実行される。

【９４８９】

次いで、転送設定処理（図４５１（ｂ）のＳ２０２５）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ）の先頭アドレスを追記する。

20

【９４９０】

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

【９４９１】

30

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ２３３ｉによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（Ｓ２５０２）。ここでは、描画対象バッファフラグ２３３ｉが「０」である場合は、描画対象バッファ情報として第１フレームバッファ２３６ｂに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ２３３ｉが「１」である場合は、描画対象バッファ情報として第２フレームバッファ２３６ｃに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。

【９４９２】

画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。

40

【９４９３】

また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ）の先頭アドレスを抽出する。そして、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタＲＯＭ２３４から読み出してバッファＲＡＭ２３７ａに一時的に格納する。その後、通常用ビデ

50

オ R A M 2 3 6 が未使用状態にあるときを見計らって、バッファ R A M 2 3 7 a に格納した画像データを通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a の転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に格納された画像データは、その後 M P U 2 3 1 より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。

【 9 4 9 4 】

なお、画像コントローラ 2 3 7 は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を第 3 図柄表示装置 8 1 に送信する。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、他方のフレームバッファから展開した画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。

10

【 9 4 9 5 】

描画処理 (S 2 0 2 6) は、 S 2 5 0 2 の処理の後、描画対象バッファフラグ 2 3 3 i を更新する (S 2 5 0 3)。そして、この描画処理を終了して、 V 割込処理 (図 4 5 1 (b) 参照) に戻る。描画対象バッファフラグ 2 3 3 i の更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「 0 」であった場合は「 1 」に、「 1 」であった場合は「 0 」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第 1 フレームバッファ 2 3 6 b と第 2 フレームバッファ 2 3 6 c との間で交互に設定される。

20

【 9 4 9 6 】

ここで、描画リストの送信は、 1 フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に画像コントローラ 2 3 7 から送信される V 割込信号に基づいて、 M P U 2 3 1 により実行される V 割込処理 (図 4 5 1 (b) 参照) の描画処理が実行される度に、行われることになる。

【 9 4 9 7 】

これにより、あるタイミングで、 1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 2 3 6 b が指定され、 1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 2 3 6 c が指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、 1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒後に、 1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 2 3 6 c が指定され、 1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 2 3 6 b が指定される。よって、先に第 1 フレームバッファ 2 3 6 b に展開された画像の画像情報が読み出されて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができると同時に、第 2 フレームバッファ 2 3 6 c に新たな画像が展開される。

30

【 9 4 9 8 】

そして、更に次の 2 0 ミリ秒後には、 1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 2 3 6 b が指定され、 1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 2 3 6 c が指定される。よって、先に第 2 フレームバッファ 2 3 6 c に展開された画像の画像情報が読み出されて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができると同時に、第 1 フレームバッファ 2 3 6 b に新たな画像が展開される。

40

【 9 4 9 9 】

以後、 1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、 1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、 2 0 ミリ秒毎に、それぞれ第 1 フレームバッファ 2 3 6 b および第 2 フレームバッファ 2 3 6 c のいずれかを交互に指定することによって、 1 フレーム分の画像の描画処理を行いながら、 1 フレーム分の画像の表示処理を 2 0 ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【 9 5 0 0 】

50

次に、図４６８を参照して、第２２実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図４６８は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【９５０１】

より詳細には、図４６８（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示しており、図４６８（ｂ）は、図４６８（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

10

【９５０２】

さらに、図４６８（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示しており、図４６８（ｄ）は、図４６８（ｃ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【９５０３】

図４６８（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

20

【９５０４】

図４６８（ａ）では、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍの左上部分に、救済カウンタ２０３ｒの値を示す文字メッセージ８１ａが表示されており、該救済カウンタ２０３ｒの値が「５８」となっており、図４０７に示す損益分岐回数テーブル２２２ｆに設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。

【９５０５】

また、主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており、特図１小当たりに当選したことを示している。なお、上述したように、第２２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

30

【９５０６】

よって、図４６８（ａ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、遊技者に右打ち遊技を実行させ、大当たり遊技を発生させることを示唆するために、第３図柄８１ｂの各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させている。

【９５０７】

次いで、図４６８（ｂ）は、図４６８（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。主表示領域Ｄｍの右上部分には主表示用右打ち指示８９が表示されており、該小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

40

【９５０８】

また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち」の文字メッセージ８１ｃが、主表示領域Ｄｍの下段右部分には「Ｖを狙え」の文字メッセージ８１ｄが、それぞれ表示されており、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの左側には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、こちらも右打ち遊技を示唆する演出となっている。

【９５０９】

次いで、図４６８（ｃ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「６３７」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

50

【 9 5 1 0 】

図 4 6 8 (c) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の左上部分に、救済カウンタ 2 0 3 r の値を示す文字メッセージ 8 1 a が表示されており、該救済カウンタ 2 0 3 r の値が「 6 3 7 」となっており、図 4 0 7 に示す損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に設定されている通り、救済優先報知期間における変動演出であることを示している。

【 9 5 1 1 】

また、主表示領域 D m の中央部分には、第 3 図柄 8 1 b が停止しており、特図 1 小当たり に当選したことを示している。なお、上述したように、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、救済優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

10

【 9 5 1 2 】

よって、図 4 6 8 (c) の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技を実行せず、大当たり遊技を発生させない方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることを示唆するために、第 3 図柄 8 1 b の左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「 2 」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。

【 9 5 1 3 】

次いで、図 4 6 8 (d) は、図 4 6 8 (c) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。

20

【 9 5 1 4 】

主表示領域 D m の上部分には「まもなく救済条件成立回数だけど」の文字メッセージ 8 1 f が表示されており、文字通り、特別図柄の動的表示を数回転実行することで救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【 9 5 1 5 】

また、主表示領域 D m の中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ 8 1 g が表示されており、図 4 6 8 (b) の文字メッセージ 8 1 c と比較すると、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【 9 5 1 6 】

さらに、主表示領域 D m の下段右部分には「V 獲得で大当たりでい」の文字メッセージ 8 1 h が表示されており、図 4 6 8 (b) の文字メッセージ 8 1 d と比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

30

【 9 5 1 7 】

また、主表示領域 D m の左部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄 8 1 i が表示されており、図 4 6 8 (b) のキャラクタ図柄 8 1 e と比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。

【 9 5 1 8 】

以上、説明したように、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」における第 1 特別図柄の動的表示で小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 B（小当たり A）」（即ち、特図 1 小当たり）に当選した場合において、小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して特定領域 6 5 d に球を通過させて大当たり遊技を発生させた場合と、特別図柄の動的表示を救済条件成立回数まで実行させて「普図低確時間短縮状態」に移行した場合と、の 2 の事象を比較すると、後者である「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成する。

40

【 9 5 1 9 】

また、「通常遊技状態 A」中に特図 1 小当たり に当選した場合の小当たりオープニングで実行される右打ち報知演出において、該小当たり当選時の特別図柄の実行回数（救済条件成立回数までの残りの回転数）、及び、その他各種状況（救済設定済みフラグ 2 0 3 s の

50

状態、救済カウンタ203rの値)を判別し、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、又は、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、によって、該右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成する。

【9520】

このように構成することで、「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選した場合において、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、2の遊技方法から選択可能とすることができる。

【9521】

その結果、「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選した場合、該小当たり遊技のOP時間において実行される右打ち報知演出の内容を確認することで、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、のいずれの打ち方を選択した方が獲得し得る平均獲得球数が多くなるかを判別することができ、遊技方法の選択肢を遊技者に与え、遊技の興趣を向上することができる。

【9522】

<第23実施形態>

次いで、図469～図477を参照して、本発明を適用した第23実施形態のパチンコ機10について説明する。以下、第23実施形態のパチンコ機10について、第22実施形態のパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第23実施形態のパチンコ機10の説明において、第22実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処理については、第22実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【9523】

第22実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態A」中に特図1小当たりに当選した場合に、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、又は、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、を判別するための損益分岐回数を設定し、該損益分岐回数と、小当たり当選時における特別図柄の実行回数と、を比較して、小当たり当選時における右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成されている。

【9524】

しかし、実際に遊技ホールにおいてパチンコ機10を遊技した場合には、この損益分岐回数付近で特図1小当たりに当選した場合における小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法との出玉の期待値の差は僅少であって、遊技状況によって変化する可能性があり、さらなる示唆の内容の向上が求められる。

【9525】

具体的には、例えば、釘の状況や遊技者の遊技方法(打ち方など)によって各入賞口への入賞率が変化する可能性があり、また、遊技者によっては、パチンコ機10のこれまでの遊技結果や、遊技者自身のこれまでの遊技結果を鑑みて遊技方法を決定することと考えられる。

【9526】

第23実施形態のパチンコ機10は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。

【9527】

より具体的には、例えば、第23実施形態のパチンコ機10では、大当たり優先報知期間から救済優先報知期間に切り替わるまでの所定期間において曖昧報知期間を設け、該曖昧報知期間における特図1小当たり当選時には、小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法の、いずれの遊技方法を実行した場合であってもその差が僅少であることを右打ち報知演出において示唆し、遊技者自身が判断して遊技方法を決定する遊技機を提供することを目的としている。

【9528】

10

20

30

40

50

本目的を達成するために、第 2 3 実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で、所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第 1 報知態様と前記第 2 報知態様とを表示する第 3 表示態様を表示する第 3 表示実行手段、を備えている。

10

【 9 5 2 9 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定期間」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

20

【 9 5 3 0 】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

30

【 9 5 3 1 】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

40

【 9 5 3 2 】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の 1 タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の 1 タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミ

50

ング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【9533】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【9534】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【9535】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、RAMに設けられるカウンタの値や、RAMの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の1の可動における可動時間、大入賞口など可動体の1の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の1の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【9536】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【9537】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【9538】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力検知されることなどが挙げられる。

【9539】

10

20

30

40

50

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図 1 始動口、特図 2 始動口、普図始動口などが挙げられる。

【 9 5 4 0 】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第 3 図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【 9 5 4 1 】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による

10

20

【 9 5 4 2 】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

30

【 9 5 4 3 】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【 9 5 4 4 】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

40

50

【 9 5 4 5 】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

10

【 9 5 4 6 】

さらに、報知態様は、少なくとも2種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

20

【 9 5 4 7 】

上述したように、第22実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選した場合、損益分岐回数を境界として、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数よりも少なければ、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなると判断して、右打ち報知演出において大当たり優先報知演出を実行するように構成されている。また、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数以上であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなると判断して、右打ち報知演出において救済優先報知演出を実行するように構成されている。

30

【 9 5 4 8 】

しかしながら、該損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異は僅少であるため（例えば、図406のNo.2及びNo.3のケース）、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。

【 9 5 4 9 】

また、ホールに設置されているパチンコ機10それぞれには、遊技釘や球発射ユニット112a等の状態により、若干ながら個体差が存在する可能性があり、さらに、遊技者の遊技方法も同一ではないため、これらの要因によって製造時の始動入球率又は大入賞口への入球率でなくなった場合、遊技時点での実際の分岐回数が、製造時の損益分岐回数（即ち、「543回」）とは異なる可能性もある。このため、損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異はより不明瞭となり得る。

40

【 9 5 5 0 】

さらに、第22実施形態のパチンコ機10のように、「通常遊技状態A」における救済条件成立回数までの期間を大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間の2の期間のみで構成し、特図1小当たり当選時に該2の期間のいずれに該当しているかを判別して、2の右打ち報知演出のいずれかを実行するように構成した場合、損益分岐回数付近では両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異が僅少であるため、遊技者によっては、右打ち報知演出の内容に疑念を抱いてしまうお

50

それがある。

【 9 5 5 1 】

このため、第 2 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 における損益分岐回数的前後 2 0 回転を範囲として、いずれの打ち方を選択しても明確な差異がない期間として曖昧報知期間を設けている（以降、大当たり優先報知期間と救済優先報知期間の間の期間であって、小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法との平均獲得球数がほぼ同程度となる特別図柄の実行回数的前後 2 0 回転を「曖昧報知期間」と称する場合がある。また、曖昧報知期間における特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出を「曖昧報知演出」と称する場合がある）。

【 9 5 5 2 】

そして、曖昧報知期間中に制御判定結果としての特図 1 小当たりに当選した場合の右打ち報知演出において、第 3 通知態様として、大当たり優先報知演出（図 4 6 8（b）参照）及び救済優先報知演出（図 4 6 8（d）参照）で第 3 図柄表示装置 8 1 に表示している双方の画像データを流用して表示するように構成している。このように構成することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。

【 9 5 5 3 】

また、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技しているパチンコ機 1 0 の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 9 5 5 4 】

まず、図 4 6 9 を参照して、第 2 3 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の詳細な電氣的構成について説明する。図 4 6 9 は、主に第 2 3 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の電氣的構成を示すブロック図である。第 2 2 実施形態のブロック図と、第 2 3 実施形態のブロック図と、の異なる点は、RAM 2 2 3 において、損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k が削除されている点と、大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m が追加されている点と、曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n が追加されている点と、である。

【 9 5 5 5 】

大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m は、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に行う右打ち報知演出の内容を決定するための 1 の判別条件であり、大当たり優先報知期間と曖昧報知期間との境目となる特別図柄の動的表示の回転数が格納されるエリアである。

【 9 5 5 6 】

この大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理における RAM の初期値設定処理において、大当たり優先報知期間と曖昧報知期間の境目となる回転数である「5 2 4」がセットされる（図 4 7 1 の S 1 0 2 2 参照）。

【 9 5 5 7 】

第 2 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合にこの大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m が参照され（図 4 7 4 の S 1 5 1 5 参照）、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値と比較して、該小当たりの右打ち報知演出において実行される右打ち報知演出のコマンドが設定される（図 4 4 9 の S 1 5 0 6、S 1 5 0 8 又は S 1 5 0 9 参照）。

【 9 5 5 8 】

曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n は、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に行う右打ち報知演出の内容を決定するための 1 の判別条件であり、曖昧報知期間と救済優先報知期間との境目となる特別図柄の動的表示の回転数が格納されるエリアである。

【 9 5 5 9 】

この曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理における RAM の初期値設定処理において、曖昧報知期間と救済優先報知期間の境目となる回転数である「5 6 4」がセットされる（図 4 7 1 の S 1 0 2 3 参照）。

10

20

30

40

50

【 9 5 6 0 】

第 2 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合にこの曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 m が参照され（図 4 7 4 の S 1 5 0 7 参照）、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値と比較して、該小当たりの右打ち報知演出において実行される右打ち報知演出のコマンドが設定される（図 4 4 9 の S 1 5 0 6、S 1 5 0 8 又は S 1 5 0 9 参照）。

【 9 5 6 1 】

次に、図 4 7 0 を参照して、第 2 3 実施形態の損益分岐回数テーブル 2 2 2 f について説明する。図 4 7 0 は、第 2 3 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 に記憶される損益分岐回数テーブル 2 2 2 f の一例を模式的に示した模式図である。

10

【 9 5 6 2 】

第 2 3 実施形態の損益分岐回数テーブル 2 2 2 f は、図 4 0 6 の各状態別の期待獲得球数表に基づいて設定されている。また、第 2 3 実施形態の損益分岐回数テーブル 2 2 2 f には、損益分岐回数、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間が規定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時の特別図柄の動表示の実行回数と、損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に規定された大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間とを比較して、該小当たり遊技の O P 時間において実行する右打ち報知演出の内容を決定する。

【 9 5 6 3 】

20

ここで、上述したように、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に第 2 2 実施形態の損益分岐回数テーブル 2 2 2 f を参照し、特別図柄の動表示の実行回数が該損益分岐回数よりも少なければ、右打ち報知演出として大当たり優先報知演出（図 4 6 8（b）参照）を実行し、特別図柄の動表示の実行回数が該損益分岐回数以上であれば、右打ち報知演出として救済優先報知演出（図 4 6 8（d）参照）を実行するように構成されている。

【 9 5 6 4 】

しかしながら、該損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異は僅少であるため（例えば、図 4 0 7 の N o . 2 及び N o . 3 のケース）、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。

30

【 9 5 6 5 】

また、ホールに設置されているパチンコ機 1 0 それぞれには、遊技釘や球発射ユニット 1 1 2 a 等の状態により、若干ながら個体差が存在する可能性があり、さらに、遊技者の遊技方法も同一ではないため、損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異はより不明瞭となり得る。

【 9 5 6 6 】

さらに、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 のように、「通常遊技状態 A」における救済条件成立回数までの期間を大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間の 2 の期間のみで構成し、特図 1 小当たり当選時に該 2 の期間のいずれに該当しているかを判別して、2 の右打ち報知演出のいずれかを実行するように構成した場合、損益分岐回数付近では両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異が僅少であるため、遊技者によっては、右打ち報知演出の内容に疑念を抱いてしまうおそれがある。

40

【 9 5 6 7 】

このため、第 2 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、該損益分岐回数の前後 2 0 回転を範囲として、いずれの打ち方を選択しても明確な差異がない期間として曖昧報知期間を設けている。

【 9 5 6 8 】

50

このように構成することで、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技しているパチンコ機 10 の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【9569】

即ち、第23実施形態の損益分岐回数テーブル222fには、電源投入時のRAM203初期化处理時若しくは大当たり遊技終了後から、損益分岐回数に20減算した回転数までの大当たり優先報知期間と、損益分岐回数の前後20回転を範囲とする曖昧報知期間と、損益分岐回数に20加算した回転数から、救済条件成立回数までの救済優先報知期間と、の3つの期間が規定されている。

【9570】

従って、図470に示すように、第23実施形態の損益分岐回数テーブル222fでは、救済条件成立回数が「800回転」、損益分岐回数が「543回転」、大当たり優先報知期間が「0～523回転」、曖昧報知期間が「524～563回転」、救済優先報知期間が「564～800回転」に設定されている。

【9571】

そして、第23実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数と、損益分岐回数テーブル222fに規定された大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間とを比較して、該小当たり遊技のOP時間において実行する右打ち報知演出の内容を決定する。

【9572】

即ち、大当たり優先報知期間において制御判定結果としての特図1小当たりに当選した場合は、第1通知態様としての大当たり優先報知演出を行い(図476(b)参照)、救済優先報知期間において特図1小当たりに当選した場合は、第2通知態様としての救済優先報知演出を行い(図476(d)参照)、曖昧報知期間において特図1小当たりに当選した場合は、大当たり優先報知演出と救済優先報知演出と、で構成される、第3通知態様としての曖昧報知演出を行う(図477(b)参照)。

【9573】

ここで、仮に、曖昧報知演出として第3図柄表示装置81に表示する画像(図477(b)参照)が、大当たり優先報知演出(図476(b)参照)及び救済優先報知演出(図476(d)参照)として第3図柄表示装置81に表示する画像とは異なる、全く別の画像データで構成されていた場合、曖昧報知演出用として新規の画像データを格納する必要があるため、記憶容量を圧迫し、その他の画像データ削除しなくなったり、画像データの品質(即ち、画質)を落とさなくなったり、パチンコ機10の興趣が低下してしまうおそれがある。

【9574】

しかしながら、第23実施形態のパチンコ機10のように、曖昧報知演出として大当たり優先報知演出と、救済優先報知演出と、で使用されている画像データを流用することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。

【9575】

次に、図471～図474を参照して、第23実施形態の音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される各制御処理を説明する。第22実施形態の音声ランプ制御装置113内の制御処理と第23実施形態の音声ランプ制御装置113内の制御処理との異なる点は、主に、損益分岐回数格納エリア223kに関する処理が削除されている点と、大当たり優先報知回数格納エリア223m及び曖昧報知回数格納エリア223nに関する処理が追加されている点と、である。

【9576】

まず、図471を参照して、第23実施形態において、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される立ち上げ処理を説明する。図471は、第23実施形態の立ち上げ処理を示したフローチャートである。第22実施形態の立ち上げ処理と、第23

10

20

30

40

50

実施形態の立ち上げ処理と、の異なる点は、損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k に関する処理が削除されている点と、大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m 及び曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n に関する処理が追加されている点と、である。

【 9 5 7 7 】

第 2 3 実施形態の立ち上げ処理では、S 1 0 1 0 の処理を終えると、次いで、大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m に「 5 2 4 」をセットし (S 1 0 2 2)、曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n に「 5 6 4 」をセットして (S 1 0 2 3)、処理を S 1 0 1 1 へ移行する。

【 9 5 7 8 】

次いで、図 4 7 2 を参照して、第 2 3 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 0 8) について説明する。図 4 7 2 は、第 2 3 実施形態の表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 0 8) を示したフローチャートである。第 2 2 実施形態の表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 0 8) と、第 2 3 実施形態の表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 0 8) と、の異なる点は、損益分岐回数格納エリア 2 2 3 k の値を参照するステップ (S 1 3 8 1) が、大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m の値を参照するように変更されている点である。

【 9 5 7 9 】

第 2 3 実施形態の表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 8 1) では、S 1 3 7 4 の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j がオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j がオフ状態の場合 (S 1 3 7 4 : N o)、前回の当たり (又は、電源投入時の R A M 2 0 3 初期化処理) から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値が大当たり優先回数格納エリア 2 2 3 m に格納された値より小さい値であるか否かを判別し (S 1 3 8 1)、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値が大当たり優先回数格納エリア 2 2 3 m に格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値が大当たり優先回数格納エリア 2 2 3 m に格納された値以上であれば (S 1 3 8 1 : N o)、曖昧報知期間又は救済優先報知期間 (図 4 7 0 参照) において特図 1 小当たりに当選したということであるため、処理を S 1 3 7 8 に移行する。

【 9 5 8 0 】

一方、S 1 3 8 1 の処理において、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値が大当たり優先回数格納エリア 2 2 3 m に格納された値より小さい値であれば (S 1 3 8 1 : Y e s)、大当たり優先報知期間 (図 4 7 0 参照) において特図 1 小当たりに当選したということであるため、処理を S 1 3 7 7 に移行する。

【 9 5 8 1 】

次いで、図 4 7 3 を参照して、第 2 3 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される当たり演出処理 (S 1 1 0 5) について説明する。図 4 7 3 は、第 2 3 実施形態の当たり演出処理 (S 1 1 0 5) を示したフローチャートである。第 2 2 実施形態の当たり演出処理 (S 1 1 0 5) と、第 2 3 実施形態の当たり演出処理 (S 1 1 0 5) と、の異なる点は、大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m 及び曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n への値の再設定処理が追加されている点である。

【 9 5 8 2 】

第 2 3 実施形態の当たり演出処理 (S 1 1 0 5) では、S 1 4 0 1 の判別の結果、大当たり当選した場合 (S 1 4 0 1 : Y e s)、初期化処理として、大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m に「 5 2 4 」を、曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n に「 5 6 4 」を、それぞれ再設定し (S 1 4 2 1)、処理を S 1 4 0 3 に移行する。

【 9 5 8 3 】

次いで、図 4 7 4 を参照して、第 2 3 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理 (S 1 4 0 9) について説明する。図 4 7 4 は、第 2 3 実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理 (S 1

10

20

30

40

50

409)を示したフローチャートである。第22実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理(S1409)と、第23実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理(S1409)との異なる点は、損益分岐回数格納エリア223kを参照する処理が削除され、大当たり優先報知回数格納エリア223m及び曖昧報知回数格納エリア223nを参照する処理が追加されている点である。

【9584】

第23実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理(S1409)では、S1503の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ223jがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ223jがオフ状態の場合(S1503:No)、前回の当たり(又は、電源投入時のRAM203初期化处理)から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、サブ救済カウンタ223iに格納された値が大当たり優先回数格納エリア223mに格納された値より小さい値であるか否かを判別し(S1515)、サブ救済カウンタ223iに格納された値が大当たり優先回数格納エリア223mに格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ223iに格納された値が大当たり優先回数格納エリア223mに格納された値以上であれば(S1515:No)、処理をS1507に移行する。

10

【9585】

S1507の処理では、サブ救済カウンタ223iに格納された値が曖昧報知回数格納エリア223nに格納された値より小さい値であるか否かを判別し(S1507)、サブ救済カウンタ223iに格納された値が曖昧報知回数格納エリア223nに格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ223iに格納された値が曖昧報知回数格納エリア223nに格納された値以上であれば(S1507:No)、救済優先報知期間(図470参照)において特図1小当たり当選しているため、表示用救済優先報知コマンドを設定し(S1509)(図476(d)参照)、この小当たり当選時右打ち報知演出処理(S1409)を終了し、当たり演出処理(図473参照)に戻る。

20

【9586】

一方、S1507の処理において、サブ救済カウンタ223iに格納された値が曖昧報知回数格納エリア223nに格納された値より小さい値であると判別された場合(S1507:Yes)、曖昧報知期間(図470参照)において特図1小当たり当選しているため、表示用曖昧報知コマンドを設定し(S1508)(図477(b)参照)、この小当たり当選時右打ち報知演出処理(S1409)を終了し、当たり演出処理(図473参照)に戻る。

30

【9587】

また、S1515の処理において、サブ救済カウンタ223iに格納された値が大当たり優先回数格納エリア223mに格納された値より小さい値であると判別された場合(S1515:Yes)、大当たり優先報知期間(図470参照)において特図1小当たり当選しているため、表示用大当たり優先報知コマンドを設定し(S1506)(図476(b)参照)、この小当たり当選時右打ち報知演出処理(S1409)を終了し、当たり演出処理(図473参照)に戻る。

【9588】

40

次に、図475を参照して、第23実施形態において、表示制御装置114のMPU231により実行される当たり系コマンド処理(S2111)の詳細について説明する。図475は、第23実施形態の当たり系コマンド処理(S2111)を示すフローチャートである。第22実施形態の当たり系コマンド処理(S2111)と、第23実施形態の当たり系コマンド処理(S2111)との異なる点は、表示用曖昧報知コマンドの判別処理が追加されている点である。

【9589】

第23実施形態の当たり系コマンド処理(S2111)では、S2181の判別の結果、表示用大当たり優先報知コマンドがないと判別された場合(S2181:No)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用曖昧報知コマンドがあるか否かを判別し(S2182

50

）、表示用曖昧報知コマンドがあれば（S 2 1 8 2 : Y e s ）、処理をS 2 1 8 5 に移行する。一方、S 2 1 8 2 の処理において表示用曖昧報知コマンドがないと判別された場合（S 2 1 8 2 : N o ）、処理をS 2 1 8 3 に移行する。

【9 5 9 0】

次に、図4 7 6 及び図4 7 7 を参照して、第2 3 実施形態のパチンコ機1 0 において、第3 図柄表示装置8 1 で行われる演出について説明する。図4 7 6 及び図4 7 7 は、「通常遊技状態A」において特図1 小当たりに当選した場合における第3 図柄表示装置8 1 での演出の推移を示した図である。

【9 5 9 1】

より詳細には、図4 7 6 (a) は、「通常遊技状態A」における救済カウンタ2 0 3 r が「5 8」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第3 図柄が停止した状態を示した図であり、図4 7 6 (b) は、図4 7 6 (a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

10

【9 5 9 2】

さらに、図4 7 6 (c) は、「通常遊技状態A」における救済カウンタ2 0 3 r が「6 3 7」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第3 図柄が停止した状態を示した図であり、図4 7 6 (d) は、図4 7 6 (c) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

20

【9 5 9 3】

また、図4 7 7 (a) は、「通常遊技状態A」における救済カウンタ2 0 3 r が「5 5 1」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において特図1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第3 図柄が停止した状態を示した図であり、図4 7 7 (b) は、図4 7 7 (a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【9 5 9 4】

なお、図4 7 6 (a) 及び図4 7 6 (b) は、図4 6 8 (a) 及び図4 6 8 (b) と同様の演出となっており、「通常遊技状態A」の大当たり優先報知期間において特図1 小当たりに当選した場合に実行される右打ち報知演出が、第2 2 実施形態と第2 3 実施形態とで同様であることを示すためのものであるため、詳細な説明は省略する。

30

【9 5 9 5】

また、図4 7 6 (c) 及び図4 7 6 (d) は、図4 6 8 (c) 及び図4 6 8 (d) と同様の演出となっており、「通常遊技状態A」の救済優先報知期間において特図1 小当たりに当選した場合に実行される右打ち報知演出が、第2 2 実施形態と第2 3 実施形態とで同様であることを示すためのものであるため、詳細な説明は省略する。

【9 5 9 6】

図4 7 7 (a) は、「通常遊技状態A」における救済カウンタ2 0 3 r が「5 5 1」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において特図1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第3 図柄が停止した状態を示している。

40

【9 5 9 7】

図4 7 7 (a) では、第3 図柄表示装置8 1 における主表示領域D m の左上部分に、救済カウンタ2 0 3 r の値を示す文字メッセージ8 1 a が表示されており、該救済カウンタ2 0 3 r の値が「5 5 1」となっており、図4 7 0 に示す損益分岐回数テーブル2 2 2 f において、曖昧報知期間における変動演出であることを示している。

【9 5 9 8】

また、主表示領域D m の中央部分には、第3 図柄8 1 b が停止しており、特図1 小当たりに当選したことを示している。なお、上述したように、第2 3 実施形態のパチンコ機1 0 では、曖昧報知期間において特図1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法を実行した場合と、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した場合と、において

50

、遊技者が獲得し得る出玉の期待値を比較すると、その差異は僅少であるため、いずれかの打ち方を行うことで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。

【 9 5 9 9 】

よって、図 4 7 7 (a) の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技の実行有無にかかわらず、獲得し得る出玉の期待値に大きな差異がないことを示唆するために、第 3 図柄 8 1 b の左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「 2 」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。

【 9 6 0 0 】

次いで、図 4 7 7 (b) は、図 4 7 7 (a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。

10

【 9 6 0 1 】

また、主表示領域 D m の中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ 8 1 g が表示されており、図 4 7 6 (b) の文字メッセージ 8 1 c と比較すると、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【 9 6 0 2 】

さらに、主表示領域 D m の下段左部分には「V 獲得で大当たりでい」の文字メッセージ 8 1 h が表示されており、図 4 7 6 (b) の文字メッセージ 8 1 d と比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

20

【 9 6 0 3 】

また、主表示領域 D m の中段左部分には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄 8 1 e が表示されており、さらに、主表示領域 D m の右下部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄 8 1 i が表示されている。この 2 のキャラクタ図柄 8 1 e 及び 8 1 i は、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出において表示されるキャラクタ図柄（図 4 7 6 (b) の 8 1 e 及び図 4 7 6 (d) の 8 1 i 参照）である。

【 9 6 0 4 】

このように、曖昧報知演出において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示する画像データを、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示する画像データから流用することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。

30

【 9 6 0 5 】

また、この 2 のキャラクタ図柄は、大当たり優先報知期間における小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して大当たりを発生させることを強く示唆する図 4 7 6 (b) と、救済優先報知期間における小当たり遊技中に右打ち遊技を実行せず、大当たりを発生させないことを示唆する図 4 7 6 (d) と、において、特徴的に描写されたキャラクタ図柄であり、この 2 のキャラクタ図柄を同時に表示することで、いずれの打ち方を実行してもその差異が僅少であることを示唆している。

【 9 6 0 6 】

以上、説明したように、第 2 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」における小当たり当選時の右打ち遊技方法の出玉の期待値と、小当たり当選時の左打ち遊技方法の出玉の期待値との差が僅少となる期間として曖昧報知期間を設定する。そして、曖昧報知期間における特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出において、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出の双方を表示するように構成する。

40

【 9 6 0 7 】

このように構成することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。また、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出の双方の演出が表示されることで、いずれの打ち方でも問題ないことを示唆することができる。

【 9 6 0 8 】

その結果、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技しているパチンコ機 1 0 の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができ

50

、遊技の興趣を向上することができる。

【 9 6 0 9 】

その他、第 2 3 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 2 2 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【 9 6 1 0 】

< 第 2 4 実施形態 >

次いで、図 4 7 8 を参照して、本発明を適用した第 2 4 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。以下、第 2 4 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 2 4 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 2 2 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

10

【 9 6 1 1 】

第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」中に特図 1 小当たりに当選した場合に、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、又は、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が出玉の期待値が高くなるのか、を判別するための損益分岐回数を設定し、該損益分岐回数と、小当たり当選時における特別図柄の実行回数と、を比較して、小当たり当選時における右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成されている。

【 9 6 1 2 】

しかし、実際に遊技ホールにおいてパチンコ機 1 0 を遊技した場合には、この損益分岐回数付近で特図 1 小当たりに当選した場合における小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法との出玉の期待値の差は僅少であって、遊技状況によって変化する可能性があり、さらなる示唆の内容の向上が求められる。

20

【 9 6 1 3 】

具体的には、例えば、釘の状況や遊技者の遊技方法（打ち方など）によって各入賞口への入賞率が変化する可能性があり、また、遊技者によっては、パチンコ機 1 0 のこれまでの遊技結果や、遊技者自身のこれまでの遊技結果を鑑みて遊技方法を決定することとも考えられる。

【 9 6 1 4 】

第 2 4 実施形態のパチンコ機 1 0 は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。

30

【 9 6 1 5 】

より具体的には、例えば、第 2 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり優先報知期間から救済優先報知期間に切り替わるまでの所定期間において曖昧報知期間を設け、該曖昧報知期間における特図 1 小当たり当選時には、小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法の、いずれの遊技方法を実行すべきかを右打ち報知演出において明示せず、遊技者自身が判断して遊技方法を決定する遊技機を提供することを目的としている。

40

【 9 6 1 6 】

本目的を達成するために、第 2 4 実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で、所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段に

50

よって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第 1 報知態様と前記第 2 報知態様とを表示する第 3 表示態様を表示する第 3 表示実行手段、を備え、前記第 3 表示態様は、前記第 1 報知態様と前記第 2 報知態様とを複数回切り替えて表示する所定態様、を備えている。

【 9 6 1 7 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定期間」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【 9 6 1 8 】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【 9 6 1 9 】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【 9 6 2 0 】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の 1 タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の 1 タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの 1 タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【 9 6 2 1 】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

10

20

30

40

50

【 9 6 2 2 】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【 9 6 2 3 】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、R A Mに設けられるカウンタの値や、R A Mの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の1の可動における可動時間、大入賞口など可動体の1の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の1の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【 9 6 2 4 】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【 9 6 2 5 】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【 9 6 2 6 】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が入検知されることなどが挙げられる。

【 9 6 2 7 】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図1始動口、特図2始動口、普図始動口などが挙げられる。

【 9 6 2 8 】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第3図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【 9 6 2 9 】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合

に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

10

【 9 6 3 0 】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たり当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たり当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たり

20

【 9 6 3 1 】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【 9 6 3 2 】

30

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

40

【 9 6 3 3 】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンさ

50

れるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【9634】

さらに、報知態様は、少なくとも2種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

10

【9635】

上述したように、第22実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選した場合、損益分岐回数を境界として、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数よりも少なければ、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなると判断して、右打ち報知演出において大当たり優先報知演出を実行するように構成されている。また、特別図柄の動的表示の実行回数が該損益分岐回数以上であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなると判断して、右打ち報知演出において救済優先報知演出を実行するように構成されている。

20

【9636】

しかしながら、該損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異は僅少であるため（例えば、図406のNo.2及びNo.3のケース）、いずれかの打ち方をすることで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。

【9637】

また、ホールに設置されているパチンコ機10それぞれには、遊技釘や球発射ユニット112a等の状態により、若干ながら個体差が存在する可能性があり、さらに、遊技者の遊技方法も同一ではないため、損益分岐回数付近における両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異はより不明瞭となり得る。

30

【9638】

さらに、第22実施形態のパチンコ機10のように、「通常遊技状態A」における救済条件成立回数までの期間を大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間の2の期間のみで構成し、特図1小当たり当選時に該2の期間のいずれに該当しているかを判別して、2の右打ち報知演出のいずれかを実行するように構成した場合、損益分岐回数付近では両者（小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）の平均獲得球数の差異が僅少であるため、遊技者によっては、右打ち報知演出の内容に疑念を抱いてしまうおそれがある。

40

【9639】

このため、第24実施形態のパチンコ機10では、第22実施形態のパチンコ機10における損益分岐回数の前後20回転を範囲として、いずれの打ち方を選択しても明確な差異がない期間として曖昧報知期間を設けている（以降、大当たり優先報知期間と救済優先報知期間の間の期間であって、小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法との平均獲得球数がほぼ同程度となる特別図柄の実行回数の前後20回転を「曖昧報知期間」と称する場合がある。また、曖昧報知期間における特図1小当たり当選時の右打ち報知演出を「曖昧報知演出」と称する場合がある）。

【9640】

50

そして、曖昧報知期間において制御判定結果としての特図 1 小当たりに当選した場合の右打ち報知演出において、第 3 通知態様として、大当たり優先報知演出（図 4 6 8（b）参照）及び救済優先報知演出（図 4 6 8（d）参照）の双方の演出を交互に複数回切り替えて表示するように構成している。

【9641】

このように構成することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。また、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出の双方が表示されることで、遊技者は、いずれの遊技方法（即ち、小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）を選択した場合であっても、その差が僅少となることを容易に理解することができる。

10

【9642】

さらに、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技しているパチンコ機 10 の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【9643】

なお、第 2 2 実施形態の構成及び処理内容と、第 2 4 実施形態の構成及び処理内容との異なる点は、第 2 2 実施形態の構成及び処理内容と、第 2 3 実施形態の構成及び処理内容とが異なる点と同様であり、第 2 3 実施形態の図 4 6 9 ~ 図 4 7 5 と同様であるため、説明を省略する。

【9644】

ここで、図 4 7 8 を参照して、第 2 4 実施形態のパチンコ機 10 において、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる演出について説明する。図 4 7 8 は、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たりに当選した場合における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出の推移を示した図である。

20

【9645】

より詳細には、図 4 7 8（a）は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 203r の値が「524 ~ 563 回転」の期間（即ち、曖昧報知期間（図 4 7 0 参照））において特図 1 小当たりに当選し、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、図 4 7 8（b）は、図 4 7 8（a）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図 4 7 8（a）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図であり、図 4 7 8（c）は、図 4 7 8（b）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図 4 7 8（b）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図であり、図 4 7 8（d）は、図 4 7 8（c）の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図 4 7 8（c）の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示した図である。

30

【9646】

図 4 7 8（a）は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 203r の値が「524 ~ 563 回転」の期間（即ち、曖昧報知期間（図 4 7 0 参照））において特図 1 小当たりに当選し、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。

40

【9647】

図 4 7 8（a）では、主表示領域 Dm の中段右部分には「右打ち」の文字メッセージ 81c が、主表示領域 Dm の下段右部分には「V を狙え」の文字メッセージ 81d が、それぞれ表示されており、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域 Dm の左側には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄 81e が表示されており、こちらも右打ち遊技を示唆する演出となっている。

【9648】

なお、図 4 7 8（a）の演出内容は、大当たり優先報知期間において特図 1 小当たりに当選した場合の右打ち報知演出（即ち、大当たり優先報知演出）（図 4 6 8（b）参照）と同様の演出内容となっている。

50

【 9 6 4 9 】

次いで、9 9 (b) は、図 4 7 8 (a) の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図 4 7 8 (a) の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示している。

【 9 6 5 0 】

図 4 7 8 (b) では、主表示領域 D m の上部分には「まもなく救済条件成立回数だけど」の文字メッセージ 8 1 f が表示されており、文字通り、特別図柄の動的表示を数回転実行することで救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行することを示唆している。

【 9 6 5 1 】

また、主表示領域 D m の中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ 8 1 g が表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。さらに、主表示領域 D m の下段右部分には「V 獲得で大当たりでい」の文字メッセージ 8 1 h が表示されており、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【 9 6 5 2 】

また、主表示領域 D m の左部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄 8 1 i が表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。

【 9 6 5 3 】

なお、図 4 7 8 (b) の演出内容は、救済優先報知期間において特図 1 小当たりに当選した場合の右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出）（図 4 6 8 (d) 参照）と同様の演出内容となっている。

【 9 6 5 4 】

次いで、図 4 7 8 (c) は、図 4 7 8 (b) の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図 4 7 8 (b) の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示している。

【 9 6 5 5 】

なお、図 4 7 8 (c) の演出内容は、図 4 7 8 (a) の演出内容と同一のものであるため、説明を省略する。

【 9 6 5 6 】

次いで、図 4 7 8 (d) は、図 4 7 8 (c) の状態から、引き続き小当たり遊技のオープニングが実行中の状態であって、図 4 7 8 (c) の状態から一定期間が経過して右打ち報知演出の内容が切り替わった状態を示している。

【 9 6 5 7 】

なお、図 4 7 8 (d) の演出内容は、図 4 7 8 (b) の演出内容と同一のものであるため、説明を省略する。

【 9 6 5 8 】

このように、第 2 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、曖昧報知期間において特図 1 小当たりに当選した場合の右打ち報知演出において、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出が複数回に渡って交互に切り替わって表示され、図 4 7 8 (d) 以降においても、小当たり遊技の終了までこの切り替え表示が繰り返されるように構成されている。

【 9 6 5 9 】

以上、説明したように、第 2 4 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」における小当たり当選時の右打ち遊技方法の出玉の期待値と、小当たり当選時の左打ち遊技方法の出玉の期待値との差が僅少となる期間として曖昧報知期間を設定する。そして、曖昧報知期間における特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出において、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出の 2 の演出を複数回に渡って交互に表示するように構成する。

【 9 6 6 0 】

10

20

30

40

50

このように構成することで、記憶容量を軽減することができ、画像データの品質を保持することができる。また、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出の双方が表示されることで、遊技者は、いずれの遊技方法（即ち、小当たり当選時の右打ち遊技方法と小当たり当選時の左打ち遊技方法）を選択した場合であっても、その差が僅少となることを容易に理解することができる。

【 9 6 6 1 】

さらに、遊技客によっては、その日の遊技客自身の「連荘」状態での調子や、遊技しているパチンコ機 1 0 の調子等を鑑みて、いずれの打ち方をするのかを選択することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 9 6 6 2 】

その他、第 2 4 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 2 2 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【 9 6 6 3 】

< 第 2 5 実施形態 >

次いで、図 4 7 9 及び図 4 8 0 を参照して、本発明を適用した第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。以下、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 2 2 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 9 6 6 4 】

従来、所定の期間が経過した後に予め定めた遊技者に有利な遊技状態に移行して遊技者に利益を付与する遊技機がある。有利な遊技状態において、遊技者の遊技により所定の条件が成立した場合に遊技者は賞球を得ることができる。

【 9 6 6 5 】

このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。

【 9 6 6 6 】

具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一様である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに関して生じる興趣も得ることができない。

【 9 6 6 7 】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。

【 9 6 6 8 】

より具体的には、例えば、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において、大当たりを発生可能な（即ち、特定領域 6 5 d を通過可能な）小当たり当選時に、該小当たりで大当たりを発生させるか否かの選択肢を設けた遊技性とする事で、遊技のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に対して、獲得可能な出玉の期待値がより高くなる打ち方報知を実行できる遊技機を提供することを目的としている。

【 9 6 6 9 】

本目的を達成するために、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領

10

20

30

40

50

域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記特定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結果となって前記第 1 報知態様が表示された場合に、前記特定利益を発生させることなく新たな変動表示を実行可能に構成されている。

10

【 9 6 7 0 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定期間」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

20

【 9 6 7 1 】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【 9 6 7 2 】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

30

【 9 6 7 3 】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の 1 タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の 1 タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの 1 タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

40

【 9 6 7 4 】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段

50

などが挙げられる。

【 9 6 7 5 】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【 9 6 7 6 】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、R A Mに設けられるカウンタの値や、R A Mの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の1の可動における可動時間、大入賞口など可動体の1の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の1の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【 9 6 7 7 】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【 9 6 7 8 】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【 9 6 7 9 】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力検知されることなどが挙げられる。

【 9 6 8 0 】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図1始動口、特図2始動口、普図始動口などが挙げられる。

【 9 6 8 1 】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第3図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【 9 6 8 2 】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

10

【 9 6 8 3 】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

20

【 9 6 8 4 】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

30

【 9 6 8 5 】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

40

【 9 6 8 6 】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新に

50

よってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【 9 6 8 7 】

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【 9 6 8 8 】

まず、図４７９を参照して第２５実施形態において、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）について説明する。図４７９は、第２５実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）を示したフローチャートである。第２２実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）と、第２５実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）との異なる点は、表示用左打ちコマンドの設定処理が追加されている点である。

【 9 6 8 9 】

第２５実施形態の表示用特図１変動パターンコマンド設定処理（Ｓ１３０７）では、Ｓ１３５１の処理において、「通常遊技状態」であると判別された場合（Ｓ１３５１：Ｙｅｓ）、次いで、これから実行する第１特別図柄の変動表示が、右打ち遊技状態（即ち、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態又は「時間短縮状態」）終了後の最初の変動表示であるか否かを判別し（Ｓ１３６１）、右打ち遊技状態終了後の最初の変動表示であれば（Ｓ１３６１：Ｙｅｓ）、表示用左打ちコマンドを設定し（Ｓ１３６２）、処理をＳ１３５５に移行する。

【 9 6 9 0 】

一方、Ｓ１３６１の判別の結果、右打ち遊技状態終了後の最初の変動表示でなければ（Ｓ１３６１：Ｎｏ）、Ｓ１３６２の処理をスキップして、処理をＳ１３５５に移行する。

【 9 6 9 1 】

次に、図４８０を参照して、第２５実施形態のパチンコ機１０において、第３図柄表示装置８１で行われる演出について説明する。図４８０は、「通常遊技状態Ａ」の救済優先報知期間において特図１小当たりに当選した場合における第３図柄表示装置８１での演出の推移を示した図である。

【 9 6 9 2 】

より詳細には、図４８０（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示した図であり、図４８０（ｂ）は、図４８０（ａ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図であり、図４８０（ｃ）は、図４８０（ｂ）の状態から、特定領域６５ｄを球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態Ａ」に戻り、第１特別図柄の変動表示が実行されている状態を示した図である。

【 9 6 9 3 】

図４８０（ａ）は、「通常遊技状態Ａ」における救済カウンタ２０３ｒが「５８」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

10

20

30

40

50

【 9 6 9 4 】

図 4 8 0 (a) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の左上部分に、救済カウンタ 2 0 3 r の値を示す文字メッセージ 8 1 a が表示されており、該救済カウンタ 2 0 3 r の値が「 5 8 」となっており、図 4 0 7 に示す損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。

【 9 6 9 5 】

また、主表示領域 D m の中央部分には、第 3 図柄 8 1 b が停止しており、特図 1 小当たりに当選したことを示している。なお、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 と同様に、救済優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

10

【 9 6 9 6 】

よって、図 4 8 0 (a) の状況では、この後実行される小当たり遊技において、遊技者に右打ち遊技を実行させ、大当たり遊技を発生させることを示唆するために、第 3 図柄 8 1 b の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「 2 」）を停止させている。

【 9 6 9 7 】

次いで、図 4 8 0 (b) は、図 4 8 0 (a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。

【 9 6 9 8 】

また、主表示領域 D m の中段右部分には「右打ち」の文字メッセージ 8 1 c が、主表示領域 D m の下段右部分には「 V を狙え」の文字メッセージ 8 1 d が、それぞれ表示されており、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域 D m の左側には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄 8 1 e が表示されており、こちらも右打ち遊技を示唆する演出となっている。

20

【 9 6 9 9 】

次いで、図 4 8 0 (c) は、図 4 8 0 (b) の状態から、特定領域 6 5 d を球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態 A」に戻り、第 1 特別図柄の変動表示が実行されている状態を示した図である。

【 9 7 0 0 】

図 4 8 0 (c) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用保留数表示 8 7 a には「 2 」が表示されており、図 4 8 0 (a) の状態から第 1 特別図柄の変動表示の保留球数が 1 減算されたことを示している。また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用変動領域 8 7 b では点減している状態が表示されており、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。

30

【 9 7 0 1 】

さらに、主表示領域 D m の左上部分に、救済カウンタ 2 0 3 r の値を示す文字メッセージ 8 1 a が表示されており、該救済カウンタ 2 0 3 r の値が「 5 9 」となっており、図 4 8 0 (a) に示す文字メッセージ 8 1 a から 1 加算された値となっている。即ち、図 4 8 0 (a) に示す「通常遊技状態 A」において小当たりに当選した後、図 4 8 0 (b) に示す小当たり遊技において、遊技者が右打ち遊技を実行せず、特定領域 6 5 d を球が通過しなかったことによって大当たり状態に移行しないまま、該小当たり遊技が終了して「通常遊技状態 A」に戻ったことを示唆している。

40

【 9 7 0 2 】

また、主表示領域 D m の中央部分には「左打ち」の文字メッセージ 8 1 m が表示されており、右打ち遊技を示唆する小当たり状態から、左打ち遊技を示唆する「通常遊技状態 A」に戻ったことを示唆している。

【 9 7 0 3 】

このように構成することで、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特定の遊技状態である、救済条件が成立可能な（救済設定済みフラグ 2 0 3 s がオフの状態の）「通常遊技状態 A」において、制御判定結果としての特図 1 小当たりに当選した場合に、遊技者が右打

50

ち遊技を実行しないことによって付与価値としての大当たり状態を発生させず、賞球を発生させることなく次の特別図柄の動的表示を実行させることができる。

【 9 7 0 4 】

よって、救済条件が成立可能な「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合であっても、大当たり状態を発生させることなく「通常遊技状態 A」に戻り、再度、救済条件成立を目指すことができる。

【 9 7 0 5 】

その結果、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合の右打ち報知演出の内容（即ち、大当たり優先報知演出または救済優先報知演出）を遊技者が確認し、いずれの遊技方法（小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法）を実行すべきかを判断して遊技することができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

10

【 9 7 0 6 】

一方、仮に、第 1 特別図柄の動的表示が大当たり種別に当選し得るなど、遊技者の遊技方法にかかわらず、大当たりが無条件に発生可能となるように構成されている場合、遊技者は、特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出に従って、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって小当たり当選に基づく大当たりの発生を回避し、救済条件成立に向けて持ち玉を消費して左打ちを実行していたにもかかわらず、救済条件成立回数に到達する前に大当たりが発生してしまい、消費した持ち玉が無駄になってしまうおそれがある。そして、遊技者は、特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出の示唆内容に従って遊技したところで、持ち玉を損してしまう可能性があると判断し、以降、特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出を考慮せずに遊技してしまうおそれがある。

20

【 9 7 0 7 】

よって、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、このような事象が発生し得ないようにするため、救済条件が成立可能な「通常遊技状態 A」においては、特図 1 小当たりにのみ当選可能に構成し、該特図 1 小当たりに当選した場合であっても、大当たり状態を発生させることなく「通常遊技状態 A」に戻り、再度、救済条件成立を目指すことができるように構成されている。

【 9 7 0 8 】

以上、説明したように、第 2 5 実施形態のパチンコ機 1 0 では、救済条件が成立可能な（救済設定済みフラグ 2 0 3 s がオフの状態の）「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に、遊技者が右打ち遊技を実行しないことによって大当たり状態を発生させず、賞球を発生させることなく次の特別図柄の動的表示を実行可能に構成する。

30

【 9 7 0 9 】

このように構成することで、救済条件が成立可能な「通常遊技状態 A」において、特図 1 小当たりに当選した場合であっても、大当たり状態を発生させることなく「通常遊技状態 A」に戻り、再度、救済条件成立を目指すことができる。

【 9 7 1 0 】

その結果、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たりに当選した場合の右打ち報知演出の内容（即ち、大当たり優先報知演出または救済優先報知演出）を遊技者が確認し、いずれの遊技方法（小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法）を実行すべきかを判断して遊技することができ、新たな遊技性を創出して、遊技の興趣を向上することができる。

40

【 9 7 1 1 】

その他、第 2 5 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 2 2 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【 9 7 1 2 】

< 第 2 6 実施形態 >

次いで、図 4 8 1 ~ 図 4 8 4 を参照して、本発明を適用した第 2 6 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。以下、第 2 6 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 2 2 実施

50

形態及び第 2 3 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 2 6 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 2 2 実施形態及び第 2 3 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 2 2 実施形態及び第 2 3 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 9 7 1 3 】

第 2 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、損益分岐回数的前後 2 0 回転を範囲として、いずれの打ち方を選択しても明確な差異がない期間として曖昧報知期間を設け、該曖昧報知期間中に特図 1 小当たりに当選した場合の右打ち報知演出において、大当たり優先報知演出（図 4 6 8（b）参照）及び救済優先報知演出（図 4 6 8（d）参照）で第 3 図柄表示装置 8 1 に表示している双方の画像データを流用して曖昧報知演出（図 4 7 7（b）参照）を実行し、いずれの遊技方法（小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法）でも出玉の期待値が僅少となることを示唆するように構成されている。

10

【 9 7 1 4 】

このように構成されている場合、遊技者は、特図 1 小当たりに当選した場合の小当たりオープニング時間（即ち、1 0 秒（図 3 9 8 参照））において表示される右打ち報知演出を確認し、その後、いずれの遊技方法を選択するかを判断する必要がある、さらなる示唆の内容の向上が求められる。

【 9 7 1 5 】

具体的には、例えば、曖昧報知期間中に特図 1 小当たりに当選し、右打ち報知演出として曖昧報知演出が表示された場合であっても、該演出が表示される小当たりオープニング時間（即ち、1 0 秒（図 3 9 8 参照））中に、遊技者が報知演出の示唆内容を理解しきれず、いずれの遊技方法を実行すればよいのか戸惑ってしまうおそれがある。

20

【 9 7 1 6 】

また、該曖昧報知演出を確認し、報知演出の示唆内容を理解できたとしても、遊技者は、このオープニング時間中に遊技者自身の残りの遊技時間やホールの営業時間、残りの持ち玉の数や残りの金額等を考慮して判断しなければならず、場合によっては誤った判断をしてしまうおそれがある。

【 9 7 1 7 】

第 2 6 実施形態のパチンコ機 1 0 は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間の変動演出において、所定の遊技状態の示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興趣を高めることを目的としている。

30

【 9 7 1 8 】

より具体的には、例えば、第 2 6 実施形態のパチンコ機 1 0 では、曖昧報知期間の特別図柄の動的表示の実行中において、曖昧報知期間中であることを示唆する演出を実行し、該曖昧報知期間中に特図 1 小当たりに当選した場合の遊技方法（小当たり当選時の右打ち遊技方法または小当たり当選時の左打ち遊技方法）を、遊技者が事前に判断し、小当たり遊技において戸惑うことなく円滑に遊技できる遊技機を提供することを目的としている。

【 9 7 1 9 】

本目的を達成するために、第 2 6 実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記可変表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は

40

50

、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第１報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第２報知態様に切り替える切替手段を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間の変動表示中に特別演出を実行する特別演出実行手段を備えている。

【 9 7 2 0 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定期間」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備え、「特別演出」としての「限定演出」を備える。

【 9 7 2 1 】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【 9 7 2 2 】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【 9 7 2 3 】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の１タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の１タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【 9 7 2 4 】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【 9 7 2 5 】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であれば

よく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【 9 7 2 6 】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、R A Mに設けられるカウンタの値や、R A Mの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の1の可動における可動時間、大入賞口など可動体の1の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の1の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【 9 7 2 7 】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【 9 7 2 8 】

また、「特別演出」は、所定の図柄の抽選結果を報知する場合に、現在の状態を示唆可能なものであればよく、図柄を拡大する演出、図柄を縮小する演出、図柄の形状を変化させる演出、図柄の色調を変化させる演出、特定の図柄から別の図柄に変化させる演出、背景を変化させる演出、B G Mを変化、追加又は消去させる演出、効果音を変化、追加又は消去させる演出、発光体の点灯、点滅又は消灯方法を変化させる演出、演出表示領域を変化させる演出、特定のキャラクタを一定期間表示させる演出、特定のキャラクタに一定期間、通常時とは異なる動作を行わせる演出、特定の文字列を一定期間表示させる演出、特定の絵柄を一定期間表示させる演出、特定の絵柄の表示領域を一定期間変化させる演出、特定の絵柄の表示色を一定期間変化させる演出、特定の数字を増加又は減少させていく演出、特定の可動物を一定期間可動又は停止させる演出、などが挙げられる。

【 9 7 2 9 】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が増加されることなどが挙げられる。

【 9 7 3 0 】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図1始動口、特図2始動口、普図始動口などが挙げられる。

【 9 7 3 1 】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第3図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【9732】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

10

【9733】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たり当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たり当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たり当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

20

【9734】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

30

【9735】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

40

【9736】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始

50

動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

10

【9737】

さらに、報知態様は、少なくとも2種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【9738】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

20

【9739】

まず、図481を参照して、第26実施形態の表示制御装置114の電気的構成について説明する。図481は、第26実施形態の表示制御装置114の電気的構成を示すブロック図である。第22実施形態のブロック図と第26実施形態のブロック図との異なる点は、曖昧報知期間中示唆フラグ233mが追加されている点である。

【9740】

曖昧報知期間中示唆フラグ233mは、「通常遊技状態A」における曖昧報知期間中（図470参照）において、第3図柄表示装置81に表示される変動演出の背景に「曖昧期間中」の文字列を表示設定（図483（a）参照）するためのフラグである。MPU231は、この曖昧報知期間中示唆フラグ233mの設定内容に基づいて、限定演出として、変動演出の背景に「曖昧期間中」の文字列を設定する。

30

【9741】

この曖昧報知期間中示唆フラグ233mは、まず、電源投入時にメイン処理の中でMPU231により実行される初期設定処理（図450のS2001参照）によって初期化（即ち、オフ）される。そして、MPU231は、音声ランプ制御装置113から曖昧報知期間中示唆コマンドを受信した場合に、この曖昧報知期間中示唆フラグ233mをオンに設定する（図483のS2204参照）。

【9742】

MPU231は、背面画像コマンドフラグがオンされていることを検出すると、曖昧報知期間中示唆フラグ233mから対応する画像種別を特定する（図466のS2450参照）。そして、その特定された画像種別に対応する画像データをキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aの所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ237に対する転送指示の設定を行う（図466のS2455参照）。

40

【9743】

次に、図482を参照して、第26実施形態において、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される表示用特図1変動パターンコマンド設定処理（S1307）について説明する。図482は、第26実施形態の表示用特図1変動パターンコマンド設

50

定処理（S 1 3 0 7）を示したフローチャートである。第 2 2 実施形態の表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理（S 1 3 0 7）と、第 2 6 実施形態の表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理（S 1 3 0 7）との異なる点は、曖昧報知期間中示唆コマンドの設定処理が追加されている点である。

【 9 7 4 4 】

第 2 6 実施形態の表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理（S 1 3 0 7）では、S 1 3 5 1 の処理において、「通常遊技状態」とであると判別された場合（S 1 3 5 1 : Y e s）、次いで、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値が大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m に格納された値よりも小さい値であるか否かを判別する（S 1 3 5 2）。

【 9 7 4 5 】

S 1 3 5 2 の処理において、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値が大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m に格納された値よりも小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値が大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m に格納された値以上の場合（S 1 3 5 2 : N o）、次いで、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値が曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n に格納された値よりも小さい値であるか否かを判別する（S 1 3 5 3）。

【 9 7 4 6 】

S 1 3 5 3 の判別の結果、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値が曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n に格納された値よりも小さい値であれば（S 1 3 5 3 : Y e s）、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が曖昧報知期間内の値であるので、曖昧報知期間中示唆コマンドを設定し（S 1 3 5 4）（図 4 8 4（a）の 8 1 k 参照）、処理を S 1 3 5 5 に移行する。

【 9 7 4 7 】

この曖昧報知期間中示唆コマンドを設定することで、曖昧報知期間において特別図柄の変動演出が実行される期間中は、限定演出として、曖昧報知期間中であることを示唆する表示が第 3 図柄表示装置 8 1 において常に行われる（（図 4 8 4（a）の 8 1 k 参照）。

【 9 7 4 8 】

仮に、このように特別図柄の変動演出の実行中に曖昧報知期間中であることを示唆する表示がない場合、遊技者は、特図 1 小当たりに当選し、該小当たりオープニングにおいて表示される右打ち報知演出（図 4 8 4（c）参照）を確認することで、初めて、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が曖昧報知期間であることを認識することになる。そして、該オープニング時間（即ち、「10 秒」）において、該小当たり遊技で大当たりを発生させるべきか否かを判断しなければならない。この時、遊技者は、遊技者自身の残りの遊技時間やホールの営業時間、残りの持ち玉の数や残りの金額等を考慮して判断しなければならない。場合によっては誤った判断をしてしまうおそれがある。また、いずれの打ち方をすべきかを検討している間に小当たり遊技が終了してしまっ、大当たり状態を発生させることができず、本来の意図と異なる結果になってしまうおそれがある。

【 9 7 4 9 】

しかしながら、第 2 6 実施形態のパチンコ機 1 0 のように構成することで、遊技者は、第 3 図柄表示装置 8 1 の変動演出を確認すれば、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が曖昧報知期間であることを認識でき、該曖昧報知期間中に特図 1 小当たりに当選した場合に、該小当たり遊技で大当たりを発生させるべきか否かを事前に判断することができ、該小当たり遊技中における遊技を戸惑うことなく円滑に実行することができる。

【 9 7 5 0 】

一方、S 1 3 5 2 の処理において、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値が大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m に格納された値よりも小さい値であると判別された場合（S 1 3 5 2 : Y e s）、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が大当たり優先報知期間内の値であるので、S 1 3 5 3 及び S 1 3 5 4 の処理をスキップして、処理を S 1 3 5 5 に移行する。また、S 1 3 5 3 の判別の結果、サブ救済カウンタ 2 2 3 i に格納された値が曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n に格納された値よりも小さい値でない場合（S 1 3 5

10

20

30

40

50

3 : No)、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が救済優先報知期間内の値であるので、この場合も、S 1 3 5 4 の処理をスキップして、処理を S 1 3 5 5 に移行する。

【 9 7 5 1 】

次に、図 4 8 3 (a) を参照して、第 2 6 実施形態において、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 により実行される背面画像系コマンド処理 (S 2 1 1 5) の詳細について説明する。図 4 8 3 (a) は、第 2 6 実施形態の背面画像系コマンド処理 (S 2 1 1 5) を示すフローチャートである。第 2 6 実施形態の背面画像系コマンド処理 (S 2 1 1 5) と、第 2 6 実施形態の背面画像系コマンド処理 (S 2 1 1 5) との異なる点は、曖昧報知期間中示唆フラグ 2 3 3 m の更新処理が追加されている点である。

【 9 7 5 2 】

背面画像系コマンド処理 (S 2 1 1 3) では、まず、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し (S 2 2 0 1)、背面画像変更コマンドがあれば (S 2 2 0 1 : Yes)、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を後述する通常画像転送設定処理 (図 4 6 5 参照) に通知する背面画像変更フラグをオンに設定し (S 2 2 0 2) 処理を S 2 2 0 5 へ移行する。

【 9 7 5 3 】

S 2 2 0 1 の処理において、未処理のコマンドの中に背面画像変更コマンドがないと判別された場合 (S 2 2 0 1 : No)、次いで、未処理のコマンドの中に、曖昧報知期間中示唆コマンドがあるか否かを判別し (S 2 2 0 3)、曖昧報知期間中示唆コマンドがあれば (S 2 2 0 3 : Yes)、曖昧報知期間中示唆フラグ 2 3 3 m をオンに設定し (S 2 2 0 4)、処理を S 2 2 0 5 に移行する。

【 9 7 5 4 】

次に、図 4 8 4 を参照して、第 2 6 実施形態のパチンコ機 1 0 において、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる演出について説明する。図 4 8 4 は、「通常遊技状態 A」の曖昧報知期間中に特図 1 小当たりに当選した場合における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出の推移を示した図である。

【 9 7 5 5 】

より詳細には、図 4 8 4 (a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「5 5 1」(即ち、曖昧報知期間)となっている状態において第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている状態を示した図であり、図 4 8 4 (b) は、図 4 8 4 (a) の状態から、実行中となっていた特別図柄の変動表示が特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、図 4 8 4 (c) は、図 4 8 4 (b) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【 9 7 5 6 】

図 4 8 4 (a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「5 5 1」(即ち、曖昧報知期間)となっている状態において第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっている状態を示している。

【 9 7 5 7 】

図 4 8 4 (a) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用変動領域 8 7 b が点滅している状態が表示されており、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。また、主表示領域 D m の中央部分では、第 3 図柄が変動中となっている状態が表示されている。

【 9 7 5 8 】

また、主表示領域 D m の左上部分に、救済カウンタ 2 0 3 r の値を示す文字メッセージ 8 1 a が表示されており、該救済カウンタ 2 0 3 r の値が「5 5 1」となっており、図 4 7 0 に示す損益分岐回数テーブル 2 2 2 f のとおり、曖昧報知期間における変動演出であることを示している。

【 9 7 5 9 】

さらに、主表示領域 D m の上部分には、文字メッセージ 8 1 k が表示されており、「曖昧期間中」の文字が右から左へと流れて表示されている。この文字メッセージ 8 1 k は、曖

10

20

30

40

50

味報知期間（図４７０参照）における変動演出の実行中において常時表示されるように構成されている。遊技者はこの文字メッセージ８１ｋを確認することで、現在実行中の特別図柄の変動表示が曖昧報知期間における実行であることを認識でき、特別図柄の変動表示が特図１小当たりに当選した場合の小当たり遊技において、右打ち遊技を実行して大当たり状態を発生させるべきか否かを事前に検討しておくことができる。

【９７６０】

次いで、図４８４（ｂ）は、図４８４（ａ）の状態から、実行中となっていた特別図柄の変動表示が特図１小当たりに当選し、変動演出が終了して第３図柄が停止した状態を示している。

【９７６１】

主表示領域Ｄｍの中央部分には、第３図柄８１ｂが停止しており特図１小当たりに当選したことを示している。なお、第２６実施形態のパチンコ機１０では、曖昧報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、において、遊技者が獲得し得る出玉の期待値を比較すると、その差異は僅少であるため、いずれかの打ち方を行うことで明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。

【９７６２】

よって、図４８４（ｂ）の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技の実行有無にかかわらず、獲得し得る出玉の期待値に大きな差異がないことを示唆するために、第３図柄８１ｂの左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「２」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。また、主表示領域Ｄｍの右上部分、特図１用変動領域８７ｂが青で停止しており、第１特別図柄の変動表示が小当たりに当選したことを示している。

【９７６３】

次いで、図４８４（ｃ）は、図４８４（ｂ）の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。

【９７６４】

また、主表示領域Ｄｍの中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ８１ｇが表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。さらに、主表示領域Ｄｍの下段左部分には「Ｖ獲得で大当たりでい」の文字メッセージ８１ｈが表示されており、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【９７６５】

また、主表示領域Ｄｍの中段左部分には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄８１ｅが表示されており、さらに、主表示領域Ｄｍの右下部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄８１ｉが表示されている。この２のキャラクタ図柄８１ｅ及び８１ｉは、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出において表示されるキャラクタ図柄（図４７６（ｂ）の８１ｅ及び図４７６（ｄ）の８１ｉ参照）である。

【９７６６】

以上、説明したように、第２６実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間と救済優先報知期間の間の期間である、曖昧報知期間において、特別図柄の変動演出の実行中は、曖昧報知期間中であることを示唆する表示を第３図柄表示装置８１において行うように構成する。

【９７６７】

このように構成することで、遊技者は第３図柄表示装置８１の変動演出を確認すれば、現在の特別図柄の変動演出の実行回数が曖昧報知期間であることを認識することができる。

【９７６８】

その結果、曖昧報知期間中に特図１小当たりに当選した場合に、該小当たり遊技で大当たりを発生させるべきか否かを事前に判断することができ、該小当たり遊技中において、戸惑うことなく円滑に遊技することができる。

10

20

30

40

50

【 9 7 6 9 】

その他、第 2 6 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 2 2 実施形態及び第 2 3 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【 9 7 7 0 】

< 第 2 7 実施形態 >

次いで、図 4 8 5 及び図 4 8 6 を参照して、本発明を適用した第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。以下、第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 2 2 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

10

【 9 7 7 1 】

従来、所定の期間が経過した後に予め定めた遊技者に有利な遊技状態に移行して遊技者に利益を付与する遊技機がある。有利な遊技状態において、遊技者の遊技により所定の条件が成立した場合に遊技者は賞球を得ることができる。

【 9 7 7 2 】

このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。

【 9 7 7 3 】

具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一様である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに関して生じる興味も得ることができない。

20

【 9 7 7 4 】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興味を高めることを目的としている。

【 9 7 7 5 】

より具体的には、例えば、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において、大当たりを発生可能な（即ち、特定領域 6 5 d を通過可能な）小当たり当選時に、該小当たりで大当たりを発生させるか否かの選択肢を設けた遊技性とする事で、遊技のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に対して、獲得可能な出玉の期待値がより高くなる打ち方報知を実行できる遊技機を提供することを目的としている。

30

【 9 7 7 6 】

本目的を達成するために、第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記特定タイミングで前記第 2 報知態様に切り替わった後は少なくとも前記特定利益が発生するまでは前記第 1 報知態様に切り替わることはないように構成されている。

40

50

【 9 7 7 7 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定期間」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

10

【 9 7 7 8 】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【 9 7 7 9 】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

20

【 9 7 8 0 】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

30

【 9 7 8 1 】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

40

【 9 7 8 2 】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【 9 7 8 3 】

50

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

10

【 9 7 8 4 】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

20

【 9 7 8 5 】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【 9 7 8 6 】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が入検知されることなどが挙げられる。

30

【 9 7 8 7 】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

【 9 7 8 8 】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第３図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【 9 7 8 9 】

40

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了し

50

て特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【 9 7 9 0 】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たり

10

に当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【 9 7 9 1 】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

20

【 9 7 9 2 】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

30

【 9 7 9 3 】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

40

【 9 7 9 4 】

さらに、報知態様は、少なくとも2種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を

50

異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【 9 7 9 5 】

ここで、図 4 8 5 及び図 4 8 6 を参照して、第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 において、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる演出について説明する。図 4 8 5 及び図 4 8 6 は、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出の推移を示した図である。

【 9 7 9 6 】

より詳細には、図 4 8 5 (a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「 5 8 」(即ち、大当たり優先報知期間)となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、図 4 8 5 (b) は、図 4 8 5 (a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【 9 7 9 7 】

さらに、図 4 8 5 (c) は、図 4 8 5 (b) の状態から、特定領域 6 5 d を球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態 A」に戻り、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「 5 5 0 」(即ち、救済優先報知期間)となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、図 4 8 5 (d) は、図 4 8 5 (c) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【 9 7 9 8 】

さらに、図 4 8 6 (a) は、図 4 8 5 (d) の状態から、特定領域 6 5 d を球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態 A」に戻り、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「 6 3 7 」(即ち、救済優先報知期間)となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、図 4 8 6 (b) は、図 4 8 6 (a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【 9 7 9 9 】

図 4 8 5 (a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「 5 8 」(即ち、大当たり優先報知期間)となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示している。

【 9 8 0 0 】

図 4 8 5 (a) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の左上部分に、救済カウンタ 2 0 3 r の値を示す文字メッセージ 8 1 a が表示されており、該救済カウンタ 2 0 3 r の値が「 5 8 」となっており、図 4 0 7 に示す損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。

【 9 8 0 1 】

また、主表示領域 D m の中央部分には、第 3 図柄 8 1 b が停止しており、特図 1 小当たりに当選したことを示している。なお、第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【 9 8 0 2 】

よって、図 4 8 5 (a) の状況では、この後実行される小当たり遊技において、遊技者に右打ち遊技を実行させ、大当たり遊技を発生させることを示唆するために、第 3 図柄 8 1 b の各図柄列に同一図柄(ここでは数字の「 2 」)を停止させている。

【 9 8 0 3 】

次いで、図 4 8 5 (b) は、図 4 8 5 (a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち指

10

20

30

40

50

示 8 9 が表示されており、該小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【 9 8 0 4 】

また、主表示領域 D m の中段右部分には「右打ち」の文字メッセージ 8 1 c が、主表示領域 D m の下段右部分には「V を狙え」の文字メッセージ 8 1 d が、それぞれ表示されており、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域 D m の左側には少年が右側を向いて手を上げたキャラクタ図柄 8 1 e が表示されており、こちらも右打ち遊技を示唆する演出となっている。

【 9 8 0 5 】

次いで、図 4 8 5 (c) は、図 4 8 5 (b) の状態から、特定領域 6 5 d を球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態 A」に戻り、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「6 3 7」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示している。

10

【 9 8 0 6 】

図 4 8 5 (c) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の左上部分に、救済カウンタ 2 0 3 r の値を示す文字メッセージ 8 1 a が表示されており、該救済カウンタ 2 0 3 r の値が「5 5 0」となっており、図 4 8 5 (a) 及び図 4 8 5 (b) に示す状態から、大当たり状態に移行することなく「通常遊技状態 A」に戻り、該「通常遊技状態 A」において第 1 特別図柄の変動表示が複数回実行されたことを示している。また、図 4 8 5 (c) の変動演出は、図 4 0 7 に示す損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に設定されている通り、救済優先報知期間における変動演出であることを示している。

20

【 9 8 0 7 】

さらに、主表示領域 D m の中央部分には、第 3 図柄 8 1 b が停止しており、特図 1 小当たり当選したことを示している。なお、上述したように、第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、救済優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【 9 8 0 8 】

よって、図 4 8 5 (c) の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技を実行せず、大当たり遊技を発生させない方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることを示唆するために、第 3 図柄 8 1 b の左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「2」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。

30

【 9 8 0 9 】

次いで、図 4 8 5 (d) は、図 4 8 5 (c) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。

【 9 8 1 0 】

主表示領域 D m の上部分には「まもなく救済条件成立回数だけど」の文字メッセージ 8 1 f が表示されており、文字通り、特別図柄の動的表示を数回転実行することで救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行することを示唆している。

40

【 9 8 1 1 】

また、主表示領域 D m の中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ 8 1 g が表示されており、図 4 8 5 (b) の文字メッセージ 8 1 c と比較すると、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【 9 8 1 2 】

さらに、主表示領域 D m の下段右部分には「V 獲得で大当たりでい」の文字メッセージ 8 1 h が表示されており、図 4 8 5 (b) の文字メッセージ 8 1 d と比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【 9 8 1 3 】

50

また、主表示領域 D m の左部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄 8 1 i が表示されており、図 4 8 5 (b) のキャラクタ図柄 8 1 e と比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。

【 9 8 1 4 】

このように、図 4 8 5 (d) に示す右打ち報知演出は、図 4 8 5 (b) に示す、大当たり優先報知期間における特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出（即ち、大当たり優先報知演出）から、救済優先報知期間における特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出）に切り替わったことを示している。

10

【 9 8 1 5 】

次いで、図 4 8 6 (a) は、図 4 8 5 (d) の状態から、特定領域 6 5 d を球が通過せず、大当たり状態に移行することなく小当たり状態が終了して「通常遊技状態 A」に戻り、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「6 3 7」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図 1 小当たり当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示している。

【 9 8 1 6 】

図 4 8 6 (a) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の左上部分に、救済カウンタ 2 0 3 r の値を示す文字メッセージ 8 1 a が表示されており、該救済カウンタ 2 0 3 r の値が「6 3 7」となっており、図 4 8 5 (c) 及び図 4 8 5 (d) に示す状態から、大当たり状態に移行することなく「通常遊技状態 A」に戻り、該「通常遊技状態 A」において第 1 特別図柄の変動表示が複数回実行されたことを示している。また、図 4 8 6 (a) の変動演出は、図 4 0 7 に示す損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に設定されている通り、救済優先報知期間における変動演出であることを示している。

20

【 9 8 1 7 】

さらに、主表示領域 D m の中央部分には、第 3 図柄 8 1 b が停止しており、特図 1 小当たり当選したことを示している。なお、第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、救済優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【 9 8 1 8 】

30

よって、図 4 8 6 (a) の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技を実行せず、大当たり遊技を発生させない方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることを示唆するために、第 3 図柄 8 1 b の左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「2」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。

【 9 8 1 9 】

次いで、図 4 8 6 (b) は、図 4 8 6 (a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。

【 9 8 2 0 】

主表示領域 D m の上部分には「まもなく救済条件成立回数だけど」の文字メッセージ 8 1 f が表示されており、文字通り、特別図柄の動的表示を数回転実行することで救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行することを示唆している。

40

【 9 8 2 1 】

また、主表示領域 D m の中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ 8 1 g が表示されており、図 4 8 5 (b) の文字メッセージ 8 1 c と比較すると、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【 9 8 2 2 】

さらに、主表示領域 D m の下段右部分には「V 獲得で大当たりでい」の文字メッセージ 8 1 h が表示されており、図 4 8 5 (b) の文字メッセージ 8 1 d と比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

50

【 9 8 2 3 】

また、主表示領域 D m の左部分には少年が下を向いているキャラクタ図柄 8 1 i が表示されており、図 4 8 5 (b) のキャラクタ図柄 8 1 e と比較すると、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。

【 9 8 2 4 】

このように、図 4 8 6 (b) に示す右打ち報知演出は、図 4 8 5 (d) に示す、救済優先報知期間における特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出）と同様の演出が実行されており、救済優先報知期間において特図 1 小当たりに当選して以降、右打ち報知演出の内容が切り替わっていないことを示している。

10

【 9 8 2 5 】

このように構成することで、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選し、該小当たりの右打ち報知演出で救済優先報知演出が実行された場合、以降、いずれかの大当たりを発生させるまでは、特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となり、大当たり優先報知演出に切り替わらないようにすることができる。

【 9 8 2 6 】

その結果、救済優先報知期間において特図 1 小当たりに当選し、小当たり当選時の左打ち遊技方法で遊技を実行中に、再度特図 1 小当たりに当選した場合であっても、前回と同様に救済優先報知演出が実行されるため、遊技者は安心して、継続して「普図低確時間短縮状態」を目指すことができる。

20

【 9 8 2 7 】

一方、仮に、救済優先報知期間において特図 1 小当たりに当選した場合の右打ち報知演出において大当たり優先報知演出が実行され得るように構成されている場合、救済優先放置期間中に小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行して、救済条件成立を目指している最中に、特図 1 小当たりに当選し、大当たり優先報知演出が実行されてしまう可能性がある。

【 9 8 2 8 】

このような状況が発生した場合、遊技者は、特図 1 小当たり当選時の救済優先報知演出に従って、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって小当たり当選に基づく大当たりの発生を回避し、救済条件成立に向けて持ち玉を消費して左打ちを実行していたにもかかわらず、次の特図 1 小当たりでは大当たり優先報知演出が実行されて大当たり状態に移行することを示唆され、遊技者は困惑し、いずれの打ち方をすべきかが分からなくなり、パチンコ機 1 0 の遊技を中止してしまうおそれがある。

30

【 9 8 2 9 】

このような状況を避けるため、第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出が大当たり優先報知演出から救済優先報知演出に切り替わった場合、以降、いずれかの大当たりを発生させるまでは、特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となり、大当たり優先報知演出に切り替わらないように構成されている。

【 9 8 3 0 】

以上、説明したように、第 2 7 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり優先報知期間における特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出では、大当たり優先報知演出が実行され、救済優先報知期間における特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出では、救済優先報知演出が実行されるように構成する。

40

【 9 8 3 1 】

このように構成することで、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出が大当たり優先報知演出から救済優先報知演出に切り替わった場合、以降、いずれかの大当たりを発生させるまでは、特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出は救済優先報知演出となり、大当たり優先報知演出に切り替わらないようにすることができる。

【 9 8 3 2 】

50

その結果、救済優先報知期間において特図 1 小当たりに当選し、小当たり当選時の左打ち遊技方法で遊技を実行中に、再度特図 1 小当たりに当選した場合であっても、前回と同様に救済優先報知期間用の右打ち報知演出が実行されるため、遊技者は安心して、継続して「普図低確時間短縮状態」を目指すことができる。

【 9 8 3 3 】

その他、第 2 7 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 2 2 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【 9 8 3 4 】

< 第 2 8 実施形態 >

次いで、図 4 8 7 ~ 図 5 0 2 を参照して、本発明を適用した第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。以下、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 2 2 実施形態及び第 2 3 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 2 2 実施形態及び第 2 3 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 2 2 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 9 8 3 5 】

第 2 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、救済条件成立回数が 1 の値（即ち、「800 回」）に設定されており、該救済条件成立回数に基づいて大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間が設定され（図 4 7 0 参照）、各期間と、小当たり当選時における特別図柄の実行回数と、を比較して、小当たり当選時における右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成されている。

【 9 8 3 6 】

しかし、救済条件成立回数が 1 の値に設定されている場合、実際の遊技ホールにおけるパチンコ機 1 0 の運用状況によっては、遊技ホールの開店後の早いタイミングでパチンコ機 1 0 の遊技を中止されてしまい、パチンコ機 1 0 の稼働低下を招くおそれがあり、救済条件の設定に関して、さらなる内容の向上が求められる。

【 9 8 3 7 】

具体的には、例えば、遊技ホールの開店時からパチンコ機 1 0 を遊技し、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合の特別図柄の動的表示の実行回数によっては、遊技ホールの開店時におけるパチンコ機 1 0 が R A M クリア直後の状態ではないことが判別可能となり、前稼働日からパチンコ機 1 0 の設定値の変更がされていないと判断され、パチンコ機 1 0 の遊技を中止されてしまう可能性がある。

【 9 8 3 8 】

第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、救済条件成立に関する制御を好適に行い、パチンコ機 1 0 の稼働低下を抑制することを目的としている。

【 9 8 3 9 】

本目的を達成するために、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果

10

20

30

40

50

となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第2報知態様に切り替える切替手段を備え、前記遊技機は、前記特定情報が前記所定の更新状態となるまでの更新回数は、複数の更新回数の中から抽選で1の更新回数が決定される。

【9840】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定期間」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

10

【9841】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

20

【9842】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【9843】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

30

40

【9844】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【9845】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通

50

常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【 9 8 4 6 】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、R A M に設けられるカウンタの値や、R A M の所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の 1 の可動における可動時間、大入賞口など可動体の 1 の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の 1 の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【 9 8 4 7 】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【 9 8 4 8 】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【 9 8 4 9 】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「 0 」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が増加されることなどが挙げられる。

【 9 8 5 0 】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図 1 始動口、特図 2 始動口、普図始動口などが挙げられる。

【 9 8 5 1 】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第 3 図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【 9 8 5 2 】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終

了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【 9 8 5 3 】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【 9 8 5 4 】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【 9 8 5 5 】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【 9 8 5 6 】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

10

20

30

40

50

【 9 8 5 7 】

さらに、報知態様は、少なくとも 2 種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【 9 8 5 8 】

まず、図 4 8 7 を参照して、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 4 8 7 は、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。第 2 3 実施形態のブロック図と、第 2 8 実施形態のブロック図との異なる点は、ROM 2 0 2 内に救済条件成立回数テーブル 2 0 2 n が追加されている点と、RAM 2 0 3 内に救済条件成立回数格納エリア 2 0 3 q が追加されている点と、である。

10

【 9 8 5 9 】

ここで、図 4 8 8 を参照して、第 2 8 実施形態の救済条件成立回数テーブル 2 0 2 n について説明する。図 4 8 8 は、第 2 8 実施形態の ROM 2 0 2 に記憶される救済条件成立回数テーブル 2 0 2 n の一例を模式的に示した模式図である。

【 9 8 6 0 】

救済条件成立回数テーブル 2 0 2 n は、電源投入時の RAM 2 0 3 初期化処理時及び大当たり遊技の終了時に参照され、3 の救済条件成立回数（即ち、「7 0 0 回」、「8 0 0 回」又は「9 0 0 回」）の中から、遊技状態及びその他の状況にかかわらず無作為に 1 の救済条件成立回数が抽選される。そして、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の動的表示の実行回数が抽選された救済条件成立回数に達した場合に「普図低確時間短縮状態」に移行するように構成されている。

20

【 9 8 6 1 】

従って、詳細は後述するが、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、選択されている救済条件成立回数によって、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間に異なる値が設定されるように構成されている（図 4 9 2 参照）。

【 9 8 6 2 】

また、第 2 3 実施形態のパチンコ機 1 0 及び第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、特別図柄の動的表示の演出が実行される第 3 図柄表示装置 8 1 内においては、救済条件成立回数までの残りの回転数の表示を行わないように構成されている。このため、遊技者は、現在の遊技状態において、いずれの救済条件成立回数が選択されているのかを知り得ず、救済条件成立回数までの残りの回転数を知り得ないように構成されている。

30

【 9 8 6 3 】

ここで、第 2 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、救済条件成立回数が 1 の値（即ち、「8 0 0 回」）のみに設定されているため、遊技ホールの開店時からパチンコ機 1 0 を遊技した場合において、設定値の変更有無の把握が容易となり、その結果、パチンコ機 1 0 の稼働低下を招いてしまうおそれがある。

40

【 9 8 6 4 】

より詳細に説明すると、第 2 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、救済条件成立回数が 1 の値（即ち、「8 0 0 回」）のみに構成されており、損益分岐回数は「5 4 3 回転」となるように構成されている（図 4 7 0 参照）。よって、パチンコ機 1 0 の RAM クリア時又は大当たり終了後からの特別図柄の動的表示の実行回数が「0 回転～5 2 3 回転」までの間に特図 1 小当たりに当選した場合には、右打ち報知演出として大当たり優先報知演出が実行されるように構成されている。

【 9 8 6 5 】

従って、仮に、第 2 3 実施形態のパチンコ機 1 0 において、遊技ホールの開店時からパチンコ機 1 0 を遊技した場合であって、遊技開始から特別図柄の動的表示を「4 3 0 回転」

50

実行させた時点で特図 1 小当たりに当選し、右打ち報知演出として曖昧報知演出が実行された場合を想定する。この場合、曖昧報知演出が実行されていることから、遊技中のパチンコ機 10 の R A M クリア時又は大当たり終了後からの特別図柄の動的表示の実行回数は「524 回転～563 回転」であると判別可能となる（図 470 参照）。

【9866】

しかしながら、遊技者は特別図柄の動的表示を 430 回転しか実行させていないため、遊技中のパチンコ機 10 は、遊技ホールの開店時において R A M クリア直後又は大当たり終了直後の状態ではなかったと推測できる。

【9867】

また、仮に、遊技ホールの開店前にパチンコ機 10 の設定値を変更していれば、パチンコ機 10 は R A M クリア状態になることから（図 416 の S118 及び S117 参照）、遊技ホールの開店前にパチンコ機 10 の設定値の変更がされていないことが判別可能となる。

【9868】

このような状況において、前稼働日のパチンコ機 10 の稼働データが、あまり出玉を獲得しておらず、魅力的なデータになっていない場合、遊技者はパチンコ機 10 の設定値が低く設定されていると推測してしまうおそれがあり、かつ、該稼働データの状態からパチンコ機 10 の設定値の変更がされていないことから、現在のパチンコ機 10 も出玉を獲得し難い設定値であると判断し、遊技を中止してしまい、パチンコ機 10 の稼働低下につながるおそれがある。

【9869】

一方、第 28 実施形態のパチンコ機 10 のように、救済条件成立回数が 3 の値（「700 回」、「800 回」又は「900 回」）の中から無作為に抽選されるように構成されている場合を想定する。そして、遊技ホールの開店時からパチンコ機 10 を遊技した場合であって、遊技開始から特別図柄の動的表示を「430 回転」実行させた時点でいずれかの小当たりに当選し、右打ち報知演出として曖昧報知演出が実行された場合、現在のパチンコ機 10 の救済条件成立回数が「700 回」に設定されていれば、曖昧報知期間が「424～463 回転」となり（図 492 参照）、遊技ホールの開店時におけるパチンコ機 10 が R A M クリア直後又は大当たり終了直後であって、前稼働日からパチンコ機 10 の設定値の変更がされた状態であった可能性も考えられ、出玉を獲得し易い設定値に変更されている可能性も考えられるため、少なくとも遊技を中止する理由が減少し、遊技を継続する可能性が高くなる。

【9870】

このように、救済条件成立回数が複数の値の中から無作為に抽選されるように構成されることで、遊技ホールの開店時からパチンコ機 10 の遊技を開始した場合における設定値の変更有無の判別を困難にすることができ、パチンコ機 10 の稼働低下を軽減することができる。

【9871】

また、上述したように、第 23 実施形態のパチンコ機 10 では、「通常遊技状態 A」における特図 1 小当たり当選時に、1 ラウンド目の小当たり遊技中に右打ち遊技を実行して特定領域 65d に球を通過させて大当たり遊技を発生させ、「普図高確時間短縮状態 A」に移行させた場合と、「通常遊技状態 A」において特別図柄の動的表示の実行回数が救済条件成立回数に到達し、「普図低確時間短縮状態」に移行した場合と、の 2 の事象を比較すると、後者である「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【9872】

従って、第 23 実施形態のパチンコ機 10 のように、救済条件成立回数が 1 の値（即ち、「800 回」）のみに設定されている場合、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間がそれぞれ 1 の値に設定されるため（図 470 参照）、遊技者は、特図 1 小当たり当選時において実行される右打ち報知演出を確認しなくても、ホールに設置されたデータ表示器等で特別図柄の動的表示の実行回数を確認することで、いずれの打ち方を

10

20

30

40

50

実行すべきかが判断可能となってしまうおそれがある。

【 9 8 7 3 】

しかしながら、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 のように、救済条件成立回数が救済条件成立回数テーブル 2 0 2 n に設定された 3 の値の中から無作為に抽選され、その時点で設定されている救済条件成立回数を遊技者が知り得ないように構成することで、遊技者は小当たり当選時の O P 時間において実行される右打ち報知演出を確認して、いずれの打ち方をすべきかを判断させるようにすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 9 8 7 4 】

次に、第 2 8 実施形態の主制御装置 1 1 0 において、R A M 2 0 3 に格納される救済条件成立回数格納エリア 2 0 3 q について説明する。救済条件成立回数格納エリア 2 0 3 q は、特別図柄の動的表示の実行回数に基づいて「普図低確時間短縮状態」に移行するか否かを判定するための救済条件成立回数を記憶するメモリである。

10

【 9 8 7 5 】

M P U 2 0 1 は、電源投入後の R A M 2 0 3 の初期設定時及び大当たり終了時において、救済条件成立回数抽選処理を実施し（図 4 9 3 の S 1 6 1 及び図 4 9 6 の S 1 6 1 参照）、該救済条件成立回数抽選処理で抽選された救済条件成立回数の値を救済条件成立回数格納エリア 2 0 3 q へ格納する（図 4 9 4 の S 1 4 2 参照）。また、大当たり時に初期化処理としてクリアされる（図 4 9 5 の S 6 0 4 参照）。格納された救済条件成立回数格納エリア 2 0 3 q の値は、救済到達計数処理において、救済条件成立回数に達したか否かの判定処理で参照される（図 4 2 6 の S 5 4 0 3 参照）。

20

【 9 8 7 6 】

次に、図 4 8 9 を参照して、第 2 8 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の詳細な電氣的構成について説明する。図 4 8 9 は、主に第 2 8 実施形態における音声ランプ制御装置 1 1 3 の電氣的構成を示すブロック図である。第 2 3 実施形態のブロック図と、第 2 8 実施形態のブロック図と、の異なる点は、R A M 2 2 3 において、サブ救済条件成立回数格納エリア 2 2 3 h 及びサブベース値格納エリア 2 2 3 o が追加されている点と、R T C 2 4 5 が追加されている点と、である。

【 9 8 7 7 】

サブ救済条件成立回数格納エリア 2 2 3 h は、現在のパチンコ機 1 0 の救済条件成立回数を記憶するメモリである。

30

【 9 8 7 8 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、電源投入時及び大当たり終了時において主制御装置 1 1 0 より送信される救済条件成立回数コマンドを受信すると、該当情報をサブ救済条件成立回数格納エリア 2 2 3 h に格納する（図 4 9 9 の S 1 2 7 4 参照）。また、このサブ救済条件成立回数格納エリア 2 2 3 h は、大当たりに当選したタイミングでクリアされる（図 5 0 1 の S 1 4 2 2 参照）。

【 9 8 7 9 】

サブベース値格納エリア 2 2 3 n は、主制御装置 1 1 0 によってベース表示装置 4 0 1 に表示されるリアルタイムベース値と同様の値が格納されるエリアである。

【 9 8 8 0 】

40

このサブベース値格納エリア 2 2 3 n は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理における R A M の初期値設定処理においてクリアされる（図 4 9 8 の S 1 0 1 0 参照）。そして、主制御装置 1 1 0 から送信されるベース値コマンドの受信時に、該受信したリアルタイムベース値が格納される（図 4 9 9 の S 1 2 7 2 参照）。

【 9 8 8 1 】

第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、サブベース値格納エリア 2 2 3 o に格納したリアルタイムベース値と、サブ救済条件成立回数格納エリア 2 2 3 h に格納した救済条件成立回数と、に基づいて、現在のパチンコ機 1 0 における損益分岐回数を算出し、さらに、該損益分岐回数より大当たり優先報知回数（大当たり優先報知期間と曖昧報知期間との境目となる回転数）及び曖昧報知回数（曖昧報知期間と救済優先報知期間との境目となる回

50

転数)を算出して(図499のS1275及びS1276参照)、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間を設定する(図490~図492にて詳細を後述)。

【9882】

次いで、RTC245は、現在の日時を計時することができる機能を有しており、RTC制御部246と、レジスタ247と、RTC用電源248とで構成されている。RTC制御部246は、レジスタ247を利用(制御)して、現在の日時の計時など各種の制御を行う。レジスタ247は、レジスタテーブルを有しており、このレジスタテーブルには計時レジスタ247aが含まれている。

【9883】

計時レジスタ247aは、現在の日時を計時するためのレジスタであり、現在日時情報としてのレジスタ値が1秒毎に更新される。本実施形態では、計時レジスタ247aにおける現在日時情報には、現在の「年」、「月」、「日」、「時」、「分」、「秒」を特定可能な情報が含まれている。

【9884】

RTC用電源248は、パチンコ機10の電源とは異なるRTC245専用の電源であり、パチンコ機10の電源が断たれた電断状態でもRTC制御部246及びレジスタ247に電力を供給することができる。したがって、計時レジスタ247aは、電断状態であっても現在日時情報を更新可能である。本実施形態では、RTC用電源248には、ボタン型電池が用いられている。

【9885】

第28実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選した場合に、RTC245より現在時刻を参照し、現在時刻が20時以降の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数にかかわらず、大当たり優先報知を行うように構成されている(図492にて詳細を後述)。

【9886】

次に、図490及び図491を参照して、第28実施形態のパチンコ機10において、「通常遊技状態A」中の特図1小当たり選時に大当たりさせた場合、及び、該小当たり遊技で大当たりさせずに「通常遊技状態A」に戻り、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行させた場合、の各状態別の期待獲得球数について説明する。図490及び図491は、第28実施形態の「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時に右打ち遊技を行って大当たりを発生させた場合の平均獲得球数と、該小当たり当選時に右打ち遊技を行わず、「通常遊技状態A」に戻って再び特別図柄の動的表示を実行させ、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させた場合の平均獲得球数と、について、遊技状態別に2の平均獲得球数の差異をまとめた表である。

【9887】

第28実施形態のパチンコ機10では、この図490及び図491の表から算出される損益分岐回数に基づいて、損益分岐回数テーブル222f(図492参照)が設定されている。また、音声ランプ制御装置113は、電源投入時及び大当たり終了時に主制御装置110より送信される救済条件成立回数コマンドの受信時において損益分岐回数テーブル222fを参照し、その時点でのリアルタイムベース値と救済条件成立回数とに基づいて大当たり優先報知回数格納エリア223m、曖昧報知回数格納エリア223nに値をセットし、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間を設定する。

【9888】

そして、「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選した場合に、設定された大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間と、該小当たり当選時の回転数と、を比較し、該小当たり当選時のOP時間において行う右打ち報知演出の内容を決定する。

【9889】

ここで、上述したように、第23実施形態のパチンコ機10では、1の損益分岐回数の値が設定されており、該損益分岐回数に基づいて、1の大当たり優先報知期間、曖昧報知期

10

20

30

40

50

間および救済優先報知期間が設定されている（図４７０参照）。そして、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たり時に当選した場合に、特別図柄の動的表示の実行回数と、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間と、を比較して、該小当たり当選時の右打ち報知演出の内容を決定するように構成されている。

【９８９０】

しかしながら、ホールに設置されているパチンコ機１０それぞれには、遊技釘や球発射ユニット１１２a等の状態により、若干ながら個体差が存在する可能性があり、さらに、遊技者の遊技方法も同一ではないため、第２３実施形態のパチンコ機１０に設定された損益分岐回数と、実際に遊技されているパチンコ機１０における損益分岐回数と、の間に誤差が生じる可能性がある。

10

【９８９１】

より詳細には、上述したように、第２３実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」におけるベース値は「３０」であることを前提として、１の損益分岐回数が設定されている。一方、例えば、長期間のパチンコ機１０の稼働によって遊技釘や球発射ユニット１１２a等の状態が変化し、左打ち遊技時における第１始動口６４や一般入賞口６３への入賞率が変化すること考えられる。

【９８９２】

そして、仮に、「通常遊技状態」におけるベース値が変化（例えば、「３６」など）した場合、該「通常遊技状態」中の左打ち遊技時において特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出される球の数が増加するため、救済条件成立回数に達するまでの使用する（減少する）持ち玉数も変化する。

20

【９８９３】

このような場合、例えば、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり時の右打ち報知演出として大当たり優先報知演出が実行された場合（即ち、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなる）であっても、実際には、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることも想定される。

【９８９４】

従って、第２８実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対してコマンド送信されるリアルタイムベース値及び救済条件成立回数に基づいて損益分岐回数を設定し、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間の算出を行う。

30

【９８９５】

このように構成することで、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たり時に当選した場合に、より正確な右打ち報知演出を実行することができる。

【９８９６】

図４９０のNo. １のケースに示すように、リアルタイムベース値（サブベース値格納エリア２２３nに格納された値であり、図４９０における「ベース値」欄）が「３０」で、救済条件成立回数（サブ救済条件成立回数格納エリアに格納された値）が「７００回転」の状態において、特図１小当たり時に当選し、該小当たり当選時の回転数（サブ救済カウンタ２２３iに格納された値）が「４００回転」の場合、該小当たり遊技において右打ち遊技を行い、特定領域６５dに球を通過させて大当たりさせた場合の連荘終了までに遊技者が獲得し得る平均獲得球数は約４０００発（この場合における平均獲得球数を「 」とする）となる。

40

【９８９７】

ここでの連荘終了とは、「通常遊技状態Ａ」における特図１小当たり当選時に右打ち遊技を開始して大当たり状態に移行させてから、「普図高確時間短縮状態（普図高確時間短縮状態Ａ及び普図高確時間短縮状態Ｂ）」及び「通常遊技状態Ｂ」を経由して、再び「通常遊技状態Ａ」に戻る事象を意味する（図３９０参照）。

【９８９８】

50

一方、該小当たり当選時において右打ち遊技を行わずに大当たりを発生させなかった場合、救済条件成立回数が「700回転」であって、該小当たり当選時の回転数が「400回転」であるから、救済条件成立回数までの残りの回転数は「300回転」となる。

【9899】

また、第28実施形態のパチンコ機10では、左打ち遊技で発射された球が第1始動口64へ1分間に約6個程度（所謂、 $S1 = 6$ ）入賞するように構成されているため、左打ち遊技を継続した場合に、救済条件成立回数に達するまで（即ち、残りの「300回転」を実行するまで）に要する時間は約50分となる（図490における「救済条件成立回数までの「時間（分）」」欄）。よって、約50分の左打ち遊技で発射した球数は約5000発となり、リアルタイムベース値が「30」であるから、この間に賞球として払い出された球数は約1500発となる。つまり、約50分（約5000発の球の発射時）の左打ち遊技によって消費した球数は約3500発となる（図490における「救済条件成立回数までの「使用球数」」欄）。

10

【9900】

また、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合、連荘終了までに遊技者が獲得し得る平均獲得球数は約7000発となる（図490における「救済条件成立時の平均獲得球数」欄）。

【9901】

ここで、「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選してから、該小当たりで大当たりを発生させずに救済条件成立回数に達するまでに消費した球数は約3500発であるから、該特図1小当たり当選時から、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行した場合の平均獲得球数は、「救済条件成立時の平均獲得球数（7000）- 救済条件成立回数までの使用球数（3500）」から、約3500発（この場合における平均獲得球数を「 Δ 」とする）となる（図490における「小当たりA当選時から連荘終了までの「平均獲得球数（ Δ ）」」欄）。なお、該特図1小当たり当選時から、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行させ、連荘が終了するまでの時間は約70分となる（図490における「小当たりA当選時から連荘終了までの「平均消化時間（分）」」欄）。

20

【9902】

従って、No. 1のケースにおける小当たり当選時の右打ち遊技方法による平均獲得球数は約4000発（ Δ_1 ）であって、小当たり当選時の左打ち遊技方法による平均獲得球数は約3500発（ Δ_2 ）であるから、2の平均獲得球数の差分（ $\Delta_1 - \Delta_2$ ）は約500発となる（図490における「差分（ $\Delta_1 - \Delta_2$ ）」欄）。

30

【9903】

即ち、第28実施形態のパチンコ機10では、リアルタイムベース値が「30」で、救済条件成立回数が「700回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「400回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ Δ_1 ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ Δ_2 ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約500発多くなるように構成されている。

【9904】

同様に、No. 2のケースにおいては、リアルタイムベース値が「30」で、救済条件成立回数が「700回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「442回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ Δ_1 ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ Δ_2 ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約10発多くなるように構成されている。

40

【9905】

さらに、No. 3のケースにおいては、リアルタイムベース値が「30」で、救済条件成立回数が「700回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「443回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ Δ_1 ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ Δ_2 ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均

50

獲得球数が約 2 発少なくなるように構成されている。

【 9 9 0 6 】

また、No. 4 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 0 」で、救済条件成立回数が「 7 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 5 0 0 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 6 6 7 発少なくなるように構成されている。

【 9 9 0 7 】

このように、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、リアルタイムベース値が「 3 0 」で、救済条件成立回数が「 7 0 0 回転」の状態における「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が 4 4 2 回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

10

【 9 9 0 8 】

一方、リアルタイムベース値が「 3 0 」で、救済条件成立回数が「 7 0 0 回転」の状態における「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が 4 4 3 回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【 9 9 0 9 】

よって、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、リアルタイムベース値が「 3 0 」で、救済条件成立回数が「 7 0 0 回転」の場合、「 4 4 3 回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に格納している（図 4 9 2 参照）。

20

【 9 9 1 0 】

次いで、No. 5 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 0 」で、救済条件成立回数が「 8 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 5 0 0 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 5 0 0 発多くなるように構成されている。

【 9 9 1 1 】

また、No. 6 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 0 」で、救済条件成立回数が「 8 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 5 4 2 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 1 0 発多くなるように構成されている。

30

【 9 9 1 2 】

さらに、No. 7 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 0 」で、救済条件成立回数が「 8 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 5 4 3 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 2 発少なくなるように構成されている。

40

【 9 9 1 3 】

また、No. 8 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 0 」で、救済条件成立回数が「 8 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 6 0 0 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 6 6 7 発少なくなるように構成されている。

【 9 9 1 4 】

従って、リアルタイムベース値が「 3 0 」で、救済条件成立回数が「 8 0 0 回転」の状態における「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合、該小当たり当選時

50

の特別図柄の動的表示の回転数が542回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【9915】

一方、リアルタイムベース値が「30」で、救済条件成立回数が「800回転」の状態における「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選した場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が543回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【9916】

よって、第28実施形態のパチンコ機10では、リアルタイムベース値が「30」で、救済条件成立回数が「800回転」の場合、「543回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル222fに格納している(図492参照)。

【9917】

次いで、No.9のケースにおいては、リアルタイムベース値が「30」で、救済条件成立回数が「900回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「600回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約500発多くなるように構成されている。

【9918】

また、No.10のケースにおいては、リアルタイムベース値が「30」で、救済条件成立回数が「900回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「642回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約10発多くなるように構成されている。

【9919】

さらに、No.11のケースにおいては、リアルタイムベース値が「30」で、救済条件成立回数が「900回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「643回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約2発少なくなるように構成されている。

【9920】

また、No.12のケースにおいては、リアルタイムベース値が「30」で、救済条件成立回数が「900回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「700回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約667発少なくなるように構成されている。

【9921】

従って、リアルタイムベース値が「30」で、救済条件成立回数が「900回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が642回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【9922】

一方、リアルタイムベース値が「30」で、救済条件成立回数が「900回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が643回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【9923】

よって、第28実施形態のパチンコ機10では、リアルタイムベース値が「30」で、救済条件成立回数が「900回転」の場合、「643回転」を損益分岐回数として後述する

10

20

30

40

50

損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に格納している（図 4 9 2 参照）。

【 9 9 2 4 】

次いで、No. 13 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 2 」で、救済条件成立回数が「 7 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 4 0 0 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 4 0 0 発多くなるように構成されている。

【 9 9 2 5 】

また、No. 14 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 2 」で、救済条件成立回数が「 7 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 4 3 5 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 3 発多くなるように構成されている。

【 9 9 2 6 】

さらに、No. 15 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 2 」で、救済条件成立回数が「 7 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 4 3 6 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 8 発少なくなるように構成されている。

【 9 9 2 7 】

また、No. 16 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 2 」で、救済条件成立回数が「 7 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 5 0 0 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 7 3 3 発少なくなるように構成されている。

【 9 9 2 8 】

従って、リアルタイムベース値が「 3 2 」で、救済条件成立回数が「 7 0 0 回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が 4 3 5 回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【 9 9 2 9 】

一方、リアルタイムベース値が「 3 2 」で、救済条件成立回数が「 7 0 0 回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が 4 3 6 回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【 9 9 3 0 】

よって、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、リアルタイムベース値が「 3 2 」で、救済条件成立回数が「 7 0 0 回転」の場合、「 4 3 6 回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に格納している（図 4 9 2 参照）。

【 9 9 3 1 】

次いで、No. 17 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 2 」で、救済条件成立回数が「 8 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 5 0 0 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 4 0 0 発多くなるように構成されている。

【 9 9 3 2 】

また、No. 18 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 2 」で、救済条件成立回数が「 8 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 5 3 5 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均

10

20

30

40

50

獲得球数が約3発多くなるように構成されている。

【9933】

さらに、No. 19のケースにおいては、リアルタイムベース値が「32」で、救済条件成立回数が「800回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「536回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約8発少なくなるように構成されている。

【9934】

また、No. 20のケースにおいては、リアルタイムベース値が「32」で、救済条件成立回数が「800回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「600回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約733発少なくなるように構成されている。

10

【9935】

従って、リアルタイムベース値が「32」で、救済条件成立回数が「800回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が535回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【9936】

一方、リアルタイムベース値が「32」で、救済条件成立回数が「800回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が536回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

20

【9937】

よって、第28実施形態のパチンコ機10では、リアルタイムベース値が「32」で、救済条件成立回数が「800回転」の場合、「536回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル222fに格納している(図492参照)。

【9938】

次いで、No. 21のケースにおいては、リアルタイムベース値が「32」で、救済条件成立回数が「900回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「600回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約400発多くなるように構成されている。

30

【9939】

また、No. 22のケースにおいては、リアルタイムベース値が「32」で、救済条件成立回数が「900回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「635回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約3発多くなるように構成されている。

【9940】

さらに、No. 23のケースにおいては、リアルタイムベース値が「32」で、救済条件成立回数が「900回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「636回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約8発少なくなるように構成されている。

40

【9941】

また、No. 24のケースにおいては、リアルタイムベース値が「32」で、救済条件成立回数が「900回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「700回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均

50

獲得球数が約 7 3 3 発少なくなるように構成されている。

【 9 9 4 2 】

従って、リアルタイムベース値が「 3 2 」で、救済条件成立回数が「 9 0 0 回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が 6 3 5 回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【 9 9 4 3 】

一方、リアルタイムベース値が「 3 2 」で、救済条件成立回数が「 9 0 0 回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が 6 3 6 回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

10

【 9 9 4 4 】

よって、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、リアルタイムベース値が「 3 2 」で、救済条件成立回数が「 9 0 0 回転」の場合、「 6 3 6 回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に格納している（図 4 9 2 参照）。

【 9 9 4 5 】

次いで、図 4 9 1 に示すように N o . 1 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 4 」で、救済条件成立回数が「 7 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 4 0 0 回転」の時点で特図 1 小当たり当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 3 0 0 発多くなるように構成されている。

20

【 9 9 4 6 】

また、N o . 2 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 4 」で、救済条件成立回数が「 7 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 4 2 7 回転」の時点で特図 1 小当たり当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 3 発多くなるように構成されている。

【 9 9 4 7 】

さらに、N o . 3 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 4 」で、救済条件成立回数が「 7 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 4 2 8 回転」の時点で特図 1 小当たり当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 8 発少なくなるように構成されている。

30

【 9 9 4 8 】

また、N o . 4 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 4 」で、救済条件成立回数が「 7 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 5 0 0 回転」の時点で特図 1 小当たり当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 8 0 0 発少なくなるように構成されている。

【 9 9 4 9 】

従って、リアルタイムベース値が「 3 4 」で、救済条件成立回数が「 7 0 0 回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が 4 2 7 回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

40

【 9 9 5 0 】

一方、リアルタイムベース値が「 3 4 」で、救済条件成立回数が「 7 0 0 回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が 4 2 8 回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【 9 9 5 1 】

50

よって、第28実施形態のパチンコ機10では、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「700回転」の場合、「428回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル222fに格納している(図492参照)。

【9952】

次いで、No.5のケースにおいては、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「800回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「500回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約300発多くなるように構成されている。

【9953】

また、No.6のケースにおいては、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「800回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「527回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約3発多くなるように構成されている。

【9954】

さらに、No.7のケースにおいては、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「800回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「528回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約8発少なくなるように構成されている。

【9955】

また、No.8のケースにおいては、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「800回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「600回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約800発少なくなるように構成されている。

【9956】

従って、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「800回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が527回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【9957】

一方、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「800回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が528回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【9958】

よって、第28実施形態のパチンコ機10では、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「800回転」の場合、「528回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル222fに格納している(図492参照)。

【9959】

次いで、No.9のケースにおいては、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「900回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「600回転」の時点で特図1小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法()の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法()と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約300発多くなるように構成されている。

【9960】

また、No.10のケースにおいては、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「900回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「62

10

20

30

40

50

7 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 3 発多くなるように構成されている。

【9961】

さらに、No. 11 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「900 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「628 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 8 発少なくなるように構成されている。

【9962】

また、No. 12 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「900 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「700 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 800 発少なくなるように構成されている。

【9963】

従って、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「900 回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が 627 回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【9964】

一方、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「900 回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が 628 回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【9965】

よって、第 28 実施形態のパチンコ機 10 では、リアルタイムベース値が「34」で、救済条件成立回数が「900 回転」の場合、「628 回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル 222f に格納している（図 492 参照）。

【9966】

次いで、No. 13 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「36」で、救済条件成立回数が「700 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「400 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 200 発多くなるように構成されている。

【9967】

また、No. 14 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「36」で、救済条件成立回数が「700 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「418 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 8 発多くなるように構成されている。

【9968】

さらに、No. 15 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「36」で、救済条件成立回数が「700 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「419 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 3 発少なくなるように構成されている。

【9969】

また、No. 16 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「36」で、救済条件成立回数が「700 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「50

10

20

30

40

50

0 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 8 6 7 発少なくなるように構成されている。

【 9 9 7 0 】

従って、リアルタイムベース値が「 3 6 」で、救済条件成立回数が「 7 0 0 回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が 4 1 8 回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【 9 9 7 1 】

一方、リアルタイムベース値が「 3 6 」で、救済条件成立回数が「 7 0 0 回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が 4 1 9 回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

10

【 9 9 7 2 】

よって、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、リアルタイムベース値が「 3 6 」で、救済条件成立回数が「 7 0 0 回転」の場合、「 4 1 9 回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に格納している（図 4 9 2 参照）。

【 9 9 7 3 】

次いで、No. 1 7 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 6 」で、救済条件成立回数が「 8 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 5 0 0 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 2 0 0 発多くなるように構成されている。

20

【 9 9 7 4 】

また、No. 1 8 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 6 」で、救済条件成立回数が「 8 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 5 1 8 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 8 発多くなるように構成されている。

【 9 9 7 5 】

30

さらに、No. 1 9 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 6 」で、救済条件成立回数が「 8 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 5 1 9 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 3 発少なくなるように構成されている。

【 9 9 7 6 】

また、No. 2 0 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 6 」で、救済条件成立回数が「 8 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 6 0 0 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 8 6 7 発少なくなるように構成されている。

40

【 9 9 7 7 】

従って、リアルタイムベース値が「 3 6 」で、救済条件成立回数が「 8 0 0 回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が 5 1 8 回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【 9 9 7 8 】

一方、リアルタイムベース値が「 3 6 」で、救済条件成立回数が「 8 0 0 回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が 5 1 9 回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

50

る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【 9 9 7 9 】

よって、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、リアルタイムベース値が「 3 6 」で、救済条件成立回数が「 8 0 0 回転」の場合、「 5 1 9 回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に格納している（図 4 9 2 参照）。

【 9 9 8 0 】

次いで、No. 2 1 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 6 」で、救済条件成立回数が「 9 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 6 0 0 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 2 0 0 発多くなるように構成されている。

10

【 9 9 8 1 】

また、No. 2 2 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 6 」で、救済条件成立回数が「 9 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 6 1 8 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 8 発多くなるように構成されている。

【 9 9 8 2 】

さらに、No. 2 3 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 6 」で、救済条件成立回数が「 9 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 6 1 9 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 3 発少なくなるように構成されている。

20

【 9 9 8 3 】

また、No. 2 4 のケースにおいては、リアルタイムベース値が「 3 6 」で、救済条件成立回数が「 9 0 0 回転」の状態において、特別図柄の低確率状態における回転数が「 7 0 0 回転」の時点で特図 1 小当たりに当選した場合、小当たり当選時の右打ち遊技方法（ ）の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法（ ）と比較して、遊技者が獲得し得る平均獲得球数が約 8 6 7 発少なくなるように構成されている。

【 9 9 8 4 】

30

従って、リアルタイムベース値が「 3 6 」で、救済条件成立回数が「 9 0 0 回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が 6 1 8 回転以内であれば、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【 9 9 8 5 】

一方、リアルタイムベース値が「 3 6 」で、救済条件成立回数が「 9 0 0 回転」の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の回転数が 6 1 9 回転以降であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも遊技者が獲得し得る平均獲得球数が多くなるように構成されている。

【 9 9 8 6 】

40

よって、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、リアルタイムベース値が「 3 6 」で、救済条件成立回数が「 9 0 0 回転」の場合、「 6 1 9 回転」を損益分岐回数として後述する損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に格納している（図 4 9 2 参照）。

【 9 9 8 7 】

このように、救済条件成立回数とリアルタイムベース値とを参照することで、より正確に損益分岐回数を算出することができ、より正確な大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間を把握することができる。その結果、特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出において、より正確な示唆演出を実行することができる。

【 9 9 8 8 】

次に、図 4 9 2 を参照して、第 2 8 実施形態の損益分岐回数テーブル 2 2 2 f について説

50

明する。図４９２は、第２８実施形態において、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に記憶される損益分岐回数テーブル２２２ｆの一例を模式的に示した模式図である。上述したように、損益分岐回数テーブル２２２ｆは、図４９０及び図４９１の各状態別の期待獲得球数表に基づいて設定されている。また、損益分岐回数テーブル２２２ｆは、リアルタイムベース値と、救済条件成立回数とに基づいて、損益分岐回数、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間が規定されている。音声ランプ制御装置１１３は、「通常遊技状態Ａ」において特図１小当たりで当選した場合に、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数と、損益分岐回数テーブル２２２ｆに規定された大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間とを比較して、該小当たり遊技のＯＰ時間において実行する右打ち報知演出の内容を決定する。

10

【９９８９】

従って、図４９２に示すように、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、損益分岐回数が「４４３回転」、大当たり優先報知期間が「０～４２３回転」、曖昧報知期間が「４２４～４６３回転」、救済優先報知期間が「４６４～７００回転」に設定されている。

【９９９０】

次いで、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、損益分岐回数が「５４３回転」、大当たり優先報知期間が「０～５２３回転」、曖昧報知期間が「５２４～５６３回転」、救済優先報知期間が「５６４～８００回転」に設定されている。

20

【９９９１】

次いで、リアルタイムベース値が「３０」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、損益分岐回数が「６４３回転」、大当たり優先報知期間が「０～６２３回転」、曖昧報知期間が「６２４～６６３回転」、救済優先報知期間が「６６４～９００回転」に設定されている。

【９９９２】

次いで、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、損益分岐回数が「４３６回転」、大当たり優先報知期間が「０～４１６回転」、曖昧報知期間が「４１７～４５６回転」、救済優先報知期間が「４５７～７００回転」に設定されている。

30

【９９９３】

次いで、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、損益分岐回数が「５３６回転」、大当たり優先報知期間が「０～５１６回転」、曖昧報知期間が「５１７～５５６回転」、救済優先報知期間が「５５７～８００回転」に設定されている。

【９９９４】

次いで、リアルタイムベース値が「３２」で、救済条件成立回数が「９００回転」の場合、損益分岐回数が「６３６回転」、大当たり優先報知期間が「０～６１６回転」、曖昧報知期間が「６１７～６５６回転」、救済優先報知期間が「６５７～９００回転」に設定されている。

40

【９９９５】

次いで、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「７００回転」の場合、損益分岐回数が「４２８回転」、大当たり優先報知期間が「０～４０８回転」、曖昧報知期間が「４０９～４４８回転」、救済優先報知期間が「４４９～７００回転」に設定されている。

【９９９６】

次いで、リアルタイムベース値が「３４」で、救済条件成立回数が「８００回転」の場合、損益分岐回数が「５２８回転」、大当たり優先報知期間が「０～５０８回転」、曖昧報知期間が「５０９～５４８回転」、救済優先報知期間が「５４９～８００回転」に設定されている。

50

【 9 9 9 7 】

次いで、リアルタイムベース値が「 3 4 」で、救済条件成立回数が「 9 0 0 回転」の場合、損益分岐回数が「 6 2 8 回転」、大当たり優先報知期間が「 0 ~ 6 0 8 回転」、曖昧報知期間が「 6 0 9 ~ 6 4 8 回転」、救済優先報知期間が「 6 4 9 ~ 9 0 0 回転」に設定されている。

【 9 9 9 8 】

次いで、リアルタイムベース値が「 3 6 」で、救済条件成立回数が「 7 0 0 回転」の場合、損益分岐回数が「 4 1 9 回転」、大当たり優先報知期間が「 0 ~ 3 9 9 回転」、曖昧報知期間が「 4 0 0 ~ 4 3 9 回転」、救済優先報知期間が「 4 4 0 ~ 7 0 0 回転」に設定されている。

10

【 9 9 9 9 】

次いで、リアルタイムベース値が「 3 6 」で、救済条件成立回数が「 8 0 0 回転」の場合、損益分岐回数が「 5 1 9 回転」、大当たり優先報知期間が「 0 ~ 4 9 9 回転」、曖昧報知期間が「 5 0 0 ~ 5 3 9 回転」、救済優先報知期間が「 5 4 0 ~ 8 0 0 回転」に設定されている。

【 1 0 0 0 0 】

次いで、リアルタイムベース値が「 3 6 」で、救済条件成立回数が「 9 0 0 回転」の場合、損益分岐回数が「 6 1 9 回転」、大当たり優先報知期間が「 0 ~ 5 9 9 回転」、曖昧報知期間が「 6 0 0 ~ 6 3 9 回転」、救済優先報知期間が「 6 4 0 ~ 9 0 0 回転」に設定されている。

20

【 1 0 0 0 1 】

なお、リアルタイムベース値が「 3 0 」より小さい値である場合は「 3 0 」を、「 3 1 」である場合は「 3 2 」を、「 3 3 」である場合は「 3 4 」を、「 3 5 」である場合は「 3 6 」を、「 3 7 」より大きい値である場合は「 3 6 」を、それぞれ参照するように構成されている。

【 1 0 0 0 2 】

また、上述したように、小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数が損益分岐回数よりも大きい値となっている状態で小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した場合、該小当たり当選時から「普図低確時間短縮状態」への移行に伴う連荘終了までの平均消化時間は約 6 0 分程度となる（図 4 9 0 及び図 4 9 1 参照）。

30

【 1 0 0 0 3 】

よって、例えば、パチンコホールにおいて第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 を遊技している場合で、該パチンコホールの閉店 3 0 分前において、救済優先報知期間に特図 1 小当たりに当選した場合、本来であれば、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した方が、遊技者が獲得し得る平均獲得球数は多くなるが、この状況において大当たりを発生させずに左打ち遊技を継続すると、救済条件成立回数に達する前に、又は、救済条件成立回数に達して「普図低確時間短縮状態」に移行して連荘を継続している最中に閉店時間となってしまう、結果的に遊技者が本来獲得し得る出玉よりも少なくなってしまうおそれがある。

【 1 0 0 0 4 】

このため、第 2 8 実施形態のパチンコ機 1 0 では、通常のパチンコホールにおける閉店時間を考慮し、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に、R T C 2 4 5（図 4 8 9 参照）より現在時刻を参照し、現在時刻が 2 0 時以降の場合、該小当たり当選時の特別図柄の動的表示の実行回数にかかわらず、大当たり優先報知を行うように構成されている。

40

【 1 0 0 0 5 】

このように構成することで、パチンコホールの閉店時間が近い場合であっても、遊技者が安心してパチンコ機 1 0 を遊技することができる。

【 1 0 0 0 6 】

次に、図 4 9 3 から図 4 9 7 のフローチャートを参照して、第 2 8 実施形態において、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される各制御処理を説明する。第 2 3 実施

50

形態の各制御処理と、第 2 8 実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、救済条件成立回数の抽選処理が追加されている点と、該救済条件成立回数及びベース値に関わるコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信する処理が追加されている点と、である。

【 1 0 0 0 7 】

まず、図 4 9 3 は、第 2 8 実施形態において、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。第 2 2 実施形態の立ち上げ処理と、第 2 8 実施形態の立ち上げ処理との異なる点は、救済条件成立回数抽選処理が追加されている点である。

【 1 0 0 0 8 】

第 2 8 実施形態の立ち上げ処理では、S 1 1 7 の処理を終えると、救済条件成立回数を設定すべく、救済条件成立回数抽選処理を実行し (S 1 6 1)、処理を S 1 1 3 に移行する。

【 1 0 0 0 9 】

ここで、図 4 9 4 を参照して、第 2 8 実施形態において、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される救済条件成立回数抽選処理 (S 1 6 1) について説明する。図 4 9 4 は、第 2 8 実施形態の救済条件成立回数抽選処理 (S 1 6 1) を示すフローチャートである。

【 1 0 0 1 0 】

この救済条件成立回数抽選処理 (S 1 6 1) は、パチンコ機 1 0 の電源投入時の R A M 2 0 3 の初期化処理時および大当たり終了時、即ち、救済条件成立回数が初期化されるタイミングにおいて実行され、救済条件成立回数を新たに設定するための処理である。

【 1 0 0 1 1 】

この救済条件成立回数抽選処理 (S 1 6 1) では、まず、救済条件成立回数を抽選する (S 1 4 1)。この抽選処理では、救済条件成立回数テーブル 2 0 2 n (図 4 8 8 参照) に設定された 3 の値 (「 7 0 0 回」、 「 8 0 0 回」又は「 9 0 0 回」のいずれか) の中から 1 の値が無作為に抽選される。

【 1 0 0 1 2 】

次いで、S 1 4 1 の処理における抽選結果を救済条件成立回数格納エリア 2 0 3 q に格納し (S 1 4 2)、この救済条件成立回数抽選処理 (S 1 6 1) を終了して、立ち上げ処理 (図 4 9 3 参照) に戻る。

【 1 0 0 1 3 】

図 4 9 3 の立ち上げ処理に戻って、説明を続ける。S 1 1 3 の処理を終えると、救済条件成立回数コマンドを生成して、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し (S 1 6 2)、処理を S 1 6 3 に移行する。

【 1 0 0 1 4 】

第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、音声ランプ制御装置 1 1 3 は電源のバックアップ機能を有しておらず、該音声ランプ制御装置 1 1 3 内の R A M 2 2 3 は立ち上げ処理によって初期化されるため (図 4 9 8 の S 1 0 1 0 参照)、パチンコ機 1 0 の立ち上げ処理の都度、設定値コマンド及び救済条件成立回数コマンドが設定され、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信されるように構成されている。

【 1 0 0 1 5 】

ここで設定された救済条件成立回数コマンドは、タイマ割込処理の外部出力処理 (図 4 1 9 の S 2 0 1 参照) において、音声ランプ制御装置 1 1 3 へと送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、救済条件成立回数コマンドを受信すると、該救済条件成立回数より大当たり優先報知回数及び曖昧報知回数を算出し、各情報を R A M 2 2 3 に設けられた各エリアに格納する (図 4 9 9 にて後述)。

【 1 0 0 1 6 】

次いで、図 4 9 5 を参照して、第 2 8 実施形態において、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理 (図 4 1 9 参照) の一処理である当たり処理 (S 2 0 3) について説明する。図 4 9 5 は、第 2 8 実施形態の当たり処理 (S 2 0 3) を示したフローチャートである。第 2 3 実施形態の当たり処理 (S 2 0 3) と、第 2 8 実施形

10

20

30

40

50

態の当たり処理（S 2 0 3）との異なる点は、大当たり時に救済条件成立回数格納エリア 2 0 3 q のクリア処理が追加されている点である。

【1 0 0 1 7】

第 2 8 実施形態の当たり処理（S 2 0 3）では、S 6 0 3 の処理を終えると、救済条件成立回数格納エリア 2 0 3 q をクリアし（S 6 0 4）、処理を S 6 0 5 に移行する。

【1 0 0 1 8】

次いで、図 4 9 6 を参照して、第 2 8 実施形態において、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される当たり処理（S 2 0 3）の一処理である大当たり終了処理（S 6 2 2）について説明する。図 4 9 6 は、第 2 8 実施形態の大当たり終了処理（S 6 1 0）を示したフローチャートである。第 2 3 実施形態の大当たり終了処理（S 6 1 0）と、第 2 8 実施形態の大当たり終了処理（S 6 1 0）との異なる点は、救済条件成立回数に関わる処理が追加されている点である。

10

【1 0 0 1 9】

第 2 8 実施形態の大当たり終了処理（S 6 1 0）では、S 6 6 1 1 の処理を終えると、次いで、救済条件成立回数を設定すべく、救済条件成立回数抽選処理を実行し（S 1 6 1）、設定された救済条件成立回数に基づいて救済条件成立回数コマンドを生成して、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（S 1 6 2）、処理を S 6 6 1 3 に移行する。

【1 0 0 2 0】

次いで、図 4 9 7 を参照して、第 2 8 実施形態において、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるベース値処理（S 2 5 1）について説明する。図 4 9 7 は、第 2 8 実施形態のベース値処理（S 2 5 1）を示すフローチャートである。第 2 3 実施形態のベース値処理（S 2 5 1）と、第 2 8 実施形態のベース値処理（S 2 5 1）との異なる点は、算出されたベース値に基づいて、音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信するためのコマンド設定処理が追加されている点である。

20

【1 0 0 2 1】

第 2 8 実施形態のベース値処理（S 2 5 1）では、S 8 5 3 の処理を終えると、ベース値コマンドを設定して（S 8 5 4）、このベース値処理（S 2 5 1）を終了する。なお、S 8 5 4 の処理で設定されたベース値コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図 4 1 9 の S 2 0 1 参照）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。

30

【1 0 0 2 2】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、ベース値コマンドを受信すると、該受信したリアルタイムベース値をサブベース値格納エリア 2 2 3 n に格納する。そして、電源投入時及び大当たり終了時において、該サブベース値格納エリア 2 2 3 n に格納したリアルタイムベース値及びサブ救済条件成立回数格納エリア 2 2 3 h に格納した救済条件成立回数に基づいて大当たり優先報知回数及び曖昧報知回数を算出する（図 4 9 9 にて後述）。

【1 0 0 2 3】

次に、図 4 9 8 から図 5 0 2 を参照して、第 2 8 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。第 2 3 実施形態の各制御処理と、第 2 8 実施形態の各制御処理との異なる点は、主に、ベース値コマンド及び救済条件成立回数コマンドに関わる処理が追加されている点である。

40

【1 0 0 2 4】

まず、図 4 9 8 を参照して、第 2 8 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 4 9 8 は、第 2 8 実施形態の立ち上げ処理を示したフローチャートである。第 2 3 実施形態の立ち上げ処理と、第 2 8 実施形態の立ち上げ処理との異なる点は、大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m 及び曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n に値を格納する処理が削除されている点である。

【1 0 0 2 5】

上述したように、第 2 3 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり優先報知期間、曖昧報

50

知期間および救済優先報知期間が、それぞれ 1 の値に設定されるため、音声ランプ制御装置 113 の立ち上げ処理において、大当たり優先報知回数格納エリア 223 m 及び曖昧報知回数格納エリア 223 n に値を格納するように構成されていた（図 471 参照）。

【10026】

一方、第 28 実施形態のパチンコ機 10 では、現在の救済条件成立回数とベース値とによって大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間が決定されるため、音声ランプ制御装置 113 の立ち上げ処理では大当たり優先報知回数格納エリア 223 m 及び曖昧報知回数格納エリア 223 n に値の格納は行わず、救済関連コマンド受信処理において行われる（図 499 にて後述）。

【10027】

次いで、図 499 を参照して、第 28 実施形態において、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行される救済関連コマンド受信処理（S1214）について説明する。図 499 は、第 28 実施形態の救済関連コマンド受信処理（S1214）を示したフローチャートである。第 23 実施形態の救済関連コマンド受信処理（S1214）と、第 28 実施形態の救済関連コマンド受信処理（S1214）との異なる点は、ベース値コマンド及び救済条件成立回数コマンドに関わる処理が追加されている点である。

【10028】

第 28 実施形態の救済関連コマンド受信処理（S1214）では、まず、主制御装置 110 よりベース値コマンドを受信したか否かを判別する（S1271）。判別の結果、ベース値コマンドを受信していれば（S1271：Yes）、受信したリアルタイムベース値をサブベース値格納エリア 223 n に格納し（S1272）、この救済関連コマンド受信処理（S1214）を終了して、コマンド判定処理（図 441 参照）に戻る。

【10029】

S1271 の処理において、ベース値コマンドを受信していないと判別された場合（S1271：No）、次いで、主制御装置 110 より救済条件成立回数コマンドを受信したか否かを判別する（S1273）。判別の結果、救済条件成立回数コマンドを受信していれば（S1273：Yes）、受信した救済条件成立回数をサブ救済条件成立回数格納エリア 223 h に格納する（S1274）。その後、該救済条件成立回数及びサブベース値格納エリア 223 n に格納されたリアルタイムベース値より、損益分岐回数テーブル 222 f（図 492 参照）に基づいて大当たり優先報知回数及び曖昧報知回数を算出して、大当たり優先報知回数格納エリア 223 m 及び曖昧報知回数格納エリア 223 n にそれぞれ格納し（S1275 及び S1276）、この救済関連コマンド受信処理（S1214）を終了して、コマンド判定処理（図 441 参照）に戻る。

【10030】

なお、上述したように、S1275 及び S1276 の処理は、損益分岐回数テーブル 222 f（図 492 照）を参照して算出される。例えば、リアルタイムベース値が「30」で、救済条件成立回数が「700 回」である場合、大当たり優先報知期間が「0～423 回転」、曖昧報知期間が「424～463 回転」、救済優先報知期間が「464～700 回転」に設定されているため、大当たり優先報知回数格納エリア 223 m に「424 回転」が、曖昧報知回数格納エリア 223 n に「464 回転」が、それぞれ格納される。

【10031】

一方、S1273 の処理において、救済条件成立回数コマンドを受信していないと判別された場合（S1273：No）、処理を S1277 に移行する。

【10032】

次いで、図 500 を参照して、第 28 実施形態において、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行される表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理（S1308）について説明する。図 500 は、第 28 実施形態の表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理（S1308）を示したフローチャートである。第 23 実施形態の表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理（S1308）と、第 28 実施形態の表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理（S1308）と、の異なる点は、現在時刻の判別処理が追加されている点である。

10

20

30

40

50

【 1 0 0 3 3 】

第 2 8 実施形態の表示用特図 1 停止種別コマンド設定処理 (S 1 3 0 8) では、 S 1 3 7 4 の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j がオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j がオフ状態の場合 (S 1 3 7 4 : N o)、前回の当たり (又は、電源投入時の R A M 2 0 3 初期化処理) から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、 R T C 2 4 5 の計時レジスタ 2 4 7 a より現在時刻を読み込み、現在時刻が 2 0 時以降であるか否かを判別する (S 1 3 7 5)。

【 1 0 0 3 4 】

S 1 3 7 5 の処理において、現在時刻が 2 0 時以降でないと判別された場合 (S 1 3 7 5 : N o)、現在時刻は 2 0 時より前の時間帯であって、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行し、「普図低確時間短縮状態」へ移行させて連荘状態を消化する時間があると判断し、処理を S 1 3 8 1 に移行する。

10

【 1 0 0 3 5 】

一方、 S 1 3 7 5 の処理において、現在時刻が 2 0 時以降であると判別された場合 (S 1 3 7 5 : Y e s)、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行し、「普図低確時間短縮状態」へ移行させて連荘状態を消化する時間がないと判断し、処理を S 1 3 7 7 に移行する。

【 1 0 0 3 6 】

次いで、図 5 0 1 を参照して、第 2 8 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される当たり演出処理 (S 1 1 0 5) について説明する。図 5 0 1 は、第 2 8 実施形態の当たり演出処理 (S 1 1 0 5) を示したフローチャートである。第 2 3 実施形態の当たり演出処理 (S 1 1 0 5) と、第 2 8 実施形態の当たり演出処理 (S 1 1 0 5) と、の異なる点は、サブ救済条件成立回数格納エリア 2 2 3 h のクリア処理が追加されている点である。

20

【 1 0 0 3 7 】

第 2 8 実施形態の当たり演出処理 (S 1 1 0 5) では、 S 1 4 0 1 の判別の結果、大当たりに当選した場合 (S 1 4 0 1 : Y e s)、初期化処理として、サブ救済条件成立回数格納エリア 2 2 3 h、大当たり優先報知回数格納エリア 2 2 3 m 及び曖昧報知回数格納エリア 2 2 3 n をクリアし (S 1 4 2 2)、処理を S 1 4 0 3 に移行する。

【 1 0 0 3 8 】

30

次いで、図 5 0 2 を参照して、第 2 8 実施形態において、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される小当たり当選時右打ち報知演出処理 (S 1 4 0 9) について説明する。図 5 0 2 は、第 2 8 実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理 (S 1 4 0 9) を示したフローチャートである。第 2 3 実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理 (S 1 4 0 9) と、第 2 8 実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理 (S 1 4 0 9) との異なる点は、現在時刻の判別処理が追加されている点である。

【 1 0 0 3 9 】

第 2 8 実施形態の小当たり当選時右打ち報知演出処理 (S 1 4 0 9) では、 S 1 5 0 3 の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j がオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ 2 2 3 j がオフ状態の場合 (S 1 5 0 3 : N o)、前回の当たり (又は、電源投入時の R A M 2 0 3 初期化処理) から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、 R T C 2 4 5 の計時レジスタ 2 4 7 a より現在時刻を読み込み、現在時刻が 2 0 時以降であるか否かを判別する (S 1 5 0 4)。

40

【 1 0 0 4 0 】

S 1 5 0 4 の処理において、現在時刻が 2 0 時以降でないと判別された場合 (S 1 5 0 4 : N o)、現在時刻は 2 0 時より前の時間帯であって、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行し、「普図低確時間短縮状態」へ移行させて連荘状態を消化する時間があると判断し、処理を S 1 5 1 5 に移行する。

【 1 0 0 4 1 】

一方、 S 1 5 0 4 の処理において、現在時刻が 2 0 時以降であると判別された場合 (S 1

50

504: Yes)、救済条件成立回数まで特別図柄の動的表示を実行し、「普図低確時間短縮状態」へ移行させて連荘状態を消化する時間がないと判断し、処理をS1506に移行する。

【10042】

以上、説明したように、第28実施形態のパチンコ機10では、電源投入時のRAM203初期化处理時及び大当たり遊技の終了時に救済条件成立回数テーブル202nを参照し、複数の救済条件成立回数(即ち、「700回」、「800回」又は「900回」)の中から、遊技状態及びその他の状況にかかわらず無作為に1の救済条件成立回数を抽選するように構成する。

【10043】

このように構成することで、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間の各値が一意ではなくなり、複数種類の期間が設定され得るようにすることができる。

【10044】

その結果、遊技ホールの開店時からパチンコ機10の遊技を開始した場合における設定値の変更有無の判別を困難にすることができ、パチンコ機10の稼働低下を軽減することができる。

【10045】

また、第28実施形態のパチンコ機10では、主制御装置110によって算出されたリアルタイムベース値及び救済条件成立回数を音声ランプ制御装置113にコマンド送信し、音声ランプ制御装置113において、リアルタイムベース値及び救済条件成立回数から、大当たり優先報知期間、曖昧報知期間および救済優先報知期間を算出するように構成する。

【10046】

このように構成することで、より正確な大当たり優先報知期間、曖昧報知期間及び救済優先報知期間を把握することができる。その結果、特図1小当たり当選時の右打ち報知演出において、より正確な示唆演出を実行することができる。

【10047】

その他、第28実施形態におけるパチンコ機10は、第22実施形態及び第23実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【10048】

<第29実施形態>

次いで、図503を参照して、本発明を適用した第29実施形態のパチンコ機10について説明する。以下、第29実施形態のパチンコ機10について、第22実施形態及び第23実施形態のパチンコ機10と相違する点を中心に説明する。以下の第29実施形態のパチンコ機10の説明において、第22実施形態及び第23実施形態のパチンコ機10と同一の構成及び処理については、第22実施形態及び第23実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【10049】

従来、所定の期間が経過した後に予め定めた遊技者に有利な遊技状態に移行して遊技者に利益を付与する遊技機がある。有利な遊技状態において、遊技者の遊技により所定の条件が成立した場合に遊技者は賞球を得ることができる。

【10050】

このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。

【10051】

具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一樣である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに関して生じる興味も得ることができない。

【10052】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態

10

20

30

40

50

の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興味を高めることを目的としている。

【10053】

より具体的には、例えば、第22実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態A」において、大当たりを発生可能な（即ち、特定領域65dを通過可能な）小当たり当選時に、該小当たりで大当たりを発生させるか否かの選択肢を設けた遊技性とする事で、遊技のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に対して、獲得可能な出玉の期待値がより高くなる打ち方報知を実行できる遊技機を提供することを目的としている。

【10054】

本目的を達成するために、第29実施形態のパチンコ機10は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第1報知態様、又は、該第1報知態様とは異なる第2報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第1報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第2報知態様に切り替える切替手段を備え、前記利益発生手段は、前記特定の遊技状態では、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、遊技者による前記所定の遊技操作に基づいて前記所定の遊技条件が成立した場合にのみ前記特定利益を発生させる。

【10055】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定期間」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

【10056】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【10057】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制

10

20

30

40

50

御、などが挙げられる。

【10058】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

10

【10059】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【10060】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

20

【10061】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、RAMに設けられるカウンタの値や、RAMの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の1の可動における可動時間、大入賞口など可動体の1の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の1の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

30

40

【10062】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【10063】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理

50

、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【10064】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【10065】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図1始動口、特図2始動口、普図始動口などが挙げられる。

【10066】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第3図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【10067】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【10068】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【10069】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【10070】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特

10

20

30

40

50

別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

10

【10071】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

20

【10072】

さらに、報知態様は、少なくとも2種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

30

【10073】

ここで、図503を参照して、第29実施形態のパチンコ機10において、第3図柄表示装置81で行われる演出について説明する。図503は、「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選した場合における第3図柄表示装置81での演出の推移を示した図である。

【10074】

より詳細には、図503(a)は、「通常遊技状態A」における救済カウンタ203rが「550」（即ち、曖昧報知期間）となっている状態において特図1小当たりに当選し、変動演出が終了して第3図柄が停止した状態を示した図であり、図503(b)は、図503(a)の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

40

【10075】

また、図503(c)は、図503(b)の状態から、遊技者の右打ち遊技によって特定領域65dを球が通過したことを報知している状態を示した図であり、図503(d)は、図503(c)の状態から、大当たり状態に移行したことを示した図である。

【10076】

図503(a)は、「通常遊技状態A」における救済カウンタ203rが「58」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において特図1小当たりに当選し、変動演出が終了して第3図柄が停止した状態を示している。

50

【 1 0 0 7 7 】

図 5 0 3 (a) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の左上部分に、救済カウンタ 2 0 3 r の値を示す文字メッセージ 8 1 a が表示されており、該救済カウンタ 2 0 3 r の値が「 5 5 0 」となっており、図 4 7 0 に示す損益分岐回数テーブル 2 2 2 f において、曖昧報知期間における変動演出であることを示している。

【 1 0 0 7 8 】

また、主表示領域 D m の中央部分には、第 3 図柄 8 1 b が停止しており、特図 1 小当たりに当選したことを示している。なお、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、曖昧報知期間において、小当たり当選時の右打ち遊技方法を実行した場合と、小当たり当選時の左打ち遊技方法を実行した場合と、において、遊技者が獲得し得る出玉の期待値を比較すると、その差異は僅少であるため、いずれかの打ち方をする事で明確に平均獲得球数が多くなるとは言い難い程度の差異となっている。

10

【 1 0 0 7 9 】

よって、図 5 0 3 (a) の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技の実行有無にかかわらず、獲得し得る出玉の期待値に大きな差異がないことを示唆するために、第 3 図柄 8 1 b の左右の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「 2 」）を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。

【 1 0 0 8 0 】

次いで、図 5 0 3 (b) は、図 5 0 3 (a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。

20

【 1 0 0 8 1 】

また、主表示領域 D m の中段右部分には「右打ち？」の文字メッセージ 8 1 g が表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【 1 0 0 8 2 】

さらに、主表示領域 D m の下段右部分には「V 獲得で大当たりよ」の文字メッセージ 8 1 h が表示されており、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。

【 1 0 0 8 3 】

また、主表示領域 D m の左部分には女性が首をかしげているキャラクタ図柄 8 1 j が表示されており、こちらも右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える表示となっている。なお、主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、該小当たり遊技において右打ち遊技することを示唆している。

30

【 1 0 0 8 4 】

このように、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、曖昧期間中に特図 1 小当たりに当選した場合の右打ち報知演出は、大当たり優先期間中及び救済優先期間中に特図 1 小当たりに当選した場合の右打ち報知演出（図 4 7 6 (b) 及び図 4 7 6 (d) 参照）とは全く異なる報知演出を実行するように構成されている。

【 1 0 0 8 5 】

このように構成することで、大当たり優先期間中及び救済優先期間中とは異なる期間であることを遊技者に示唆することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 1 0 0 8 6 】

次いで、図 5 0 3 (c) は、図 5 0 3 (b) の状態から、遊技者の右打ち遊技によって特定領域 6 5 d を球が通過したことを報知している状態を示している。主表示領域 D m の中央部分には、「V 獲得」の文字メッセージ 8 1 o が表示されており、遊技者の右打ち遊技によって特定領域 6 5 d を球が通過し、大当たり状態に移行することを示している。

【 1 0 0 8 7 】

次いで、図 5 0 3 (d) は、図 5 0 3 (c) の状態から、大当たり状態に移行したことを示している。主表示領域 D m の左上部分には、「 2 R 」の大当たりラウンド表示 8 1 o が表示されており、小当たり遊技において特定領域 6 5 d を球が通過したに基づいて大当たり状態へ移行し、 2 R 目が開始されたことを示している。また、主表示領域 D m の中

50

央部分には女性が踊っているキャラクタ図柄 8 1 j が表示されている。

【 1 0 0 8 8 】

以上、説明したように、第 2 9 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に、遊技者の右打ち遊技によって特定領域 6 5 d を球が通過した場合にのみ大当たり状態に移行するように構成する。

【 1 0 0 8 9 】

このように構成することで、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合であっても、遊技者が右打ち遊技を行わず、特定領域 6 5 d を球が通過しなければ、大当たり状態に移行しないようにすることができる。

【 1 0 0 9 0 】

その結果、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に実行される右打ち報知演出を遊技者が確認し、遊技者自身が右打ち遊技を行って特定領域 6 5 d を通過させるか否かで大当たり状態を発生させるか否かを決定することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 1 0 0 9 1 】

その他、第 2 9 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 2 2 実施形態及び第 2 3 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【 1 0 0 9 2 】

< 第 3 0 実施形態 >

次いで、図 5 0 4 を参照して、本発明を適用した第 3 0 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。以下、第 3 0 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 3 0 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 2 2 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 1 0 0 9 3 】

従来、所定の期間が経過した後に予め定めた遊技者に有利な遊技状態に移行して遊技者に利益を付与する遊技機がある。有利な遊技状態において、遊技者の遊技により所定の条件が成立した場合に遊技者は賞球を得ることができる。

【 1 0 0 9 4 】

このような遊技機において、所定の期間における遊技者への有利な遊技状態の発生に対する示唆は十分に好適なものではなく、さらなる示唆の内容の向上が求められている。

【 1 0 0 9 5 】

具体的には、例えば、所定期間において、有利な遊技状態の発生に対する示唆が一様である場合、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低を遊技者が理解することができない。また、示唆を利益の高低に応じて変化させることに関して生じる興味も得ることができない。

【 1 0 0 9 6 】

本発明は上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における有利な遊技状態の発生に対する示唆を好適に行い、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、示唆に関する興味を高めることを目的としている。

【 1 0 0 9 7 】

より具体的には、例えば、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」において、大当たりを発生可能な（即ち、特定領域 6 5 d を通過可能な）小当たり当選時に、該小当たりで大当たりを発生させるか否かの選択肢を設けた遊技性とする事で、遊技のバリエーションを豊富にするとともに、遊技者に対して、獲得可能な出玉の期待値がより高くなる打ち方報知を実行できる遊技機を提供することを目的としている。

【 1 0 0 9 8 】

本目的を達成するために、第 3 0 実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設け

10

20

30

40

50

られ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第1報知態様、又は、該第1報知態様とは異なる第2報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第1報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第2報知態様に切り替える切替手段を備え、前記利益発生手段は、前記特定の遊技状態では、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、遊技者による前記所定の遊技操作に基づいて前記所定の遊技条件が成立した場合にのみ前記特定利益を発生させる。

10

【10099】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定期間」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

20

【10100】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

30

【10101】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【10102】

40

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到

50

達してから、データ群をすべて使用するまでの１タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【１０１０３】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【１０１０４】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【１０１０５】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、ＲＡＭに設けられるカウンタの値や、ＲＡＭの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の１の可動における可動時間、大入賞口など可動体の１の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の１の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

【１０１０６】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【１０１０７】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【１０１０８】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「０」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が発知されることなどが挙げられる。

【１０１０９】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図１始動口、特図２始動口、普図始動口などが挙げられる。

10

20

30

40

50

【10110】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第3図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【10111】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大き当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大き当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

10

【10112】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大き当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

20

【10113】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

30

【10114】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

40

【10115】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であ

50

ればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

10

【10116】

さらに、報知態様は、少なくとも2種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【10117】

20

ここで、図504を参照して、第30実施形態のパチンコ機10において、第3図柄表示装置81で行われる演出について説明する。図504は、「通常遊技状態A」において特図1小当たりに当選した場合における第3図柄表示装置81での演出の推移を示した図である。

【10118】

より詳細には、図504(a)は、「通常遊技状態A」における救済カウンタ203rが「58」(即ち、大当たり優先報知期間)となっている状態において特図1小当たりに当選し、変動演出が終了して第3図柄が停止した状態を示した図であり、図504(b)は、図504(a)の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

30

【10119】

さらに、図504(c)は、「通常遊技状態A」における救済カウンタ203rが「637」(即ち、救済優先報知期間)となっている状態において特図1小当たりに当選し、変動演出が終了して第3図柄が停止した状態を示した図であり、図504(d)は、図504(c)の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示した図である。

【10120】

図504(a)は、「通常遊技状態A」における救済カウンタ203rが「58」(即ち、大当たり優先報知期間)となっている状態において特図1小当たりに当選し、変動演出が終了して第3図柄が停止した状態を示している。

40

【10121】

図504(a)では、第3図柄表示装置81における主表示領域Dmの左上部分に、救済カウンタ203rの値を示す文字メッセージ81aが表示されており、該救済カウンタ203rの値が「58」となっており、図407に示す損益分岐回数テーブル222fに設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。

【10122】

また、主表示領域Dmの中央部分には、第3図柄81bが停止しており、特図1小当たりに当選したことを示している。なお、第30実施形態のパチンコ機10では、大当たり優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法の方が、小当たり当選時の左打ち遊技方法よりも、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

50

【 1 0 1 2 3 】

よって、図 5 0 4 (a) の状況では、この後実行される小当たり遊技において、遊技者に右打ち遊技を実行させ、大当たり遊技を発生させることを示唆するために、第 3 図柄 8 1 b の各図柄列に同一図柄（ここでは数字の「 2 」）を停止させている。

【 1 0 1 2 4 】

次いで、図 5 0 4 (b) は、図 5 0 4 (a) の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。主表示領域 D m の右上部分には主表示用右打ち指示 8 9 が表示されており、該小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【 1 0 1 2 5 】

また、主表示領域 D m の上段右部分には「右打ち」の文字メッセージ 8 1 c が、主表示領域 D m の上段左部分には「V を狙え」の文字メッセージ 8 1 d が、それぞれ表示されており、いずれも右打ち遊技を示唆するメッセージとなっている。さらに、主表示領域 D m の中央部分には、V 獲得時示唆表示 8 1 q が表示されている。この V 獲得時示唆表示 8 1 q は、左側部分に表示された V 獲得時出玉示唆メッセージ 8 1 q 1 及び V 獲得時出玉示唆図柄 8 1 q 2 と、右側部分に表示された大当り後出玉示唆メッセージ 8 1 q 3 及び大当り後出玉示唆図柄 8 1 q 4 と、で構成されている。

【 1 0 1 2 6 】

V 獲得時示唆表示 8 1 q の左上部分には、「V 獲得で出玉獲得」の V 獲得時出玉示唆メッセージ 8 1 q 1 が、V 獲得時示唆表示 8 1 q の左下部分には、ドル箱に獲得出玉が入った図柄及び、該図柄の前面に「 」を付した V 獲得時出玉示唆図柄 8 1 q 2 が、それぞれ表示されている。V 獲得時出玉示唆メッセージ 8 1 q 1 及び V 獲得時出玉示唆図柄 8 1 q 2 は、いずれも、現在実行中の小当たり遊技において右打ち遊技を実行して特定領域 6 5 d に球を通過させ、大当たりを発生させた場合に獲得可能な出玉を示唆している。

【 1 0 1 2 7 】

また、V 獲得時示唆表示 8 1 q の右上部分には、「大当たり後はラッシュ突入？」の大当り後出玉示唆メッセージ 8 1 q 3 が、V 獲得時示唆表示 8 1 q の右下部分には、V 獲得時出玉示唆図柄 8 1 q 2 よりも大量の出玉獲得を示唆した図柄及び、該図柄の前面に「 ? 」を付した大当り後出玉示唆図柄 8 1 q 4 が、それぞれ表示されている。大当り後出玉示唆メッセージ 8 1 q 3 及び大当り後出玉示唆図柄 8 1 q 4 は、いずれも、現在実行中の小当たり遊技において大当たりを発生させた後の遊技状態（即ち、「普図高確時間短縮状態 A」（図 3 9 0 参照））において獲得可能な出玉を示唆しているものの、大当り後出玉示唆図柄 8 1 q 4 に「 ? 」が付されていることから、大当たり後の遊技状態において、大量の出玉獲得の可能性が不明瞭であることを示唆している。

【 1 0 1 2 8 】

よって、図 5 0 4 (b) では、現在実行中の小当たり遊技において大当たりを発生させ、一定の出玉が獲得可能となることを示唆しているものの、該大当たり後に移行する遊技状態での出玉獲得が不明瞭であり、トータルとして大量の出玉獲得につながる可能性が不明瞭であることを示唆している。

【 1 0 1 2 9 】

次いで、図 5 0 4 (c) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「 6 3 7」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において特図 1 小当たりに当選し、変動演出が終了して第 3 図柄が停止した状態を示している。

【 1 0 1 3 0 】

図 5 0 4 (c) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の左上部分に、救済カウンタ 2 0 3 r の値を示す文字メッセージ 8 1 a が表示されており、該救済カウンタ 2 0 3 r の値が「 6 3 7」となっており、図 4 0 7 に示す損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に設定されている通り、救済優先報知期間における変動演出であることを示している。

【 1 0 1 3 1 】

また、主表示領域 D m の中央部分には、第 3 図柄 8 1 b が停止しており、特図 1 小当たり

10

20

30

40

50

に当選したことを示している。なお、第30実施形態のパチンコ機10では、救済優先報知期間においては、小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも、小当たり当選時の左打ち遊技方法の方が、遊技者が獲得し得る出玉の期待値が高くなるように構成されている。

【10132】

よって、図504(c)の状況では、この後実行される小当たり遊技において、右打ち遊技を実行せず、大当たり遊技を発生させない方が獲得し得る出玉の期待値が高くなることを示唆するために、第3図柄81bの左右の各図柄列に同一図柄(ここでは数字の「2」)を停止させ、中央の図柄列に「チャレンジ図柄」の文字が記載された主図柄を停止させている。

【10133】

次いで、図504(d)は、図504(c)の状態から、小当たり遊技のオープニングが実行中となっている状態を示している。主表示領域Dmの右上部分には主表示用右打ち指示89が表示されており、該小当たり遊技において遊技者に右打ち遊技を実行させることを示唆している。

【10134】

また、主表示領域Dmの上段右部分には「右打ち?」の文字メッセージ81cが、主表示領域Dmの上段左部分には「V獲得で大当たり」の文字メッセージ81dが、それぞれ表示されており、右打ち遊技が強く示唆されていない印象を与える文字メッセージとなっている。さらに、主表示領域Dmの中央部分には、V非獲得時示唆表示81rが表示されている。このV非獲得時示唆表示81rは、左側部分に表示されたV非獲得時出玉示唆メッセージ81r1及びV非獲得時出玉示唆図柄81r2と、右側部分に表示された救済条件成立時出玉示唆メッセージ81r3及び救済条件成立時出玉示唆図柄81r4と、で構成されている。

【10135】

V獲得時示唆表示81qの左上部分には、「V非通過で出玉なし」のV非獲得時出玉示唆メッセージ81r1が、V獲得時示唆表示81qの左下部分には、ドル箱に獲得出玉が入った図柄及び、該図柄の前面に「x」を付したV非獲得時出玉示唆図柄81r2が、それぞれ表示されている。V非獲得時出玉示唆メッセージ81r1及びV非獲得時出玉示唆図柄81r2は、いずれも、現在実行中の小当たり遊技において右打ち遊技を実行せず、特定領域65dに球を通過させずに大当たりを発生させなかった場合に獲得可能な出玉を示唆しており、V非獲得時出玉示唆図柄81r2の前面の「x」が付されていることから、特定領域65dに球を通過させないことで、出玉の獲得が不可又は困難となることを示唆している。

【10136】

また、V獲得時示唆表示81qの右上部分には、「救済条件成立でラッシュ突入」の救済条件成立時出玉示唆メッセージ81r3が、V獲得時示唆表示81qの右下部分には、V獲得時出玉示唆図柄81q2よりも大量の出玉獲得を示唆した図柄及び、該図柄の前面に「」を付した救済条件成立時出玉示唆図柄81r4が、それぞれ表示されている。救済条件成立時出玉示唆メッセージ81r3及び救済条件成立時出玉示唆図柄81r4は、いずれも、現在実行中の小当たり遊技において大当たりを発生させず、左打ち遊技を継続して救済条件を成立させた場合に移行する遊技状態(即ち、「普図低確時間短縮状態」(図390参照))において獲得可能な出玉を示唆しており、救済条件成立時出玉示唆図柄81r4に「」が付されていることから、救済条件成立後の遊技状態において、大量の出玉獲得が容易又は可能であることを示唆している。

【10137】

よって、図504(d)では、現在実行中の小当たり遊技において大当たりを発生させず、一定の出玉獲得が得られないことを示唆しているものの、左打ち遊技を継続して救済条件を成立させた場合に移行する遊技状態において大量の出玉獲得が容易又は可能であり、結果的に図504(b)に示す遊技状態(即ち、「普図高確時間短縮状態A」(図390参照))よりも多くの出玉獲得につながる可能性があることを示唆している。

10

20

30

40

50

【 1 0 1 3 8 】

以上、説明したように、第 3 0 実施形態のパチンコ機 1 0 では、大当たり優先報知期間中に特図 1 小当たりに当選した場合の右打ち報知演出（即ち、大当たり優先報知演出）において、小当たり当選時の右打ち遊技方法によって一定の出玉が獲得可能となるものの、小当たり当選に基づく大当たり後に移行する遊技状態での出玉獲得が不明瞭であり、トータルとして大量の出玉獲得につながる可能性が不明瞭であることを示唆するように構成する。

【 1 0 1 3 9 】

また、救済優先報知期間中に特図 1 小当たりに当選した場合の右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出）において、小当たり当選に基づく大当たり状態を発生させないことで、一定の出玉獲得が得られないものの、小当たり当選時の左打ち遊技方法によって移行する遊技状態において大量の出玉獲得が容易又は可能であり、結果的に小当たり当選時の右打ち遊技方法よりも多くの出玉獲得につながる可能性があることを示唆するように構成する。

10

【 1 0 1 4 0 】

このように構成することで、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合において、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、2 の遊技方法から選択可能とすることができる。

【 1 0 1 4 1 】

その結果、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合、該小当たり遊技の O P 時間において実行される右打ち報知演出の内容を確認することで、小当たり当選時の右打ち遊技方法と、小当たり当選時の左打ち遊技方法と、のいずれの打ち方を選択した方が獲得し得る平均獲得球数が多くなるかを判別することができ、遊技の興趣を向上することができる。

20

【 1 0 1 4 2 】

その他、第 3 0 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 2 2 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【 1 0 1 4 3 】

< 第 3 1 実施形態 >

次いで、図 5 0 5 ~ 1 2 9 を参照して、本発明を適用した第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 について説明する。以下、第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 2 2 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

30

【 1 0 1 4 4 】

第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」における特別図柄の動的表示の実行中に、第 3 図柄表示装置 8 1 において救済カウンタ 2 0 3 r の値を示す文字メッセージ 8 1 a を示すように構成されている（図 4 6 8 (a) 参照）。

【 1 0 1 4 5 】

しかし、第 2 2 実施形態における救済カウンタ 2 0 3 r の表示態様は一樣であり、さらなる示唆内容の向上が求められる。

40

【 1 0 1 4 6 】

具体的には、例えば、救済カウンタ 2 0 3 r の表示態様は一樣である場合、該文字メッセージ 8 1 a の意図を遊技者が理解することが困難となる。また、該救済カウンタ 2 0 3 r の値が示す変化に関して生じる興趣も得ることができない。

【 1 0 1 4 7 】

第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、所定期間における特定情報の表示態様を好適に変化させ、有利な遊技状態が発生した場合の遊技者が得られる利益の高低に対する遊技者の理解を深め、特定情報の表示態様に関する興趣を高めることを目的としている。

【 1 0 1 4 8 】

50

より具体的には、例えば、第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 では、「通常遊技状態 A」における特別図柄の動的表示の実行回数（即ち、大当たり優先報知期間または救済優先報知期間）によって、救済カウンタ 2 0 3 r の表示態様を変化させることで、遊技者に対して、現在の遊技状態において特図 1 小当たりに当選した場合の遊技方法を推測させ、検討させる遊技機を提供することを目的としている。

【 1 0 1 4 9 】

本目的を達成するために、第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段を備え、前記表示手段は、前記特定情報に基づいて表示する特定表示手段を備え、前記特定表示手段は、前記特定の遊技状態における前記変動表示の実行回数によって表示態様を変化させる。

【 1 0 1 5 0 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定期間」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備え、「特定表示手段」としての「報知機能」を備える。

【 1 0 1 5 1 】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【 1 0 1 5 2 】

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【 1 0 1 5 3 】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能で

10

20

30

40

50

あればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

10

【10154】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【10155】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

20

【10156】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、RAMに設けられるカウンタの値や、RAMの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の1の可動における可動時間、大入賞口など可動体の1の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の1の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

30

40

【10157】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

【10158】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【10159】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となった

50

ことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が検知されることなどが挙げられる。

【10160】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図1始動口、特図2始動口、普通始動口などが挙げられる。

【10161】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第3図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

【10162】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了されるまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【10163】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たり当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【10164】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【10165】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動

10

20

30

40

50

的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【10166】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【10167】

さらに、報知態様は、少なくとも2種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【10168】

また、「特定表示手段」は、特定情報に基づいた表示機能を有するものであればよく、例えば、所定のパラメータを計数する各種計数カウンタの値に基づいた表示や、所定の計算結果を記憶する各種記憶メモリの記憶内容に基づいた表示、常時若しくは所定条件の成立で更新されるリストの更新内容に基づいた表示、所定の状態を判別する各種フラグに基づいた表示、などが挙げられる。

【10169】

ここで、図505を参照して、第31実施形態において、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される表示用特図1変動パターンコマンド設定処理(S1307)について説明する。図505は、第31実施形態の表示用特図1変動パターンコマンド設定処理(S1307)を示したフローチャートである。第22実施形態の表示用特図1変動パターンコマンド設定処理(S1307)と、第31実施形態の表示用特図1変動パターンコマンド設定処理(S1307)との異なる点は、サブ救済カウンタ表示処理が追加されている点である。

【10170】

第31実施形態の表示用特図1変動パターンコマンド設定処理(S1307)では、S1358又はS1359の処理を終えると、サブ救済カウンタ223iの表示処理を行うべく、サブ救済カウンタ表示処理を実行し(S1361)、この表示用特図1変動パターンコマンド設定処理(S1307)を終了して、変動演出処理(図445参照)に戻る。

【10171】

ここで、図506を参照して、第31実施形態において、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるサブ救済カウンタ表示処理(S1361)について説明す

10

20

30

40

50

る。図506は、このサブ救済カウンタ表示処理（S1361）を示したフローチャートである。

【10172】

このサブ救済カウンタ表示処理（S1361）は、「通常遊技状態」の特別図柄の変動表示の実行中に表示するサブ救済カウンタ223iに格納された値の表示態様を設定すべく、コマンドを設定する。

【10173】

このサブ救済カウンタ表示処理（S1361）では、まず、サブ救済設定済みフラグ223jがオンされているか否かを判別し（S1362）、サブ救済設定済みフラグ223jがオンされていれば（S1362：Yes）、前回の当たり（又は、電源投入時のRAM203初期化処理）から一度救済条件成立回数に達しており、「普図低確時間短縮状態」に移行し得ない遊技状態であってサブ救済カウンタ223iに格納された値を表示する必要があるため、S1363～S1367の処理をスキップして、このサブ救済カウンタ表示処理（S1361）を終了して、表示用特図1変動パターンコマンド設定処理（図505参照）に戻る。

10

【10174】

一方、S1362の判別の結果、サブ救済設定済みフラグ223jがオンされていない場合、即ち、サブ救済設定済みフラグ223jがオフ状態の場合（S1362：No）、前回の当たり（又は、電源投入時のRAM203初期化処理）から一度も救済条件成立回数に達していないため、次いで、救済条件成立回数（即ち、「800」）からサブ救済カウンタ223iに格納された値を減算した値が10より小さい値であるか否かを判別し（S1363）、救済条件成立回数（即ち、「800」）からサブ救済カウンタ223iに格納された値を減算した値が10より小さい値でない、即ち、救済条件成立回数（即ち、「800」）からサブ救済カウンタ223iに格納された値を減算した値が10以上であれば（S1363：No）、救済条件成立までの残り回転数は10回転以上であるので、処理をS1365に移行する。

20

【10175】

S1365の処理では、サブ救済カウンタ223iに格納された値が損益分岐回数格納エリア223kに格納された値（即ち、「543回転」（図407参照））よりも小さい値であるか否かを判別し（S1365）、サブ救済カウンタ223iに格納された値が損益分岐回数格納エリア223kに格納された値よりも小さい値であれば（S1365：Yes）、当たり優先報知期間における特別図柄の変動表示の実行中であるので、表示用通常表示コマンドを設定し（S1366）（図507（a）の81a参照）、このサブ救済カウンタ表示処理（S1361）を終了して、表示用特図1変動パターンコマンド設定処理（図505参照）に戻る。

30

【10176】

一方、S1365において、サブ救済カウンタ223iに格納された値が損益分岐回数格納エリア223kに格納された値より小さい値でない、即ち、サブ救済カウンタ223iの値が損益分岐回数格納エリア223kに格納された値以上であれば（S1365：No）、救済優先報知期間における特別図柄の変動表示の実行中であるので、表示用救済中表示コマンドを設定し（S1367）（図507（d）の81a参照）、このサブ救済カウンタ表示処理（S1361）を終了して、表示用特図1変動パターンコマンド設定処理（図505参照）に戻る。

40

【10177】

また、S1363の処理において、救済条件成立回数（即ち、「800」）からサブ救済カウンタ223iに格納された値を減算した値が10より小さい値であれば（S1363：Yes）、救済条件成立までの残り回転数は10回転未満であるので、表示用カウントダウンコマンドを設定し（S1364）（図508（b）の81a及び81n参照）、このサブ救済カウンタ表示処理（S1361）を終了して、表示用特図1変動パターンコマンド設定処理（図505参照）に戻る。

50

【 1 0 1 7 8 】

このように構成することで、救済条件成立までの残り回転数に応じて、サブ救済カウンタ 2 2 3 i の表示態様を異ならせることができる。その結果、特別図柄の変動表示の実行中に表示されるサブ救済カウンタ 2 2 3 i の表示態様を遊技者が確認し、現在の遊技状態がいずれの期間（大当たり優先報知期間又は救済優先報知期間）であるかを推測させ、実行中の変動表示が特図 1 小当たりに当選した場合に、いずれの遊技方法を実行するかを事前に検討させることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 1 0 1 7 9 】

次に、図 5 0 7 及び図 5 0 8 を参照して、第 3 1 実施形態のパチンコ機 1 0 において、報知機能としての第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる演出について説明する。図 5 0 7 及び図 5 0 8 は、「通常遊技状態 A」において特別図柄の変動表示が実行された場合における第 3 図柄表示装置 8 1 での演出の推移を示した図である。

10

【 1 0 1 8 0 】

より詳細には、図 5 0 7 (a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「5 4 1」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において第 1 特別図柄の変動表示が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、図 5 0 7 (b) は、図 5 0 7 (a) の状態から、次の第 1 特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

【 1 0 1 8 1 】

また、図 5 0 7 (c) は、図 5 0 7 (b) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、図 5 0 7 (d) は、図 5 0 7 (c) の状態から、次の第 1 特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

20

【 1 0 1 8 2 】

さらに、図 5 0 8 (a) は、図 5 0 7 (d) の状態から、第 1 特別図柄の変動表示が終了して第 3 図柄が停止した状態を示した図であり、図 5 0 8 (b) は、救済カウンタ 2 0 3 r が「7 9 1」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において第 1 特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示した図である。

【 1 0 1 8 3 】

図 5 0 7 (a) は、「通常遊技状態 A」における救済カウンタ 2 0 3 r が「5 4 1」（即ち、大当たり優先報知期間）となっている状態において第 1 特別図柄の変動表示が終了して第 3 図柄が停止した状態を示している。

30

【 1 0 1 8 4 】

図 5 0 7 (a) では、第 3 図柄表示装置 8 1 における主表示領域 D m の左上部分に、救済カウンタ 2 0 3 r の値を示す報知機能としての文字メッセージ 8 1 a が表示されており、該救済カウンタ 2 0 3 r の値が「5 4 1」（即ち、大当たり優先報知期間）となっており、図 4 0 7 に示す損益分岐回数テーブル 2 2 2 f に設定されている通り、大当たり優先報知期間における変動演出であることを示している。

【 1 0 1 8 5 】

また、主表示領域 D m の中央部分には、第 3 図柄 8 1 b が停止しており、第 1 特別図柄の変動表示がハズレとなったことを示唆している。また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用変動領域 8 7 b が白で停止しており、第 1 特別図柄の変動表示がハズレとなる結果であったことを示している。

40

【 1 0 1 8 6 】

次いで、図 5 0 7 (b) は、図 5 0 7 (a) の状態から、次の第 1 特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域 D m の左上部分に、救済カウンタ 2 0 3 r の値を示す報知機能としての文字メッセージ 8 1 a が表示されており、該救済カウンタ 2 0 3 r の値が「5 4 2」（即ち、大当たり優先報知期間）となっており、図 5 0 7 (a) の状態から 1 加算された状態となっている。また、主表示領域 D m の右上部分、特図 1 用変動領域 8 7 b が点滅している状態が表示されており、第 1 特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。

50

【10187】

次いで、図507(c)は、図507(b)の状態から、第1特別図柄の変動表示が終了して第3図柄が停止した状態を示している。主表示領域Dmの中央部分には、第3図柄81bが停止しており、第1特別図柄の変動表示がハズレとなったことを示唆している。また、主表示領域Dmの右上部分、特図1用変動領域87bが白で停止しており、第1特別図柄の変動表示がハズレとなる結果であったことを示している。

【10188】

次いで、図507(d)は、図507(c)の状態から、次の第1特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Dmの左上部分に、救済カウンタ203rの値を示す報知機能としての文字メッセージ81aが表示されており、該救済カウンタ203rの値が「543」（即ち、救済優先報知期間）となっており、図507(c)の状態から1加算された状態となっている。また、文字メッセージ81aの文字サイズが図507(c)の文字メッセージ81aの文字サイズよりも拡大しており、救済条件成立までの残り回転数の状況（即ち、大当たり優先報知期間または救済優先報知期間）に変化があったことを示唆している。また、主表示領域Dmの右上部分、特図1用変動領域87bが点滅している状態が表示されており、第1特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。

【10189】

次いで、図508(a)は、図507(d)の状態から、第1特別図柄の変動表示が終了して第3図柄が停止した状態を示している。主表示領域Dmの中央部分には、第3図柄81bが停止しており、第1特別図柄の変動表示がハズレとなったことを示唆している。また、主表示領域Dmの右上部分、特図1用変動領域87bが白で停止しており、第1特別図柄の変動表示がハズレとなる結果であったことを示している。

【10190】

次いで、図508(b)は、救済カウンタ203rが「791」（即ち、救済優先報知期間）となっている状態において第1特別図柄の変動表示が実行を開始した状態を示している。主表示領域Dmの左上部分に、救済カウンタ203rの値を示す報知機能としての文字メッセージ81aが表示されており、該救済カウンタ203rの値が「791」（即ち、救済優先報知期間）となっている。また、主表示領域Dmの中央部分には、救済カウンタ残り回転数81nに「残り 10」と表示されており、救済条件成立までの残り回転数が「10回転」であることを示唆している。また、主表示領域Dmの右上部分、特図1用変動領域87bが点滅している状態が表示されており、第1特別図柄の変動表示が実行中となっていることを示している。

【10191】

以上、説明したように、第31実施形態のパチンコ機10では、「通常遊技状態A」における特別図柄の動的表示の実行回数（即ち、大当たり優先報知期間または救済優先報知期間）によって、救済カウンタ203rの表示態様を変化させるように構成する。

【10192】

このように構成することで、救済条件成立までの残り回転数に応じて、サブ救済カウンタ223iの表示態様を異ならせることができる。その結果、特別図柄の変動表示の実行中に表示されるサブ救済カウンタ223iの表示態様を遊技者が確認し、現在の遊技状態がいずれの期間（大当たり優先報知期間又は救済優先報知期間）であるかを推測させ、実行中の変動表示が特図1小当たりに当選した場合に、いずれの遊技方法を実行するかを事前に検討させることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【10193】

その他、第31実施形態におけるパチンコ機10は、第22実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

【10194】

<第32実施形態>

次いで、図509を参照して、本発明を適用した第32実施形態のパチンコ機10につ

10

20

30

40

50

いて説明する。以下、第 3 2 実施形態のパチンコ機 1 0 について、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 と相違する点を中心に説明する。以下の第 3 2 実施形態のパチンコ機 1 0 の説明において、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 と同一の構成及び処理については、第 2 2 実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 1 0 1 9 5 】

第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 における遊技盤 1 3 では、小当たり遊技中に右打ち遊技を実行した場合、可変入賞装置 6 5 に入賞容易又は可能となり、特定領域 6 5 d を通過させて大当たり状態を容易に発生可能となるように構成されている（図 3 8 2 参照）。

【 1 0 1 9 6 】

また、大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間において特図 1 小当たりに当選した場合の右打ち報知演出は、その報知態様を異ならせているものの、いずれも右打ち遊技を示唆する表示を行っている（図 4 6 8（b）の主表示用右打ち指示 8 9 及び図 4 6 8（d）の主表示用右打ち指示 8 9 参照）。

【 1 0 1 9 7 】

このため、遊技者によっては、救済優先報知期間における右打ち報知演出（即ち、救済優先報知演出（図 4 6 8（d）参照）を確認した場合に、該右打ち報知演出の意図を理解しきれず、右打ち遊技を実行して特定領域 6 5 d に球を通過させ、大当たり状態を発生させてしまう可能性があり、遊技盤 1 3 の構成についてさらなる向上が求められる。

【 1 0 1 9 8 】

具体的には、例えば、第 2 2 実施形態のパチンコ機 1 0 における遊技盤 1 3 では、右打ち遊技を実行した場合の球の流下経路はおおよそ一様となる。このため、小当たり遊技中に遊技盤 1 3 の右側領域に球が流下していくように球を発射した場合であれば、如何様な打ち方を実行しても可変入賞装置 6 5 に入球可能となってしまう。

【 1 0 1 9 9 】

第 3 2 実施形態のパチンコ機 1 0 は、上記の問題点を鑑みて発明されたものであり、遊技盤 1 3 の右側領域における球の流下経路を複数に分岐させ、大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間における特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出に対応した遊技盤 1 3 の構成を実現させることを目的としている。

【 1 0 2 0 0 】

より具体的には、例えば、第 3 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技盤 1 3 の右側領域への進入経路を分岐させ、一方の進入経路に進入した球は可変入賞装置 6 5 へ向かって流下していき、他方の進入経路に進入した球は可変入賞装置 6 5 側へは流下せず、第 1 始動口 6 4 側へ流下させることで、大当たり優先報知期間及び救済優先報知期間における特図 1 小当たり当選時の右打ち報知演出に対応した遊技機を提供することを目的としている。

【 1 0 2 0 1 】

本目的を達成するために、第 3 2 実施形態のパチンコ機 1 0 は、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段を備え、本遊技機は、前記判定手段によって

10

20

30

40

50

前記特定判定結果となった場合に、前記第 1 報知態様の示唆内容に基づいて遊技操作を行った場合に、前記所定の遊技条件を成立可能であって、前記第 2 報知態様の示唆内容に基づいて遊技操作を行った場合には、前記所定の遊技条件を成立不可又は困難となる。

【10202】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「発射手段」としての「射出装置」を備え、「始動入球領域」としての「始動検知領域」を備え、「表示手段」としての「結果報知装置」を備え、「可変入球手段」としての「可動装置」を備え、「更新条件」としての「遊技条件」を備え、「特定情報」としての「遊技情報」を備え、「更新手段」としての「更新処理」を備え、「特定の遊技状態」としての「更新状態」を備え、「所定の更新状態」としての「更新終了状態」を備え、「所定の利益状態」としての「付与利益」を備え、「報知態様」としての「通知態様」を備え、「報知制御手段」としての「表示制御」を備え、「判定手段」としての「判別制御」を備え、「特定判定結果」としての「制御判定結果」を備え、「所定の遊技条件」としての「利益付与条件」を備え、「特定利益」としての「付与価値」を備え、「利益発生手段」としての「利益付与制御」を備え、「所定タイミング」としての「所定期間」を備え、「特定タイミング」としての「特定時期」を備える。

10

【10203】

なお、発射手段は、該発射手段によって発射された遊技球が始動入球領域に入球可能となるように発射できるものであればよく、例えば、電動式の発射制御装置、又は、手動式の発射装置などが挙げられる。

【10204】

20

また、所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与可能なものであればよく、例えば、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態そのもの、賞球の付与、特定の特典画像の表示、特定の特典音声の出力、特定の発光手段の発光制御、などが挙げられる。

【10205】

さらに、「特定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する特定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の 1 タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の 1 タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの 1 タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

30

40

【10206】

また、可変入球手段は、複数回の可変動作が実行可能なものであればよく、例えば、可変入賞装置（大入賞口）、小入賞口、普通電役、非電動式入賞口、その他可動式の入球手段などが挙げられる。

【10207】

さらに、特定利益は、所定の遊技条件が成立することに基づいて付与される利益であればよく、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「潜伏確率変動状態」、所定回数または少なくとも大当たりが発生するまでの「時間短縮状態」、その他特定の遊技状態としての「通常遊技状態」よりも有利な遊技状態、大当たり遊技状態そのもの、小当たり遊技状態その

50

もの、賞球の付与、特定の画像の表示、特定の音声の出力、特定の発行手段の発光制御、などが挙げられる。

【10208】

また、特定情報は、遊技機において更新条件が発生した場合に情報の内容が新たな内容に更新されるものであり、かつ、更新状態によって所定の期間を識別可能なものであって、本発明の要旨を実現可能であればよく、例えば、RAMに設けられるカウンタの値や、RAMの所定アドレスに記憶される情報、各バッファ、フラグ、予め定められた一連のデータ群、又は、データ群における現在の更新位置を把握するためのポインタ、特別図柄の動的表示の実行回数、特別図柄の動的表示が実行を開始してからの時間、特別図柄の動的表示が実行を停止してからの時間、特定の遊技状態における特別図柄の動的表示の実行回数、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行するまでの特別図柄の動的表示の残り実行回数、大入賞口など可動体の1の可動における可動時間、大入賞口など可動体の1の可動が停止した場合の停止してからの時間、大入賞口などの入賞口の1の開放における入賞数、表示手段によって所定の図柄の抽選結果を表示するための描画情報、遊技機の立ち上げ処理開始からの時間、遊技機の設定値、主制御装置から副制御装置へ送信するためのコマンド情報、副制御装置から表示制御装置へ送信するためのコマンド情報、特定球数の球の発射に対して遊技機から払い出された球の数（ベース値）、遊技機に何らかの異常が発生したことをホール関係者に報知するためのエラー情報若しくは報知態様、電源断の発生情報、現在時刻、枠ボタンの入力有無などが挙げられる。

10

【10209】

さらに、特定情報を更新する更新手段は、特定情報の内容を新たな内容に更新し得るものであればよく、例えば、ソフトウェアによる更新制御、上書き制御、書き込み制御、ロード等であってもよく、ハード回路による更新であってもよい。

20

【10210】

また、判定手段は、始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行するものであればよく、例えば、始動入賞処理、特図変動処理、変動開始処理、当たり処理、ゲート通過処理、普図変動処理などが挙げられる。

【10211】

さらに、所定の更新状態は、更新手段による特定情報の更新の結果が所定の結果となったことが把握できる状態であればよく、例えば、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になること、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になること、所定のフラグがオンされること、所定のフラグがオフされること、所定の時間が経過すること、所定の期間が経過すること、予め定められた一連のデータ群をすべて使用すること、所定領域への入球が検知されること、遊技者による枠ボタンの入力が増加されることなどが挙げられる。

30

【10212】

また、始動入球領域は、遊技球が入球することで所定の図柄の変動表示が可能となるものであればよく、例えば、特図1始動口、特図2始動口、普図始動口などが挙げられる。

【10213】

さらに、表示手段は、所定の図柄の抽選結果を報知可能なものであればよく、例えば、第3図柄表示装置、セグメント表示装置、ドラム表示装置、光導光式の導光板、又は、各表示装置に表示するための制御装置などが挙げられる。

40

【10214】

また、特定の遊技状態は、特定情報が更新手段に更新されて所定の更新状態となった場合に所定の利益状態を発生可能な遊技状態であればよく、例えば、更新条件が発生した場合であっても特定情報が更新されない遊技状態や、更新手段が作動しない遊技状態を除くものである。特定の遊技状態は、例えば、所謂変動によって特定情報を更新可能な「通常遊技状態」、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、「確率変動状態」、「時間短縮状態」、電源投入から所定の大当たりが発生するまでの状態、電源投入から所定の大当たりが終了するまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が開始されてから、該動的表示が終了され

50

るまでの状態、所定の特別図柄の動的表示が終了してから、次の動的表示が実行開始可能となるまでの状態、大当たりとなる特別図柄の動的表示の実行から終了してから、大当たり遊技が開始されるまでの状態、大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技が終了して特別図柄の動的表示が実行可能となるまでの状態、大当たり遊技が開始されることとなる入球口への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示が実行されておらず、始動入球領域への入球を待機している状態、特別図柄の動的表示の実行中のうち、遊技者による枠ボタンの入力を待機している状態、などが挙げられる。

【 1 0 2 1 5 】

さらに、特定判定結果は、判定手段によって導出される結果であればよく、例えば、特別図柄の動的表示が大当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の大当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示が小当たりに当選すること、特別図柄の動的表示が特定の小当たり種別に当選すること、特別図柄の動的表示がハズレに当選すること、特別図柄の動的表示が時短図柄に当選すること、特別図柄の動的表示が転落抽選に該当すること、特別図柄の動的表示の実行回数が特定回数に達すること、普通図柄の可変表示が当たりに当選すること、普通図柄の可変表示がハズレに当選すること、特定の遊技状態に移行することなどが挙げられる。

【 1 0 2 1 6 】

また、所定の遊技条件は、遊技者が所定の遊技操作を行った場合に成立する条件であればよく、例えば、遊技球を発射すること、遊技球の発射を停止すること、発射された遊技球が所定の領域に入球すること、発射された遊技球が所定の領域に所定球数以上入球すること、発射された遊技球が所定の領域に入球しないこと、所定の領域に入球した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、遊技者が演出ボタンを操作すること、遊技者が演出ボタンを操作した場合に抽選を行い所定の抽選結果となること、などが挙げられる。

【 1 0 2 1 7 】

さらに、更新条件は、所定の図柄の変動表示があらかじめ定められた状態となったか否かを判別可能なものであればよく、例えば、特別図柄の動的表示が実行を開始すること、特別図柄の動的表示が実行中であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以上であること、特別図柄の動的表示の実行期間が一定期間以内であること、特別図柄の動的表示が実行を停止すること、特別図柄の動的表示が実行を停止してから、次の特別図柄の動的表示が実行開始可能となるまでの間であること、特別図柄の動的表示が実行不可であること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数に達すること、特別図柄の動的表示の保留球数が特定数よりも少なくなること、遊技機の立ち上げ処理が実行されること、主制御装置から副制御装置へコマンド送信されること、副制御装置がコマンドを受信すること、表示制御装置がコマンドを受信すること、各種処理を実行するための期間が経過すること、各種処理を実行するための命令が発生すること、各種処理を実行するためのコマンドが発生することなどが挙げられる。

【 1 0 2 1 8 】

また、「所定タイミング」は、特定情報の更新状態を示唆する所定の時期を示唆可能であればよく、例えば、遊技機の電源投入したタイミング、遊技機の立ち上げタイミング、始動口への入球待機タイミング、特別図柄の動的表示の実行開始タイミング、特別図柄の動的表示の実行中の1タイミング、特別図柄の動的表示の停止タイミング、特別図柄の動的表示の図柄確定タイミング、所定回の更新によってカウンタの値が「0」になるタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値に達するタイミング、所定回の更新によってカウンタの値が所定の値以上になった場合の1タイミング、所定のフラグがオンされるタイミング、所定のフラグがオフされるタイミング、所定の時間が経過するタイミング、所定の期間が経過するタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達したタイミング、予め定められた一連のデータ群のうちの所定のデータに到達してから、データ群をすべて使用するまでの1タイミング、予め定められた一連のデータ群をすべて使用したタイミング、などが挙げられる。

【 1 0 2 1 9 】

10

20

30

40

50

さらに、報知態様は、少なくとも２種類の事象を遊技者が識別可能となるものであればよく、例えば、文字情報の種類、数字情報の内容、絵柄の種類、キャラクタの種類、それらの色彩、それらの表示面積、それらの表示濃度、それらの表示時間、それらの表示回数を異ならせることで、発射態様の示唆の識別、発射可否の示唆の識別、遊技可否の示唆の識別、操作手段に対する操作実行タイミングの識別、遊技状態の示唆の識別、賞球数の多寡の識別、ラウンド数の大小の識別、確変図柄と通常図柄との識別、時短図柄と通常図柄との識別、確変図柄と時短図柄との識別、を可能にすることなどが挙げられる。

【１０２２０】

ここで、図５０９を参照して、第３２実施形態の遊技盤１３の具体的構成について説明する。第２２実施形態の遊技盤１３と、第３２実施形態の遊技盤１３との異なる点は、主に、遊技盤１３の右側領域の進入経路が分岐している点である。

10

【１０２２１】

図５０９に示すとおり、第３２実施形態の遊技盤１３の右側領域は、該右側領域の進入経路が２つに分岐している。そして、一方の進入経路は、返しゴム６９に球が当たらない程度の強さで右打ち遊技を実行した場合に進入する経路（以下、返しゴム６９に球が当たらない程度の強さで右打ち遊技を実行した場合に進入する経路を「弱右打ち経路」と称する場合がある）の弱右打ち経路７４であり、他方の進入経路は、返しゴム６９に球が当たる強さで右打ち遊技を実行した場合に進入する経路（以下、返しゴム６９に球が当たる強さで右打ち遊技を実行した場合に進入する経路を「強右打ち経路」と称する場合がある）の強右打ち経路７５である。

20

【１０２２２】

弱右打ち経路７４に球が進入した場合、該球はスルーゲート６７、普通電役７２、及び可変入賞装置６５が配設されている流下経路には流下し得ず、第１始動口６４側へと流下していく。

【１０２２３】

よって、弱右打ち経路７４に進入した球は、スルーゲート６７、普通電役７２、及び可変入賞装置６５へは入球不可又は困難となり、第１始動口６４及び一般入賞口６３に入球可能となる。

【１０２２４】

また、強右打ち経路７５に球が進入した場合、球はスルーゲート６７、普通電役７２、及び可変入賞装置６５が配設されている流下経路に流下していく。よって、強右打ち経路７５に進入した球は、スルーゲート６７、普通電役７２、及び可変入賞装置６５に入球可能となる一方、第１始動口６４、一般入賞口６３へは入球不可又は困難となる。

30

【１０２２５】

即ち、第３２実施形態のパチンコ機１０では、大当たり優先報知期間（図４０７参照）における特図１小当たり時の右打ち報知演出が、強右打ち経路７５に対応した右打ち遊技を示唆した演出であり、該強右打ち経路７５に進入する打ち方を実行することで、可変入賞装置６５に入球させ、特定領域６５ｄに球を通過させて大当たりを発生させることを示唆するように構成されている。

【１０２２６】

40

また、救済優先報知期間（図４０７参照）における特図１小当たり時の右打ち報知演出が、弱右打ち経路７４に対応した右打ち遊技を示唆した演出であり、該弱右打ち経路７４に進入する打ち方を実行することで、可変入賞装置６５には入球不可又は困難となり、特定領域６５ｄに球を通過させず、大当たりを発生させないことを示唆するように構成されている。

【１０２２７】

このように構成することで、大当たり優先報知演出及び救済優先報知演出のいずれの右打ち報知を実行した場合であっても、主表示用右打ち指示８９（図４６８参照）の指示内容に則した右打ち遊技を実行させることができつつ、その右打ち遊技の中で大当たり優先報知演出と救済優先報知演出を現出して遊技者に遊技態様（発射態様）を判別させる遊技を

50

実現することができる。その結果、報知演出と実際の遊技方法との乖離がなくなり、遊技者が違和感なく遊技することができる。

【 1 0 2 2 8 】

以上、説明したように、第 3 2 実施形態のパチンコ機 1 0 では、遊技盤 1 3 の右側領域において、該右側領域の進入経路を 2 つに分岐させ、一方の進入経路は可変入賞装置 6 5 に入球不可又は困難となり、他方の進入経路は可変入賞装置 6 5 に入球可能となるように構成する。

【 1 0 2 2 9 】

このように構成することで、特図 1 小当たり当選時に右打ち遊技を実行した場合であっても、一方の進入経路に球が進入した場合には、可変入賞装置 6 5 に入球不可又は困難となり、特定領域 6 5 d を通過させずに大当たりを発生不可又は困難とし、他方の進入経路に球が進入した場合には、6 5 に入球可能となり、特定領域 6 5 d に球を通過させて大当たりを発生可能とすることができる。

10

【 1 0 2 3 0 】

その結果、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出を、他方の進入経路に球が進入し得る遊技方法に対応させ、救済優先報知期間における右打ち報知演出を、一方の進入経路に球が進入し得る遊技方法に対応させることができる。

【 1 0 2 3 1 】

その他、第 3 2 実施形態におけるパチンコ機 1 0 は、第 2 2 実施形態と同一の構成によって、同一の効果を奏する。

20

【 1 0 2 3 2 】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。

【 1 0 2 3 3 】

< 変形例 1 >

30

上記実施形態では、普通図柄のみ確率変動機能を設け、特別図柄に確率変動機能を設けていないように構成されている。これに対し、特別図柄および普通図柄にそれぞれ確率変動機能を設けてもよいし、特別図柄に確率変動機能を設ける一方、普通図柄に確率変動機能を設けないように構成してもよいし、特別図柄および普通図柄のいずれにも確率変動機能を設けないように構成してもよい。また、特別図柄に確率変動機能を設ける場合、次回大当たり又は小当たりの発生まで確率変動機能が有効に設定（所謂、ループタイプ）してもよいし、大当たり後に特別図柄が所定回数（例えば、1 0 0 回）実行されるまで確率変動機能が有効に設定（所謂、STタイプ）してもよいし、特別図柄の動的表示において大当たり以外の所定の抽選結果が導出された場合に「確率変動状態」が終了（所謂、転落機能）するパチンコ機（所謂、転落タイプ）を用いてもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にすることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 1 0 2 3 4 】

< 変形例 2 >

上記実施形態では、普通図柄の高確率状態の終了条件を、特別図柄の動的表示の実行回数や、次の大当たりへの当選によって終了するように構成している。これに対し、特別図柄の大当たり（小当たり種別に基づく大当たりを含む）の連続当選回数が所定回数に到達する毎に、該所定回数到達時における大当たり終了後の遊技状態を、必ず「時短機能」が付与されない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）へ移行して、普通図柄の高確率状態への移行を禁止するように構成してもよい（時短リミッタ）。また、普通図柄の高確率状態への移行を禁止することとなる大当たりの連続当選回数を複数種類で構成してもよい。

50

【 1 0 2 3 5 】

< 変形例 3 >

上記実施形態では、普通電役 7 2 及び可変入賞装置 6 5 は、普通図柄又は特別図柄への当選に基づいて開放され得るように構成されている。これに対し、球が通過することによって他の入賞口を閉塞している可動役物（所謂、非電動役物）を開放させる通過口を搭載したパチンコ機を用いてもよい。

【 1 0 2 3 6 】

< 変形例 4 >

上記実施形態では、いずれかの当選（小当たり種別に基づく大当たりを含む）に当選した場合に、該大当たり終了後に「時短機能」が付与される遊技状態が発生するように構成されている。これに対し、特別図柄の動的表示において大当たり（小当たり）以外の所定図柄（例えば、時短図柄）が導出された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される状態に遷移するように構成してもよい。このように構成することで、「時短機能」が付与されるバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

10

【 1 0 2 3 7 】

< 変形例 5 >

上記実施形態では、特別図柄の低確率状態における第 1 特別図柄の動的表示及び第 2 特別図柄の動的表示の合計実行回数が、大当たり状態に移行せずに所定回数（7 0 0 回、8 0 0 回又は 9 0 0 回のいずれか）実行された場合に、大当たりを経由せずに「時短機能」が付与される（所謂、天井機能）ように構成されている。これに対し、第 1 特別図柄の動的表示の積算実行回数と第 2 特別図柄の動的表示の積算実行回数とでそれぞれ個別に上記所定回数を計数してもよい。また、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とでそれぞれ上記所定回数が異なるように構成してもよい。

20

【 1 0 2 3 8 】

< 変形例 6 >

上記実施形態では、第 2 特別図柄の動的表示を第 1 特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図 2 優先変動）するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄の動的表示と第 2 特別図柄の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成（所謂、特図 1 2 同時変動）し、各動的表示の制御を行ってもよいし、第 1 特別図柄の動的表示を第 2 特別図柄の動的表示より優先して実行（所謂、特図 1 優先変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよいし、入賞した順に動的表示を実行（所謂、入賞順変動）するように構成し、各動的表示の制御を行ってもよい。

30

【 1 0 2 3 9 】

< 変形例 7 >

上記実施形態では、「時短機能」の終了条件として、特別図柄の動的表示の所定実行回数や、大当たりへの当選に基づいて終了するように構成している。これに対し、小当たり遊技への当選や、大当たりと異なる時短終了図柄の導出に基づいて「時短機能」が終了するように構成してもよい。このように構成することで、入賞補助状態の終了条件を多様化して、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。また、「時短機能」の有効時に、特別図柄の保留球数が所定数（例えば、保留満タン（即ち、4 個）や、保留満タンに対して一定数の保留貯留（例えば、2 個）貯留されたことを契機として、「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通電役の作動回数が一定の回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよいし、普通図柄の可変表示の実行回数が一定回数に到達した場合に「時短機能」を終了するように構成してもよい。

40

【 1 0 2 4 0 】

< 変形例 8 >

上記実施形態では、普通図柄の低確率状態において 7 0 / 1 0 0 で当たりに当選し、普通電役 7 2 が可動し得るように構成している。これに対し、普通図柄の低確率状態においては当たりに当選せず、普通図柄の高確率状態でのみ当たりに当選（例えば、1 0 0 % 当選）するように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の低確率状態で普

50

通電役 7 2 が可動して第 2 始動口 7 1 に球が入賞することを確実に防止することができる。その結果、遊技仕様通りの遊技性を確実に実現することが可能となる。

【 1 0 2 4 1 】

< 変形例 9 >

上記実施形態では、大当たり遊技において、1 の可変入賞装置 6 5 を開放するように構成している。これに対し、大当たり遊技において開放し得る入賞口を複数設け、大当たり種別又は小当たり種別に応じて、該複数の入賞口を開放するように構成してもよい。

【 1 0 2 4 2 】

< 変形例 1 0 >

上記実施形態では、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じてそれぞれ 1 種類ずつ設けている。これに対し、普通図柄の可変表示時間を、遊技状態に応じて、複数種類の可変表示時間の中から抽選で選定するように構成してもよい。具体的には、「通常遊技状態」において、普通図柄の可変表示時間を、「1 秒」、「3 秒」、「5 秒」、「1 0 秒」又は「3 0 秒」の中から抽選により決定する。このように構成することで、右打ち遊技が奨励されていない「通常遊技状態」において、右打ち遊技してスルーゲート 6 7 に球を通過させて普通図柄の可変表示を行い、その導出タイミングに応じて開放され得る普通電役 7 2 に向けて球を発射しても、第 2 始動口 7 1 の開放タイミングが複数になることで、第 2 始動口 7 1 への入賞を抑制することができる。

【 1 0 2 4 3 】

< 変形例 1 1 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄の抽選において大当たり又はハズレの中から当選役を選定するとともに、第 2 特別図柄の抽選においても大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄の抽選のみにおいて小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、第 2 特別図柄の抽選においてのみ小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選において小当たりを設けず、大当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよいし、いずれの特別図柄の抽選においても小当たりを設け、大当たり、小当たり又はハズレの中から当選役を選定するように構成してもよい。

【 1 0 2 4 4 】

< 変形例 1 2 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示の実行回数に応じて遊技状態を変更（例えば、「普図高確時間短縮状態」から「通常遊技状態」）に移行するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の動的表示以外の所定演出（例えば、「リーチ表示」や特定役当選に基づく特定演出等）の実行回数に応じて遊技状態を変更可能に構成してもよい。

【 1 0 2 4 5 】

< 変形例 1 3 >

上記実施形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とでそれぞれ保留球数を計数し、それぞれの保留球数ごとに各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成している。これに対し、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との合計保留球数に応じて各特別図柄の変動時間やリーチ確率を変更するように構成してもよい。

【 1 0 2 4 6 】

< 変形例 1 4 >

上記実施形態では、「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合に、該小当たり当選時における救済条件成立回数までの残りの特別図柄の実行回数によって、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行する右打ち報知演出の内容を異ならせるように構成している。これに対し、右打ち報知演出の実行時における音声出力装置 2 2 6 による音声内容のみを異ならせてもよいし、ランプでの演出内容のみを異ならせてもよいし、第 3 図柄表示装置 8 1 での演出内容、音声内容、ランプ内容のいずれか 2 つのみを異ならせてもよいし、す

10

20

30

40

50

べてが異なるように構成してもよい。

【 1 0 2 4 7 】

< 変形例 1 5 >

上記実施形態では、「通常遊技状態 A」において大当たり種別「時短 A」又は「時短 B」に当選した場合の右打ち報知演出と、該「通常遊技状態 A」において特図 1 小当たりに当選した場合の右打ち報知演出とを異ならせるように構成している。これに対し、「通常遊技状態 A」の大当たり優先報知期間において特図 1 小当たりに当選した場合の右打ち報知演出を、「通常遊技状態 A」において大当たり種別「時短 A」又は「時短 B」に当選した場合の右打ち報知演出と同様の演出に構成してもよい。このように構成することで、「通常遊技状態 A」の大当たり優先報知期間において特図 1 小当たりに当選した場合と、「通常遊技状態 A」において大当たり種別「時短 A」又は「時短 B」に当選した場合と、の双方がいずれも右打ち遊技を実行すべき大当たり又は小当たりであることが明確になり、その結果、救済優先報知期間及び曖昧報知期間と、大当たり優先報知期間と、において実行される右打ち報知演出の差異が明確になり、より右打ち遊技の示唆内容を差別化することができる。

10

【 1 0 2 4 8 】

上記実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は、第 2 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、それぞれ 1 種類で構成している。これに代えて、第 1 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別、又は / 及び、第 2 特別図柄の動的表示における小当たり遊技の小当たり種別を、複数種類設けるように構成してもよい。さらに、小当たり種別に応じて「時短機能」を終了するか否かを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【 1 0 2 4 9 】

上記実施形態では、遊技状態ごとに奨励される特別図柄の変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において実行し、奨励されていない特別図柄の変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m で実行しないように構成している。これに代えて、奨励されていない特別図柄の変動演出を、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において所定態様で実行するように構成してもよい。具体的には、例えば、奨励されている特別図柄の変動演出を主表示領域 D m で目立つように（中央部分、大部分、奨励されていない特別図柄の変動演出より大きい領域、図柄表示態様を濃く実行等）実行する一方、奨励されていない特別図柄の変動演出を主表示領域 D m で、奨励されている特別図柄の変動演出より目立たないように（隅部、小部分、奨励されている特別図柄の変動演出より小さい領域、図柄表示態様を薄く等）実行するように構成する。このように構成することで、第 3 図柄表示装置 8 1 によって複数の特別図柄の変動演出の実行態様を把握することが可能となる。

30

【 1 0 2 5 0 】

上記実施形態では、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第 1 特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成するとともに、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数に応じて第 2 特別図柄の動的表示の変動時間が変化するように構成している。換言すると、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数は第 1 特別図柄の動的表示にのみ影響し、第 2 特別図柄の動的表示の保留球数は第 2 特別図柄の動的表示にのみ影響するように構成している。これに代えて、一方の特別図柄の動的表示の保留球数が、他方の特別図柄の動的表示の変動時間に影響するように構成してもよい。具体的には、第 1 特別図柄の動的表示の変動時間を、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数と第 2 特別図柄の動的表示の保留球数との合計保留球数に応じて変化するように構成する。このように構成することで、第 1 特別図柄の動的表示の保留球数と第 2 特別図柄の動的表示の保留球数とが混在する状態において、特異な変動時間を選択し得るように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 1 0 2 5 1 】

上記実施形態では、確率設定値を「 1 」～「 3 」の 3 段階で変更可能として、大当たり

50

確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は３段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【１０２５２】

上記実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率を変更する場合について説明したが、普通図柄の当たり確率や、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。

【１０２５３】

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内ないと判断された場合に、「１」～「３」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内ないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

10

【１０２５４】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定してもよい。

20

【１０２５５】

上記実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【１０２５６】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

30

【１０２５７】

上記実施形態では、「設定変更モード」でパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ５０３をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この設定確定スイッチは、例えば、「設定変更モード」中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

40

【１０２５８】

上記実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に「設定変更モード」又は「設定確認モード」で立ち上げる場合に、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ５０３と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定するように構成してもよい。また、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが選択可能に設定できるように構成してもよい。

【１０２５９】

50

上記各実施形態では、RAM消去スイッチ503を主制御装置110に搭載していた。これに対し、RAM消去スイッチ503を電源装置115や払出制御装置111に搭載するように構成してもよい。

【10260】

上記各実施形態では、設定キー501により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー501により、1の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、3個 5個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（3秒 5秒への変更）や駆動幅（例えば、20mm 30mmへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、1度から3度への変更）、パチンコ機10自体の傾斜態様（例えば、1度から3度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

10

【10261】

上記各実施形態では、設定キー501の鍵孔をパチンコ機10の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー501の鍵孔の向きを、パチンコ機10の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機10の斜め方向、或いは、パチンコ機10の前面側に向くように構成してもよい。

【10262】

上記実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズレ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「0」以上「49」以下か否か）可能に構成し、主制御装置110の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。具体的には、例えば、「0～999」で更新される大当たり乱数カウンタC1の場合に、大当たり乱数値として「7, 341, 555, 777, 831」とし、小当たり乱数値として「77, 175, 223, 315, 415, 526, 634, 717, 845」としてもよい。

20

【10263】

ここで、パチンコ機10の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「0～50」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機10のセキュリティ性能を向上することができる。

30

【10264】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機10が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機10のセキュリティ性能を向上することができる。

40

【10265】

上記実施形態では、タイマ割込処理等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタC1や大当たり種別カウンタC2等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱数生成ICによって大当たり乱数カウンタC1等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【10266】

上記実施形態では、設定値が増加することに均等に大当たり乱数値が増加するように構

50

成していた。これに対し、設定値が増加すること不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「1」から「2」までは、大当たり乱数値を「2」ずつ増加させる一方、設定値「2」から「3」では、大当たり乱数値を「5」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【10267】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタC1の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタC2又は小当たりの内容を決定する小当たり種別カウンタ（図示せず）の値に対応する大当たり種別

10

【10268】

上記実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【10269】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、設定変更によっても変化しない大当たり乱数値と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

30

【10270】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。

40

【10271】

上記実施形態では、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される乱数値（即ち、「ハズレ乱数値の範囲」）と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル202aに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル202aにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接さ

50

せ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【10272】

上記実施形態では、第2特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第1特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成されていた。これに対し、第1特別図柄における小当たり遊技の当選確率と、第2特別図柄における小当たり遊技の当選確率とが同等となるように構成してもよいし、第2特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第1特別図柄における小当たり遊技の当選確率より低くなるように構成してもよい。

10

【10273】

上記実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させて、その大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値を増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数及びハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値及びハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な1の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、1の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【10274】

上記実施形態では、突出状態と没入状態とに変位する普通電役72を用い、普通電役72の没入タイミングと没入時間とを各遊技状態で変更することで本発明の遊技性を実現するように構成されている。これに対し、回動式の羽根部材を用い、羽根部材の作動タイミングと作動時間とを各遊技状態で変更することで、本発明の遊技性を実現するように構成してもよい。具体的には、例えば、第2始動口71の左右両側に羽根部材を配置し、羽根部材が非作動状態（例えば、直立状態）では、球が羽根部材の外側（非転動側）に衝突し、そのまま下流側へ流下するように構成する。一方、羽根部材が回動した作動状態（直立状態から右側へ120度傾倒状態）では、球が羽根部材の内側（転動側）に衝突し、該羽根部材の内側を第2始動口71側に向けて転動するように構成する。このように構成することで、羽根部材の回動態様は、普通電役72の出没による駆動態様より、羽根部材自体が作動する領域が大きく駆動されたか否かを認識し易いため、普通図柄の可変表示で当選したか否かを遊技者に認識し易くすることができる。

30

【10275】

特図1用第4図柄表示領域87と特図2用第4図柄表示領域88との表示態様及び表示位置を、主表示領域Dmで変動演出している第1特別図柄又は第2特別図柄に応じて変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、主表示領域Dmで実行されている特別図柄に対応して、実行されている方の第4図柄表示領域87、88を上側に位置させたりアラビア数字で表示したり赤色で表示し、実行されていない方の第4図柄表示領域88、87を下側に位置させたり上記アラビア数字と異なる表記（例えば、漢数字やローマ数字）で表示したり赤色とは異なる色（例えば、青色）で表示するように構成する。このように構成することで、実行されている変動演出を識別して表示しつつ、いずれの特別図柄が実行されているかを認識し難く構成し、現在滞在している遊技状態を遊技者に認識し難く構成することで、遊技状態を推測する遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【10276】

警報音に関し、左打ち遊技が推奨される遊技状態においてスルーゲート67を球が通過した場合にもれなく出力するのではなく、さらに特定の条件が成立した場合に警報音を出力するように構成してもよい。具体的には、例えば、このように構成することで、意図的

50

に遊技仕様より多くの出玉を得ようとする悪意ある遊技者の行為に対してのみ警報音を出力し、不慣れな遊技者や操作ミスによる善意の右打ち遊技に対しては警報音を出力しないことで、不正遊技を抑制しつつ、遊技者の遊技意欲の低下も抑制して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10277】

普通図柄の当たり確率において、いずれの遊技状態でも同等程度となるように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の大当たり確率が低い「通常遊技状態」又は「普図高確時間短縮状態」では、普通図柄の当たり確率を50/100にするとともに、特別図柄の大当たり確率が高い「確率変動状態」や「潜伏確率変動状態」では、普通図柄の当たり確率を50/100や51/100等、「通常遊技状態」等における普通図柄の当たり確率と同一又は同等程度となるように構成する。このように構成することで、普通図柄の当たりに基づく普通電役72の開放に関し、普通図柄の可変表示時間と普通電役72の開放時間とを考慮し、普通図柄の当たり確率を考慮せずに出玉率等を算出することが可能となることで、各遊技状態における遊技仕様の設計を容易化可能となる。

【10278】

大当たりに当選した大当たり図柄ごとに、該大当たり以降に選択される特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「確率変動状態」を発生させ得る大当たり図柄である1図柄、3図柄、5図柄、7図柄のうち、1図柄で当選した場合には「確率変動状態」において第1特別図柄および第2特別図柄がともに比較的長めの変動時間が選択され易い「両ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、3図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い一方、第2特別図柄は比較的短い変動時間が選択され易い「特1ロング特2ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。さらに、5図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄および第2特別図柄がともに比較的短めの変動時間が選択され易い「両ショート変動確率変動状態」に移行するように構成する。また、7図柄で当選した場合には、「確率変動状態」において第1特別図柄は比較的短めの変動時間が選択され易い一方、第2特別図柄は比較的長めの変動時間が選択され易い「特1ショート特2ロング変動確率変動状態」に移行するように構成する。このように構成することで、大当たりした図柄の種類によって、大当たり後の遊技状態において、先に導出され得る特別図柄を異ならせることができ、例えば、いずれの特別図柄が先に停止するか否かによって、遊技状態毎に大当たりが先に現出させる確率を異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10279】

特別図柄の変動回数に基づいて、該特別図柄の変動パターン群（変動時間）が異なるように構成してもよい。具体的には、例えば、「潜伏確率変動状態」において、大当たり終了後1回目～10回目の特別図柄の変動演出に関しては、比較的長めの変動時間が選択され易いように構成し、11回目以降の特別図柄の変動演出に関しては、比較的短めの変動時間が選択され易いように構成する。このように構成することで、遊技にメリハリを設けつつ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10280】

普通図柄の当たり種別を複数種類設けてもよい。具体的には、例えば、普通電役72が1回開放される1回開放当たりと、出沒板72aが3回開放される3回開放当たりと、普通電役72が3回かつ長く開放される3回ロング開放当たりとを設ける。このように構成することで、「確率変動状態」や「普図高確時間短縮状態」において遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10281】

上記実施形態では、「通常遊技状態」「普図高確時間短縮状態」「普図低確時間短縮状態」「確率変動状態」の順で遊技者にとって有利な遊技状態としていた。これに対し、「通常遊技状態」より遊技者にとって不利な遊技状態として、「普図高確時間短縮状

10

20

30

40

50

態」や「潜伏確率変動状態」、「確率変動状態」が位置づけられるように遊技仕様を設定してもよい。具体的には、例えば、第1特別図柄の始動口を、普通電役72が付属した第2特別図柄の始動口の上流側に設け、「通常遊技状態」では、普通電役72が作動し難いことによって、第2特別図柄より遊技者にとって有利な第1特別図柄の抽選契機を受け易い一方、「普図高確時間短縮状態」では、普通電役72が作動し易いことによって、第1特別図柄より遊技者にとって不利な第2特別図柄の抽選契機を受け易いように構成する。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【10282】

右打ち遊技を示唆する右打ち示唆表示が現出される場合に、第4図柄表示領域87, 88の表示位置を変更するように構成してもよい。具体的には、左打ち遊技が奨励される「通常遊技状態」等では、副表示領域Dsの右小領域Ds3に第4図柄表示領域87, 88を表示する一方、右打ち遊技が奨励される「確率変動状態」等では、右打ち示唆表示を右小領域Ds3に表示する一方、第4図柄表示領域87, 88を左小領域Ds1に表示する。このように構成することで、遊技状態に応じた遊技仕様を遊技者に認識させ易くすることができる。

【10283】

上記実施形態では、同時に実行され得る複数の特別図柄の動的表示に関し、遊技状態に応じて奨励される特別図柄の変動演出を主表示領域Dmで行い、非奨励の特別図柄の変動演出を主表示領域Dmで行わないように構成している。これに対し、同時に実行され得る複数の図柄（例えば、特別図柄と普通図柄）の演出に関し、遊技状態、遊技仕様、付与される遊技価値、或いは、実行頻度等によって、実行すべき演出の優先順を予め設け、該優先順に応じた演出を優先的に実行し、優先順が低い演出に関しては、演出規模を小さくしたり、演出自体を実行しない等、優先順位が高い演出に比べて遊技者が認識し難くなるように構成してもよい。具体的には、第1特別図柄の変動演出が主表示領域Dmで実行されている場合は、第1特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第3図柄表示装置81や音声出力装置226で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示したり、第2特別図柄の変動演出が主表示領域Dmで実行されている場合は、第2特別図柄より遊技者に付与され得る遊技価値が低い普通図柄の可変表示に関する演出を、第3図柄表示装置81や音声出力装置226で実行しない若しくは演出規模を小さくして表示してもよい。このように構成することで、遊技を行う上で遊技者に認識させたい演出を優先的に実行しつつ、優先順位が低い演出規模を小さく（なくす）ことで、遊技者が煩わしさを感じない演出を実行することができる。

【10284】

上記実施形態では、主制御装置110から各コマンドが音声ランプ制御装置113に対して送信され、その音声ランプ制御装置113から表示制御装置114に対して表示の指示がなされるよう構成したが、主制御装置110から表示制御装置114に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを1の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを1つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【10285】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置113にて実行されるコマンド判定処理(S1111)において、いずれかの停止種別コマンドを受信すれば必ず対応する変動開始フラグ223a, 223bをオンに設定する場合について説明したが、各変動パターンコマンドの受信があった上で対応する停止種別コマンドを受信した場合に、各変動開始フラグ223a, 223bをオンに設定してもよい。これにより、各変動パターンコマンドの受信がなく、いずれかの停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

10

20

30

40

50

【 1 0 2 8 6 】

また、各変動パターンコマンドを受信したタイミングで、各変動開始フラグ 2 2 3 a , 2 2 3 b をオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行される変動演出処理 (S 1 1 1 0) では、各変動開始フラグ 2 2 3 a , 2 2 3 b がオンされたことに基づいて、各変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置 1 1 4 へ通知する各表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置 1 1 4 へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて各停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置 1 1 4 に対して、この各表示用変動パターンコマンドに基づき、各変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、各停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置 1 1 4 へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置 1 1 4 では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

10

【 1 0 2 8 7 】

上記実施形態において、デモ演出は、「 0 」から「 9 」の数字が付されていない主図柄からなる第 3 図柄を停止表示させてもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第 3 図柄を、半透明状態で停止表示させてもよい。また、第 3 図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第 3 図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させてもよい。

20

【 1 0 2 8 8 】

上記実施形態において、変動演出が行われる第 3 図柄表示装置 8 1 にて連続予告演出を実行してもよいし、第 3 図柄表示装置 8 1 とは別の第 4 図柄表示装置を設け、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行される変動演出と合わせて、第 4 図柄表示装置に第 4 図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第 4 図柄表示装置の制御を表示制御装置 1 1 4 で行ってもよいし、音声ランプ制御装置 1 1 3 で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機 1 0 に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御により、パチンコ機 1 0 の音声出力装置 2 2 6 から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機 1 0 の電飾部 2 9 ~ 3 3 を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

30

【 1 0 2 8 9 】

これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 (および特別図柄表示装置 3 7) において変動演出が行われる度に、連続して第 4 図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置 2 2 6 から音声が出力されたり、若しくは、電飾部 2 9 ~ 3 3 が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第 3 図柄表示装置 8 1 を注視して遊技を継続して行うが、第 3 図柄表示装置 8 1 とは別の第 4 図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置 2 2 6 からの音声出力、若しくは電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第 4 図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置 2 2 6 からの音声出力、または電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

40

【 1 0 2 9 0 】

また、連続予告演出を音声出力装置 2 2 6 からの音声出力や、電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置 1 1 3 によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置 1 1 0 に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置 1 1 3 に行わせ、変動演出を表示制御装置 1 1 4 に行わせることで、パチンコ機 1 0 により連続予告演出を行う場合、それぞれの

50

制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。

【１０２９１】

尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

10

【１０２９２】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵで実行されるコマンド判定処理にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

20

【１０２９３】

上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４又は第２始動口７１への入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられてもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。

30

40

【１０２９４】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものを

50

R A M 2 2 3 に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、R A M 2 2 3 に格納してもよい。

【 1 0 2 9 5 】

上記実施形態においては、第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入賞およびスルーゲート 6 7 の通過は、それぞれ最大 4 回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定してもよい。また、第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「4」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第 1 始動口 6 4 又は第 2 始動口 7 1 への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第 3 図柄表示装置 8 1 の一部において、数字で、或いは、4 つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、特別図柄表示装置 3 7 とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【 1 0 2 9 6 】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいは L 字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、1 又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、1 又は複数のキャラクタが、第 3 図柄として用いられる。

【 1 0 2 9 7 】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄 Z 1 ~ Z 3 を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄 Z 1 ~ Z 3 をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄 Z 1 ~ Z 3 をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【 1 0 2 9 8 】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等にも実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば 2 回、3 回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、2 回権利物、3 回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、V ゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機にも実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしてもよい。

【 1 0 2 9 9 】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時

10

20

30

40

50

の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【10300】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブルに代えて主制御装置のROMに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、AT期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

10

【10301】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の実例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

20

【10302】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

30

【10303】

< A群：右打ち報知方法を損益分岐で切り替え >

従来より、所定の始動条件の成立に基づいて当たり等の抽選が行われ、例えば、当たりに当選した場合には、所定の獲得条件の成立に応じて遊技者に所定の遊技媒体を払い出す遊技機がある。

【10304】

この遊技機では、少なくとも、所定の第1遊技状態（例えば、特別図柄の低確率状態）と、該第1遊技状態より遊技者にとって有利な第2遊技状態（例えば、特別図柄の高確率状態）とを発生可能に構成され、該第2遊技状態において当たり遊技に当選させて、再度、第2遊技状態を連続的に発生可能に構成されているものもある（例えば、特許文献1（特開2017-148264号公報））。

40

【10305】

上記例示したような遊技機等に対して、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【10306】

A群の発明は、上記事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【10307】

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第1始動口64）と、

50

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置 37）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置 65）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ 203r）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

10

第 1 報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で、所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（S1409））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、MPU201）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ 65g を遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（S203））と、を備え、

20

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備えていることを特徴とする遊技機 A1。

【10308】

遊技機 A1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で、所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段を備えている。これにより、特定の遊技状態において特定判定結果となった場合に、該特定判定結果の成立タイミングによって、報知制御手段での報知内容を異ならせることができる。その結果、特定の遊技状態において特定判定結果となった場合に、所定の遊技操作を行って特定利益を発生させるか、所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させるか否か、という遊技性を創出し、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

30

40

【10309】

< B 群：各タイミングの間に複数の報知 >

50

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第 1 始動口 6 4）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置 3 7）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置 6 5）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ 2 0 3 r）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第 1 報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で、所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（S 1 4 0 9））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、MPU 2 0 1）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ 6 5 g を遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（S 2 0 3））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記遊技機は、

前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に、前記第 1 報知態様と前記第 2 報知態様とを表示する第 3 表示態様を表示する第 3 表示実行手段（例えば、表示用曖昧報知コマンド）、を備えている

ことを特徴とする遊技機 B 1。

【1 0 3 1 0】

遊技機 B 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で、所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第 1 報知態様と前記第 2 報知態様とを表示する第 3 表示態様を表示する第 3 表示実行手段、

を備えている。これにより、特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングとの間である場合に、第1報知態様及び第2報知態様とは異なる第3報知態様で該特定判定結果となったことを報知することができる。その結果、特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングとの間である場合に、所定の遊技操作を行って特定利益を発生させるか、所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させるか、のいずれの遊技方法であっても、獲得し得る利益の期待値に大差のない期間を設けることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【10311】

< C群：報知態様を複数回切り替え表示 >

10

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット112a）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第1始動口64）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置37）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置65）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ203r）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

20

第1報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第1報知態様とは異なる第2報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で、所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（S1409））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、MPU201）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短B（小当たりA）」又は小当たり種別「時短C（小当たりA）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ65gを遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（S203））と、を備え、

30

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第1報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第2報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記遊技機は、

前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第1報知態様と前記第2報知態様とを表示する第3表示態様を表示する第3表示実行手段、を備え、

40

前記第3表示態様は、

前記第1報知態様と前記第2報知態様とを複数回切り替えて表示する態様であることを特徴とする遊技機C1。

【10312】

遊技機C1によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が

50

所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で、所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に前記第 1 報知態様と前記第 2 報知態様とを表示する第 3 表示態様を表示する第 3 表示実行手段、を備え、前記第 3 表示態様は、前記第 1 報知態様と前記第 2 報知態様とを複数回切り替えて表示する所定態様、を備えている。これにより、特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングとの間である場合に、第 1 報知態様及び第 2 報知態様の 2 の報知態様を複数回切り替えて表示し、第 3 報知態様で該特定判定結果となったことを遊技者に報知することができる。その結果、特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングとの間である場合に、所定の遊技操作を行って特定利益を発生させるか、所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させるか、のいずれの遊技方法であっても、獲得し得る利益の期待値に大差のない期間を設けることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 0 3 1 3 】

< D 群：特定利益を発生せず変動表示を実行 >

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第 1 始動口 6 4）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置 3 7）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置 6 5）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ 2 0 3 r）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第 1 報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（S 1 4 0 9））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、MPU 2 0 1）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ 6 5 g を遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（S 2 0 3））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様

10

20

30

40

50

を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記遊技機は、

前記特定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結果となって前記第 1 報知態様が表示された場合に、前記特定利益を発生させることなく新たな変動表示を実行可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機 D 1。

【 1 0 3 1 4 】

遊技機 D 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記特定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結果となって前記第 1 報知態様が表示された場合に、前記特定利益を発生させることなく新たな変動表示を実行可能に構成されている。これにより、特定判定結果となって第 1 報知態様が表示された場合であっても、所定の遊技操作を行わないことにより、特定利益を発生させることなく新たな変動表示が実行可能となる。その結果、特定判定結果となって第 1 報知態様が表示された場合であっても、所定の遊技操作を行わないことにより、特定利益を発生させずに変動表示の実行を繰り返すことで所定の更新状態に達し、所定の利益状態を発生させることができ、新たな遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 0 3 1 5 】

< E 群：各タイミングの間に特定演出実行 >

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第 1 始動口 6 4）と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置 3 7）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置 6 5）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ 2 0 3 r）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第 1 報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（S 1 4 0 9））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、M P U 2 0 1）と、

10

20

30

40

50

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ 6 5 g を遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（S 2 0 3））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、

10

前記遊技機は、

前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間の変動表示中に特別演出（例えば、曖昧報知期間中示唆コマンド）を実行する特別演出実行手段（例えば、表示用特図 1 変動パターンコマンド設定処理（S 1 3 0 7））、を備えていることを特徴とする遊技機 E 1。

【1 0 3 1 6】

遊技機 E 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段を備え、前記遊技機は、前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間の変動表示中に特別演出を実行する特別演出実行手段を備えている。これにより、所定タイミングと特定タイミングとの間の変動表示中に特別演出を実行することができる。その結果、遊技者は特別演出を確認することで、実行中の変動演出が所定タイミングと特定タイミングとの間の変動演出であることを認識でき、該実行中の変動演出が特定判定結果となった場合に、所定の遊技操作を行って特定利益を発生させるか、所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させるか否か、について、該特定判定結果が導出される前に検討することができる、という効果がある。

20

30

【1 0 3 1 7】

< F 群：切り替わり後、第 1 報知態様の切り替わり制限 >

40

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第 1 始動口 6 4）と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置 3 7）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置 6 5）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ 2 0 3 r）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め

50

定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第 1 報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（S 1 4 0 9））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、MPU 2 0 1）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ 6 5 g を遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（S 2 0 3））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記遊技機は、

前記特定タイミングで前記第 2 報知態様に切り替わった後は少なくとも前記特定利益が発生するまでは前記第 1 報知態様に切り替わることはないように構成されていることを特徴とする遊技機 F 1。

【1 0 3 1 8】

遊技機 F 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、前記遊技機は、前記特定タイミングで前記第 2 報知態様に切り替わった後は少なくとも前記特定利益が発生するまでは前記第 1 報知態様に切り替わることはないように構成されている。これにより、特定タイミングで第 2 報知態様に切り替わった後は、特定利益が発生するまでは第 1 報知態様に切り替わることなく、第 2 報知態様を継続することができる。その結果、特定タイミングで第 2 報知態様に切り替わった後は、特定利益が発生するまでは第 1 報知態様に切り替わることもないため、変動演出が特定判定結果となった場合に、遊技者は安心して所定の遊技操作を行わず、所定の更新状態にさせることで所定の利益状態を発生させることができる、という効果がある。

【1 0 3 1 9】

< G 群：更新回数抽選 >

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第 1 始動口 6 4）と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例え

10

20

30

40

50

ば、特別図柄表示装置 37) と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段 (例えば、可変入賞装置 65) と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立 (例えば、特別図柄の動的表示の停止) に基づいて特定情報 (例えば、救済カウンタ 203r) を更新する更新手段と、

特定の遊技状態 (例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態) において、前記特定情報が所定の更新状態 (例えば、救済条件成立回数に到達) となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態 (例えば、「普図低確時間短縮状態」) を発生させる利益状態発生手段と、

第 1 報知態様 (例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出)、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様 (例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出) で所定の報知を行う報知制御手段 (例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理 (S1409)) と、

10

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段 (例えば、MPU201) と、

前記判定手段によって特定判定結果 (例えば、小当たり種別「時短 B (小当たり A)」又は小当たり種別「時短 C (小当たり A)」に当選) となった場合に、遊技者による所定の遊技操作 (例えば、右打ち遊技) に基づいて所定の遊技条件 (例えば、特定領域スイッチ 65g を遊技球が通過) が成立した場合に特定利益 (例えば、大当たり遊技) を発生させる利益発生手段 (例えば、当たり処理 (S203)) と、を備え、

20

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記遊技機は、

前記特定情報が前記所定の更新状態となるまでの更新回数は、複数の更新回数の中から抽選で 1 の更新回数決定される

ことを特徴とする遊技機 G1。

【10320】

30

遊技機 G1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段を備え、前記遊技機は、前記特定情報が前記所定の更新状態となるまでの更新回数は、複数の更新回数の中から抽選で 1 の更新回数決定される。これにより、特定情報は複数の更新回数の中から抽選で 1 の更新回数に決定されることになる。その結果、特定情報が所定の更新状態となるまでの更新回数を遊技者が判別することが不可若しくは困難な状況となり、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

40

【10321】

50

< H 群：特定判定結果では所定の遊技条件成立時のみ特定利益発生 >

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a ）と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第 1 始動口 6 4 ）と、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置 3 7 ）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置 6 5 ）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ 2 0 3 r ）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第 1 報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（S 1 4 0 9 ））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、M P U 2 0 1 ）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ 6 5 g を遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（S 2 0 3 ））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記利益発生手段は、

前記特定の遊技状態では、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、遊技者による前記所定の遊技操作に基づいて前記所定の遊技条件が成立した場合にのみ前記特定利益を発生させる

ことを特徴とする遊技機 H 1。

【 1 0 3 2 2 】

遊技機 H 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段を備え、前記利益発生手段は、前記特定の遊技状態では、前記判定手段によって前記特

10

20

30

40

50

判定結果となった場合に、遊技者による前記所定の遊技操作に基づいて前記所定の遊技条件が成立した場合にのみ前記特定利益を発生させる。これにより、特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合にのみ特定利益を発生させることができる。その結果、特定判定結果となった場合であっても、遊技者による所定の遊技操作が実行されなければ、所定の遊技条件が成立し得ず、特定の遊技状態における特定利益の発生を回避することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 0 3 2 3 】

遊技機 H 1 において、

前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、前記第 1 報知態様及び前記第 2 報知態様とは異なる第 3 報知態様によって特定の遊技操作の実行を報知することを特徴とする遊技機 H 2。

【 1 0 3 2 4 】

遊技機 H 2 によれば、遊技機 H 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、前記第 1 報知態様及び前記第 2 報知態様とは異なる第 3 報知態様によって特定の遊技操作の実行を報知する。これにより、特定判定結果となった場合に、第 3 報知態様によって、所定の遊技操作とは異なる特定の遊技操作の実行を報知することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 0 3 2 5 】

< I 群：第 2 報知は第 1 報知よりも高価値 >

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第 1 始動口 6 4）と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置 3 7）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置 6 5）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ 2 0 3 r）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第 1 報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（S 1 4 0 9））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、M P U 2 0 1）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ 6 5 g を遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（S 2 0 3））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記第 2 報知態様は、

10

20

30

40

50

前記第 1 報知態様よりも高い価値を得ることができる遊技状態に対応した報知であることを特徴とする遊技機 1。

【 1 0 3 2 6 】

遊技機 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段を備え、前記第 2 報知態様は、前記第 1 報知態様よりも高い価値を得ることができる遊技状態に対応した報知である。これにより、第 1 報知態様の示唆内容に従って遊技した場合に移行し得る遊技状態よりも、第 2 報知態様の示唆内容に従って遊技した場合に移行し得る遊技状態の方が、平均獲得球数が多くなる。その結果、特定判定結果となった場合であっても、第 2 報知態様で報知された場合には、所定の遊技操作を行わずに特定利益を発生させない方が平均獲得球数を多くすることができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 0 3 2 7 】

< J 群：特定情報表示が実行回数に応じて変化 >

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 1 1 2 a）と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第 1 始動口 6 4）と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置 3 7）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置 6 5）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ 2 0 3 r）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第 1 報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（S 1 4 0 9））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、M P U 2 0 1）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ 6 5 g を遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（S 2 0 3））と、を備え、

前記報知制御手段は、

10

20

30

40

50

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記表示手段は、

前記特定情報に基づいて表示する特定表示手段（例えば、主表示用右打ち指示 8 9）を備え、

前記特定表示手段は、

前記特定の遊技状態の開始時点における前記変動表示の実行回数によって表示態様を変化させる

ことを特徴とする遊技機 1。

【10328】

遊技機 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段を備え、前記表示手段は、前記特定情報に基づいて表示する特定表示手段を備え、前記特定表示手段は、前記特定の遊技状態の開始時点における前記変動表示の実行回数によって表示態様を変化させる。これにより、特定の遊技状態における変動表示の実行回数に応じて、特定表示手段に基づいて表示される特定情報の表示態様を変化させることができる。その結果、特定表示手段に基づいて表示される特定情報の表示態様によって、判定手段によって特定判定結果となった場合に、第 1 報知態様又は第 2 報知態様の、いずれの報知態様の示唆内容に従って遊技操作を実行すべきかを推測することができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【10329】

< K 群：第 1 報知 & 第 2 報知がともに遊技領域片側への発射示唆 >

遊技球を発射可能な発射手段（例えば、球発射ユニット 112 a）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（例えば、第 1 始動口 64）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段（例えば、特別図柄表示装置 37）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段（例えば、可変入賞装置 65）と、を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立（例えば、特別図柄の動的表示の停止）に基づいて特定情報（例えば、救済カウンタ 203 r）を更新する更新手段と、

特定の遊技状態（例えば、初期化状態から大当たり実行となるまでの遊技状態）において、前記特定情報が所定の更新状態（例えば、救済条件成立回数に到達）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（例えば、「普図低確時間短縮状態」）を発生させる利益状態発生手段と、

第 1 報知態様（例えば、大当たり優先報知期間における右打ち報知演出）、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様（例えば、救済優先報知期間における右打ち報知演出）

10

20

30

40

50

で所定の報知を行う報知制御手段（例えば、小当たり当選時右打ち報知演出処理（S 1 4 0 9））と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段（例えば、M P U 2 0 1）と、

前記判定手段によって特定判定結果（例えば、小当たり種別「時短 B（小当たり A）」又は小当たり種別「時短 C（小当たり A）」に当選）となった場合に、遊技者による所定の遊技操作（例えば、右打ち遊技）に基づいて所定の遊技条件（例えば、特定領域スイッチ 6 5 g を遊技球が通過）が成立した場合に特定利益（例えば、大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（例えば、当たり処理（S 2 0 3））と、を備え、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段、を備え、

前記第 1 報知態様が現出した状況、又は、前記第 2 報知態様が現出した状況、のいずれの状況でも、前記発射手段による前記遊技領域片側への遊技球の発射を遊技者に示唆することを特徴とする遊技機 K 1。

【 1 0 3 3 0 】

遊技機 K 1 によれば、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、複数回の可変動作を実行する可変入球手段と、を備えた遊技機であって、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、第 1 報知態様、又は、該第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定利益を発生させる利益発生手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様で前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段を備え、前記第 1 報知態様が現出した状況、又は、前記第 2 報知態様が現出した状況、のいずれの状況でも、前記発射手段による前記遊技領域片側への遊技球の発射を遊技者に示唆する。これにより、判定手段によって特定判定結果となった場合に、第 1 報知態様及び第 2 報知態様に基づいて所定の遊技操作を実行した場合であっても、第 1 報知態様に基づく所定の遊技操作を行った場合にのみ所定の遊技条件を成立可能とすることができる。その結果、第 1 報知態様及び第 2 報知態様によって所定の遊技操作を示唆しつつ、第 1 報知態様に基づく所定の遊技操作を行った場合にのみ特定利益を発生させることができ、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【 1 0 3 3 1 】

なお、上記遊技機 A 1 の構成に対して、上記遊技機 B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 ~ H 2 , I 1 , J 1 , K 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 0 3 3 2 】

なお、上記遊技機 B 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 ~ H 2 , I 1 , J 1 , K 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 0 3 3 3 】

なお、上記遊技機 C 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 ~ H 2 , I 1 , J 1 , K 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 0 3 3 4 】

なお、上記遊技機 D 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 ~ H 2 , I 1 , J 1 , K 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 0 3 3 5 】

なお、上記遊技機 E 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , F 1 , G 1 , H 1 ~ H 2 , I 1 , J 1 , K 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 0 3 3 6 】

なお、上記遊技機 F 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , G 1 , H 1 ~ H 2 , I 1 , J 1 , K 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 0 3 3 7 】

なお、上記遊技機 G 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , H 1 ~ H 2 , I 1 , J 1 , K 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 0 3 3 8 】

なお、上記遊技機 H 1 ~ H 2 のいずれかの構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , I 1 , J 1 , K 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 0 3 3 9 】

なお、上記遊技機 I 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 ~ H 2 , J 1 , K 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 0 3 4 0 】

なお、上記遊技機 J 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 ~ H 2 , I 1 , K 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 0 3 4 1 】

なお、上記遊技機 K 1 の構成に対して、上記遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 ~ H 2 , I 1 , J 1 のいずれか 1 にて限定した構成を適用してもよい。

【 1 0 3 4 2 】

これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。

【 1 0 3 4 3 】

遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 ~ H 2 , I 1 , J 1 , K 1 のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機 X 1。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【 1 0 3 4 4 】

遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 ~ H 2 , I 1 , J 1 , K 1 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機 X 2。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【 1 0 3 4 5 】

遊技機 A 1 , B 1 , C 1 , D 1 , E 1 , F 1 , G 1 , H 1 ~ H 2 , I 1 , J 1 , K 1 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機 X 3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複

10

20

30

40

50

数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

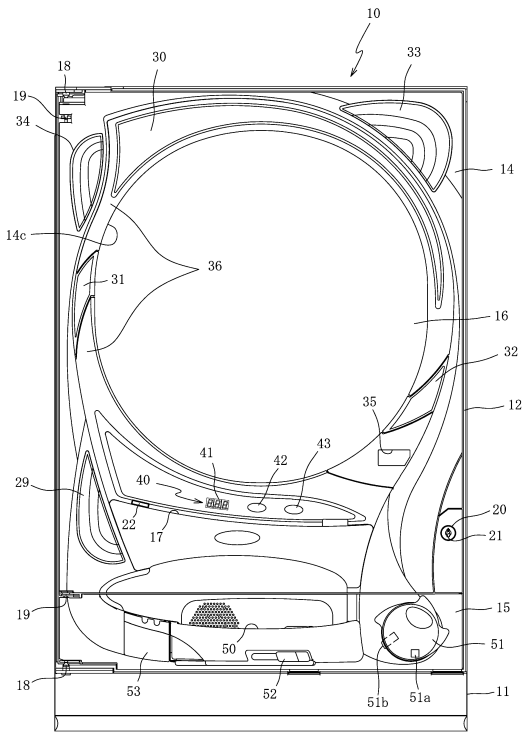
【符号の説明】

【 1 0 3 4 6 】

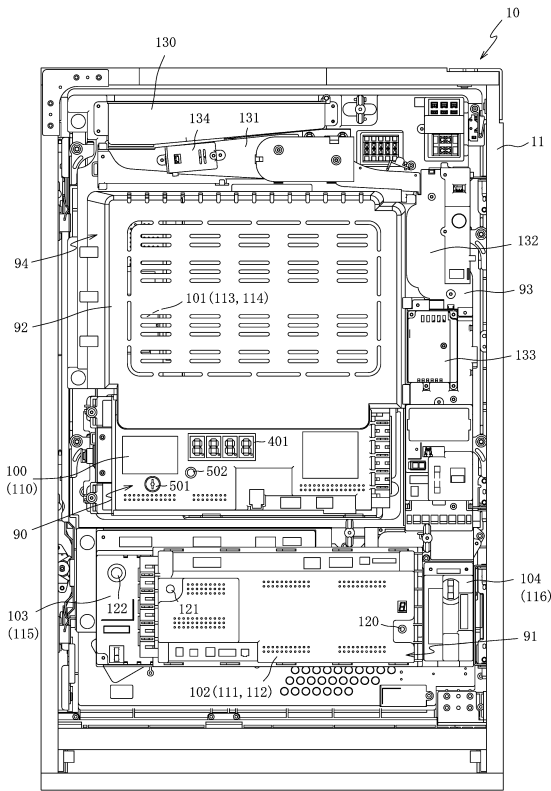
1 0	パチンコ機（遊技機）	10
5 4	第 1 非電動役物ユニット（第 2 可動体の一部）	
5 5	第 2 非電動役物ユニット（第 3 可動体の一部）	
6 1	内ルール（区画手段の一部）	
6 2	外ルール（区画手段の一部）	
6 3	左側一般入賞口（区画手段の一部）	
6 5	可変入賞装置（遊技価値付与手段の一部）	
6 8	戻り球防止部材（所定位置の一部）	
7 1 a	下側第 2 始動口（入球手段の一部）	
7 1 b	上側第 2 始動口（入球手段の一部）	20
7 2	普通電役ユニット（流入部の一部）	
7 2 a	普通電役開閉板（第 1 可動体の一部）	
7 2 c	振分前経路（第 1 流路の一部）	
7 2 d	右側経路（右側流路の一部、第 1 経路の一部）	
7 2 e	左側経路（左側流路の一部、第 2 経路の一部）	
7 2 j	普通電役ソレノイド（駆動手段の一部）	
7 4	経路振分装置（減速手段の一部、振分手段の一部）	
7 4 a	回転軸部（軸部の一部）	
7 4 b	突起部（第 1 衝突部の一部）	
7 4 d	外周曲部（第 2 衝突部の一部）	30
7 5	入球口切換弁（誘導手段の一部）	
7 6	第 1 非電動役物始動口（第 1 入球部の一部、入球手段の一部）	
7 6 a	第 1 非電動役物始動口スイッチ（第 1 検出部の一部）	
7 7	第 2 非電動役物始動口（第 2 入球部の一部）	
7 7 a	第 2 非電動役物始動口スイッチ（第 2 検出部の一部）	
7 8	普通電役ユニット内排出口（排出口の一部）	
8 1	第 3 図柄表示装置（表示手段の一部、区画手段の一部）	
1 1 2 a	球発射ユニット（発射手段の一部）	
2 0 2 a	大当たり乱数テーブル（所定一覧の一部）	
2 0 3 k	時短フラグ（遊技状態変更手段の一部）	40
S 1 1 9	設定変更処理（有利状態設定手段の一部）	
S 5 1 0	変動開始処理（所定事象の一部）	

【図面】

【図 1】



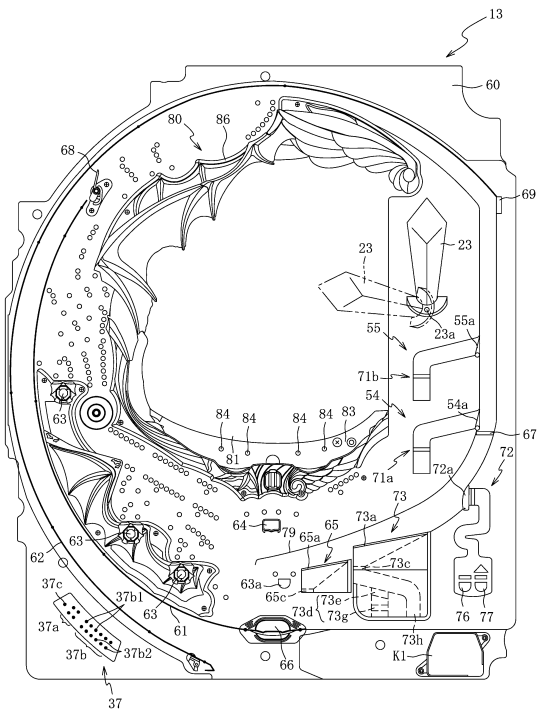
【図 2】



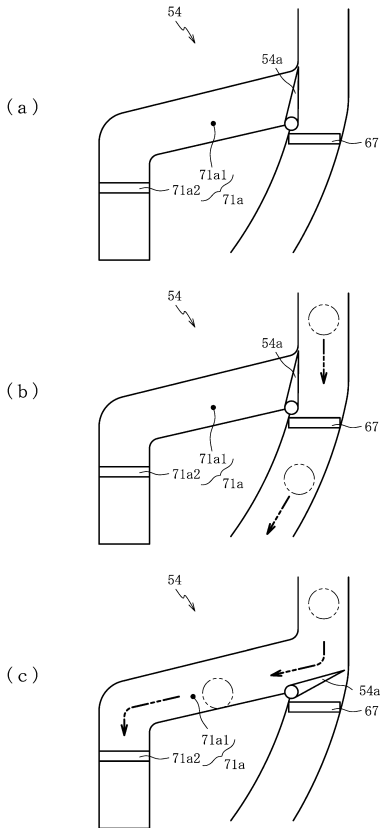
10

20

【図 3】



【図 4】

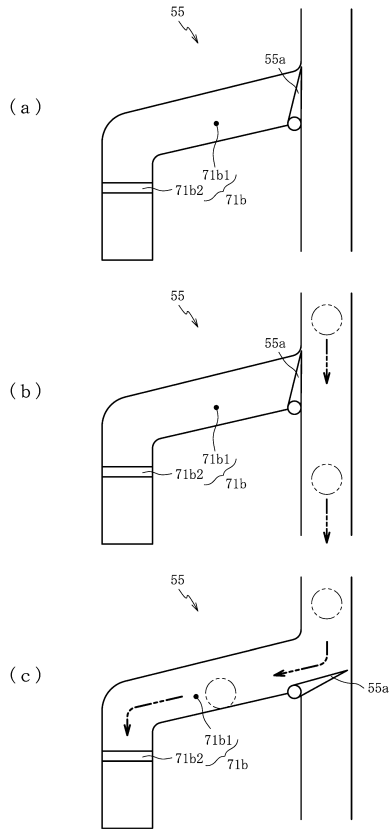


30

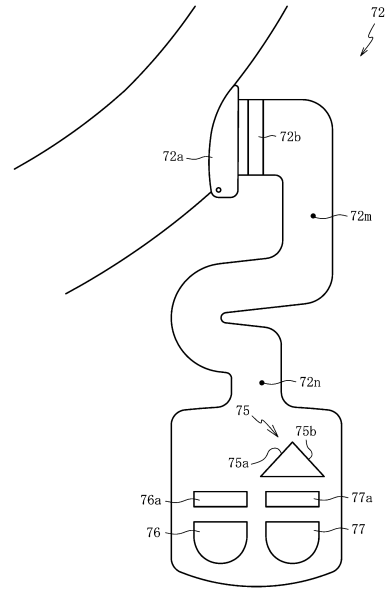
40

50

【図 5】



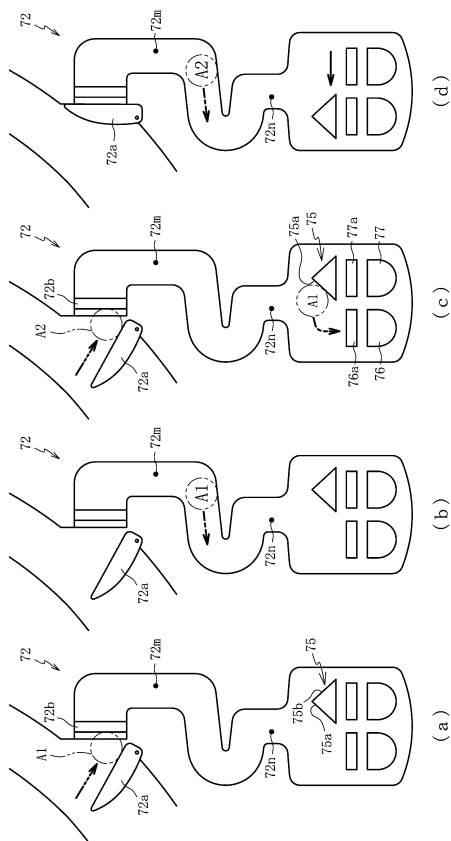
【図 6】



10

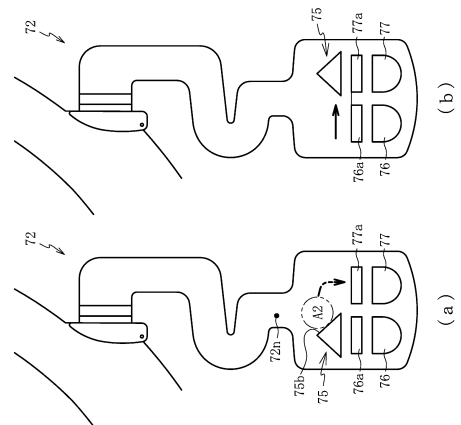
20

【図 7】



30

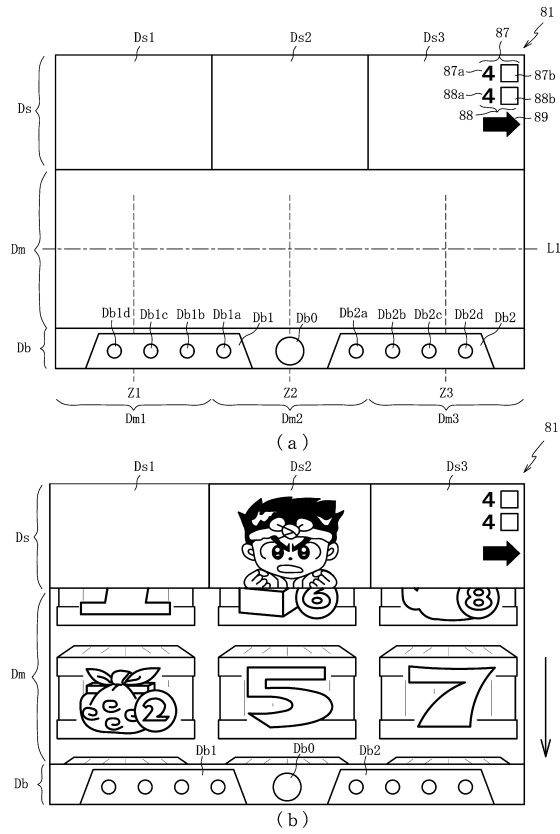
【図 8】



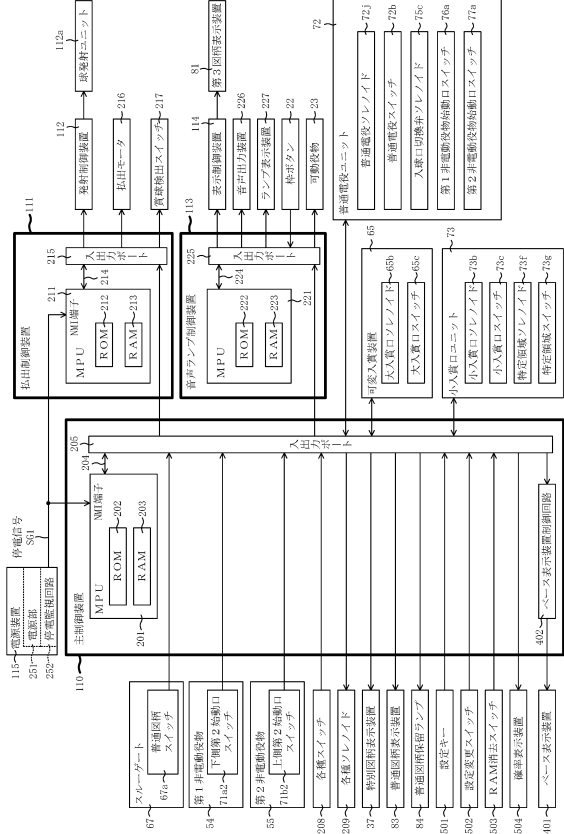
40

50

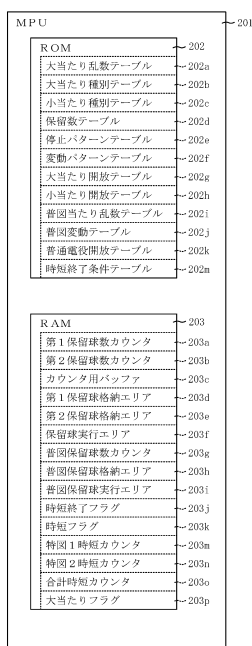
【図 9】



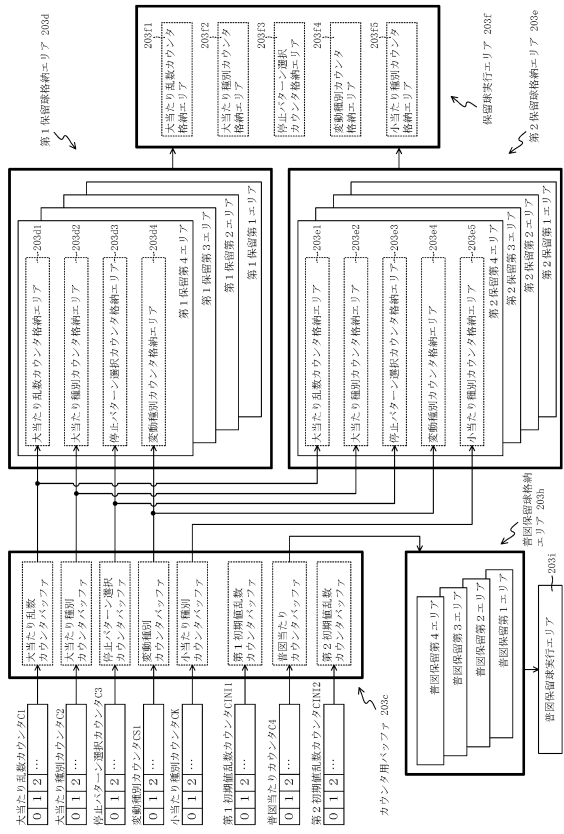
【図 10】



【図 11】



【図 12】



10

20

30

40

50

【図 1 3】

特図 1 大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値 (0~9999)					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0~32	33個	-	0個	33~9999	9967個
2	0~33	34個	-	0個	34~9999	9966個
3	0~34	35個	-	0個	35~9999	9965個

(a)

特図 2 大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値 (0~9999)					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0~32	33個	33~9997	9965個	9998~9999	2個
2	0~33	34個	34~9998	9965個	9999	1個
3	0~34	35個	35~9999	9965個	-	0個

(b)

【図 1 4】

特図 1 大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり 種別カウンタC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
通常A	0~49	50%	10R	通常遊技状態
時短A	50~99	50%		時間短縮状態

(a)

特図 2 大当たり種別テーブル

大当たり種別	大当たり 種別カウンタC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
通常B	0~99	100%	10R	通常遊技状態

(b)

【図 1 5】

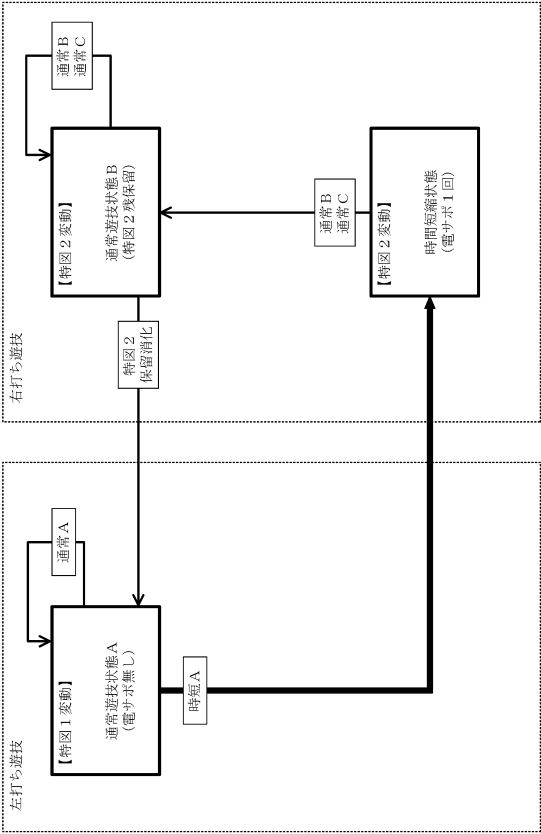
特図 2 小当たり種別テーブル

小当たり種別	特定領域 通過有無	小当たり 種別カウンタC2	割合	ラウンド数	移行先遊技状態
小当たり A	非通過	0~99	100%	1R	-
通常 C	通過	0~99	100%	1+9R	通常遊技状態

【図 1 6】

遊技状態別遊技仕様	遊技状態	移行契機	普図確率	奨励 発射態様	主要 入賞先	特図 1 変動時間 (秒)	特図 2 変動時間 (秒)	備考
通常遊技状態A	初期状態 通常入当選 通常遊技状態B 終了	時短A当選	低	左	特図 1	5~190	15~190	右打ち禁止報知
時間短縮状態 (電サポ1回)			高	右	特図 2	1	1, 5	右打ち報知
通常遊技状態B (特図 2 残保留)			低	(右)	-	1	1	(右打ち報知)

【図 1 7】



【図 1 8】

特図 1 用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図 1 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態 A	ハズレ	A テーブル			B テーブル
	大当たり	C テーブル			
時間短縮状態 通常遊技状態 B	ハズレ	D テーブル			
	大当たり	E テーブル			

(a)

特図 2 用保留数テーブル

遊技状態

当否

特図 2 保留球数

1 個

2 個

3 個

4 個

通常遊技状態 A

ハズレ

A テーブル

大当たり
小当たり

C テーブル

時間短縮状態

ハズレ

D テーブル

大当たり
小当たり

F テーブル

E テーブル

通常遊技状態 B

ハズレ

D テーブル

大当たり
小当たり

E テーブル

(a)

202d2

(b)

【図 1 9】

A テーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング	0~74
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	75~94
E4	スーパーリーチ	-	95~97
E5	スペシャルリーチ	-	98, 99
E6	特殊変動 1	-	-
E7	特殊変動 2	-	-

(a)

B テーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	0~74
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	75~94
E4	スーパーリーチ	-	95~97
E5	スペシャルリーチ	-	98, 99
E6	特殊変動 1	-	-
E7	特殊変動 2	-	-

(b)

C テーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	0~4
E4	スーパーリーチ	-	5~39
E5	スペシャルリーチ	-	40~99
E6	特殊変動 1	-	-
E7	特殊変動 2	-	-

(c)

【図 2 0】

D テーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	0~99
E3	ノーマルリーチ	-	-
E4	スーパーリーチ	-	-
E5	スペシャルリーチ	-	-
E6	特殊変動 1	-	-
E7	特殊変動 2	-	-

(a)

E テーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	-
E4	スーパーリーチ	-	-
E5	スペシャルリーチ	-	-
E6	特殊変動 1	-	0~99
E7	特殊変動 2	-	-

(b)

F テーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	-
E4	スーパーリーチ	-	-
E5	スペシャルリーチ	-	-
E6	特殊変動 1	-	-
E7	特殊変動 2	-	0~99

(c)

10

20

30

40

50

特図 1 ハズレ用変動パターンテンプレート

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値(CS1)	変動時間 (秒)	変動パターン(演出要素の構成)
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)+低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	1	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ
E4	スーパリーチ	0～9	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ

(a)

特図 1 大当たり用変動パターンテンプレート

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値(CS1)	変動時間 (秒)	変動パターン(演出要素の構成)
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+再変動
E4	スーパリーチ	0～3	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパリーチ
		4～9	70	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパリーチ+再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ+再変動
E6	特殊変動 1	0～9	1	即当たり(短)

(b)

特図 2 ハズレ用変動パターンテンプレート

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値(CS1)	変動時間 (秒)	変動パターン(演出要素の構成)
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)+低速変動
E2	非リーチ・ショート	0～9	1	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ
E4	スーパリーチ	0～9	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ

(a)

特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテンプレート

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値(CS1)	変動時間 (秒)	変動パターン(演出要素の構成)
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+再変動
E4	スーパリーチ	0～3	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパリーチ
		4～9	70	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパリーチ+再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ
		5～9	190	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ+再変動
E6	特殊変動 1	0～9	1	即当たり(短)
E7	特殊変動 2	0～9	5	即当たり(中)

(b)

大当たり開放テーブル

遊技状態	小当たり 種別	開放 入賞口	フラグ 回数	OP時間 (秒)	IT時間 (秒)	ED時間 (秒)	最大 開放時間	最大 入賞回数	賞球数	備考
通常遊技状態 A	通常 A		10回		1秒	10秒	30秒	10個	15個	
	時短 A					0.05秒				
	通常 B					10秒				
通常遊技状態 B	通常 C	大入賞口	9回							OP時間は小当たり(10)で 特定領域通過時の大当たり (20)移行時の時間
時間短縮状態 通常遊技状態 B	通常 A		10回	0.05秒	1秒	0.05秒	30秒	10個	15個	OP時間は小当たり(10)で 特定領域通過時の大当たり (20)移行時の時間
	時短 A									
	通常 B					1秒				
	通常 C		9回							

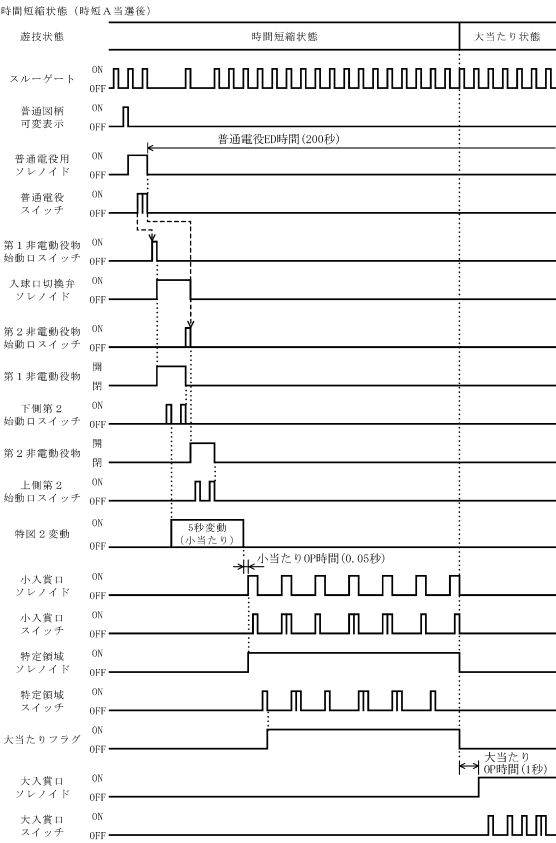
202g

小当たり開放テーブル

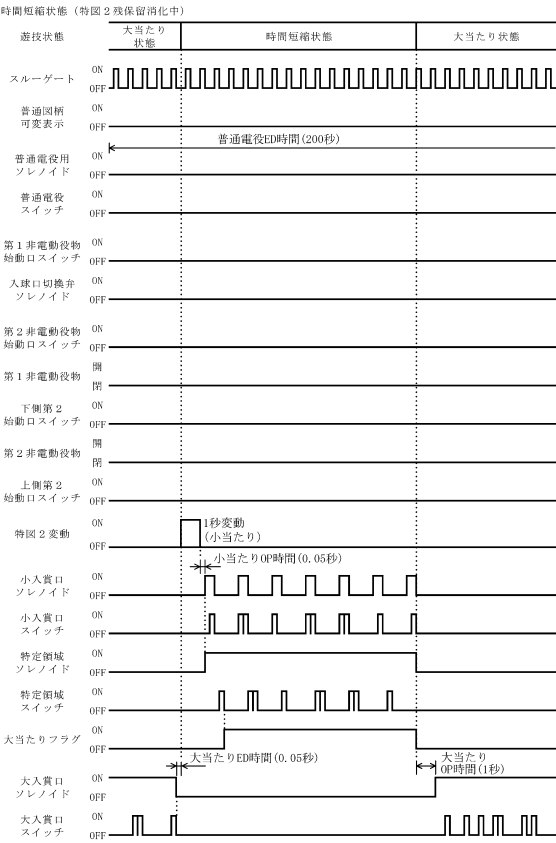
遊技状態	小当たり 種別	開放 入賞口	開放 回数	OP時間 (秒)	IT時間 (秒)	ED時間 (秒)	最大 開放時間	最大 入賞回数	賞球数	備考
通常遊技状態 A	小当たり A	小入賞口	10回	5秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	15個	(特定領域非通過) ・特定領域を越え通過で 大当たり ・小入賞口開放タイミ ングで特定領域を開放
	通常 C					—				
時間短縮状態 通常遊技状態 B	小当たり A	小入賞口	10回	0.05秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	15個	(特定領域非通過) ・特定領域を越え通過で 大当たり ・小入賞口開放タイミ ングで特定領域を開放
	通常 C					—				

202h

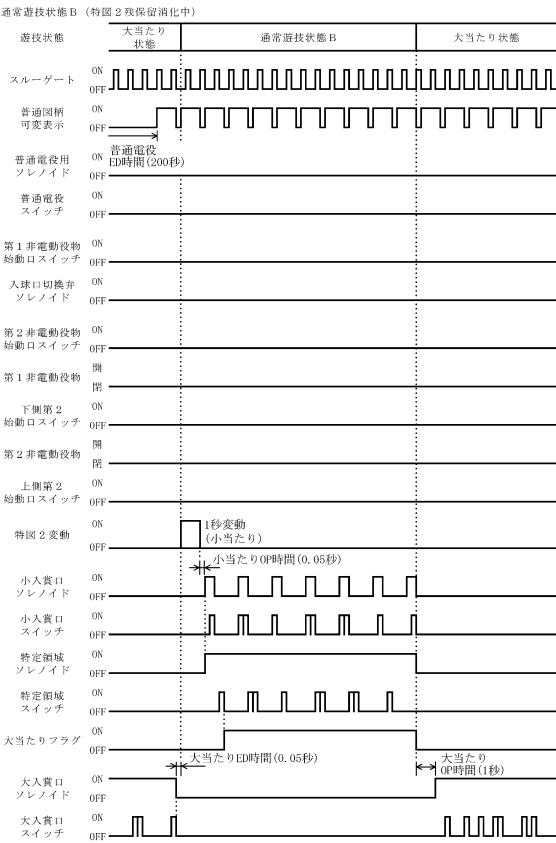
【図 2 5】



【図 2 6】




【図 2 7】



【図 2 8】

202m



時短終了条件テーブル		備考		
大当たり 種別	小当たり 種別	時短回数		移行先遊技状態
		特図 1 時短回数	特図 2 時短回数 合計 時短回数	
通常 A 通常 B	通常 C	0回	0回	通常遊技状態 B
時短 A	—	5回	1回	時間短縮状態
			6回	時短回数による時短終了条件 が成立した場合、普通電役の エンディング時終了後に 「時間短縮状態」を終了する

10

20

30

40

50

【図 29】

202i

遊技状態	普図当たり乱数値 (普図当たりカウンタC4の値)
通常遊技状態	—
時間短縮状態	1〜99

(a)

202j

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	1秒
時間短縮状態	0.1秒

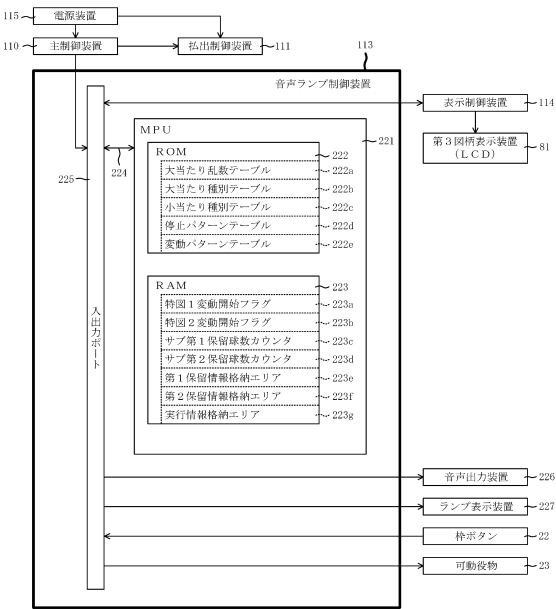
(b)

202k

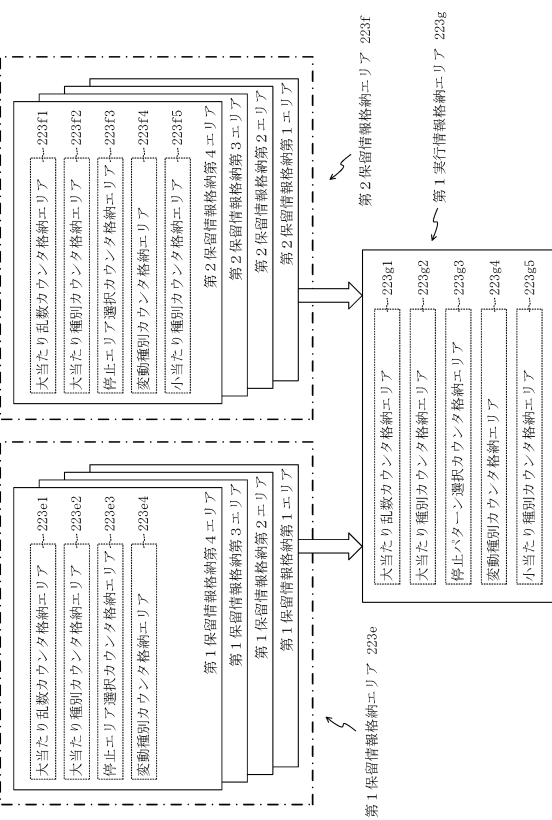
遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル 時間	最大 入賞個数	備考
通常遊技状態	—	—	—	—	開放動作終了時の エンディング時間は200秒
時間短縮状態	5回	1秒	1秒	2個	

(c)

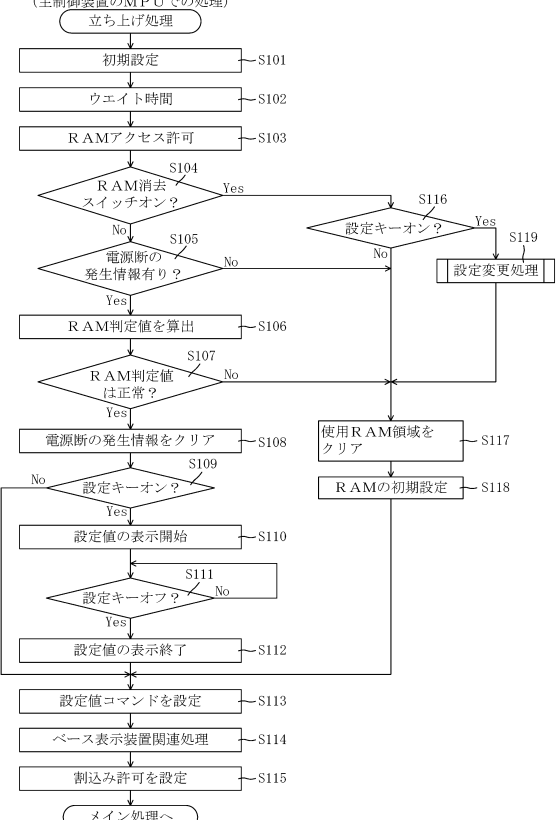
【図 30】



【図 31】



【図 32】



10

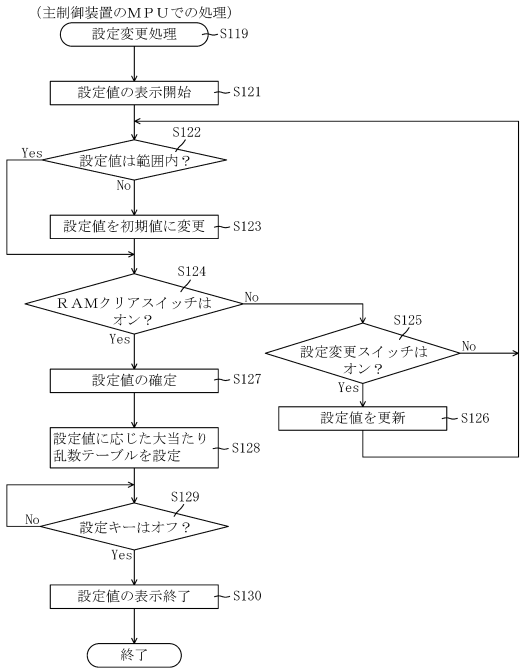
20

30

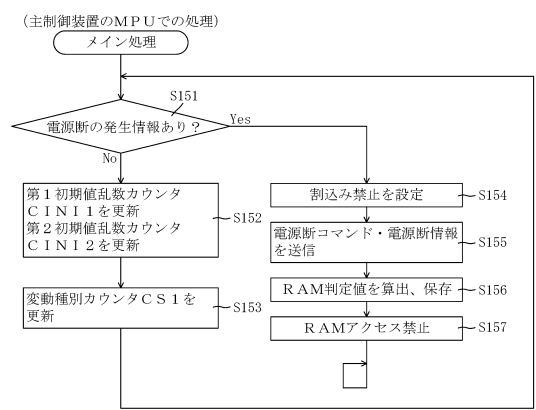
40

50

【図 3 3】



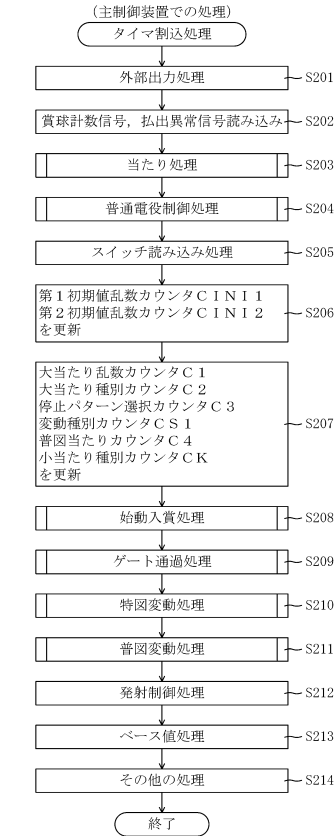
【図 3 4】



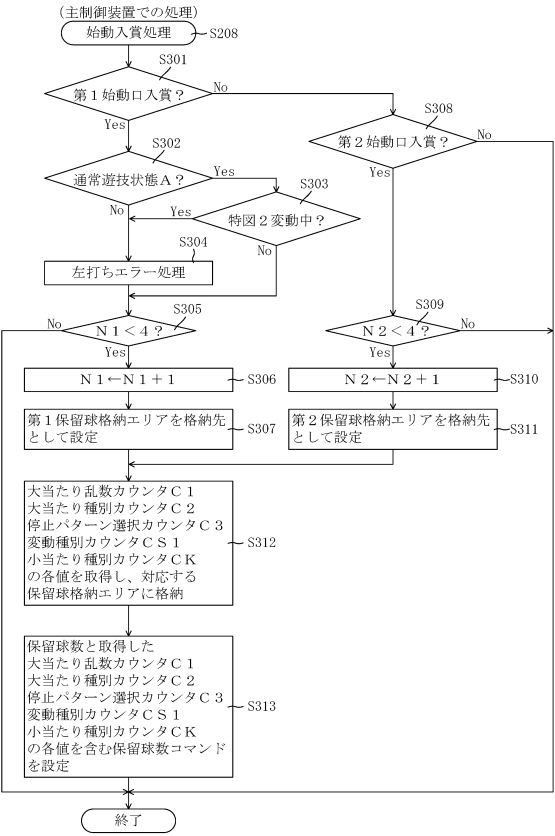
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

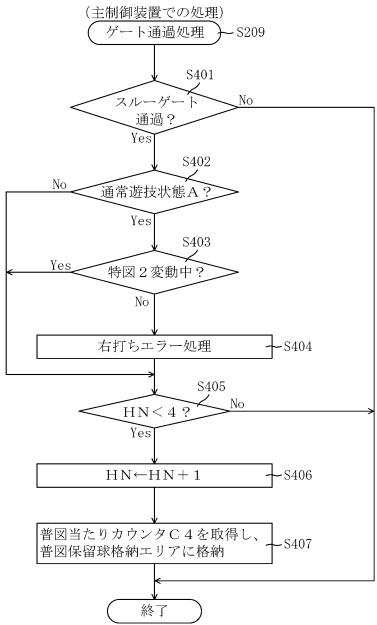


30

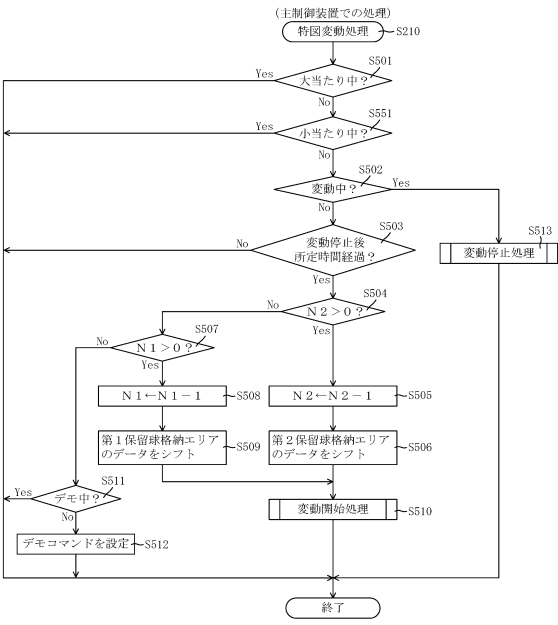
40

50

【図 3 7】



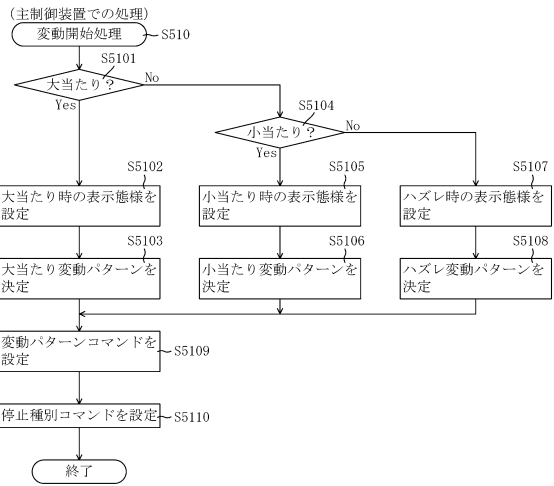
【図 3 8】



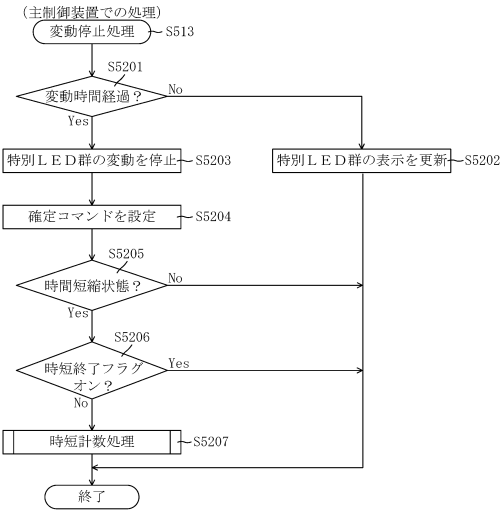
10

20

【図 3 9】



【図 4 0】

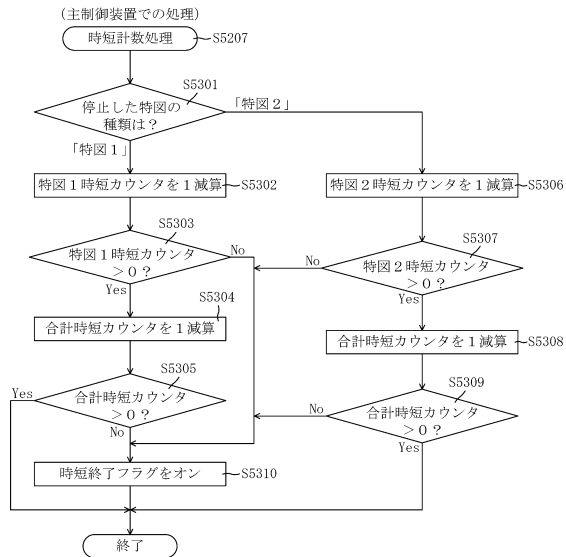


30

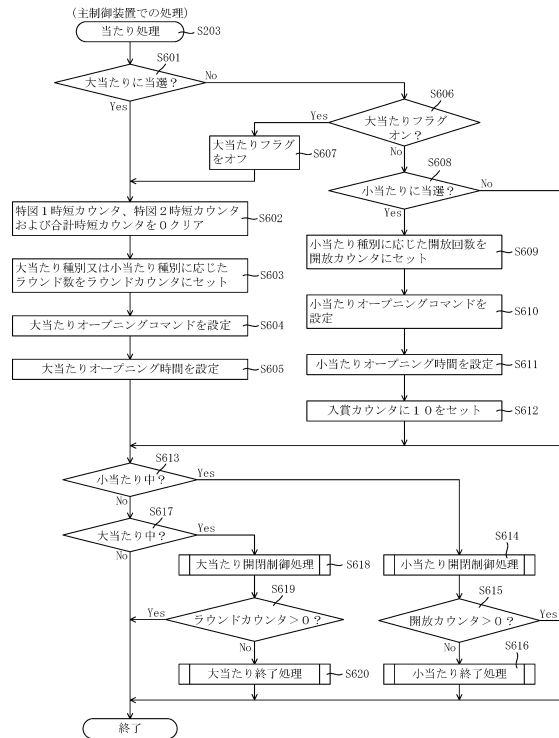
40

50

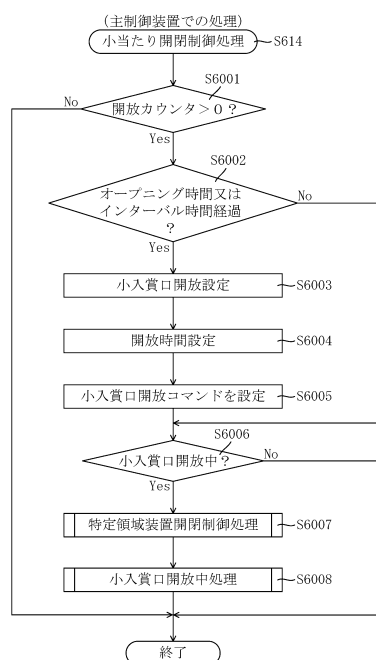
【図 4 1】



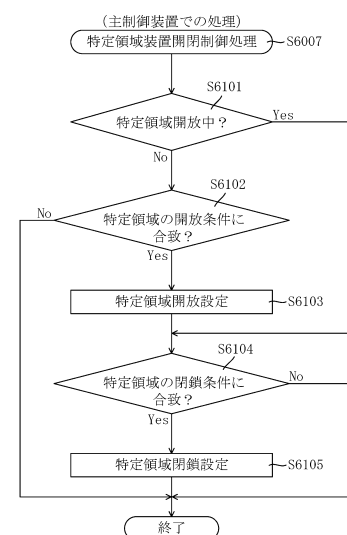
【図 4 2】



【図 4 3】



【図 4 4】



10

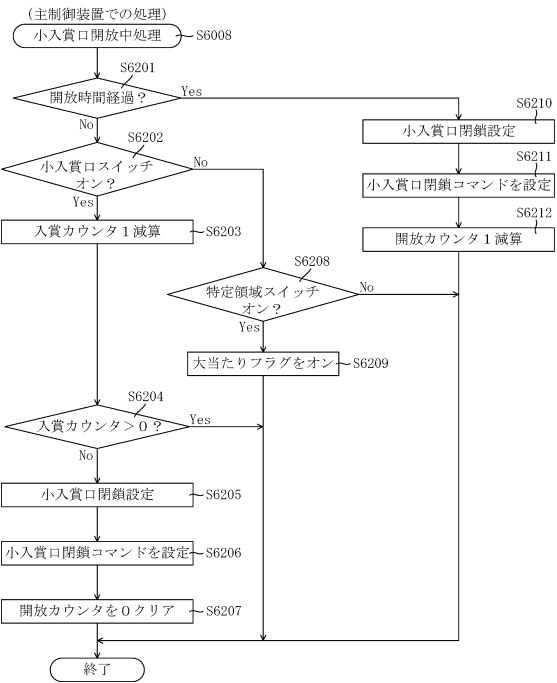
20

30

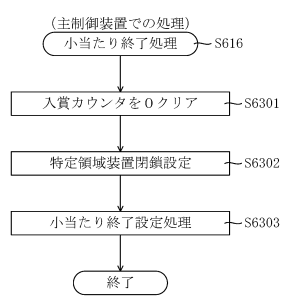
40

50

【図 4 5】



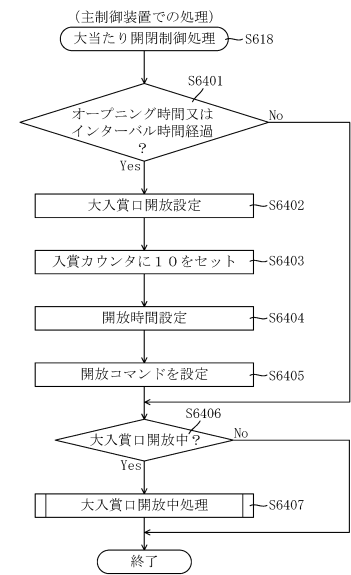
【図 4 6】



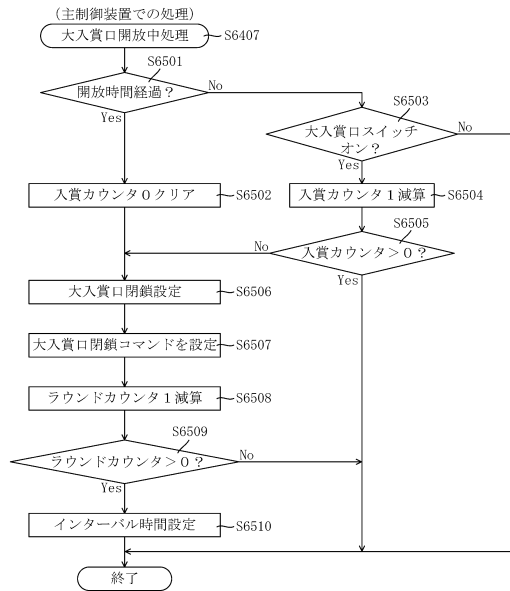
10

20

【図 4 7】



【図 4 8】

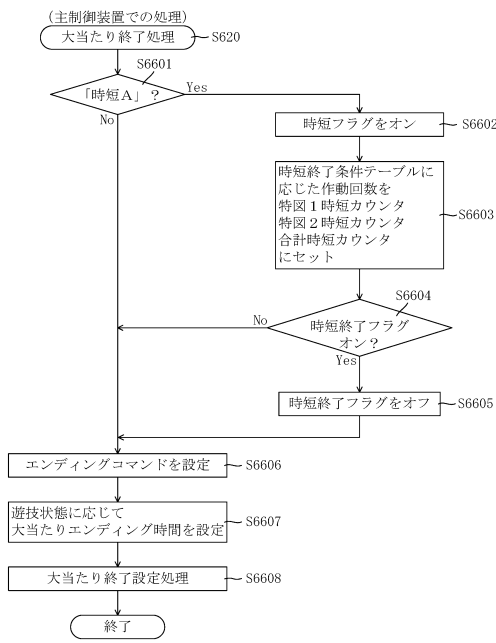


30

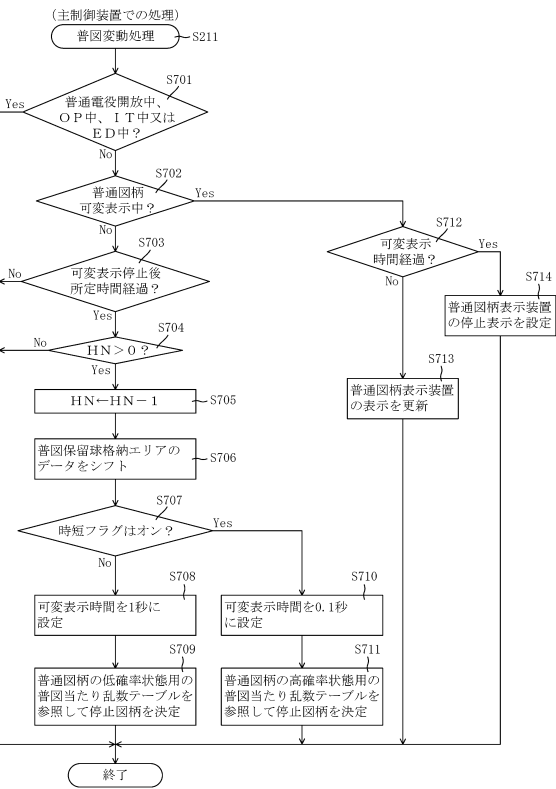
40

50

【図 49】



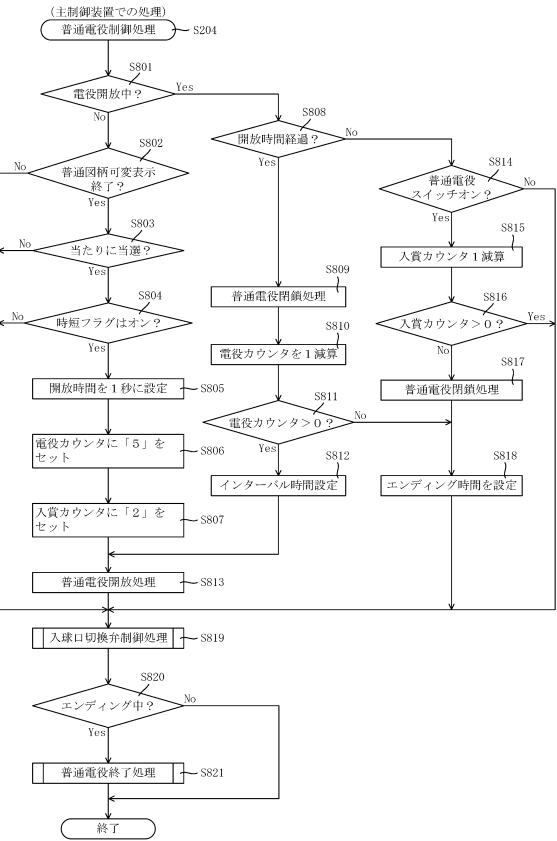
【図 50】



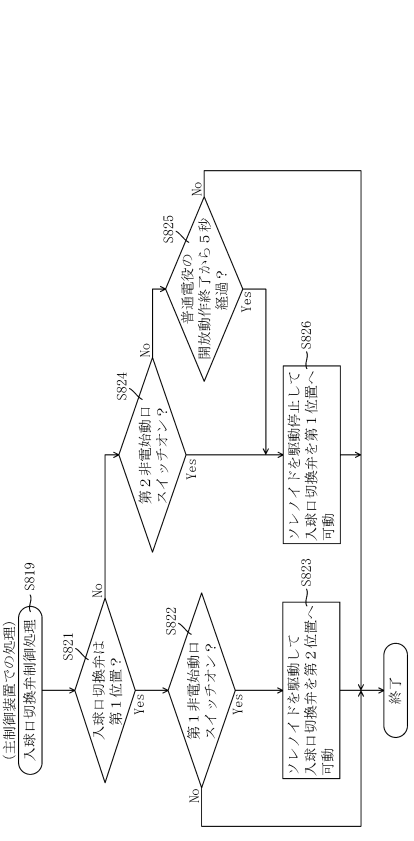
10

20

【図 51】



【図 52】

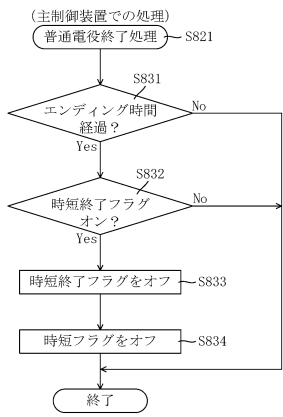


30

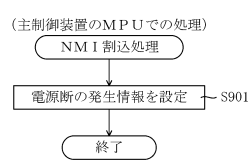
40

50

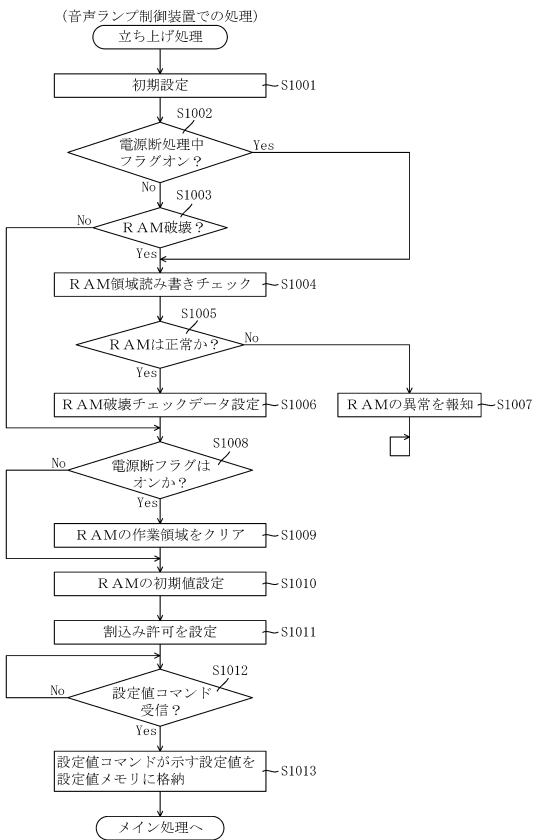
【図 5 3】



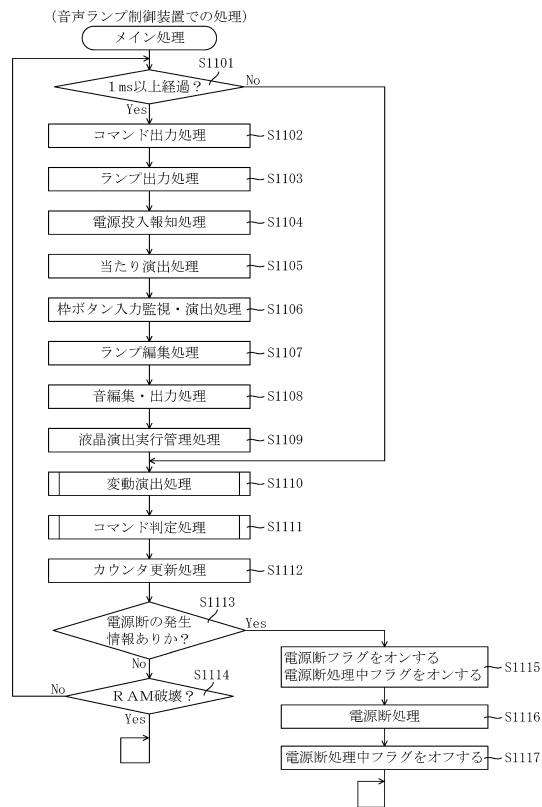
【図 5 4】



【図 5 5】



【図 5 6】



10

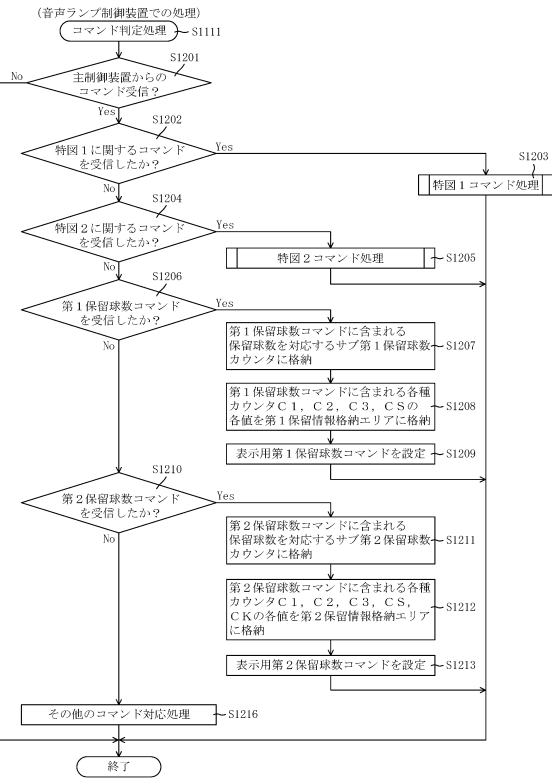
20

30

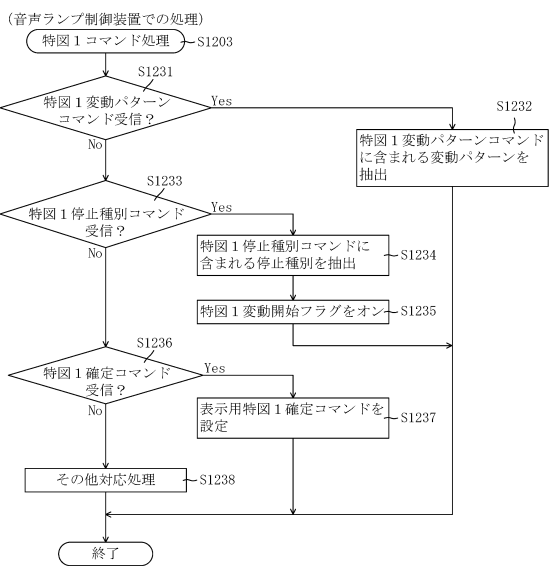
40

50

【図 5 7】



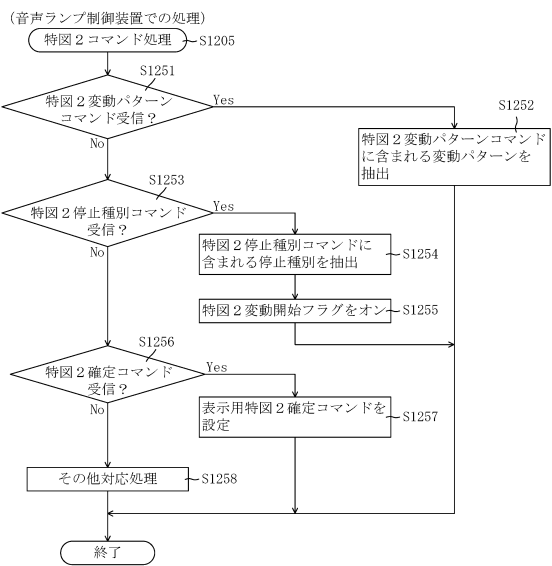
【図 5 8】



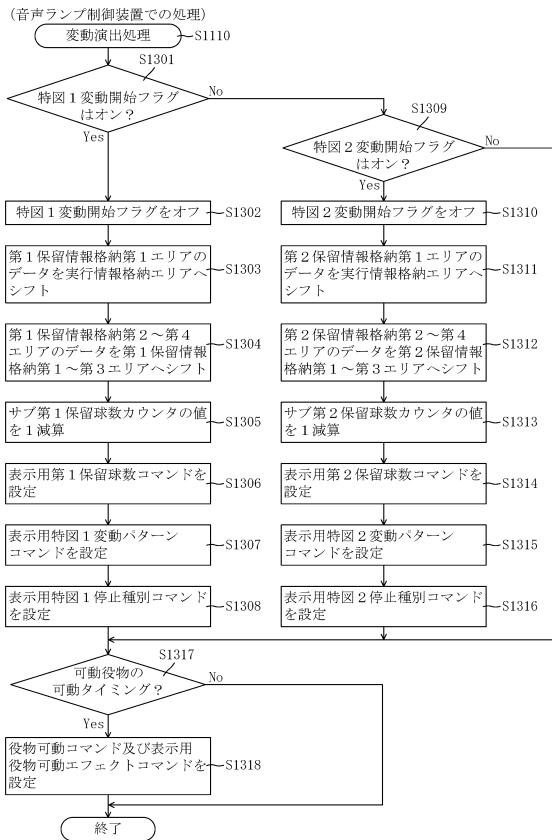
10

20

【図 5 9】



【図 6 0】

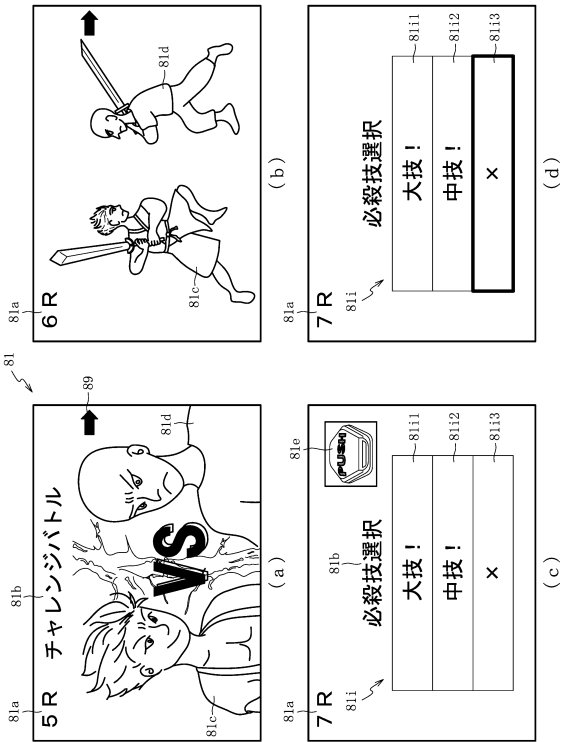


30

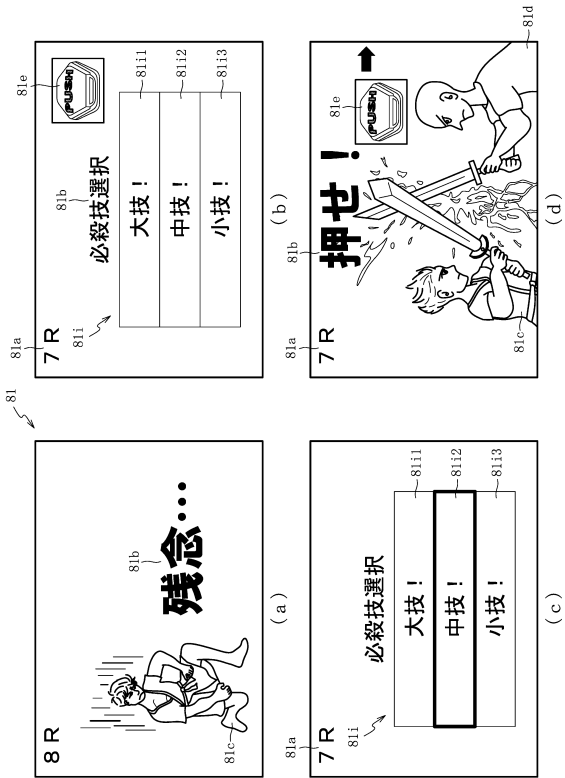
40

50

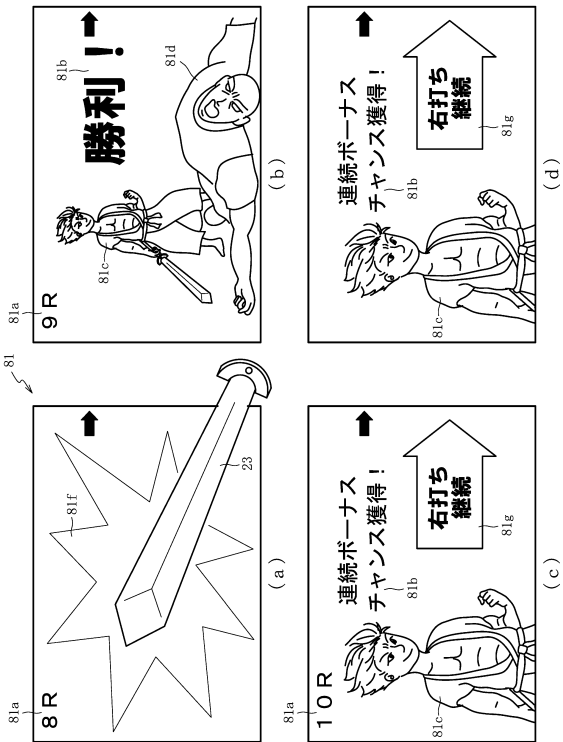
【図 6 1】



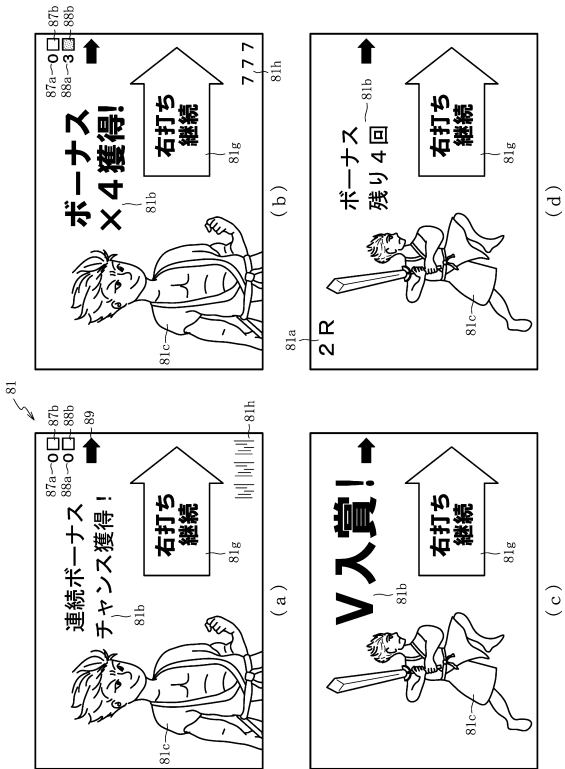
【図 6 2】



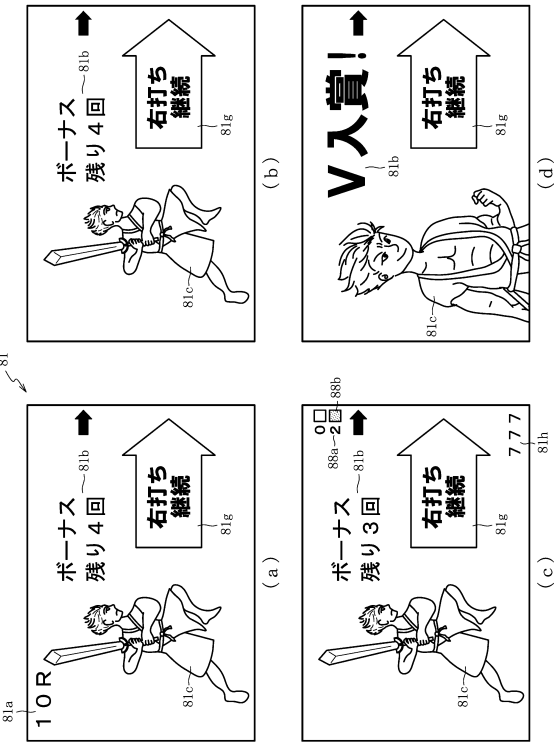
【図 6 3】



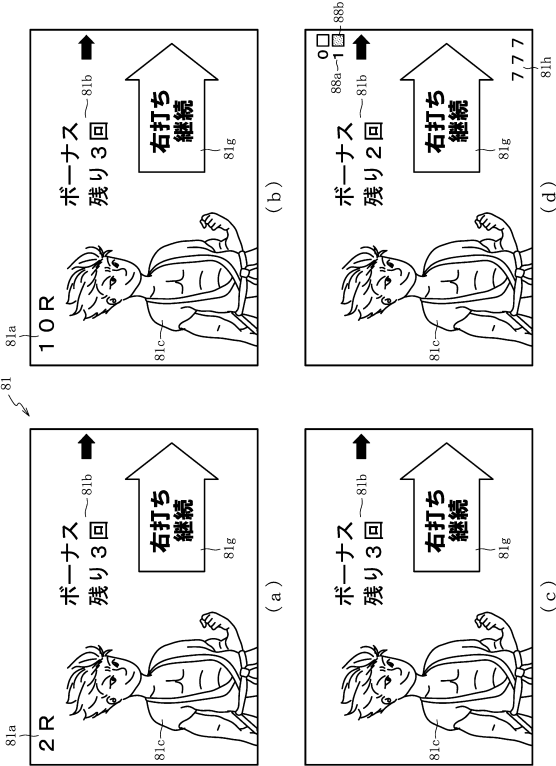
【図 6 4】



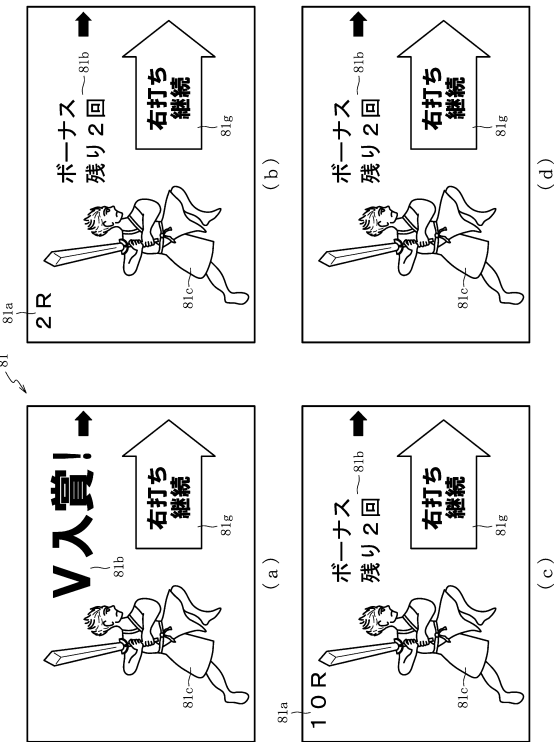
【図 6 5】



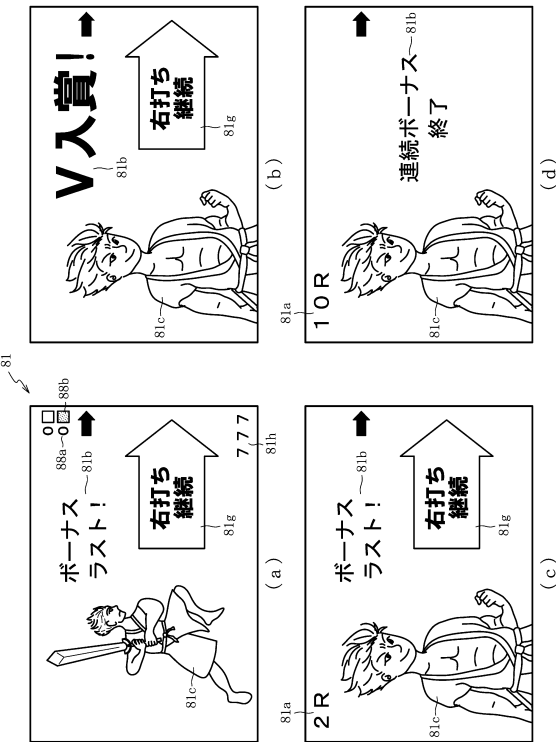
【図 6 6】



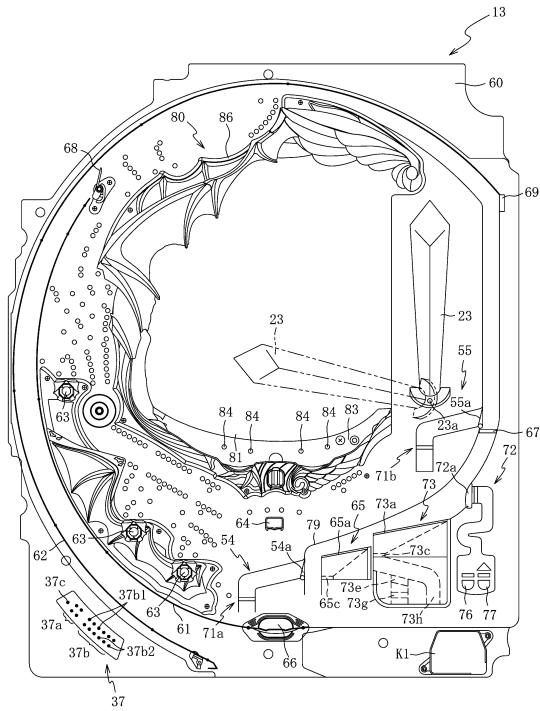
【図 6 7】



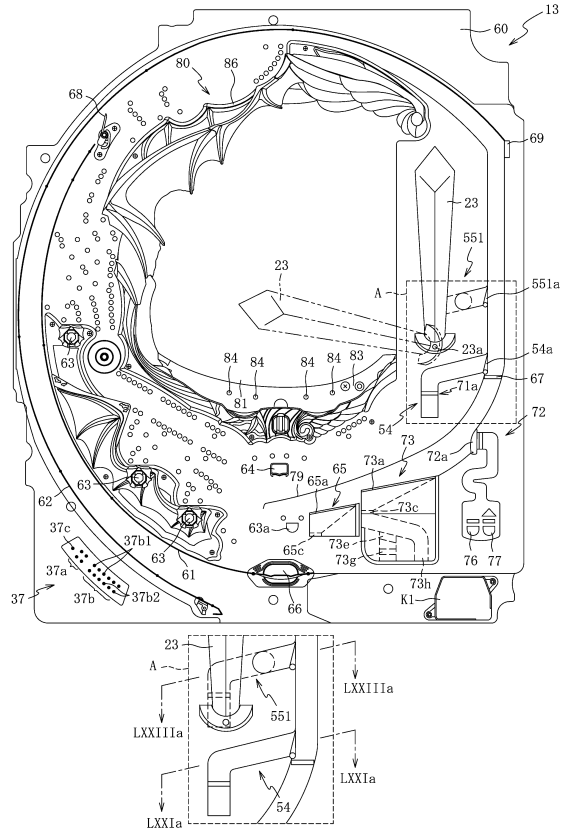
【図 6 8】



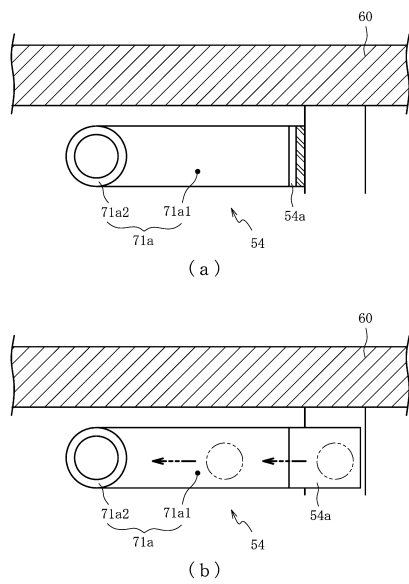
【図 69】



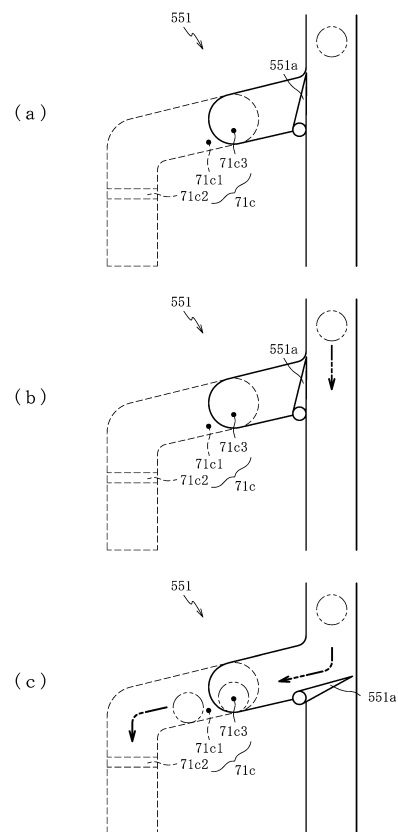
【図 70】



【図 71】



【図 72】



10

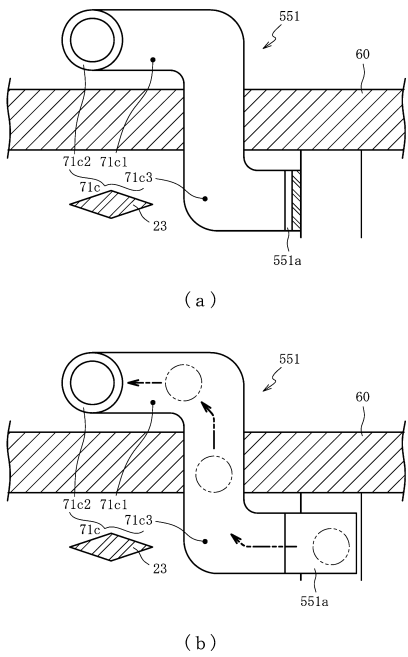
20

30

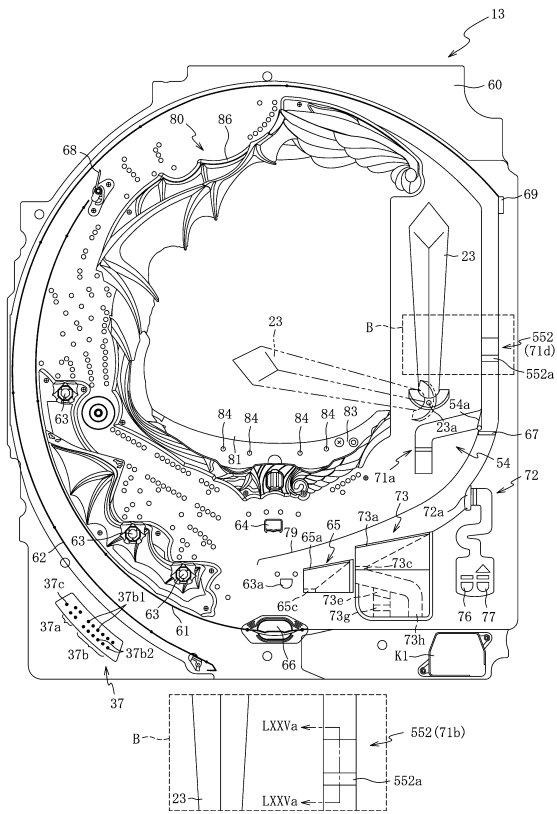
40

50

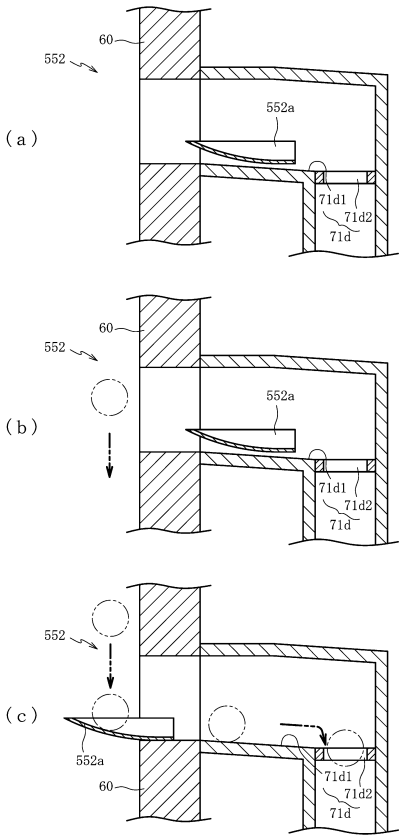
【図 7 3】



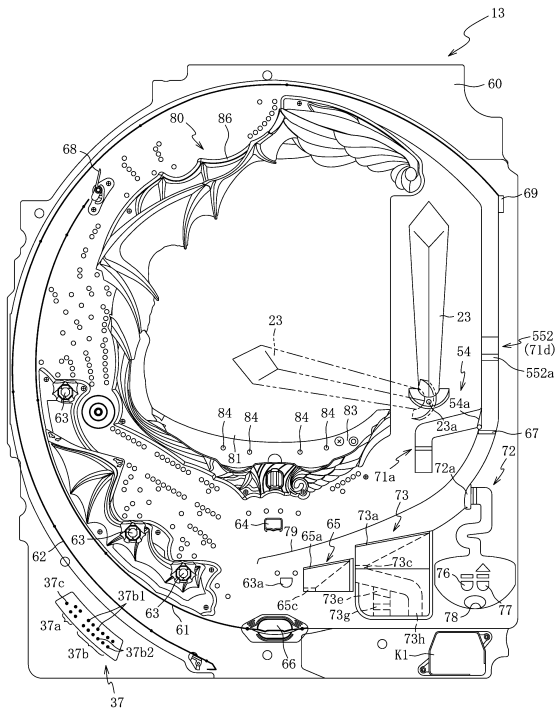
【図 7 4】



【図 7 5】



【図 7 6】



10

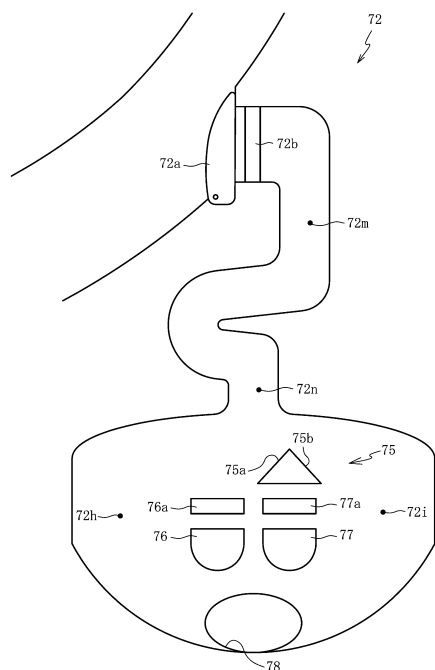
20

30

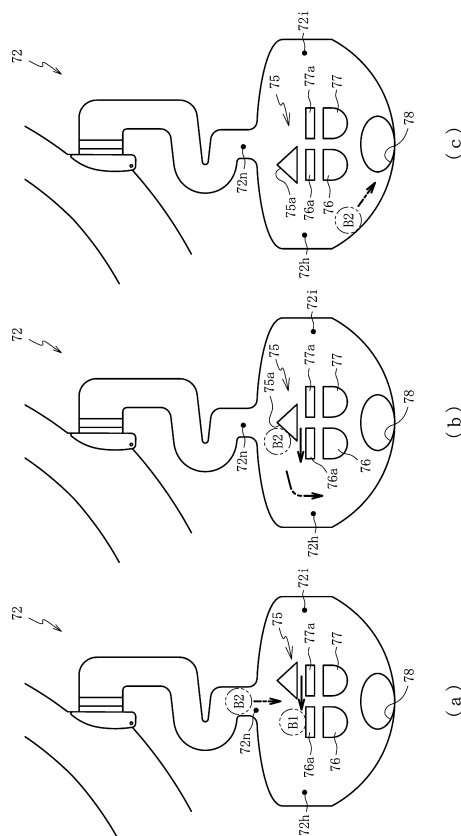
40

50

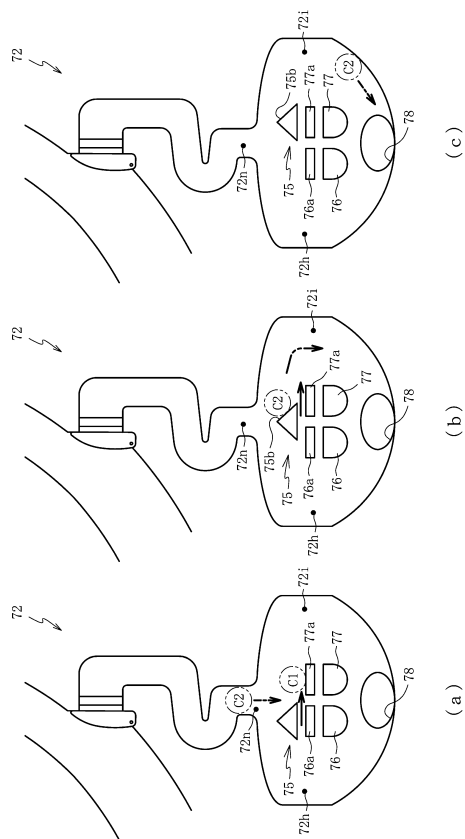
【 ㊦ 7 7 】



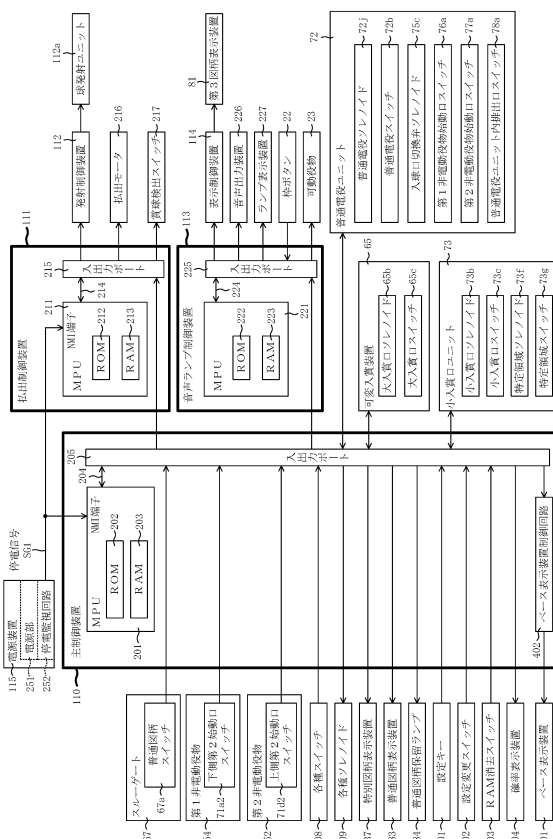
【图 7 8】



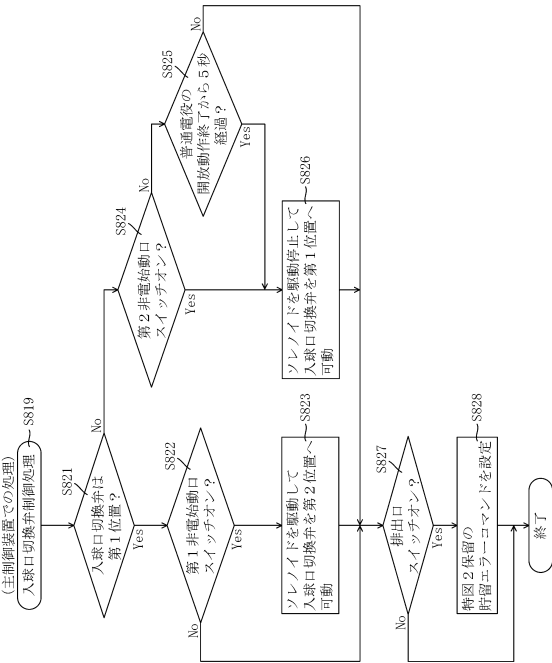
【圖 7 9】



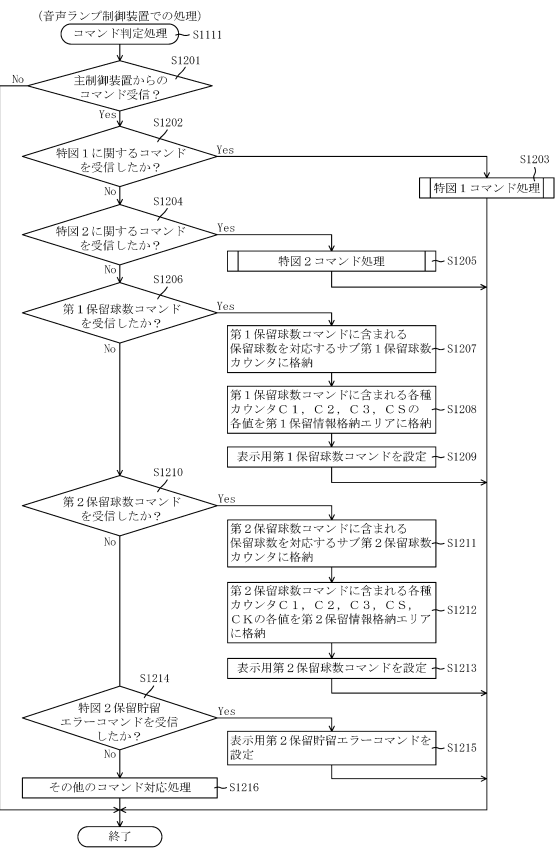
【圖 80】



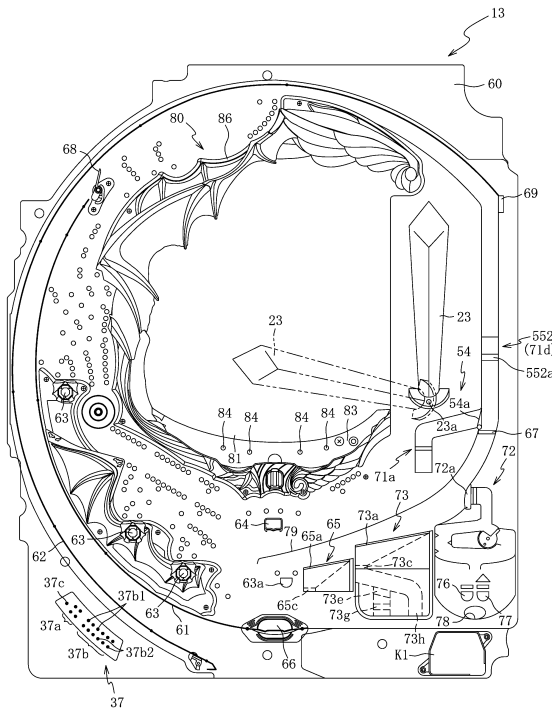
【図 8 1】



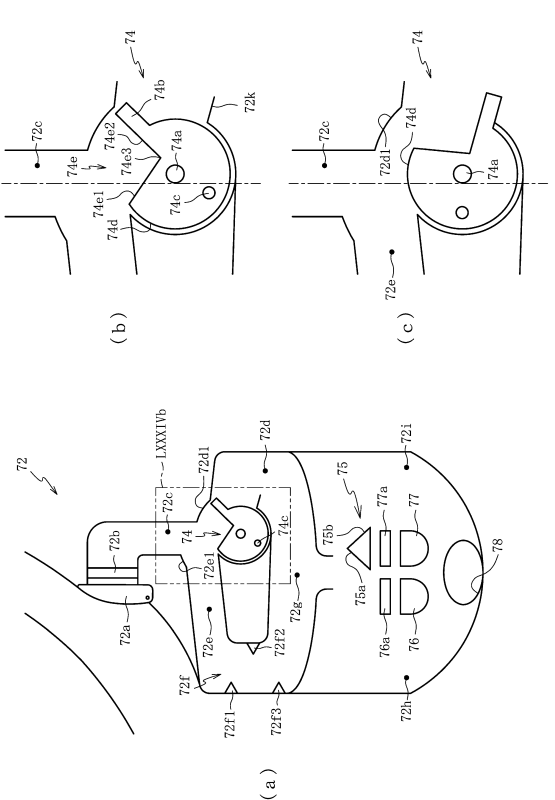
【図 8 2】



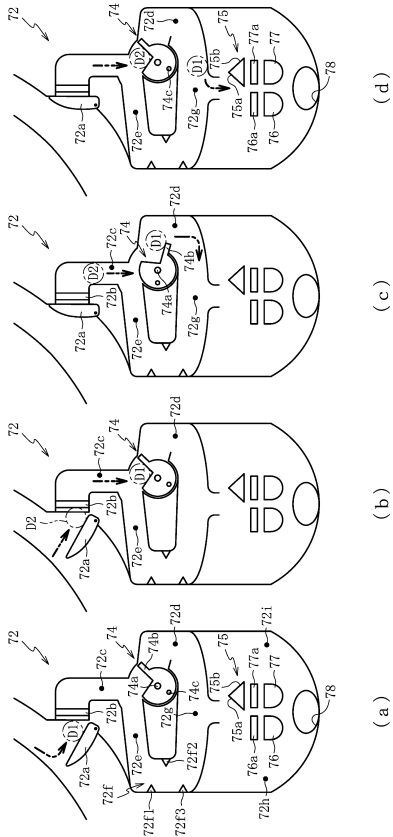
【図 8 3】



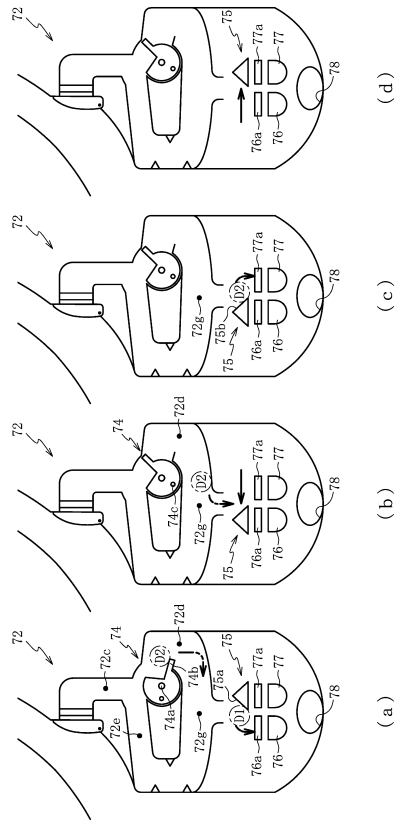
【図 8 4】



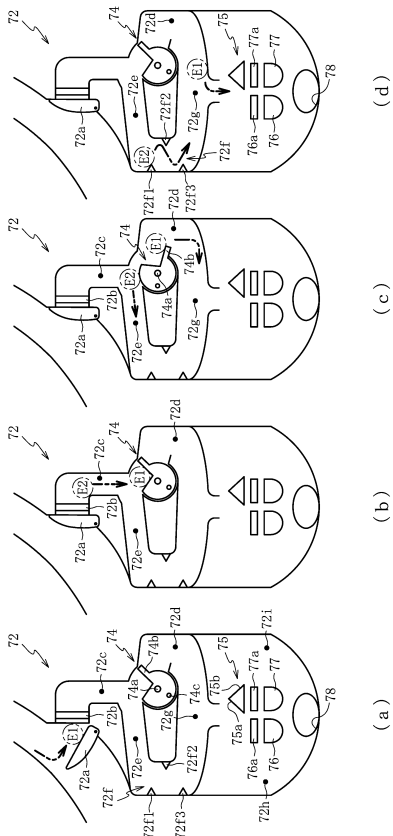
【図 85】



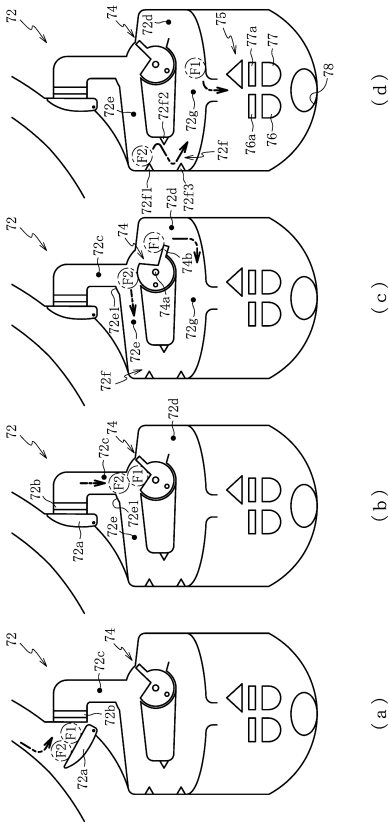
【図 86】



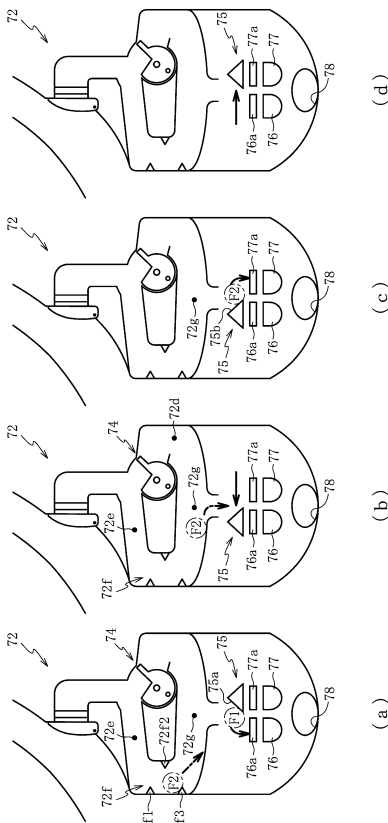
【図 87】



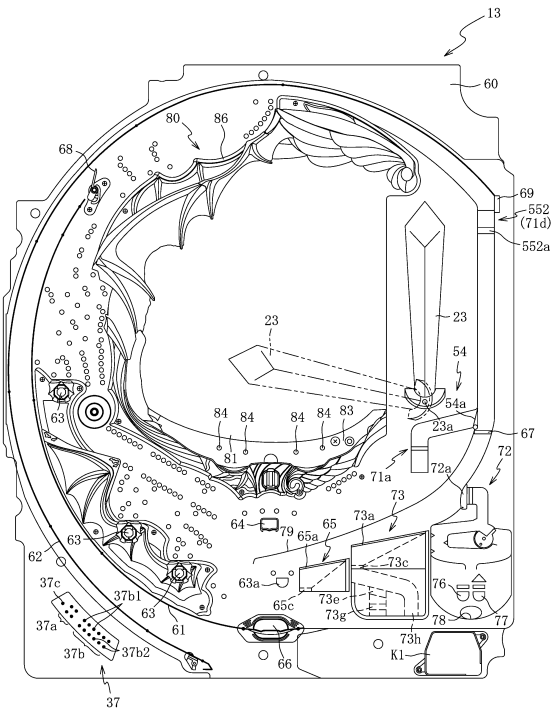
【図 89】



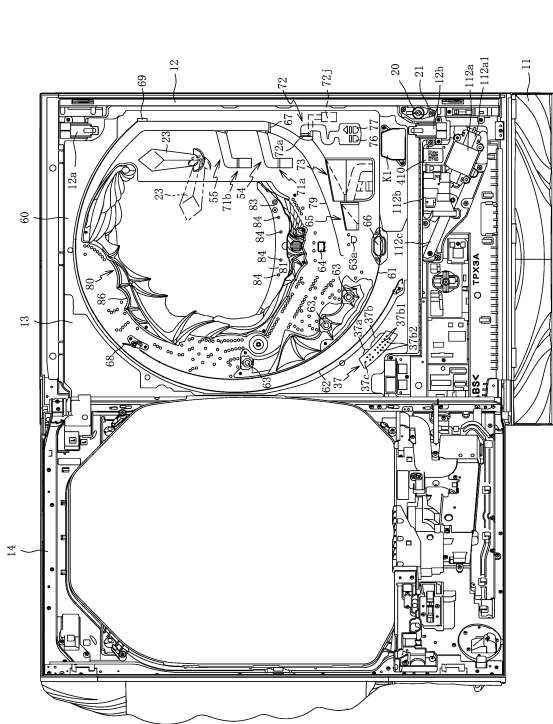
【図 90】



【図 91】



【図 92】



10

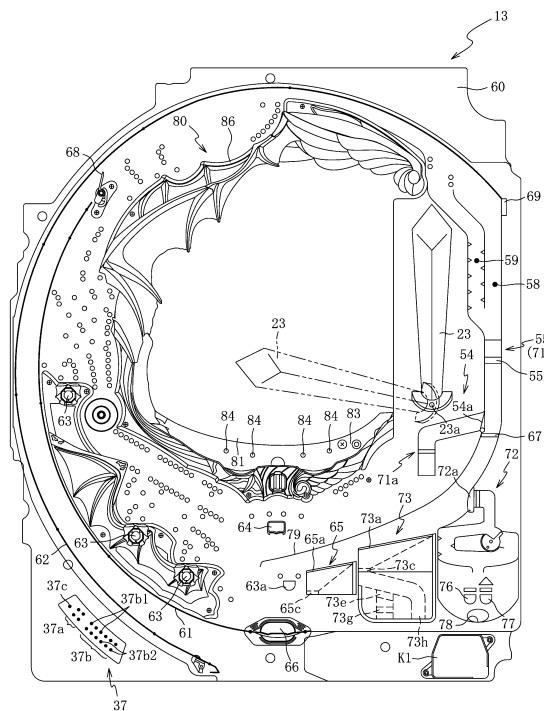
20

30

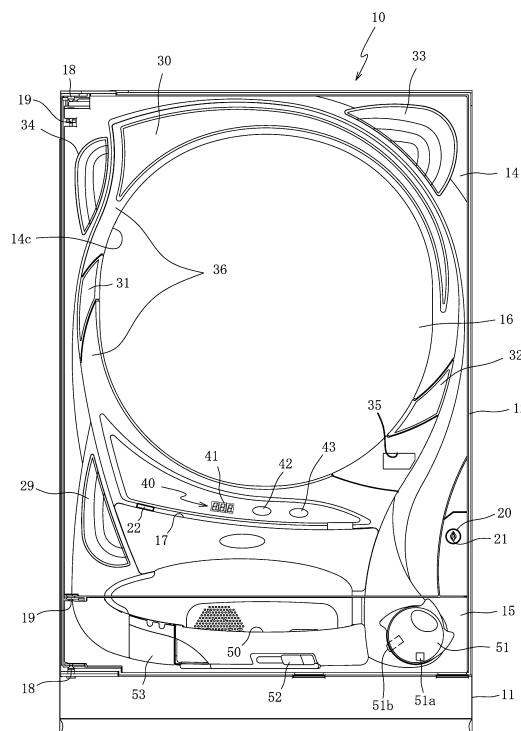
40

50

【 図 9 3 】



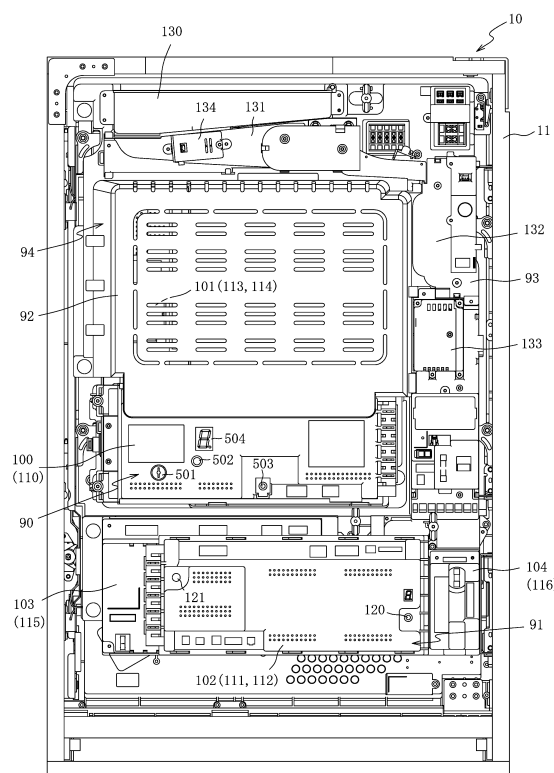
【圖 9 4】



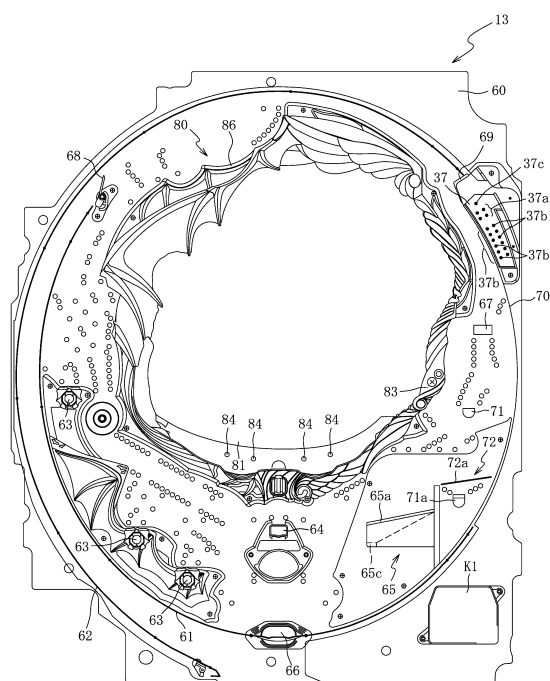
10

20

【 図 9 5 】



【 図 9 6 】

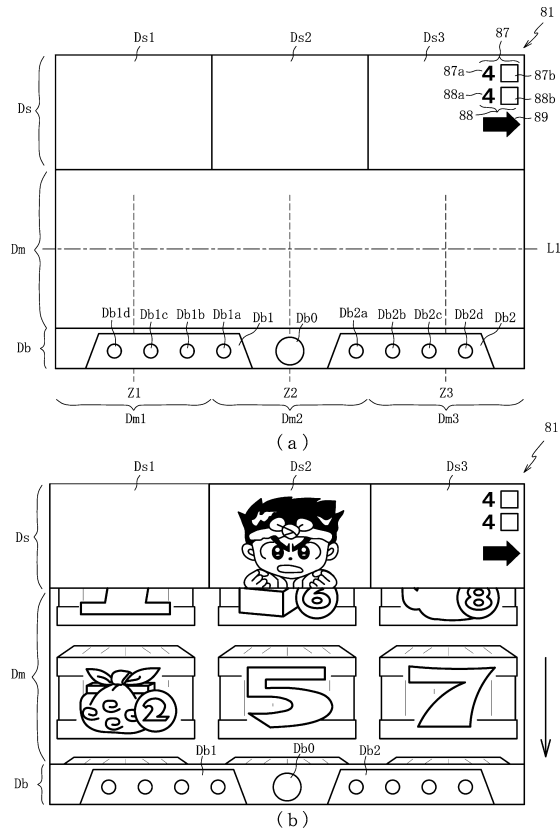


30

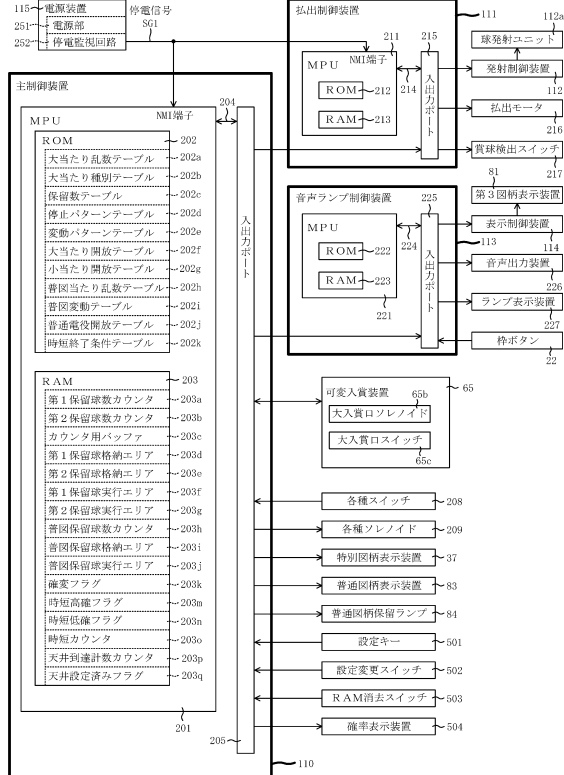
40

50

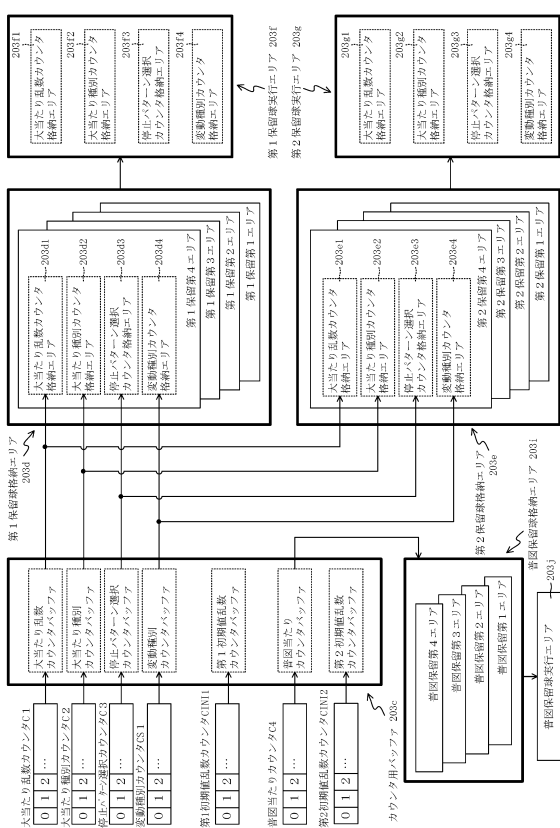
【図 97】



【図 98】



【図 99】



【図 100】

図 100: 大当たり乱数カウンタの値 (0~9999) の一覧表

大当たり	乱数値	個数	ハズレ
1	32	32個	32~5031
2	34	34個	5032~5065
3	36	36個	5066~5101

(a)

大当たり	乱数値	個数	ハズレ
1	32	32個	5032~9999
2	34	34個	5066~9999
3	36	36個	5102~9999

(b)

10

20

30

40

50

【図 1 0 1】

特図 1 大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり種別 カテゴリーC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態	0～34	時短 A	35%	5R	100回
	35～99	確変 A	65%	10R	次回まで
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態 潜伏確率変動状態	0～34	時短 A	35%	5R	100回
	35～99	潜確 A	65%	10R	0回

(a)

特図 2 大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり種別 カテゴリーC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態 潜伏確率変動状態	0～34	時短 A	35%	5R	100回
	35～99	潜確 A	65%	10R	0回

(b)

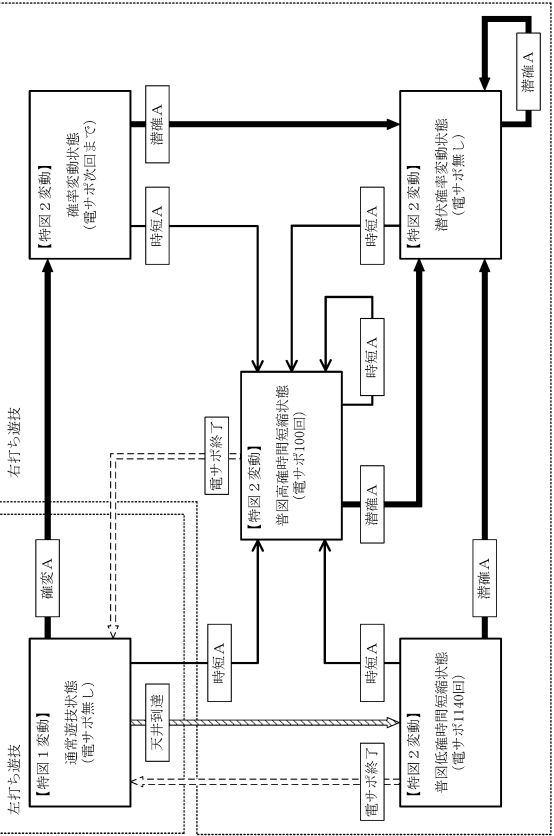
【図 1 0 2】

遊技状態	移行契機	特図確率	普図確率	変動電線	備考
通常遊技状態	初期状態 時間短縮状態終了 低確時間短縮状態終了	低	低	左	特図 2 変動時間 (秒) 20～190 右打ち禁止報知
普図低確時間短縮状態	天井到達 (特図低確率状態で900回転)	低	低	右	2～190 右打ち報知
普図高確時間短縮状態	時短 A 当選	低	高	右	2～190 右打ち報知
確率変動状態	確変 A 当選	高	高	右	2～190 右打ち報知
潜伏確率変動状態	潜確 A 当選	高	低	右	2～190 右打ち報知

10

20

【図 1 0 3】



【図 1 0 4】

遊技状態	当否	特図 1 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態	ハズレ 小当たり	A テーブル			B テーブル
	大当たり	C テーブル			
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態 潜伏確率変動状態	ハズレ 小当たり	D テーブル			
	大当たり	C テーブル			

30

40

50

【図 1 0 5】

特図 2 用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図 2 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態	ハズレ小当たり	E テーブル			
	大当たり	C テーブル			
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態	ハズレ小当たり	A テーブル	F テーブル		
	大当たり	C テーブル			
潜伏確率変動状態	ハズレ小当たり	D テーブル			
	大当たり	C テーブル			

【図 1 0 6】

A テーブル

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング 0〜74
E1		ミドル -
E2		ショート -
E3	ノーマルリーチ	- 75〜94
E4	スーパーリーチ	- 95〜97
E5	スペシャルリーチ	- 98, 99

(a)

B テーブル

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング -
E1		ミドル 0〜74
E2		ショート -
E3	ノーマルリーチ	- 75〜94
E4	スーパーリーチ	- 95〜97
E5	スペシャルリーチ	- 98, 99

(b)

C テーブル

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング -
E1		ミドル -
E2		ショート -
E3	ノーマルリーチ	- 0〜4
E4	スーパーリーチ	- 5〜39
E5	スペシャルリーチ	- 40〜99

(c)

【図 1 0 7】

D テーブル

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング -
E1		ミドル -
E2		ショート 0〜99
E3	ノーマルリーチ	- -
E4	スーパーリーチ	- -
E5	スペシャルリーチ	- -

(a)

E テーブル

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング -
E1		ミドル -
E2		ショート -
E3	ノーマルリーチ	- 0〜99
E4	スーパーリーチ	- -
E5	スペシャルリーチ	- -

(b)

F テーブル

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング -
E1		ミドル -
E2		ショート 0〜74
E3	ノーマルリーチ	- 75〜94
E4	スーパーリーチ	- 95〜97
E5	スペシャルリーチ	- 98, 99

(c)

【図 1 0 8】

特図 1 大当たり用変動パターンテーブル				
種別	演出態様	変動種別 カウンタ値 C1	変動時間 (秒)	変動パターン(演出要素の構成)
E0	非リーチ・ロング	0〜9	15	高速変動(長)+低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0〜9	5	高速変動(中)のみ
E2	非リーチ・ショート	0〜9	2	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0〜9	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0〜9	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0〜9	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ+スペシャルリーチ

(a)

特図 1 大当たり用変動パターンテーブル				
種別	演出態様	変動種別 カウンタ値 C1	変動時間 (秒)	変動パターン(演出要素の構成)
E3	ノーマルリーチ	0〜2	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ
		3〜9	30	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+再変動
E4	スーパーリーチ	0〜3	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ
		4〜9	70	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ+再変動
E5	スペシャルリーチ	0〜4	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ+スペシャルリーチ
		5〜9	190	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ+スペシャルリーチ+再変動

(b)

10

20

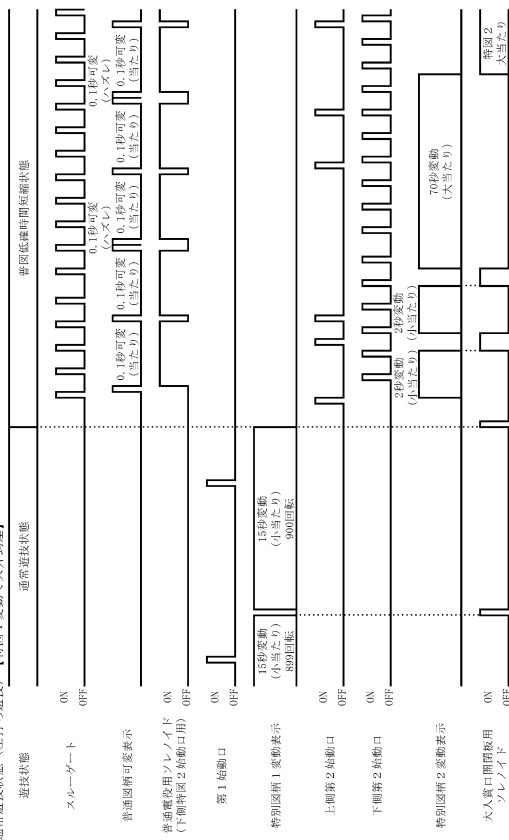
30

40

50

【特図1 変動で天井到達】

【 図 1 1 1 】



特図2ハズレ・小当たり用変動パターンテンプレート

202e3

種別	演出器械	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E2	非リーチ・シヨート	0～9	2	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	低速変動(長)＋低速変動(ノーマルリーチ
E4	スーパリーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動(ノーマルリーチ＋スーパリーチ
E5	スベシヤルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動(ノーマルリーチ＋スベシヤルリーチ

(a)

2026

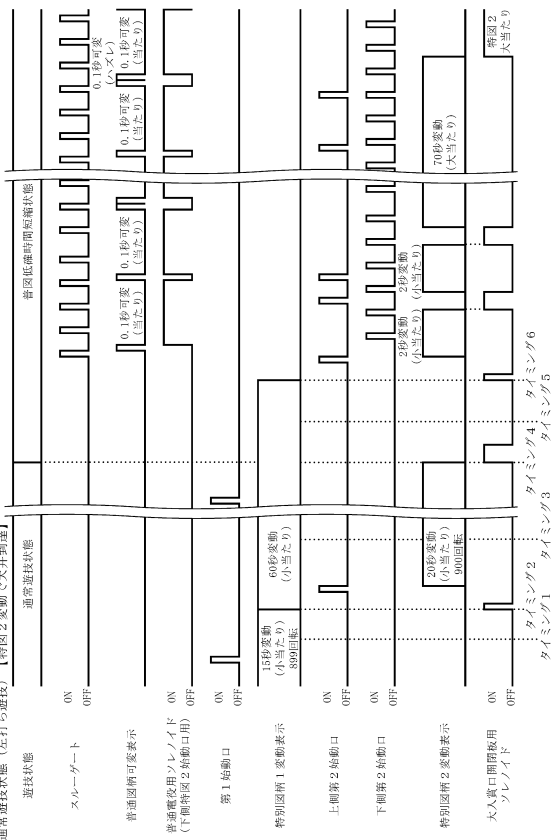
特図2大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン(演出要素の構成)
E3	ノーマルリーチ	0~2	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ
		3~9	30	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+再変動
E4	スーパリーチ	0~3	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパリーチ
		4~9	70	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパリーチ+再変動
		0~4	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパリーチ
E5	スペシャルリーチ	5~9	190	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ+再変動

(9)

【特図2 変動で天井到達】

【 図 1 1 2 】



通常遊技状態 (左打ち遊技)

スル―ダート

普通図柄可変表示

普通電役用ソレノイド 0N

第1始動口

特別図柄 1 変動表示

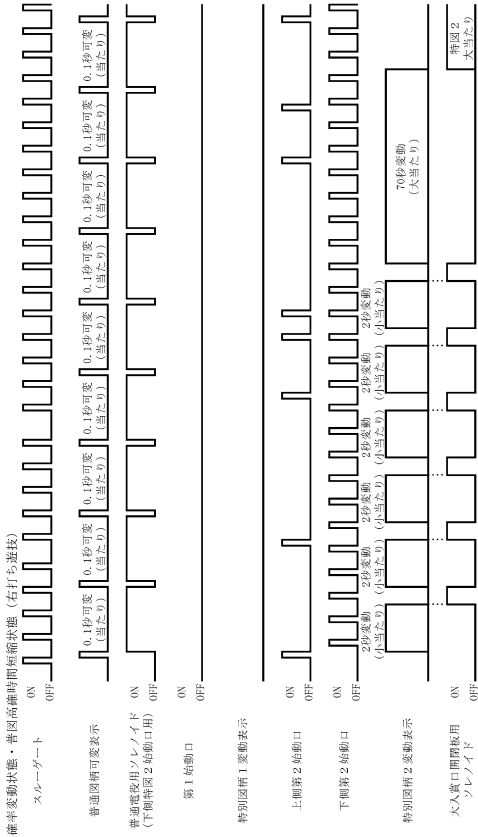
上側第2始動口
ON

下側第2始動口

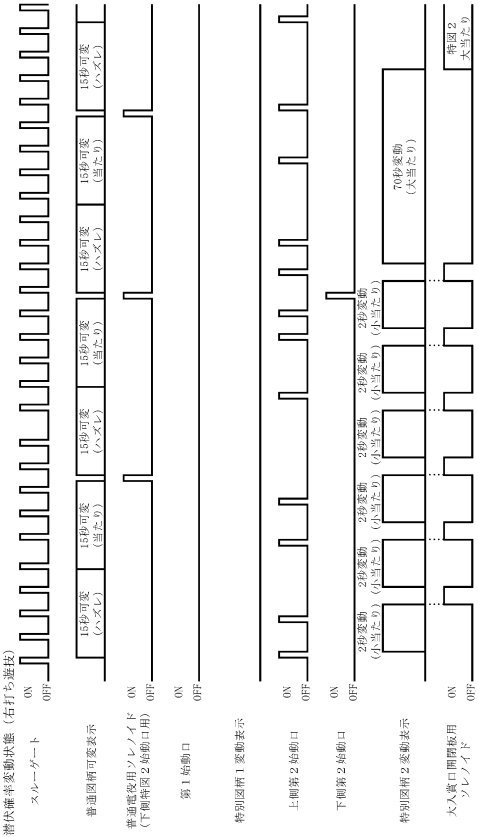
特別図柄 2 変動表示

大入賞口開閉板用 0N

【図 1 1 3】



【図 1 1 4】



【図 1 1 5】

遊技状態	大当たり 種別	開放 入賞口	ラウンド 回数	OP時間 (秒)	IT時間 (秒)	ED時間 (秒)	最大 入賞個数	賞球数	大当たり終了後 移行遊技状態
通常遊技状態	時短A	可変入賞 装置	5回	30秒	1秒	10秒	10個	10個	普図高確時間短縮状態
	確変A								確率変動状態
	(潜確A)								潜伏確率変動状態
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態 潜伏確率変動状態	時短A	可変入賞 装置	5回	10秒	1秒	30秒	10個	10個	普図高確時間短縮状態
	潜確A								潜伏確率変動状態

【図 1 1 6】

小当たり開放テーブル						
小当たり種別	開放 入賞口	ラウンド 回数	最大 開放時間	最大 入賞個数	賞球数	小当たり終了後 移行遊技状態
特図1小当たり	可変入賞 装置	1回	0.1s	10個	10個	変化なし
特図2小当たり		1回	1.5s	10個	10個	変化なし

10

20

30

40

50

【図 1 1 7】

202h

普図当たり乱数テーブル

遊技状態	普図当たり乱数値 (普図当たりカウンタC4の値)
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態 潜伏確率変動状態	30~99
確率変動状態 普図高確時間短縮状態	1~99

(a)

202i

普図変動テーブル

遊技状態	変動時間
通常遊技状態 潜伏確率変動状態	15秒
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態	0.1秒

(b)

202j

普通電役開放テーブル

遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル 時間
通常遊技状態 潜伏確率変動状態	1回	0.1秒	-
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態	1回	5.8秒	-

(c)

【図 1 1 8】

202k

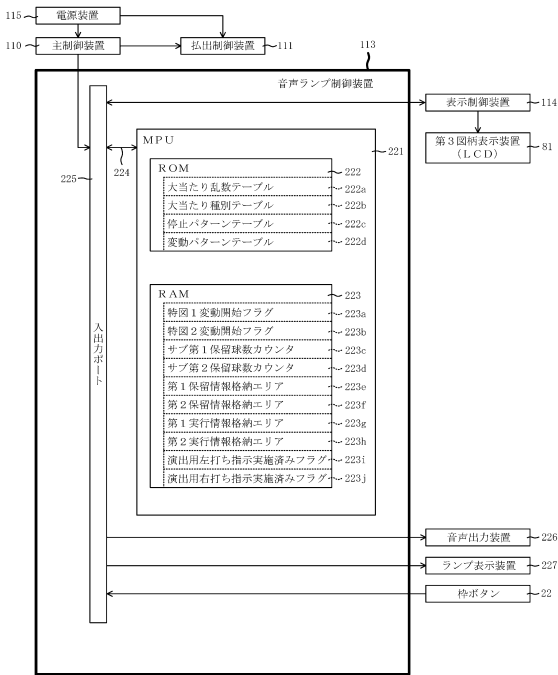
時短終了条件テーブル

遊技状態	時短発生条件	時短回数	その他
通常遊技状態	確変A	次回大当たりまで	
	天井到達	1140回	特図低確率状態で 900回変動
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 潜伏確率変動状態	時短A	100回	
	潜確A	0回	

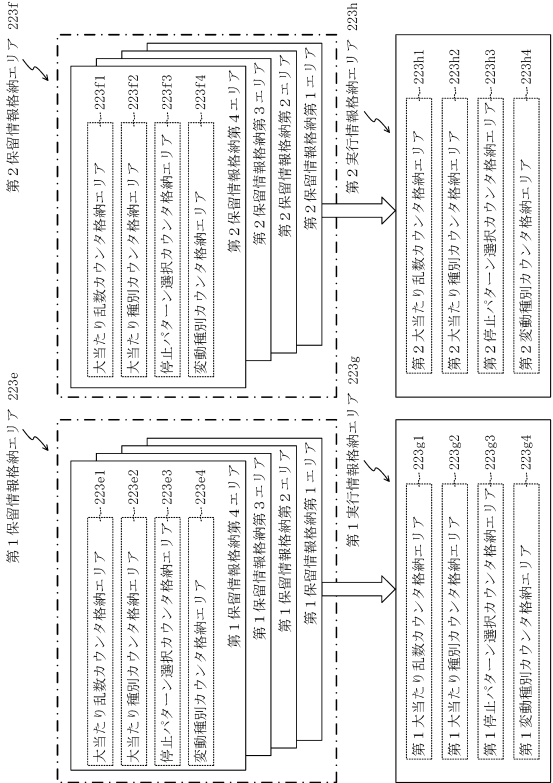
10

20

【図 1 1 9】



【図 1 2 0】

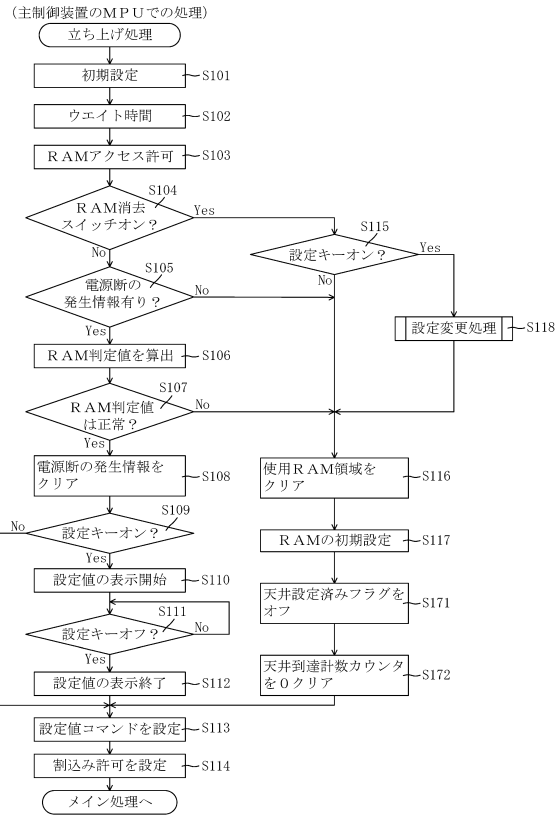


30

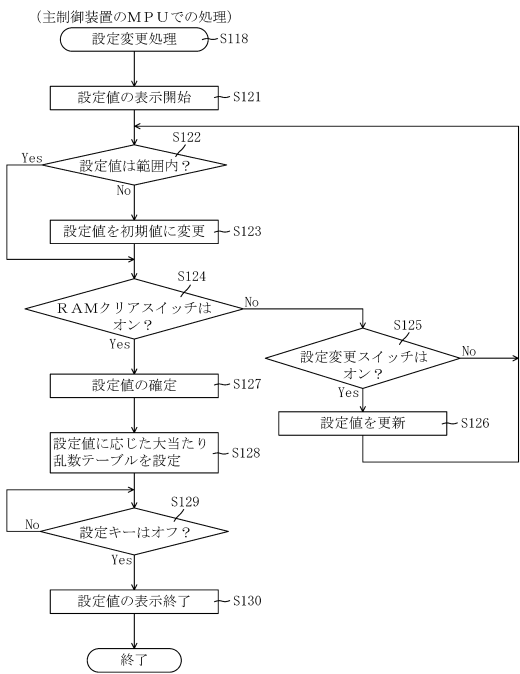
40

50

【図 1 2 1】



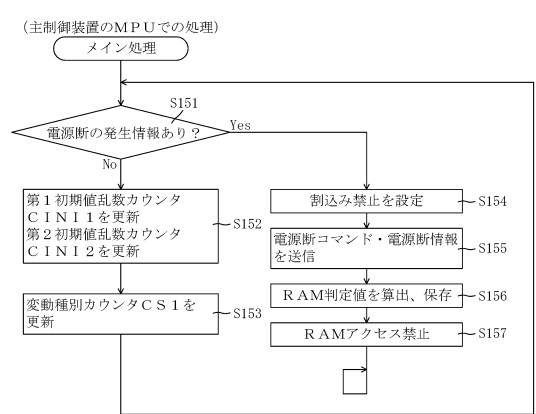
【図 1 2 2】



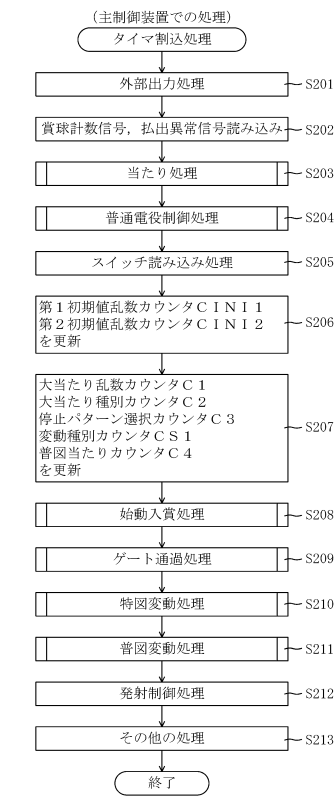
10

20

【図 1 2 3】



【図 1 2 4】

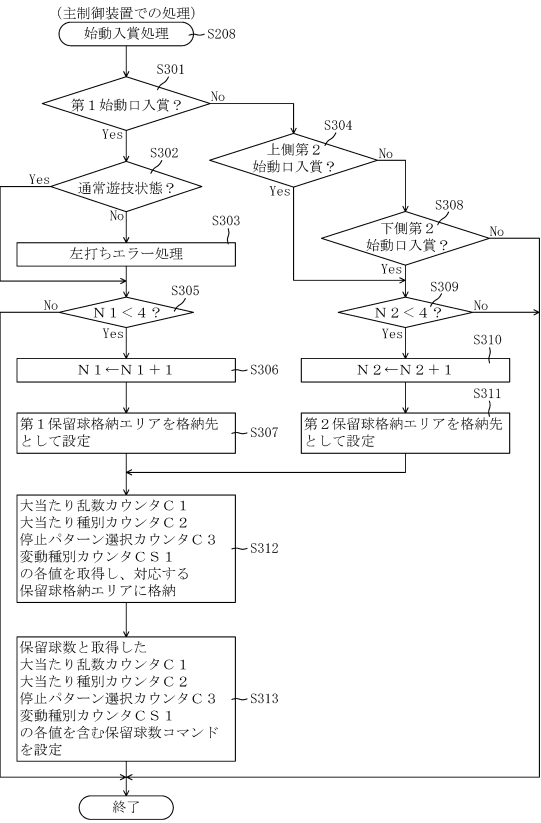


30

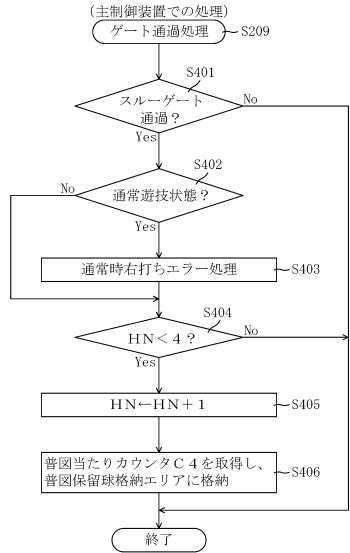
40

50

【図 1 2 5】



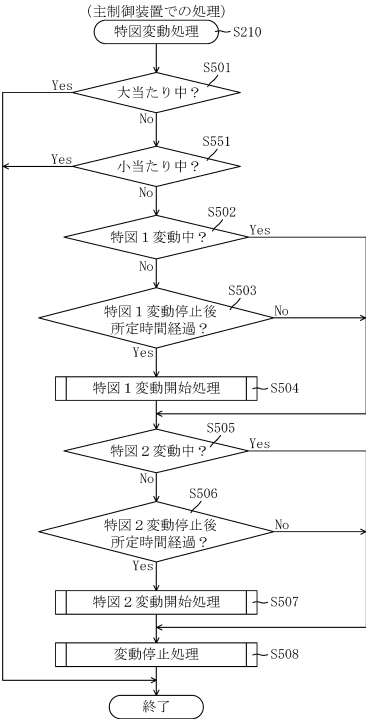
【図 1 2 6】



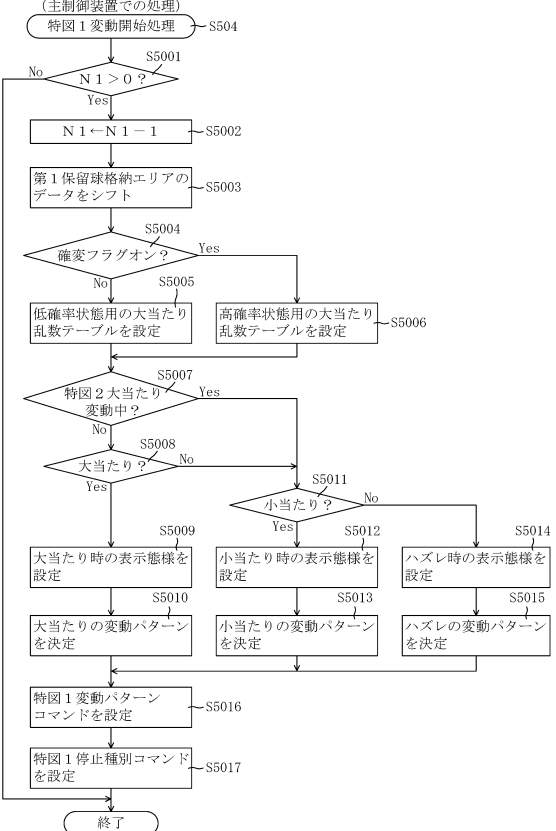
10

20

【図 1 2 7】



【図 1 2 8】

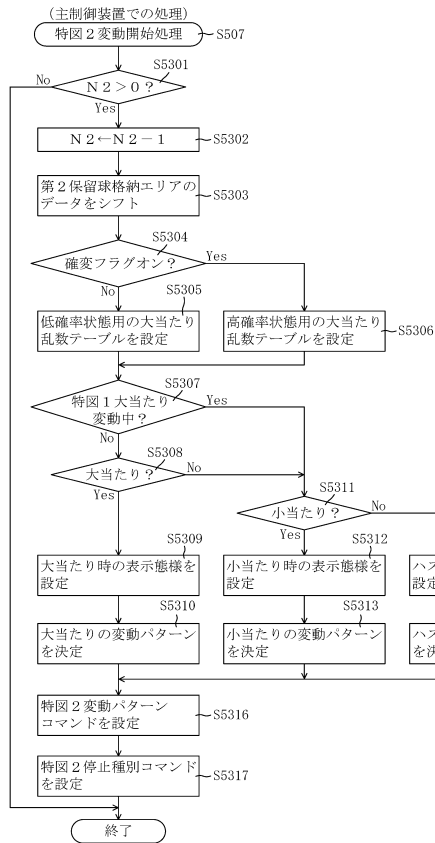


30

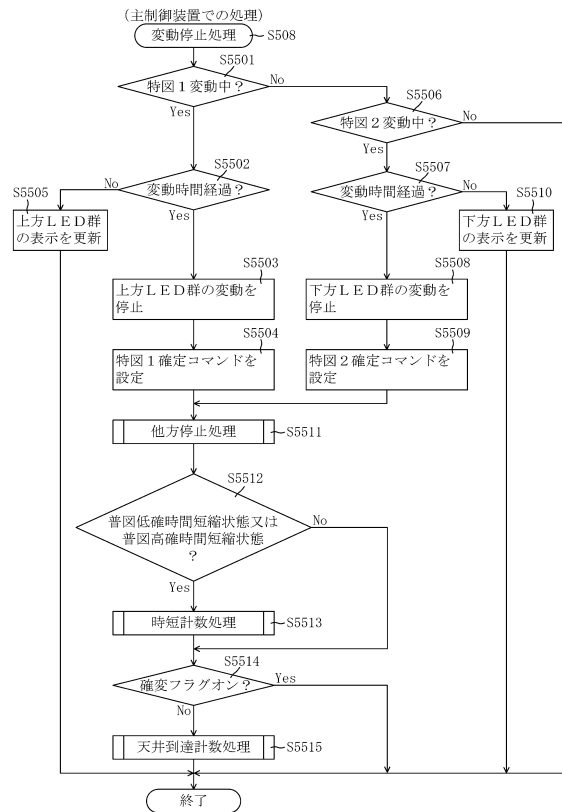
40

50

【図 1 2 9】



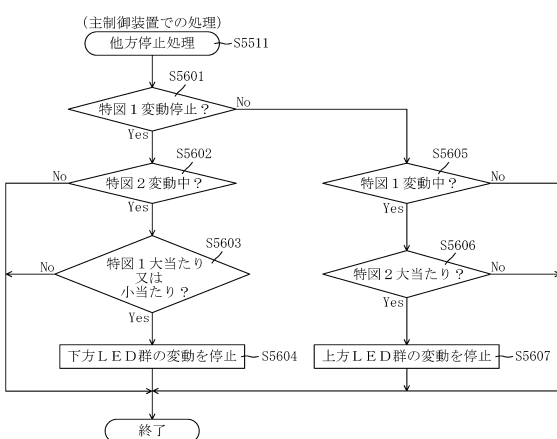
【図 1 3 0】



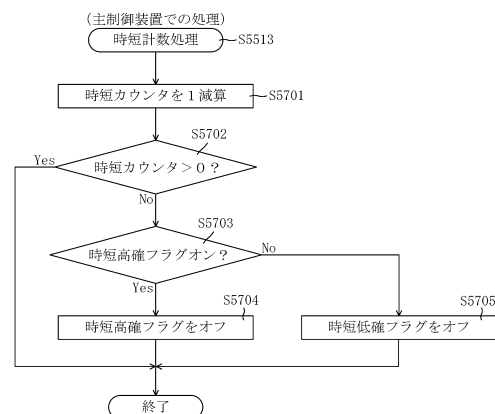
10

20

【図 1 3 1】



【図 1 3 2】

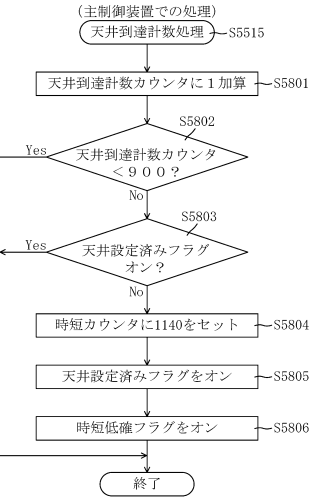


30

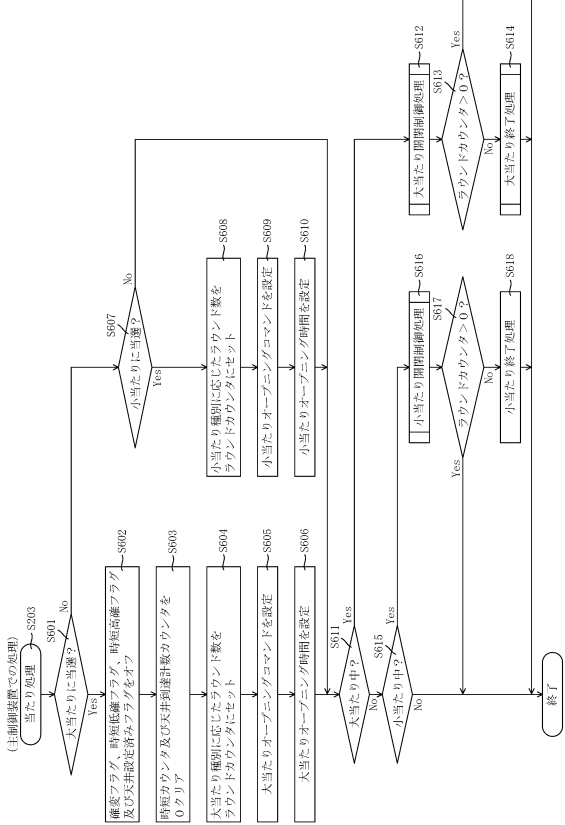
40

50

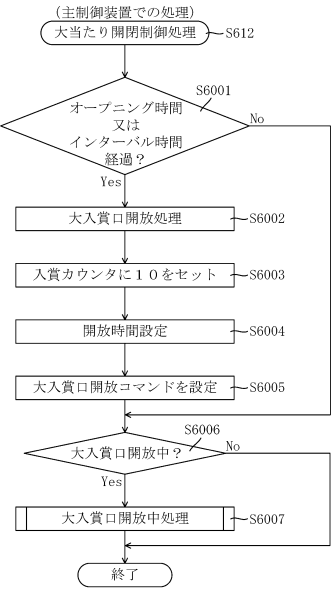
【図 1 3 3】



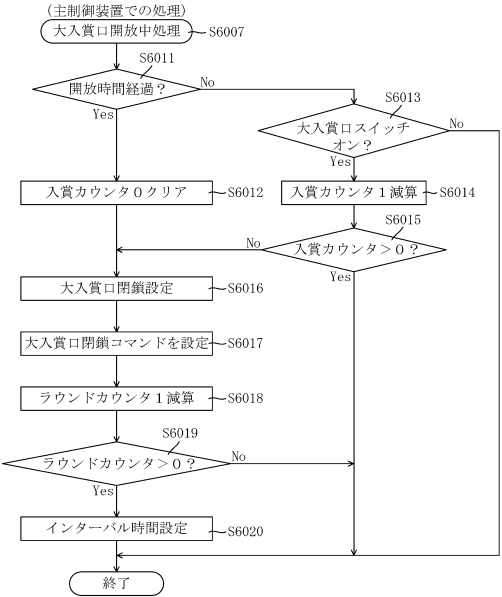
【図 1 3 4】



【図 1 3 5】



【図 1 3 6】



10

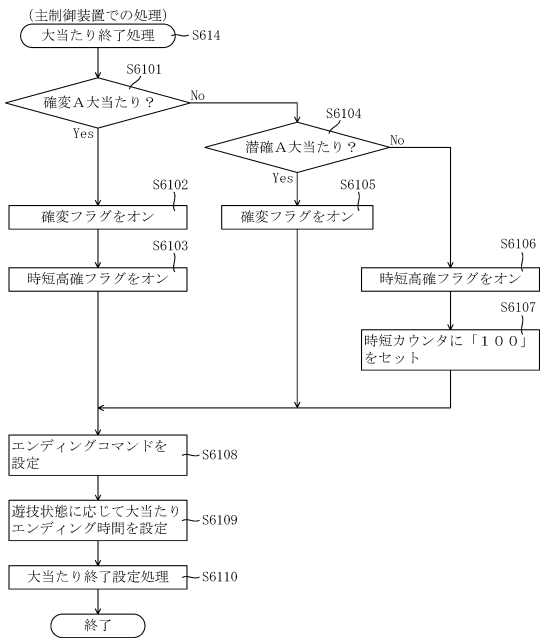
20

30

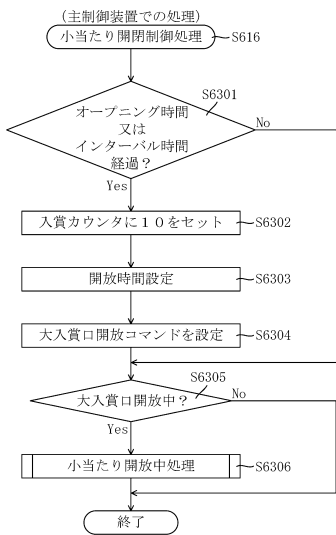
40

50

【図 1 3 7】



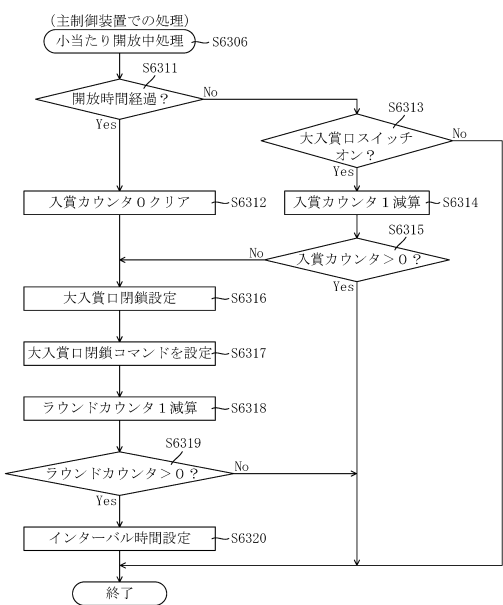
【図 1 3 8】



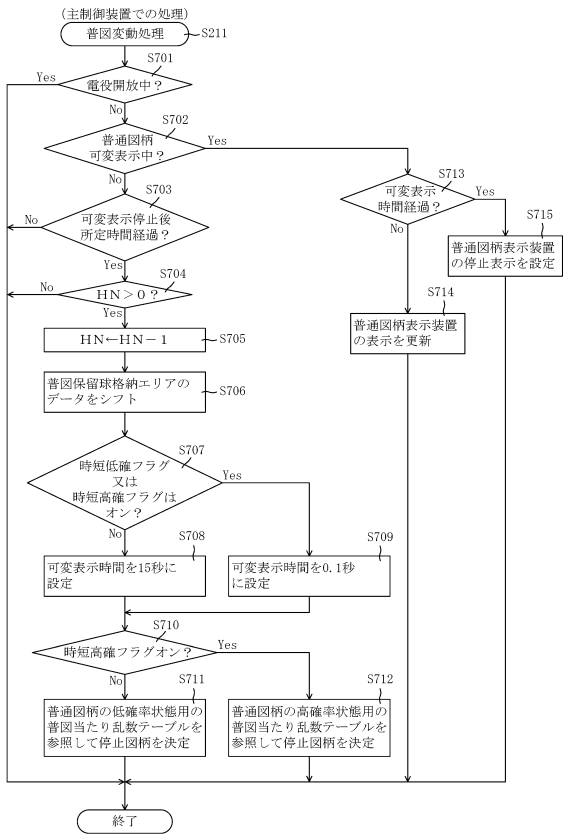
10

20

【図 1 3 9】



【図 1 4 0】

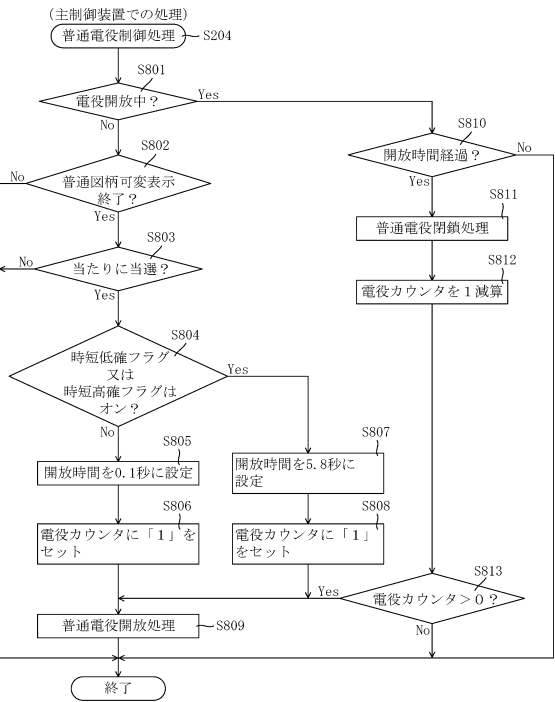


30

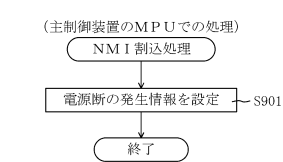
40

50

【図 1 4 1】



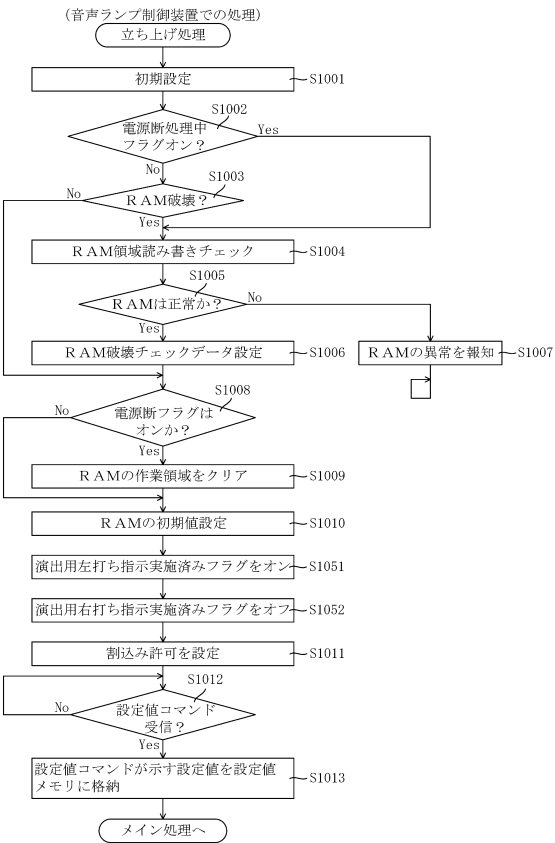
【図 1 4 2】



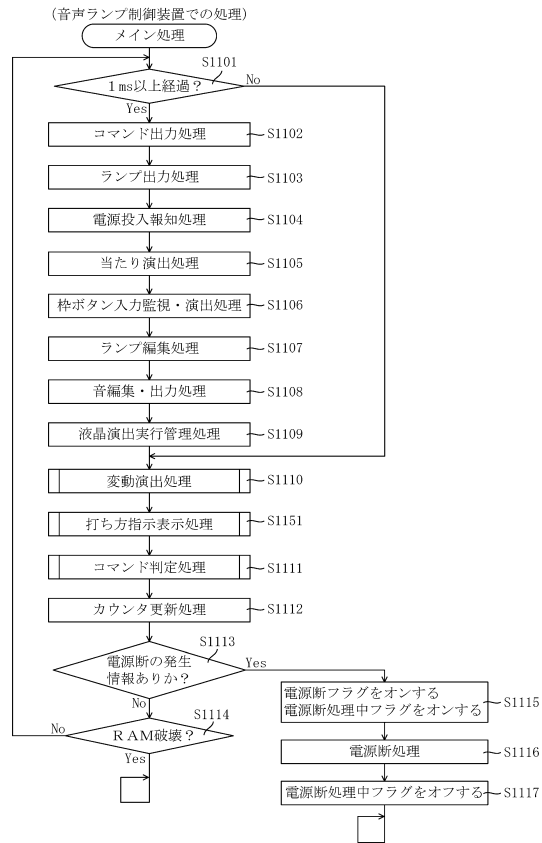
10

20

【図 1 4 3】



【図 1 4 4】

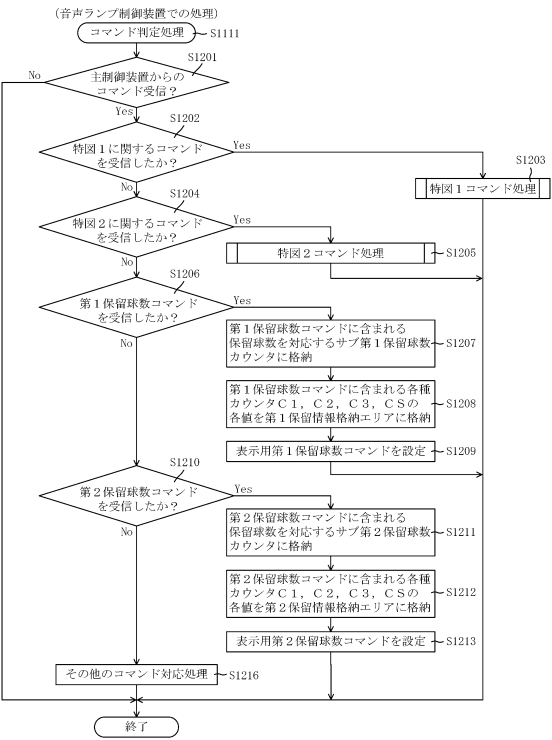


30

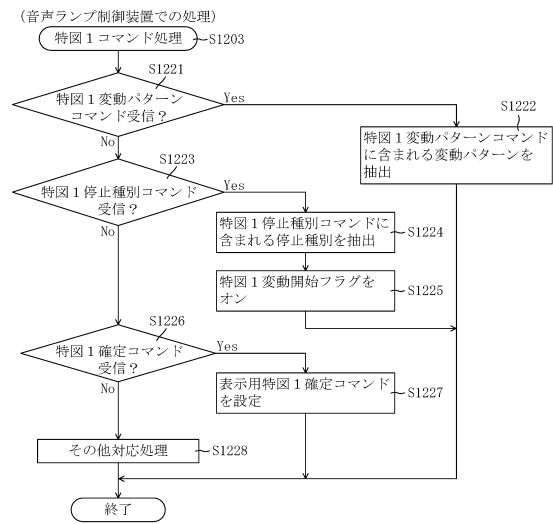
40

50

【図 1 4 5】



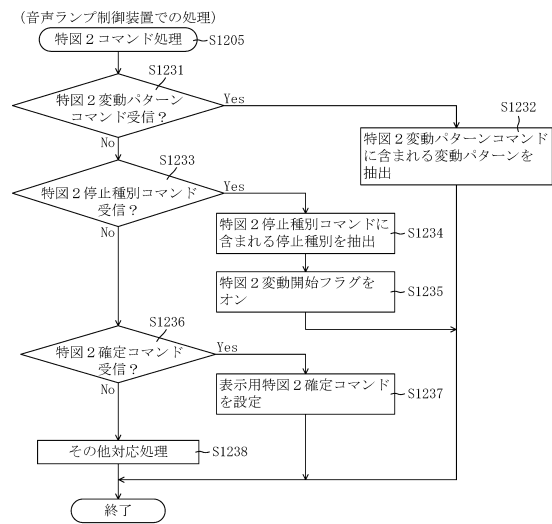
【図 1 4 6】



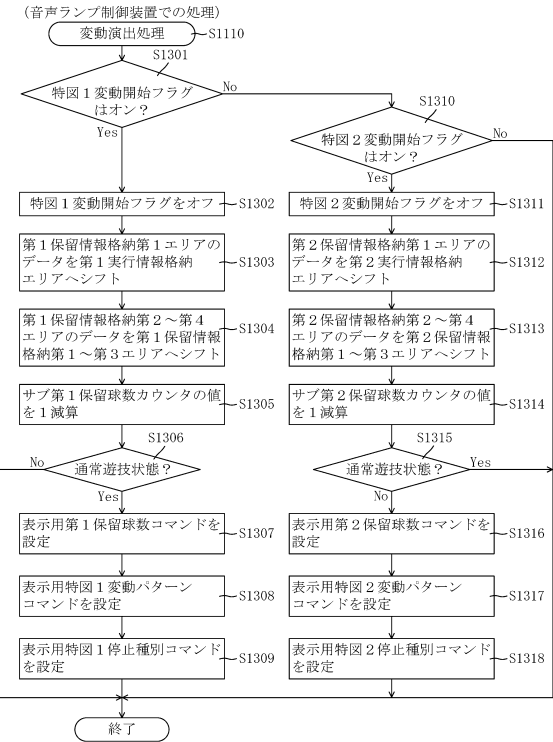
10

20

【図 1 4 7】



【図 1 4 8】



30

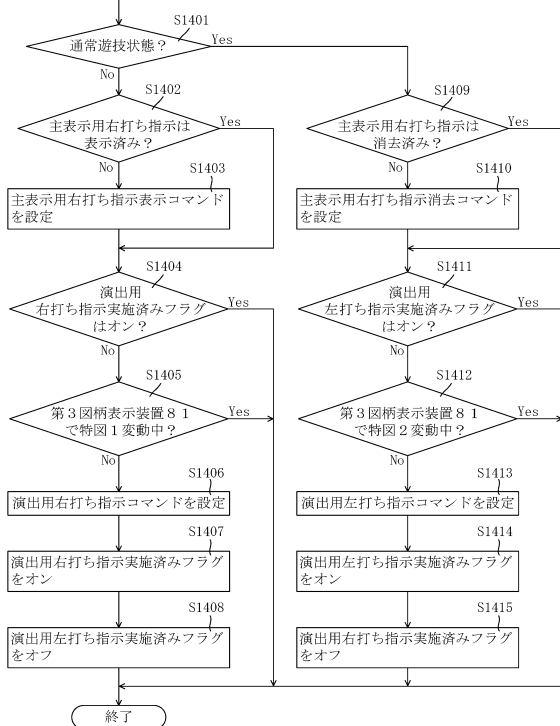
40

50

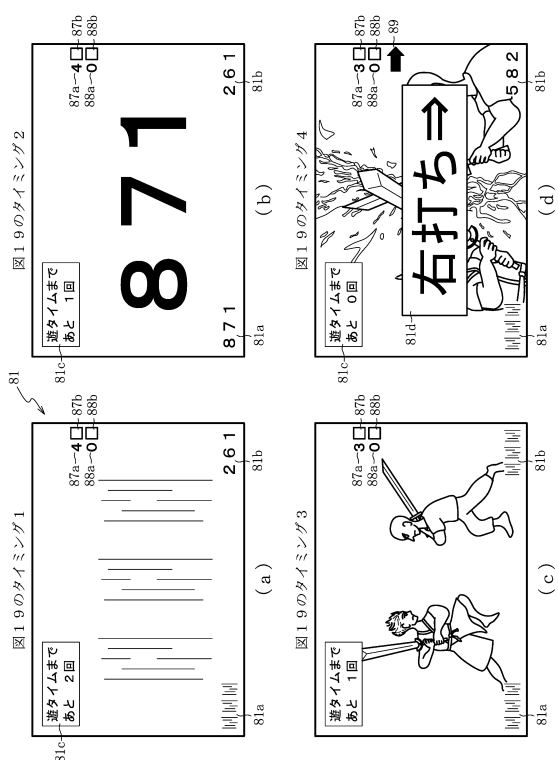
【 図 1 4 9 】

(音声ランプ制御装置での処理)

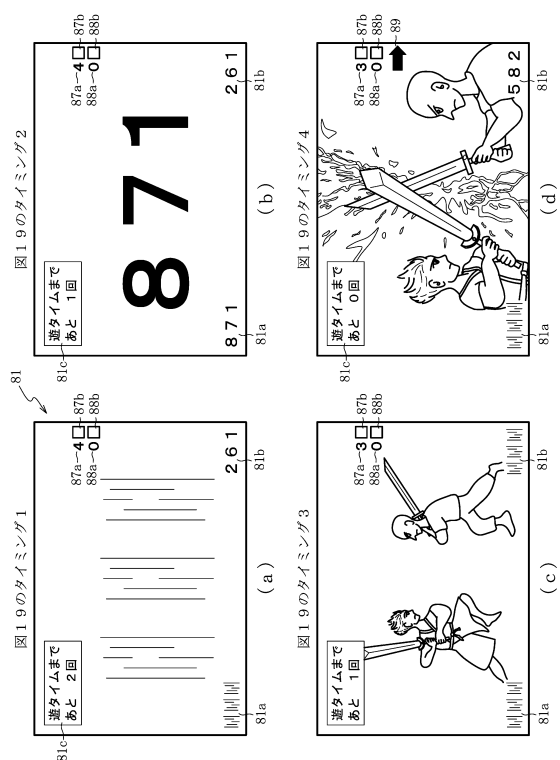
打ち方指示表示処理 S1151



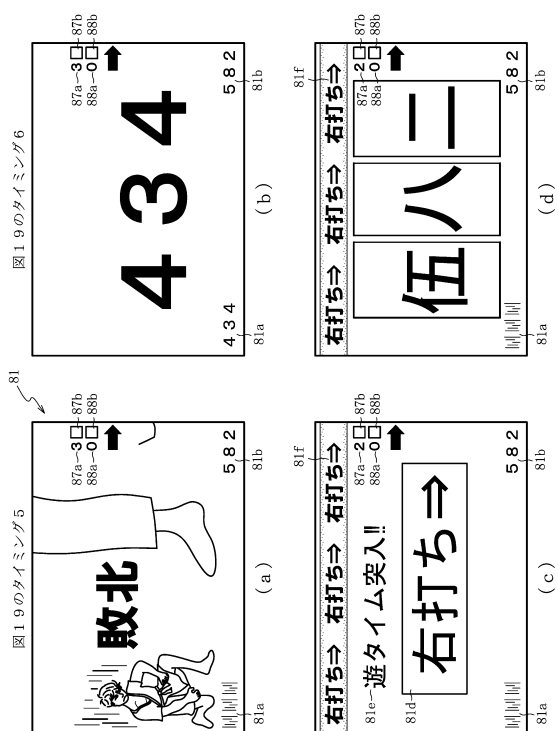
【 図 1 5 0 】



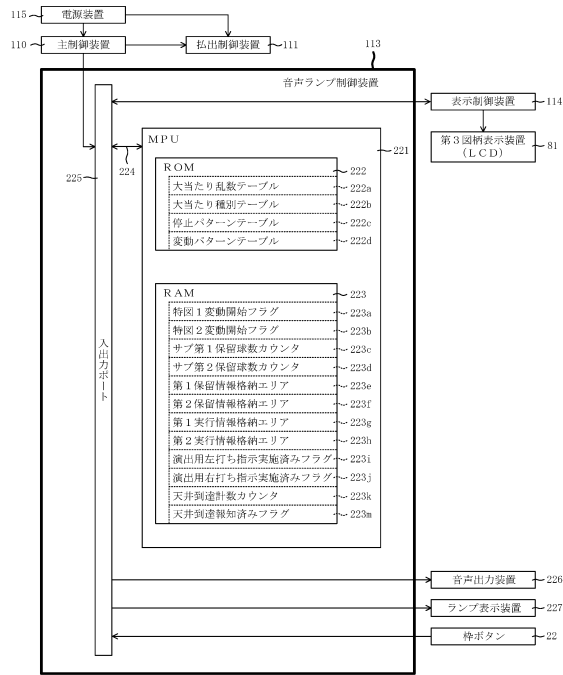
【 図 1 5 1 】



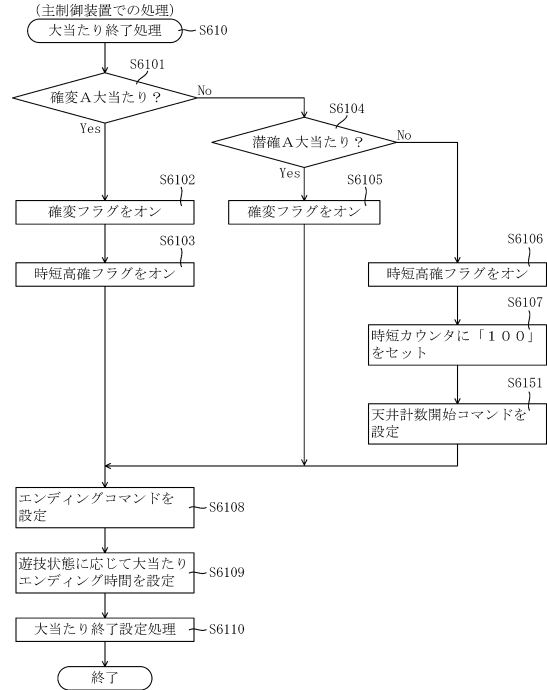
【 図 1 5 2 】



【図 1 5 3】



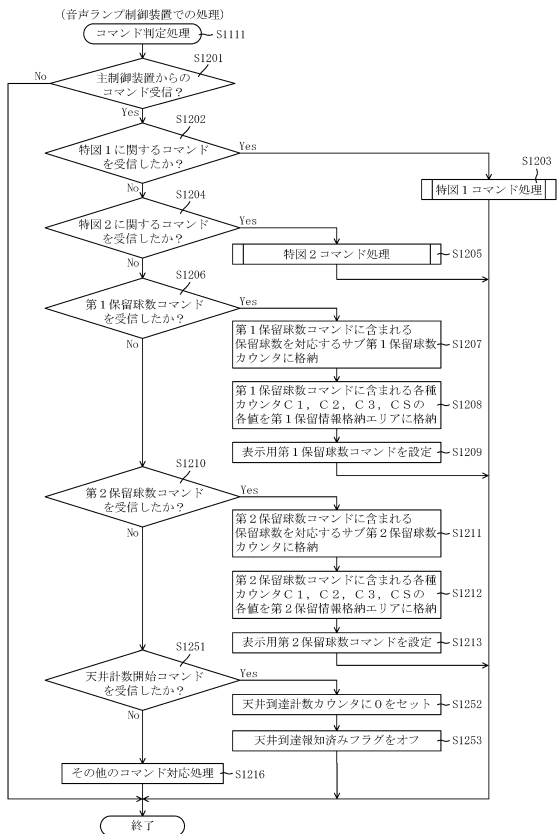
【図 1 5 4】



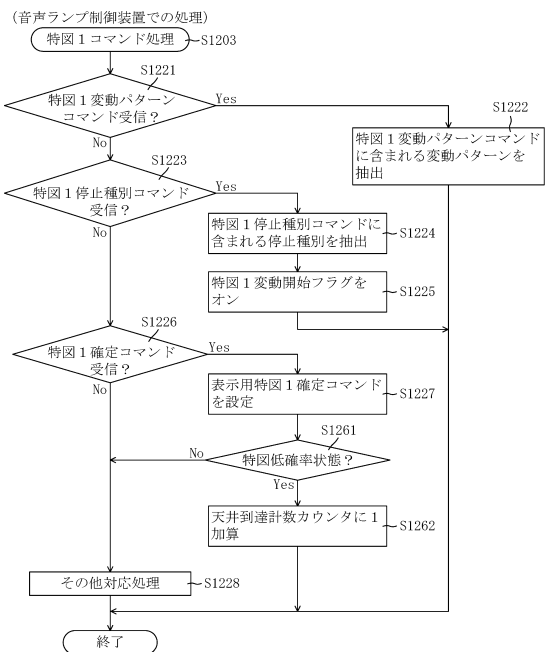
10

20

【図 1 5 5】



【図 1 5 6】

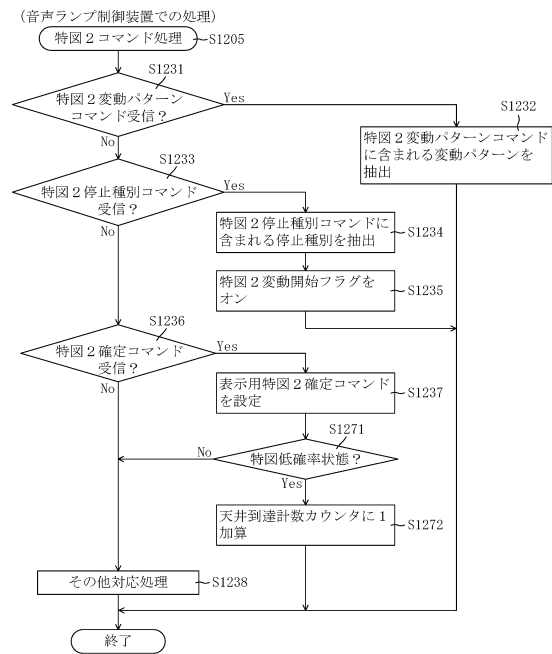


30

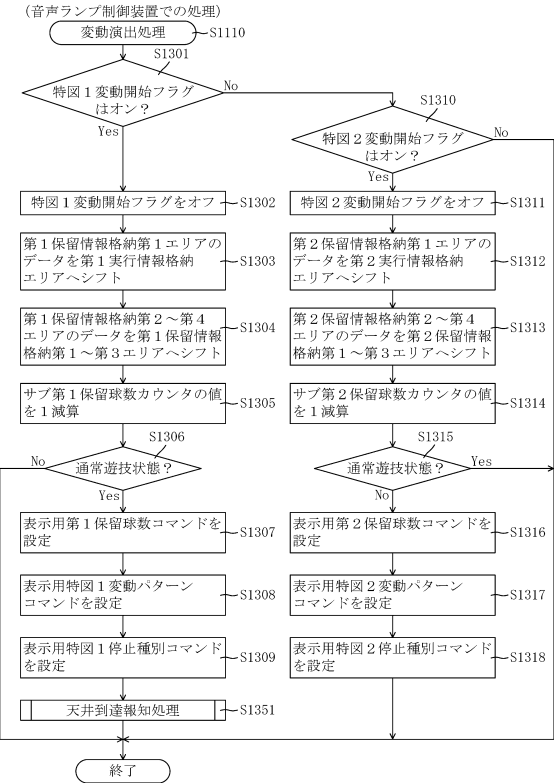
40

50

【図 1 5 7】



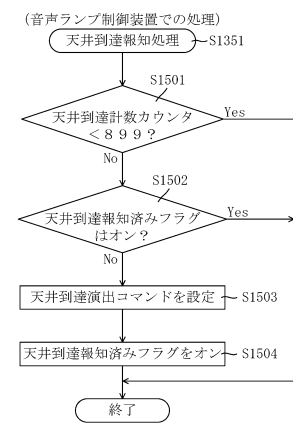
【図 1 5 8】



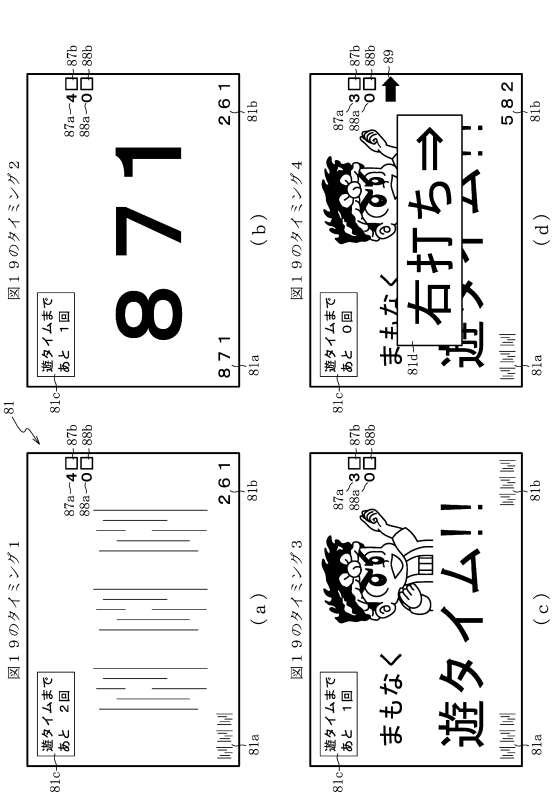
10

20

【図 1 5 9】



【図 1 6 0】

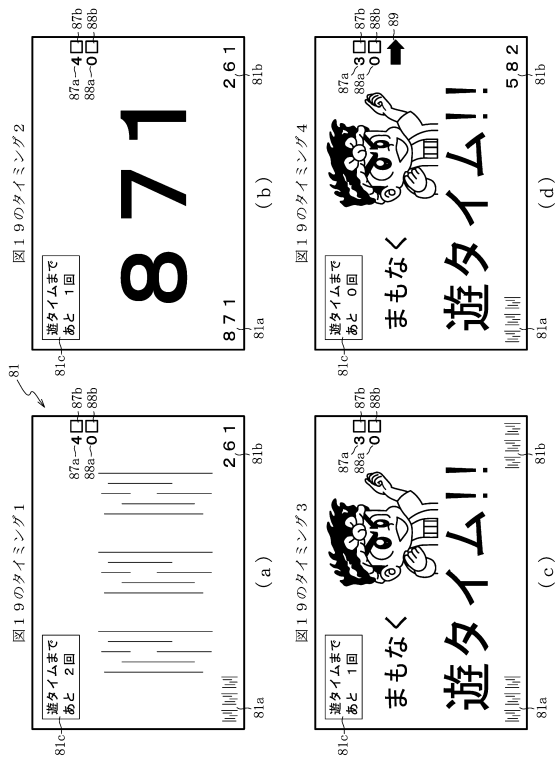


30

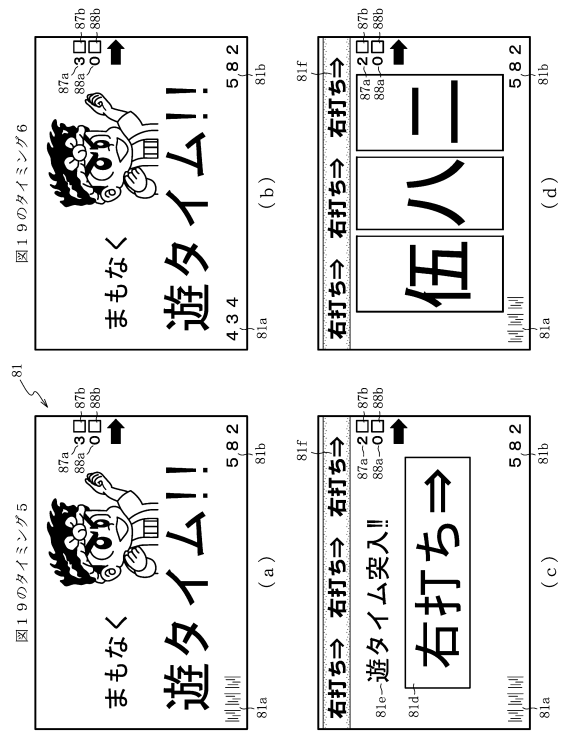
40

50

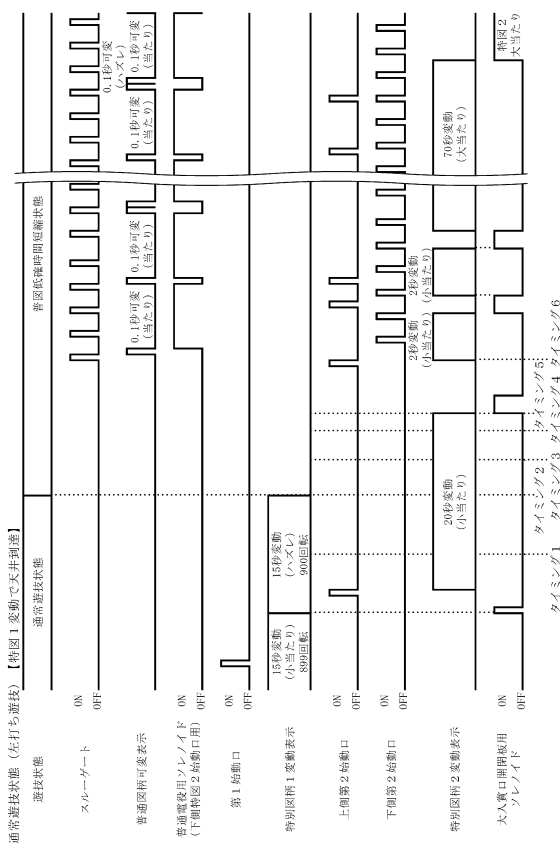
【 図 1 6 1 】



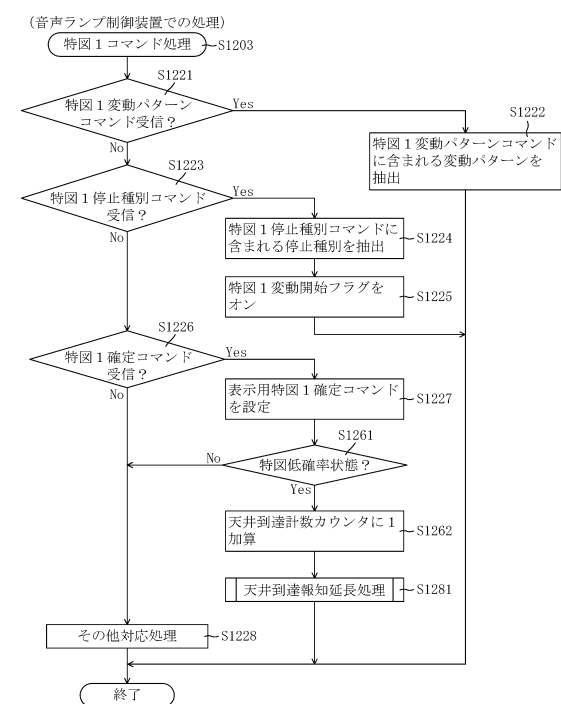
【 図 1 6 2 】



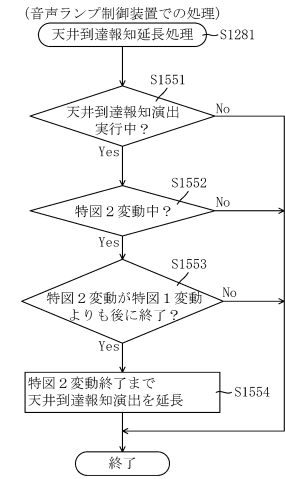
【 図 1 6 3 】



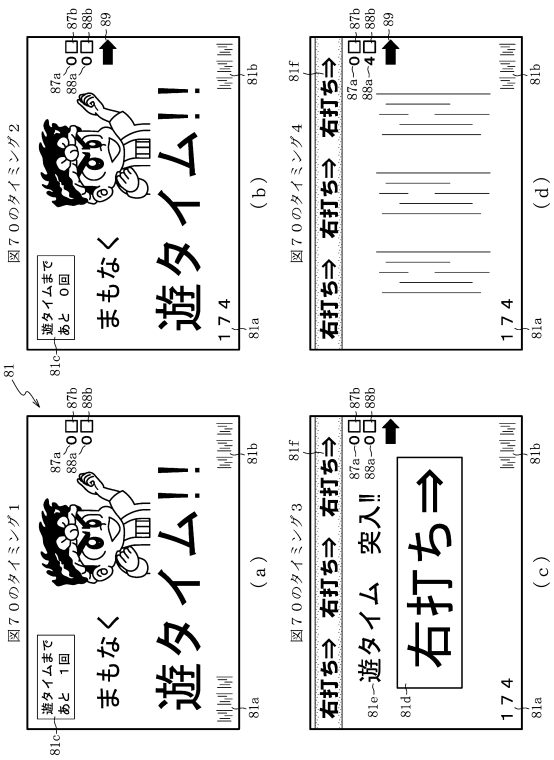
【 図 1 6 4 】



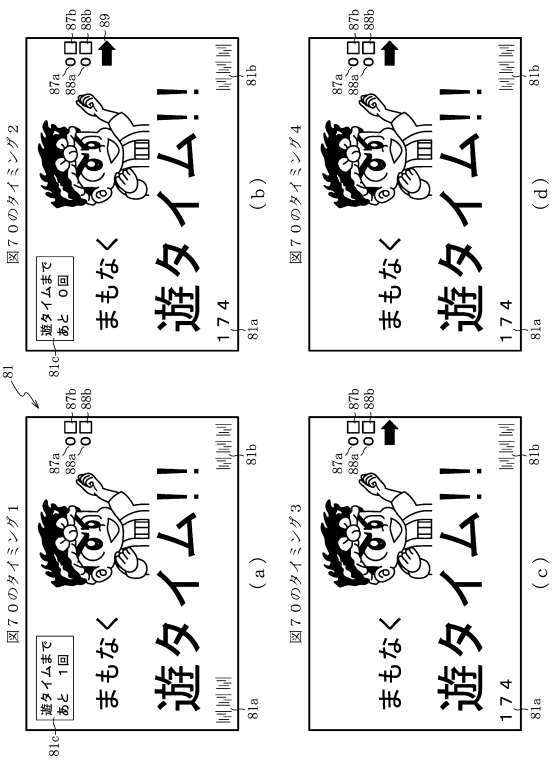
【図 1 6 5】



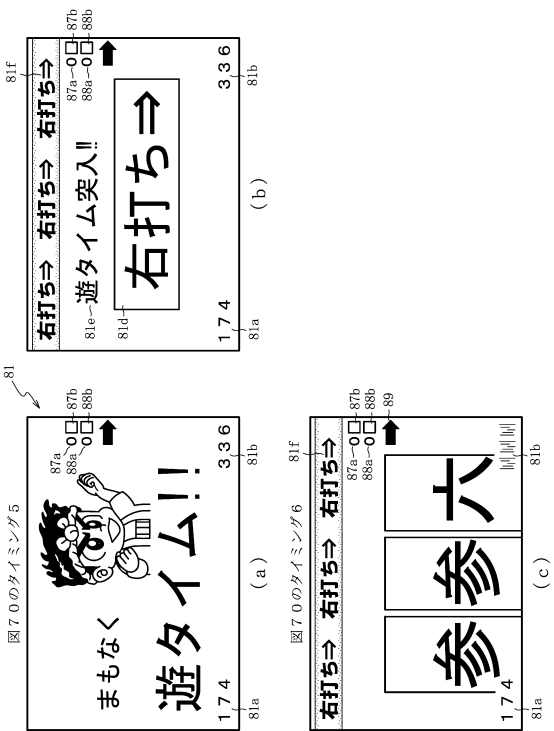
【図 1 6 6】



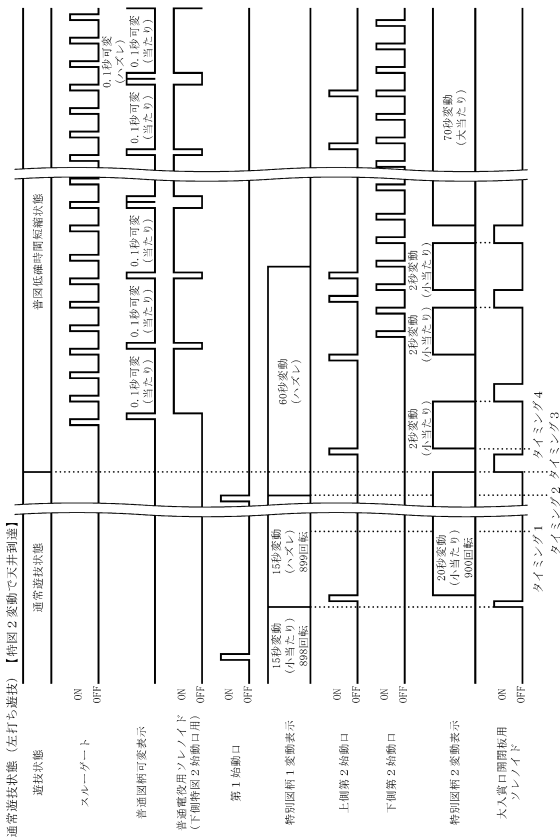
【図 1 6 7】



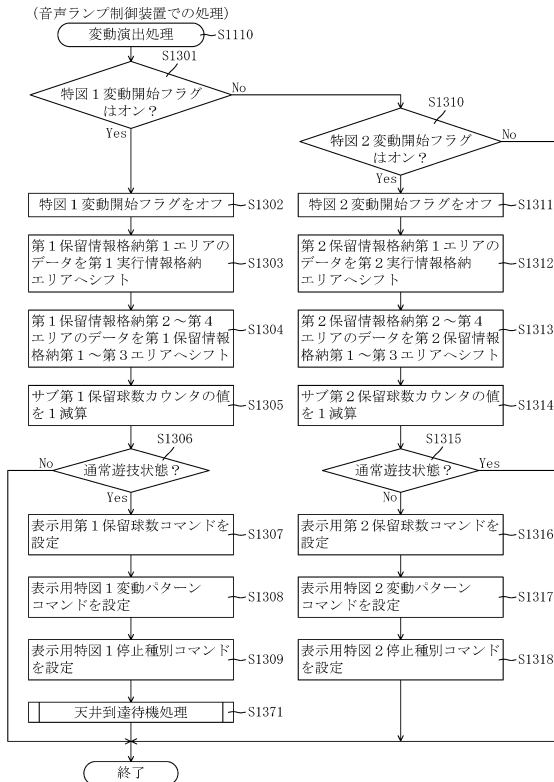
【図 1 6 8】



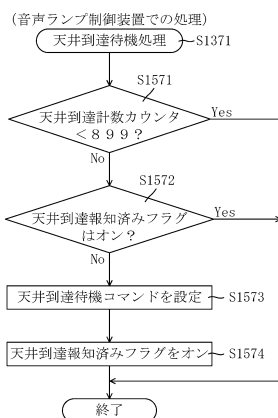
【 ㊦ 1 6 9 】



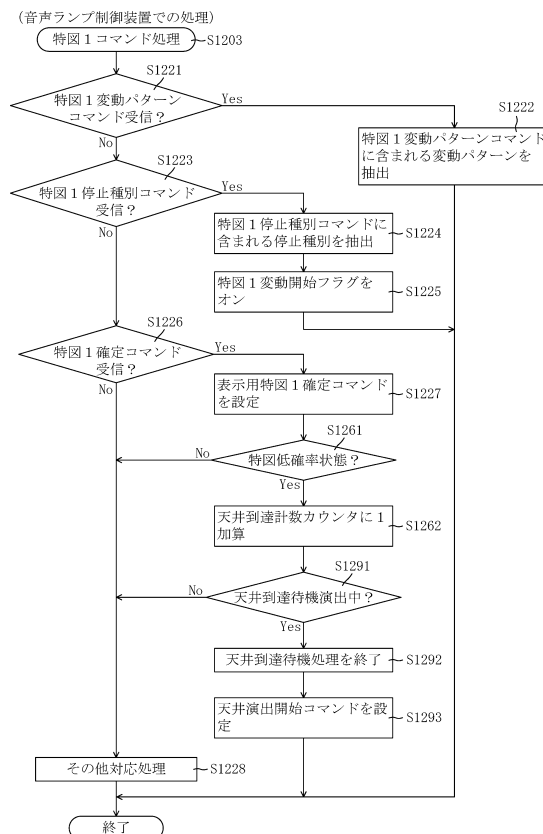
【 図 1 7 0 】



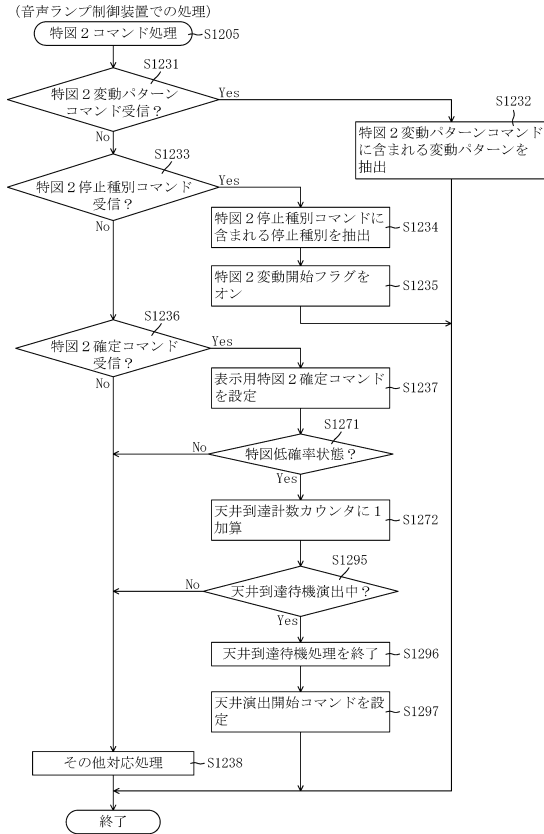
【 図 1 7 1 】



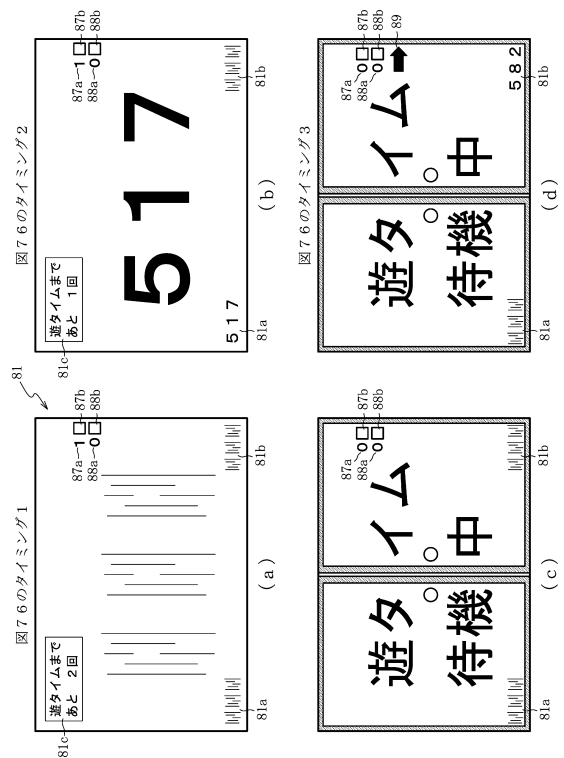
【 図 1 7 2 】



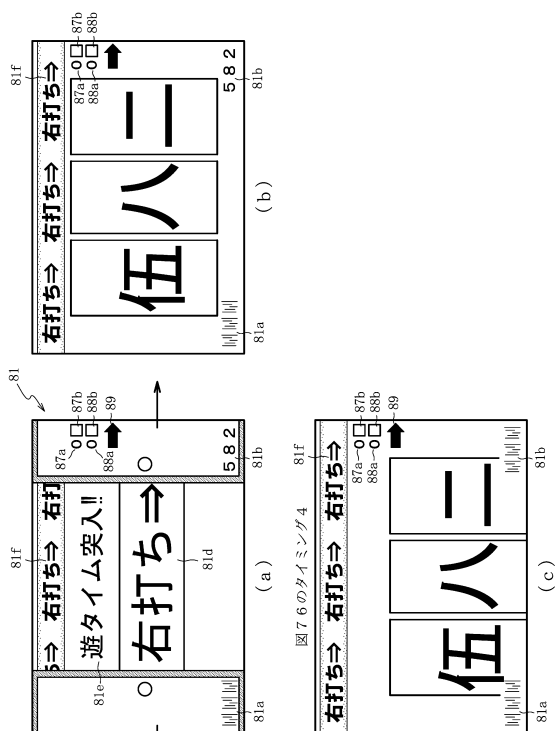
【 図 1 7 3 】



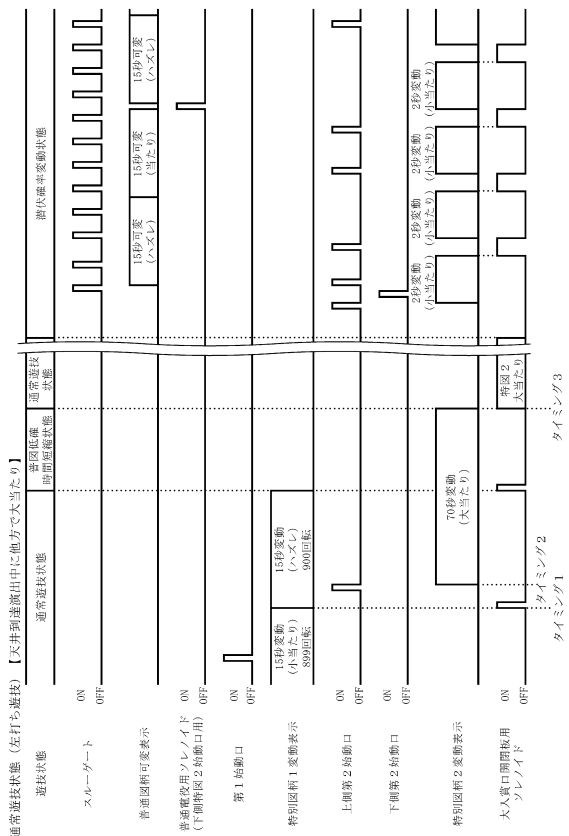
【図 174】



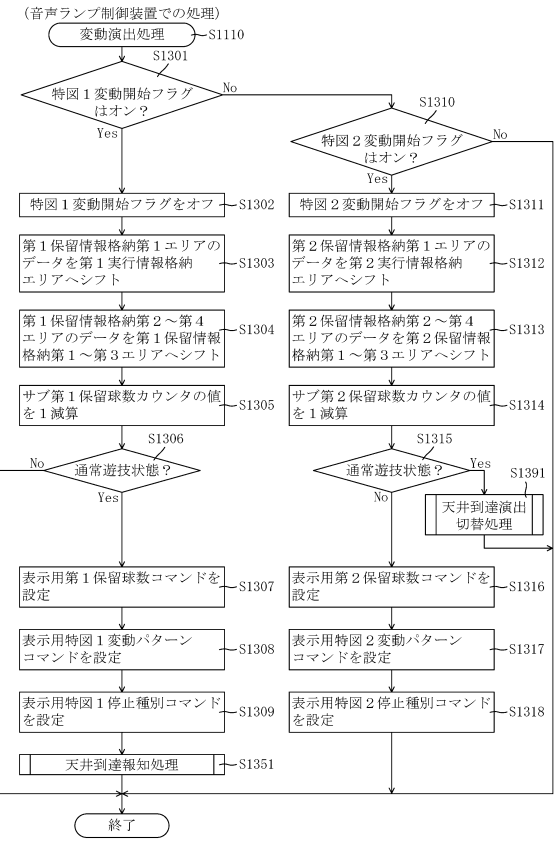
【 図 1 7 5 】



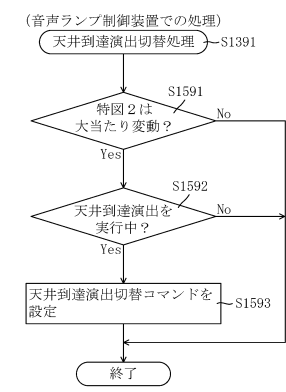
【 図 1 7 6 】



【図 177】



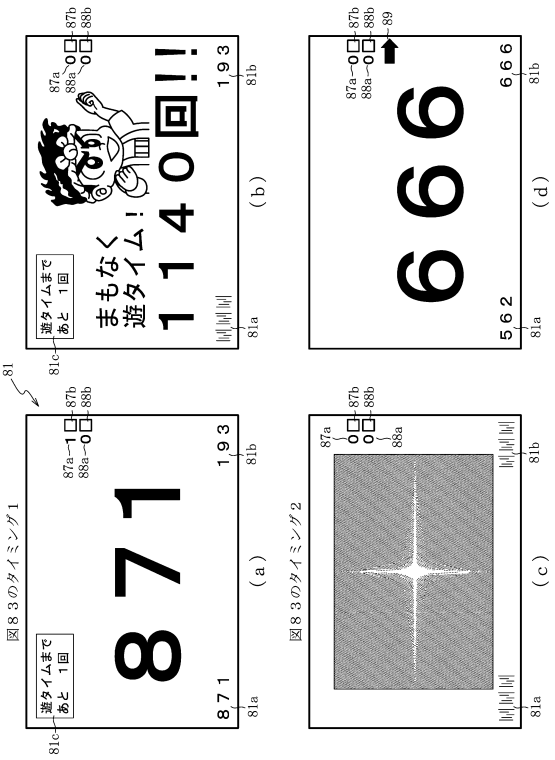
【図 178】



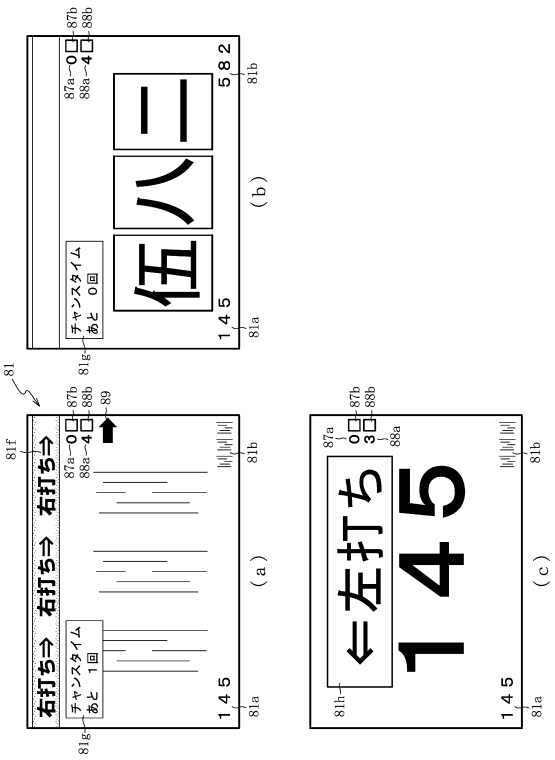
10

20

【図 179】



【図 180】

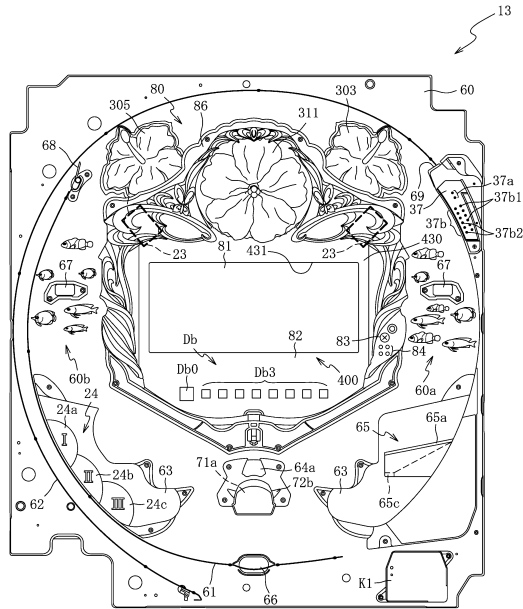


30

40

50

【図 1 8 1】



【図 1 8 2】

普図当たり乱数テーブル

遊技状態	普図当たり乱数値 (普図当たりカウンタC4の値)
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態 潜伏確率変動状態	30～99
確率変動状態 普図高確時間短縮状態	1～99

(a)

普図変動テーブル

遊技状態	変動時間
通常遊技状態 潜伏確率変動状態	15秒
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態	0.1秒

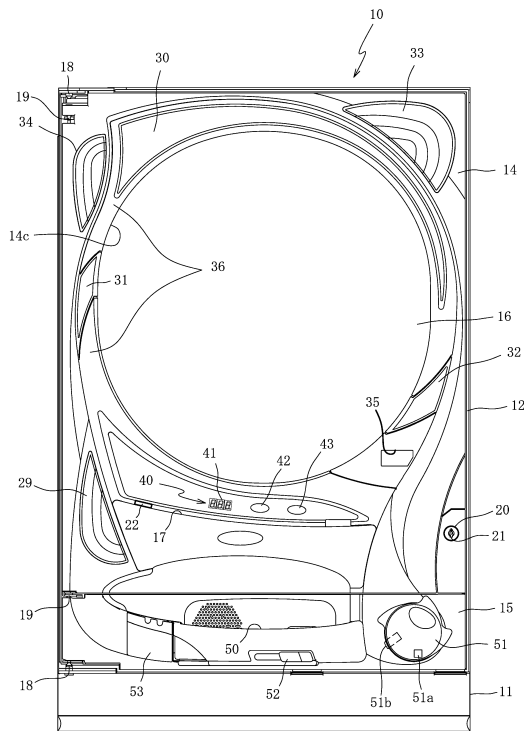
(b)

普通電役開放テーブル

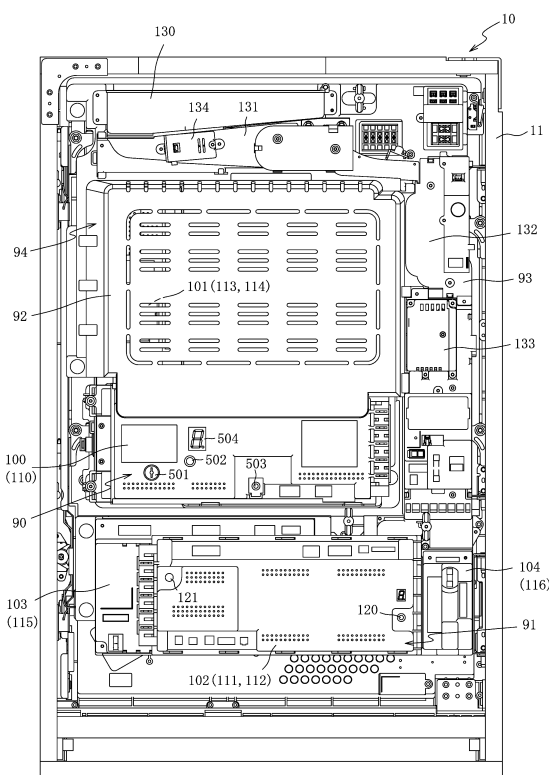
遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル 時間
通常遊技状態 潜伏確率変動状態	1回	1.0秒	—
確率変動状態 普図低確時間短縮状態 普図高確時間短縮状態	1回	5.8秒	—

(c)

【図 1 8 3】



【図 1 8 4】



10

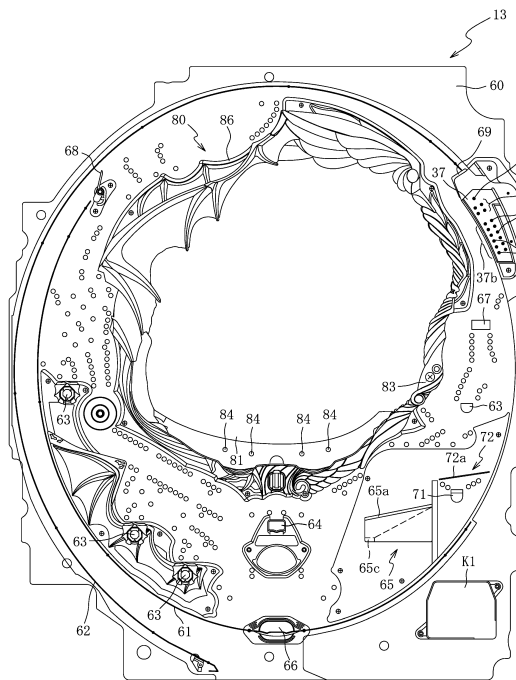
20

30

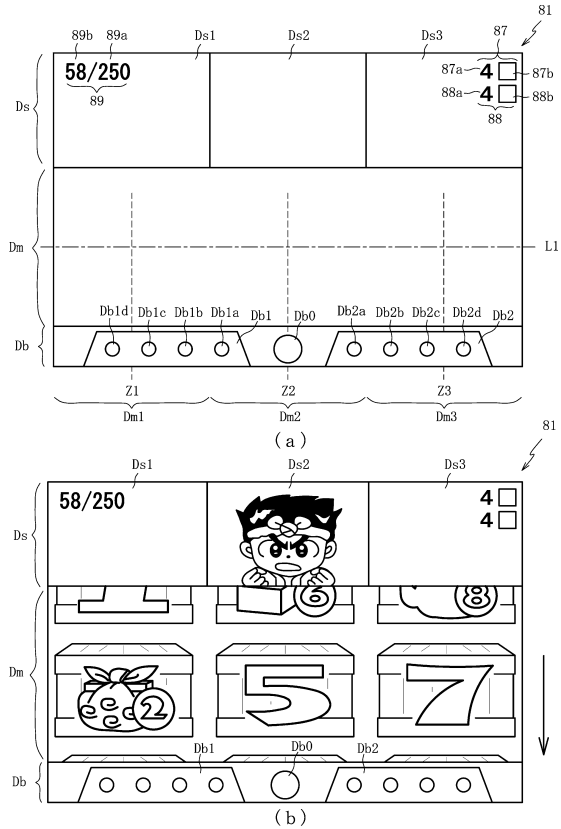
40

50

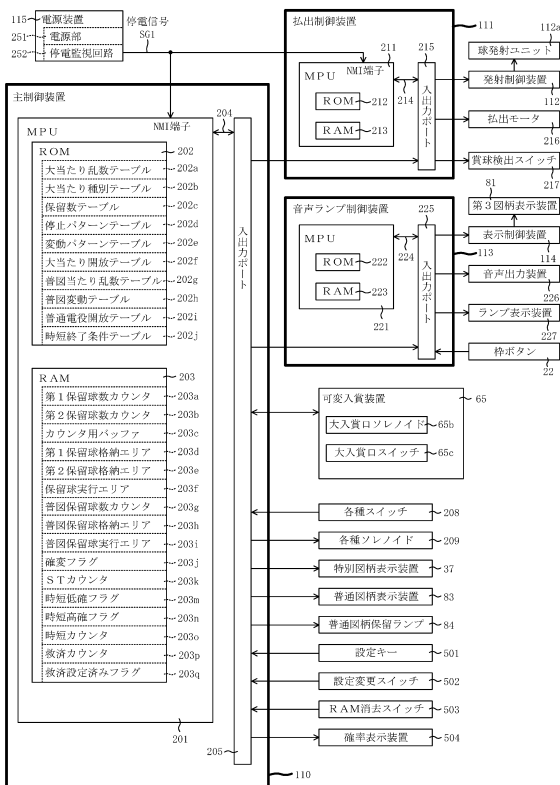
【 図 1 8 5 】



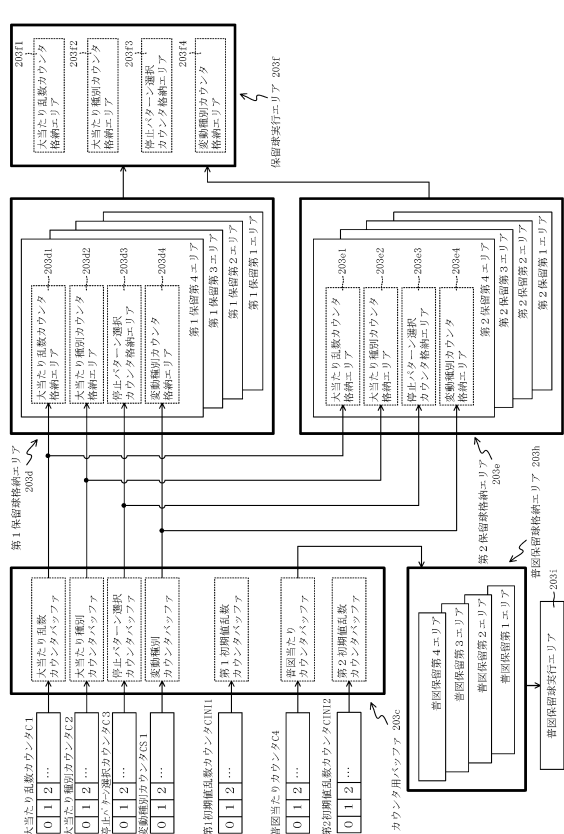
【 図 1 8 6 】



【 図 1 8 7 】



【 図 1 8 8 】



【図 1 8 9】

大当たり乱数テーブル（特図 1・特図 2 共通）

設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値（0～9999）			
		大当たり		ハズレ	
		乱数値	個数	乱数値	個数
1	低確	0～100	101個	101～9999	9899個
	高確	0～312	313個	313～9999	9687個
2	低確	0～102	103個	103～9999	9897個
	高確	0～314	315個	315～9999	9685個
3	低確	0～104	105個	105～9999	9895個
	高確	0～316	317個	317～9999	9683個

【図 1 9 0】

特図 1 大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり種別 （電サポ2C2）	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0～43	時短 A	44%	4R	50回
	44～96	時短 B	53%	6R	50回
	97～99	確変 A	3%	10R	50回

(a)

特図 2 大当たり種別テーブル

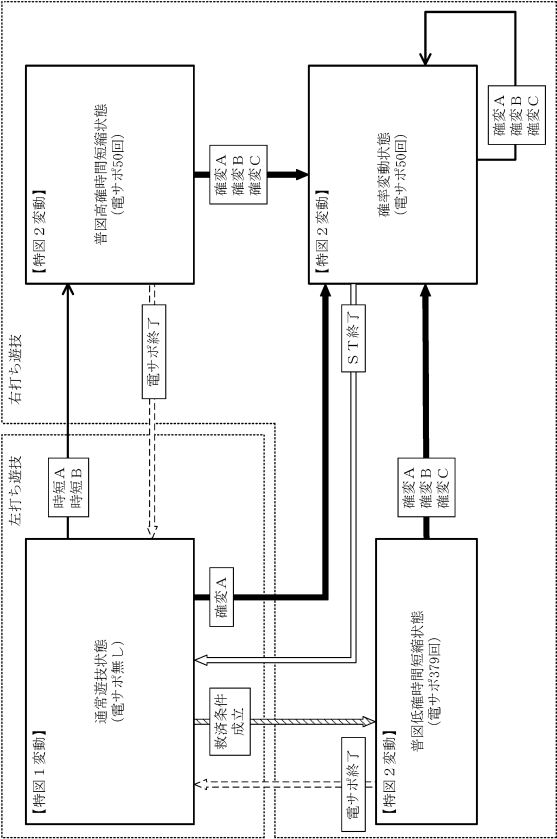
遊技状態	大当たり種別 （電サポ2C2）	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0～38	確変 B	39%	4R	50回
	39～77	確変 C	39%	6R	50回
	78～99	確変 A	22%	10R	50回

(b)

【図 1 9 1】

遊技状態	移行契機	特図確率	普図確率	奨励 発射態様	主要 入賞先	特図 1 変動時間 (秒)	特図 2 変動時間 (秒)	備考
初期状態								
通常遊技状態	初期状態 普図高確時間短縮状態 終了 確率変動状態 終了 普図低確時間短縮状態 終了	低	低	左	特図 1	5～190	5～190	右打ち禁止報知
普図高確時間短縮状態	時短 A・時短 B 当選	低	高	右	特図 2	15～190	2～190	右打ち報知
確率変動状態	確変 A・確変 B・確変 C 当選	高	高	右	特図 2	15～190	2～190	右打ち報知
普図低確時間短縮状態	救済条件成立 (特図低確率状態で250回転)	低	低	右	特図 2	15～190	2～190	右打ち報知

【図 1 9 2】



【図 1 9 3】

特図 1 用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図 1 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態	ハズレ	A テーブル			B テーブル
	大当たり	C テーブル			
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	A テーブル			
	大当たり	C テーブル			

【図 1 9 4】

特図 2 用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図 2 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態	ハズレ	A テーブル			B テーブル
	大当たり	C テーブル			
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	A テーブル	D テーブル		
	大当たり	C テーブル			

10

20

【図 1 9 5】

A テーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング	0 ~ 74
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	75 ~ 94
E4	スーパーリーチ	-	95 ~ 97
E5	スペシャルリーチ	-	98, 99

(a)

B テーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	0 ~ 74
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	75 ~ 94
E4	スーパーリーチ	-	95 ~ 97
E5	スペシャルリーチ	-	98, 99

(b)

C テーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	0 ~ 4
E4	スーパーリーチ	-	5 ~ 39
E5	スペシャルリーチ	-	40 ~ 99

(c)

D テーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	0 ~ 74
E3	ノーマルリーチ	-	75 ~ 94
E4	スーパーリーチ	-	95 ~ 97
E5	スペシャルリーチ	-	98, 99

(d)

【図 1 9 6】

特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値 CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E0	非リーチ・ロング	0 ~ 9	15	高速変動 (長) + 低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0 ~ 9	5	高速変動 (中) のみ
E3	ノーマルリーチ	0 ~ 9	20	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0 ~ 9	60	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0 ~ 9	180	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ

(a)

特図 1 大当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値 CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E3	ノーマルリーチ	0 ~ 2	20	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ
		3 ~ 9	30	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + 再変動
E4	スーパーリーチ	0 ~ 3	60	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ
		4 ~ 9	70	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スーパーリーチ + 再変動
E5	スペシャルリーチ	0 ~ 4	180	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ
		5 ~ 9	190	高速変動 (長) + 低速変動 + ノーマルリーチ + スペシャルリーチ + 再変動

(b)

30

40

50

【図 1 9 7】

202e3

特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル			
種別	演出態様	変動種別 カウンタ値(CS1)	変動時間 (秒)
E0	非リーチ・ロング	0~9	15
E1	非リーチ・ミドル	0~9	5
E2	非リーチ・ショート	0~9	2
E3	ノーマルリーチ	0~9	20
E4	スーパリーチ	0~9	60
E5	スペシャルリーチ	0~9	180

(a)

202e4

特図 2 大当たり用変動パターンテーブル			
種別	演出態様	変動種別 カウンタ値(CS1)	変動時間 (秒)
E3	ノーマルリーチ	0~2	20
		3~9	30
E4	スーパリーチ	0~3	60
		4~9	70
E5	スペシャルリーチ	0~4	180
		5~9	190

(b)

【図 1 9 8】

202f

大当たり開放テーブル											2
遊技状態	大当たり 種別	開放 入賞口	ラウンド 回数	0P時間 (秒)	1T時間 (秒)	ED時間 (秒)	最大 開放時間	最大 入賞回数	賞球数	大当たり終了後 移行遊技状態	
通常遊技状態	時短 A	可変入賞 装置	4回	30秒	1秒	10秒	30秒	10個	10個	普図高確時間短縮状態	
	(確変 B)										
	時短 B		6回								
	(確変 C)		10回								
普図高確時間短縮状態 確変変動状態 普図低確時間短縮状態	確変 A		4回	10秒	1秒	10秒	30秒	10個	10個	普図高確時間短縮状態	
	(時短 A)										
	確変 B										
	(時短 B)										
	確変 C										
	確変 A										

【図 1 9 9】

普図当たり乱数テーブル

202g

遊技状態	普図当たり乱数値 (普図当たりカウンタC4の値)
通常遊技状態 普図低確時間短縮状態	30~99
普図高確時間短縮状態 確率変動状態	1~99

(a)

普図変動テーブル

202h

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	15秒
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0.1秒

(b)

普通電役開放テーブル

202i

遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル 時間
通常遊技状態	1回	0.1秒	-
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	1回	5.8秒	-

(c)

【図 2 0 0】

時短終了条件テーブル

202j

遊技状態	時短発生条件	時短回数	その他
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	時短 A 時短 B 確変 A 確変 B 確変 C	50回	
通常遊技状態	救済条件成立	379回	特図低確率状態で 250回変動

10

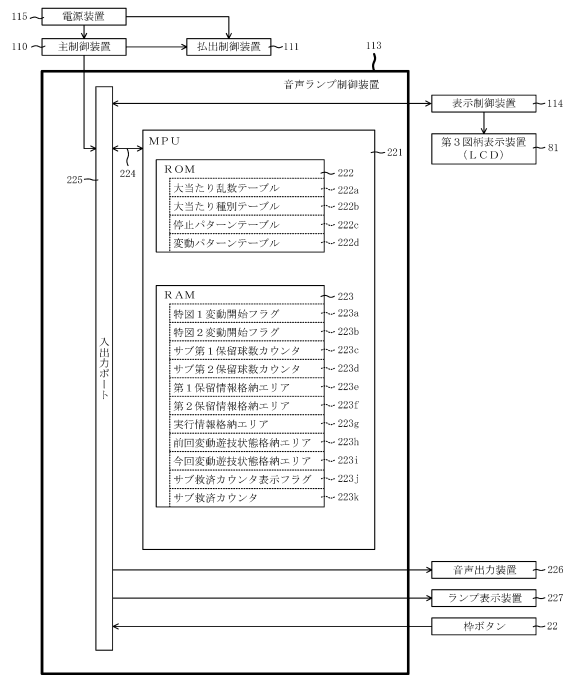
20

30

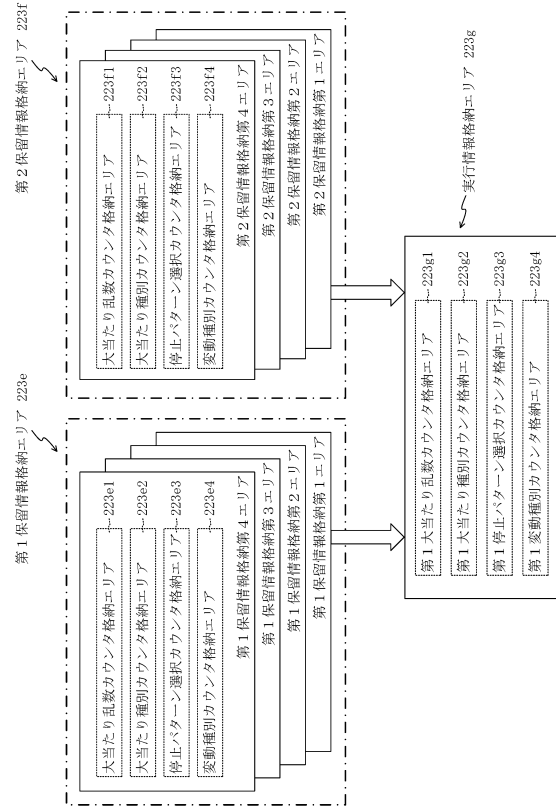
40

50

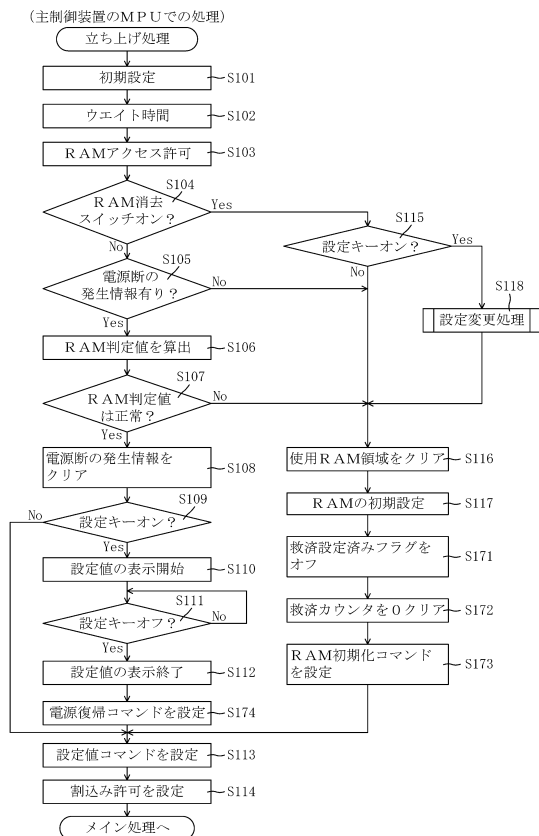
【図 201】



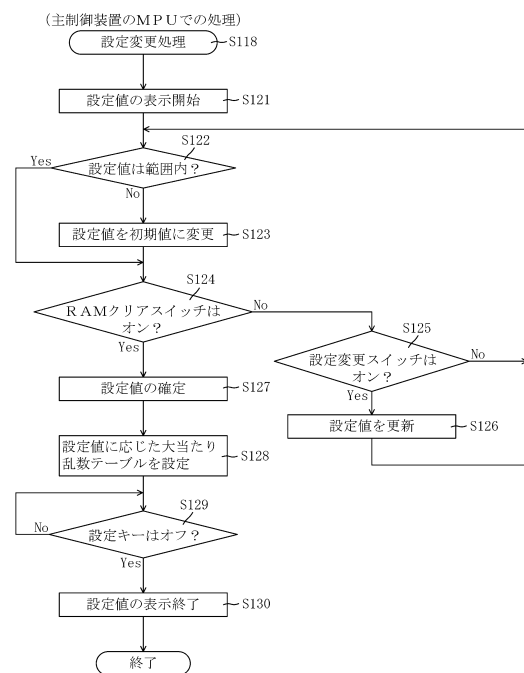
【図 202】



【図 203】



【図 204】



10

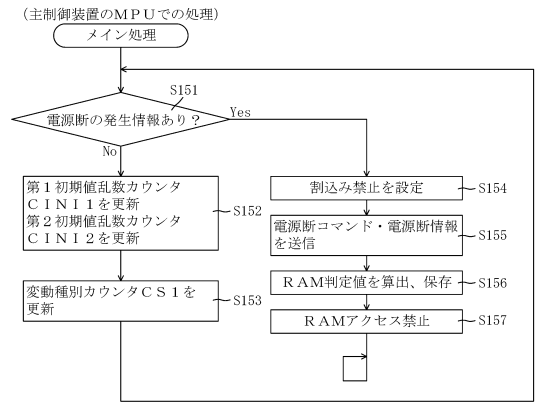
20

30

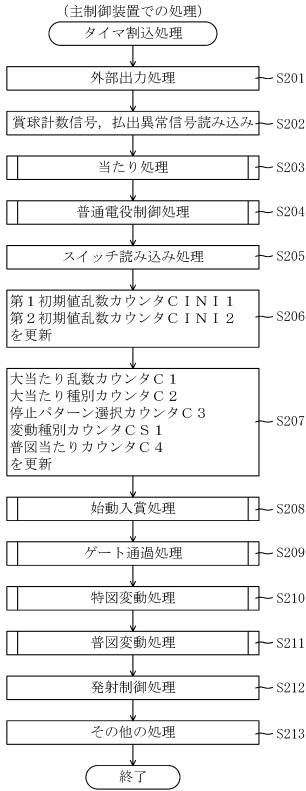
40

50

【図 205】



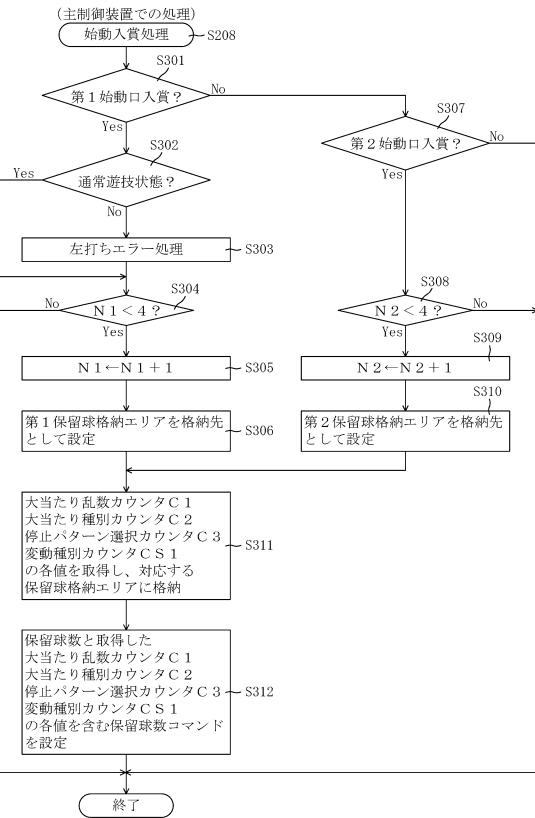
【図 206】



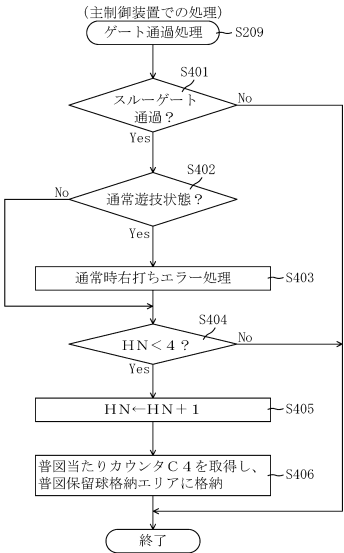
10

20

【図 207】



【図 208】

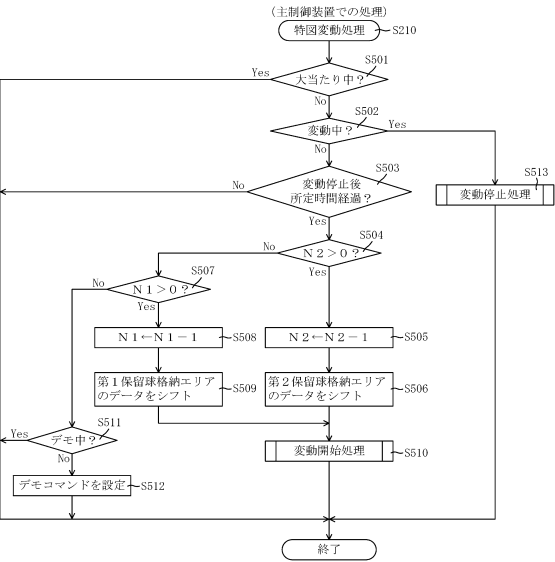


30

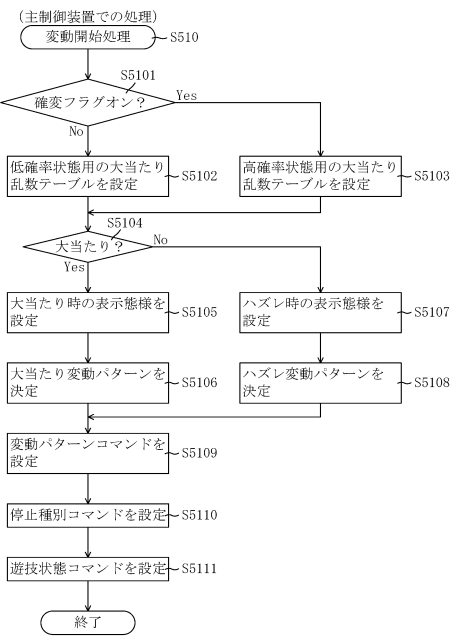
40

50

【図 2 0 9】



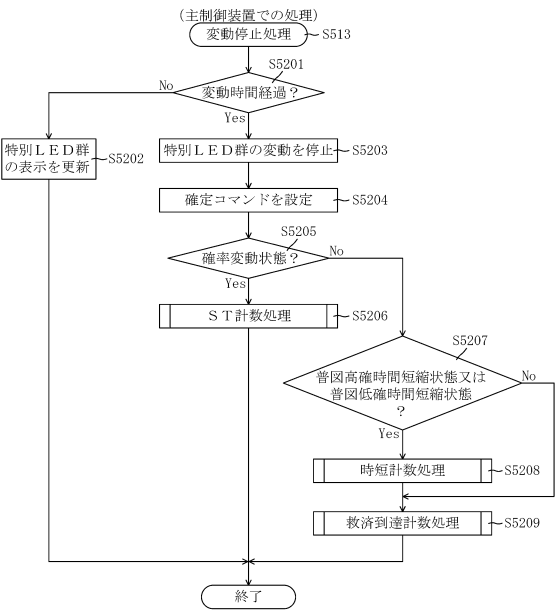
【図 2 1 0】



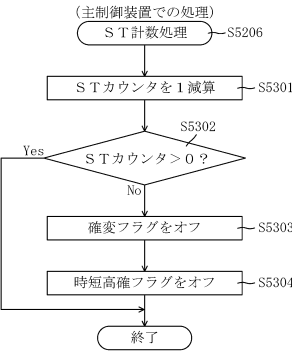
10

20

【図 2 1 1】



【図 2 1 2】

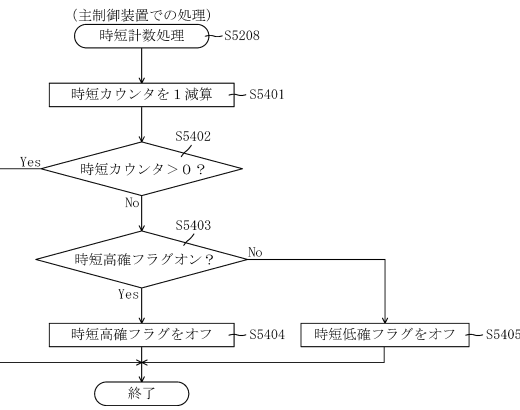


30

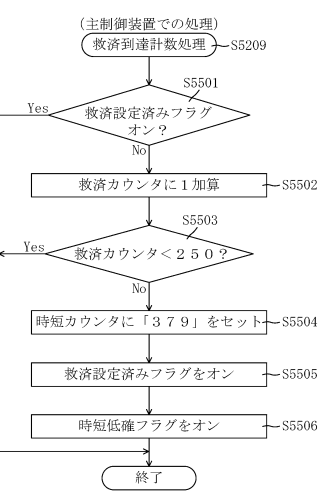
40

50

【図 2 1 3】



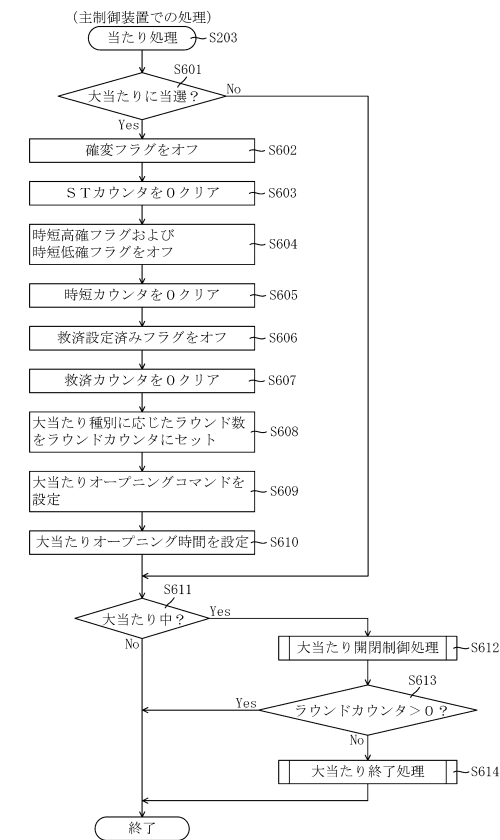
【図 2 1 4】



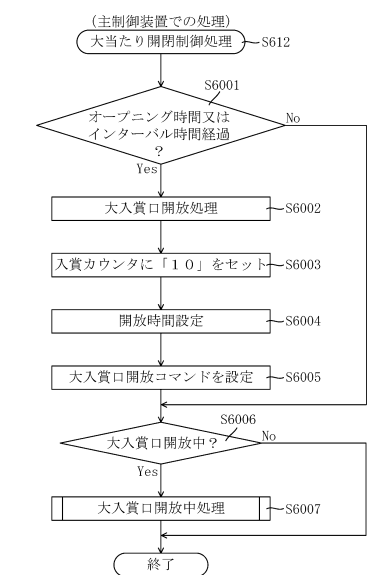
10

20

【図 2 1 5】



【図 2 1 6】

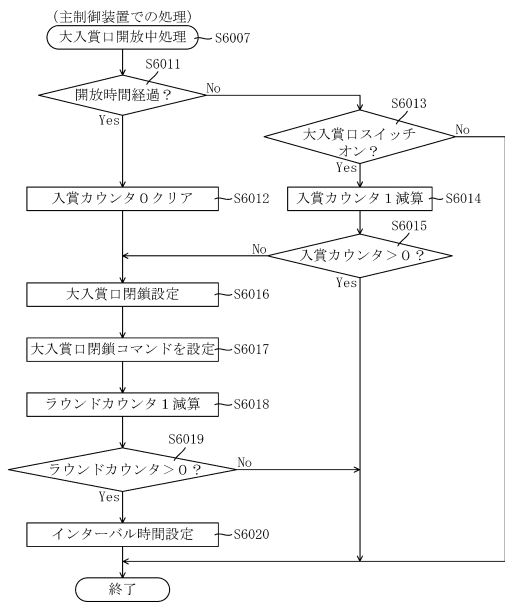


30

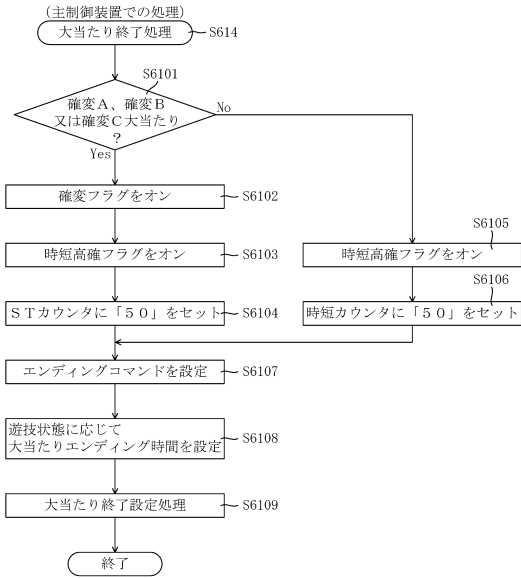
40

50

【図 2 1 7】



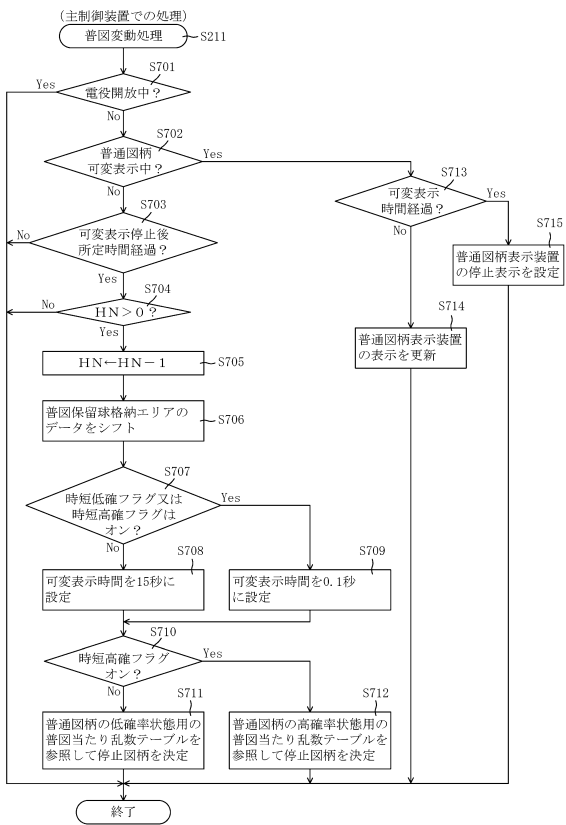
【図 2 1 8】



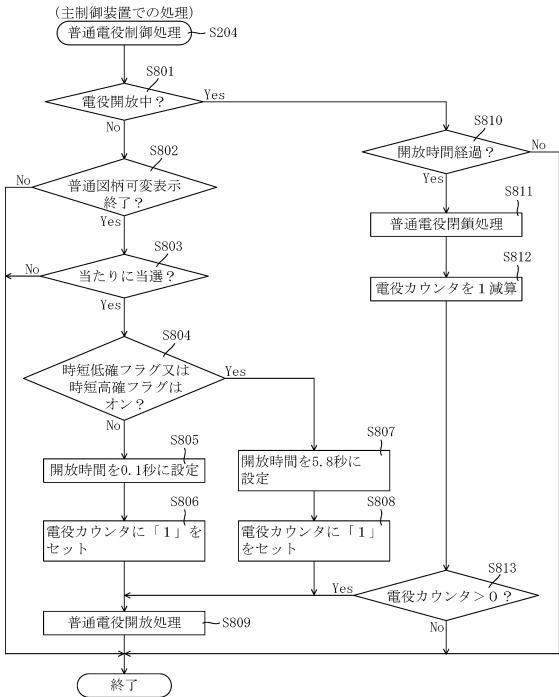
10

20

【図 2 1 9】



【図 2 2 0】

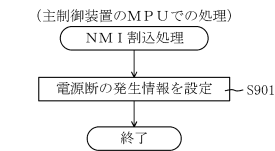


30

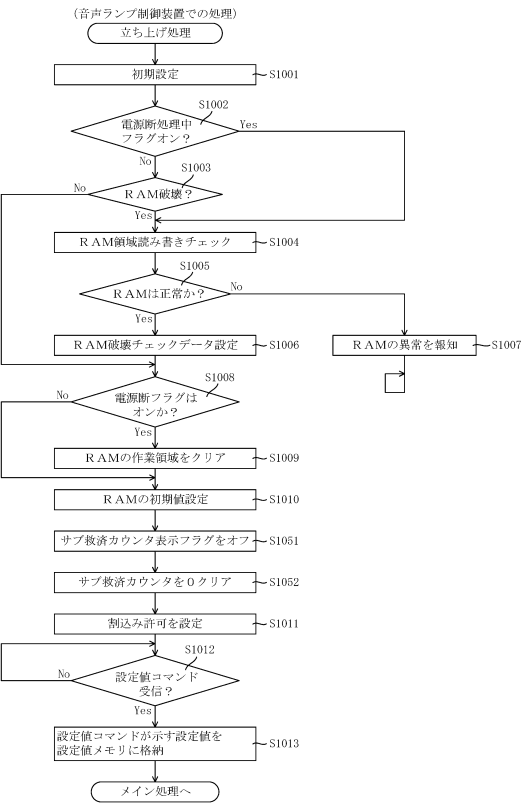
40

50

【図 2 2 1】



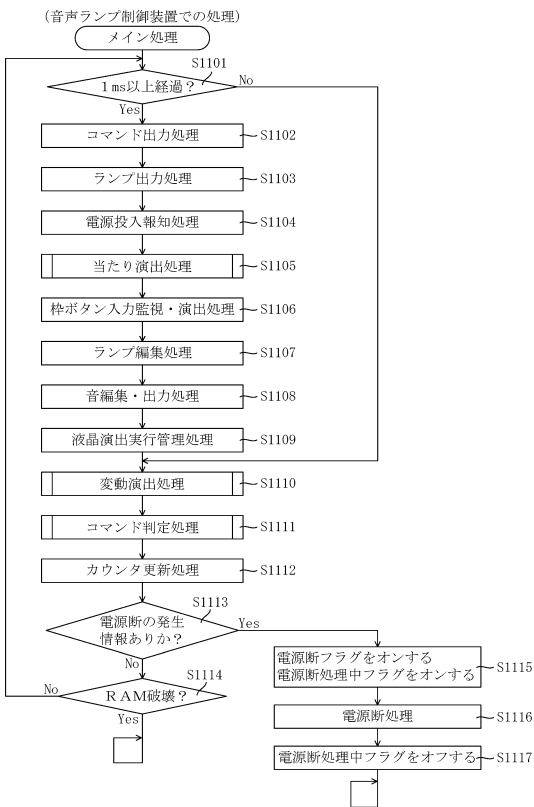
【図 2 2 2】



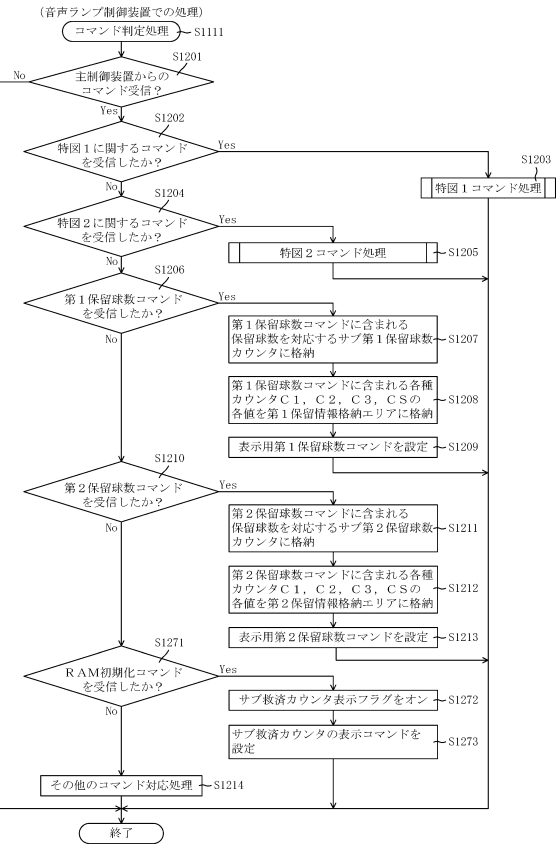
10

20

【図 2 2 3】



【図 2 2 4】

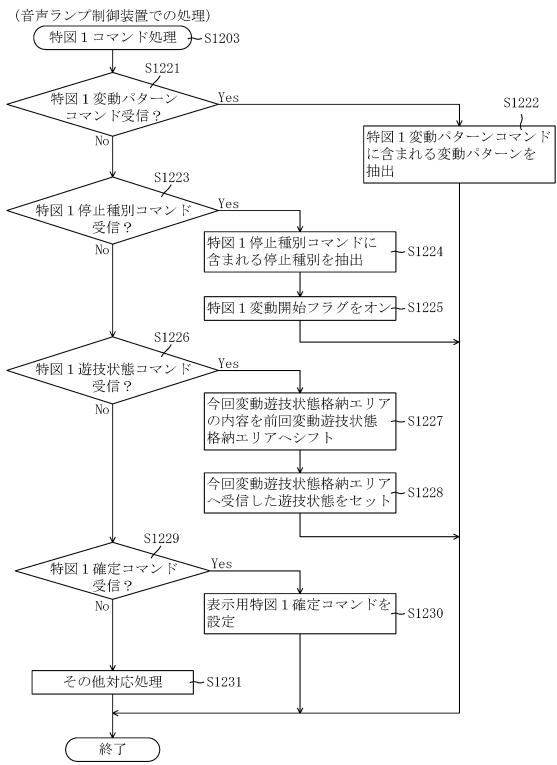


30

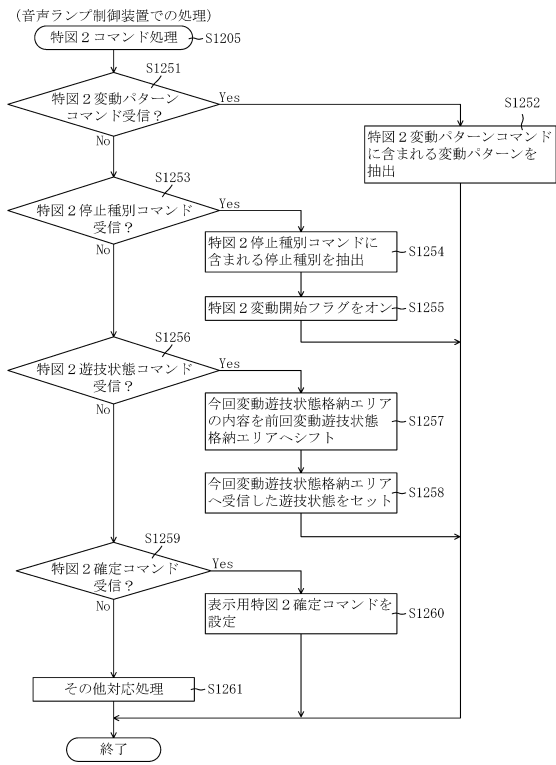
40

50

【図 2 2 5】



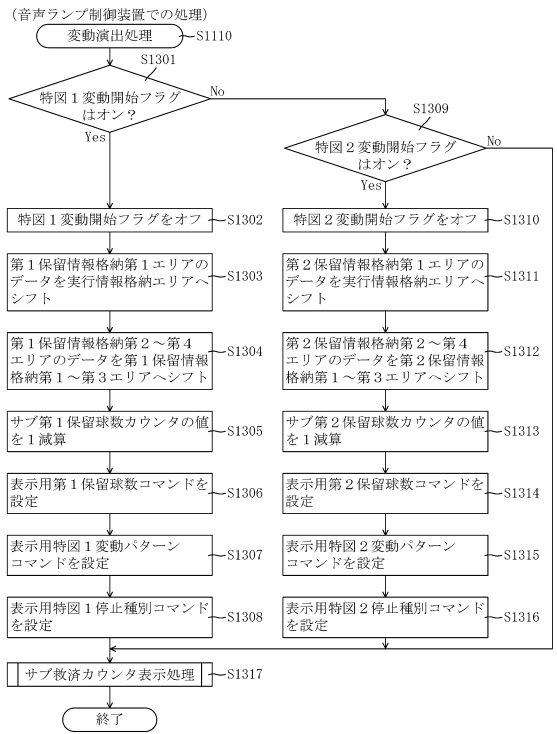
【図 2 2 6】



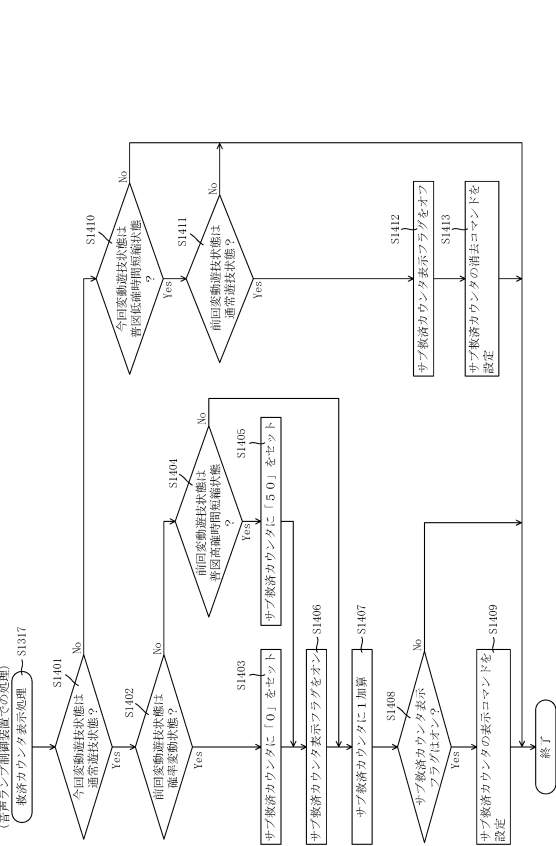
10

20

【図 2 2 7】



【図 2 2 8】

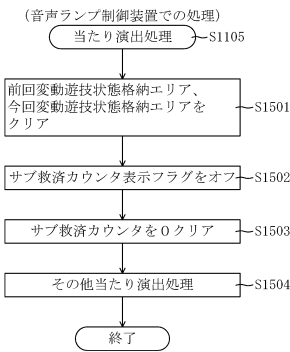


30

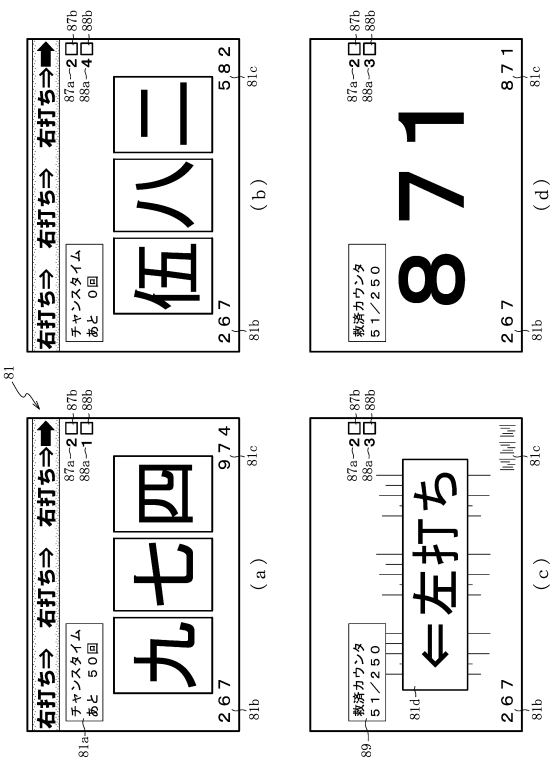
40

50

【図 2 2 9】



【図 2 3 0】



10

20

【図 2 3 1】

特図 1 大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり 種別カッパC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0～21	時短 A	22%	4R	30回
	22～43	時短 B	22%	4R	70回
	44～69	時短 C	26%	6R	30回
	70～96	時短 D	27%	6R	70回
	97～99	確変 A	3%	10R	50回

(a)

特図 2 大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり 種別カッパC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0～38	確変 B	39%	4R	50回
	39～77	確変 C	39%	6R	50回
	78～99	確変 A	22%	10R	50回

(b)

【図 2 3 2】

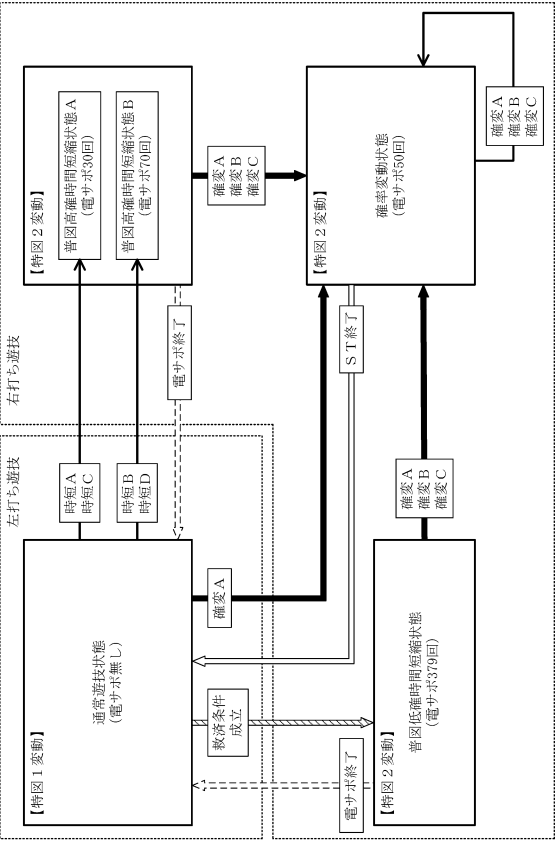
遊技状態別遊技仕様	遊技状態	移行契機	特図確率	普図確率	奨励 発射継続	主要 入賞先	特図 1 変動時間 (秒)	特図 2 変動時間 (秒)	備考
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 A 普図高確時間短縮状態 B 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	初期状態	普図高確時間短縮状態 終了 確率変動状態 終了 普図低確時間短縮状態 終了	低	低	左	特図 1	5～190	5～190	右打ち禁止報知
	時短 A・時短 C 当選		低	高	右	特図 2	2～190	2～190	右打ち報知
	時短 B・時短 D 当選		高	高	右	特図 2	2～190	2～190	右打ち報知
	確変 A・確変 B・確変 C 当選		低	低	右	特図 2	2～190	2～190	右打ち報知
	確変 A・確変 B・確変 C 当選		低	低	右	特図 2	2～190	2～190	右打ち報知

30

40

50

【図 2 3 3】



【図 2 3 4】

202c1

遊技状態	当否	特図 1 保留球数				
		1 個	2 個	3 個	4 個	
通常遊技状態	ハズレ	A テーブル			B テーブル	
	大当たり	C テーブル				
普図高確時間短縮状態 A (1 ～ 2 9 回転目)	ハズレ	A テーブル				
普図高確時間短縮状態 B (1 ～ 6 9 回転目)	大当たり	C テーブル				
確率変動状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	E テーブル				
普図高確時間短縮状態 A (3 0 回転目)	大当たり	C テーブル				
普図高確時間短縮状態 B (7 0 回転目)	ハズレ	F テーブル				
	大当たり	C テーブル				

10

20

【図 2 3 5】

202c2

特図 2 用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図 2 保留球数				
		1 個	2 個	3 個	4 個	
通常遊技状態	ハズレ	A テーブル			B テーブル	
	大当たり	C テーブル				
普図高確時間短縮状態 A (1 ～ 2 9 回転目)	ハズレ	A テーブル	D テーブル			
普図高確時間短縮状態 B (1 ～ 6 9 回転目)	大当たり	C テーブル				
確率変動状態 普図低確時間短縮状態						
普図高確時間短縮状態 A (3 0 回転目)	ハズレ	E テーブル				
	大当たり	C テーブル				
普図高確時間短縮状態 B (7 0 回転目)	ハズレ	F テーブル				
	大当たり	C テーブル				

【図 2 3 6】

202d5

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタ C3
E0	ロング	-
E1	非リーチ	ミドル
E2		ショート
E3	ノーマルリーチ	-
E4	スーパーリーチ	-
E5	スペシャルリーチ	-
E6	特殊変動 1	0 ~ 99
E7	特殊変動 2	-

(a)

202d6

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタ C3
E0	ロング	-
E1	非リーチ	ミドル
E2		ショート
E3	ノーマルリーチ	-
E4	スーパーリーチ	-
E5	スペシャルリーチ	-
E6	特殊変動 1	-
E7	特殊変動 2	0 ~ 99

(b)

30

40

50

【図 2 3 7】

202e1

特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル			
種別	演出態様	変動種別 カウンタ値(S1)	変動時間 (秒)
E0	非リーチ・ロング	0~9	15
E1	非リーチ・ミドル	0~9	5
E3	ノーマルリーチ	0~9	20
E4	スーパリーチ	0~9	60
E5	スペシャルリーチ	0~9	180
E6	特殊変動 1	0~9	15
E7	特殊変動 2	0~9	15

(a)

202e2

特図 1 大当たり用変動パターンテーブル			
種別	演出態様	変動種別 カウンタ値(S1)	変動時間 (秒)
E3	ノーマルリーチ	0~2	20
		3~9	30
E4	スーパリーチ	0~3	60
		4~9	70
E5	スペシャルリーチ	0~4	180
		5~9	190

(b)

【図 2 3 8】

202e3

特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル			
種別	演出態様	変動種別 カウンタ値(S1)	変動時間 (秒)
E0	非リーチ・ロング	0~9	15
E1	非リーチ・ミドル	0~9	5
E2	非リーチ・ショート	0~9	2
E3	ノーマルリーチ	0~9	20
E4	スーパリーチ	0~9	60
E5	スペシャルリーチ	0~9	180
E6	特殊変動 1	0~9	15
E7	特殊変動 2	0~9	15

(a)

202e4

特図 2 大当たり用変動パターンテーブル			
種別	演出態様	変動種別 カウンタ値(S1)	変動時間 (秒)
E3	ノーマルリーチ	0~2	20
		3~9	30
E4	スーパリーチ	0~3	60
		4~9	70
E5	スペシャルリーチ	0~4	180
		5~9	190

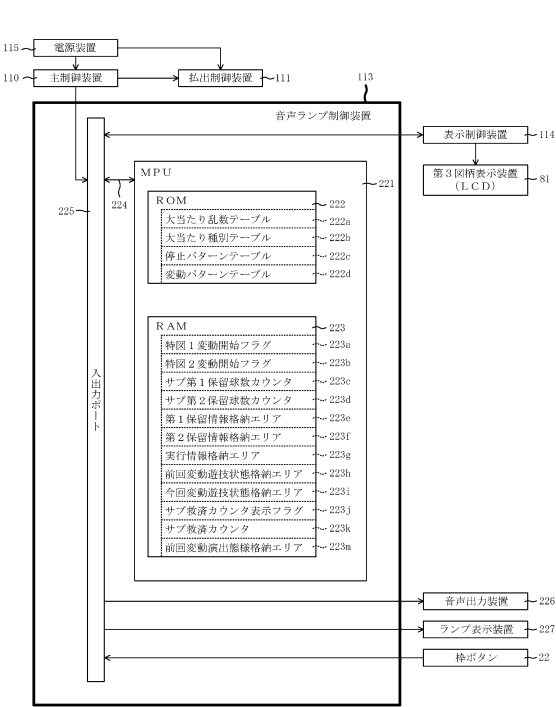
(b)

【図 2 3 9】

202j

時短終了条件テーブル			
遊技状態	時短発生条件	時短回数	その他
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	時短 A 時短 C	30回	
	時短 B 時短 D	70回	
	確変 A 確変 B 確変 C	50回	
通常遊技状態	天井到達	379回	特図低確率状態で 250回変動

【図 2 4 0】



10

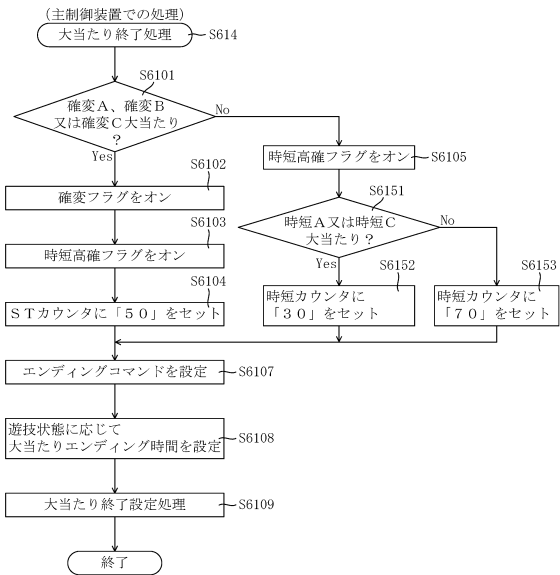
20

30

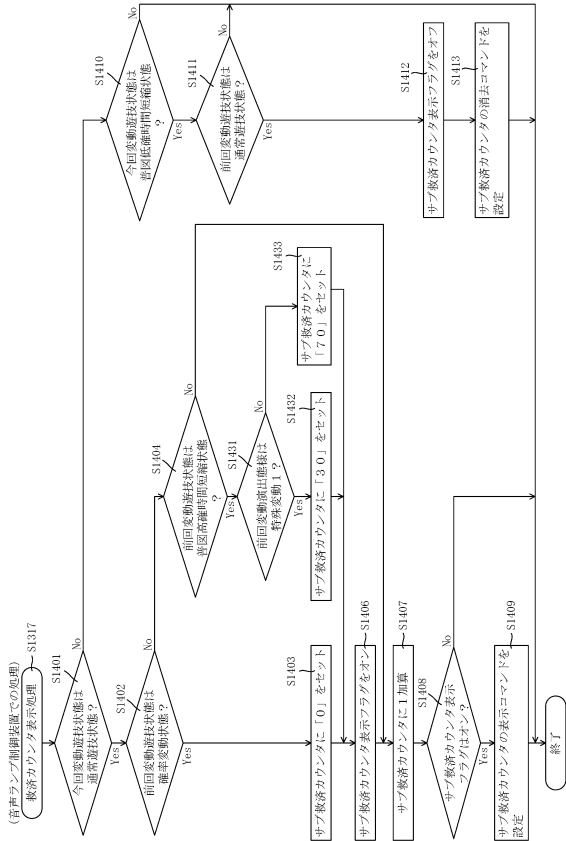
40

50

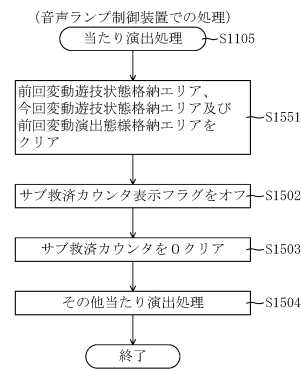
【図 2 4 1】



【図 2 4 2】



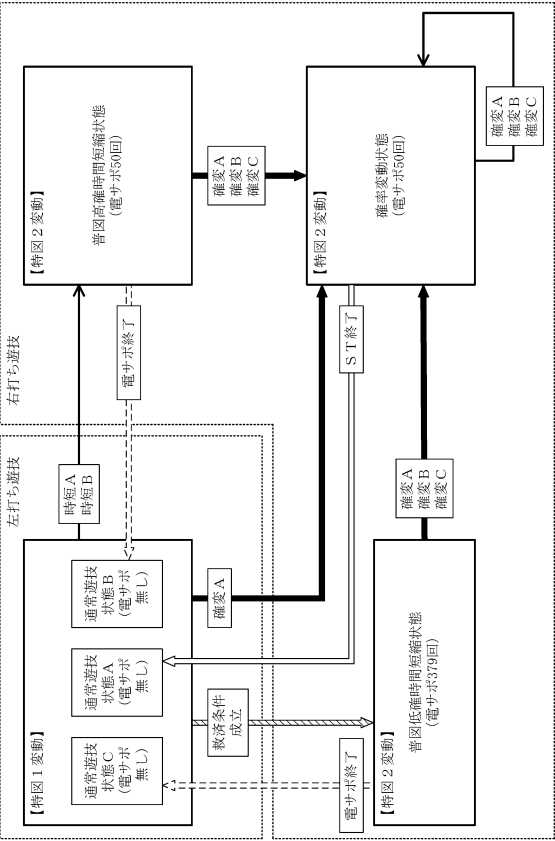
【図 2 4 3】



【図 2 4 4】

遊技状態別遊技仕様	移行契機	特図確率	奨励 宛射機	主要 入賞先	特図 1 変動時間 (秒)	特図 2 変動時間 (秒)	備考
遊技状態							
通常遊技状態 A	初期状態 確変変動状態 終了						
通常遊技状態 B	普通高確時間短縮状態 終了	低	左	特図 1	5～190	5～190	右打ち禁止通知
通常遊技状態 C	普通低確時間短縮状態 終了						
普通高確時間短縮状態	時短 A・時短 B 当選	低	右	特図 2	2～190	2～190	右打ち通知
確変変動状態	確変 A・確変 B・確変 C 当選	高	右	特図 2	2～190	2～190	右打ち通知
普通低確時間短縮状態	終盤条件成立 (特図低確率状態で 250 回転)	低	右	特図 2	2～190	2～190	右打ち通知

【図 2 4 5】



【図 2 4 6】

202c1

特図 1 用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図 1 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態 A (1 ～ 9 9 回転目) (1 0 1 ～ 1 9 9 回転目) (2 0 1 ～ 2 5 0 回転目) 通常遊技状態 B (1 ～ 4 9 回転目) (5 1 ～ 1 4 9 回転目) (1 5 1 ～ 2 0 0 回転目) 通常遊技状態 C (1 回転目～)	ハズレ	A テーブル			B テーブル
	大当たり	C テーブル			
通常遊技状態 A (1 0 0 回転目) 通常遊技状態 B (5 0 回転目)	ハズレ	G テーブル			
	大当たり	C テーブル			
通常遊技状態 A (2 0 0 回転目) 通常遊技状態 B (1 5 0 回転目)	ハズレ	H テーブル			
	大当たり	C テーブル			
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	A テーブル			
	大当たり	C テーブル			

【図 2 4 7】

202c2

特図 2 用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図 2 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態 A (1 ~ 9 9 回転目) (1 0 1 ~ 1 9 9 回転目) (2 0 1 ~ 2 5 0 回転目) 通常遊技状態 B (1 ~ 4 9 回転目) (5 1 ~ 1 4 9 回転目) (1 5 1 ~ 2 0 0 回転目) 通常遊技状態 C (1 回転目 ~)	ハズレ	A テーブル			B テーブル
	大当たり	C テーブル			
通常遊技状態 A (1 0 0 回転目) 通常遊技状態 B (5 0 回転目)	ハズレ	G テーブル			
	大当たり	C テーブル			
通常遊技状態 A (2 0 0 回転目) 通常遊技状態 B (1 5 0 回転目)	ハズレ	H テーブル			
	大当たり	C テーブル			
普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	A テーブル	D テーブル		
	大当たり	C テーブル			

【図 2 4 8】

G テーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	-
E4	スーパーリーチ	-	-
E5	スペシャルリーチ	-	-
E8	特殊変動 3	-	0 ~ 99
E9	特殊変動 4	-	-

(a)

H テーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタ C3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	-
E4	スーパーリーチ	-	-
E5	スペシャルリーチ	-	-
E8	特殊変動 3	-	-
E9	特殊変動 4	-	0 ~ 99

(b)

10

20

30

40

50

【 図 2 4 9 】

特図1ハズレ用変動パターンテーブル

型式	種別	演出機能	変動種別 カウンタ値(CS1)	変動時間 (秒)	変動パターン(演出要素の構成)
E0	非リーチ・ロング		0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル		0～9	5	高速変動(中)のみ
E3	ノーマルリーチ		0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ		0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ		0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E8	特殊変動3		0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E9	特殊変動4		0～9	15	高速変動(長)＋低速変動

(a)

緒図 1 本あたり用差動パターンテンプレート

種別	演出機種	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン(演出要素の構成)
E3	ノーマルリーチ	0~2	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ
		3~9	30	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+再変動
E4	スーパリーチ	0~3	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパリーチ
		4~9	70	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパリーチ+再変動
E5	スペシャルリーチ	0~4	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ
		5~9	190	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ+再変動

(9)

【図 2 5 0】

202e3

変動種別	変動経緯	変動種別 カウンダ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ
E4	スーパールーチ	0～9	60	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパールーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E6	特殊変動 3	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動
E7	特殊変動 4	0～9	15	高速変動(長)＋低速変動

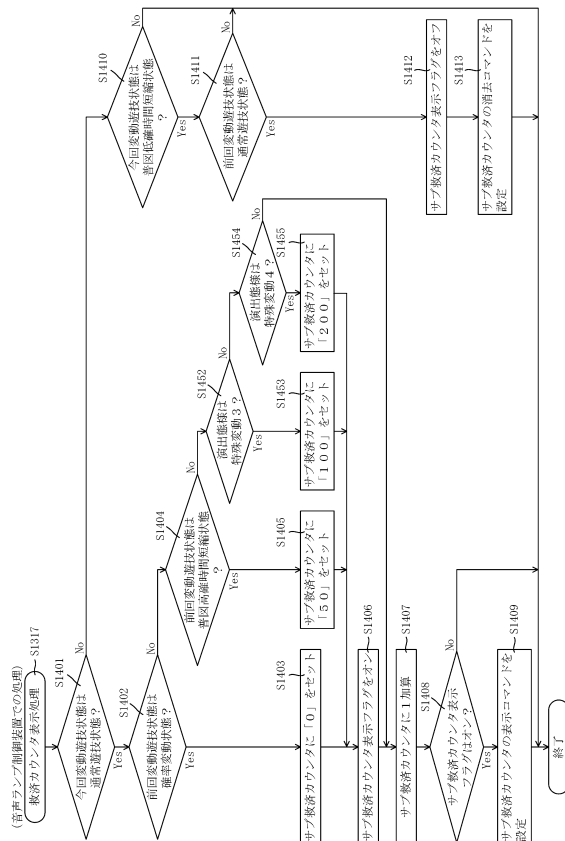
(a)

(a)

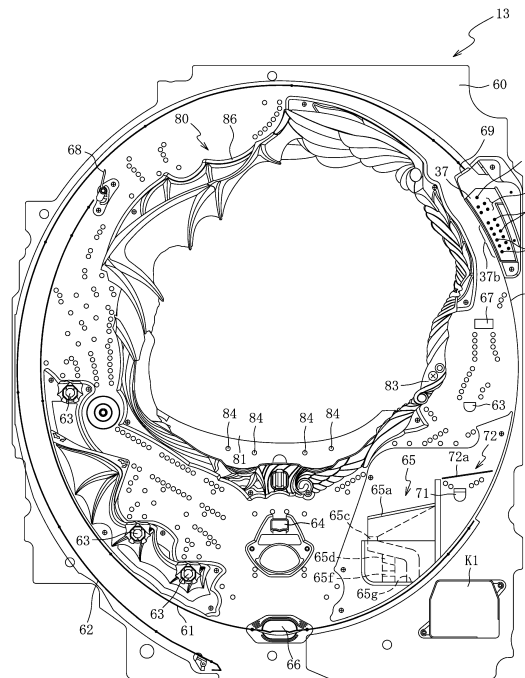
種別	演出・能線	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン(演出効果の構成)
E3	ノーマルリーチ	0~2	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	3~9	30	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+再変動
		0~3	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ
E5	スーパーリーチ	4~9	70	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ+再変動
		0~4	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ
		5~9	190	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ+再変動

(q)

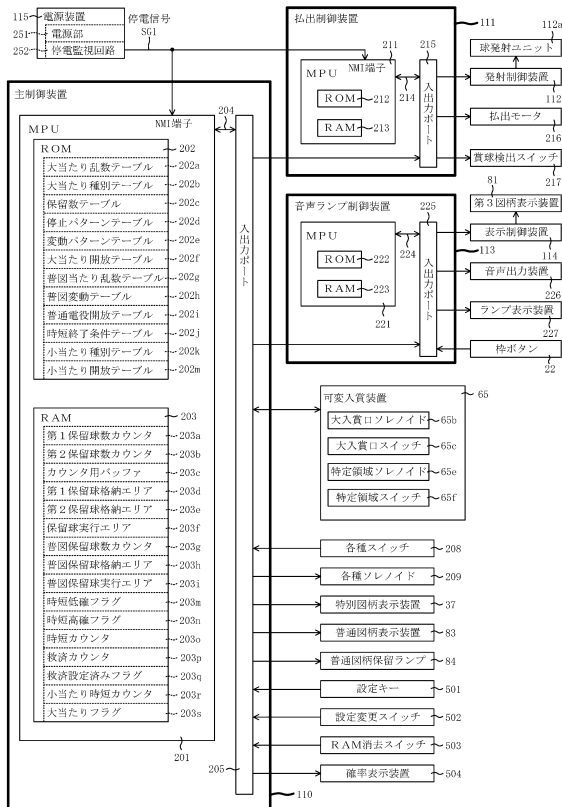
【 図 2 5 1 】



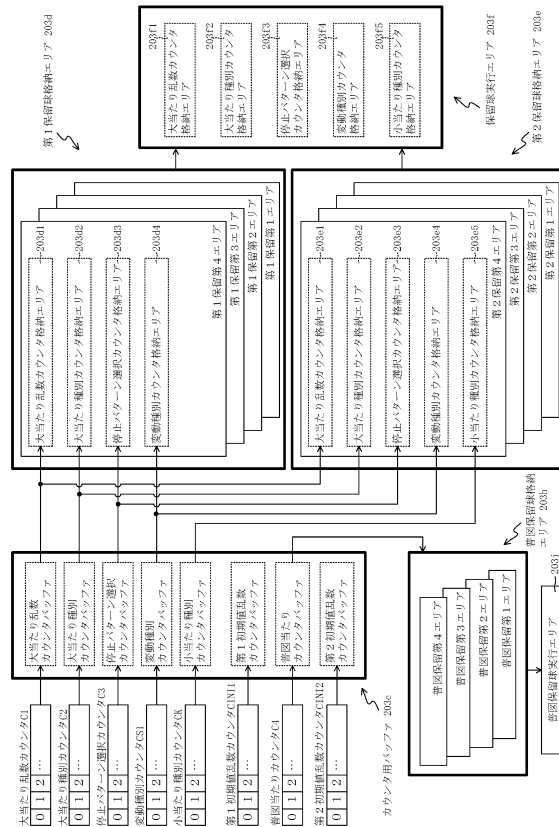
【 図 2 5 2 】



【 ㊦ 2 5 3 】



【 図 2 5 4 】



10

20

【 図 2 5 5 】

特図 1 大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値 (0～9999)					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0～100	101個	—	—	101～9999	9899個
2	0～102	103個	—	—	103～9999	9897個
3	0～104	105個	—	—	105～9999	9895個

(a)

特図 2 大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり乱数カウンタの値 (0~9999)					
	大当たり		小当たり		ハズレ	
	乱数値	個数	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0~100	101個	101~1679	1579個	1680~9999	8320個
2	0~102	103個	103~1681	1579個	1682~9999	8318個
3	0~104	105個	105~1683	1579個	1684~9999	8316個

(b)

【 図 2 5 6 】

特図1 大当たり種別テーブル		大当たり 種別時が $t/2$	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
遊技状態	通常遊技状態 普通高確時間短縮状態 普呂低確時間短縮状態	0～43	時短A	44%	4R	99回 (時短終了条件成立まで)
		44～96	時短B	53%	6R	
		97～99	時短C	3%	10R	

202b2

時区	2 大当たり種別	本当たり 種別の割合	割合	ラウンド数	時短回数
普通	遊技状態	0～38	39%	4R	99回 (時短終了条件成立まで)
	通常遊技状態	39～77	39%	6R	
	普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	78～99	22%	10R	

(a)

(q)

持図1大当たり種別テーブル

持図2大当たり種別テーブル

30

40

【図 2 5 7】

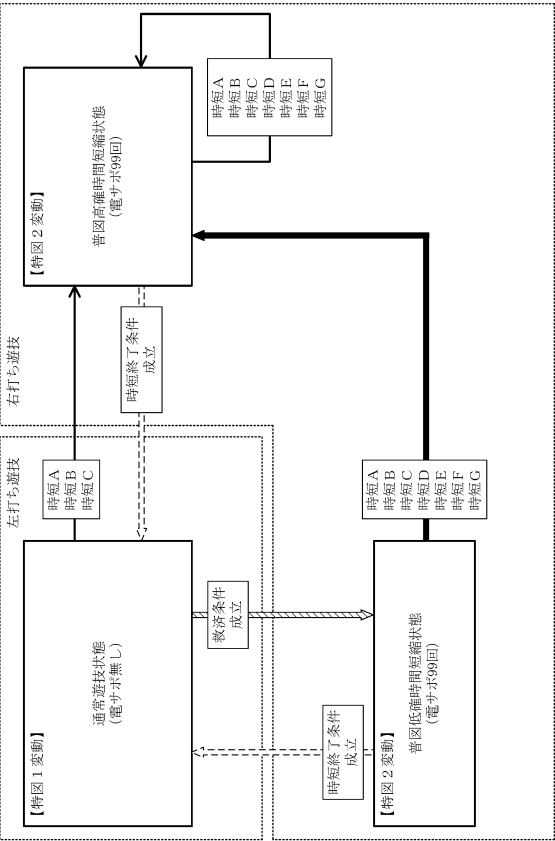
202k

遊技状態	特定領域 通過有無	小当たり 種別がCK	小当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	非通過	0～19	小当たり A	20%	1R	—
		20～99	小当たり B	80%		
	通過	0～19	時短 D	20%	1～3R	99回 (時短終了条件成立まで)
		20～50	時短 E	31%	1～3R	
		51～81	時短 F	31%	1～5R	
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	通過	82～99	時短 G	18%	1～9R	

【図 2 5 8】

遊技状態	移行契機	特図確率	普図確率	奨励 発射態様	主要 入賞先	特図 1 変動時間 (秒)	特図 2 変動時間 (秒)	備考
通常遊技状態	初期状態 普図高確時間短縮状態 終了 普図低確時間短縮状態 終了	低	低	左	特図 1	5～190	5～190	右打ち禁止報知
普図高確時間短縮状態	時短 A・時短 B・時短 C・時短 D・時短 E・時短 F・時短 G 当選	低	高	右	特図 2	15～190	2～190	右打ち報知
普図低確時間短縮状態	敗者条件成立 (特図低確率状態で250回転)	低	低	右	特図 2	15～190	2～190	右打ち報知

【図 2 5 9】



【図 2 6 0】

202c1

遊技状態	当否	特図 1 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態 (1～99回転目) (101～199回転目) (201～250回転目) (350回転目～) ※大当たり後、初期状態 からの回転数	ハズレ	Aテーブル			Bテーブル
	大当たり	Cテーブル			
通常遊技状態 (100回転目) ※大当たり後、初期状態 からの回転数	ハズレ	Gテーブル			
	大当たり	Cテーブル			
通常遊技状態 (200回転目) ※大当たり後、初期状態 からの回転数	ハズレ	Hテーブル			
	大当たり	Cテーブル			
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	Aテーブル			
	大当たり	Cテーブル			

10

20

30

40

50

【図 2 6 1】

特図 2 用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図 1 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態 (1 ～ 9 9 回転目) (1 0 1 ～ 1 9 9 回転目) (2 0 1 ～ 2 5 0 回転目) (3 5 0 回転目 ～) ※大当たり後、初期状態 からの回転数	ハズレ 小当たり A	A テーブル			B テーブル
	大当たり 小当たり B	C テーブル			
通常遊技状態 (1 0 0 回転目) ※大当たり後、初期状態 からの回転数	ハズレ 小当たり A	G テーブル			
	大当たり 小当たり B	C テーブル			
通常遊技状態 (2 0 0 回転目) ※大当たり後、初期状態 からの回転数	ハズレ 小当たり A	H テーブル			
	大当たり 小当たり B	C テーブル			
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ 小当たり A	A テーブル	D テーブル		
	大当たり 小当たり B	C テーブル			

【図 2 6 2】

2024-4

2024-4

特図 2 ハズレ・小当たり A 用変動パターンテーブル

変動パターン (演出要素の構成)

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値 CS1	変動時間 (秒)	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)+低速変動	
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ	
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動(短)のみ	
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ	
E4	スーパリーチ	0～9	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパリーチ	
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ	
E8	特殊変動 3	0～9	15	高速変動(長)+低速変動	
E9	特殊変動 4	0～9	15	高速変動(長)+低速変動	

(a)

特図 2 大当たり・小当たり B 用変動パターンテーブル

変動パターン (演出要素の構成)

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値 CS1	変動時間 (秒)	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ	
		3～9	30	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+再変動	
E4	スーパリーチ	0～3	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパリーチ	
		4～9	70	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパリーチ+再変動	
		0～4	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ	
E5	スペシャルリーチ	5～9	190	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スペシャルリーチ+再変動	

(b)

【図 2 6 3】

大当たり開放テーブル									
遊技状態	大当たり 種別	小当たり 種別	開放 入賞口	ラウンド 回数	IT時間 (秒)	ED時間 (秒)	最大 開放時間	賞球数	大当たり終了後 移行遊技状態
通常遊技状態	時短 A	—	可変入賞 装置	4回	30秒	1秒	30秒	10個	普図高確時間短縮状態
	時短 B	—		6回					
	時短 C	—		10回					
	—	(時短 D) (時短 E)		3回					
	—	(時短 F)		5回					
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	—	(時短 G)		9回	10秒	1秒	30秒	10個	普図高確時間短縮状態
	時短 A	—		4回					
	時短 B	—		6回					
	時短 C	—		10回					
	—	時短 D 時短 E		3回					
	—	時短 F		5回					
	—	時短 G		9回					

【図 2 6 4】

2022年
5月

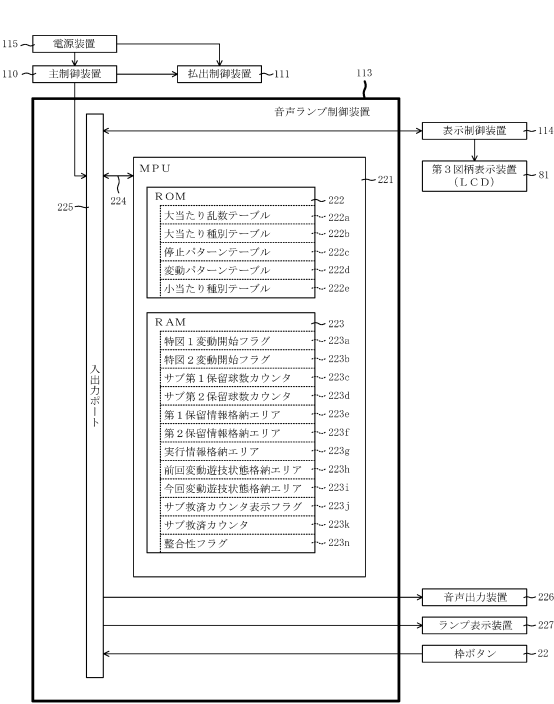
小当たり開放テーブル						
小当たり種別	開放入賞口	開放回数	最大 開放時間	インターバル 時間	最大 入賞個数	賞球数
小当たり A	可変入賞装置	1回	0.1秒	—	10個	10個
小当たり B		9回		1.2秒		
時短 D	可変入賞装置	1回	0.1秒	—	10個	10個
時短 E		9回		1.2秒		
時短 F		9回				
時短 G		9回				
						特定領域を球が 通過で大当たり

【図 2 6 5】

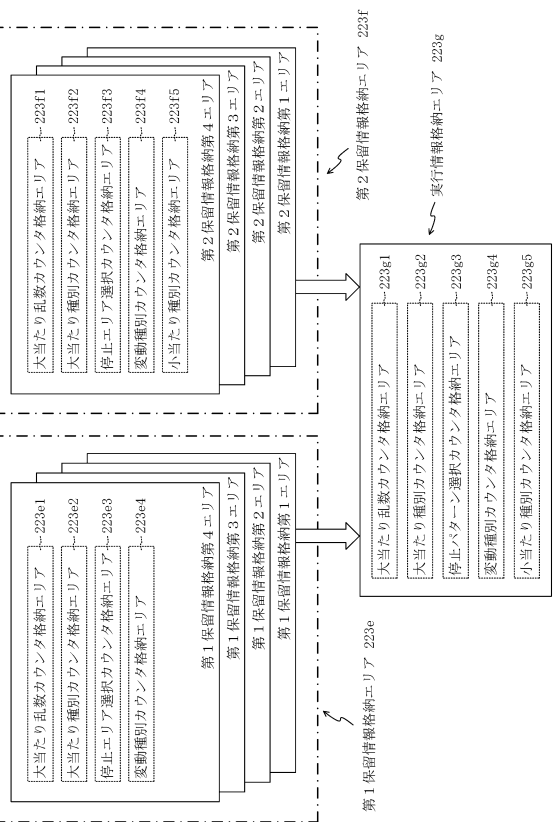
時短終了条件テーブル

遊技状態	時短発生条件	時短回数	小当たり 作動回数	その他
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	大当たり種別	時短A 時短B 時短C	99回	1回
	小当たり種別	時短D 時短E 時短F 時短G		
通常遊技状態	救済条件成立	99回	99回	特図低確率状態で 250回変動

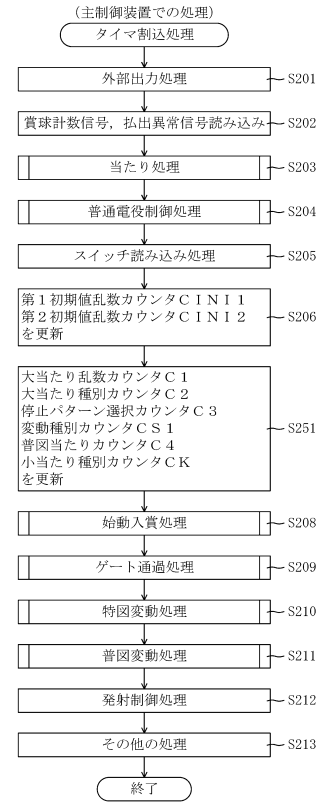
【図 2 6 6】



【図 2 6 7】



【図 2 6 8】



10

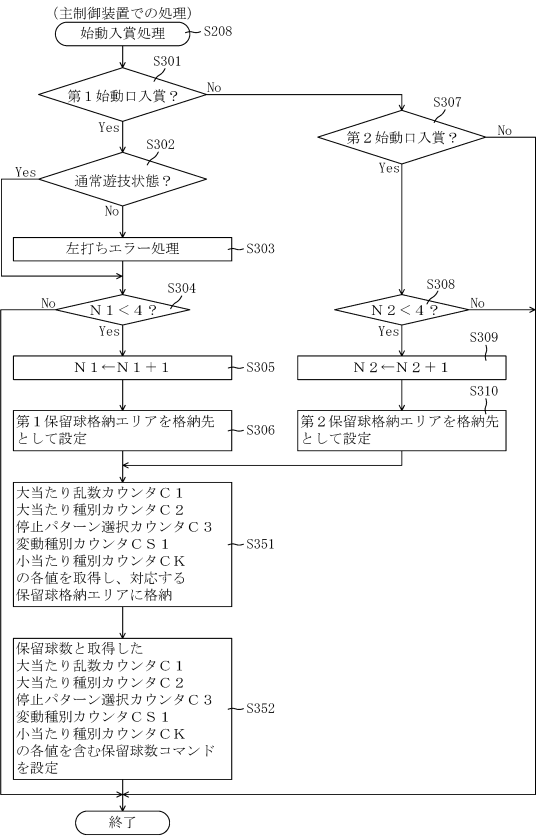
20

30

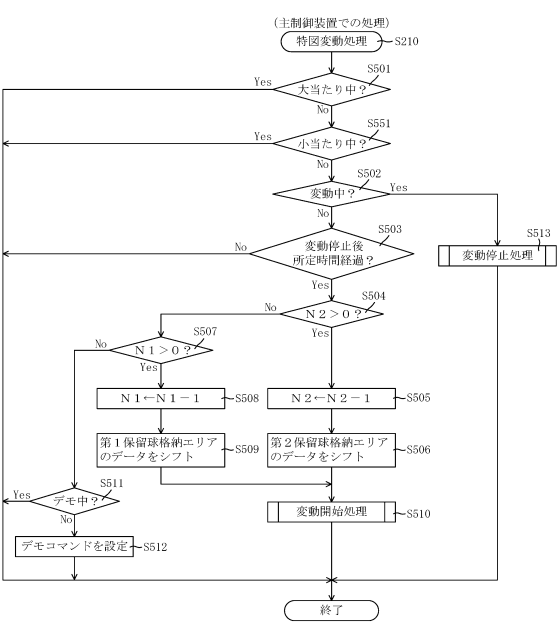
40

50

【図 2 6 9】



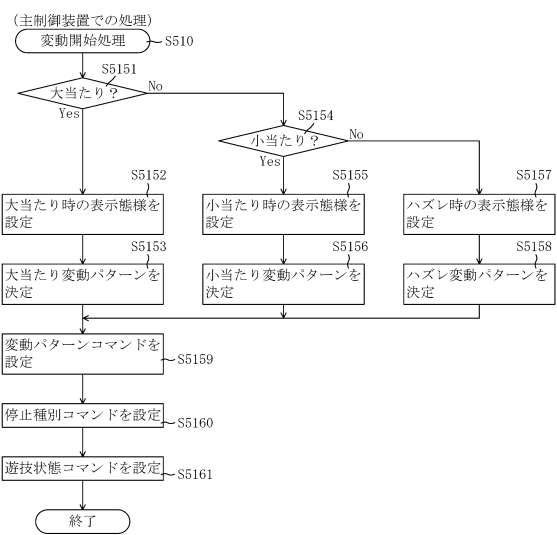
【図 2 7 0】



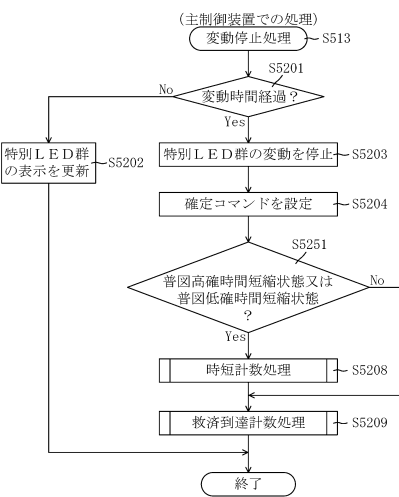
10

20

【図 2 7 1】



【図 2 7 2】

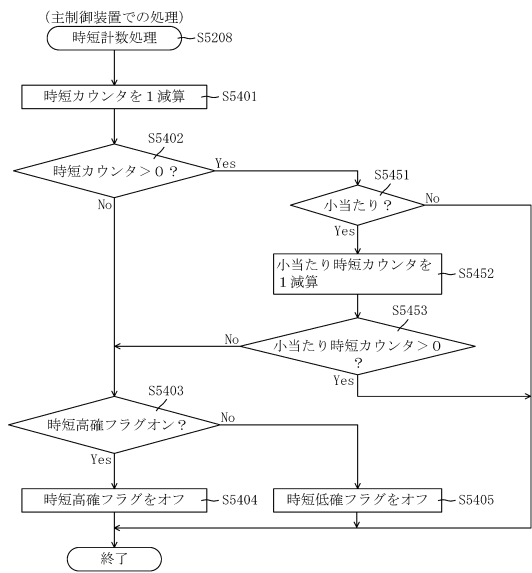


30

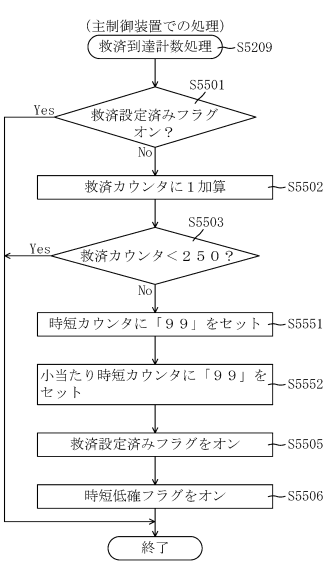
40

50

【図 2 7 3】



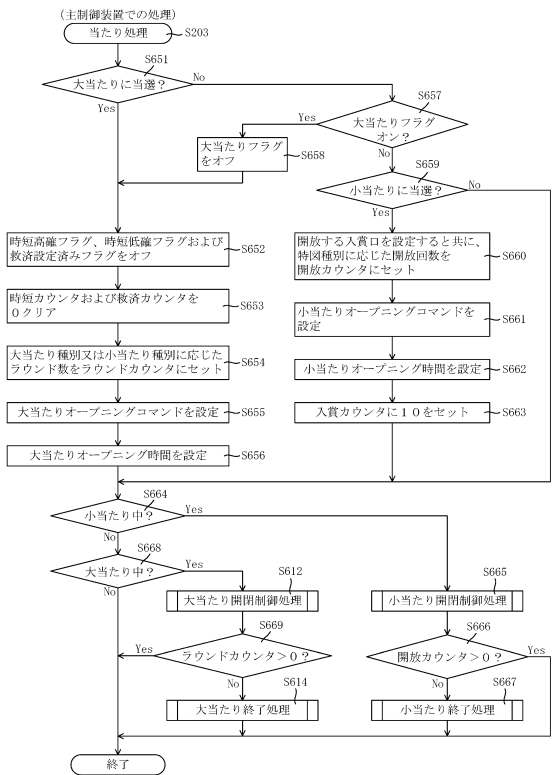
【図 2 7 4】



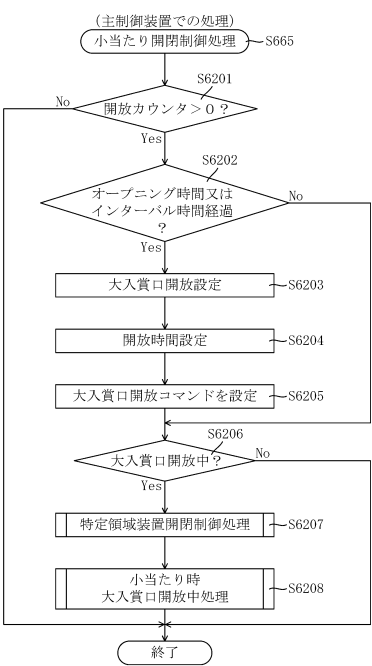
10

20

【図 2 7 5】



【図 2 7 6】

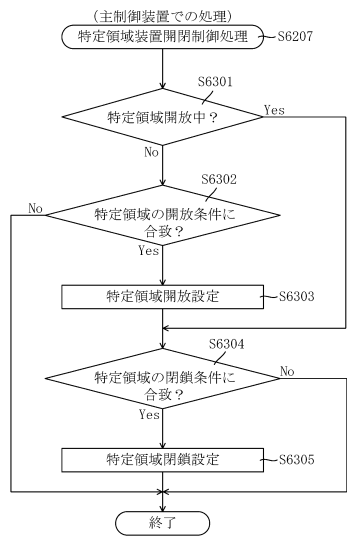


30

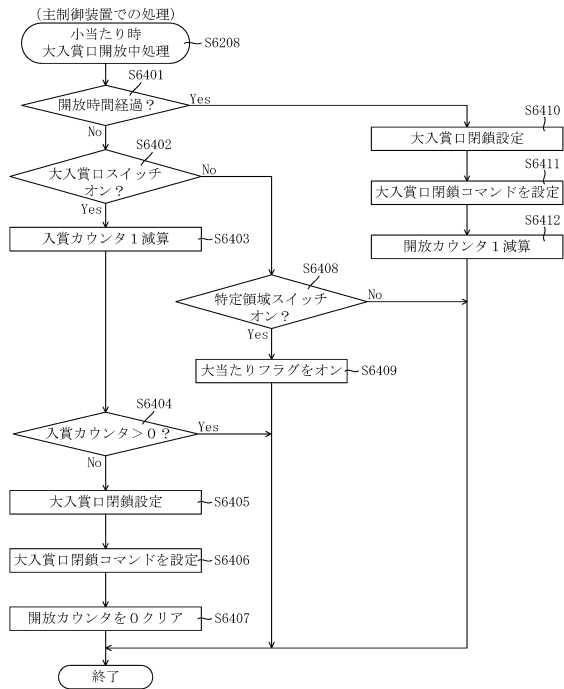
40

50

【図 2 7 7】



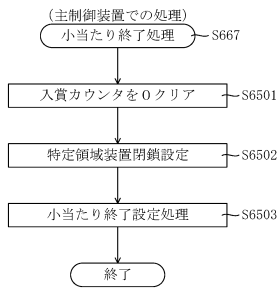
【図 2 7 8】



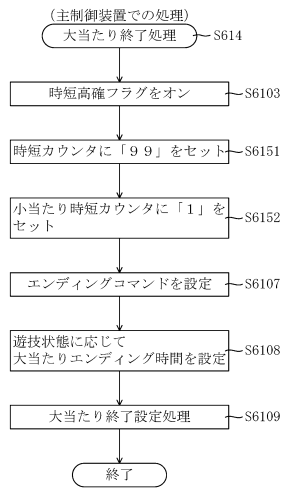
10

20

【図 2 7 9】



【図 2 8 0】

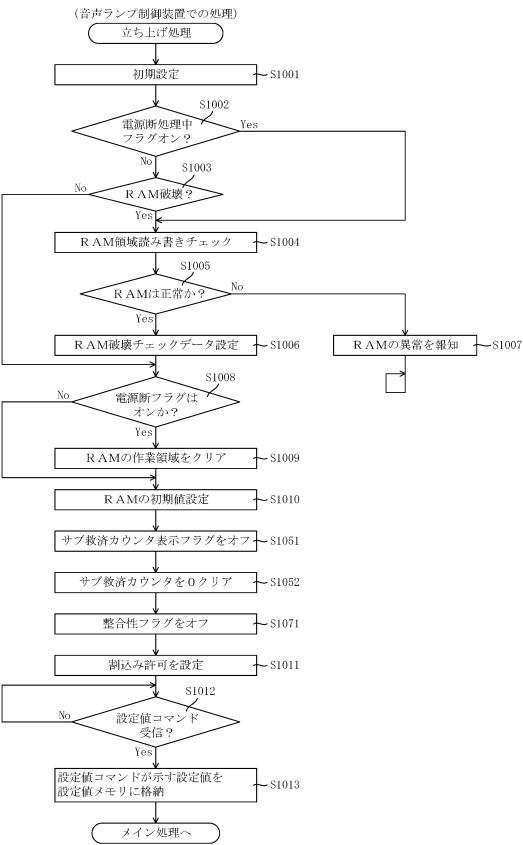


30

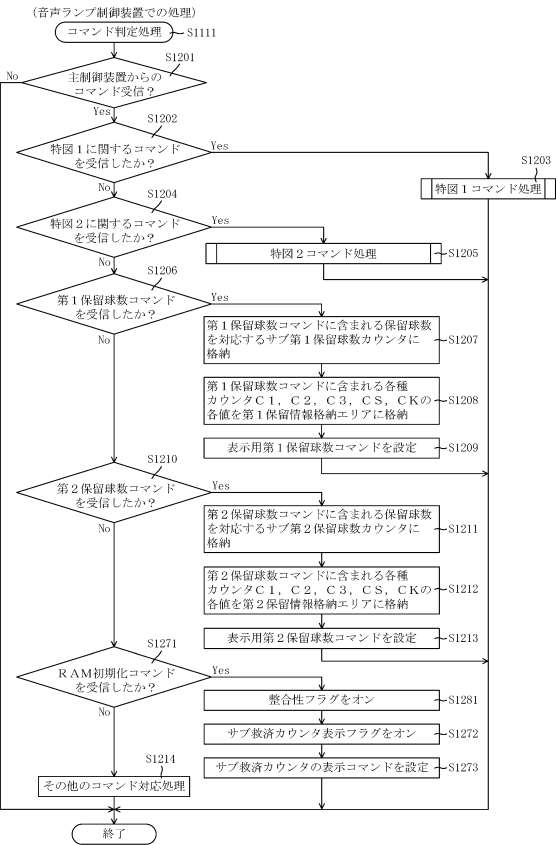
40

50

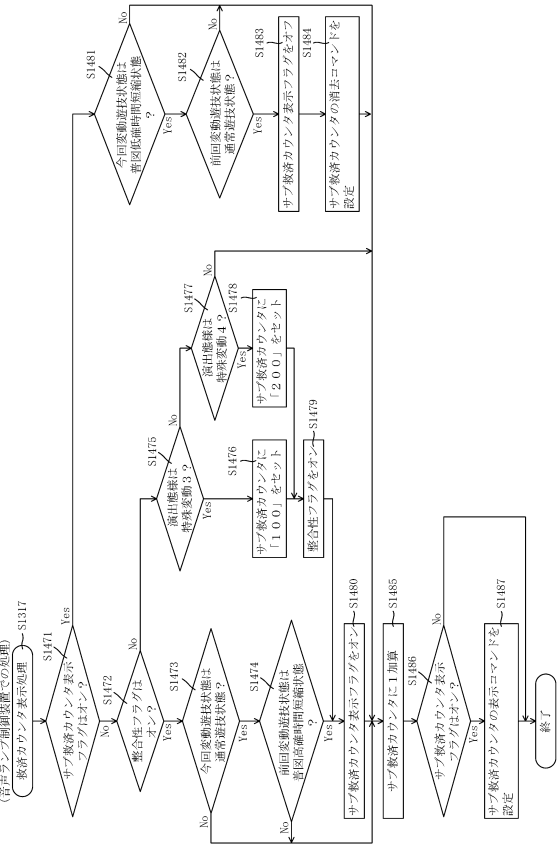
【図 281】



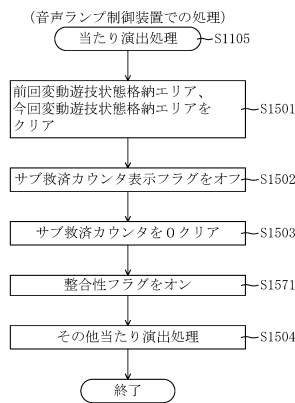
【図 282】



【図 283】



【図 284】



10

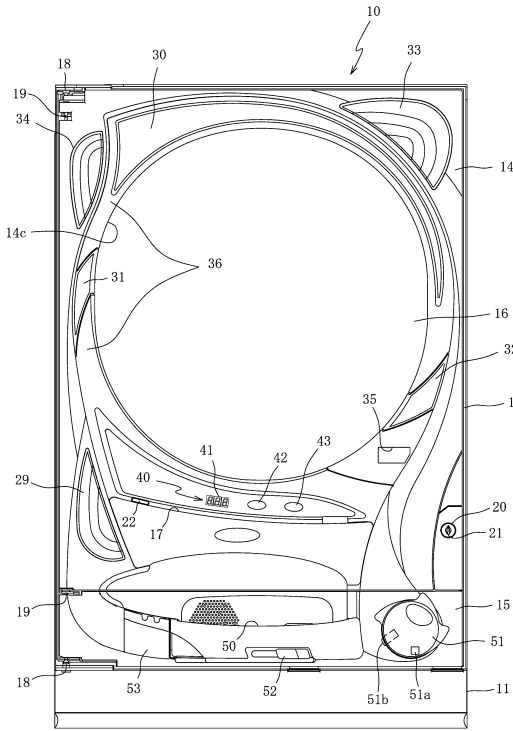
20

30

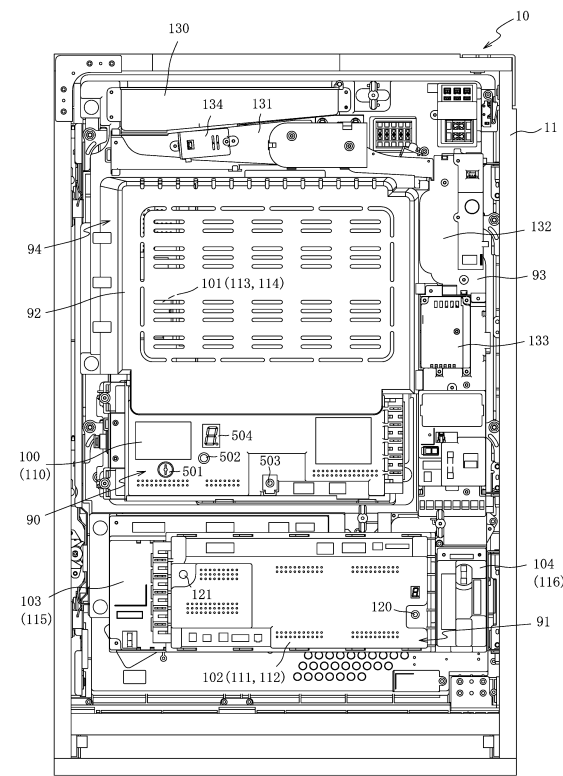
40

50

【図 285】



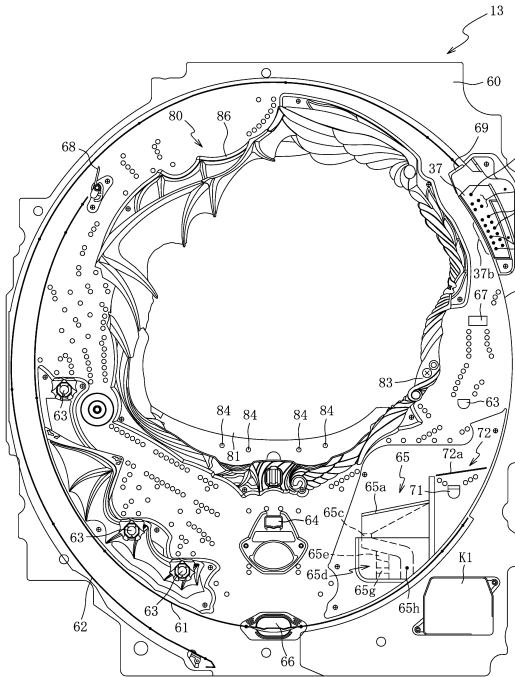
【図 286】



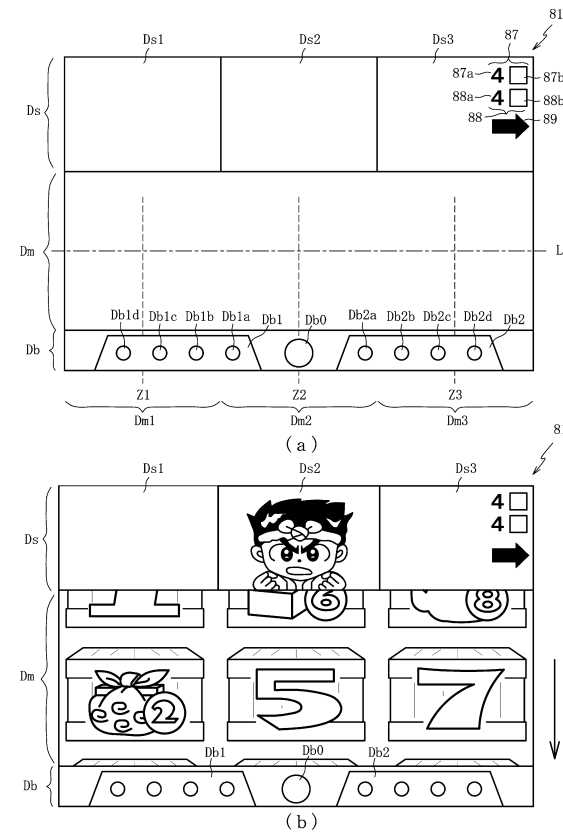
10

20

【図 287】



【図 288】

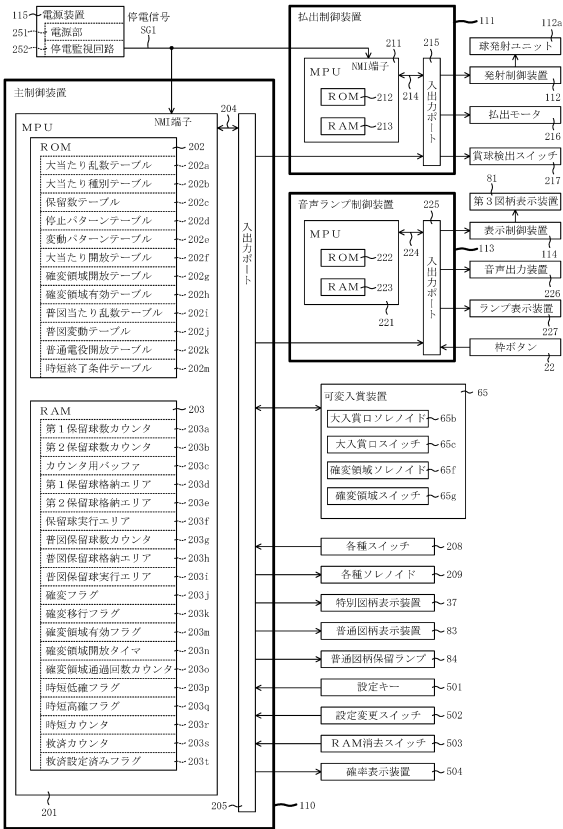


30

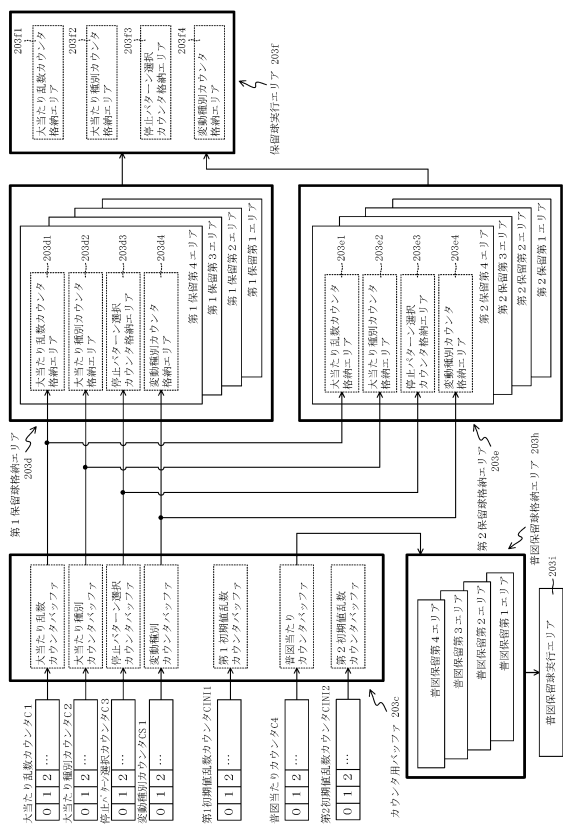
40

50

【図 2 8 9】



【図 2 9 0】



【図 2 9 1】

大当たり乱数テーブル (特図 1・特図 2 共通)

設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値 (0~9999)			
		大当たり		ハズレ	
		乱数値	個数	乱数値	個数
1	低確	0~31	32個	32~9999	9968個
	高確	0~314	315個	315~9999	9685個
2	低確	0~33	34個	34~9999	9966個
	高確	0~316	317個	317~9999	9683個
3	低確	0~35	36個	36~9999	9964個
	高確	0~318	319個	319~9999	9681個

【図 2 9 2】

特図 1 大当たり種別テーブル

遊技状態	大当たり 種別	割合	ラウンド 数	時短回数	備考
通常遊技状態 普通高確時短継続状態 普通低確時短継続状態	0~19	20/120	10R	次回まで	有効確変継続で 「確変変動状態」へ移行
	20~39	20/120			
	40~59	20/120			
	60~79	20/120			
	80~99	20/120			
	100~119	20/120			

10

20

30

40

50

【図 2 9 3】

202b2

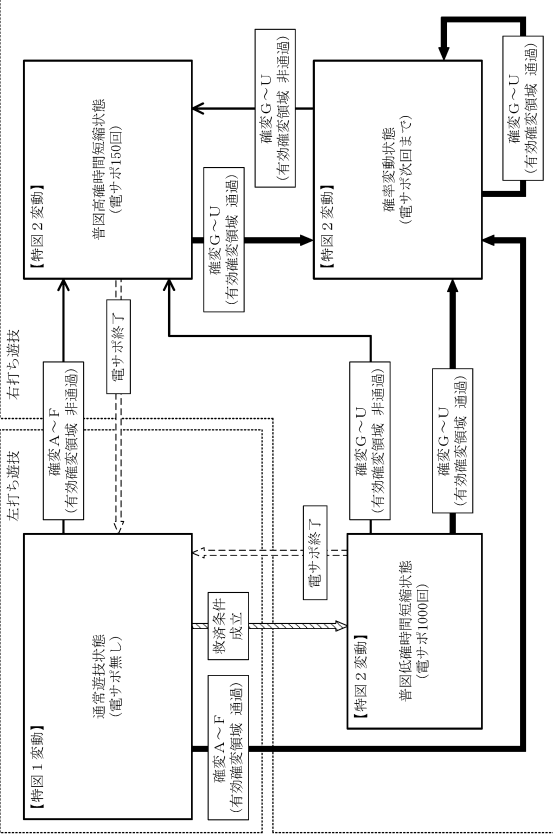
↙

特図 2 大当たり種別テーブル						
遊技状態	大当たり 種別/大2	割合	ラウンド 数	時短回数		備考
				有効確変領域 通過時	有効確変領域 非通過時	
通常遊技状態 普図高確時間短縮状態 確率変動状態 普図低確時間短縮状態	0～7	確変 G 8/120	10R	次回まで	150回	有効確変領域通過で 「確率変動状態」へ移行
	8～15	確変 H 8/120				
	16～23	確変 I 8/120				
	24～31	確変 J 8/120				
	32～39	確変 K 8/120				
	40～47	確変 L 8/120				
	48～55	確変 M 8/120				
	56～63	確変 N 8/120				
	64～71	確変 O 8/120				
	72～79	確変 P 8/120				
	80～87	確変 Q 8/120				
	88～95	確変 R 8/120				
	96～103	確変 S 8/120				
	104～111	確変 T 8/120				
	112～119	確変 U 8/120				

【図 2 9 4】

遊技状態	移行契機	特図確率	普図確率	奨励 乗付電線	主要 入賞先	特図 1 変動時間 (秒)	特図 2 変動時間 (秒)	備考
初期状態 普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	終了	低	低	左	特図 1	5~190	5~190	右打ち禁止報知
通常遊技状態	大当たり中に 有効確変領域を非通過	低	高	右	特図 2	15~190	2~190	右打ち報知
普図高確 時間短縮状態	大当たり中に 有効確変領域を通過	高	高	右	特図 2	15~190	2~190	右打ち報知
確率変動状態	救済条件成立 (特図低確率状態で900回配)	低	低	右	特図 2	15~190	2~190	右打ち報知
普図低確 時間短縮状態								

【図 2 9 5】



【図 2 9 6】

202c1

特図 1 用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図 1 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態	ハズレ	A テーブル			B テーブル
	大当たり	C テーブル			
普図高確時間短縮状態	ハズレ	A テーブル			
普図低確時間短縮状態	大当たり	C テーブル			

(a)

202c2

特図 2 用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図 2 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態	ハズレ	A テーブル			B テーブル
	大当たり	C テーブル			
普図高確時間短縮状態	ハズレ	A テーブル	D テーブル		
普図低確時間短縮状態	大当たり	C テーブル			

(b)

【図 2 9 7】

Aテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	0～74
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	75～94
E4	スーパーリーチ	-	95～97
E5	スペシャルリーチ	-	98, 99

(a)

Bテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	0～74
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	75～94
E4	スーパーリーチ	-	95～97
E5	スペシャルリーチ	-	98, 99

(b)

Cテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	0～4
E4	スーパーリーチ	-	5～39
E5	スペシャルリーチ	-	40～99

(c)

Dテーブル

種別	演出態様		停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	-
E2		ショート	0～74
E3	ノーマルリーチ	-	75～94
E4	スーパーリーチ	-	95～97
E5	スペシャルリーチ	-	98, 99

(d)

【図 2 9 9】

202e3

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)+低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E2	非リーチ・ショート	0～9	2	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ+再変動

(a)

特図2a当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E4	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+再変動
E5	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ+再変動
E6	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ
		5～9	190	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ+再変動

(b)

【図 3 0 0】

202f

遊技状態	大当たり 種別	開放 入賞口	ラウンド 回数	I T 時間 (秒)	O P 時間 (秒)	E D 時間 (秒)	最大 開放時間	最大 入賞確率	大当たり終了後 移行遊技状態	
									有効確変領域 非通過	有効確変領域 通過
通常遊技状態	確変A	可変入賞 装置	10回	1秒	30秒	30秒	10回	10回	普図高確 時間短縮状態	確半変動状態
	確変B									
	確変C									
	確変D									
	確変E									
	確変F									
	確変G									
	確変H									
	確変I									
	確変J									
普図高確時間短縮状態 確半変動状態 普図低確時間短縮状態	確変K		10回	1秒	10秒	30秒	10回	10回	普図高確 時間短縮状態	確半変動状態
	確変L									
	確変M									
	確変N									
	確変O									
	確変P									
	確変Q									
	確変R									
	確変S									
	確変T									
	確変U									

大当たり開放テーブル

202e1

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E0	非リーチ・ロング	0～9	15	高速変動(長)+低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0～9	5	高速変動(中)のみ
E3	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0～9	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0～9	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ

(a)

特図1ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン (演出要素の構成)
E3	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ
		3～9	30	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+再変動
E4	スーパーリーチ	0～3	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ
		4～9	70	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ+再変動
E5	スペシャルリーチ	0～4	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ
		5～9	190	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ+再変動

(b)

特図1大当たり用変動パターンテーブル

【図 3 0 1】

確変領域開放テーブル												
大当たり種別		ラウンド数										備考
		1 R	2 R	3 R	4 R	5 R	6 R	7 R	8 R	9 R	10 R	
確変 A～確変 F		閉鎖	閉鎖	閉鎖	開放	開放	開放	開放	開放	開放	閉鎖	開放時は可変入賞装置 開放から10秒間開放
確変 G～確変 U		閉鎖	開放	開放	開放	開放	開放	開放	閉鎖	閉鎖	閉鎖	

【図 3 0 3】

特図 2 確変領域有効テーブル												
大当たり種別		ラウンド数										備考
		1 R	2 R	3 R	4 R	5 R	6 R	7 R	8 R	9 R	10 R	
確変 G		×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○：有効 確変領域通過回数カウンタ が「3」以上の場合、 確変領域有効フラグをオン しない
確変 H		×	○	×	○	×	×	×	×	×	×	
確変 I		×	○	×	×	○	×	×	×	×	×	
確変 J		×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	
確変 K		×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	
確変 L		×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	
確変 M		×	×	○	×	○	×	×	×	×	×	
確変 N		×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	
確変 O		×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	
確変 P		×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	
確変 Q		×	×	×	○	×	○	×	×	×	×	
確変 R		×	×	×	○	×	×	○	×	×	×	
確変 S		×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	
確変 T		×	×	×	×	○	×	○	×	×	×	
確変 U		×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	

特図 2 確変領域有効テーブル

2023/2

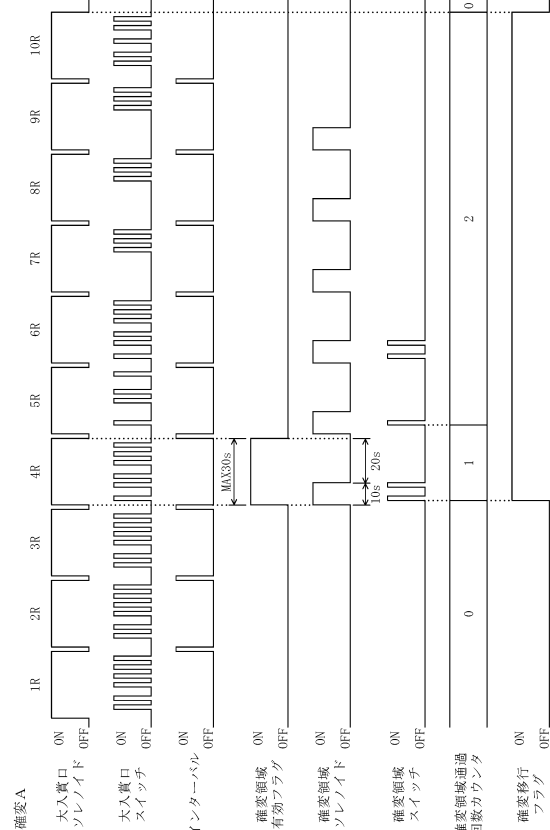
【図 3 0 2】

特図 1 確変領域有効テーブル												
大当たり種別		ラウンド数										備考
		1 R	2 R	3 R	4 R	5 R	6 R	7 R	8 R	9 R	10 R	
確変 A		×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○：有効 確変領域通過回数カウンタ が「2」以上の場合、 確変領域有効フラグをオン しない
確変 B		×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	
確変 C		×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	
確変 D		×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	
確変 E		×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	
確変 F		×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	

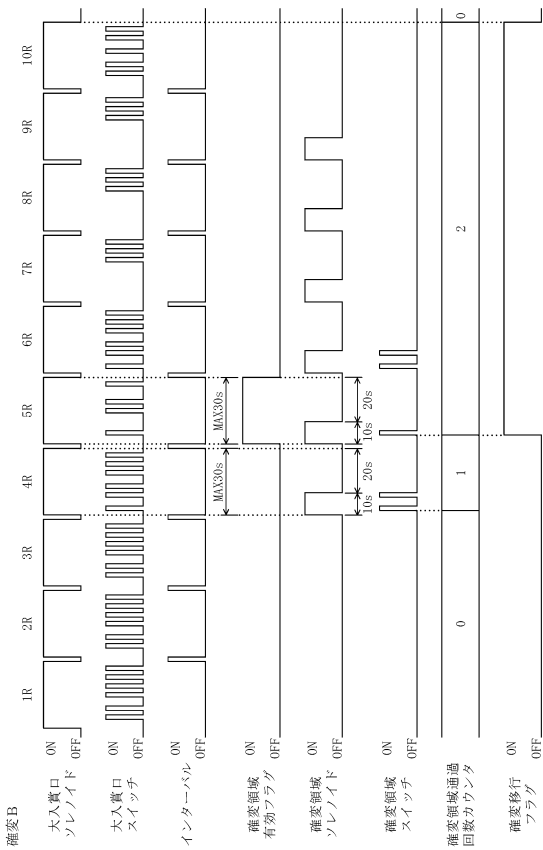
特図 1 確変領域有効テーブル

2023/1

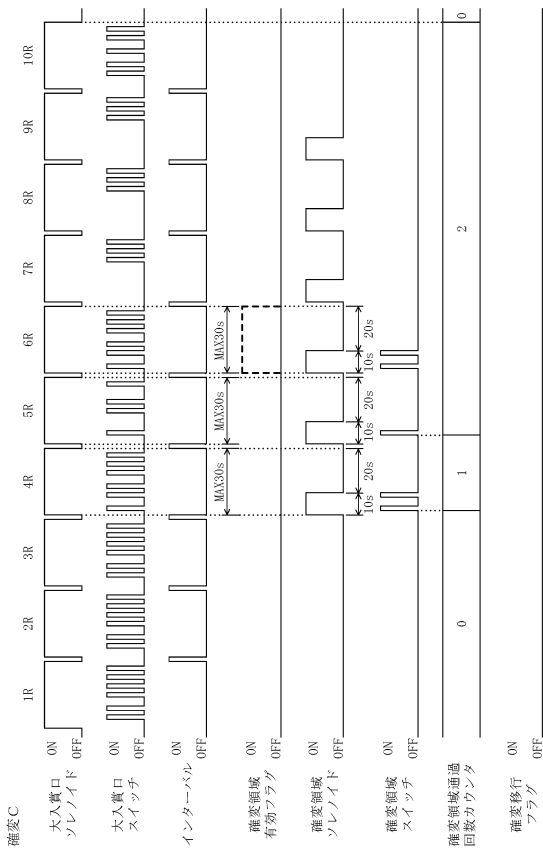
【図 3 0 4】



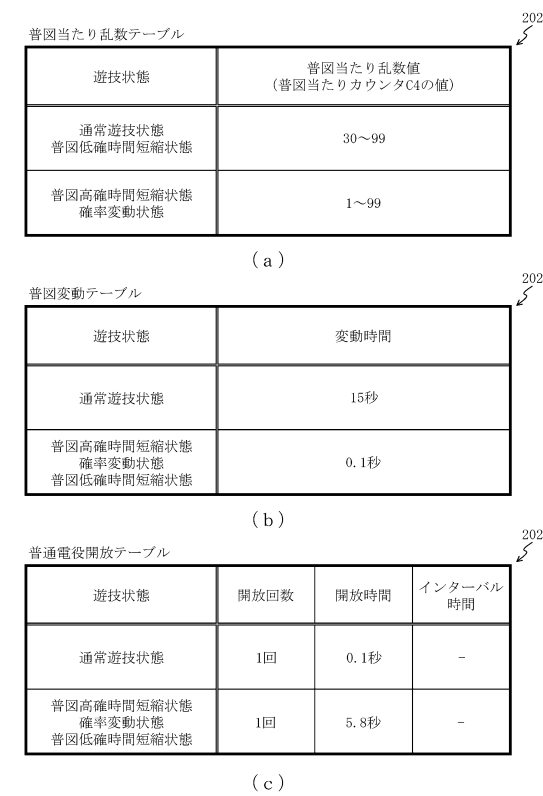
【図 3 0 5】



【図 3 0 6】



【図 3 0 7】



【図 3 0 8】



10

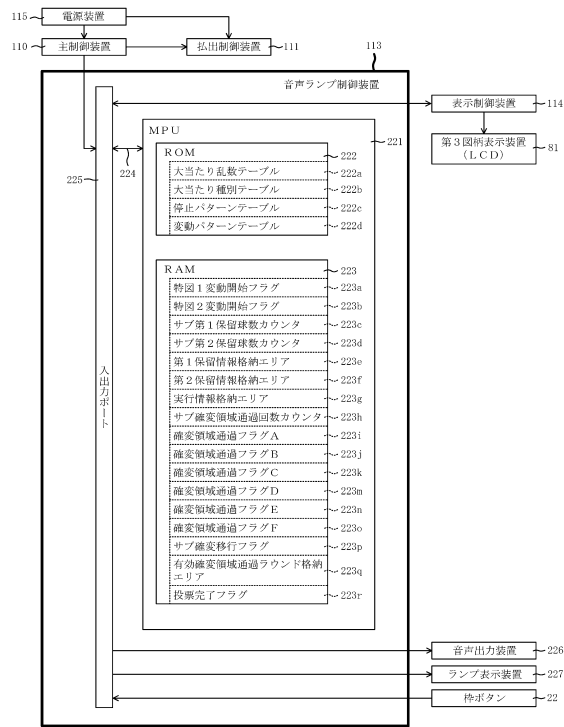
20

30

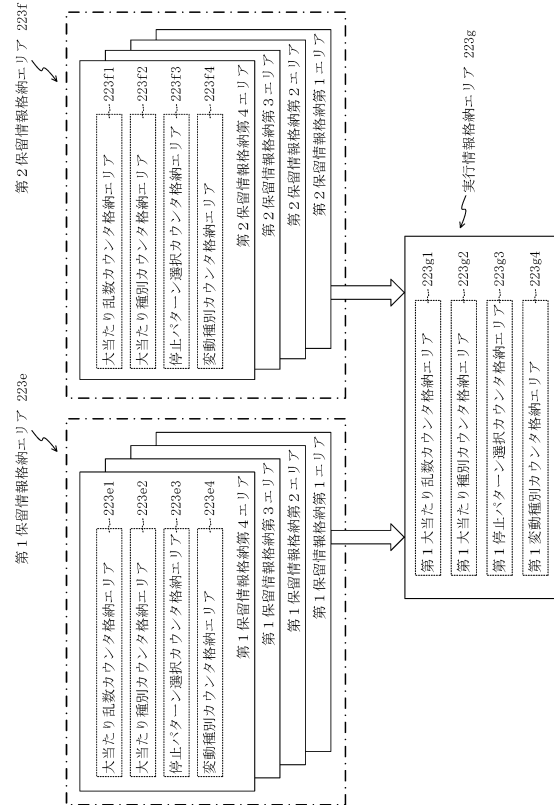
40

50

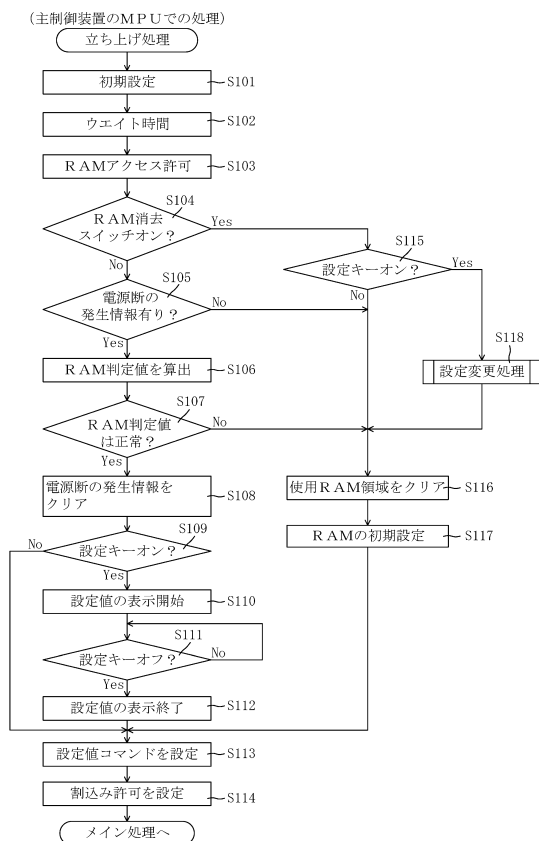
【 ㊦ 3 0 9 】



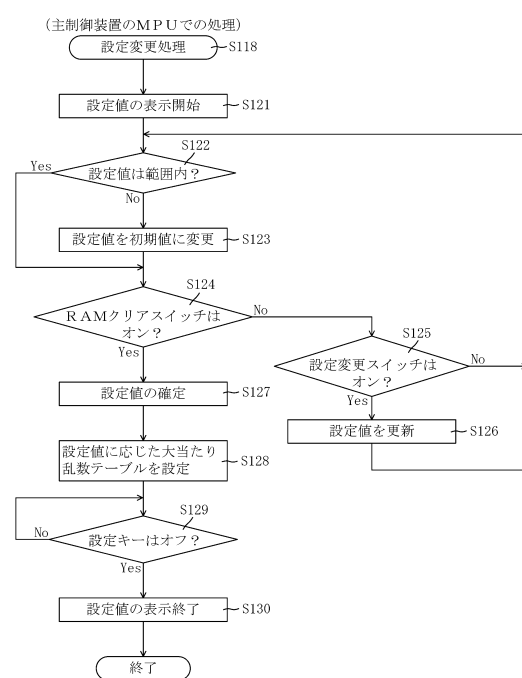
【 図 3 1 0 】



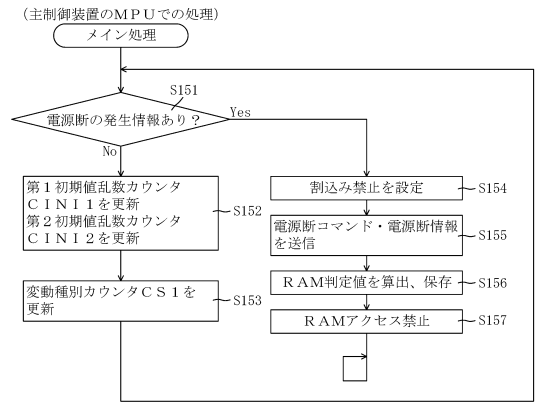
【 叉 3 1 1 】



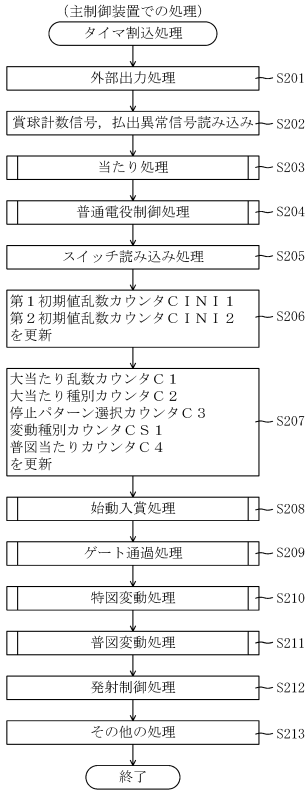
【 図 3 1 2 】



【図 3 1 3】



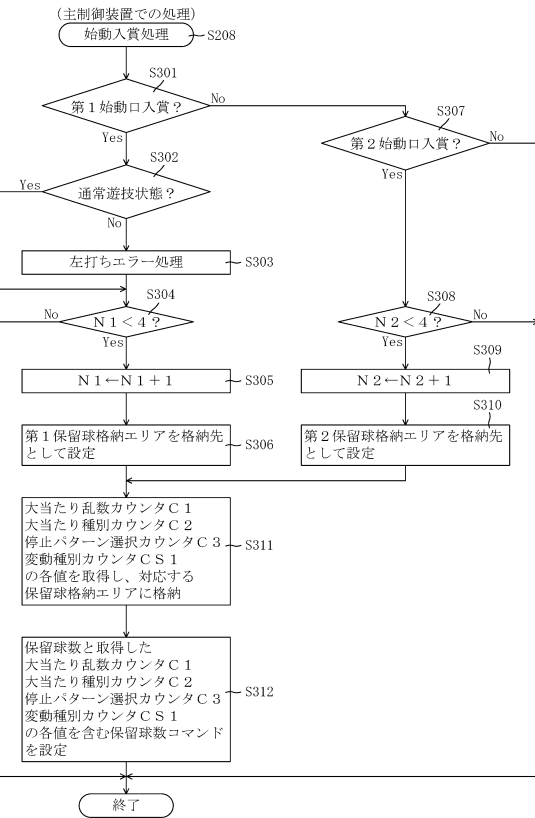
【図 3 1 4】



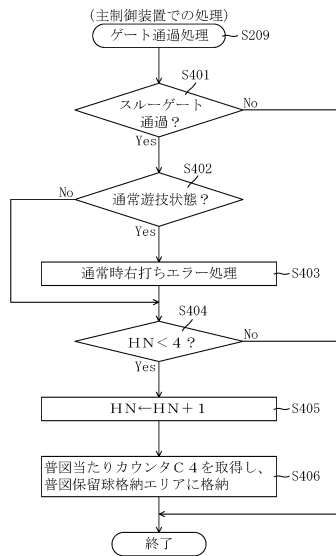
10

20

【図 3 1 5】



【図 3 1 6】

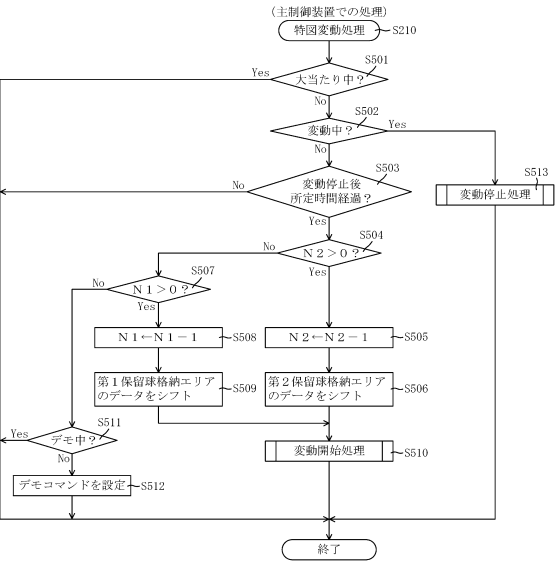


30

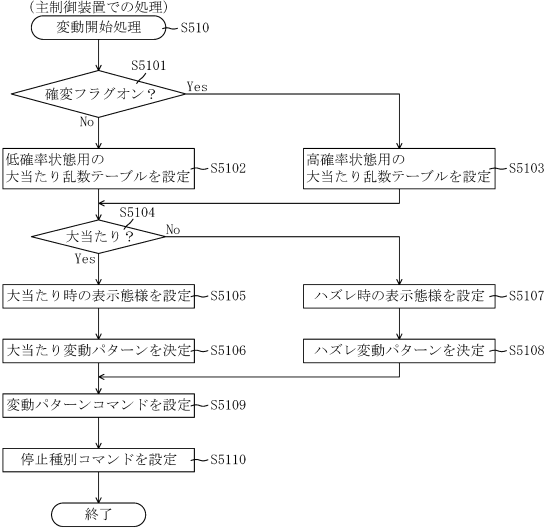
40

50

【図 3 1 7】



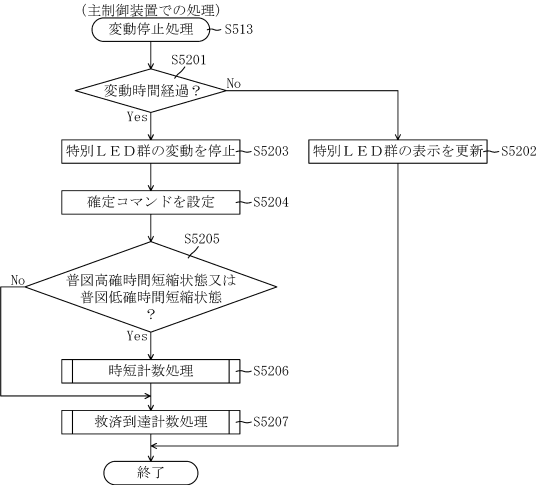
【図 3 1 8】



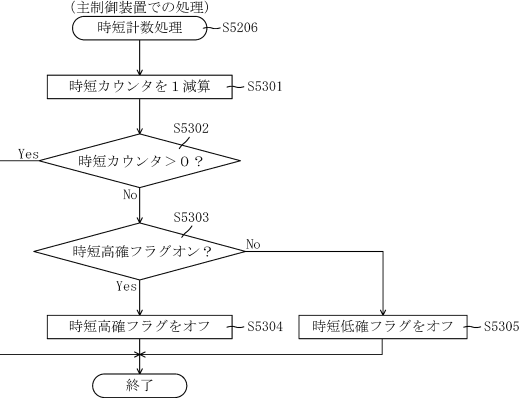
10

20

【図 3 1 9】



【図 3 2 0】

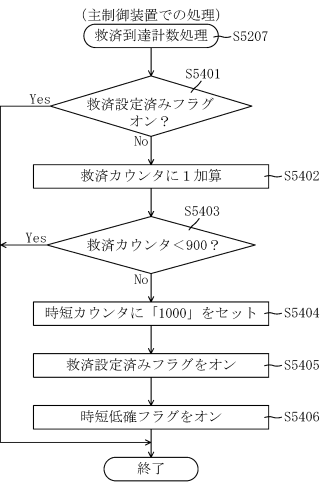


30

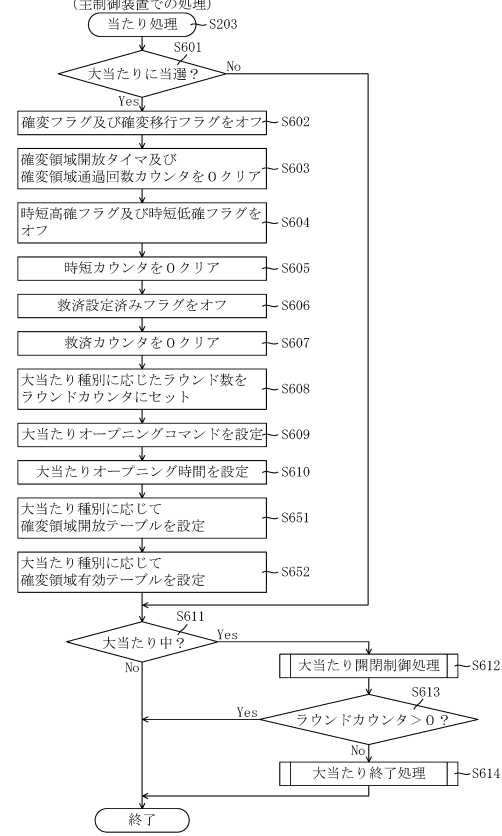
40

50

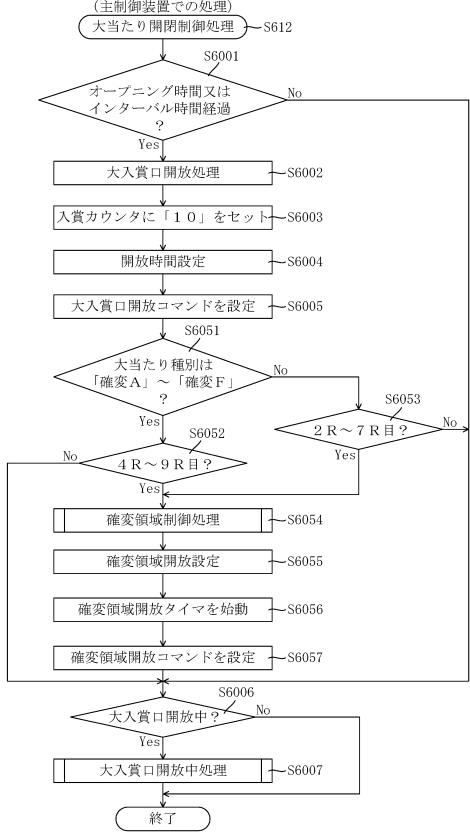
【図 3 2 1】



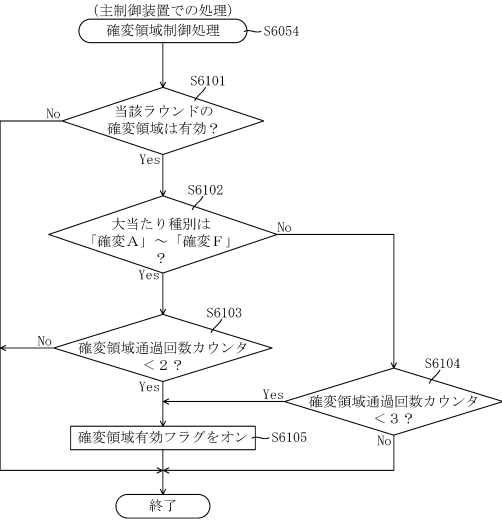
【図 3 2 2】



【図 3 2 3】



【図 3 2 4】



10

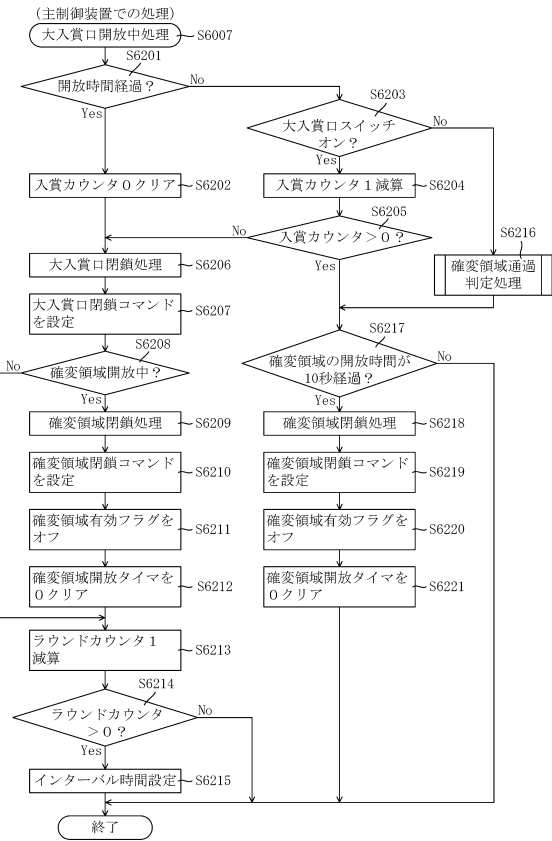
20

30

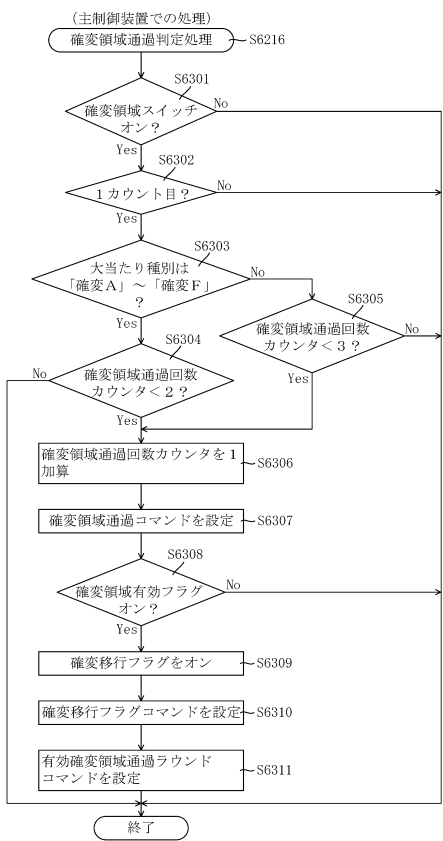
40

50

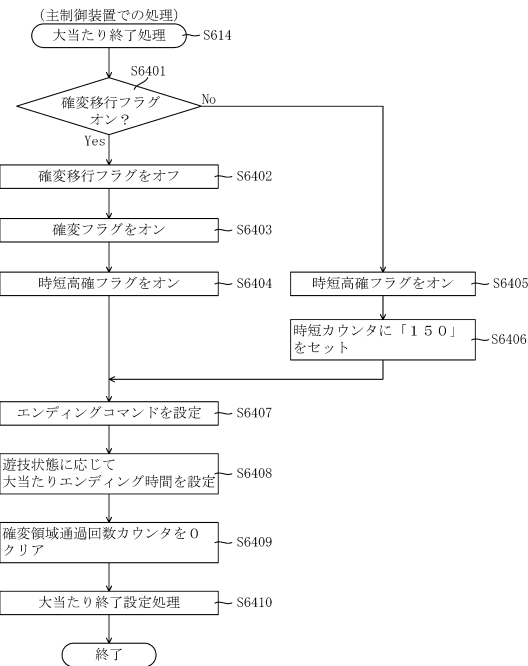
【図 3 2 5】



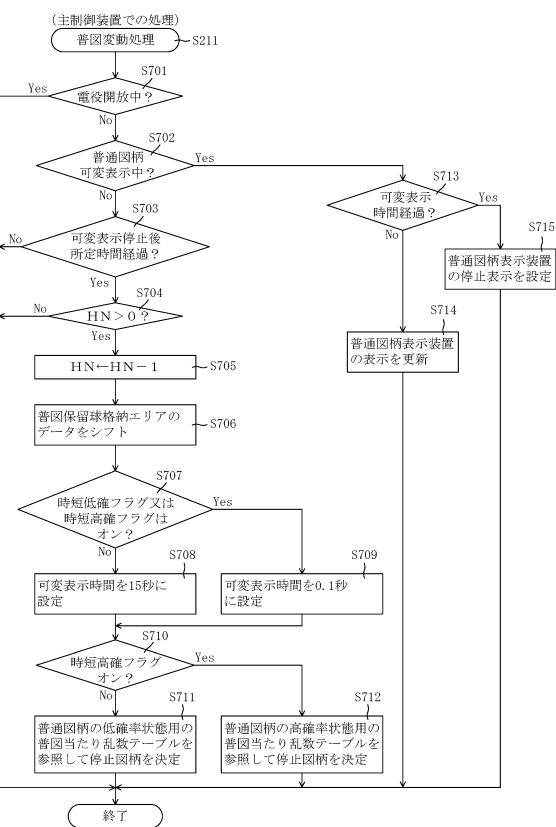
【図 3 2 6】



【図 3 2 7】



【図 3 2 8】



10

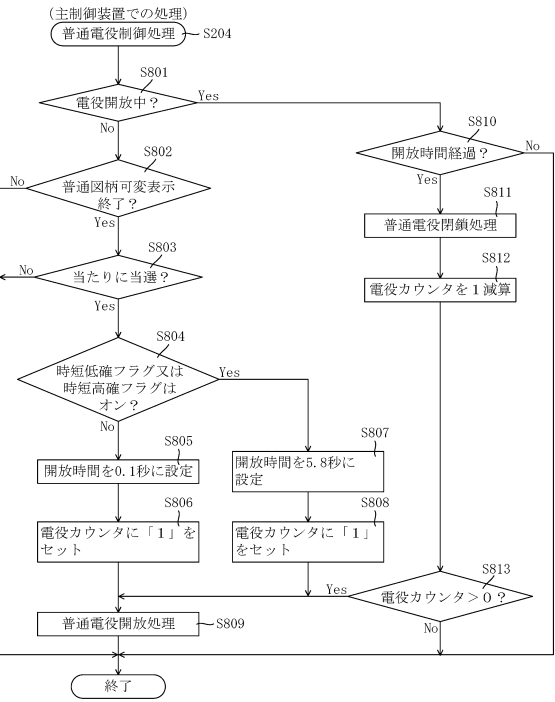
20

30

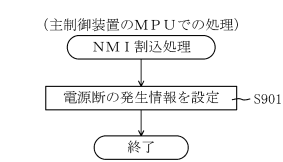
40

50

【図 3 2 9】



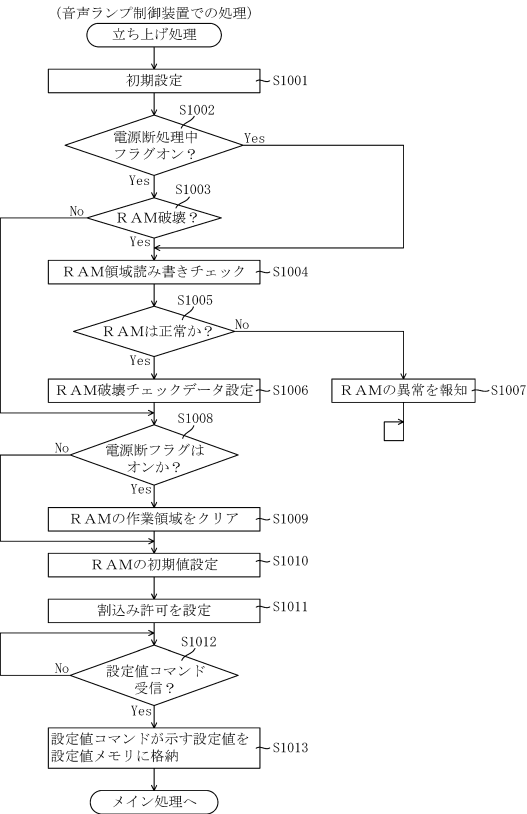
【図 3 3 0】



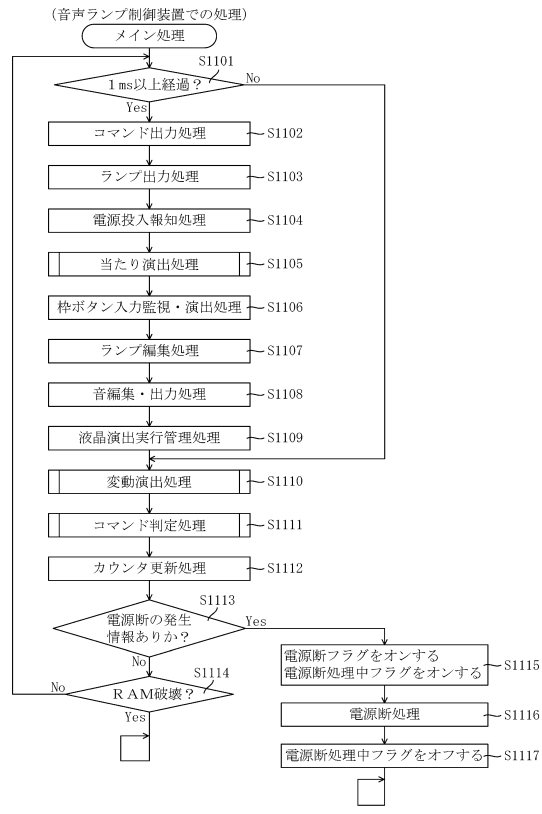
10

20

【図 3 3 1】



【図 3 3 2】

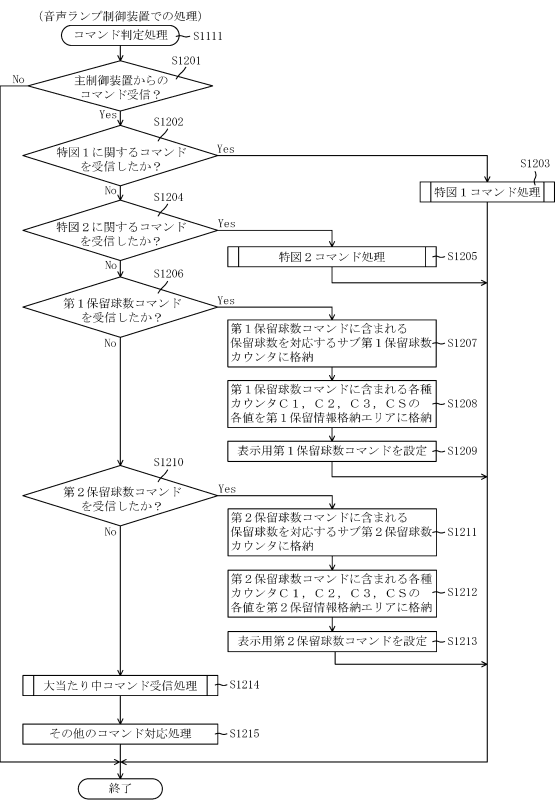


30

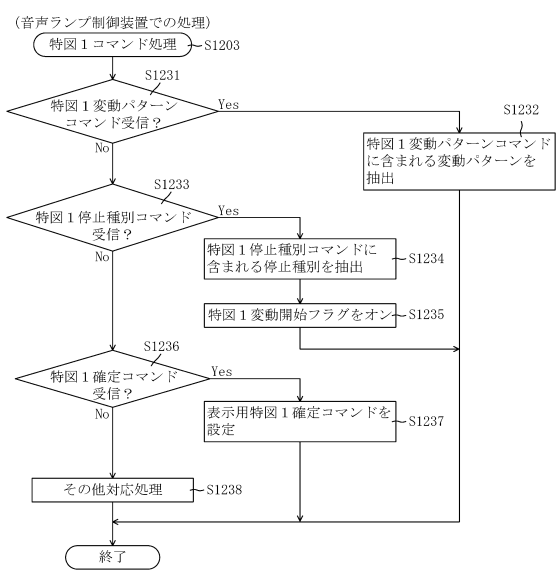
40

50

【図 3 3 3】



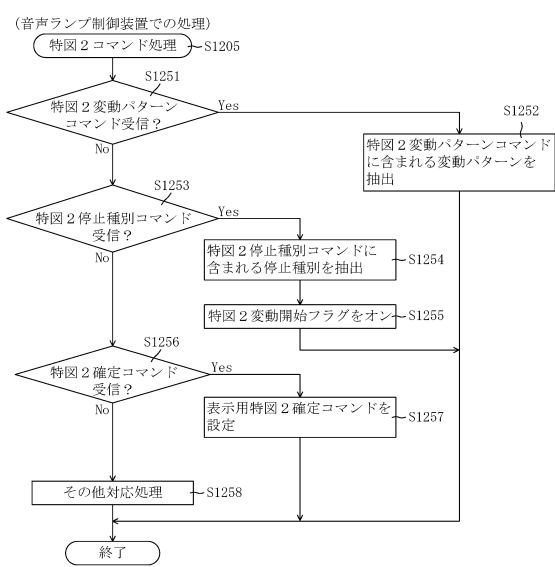
【図 3 3 4】



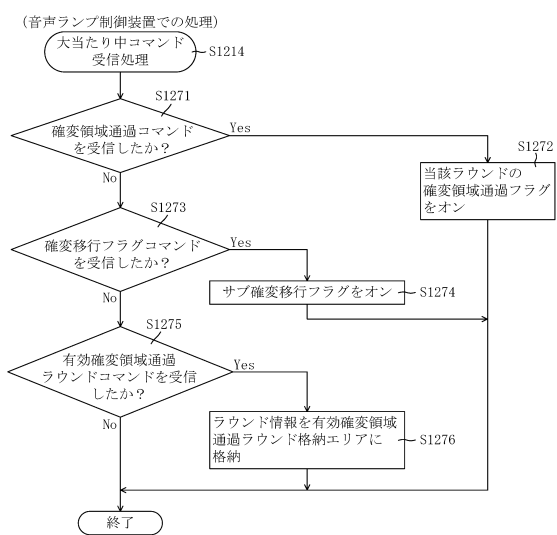
10

20

【図 3 3 5】



【図 3 3 6】



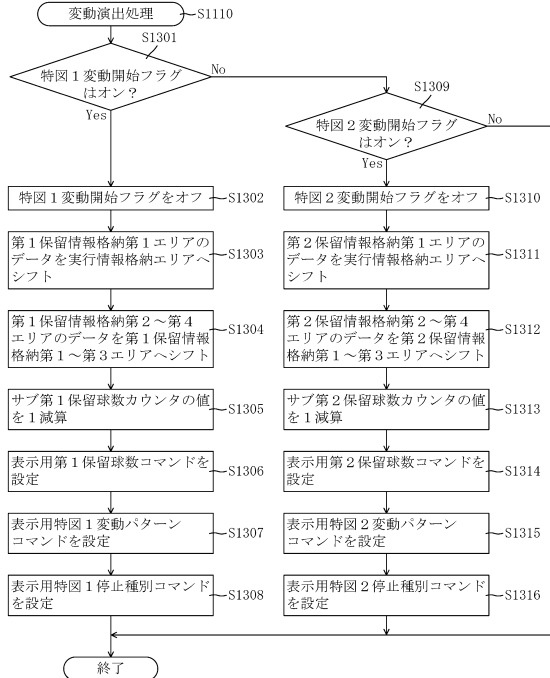
30

40

50

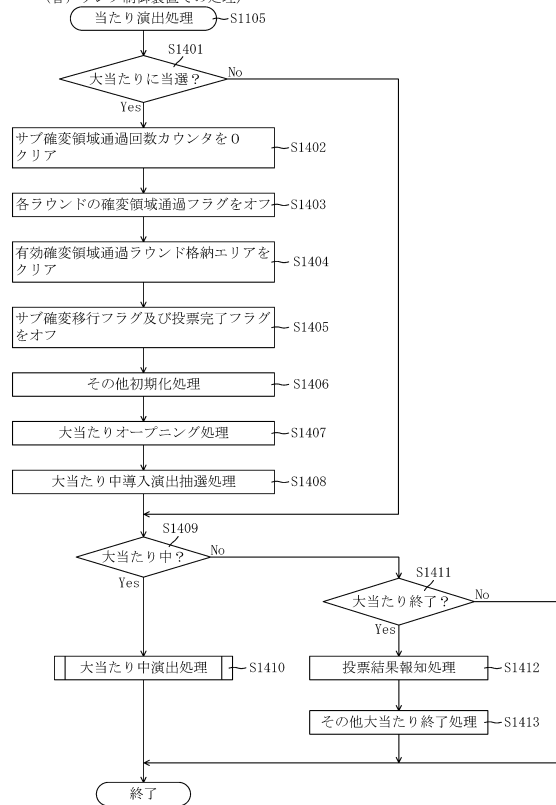
【 ㊦ 3 3 7 】

(音声ランプ制御装置での処理)



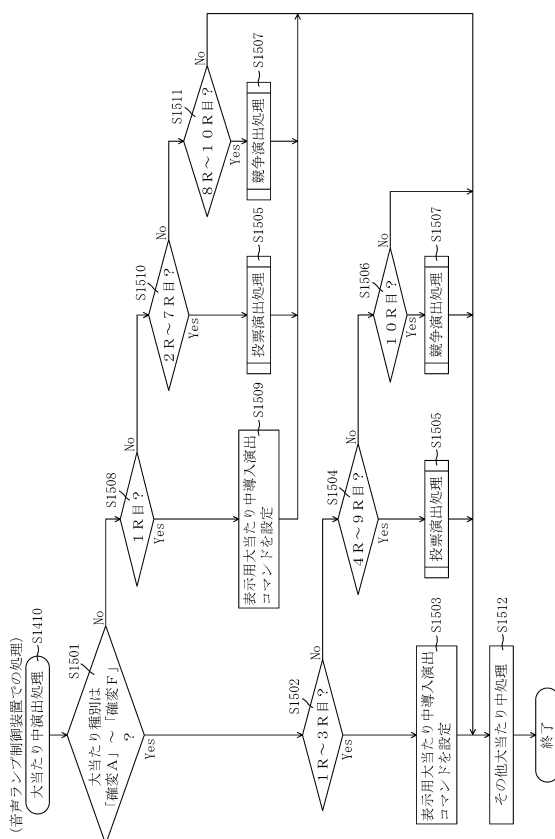
【 図 3 3 8 】

(音声ランプ制御装置での処理)



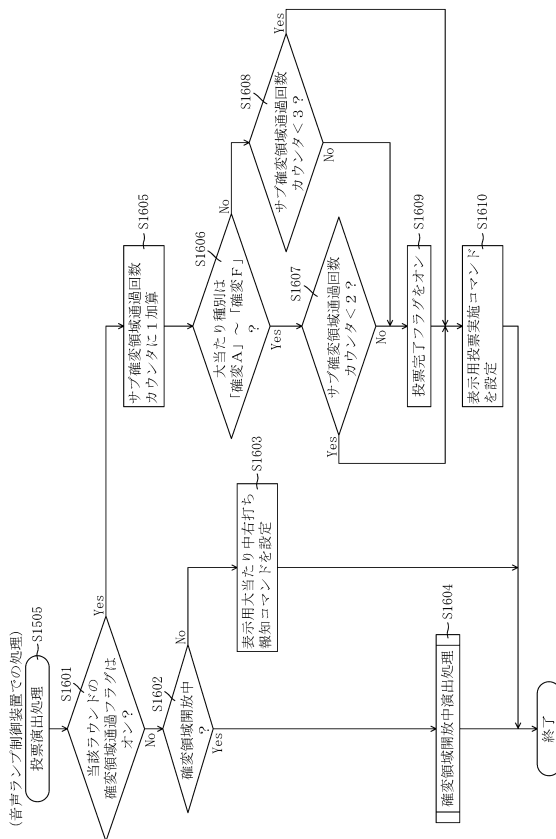
【 図 3 3 9 】

(音声ランプ制御装置での処理)

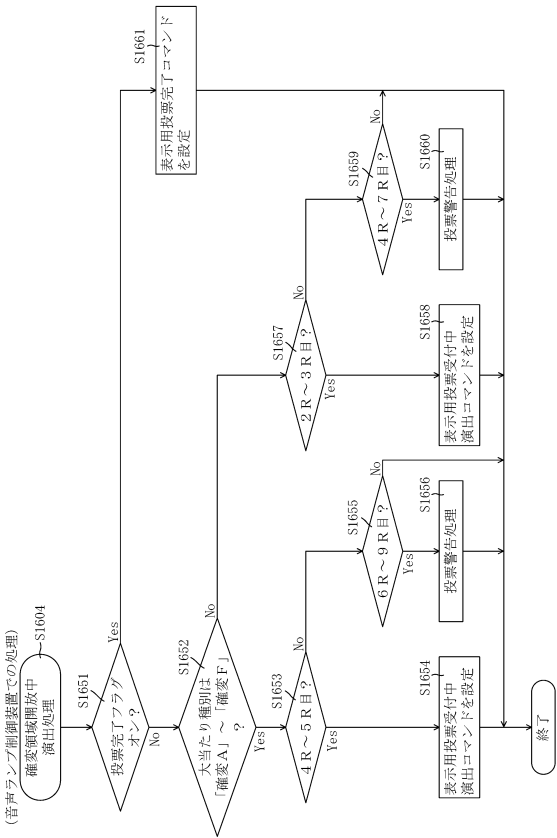


【 図 3 4 0 】

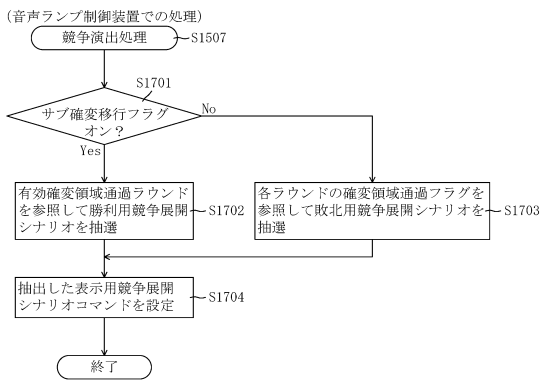
(音声ランプ制御装置での処理)



【図 3 4 1】



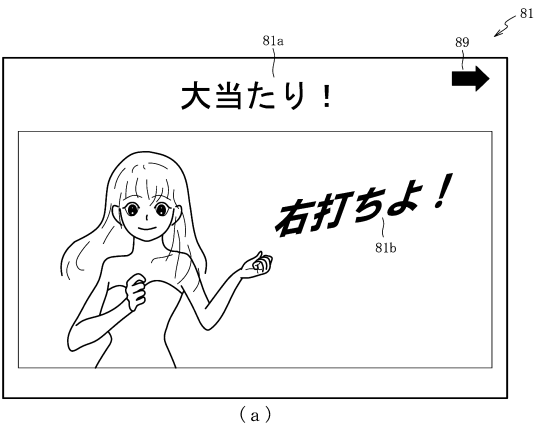
【図 3 4 2】



10

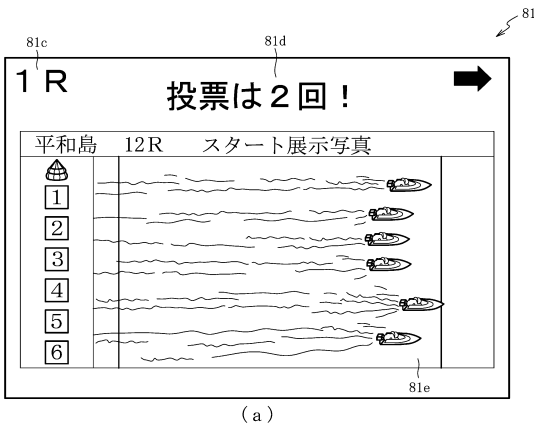
20

【図 3 4 3】



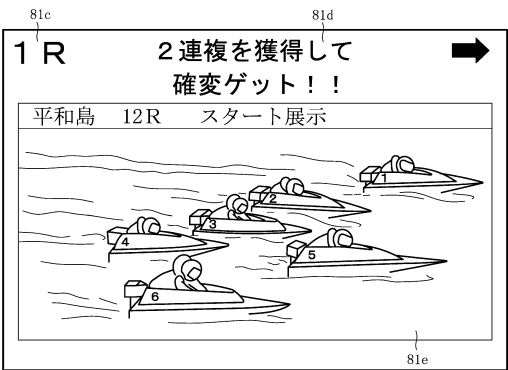
(a)

【図 3 4 4】

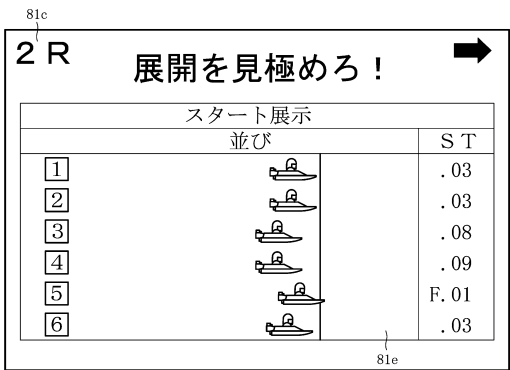


(a)

30



(b)



(b)

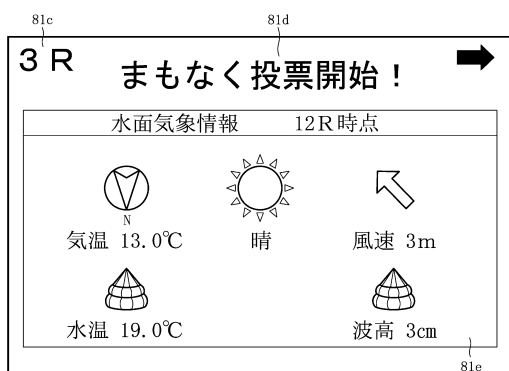
40

50

【 図 3 4 5 】

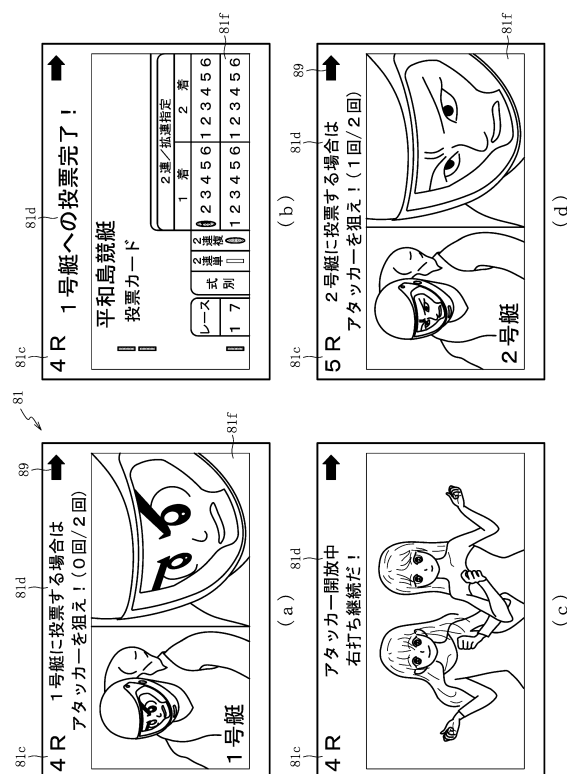


(a)



(b)

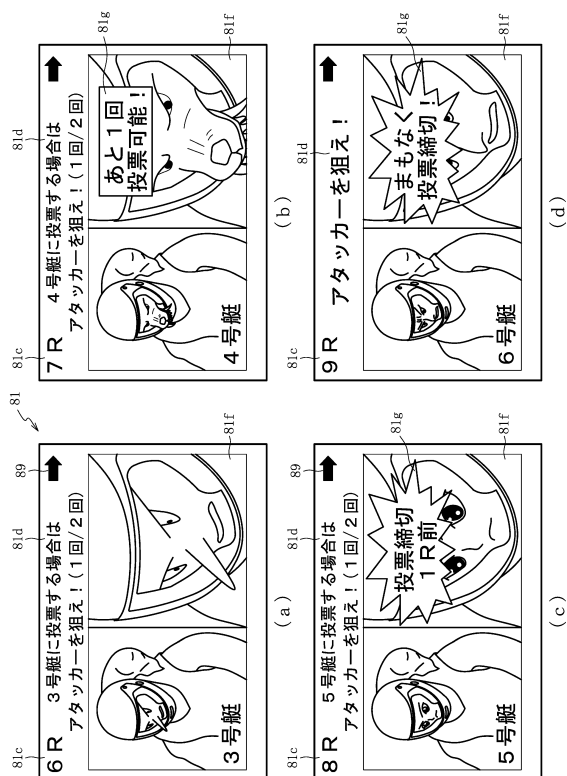
【 図 3 4 6 】



(a)

(c)

【 図 3 4 7 】



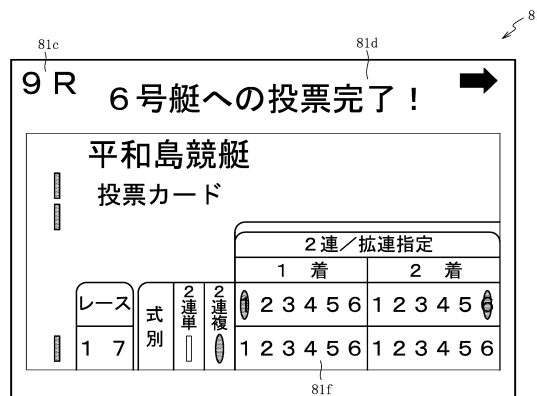
(q)

(p)

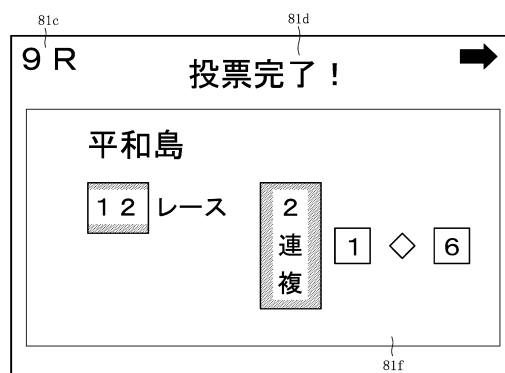
(a)

(c)

【 図 3 4 8 】

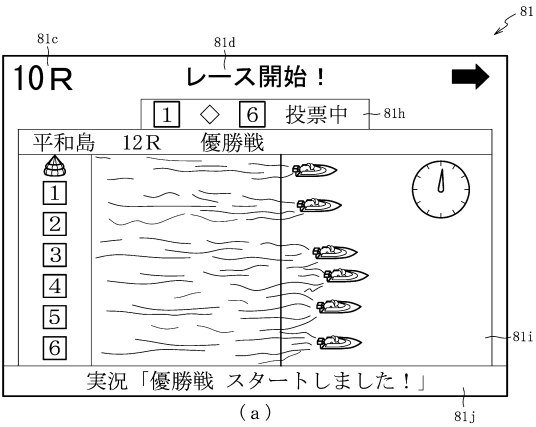


(a)

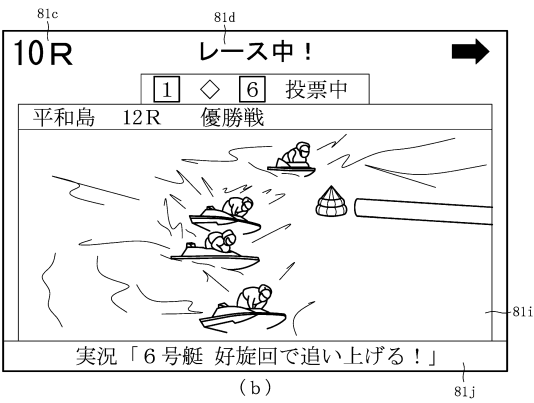
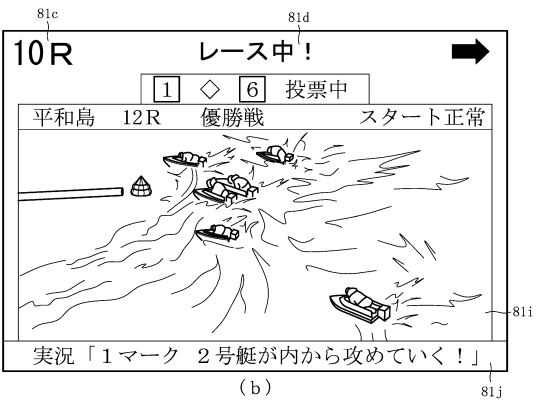
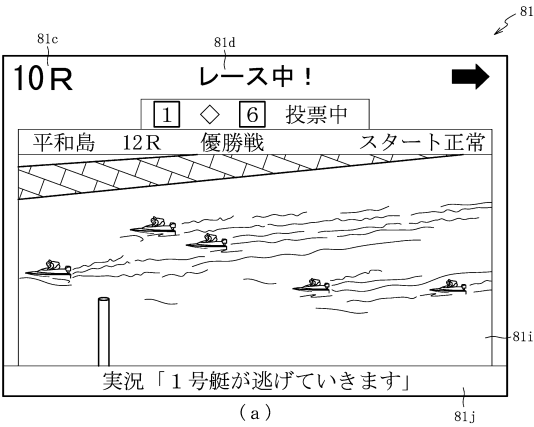


(b)

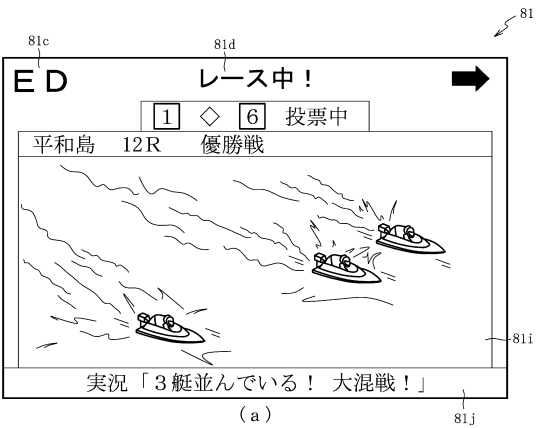
【図 3 4 9】



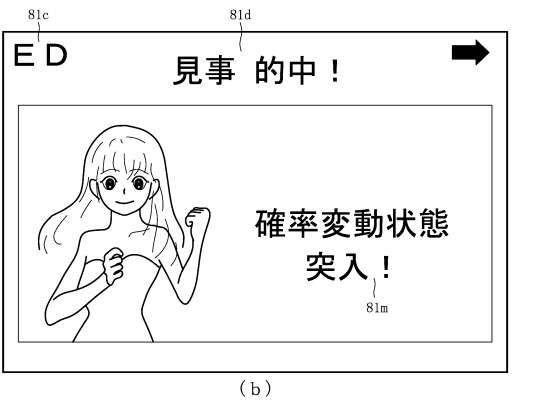
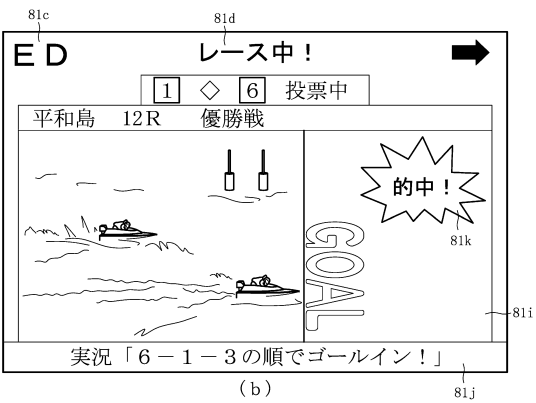
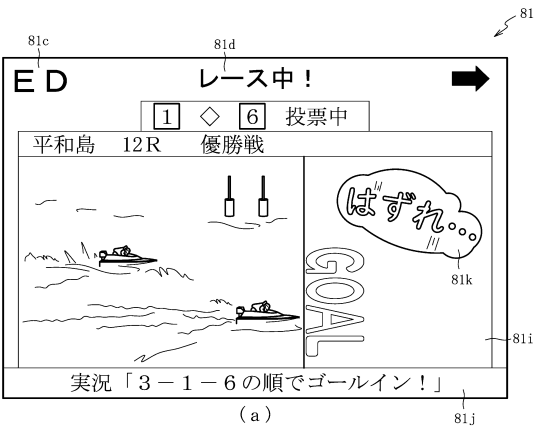
【図 3 5 0】



【図 3 5 1】



【図 3 5 2】



10

20

30

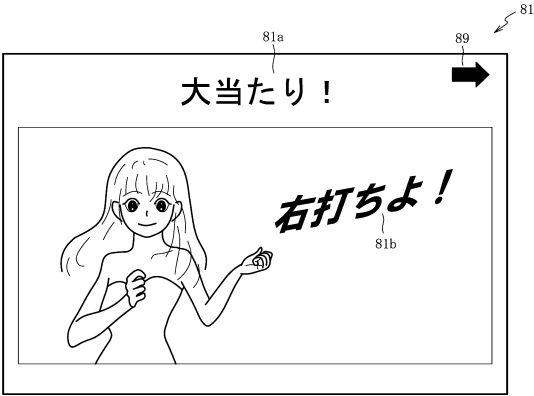
40

50

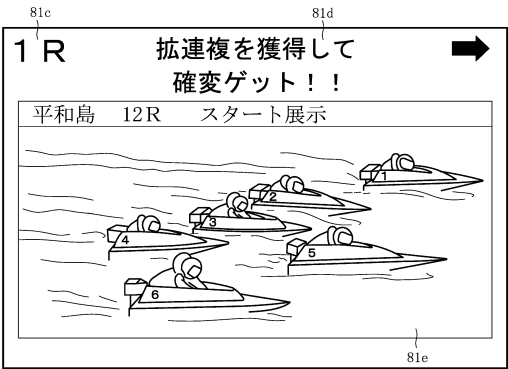
【図 3 5 3】



【図 3 5 4】

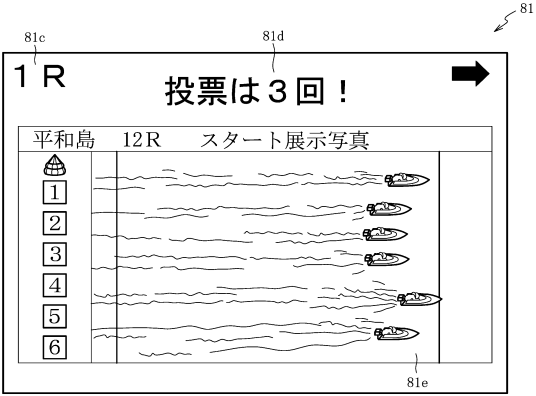


(a)



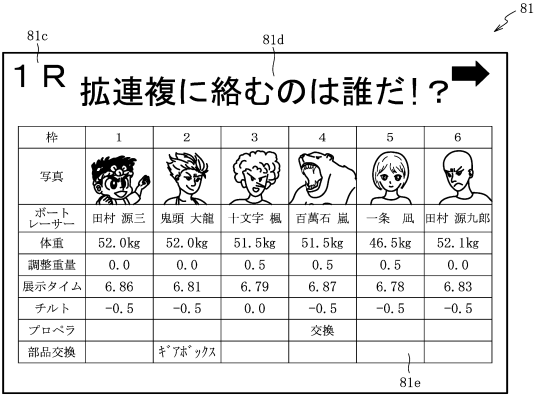
(b)

【図 3 5 5】

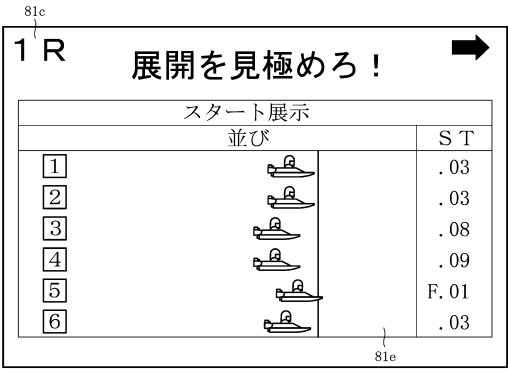


(a)

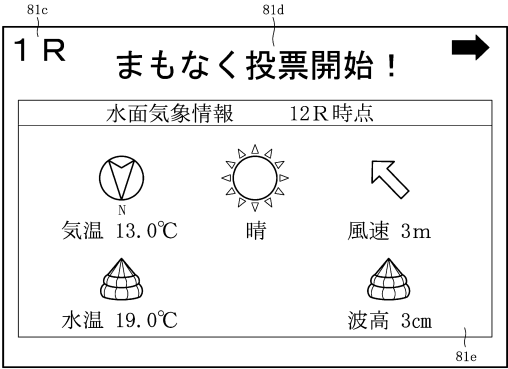
【図 3 5 6】



(a)



(b)



(b)

10

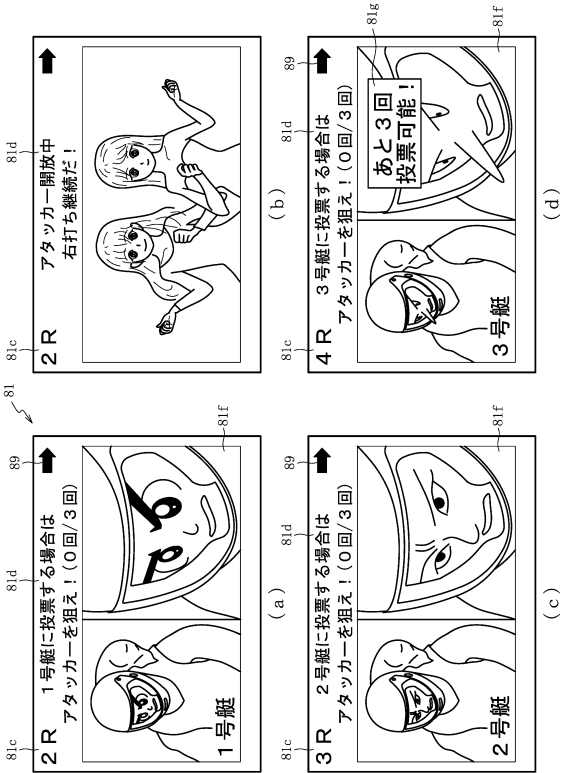
20

30

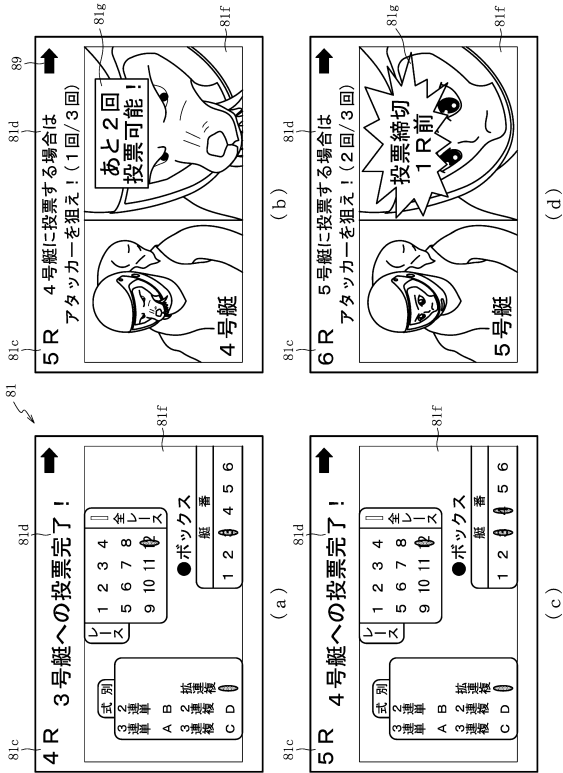
40

50

【図 3 5 7】



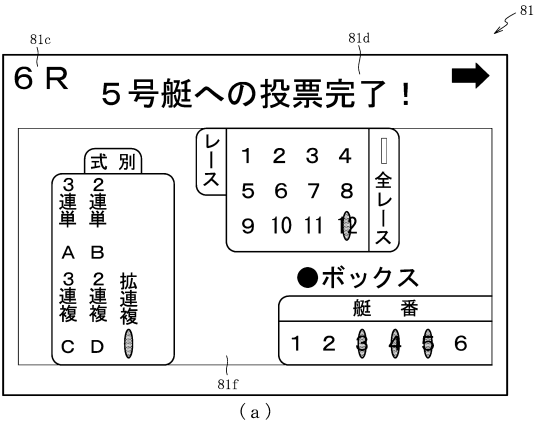
【図 3 5 8】



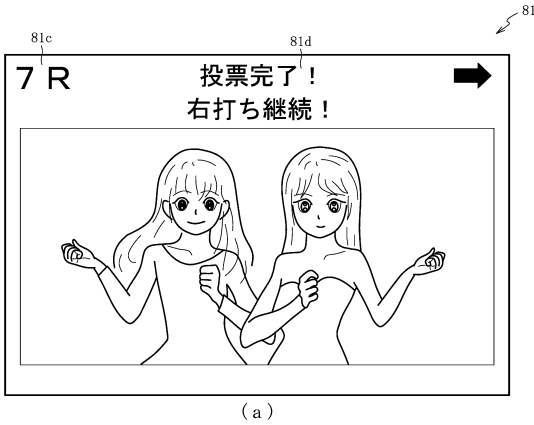
10

20

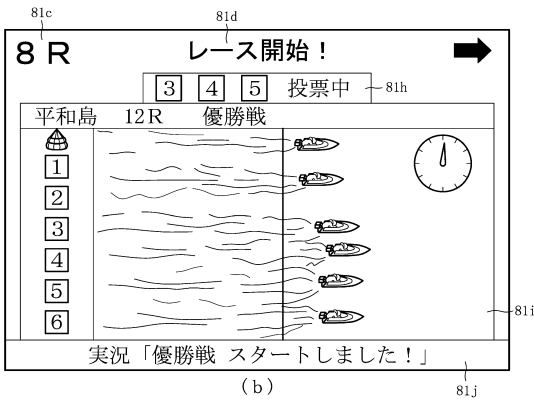
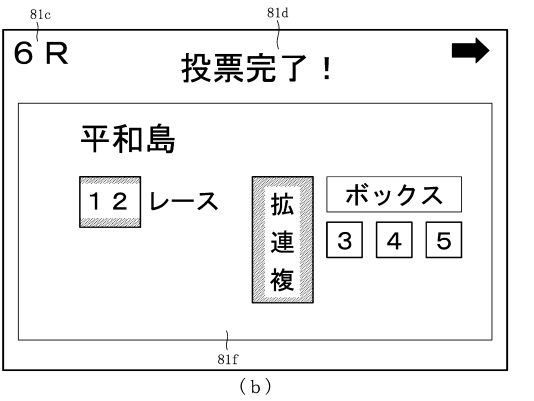
【図 3 5 9】



【図 3 6 0】



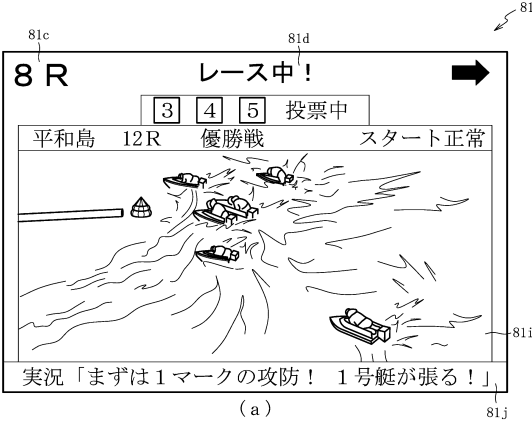
30



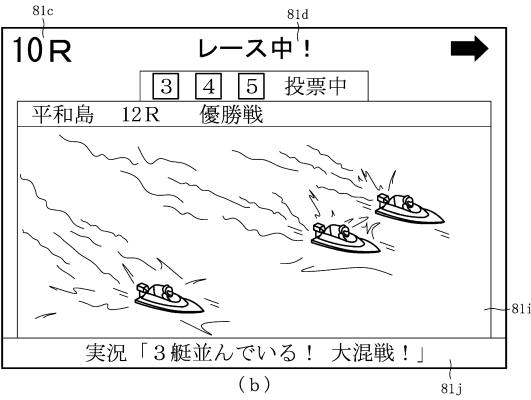
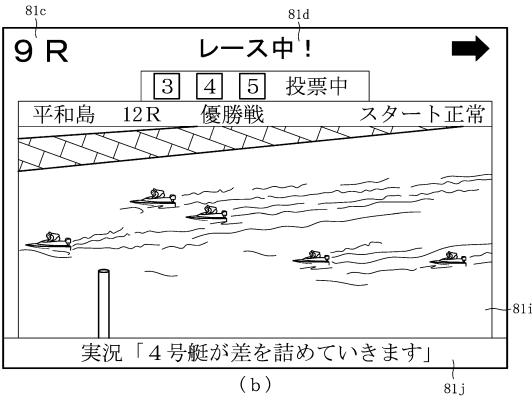
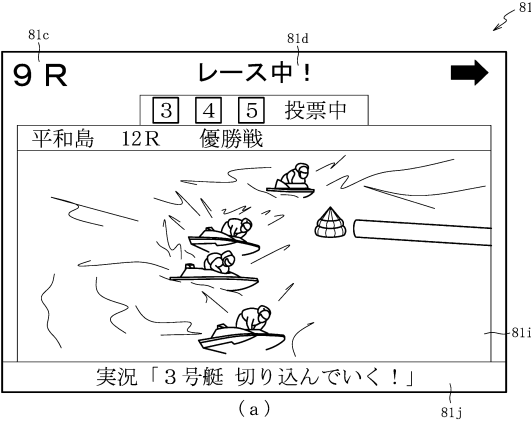
40

50

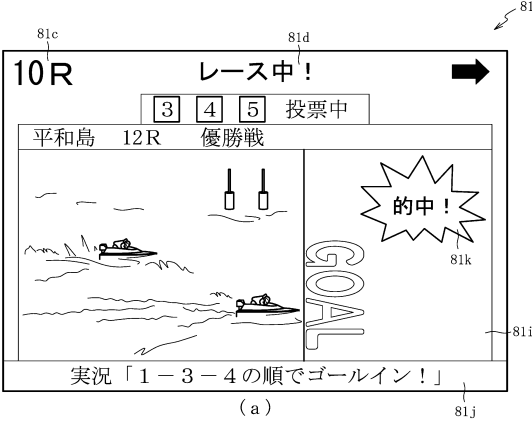
【図 3 6 1】



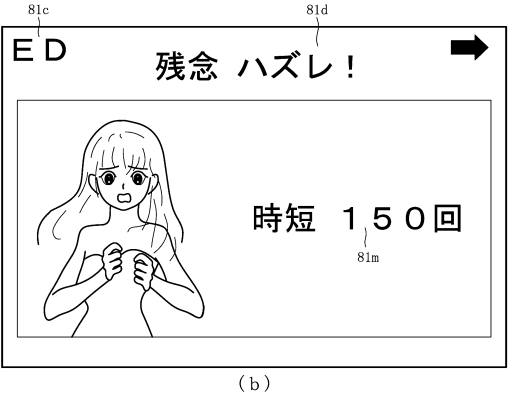
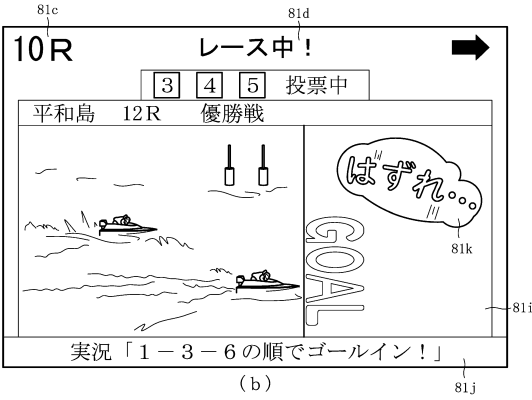
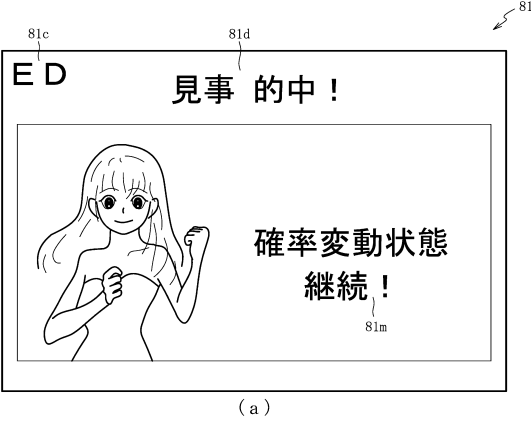
【図 3 6 2】



【図 3 6 3】



【図 3 6 4】



10

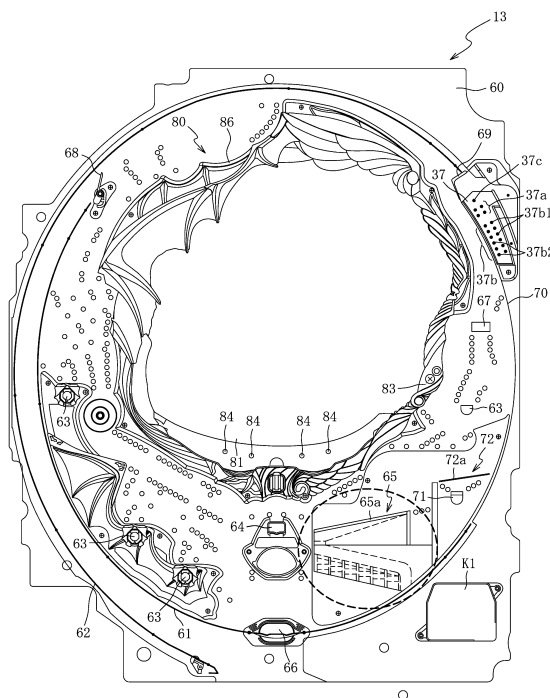
20

30

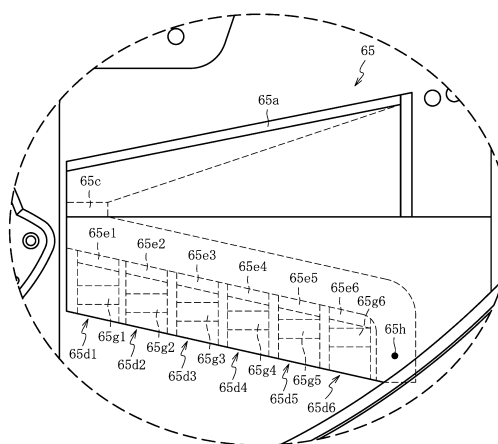
40

50

【 図 3 6 5 】



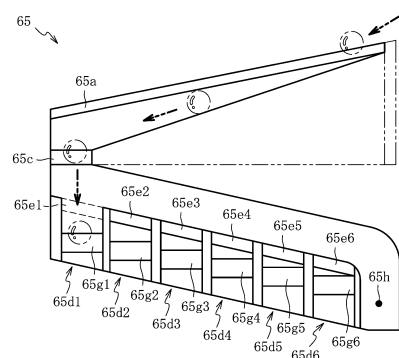
【 図 3 6 6 】



10

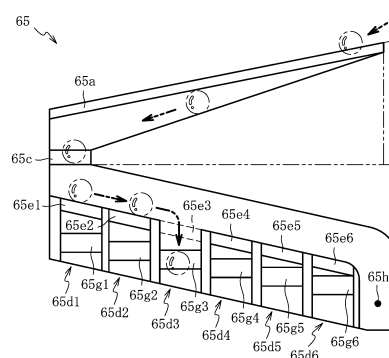
20

【 図 3 6 7 】



(a)

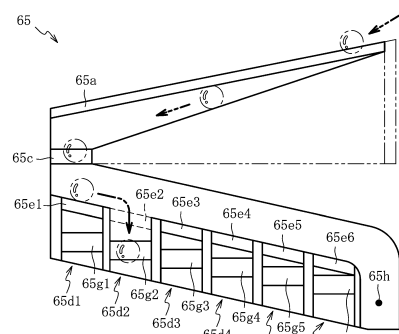
【 図 3 6 8 】



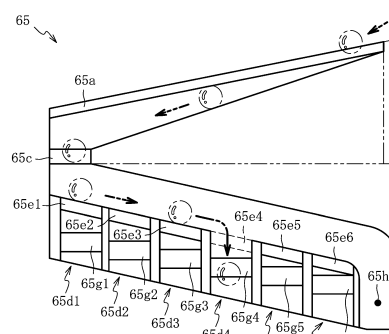
(a)

30

40



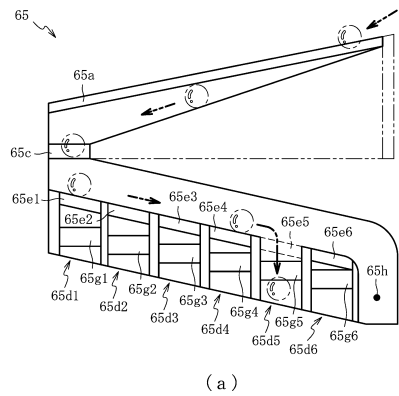
(b)



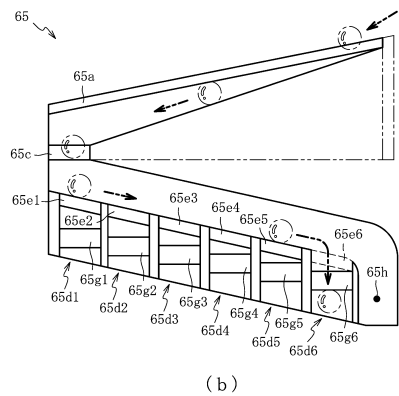
(b)

50

【図 3 6 9】

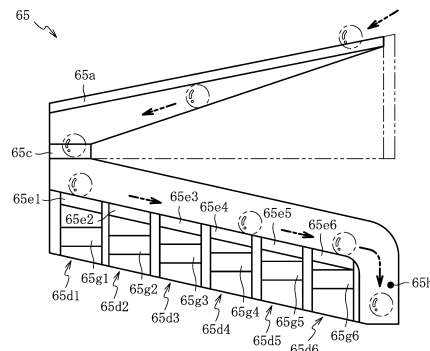


(a)



(b)

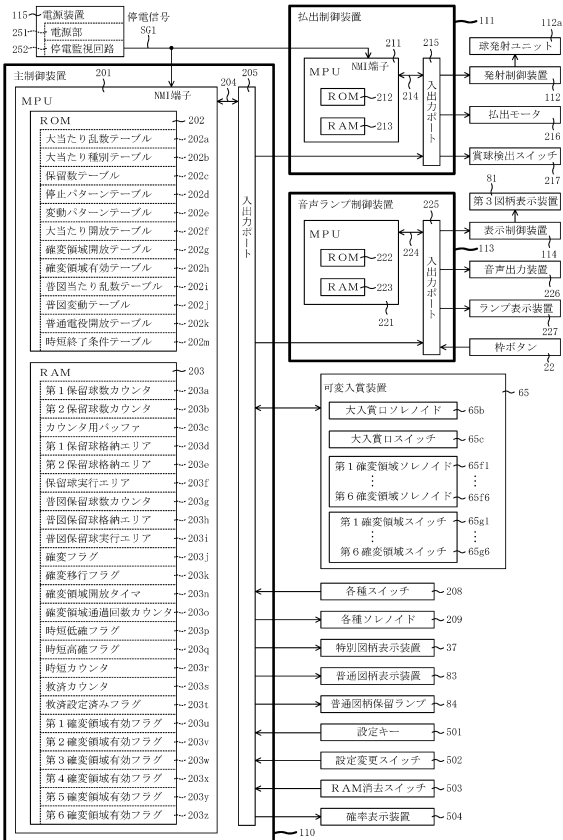
【図 3 7 0】



10

20

【図 3 7 1】



【図 3 7 2】

202g
↙

大当たり種別		ラウンド数										備考
		1 R	2 R	3 R	4 R	5 R	6 R	7 R	8 R	9 R	10 R	
種変A～種変F		—	—	—	第1	第2	第3	第4	第5	第6	—	開放時は可変入賞装置開放から10秒間開放
種変G～種変U		—	第1	第2	第3	第4	第5	第6	—	—	—	

30

40

50

【図 3 7 3】

202h1

↙

特図 1 確変領域有効テーブル											備考
大当たり種別	ラウンド数										
	1 R	2 R	3 R	4 R	5 R	6 R	7 R	8 R	9 R	10 R	
確変 A	—	—	—	第 1	—	—	—	—	—	—	確変領域通過回数カウンタが「2」以上の場合、各確変領域有効フラグをオンしない。
確変 B	—	—	—	—	第 2	—	—	—	—	—	
確変 C	—	—	—	—	—	第 3	—	—	—	—	
確変 D	—	—	—	—	—	—	第 4	—	—	—	
確変 E	—	—	—	—	—	—	—	第 5	—	—	
確変 F	—	—	—	—	—	—	—	—	第 6	—	

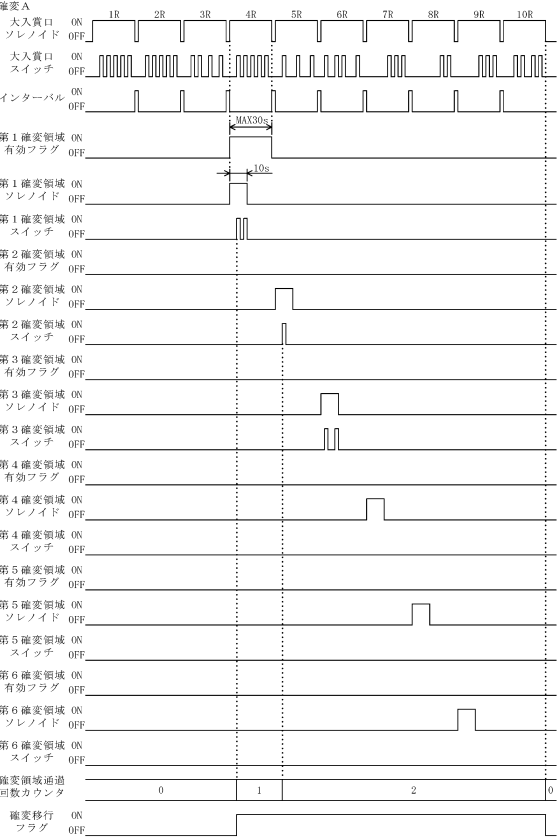
【図 3 7 4】

202h2

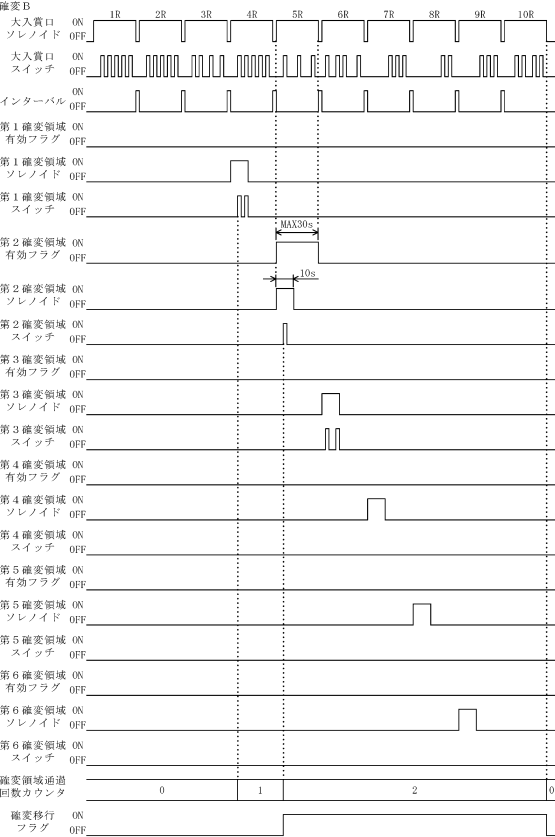
特図 2 確変領域有効テーブル

大当たり種別	ラウンド数										備考
	1 R	2 R	3 R	4 R	5 R	6 R	7 R	8 R	9 R	10 R	
確変 G	—	第 1	第 2	—	—	—	—	—	—	—	確変領域通過回数カウンタが「3」以上の場合、各確変領域有効フラグをオンしない。
確変 H	—	第 1	—	第 3	—	—	—	—	—	—	
確変 I	—	第 1	—	—	第 4	—	—	—	—	—	
確変 J	—	第 1	—	—	—	第 5	—	—	—	—	
確変 K	—	第 1	—	—	—	—	第 6	—	—	—	
確変 L	—	—	第 2	第 3	—	—	—	—	—	—	
確変 M	—	—	第 2	—	第 4	—	—	—	—	—	
確変 N	—	—	第 2	—	—	第 5	—	—	—	—	
確変 O	—	—	第 2	—	—	—	第 6	—	—	—	
確変 P	—	—	—	第 3	第 4	—	—	—	—	—	
確変 Q	—	—	—	第 3	—	第 5	—	—	—	—	
確変 R	—	—	—	第 3	—	—	第 6	—	—	—	
確変 S	—	—	—	—	第 4	第 5	—	—	—	—	
確変 T	—	—	—	—	第 4	—	第 6	—	—	—	
確変 U	—	—	—	—	—	第 5	第 6	—	—	—	

【図 3 7 5】



【図 3 7 6】



10

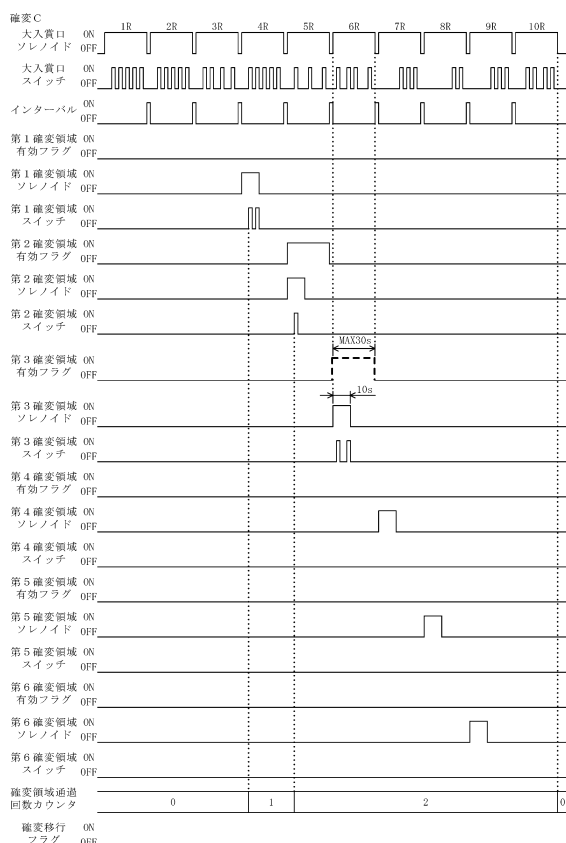
20

30

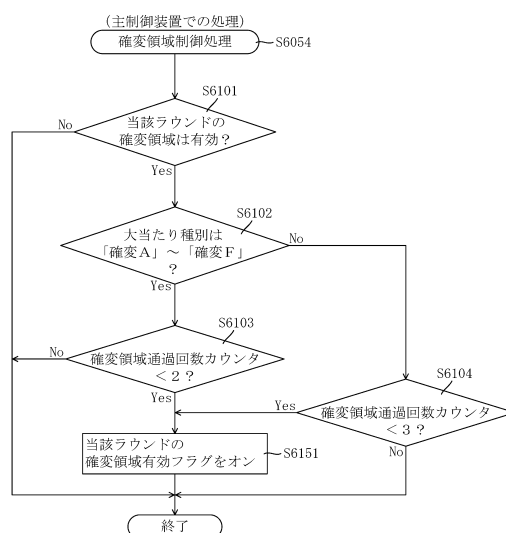
40

50

【 図 3 7 7 】



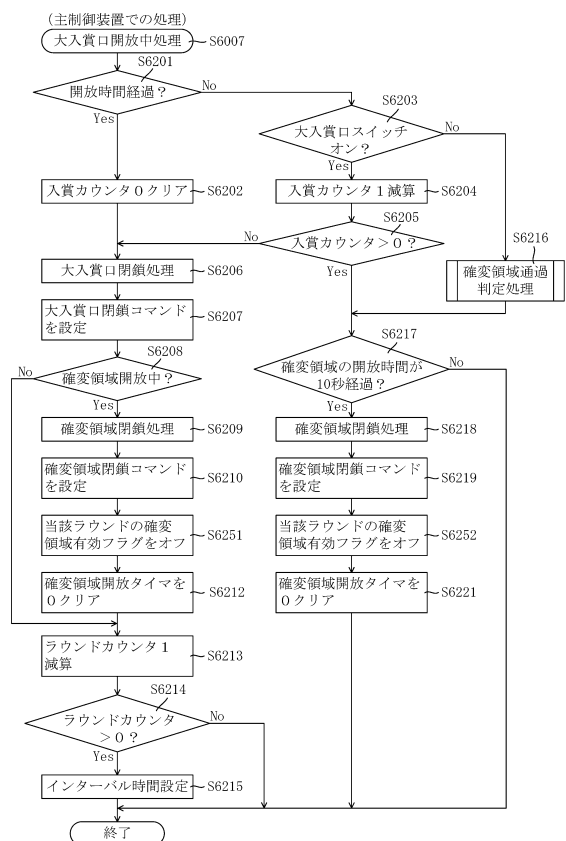
【 図 3 7 8 】



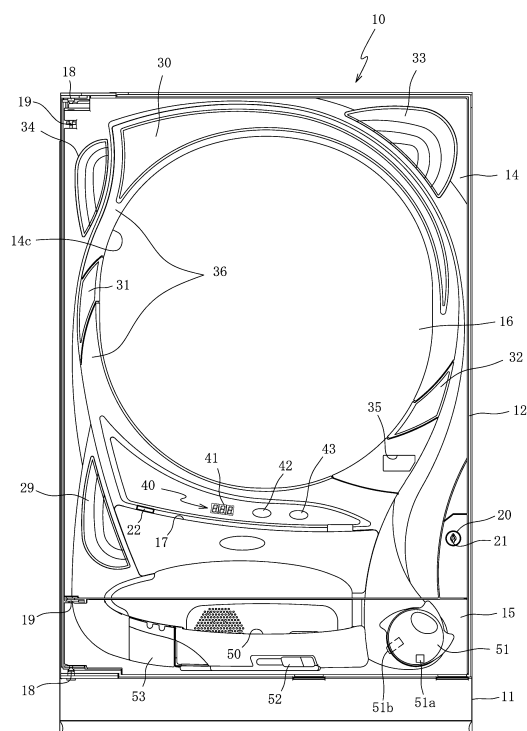
10

20

【 図 3 7 9 】



【図 3 8 0】

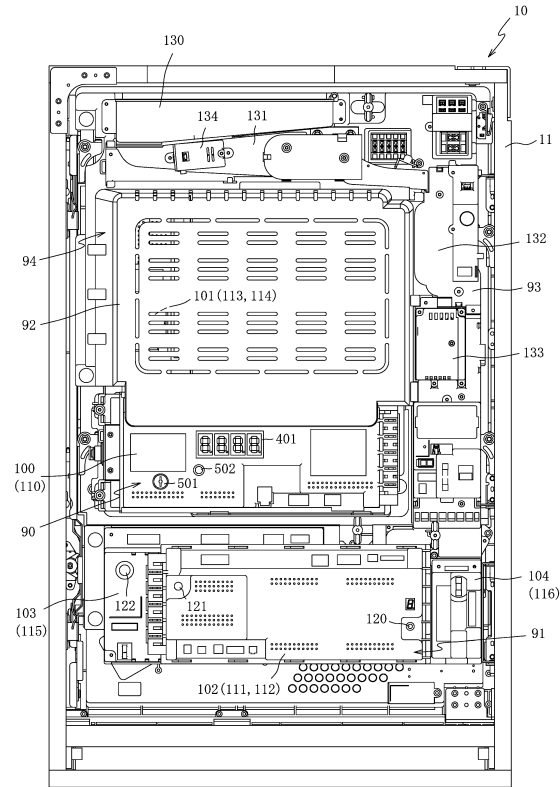


30

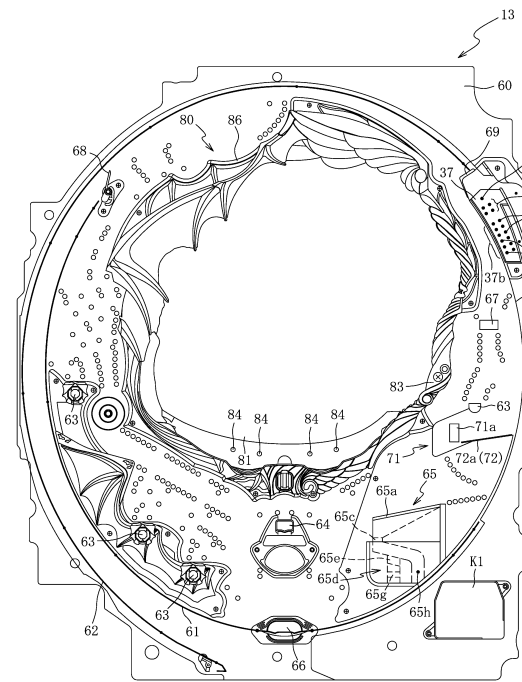
40

50

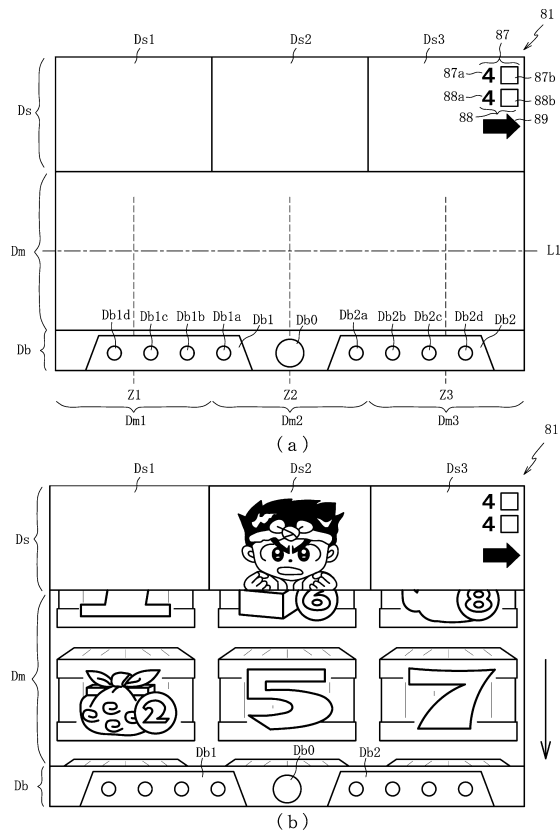
【図 3 8 1】



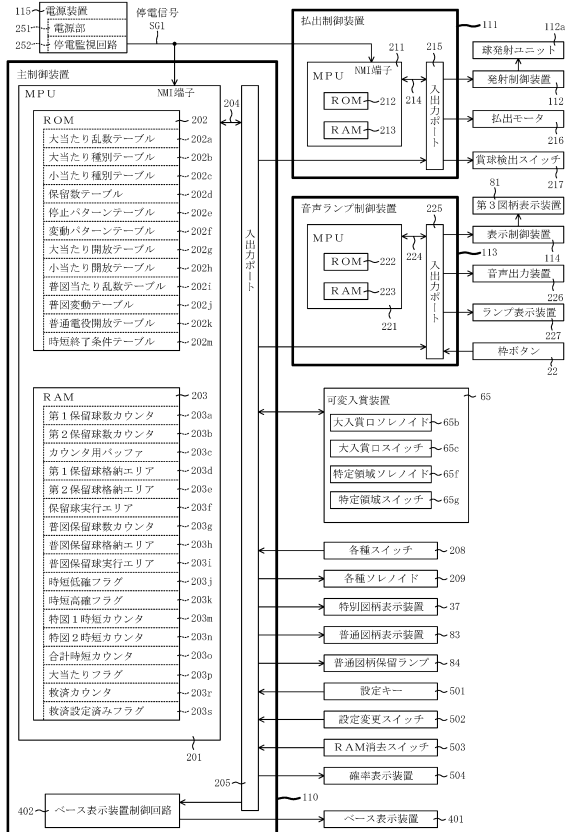
【図 3 8 2】



【図 3 8 3】



【図 3 8 4】



10

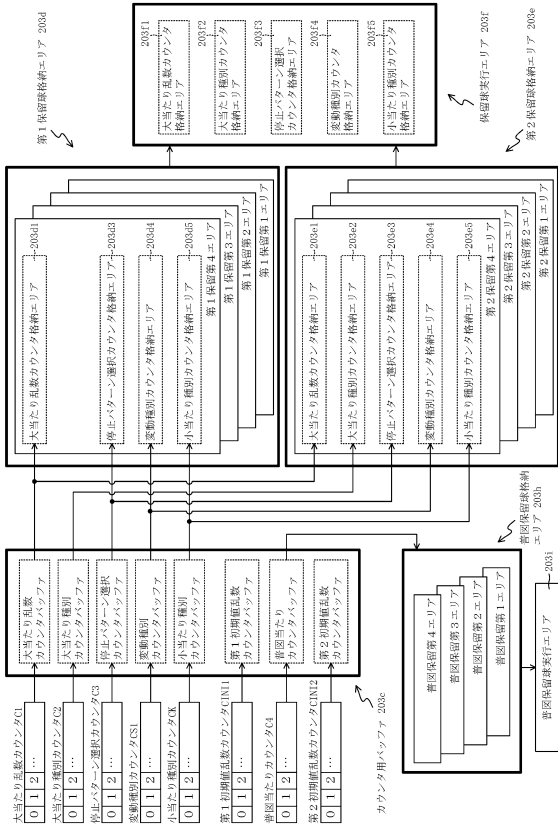
20

30

40

50

【図 3 8 5】



【図 3 8 6】

特図1 小当たり乱数テーブル

設定値	小当たり	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0, 1	2個	—	2~1551	1552~9999
2	0~2	3個	—	3~1552	1553~9999
3	0~3	4個	—	4~1553	1554~9999

特図2 小当たり乱数テーブル

設定値	小当たり	乱数値	個数	乱数値	個数
1	0, 1	2個	—	2~1551	1552~9999
2	0~2	3個	—	3~1552	1553~9999
3	0~3	4個	—	4~1553	1554~9999

【図 3 8 7】

特図2 小当たり種別テーブル

遊技状態	小当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数 (特図2変動回数)
通常遊技状態	0~99	100%	10R	5回
普図低確時間短縮状態				
普図高確時間短縮状態				

【図 3 8 8】

特図1 小当たり種別テーブル

遊技状態	小当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数 (特図2変動回数)
通常遊技状態	0~99	100%	10R	5回
普図低確時間短縮状態				
普図高確時間短縮状態				

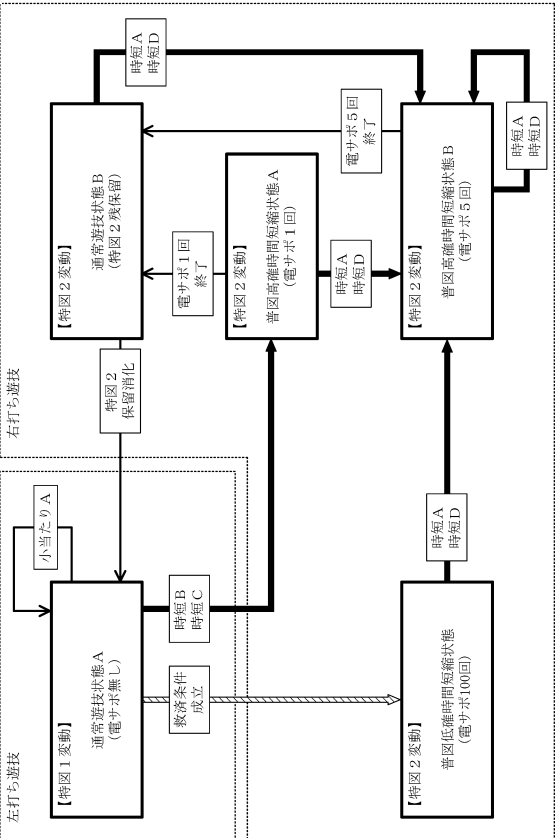
特図2 小当たり種別テーブル

遊技状態	小当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数 (特図2変動回数)
通常遊技状態	0~99	100%	10R	5回
普図低確時間短縮状態				
普図高確時間短縮状態				

【図 3 8 9】

遊技状態別遊技仕様						
遊技状態	移行契機	普図確率	奨励 発射能様	主要 入賞元	特図 1 変動時間 (秒)	特図 2 変動時間 (秒)
通常遊技状態 A	初期状態 小当たり A 当選 (特定領域非通過) 通常遊技状態 B 終了	低	左	特図 1	5~210	5~190
普図高確時間短縮状態 A (電サポ 1 回)	通常遊技状態 A で時短 B・C 当選	高	右	特図 2	2~190	70, 80
普図高確時間短縮状態 B (電サポ 5 回)	時短 A・D 当選 (時間短縮状態で時短 B・C 当選)	高	右	特図 2	2~190	15~190
通常遊技状態 B (特図 2 残保留)	普図高確時間短縮状態 A・B 終了	低	—	—	—	15~190
普図低確時間短縮状態	敗渇条件成立 (普図低確率状態で 800 回転)	低	右	特図 2	2~190	15~190
備考						
					特図 2 変動時間 (秒)	右打ち禁止量知
					特図 2 変動時間 (秒)	右打ち量知
					特図 2 変動時間 (秒)	右打ち量知
					特図 2 変動時間 (秒)	右打ち量知
					特図 2 変動時間 (秒)	右打ち量知
					特図 2 変動時間 (秒)	右打ち量知

【図 3 9 0】



【図 3 9 1】

特図 1 用保留数テーブル					
遊技状態	当否	特図 1 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態	ハズレ	A テーブル			B テーブル
	小当たり (時短 C)	C テーブル			
	小当たり (時短 B)	D テーブル			
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	ハズレ	E テーブル			
	小当たり	D テーブル			

特図 2 用保留数テーブル

遊技状態	当否	特図 2 保留球数			
		1 個	2 個	3 個	4 個
通常遊技状態 A	ハズレ	A テーブル			B テーブル
	大当たり 小当たり	C テーブル			
	ハズレ	F テーブル			
普図高確時間短縮状態 A 普図高確時間短縮状態 B (5 回転目)	大当たり 小当たり	F テーブル			
	ハズレ	A テーブル			
普図高確時間短縮状態 B (1~4 回転目) 普図低確時間短縮状態 通常遊技状態 B	大当たり 小当たり	D テーブル			

【図 3 9 2】

A テーブル			
種別	演出態様	停止パターン選択カウンタ C3	
E0	非リーチ	ロング	0~74
E1		ミドル	-
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	75~94
E4	スーパーリーチ	-	95~97
E5	スペシャルリーチ	-	98, 99
E6	ノーマルリーチ (昇格演出)	-	-
E7	スーパーリーチ (昇格演出)	-	-
E8	スペシャルリーチ (昇格演出)	-	-
E9	特殊変動	-	-

B テーブル

B テーブル			
種別	演出態様	停止パターン選択カウンタ C3	
E0	非リーチ	ロング	-
E1		ミドル	0~74
E2		ショート	-
E3	ノーマルリーチ	-	75~94
E4	スーパーリーチ	-	95~97
E5	スペシャルリーチ	-	98, 99
E6	ノーマルリーチ (昇格演出)	-	-
E7	スーパーリーチ (昇格演出)	-	-
E8	スペシャルリーチ (昇格演出)	-	-
E9	特殊変動	-	-

【図 3 9 3】

202e3

Cテーブル

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング
E1		ミドル
E2		ショート
E3	ノーマルリーチ	-
E4	スーパーリーチ	0~2
E5	スペシャルリーチ	3~20
E6	ノーマルリーチ (昇格演出)	-
E7	スーパーリーチ (昇格演出)	21~50
E8	スペシャルリーチ (昇格演出)	-
E9	特殊変動	51,52

(a)

202e4

Dテーブル

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング
E1		ミドル
E2		ショート
E3	ノーマルリーチ	-
E4	スーパーリーチ	0~4
E5	スペシャルリーチ	5~39
E6	ノーマルリーチ (昇格演出)	-
E7	スーパーリーチ (昇格演出)	40~99
E8	スペシャルリーチ (昇格演出)	-
E9	特殊変動	-

(b)

【図 3 9 4】

202e5

Eテーブル

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング
E1		ミドル
E2		ショート
E3	ノーマルリーチ	-
E4	スーパーリーチ	0~99
E5	スペシャルリーチ	-
E6	ノーマルリーチ (昇格演出)	-
E7	スーパーリーチ (昇格演出)	-
E8	スペシャルリーチ (昇格演出)	-
E9	特殊変動	-

(a)

202e6

Fテーブル

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ	ロング
E1		ミドル
E2		ショート
E3	ノーマルリーチ	-
E4	スーパーリーチ	-
E5	スペシャルリーチ	-
E6	ノーマルリーチ (昇格演出)	-
E7	スーパーリーチ (昇格演出)	-
E8	スペシャルリーチ (昇格演出)	-
E9	特殊変動	0~99

(b)

【図 3 9 5】

202f1

特図 1 ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン(演出要素の構成)
E0	非リーチ・ロング	0~9	15	高速変動(長)+低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0~9	5	高速変動(中)のみ
E2	非リーチ・ショート	0~9	2	高速変動(短)のみ
E3	ノーマルリーチ	0~9	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0~9	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0~9	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ

(a)

202f2

特図 1 小当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン(演出要素の構成)
E3	ノーマルリーチ	0~2	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0~3	30	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0~4	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ+再変動
E6	ノーマルリーチ	0~3	70	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ+再変動
E7	スーパーリーチ	0~4	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ+再変動
E8	スペシャルリーチ	0~5	190	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ+再変動
E9	特殊変動	0~2	40	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+昇格演出
E0	ノーマルリーチ	3~9	50	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+再変動
E1	スーパーリーチ	0~3	80	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ+再変動
E2	スペシャルリーチ	4~9	90	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ+再変動
E3	ノーマルリーチ	0~4	200	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ+再変動
E4	スーパーリーチ	0~5	210	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ+再変動

(b)

【図 3 9 6】

202f3

特図 2 ハズレ用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン(演出要素の構成)
E0	非リーチ・ロング	0~9	15	高速変動(長)+低速変動
E1	非リーチ・ミドル	0~9	5	高速変動(中)のみ
E2	非リーチ・ショート	0~9	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ
E3	ノーマルリーチ	0~9	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0~9	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0~9	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ
E9	特殊変動	0~9	70	特殊変動

(a)

202f4

特図 2 大当たり・小当たり用変動パターンテーブル

種別	演出態様	変動種別 カウンタ値CS1	変動時間 (秒)	変動パターン(演出要素の構成)
E3	ノーマルリーチ	0~2	20	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ
E4	スーパーリーチ	0~3	30	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ
E5	スペシャルリーチ	0~4	60	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ
E6	ノーマルリーチ	3~9	70	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ
E7	スーパーリーチ	0~4	180	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ
E8	スペシャルリーチ	5~9	190	高速変動(長)+低速変動+ノーマルリーチ+スーパーリーチ
E9	特殊変動	0~4	70	特殊変動
E0	ノーマルリーチ	5~9	80	特殊変動+再変動

(b)

10

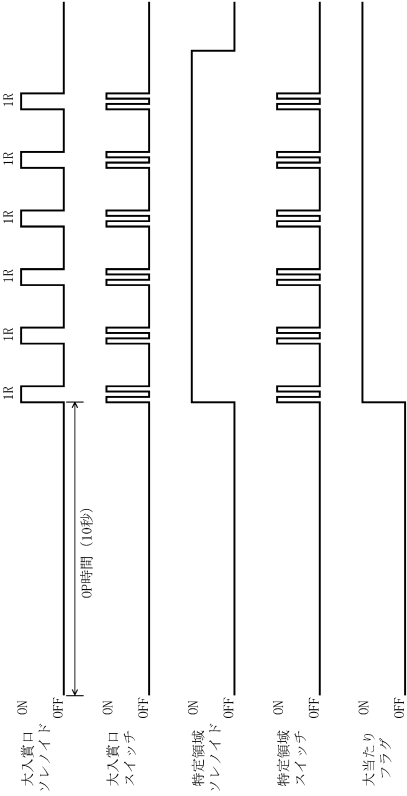
20

30

40

50

時短B・C（通常遊技状態Aー特定領域通過）



【図 3 9 9】

【図 3 9 7】

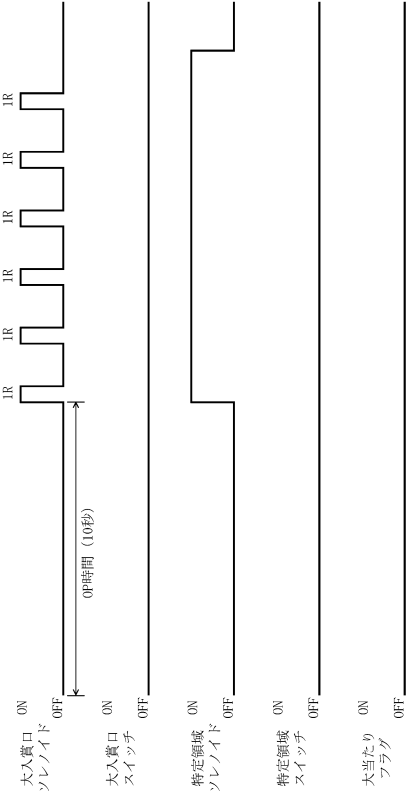
202g

遊技状態	大当たり 種別	小当たり 種別	開放 入賞口	ラウンド 回数	OP時間 (秒)	IT時間 (秒)	ED時間 (秒)	最大 開放時間 (秒)	最大 入賞回数	賞球数	大当たり終了後 移行遊技状態	備考
通常遊技状態A	—	時短B	—	4回	30秒	1秒	30秒	10回	10個	10個	大当たり終了後 通常遊技状態A 時短短縮状態A	OP時間は小当たり(1R)で 特定領域通過時の大当たり (2R)移行時の時間
	—	時短C	—	6回	—	—	—	—	—	—	—	—
	時短A	—	可変入賞 装置	10回	—	—	—	—	—	—	—	—
第1図高確時間短縮状態 第2図低確時間短縮状態 通常遊技状態B	—	時短B	—	4回	10秒	1秒	10秒	10回	10個	10個	賞球高確 時短短縮状態B	OP時間は小当たり(1R)で 特定領域通過時の大当たり (2R)移行時の時間
	—	時短C	—	6回	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	時短D	—	9回	—	—	—	—	—	—	—	—

大当たり開放テーブル

【図 4 0 0】

小当たりA（通常遊技状態Aー特定領域非通過）

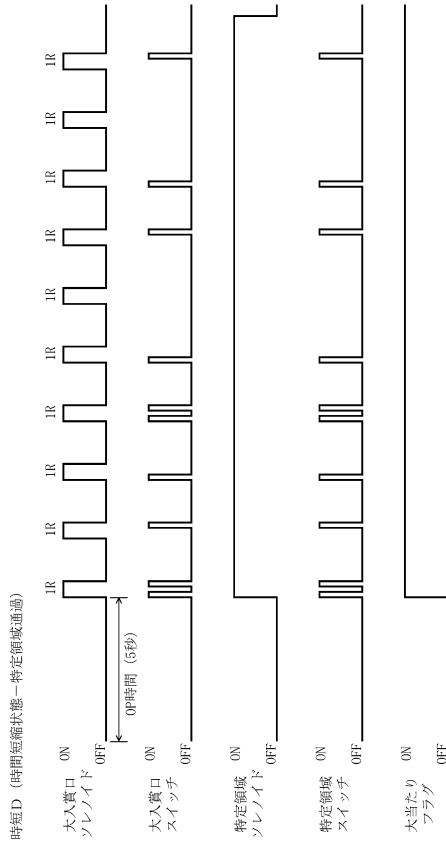


202h

遊技状態	特定種別	小当たり 種別	開放 入賞口	開放 回数	OP時間 (秒)	IT時間 (秒)	ED時間 (秒)	最大 開放時間 (秒)	最大 入賞回数	賞球数	備考
通常遊技状態A	特図1	小当たりA	可変入賞 装置	6回	10秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	10個	(特定領域非通過)
		時短B・C				—	—				特定領域を抜が通過で 大当たり
特図高確時間短縮状態 特図低確時間短縮状態 通常遊技状態B	特図1	小当たりA	可変入賞 装置	6回	5秒	1.2秒	5秒	0.1秒	10個	10個	(特定領域非通過)
		時短B・C				—	—				特定領域を抜が通過で 大当たり
	特図2	小当たりB		10回	5秒	1.2秒	5秒	0.1秒	—	—	(特定領域非通過)
		時短D					—				—

小当たり開放テーブル

【 図 4 0 1 】



【図 4 0 2】

2021

普図当たり乱数テーブル

遊技状態	普図当たり乱数値 (普図当たりカウンタC4の値)
通常遊技状態 普図低確率時間短縮状態	30～99
普図高確率時間短縮状態	1～99

(a)

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	15秒
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	0.1秒

(b)

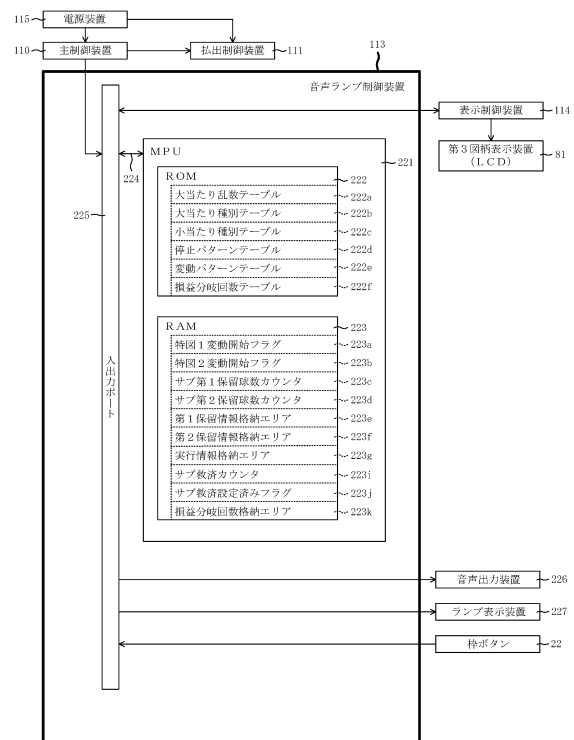
遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル 時間
通常遊技状態	1回	0.1秒	-
普図高確時間短縮状態 普図低確時間短縮状態	1回	5.8秒	-

(c)

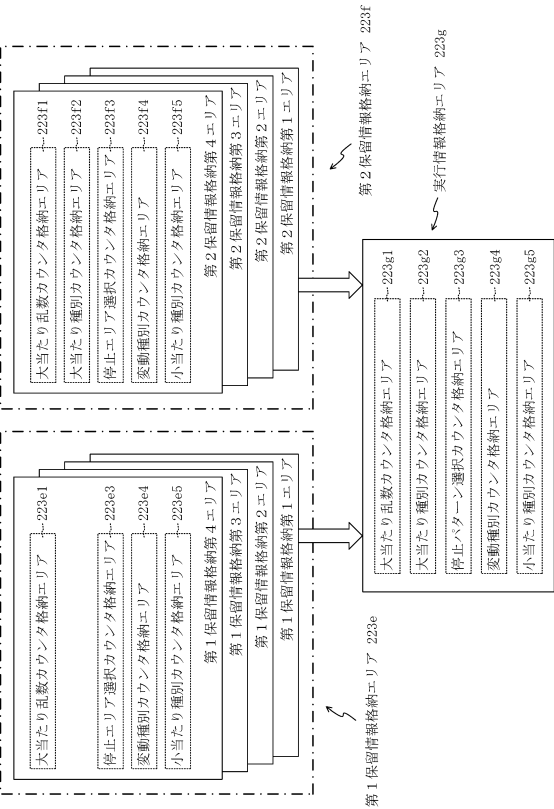
【 図 4 0 3 】

時短終了条件テーブル	大当たり種別	小当たり種別	時短回数			その他
			特図 1 時短回数	特図 2 時短回数	合計 時短回数	
遊技状態						
通常遊技状態 A	—	時短 B・C	7回	1回	8回	
普図常確時間短縮状態 普図定確時間短縮状態 通常遊技状態 B	時短 A	時短 D	7回	5回	12回	
通常遊技状態 (教添条件成立)	—	—	100回	100回	100回	特図低確率状態で 800回変動

【 図 4 0 4 】



【図 4 0 5】



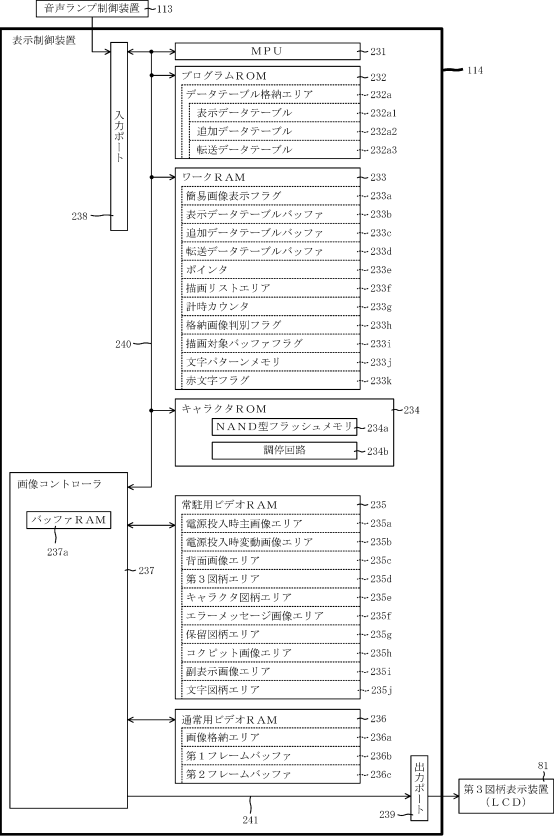
【図 4 0 6】

各状態別の期待獲得枚数		小当たりA (状態B・C) を大当たりさせなかった場合			小当たりAを大当たりさせなかった場合			差分 ($\alpha - \beta$)		
救済条件 成立回数	小当たりA 当選時の 回転数	No.	連荘終了までの 平均獲得枚数 (α)		救済条件 成立時の 平均獲得枚数 (β)					
			回転数	時間 (分)	使用枚数	平均獲得枚数 (β)				
800回転	500回転	1	4,000	300回転	50	3,500	7,000	3,500	70	500
	542回転	2	4,000	258回転	43	3,010	7,000	3,990	63	10
	543回転	3	4,000	257回転	43	2,998	7,000	4,002	63	-2
	600回転	4	4,000	200回転	33	2,333	7,000	4,667	53	-667

【図 4 0 7】

損益分岐回転数テーブル			
救済条件 成立回数	損益分岐回数	大当たり優先 報知期間	救済優先 報知期間
800回転	543回転	0~542回転	543~800回転

【図 4 0 8】



10

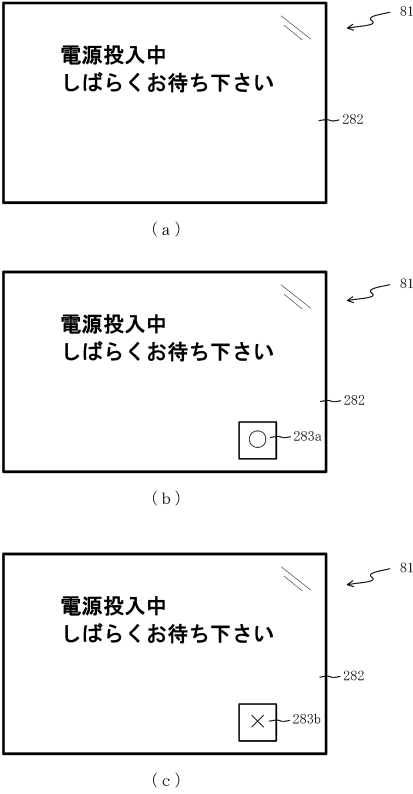
20

30

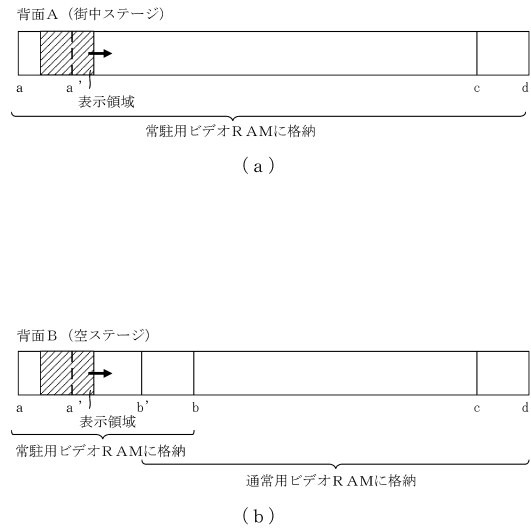
40

50

【図 4 0 9】



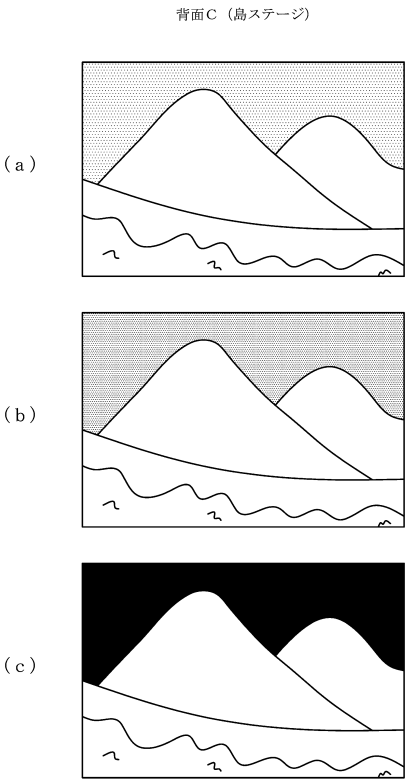
【図 4 1 0】



10

20

【図 4 1 1】



【図 4 1 2】

表示データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像 : 背面種別
	コクビット画像 : コクビット種別
図柄 1	: 図柄種別オフセット
	表示位置座標
	拡大率
	回転角度
	半透明値
	αブレンディング情報
	色情報
	フィルタ指定情報
図柄 2	: . . .
:	:
キャラクタ 1	: キャラクタ種別
	表示位置座標
	拡大率
	回転角度
	半透明値
	αブレンディング情報
	色情報
	フィルタ指定情報
キャラクタ 2	: . . .
:	:
文字図柄 1	: 文字種別
	表示位置座標
	拡大率
	回転角度
	半透明値
	αブレンディング情報
	色情報
	フィルタ指定情報
文字図柄 2	: . . .
:	:
0002H	:
0003H	:
:	:
02F0H	End

30

40

50

【図 4 1 3】

追加データテーブル

232a2

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	Null
⋮	⋮
01F4H	キャラクタ 1 : キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 ⋮
	文字図柄 1 : 文字種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 ⋮
01F5H	⋮
⋮	⋮
02EDH	⋮
02EEH	⋮
02EFH	End

【図 4 1 4】

転送データテーブル

232a3

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ : 格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先頭アドレス
0002H	Null
⋮	⋮
01F4H	転送対象画像データ : 格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先頭アドレス
⋮	⋮
02EFH	End

10

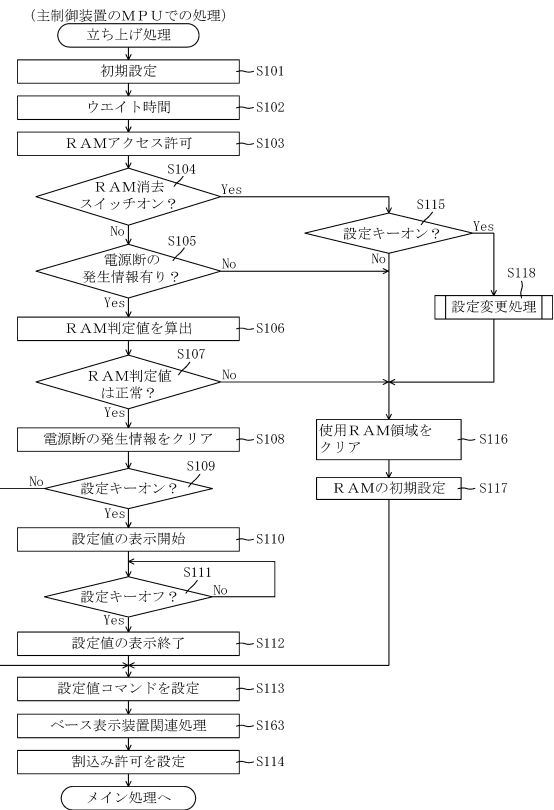
20

【図 4 1 5】

描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	ROM種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄 1	⋮
図柄 2	⋮
⋮	⋮
エフェクト 1	⋮
エフェクト 2	⋮
⋮	⋮
キャラクタ 1	⋮
キャラクタ 2	⋮
⋮	⋮
コクピット画像	⋮
実行図柄	⋮
保留図柄 1	⋮
保留図柄 2	⋮
⋮	⋮
文字図柄 1	⋮
⋮	⋮
エラー図柄	⋮
転送データ	転送対象画像データのROMアドレス RAMアドレス

【図 4 1 6】

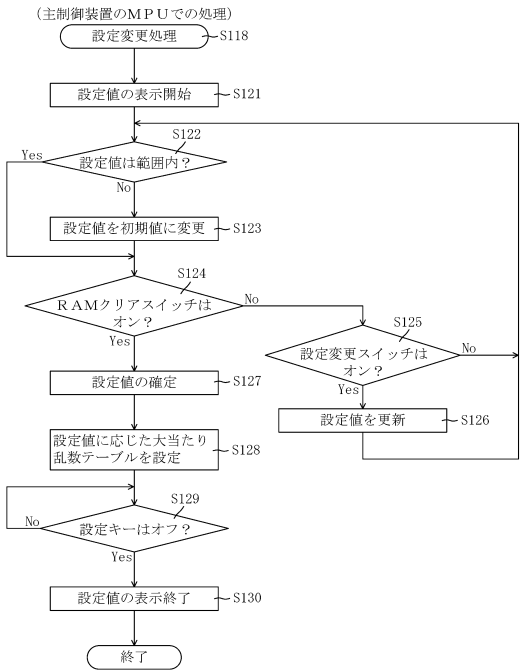


30

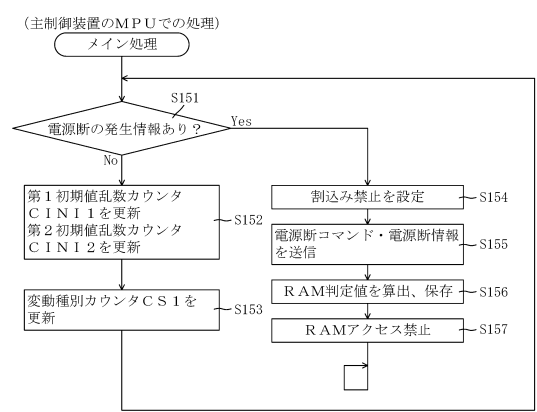
40

50

【図 4 1 7】



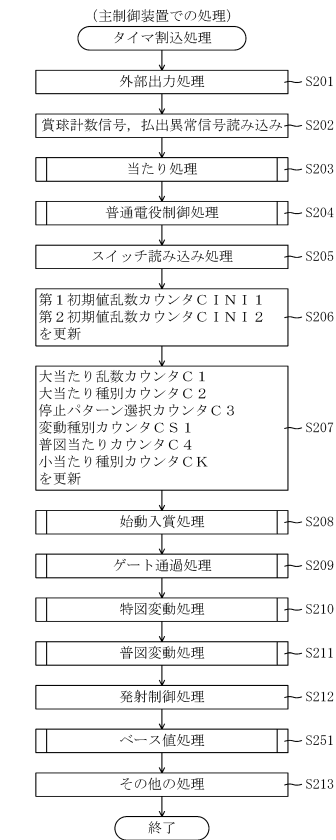
【図 4 1 8】



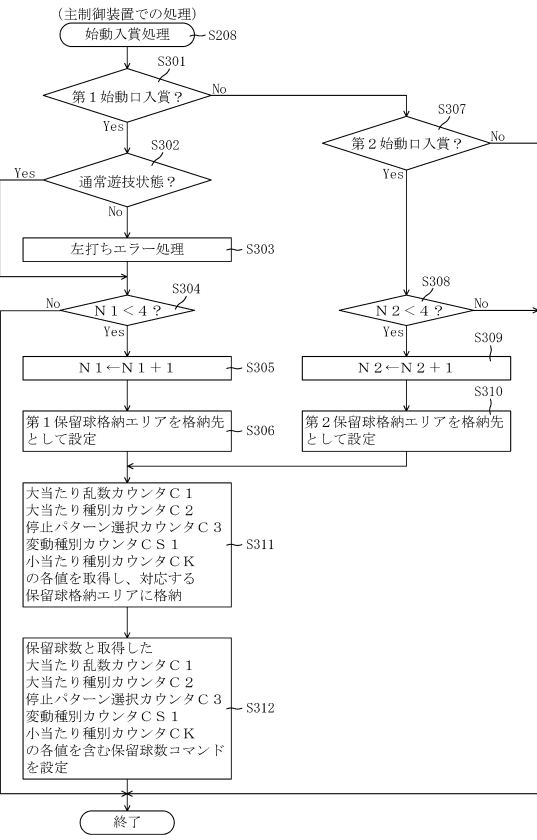
10

20

【図 4 1 9】



【図 4 2 0】

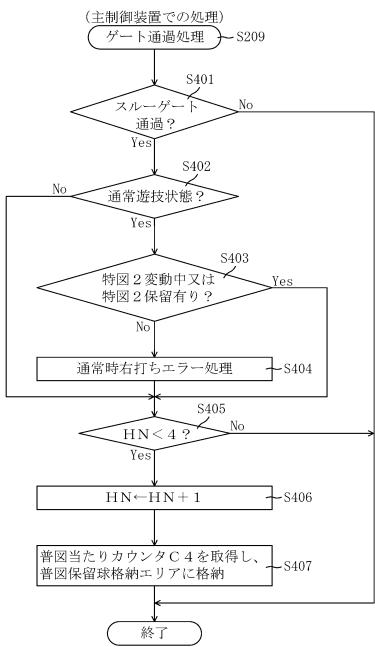


30

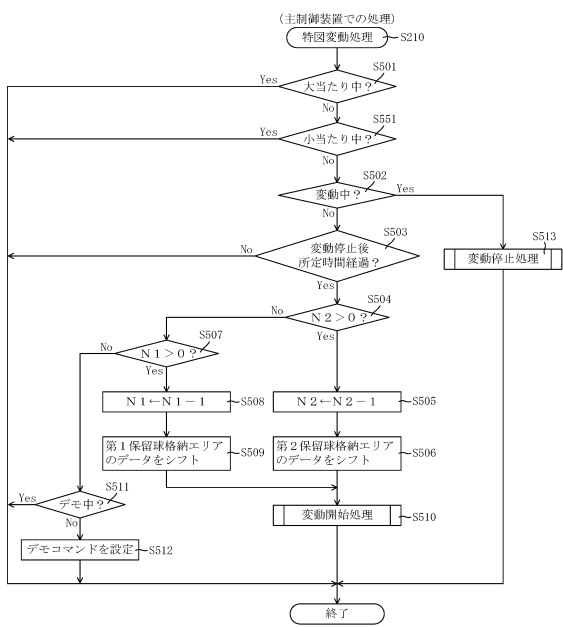
40

50

【図 4 2 1】



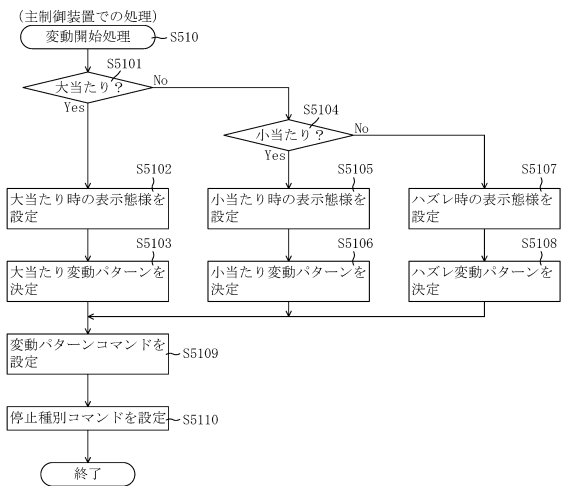
【図 4 2 2】



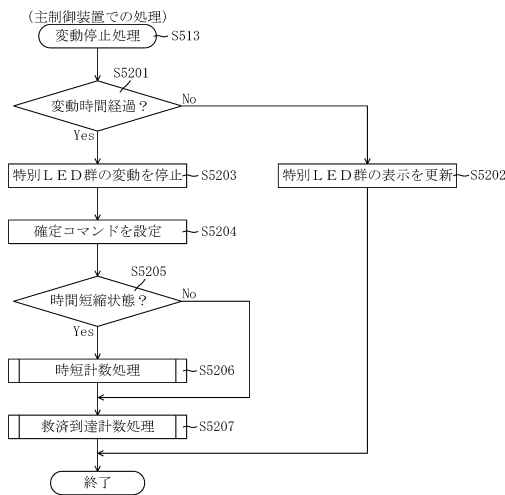
10

20

【図 4 2 3】



【図 4 2 4】

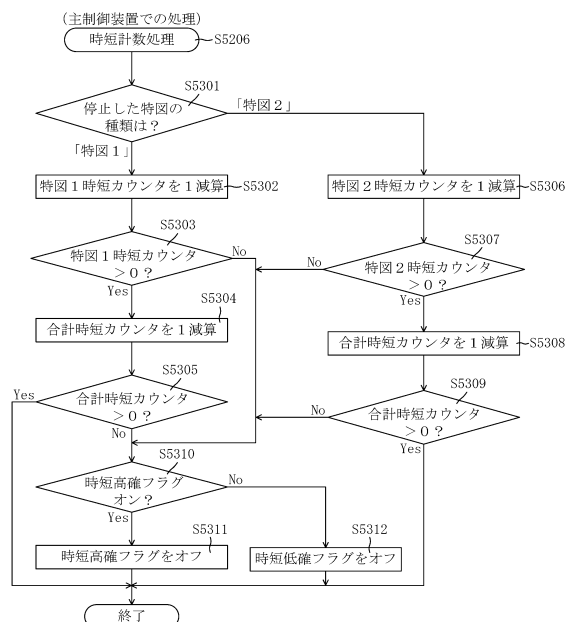


30

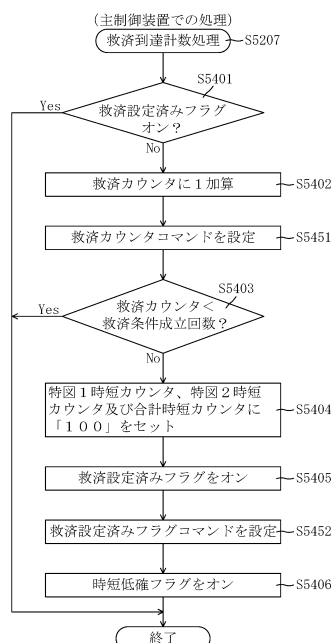
40

50

【 図 4 2 5 】



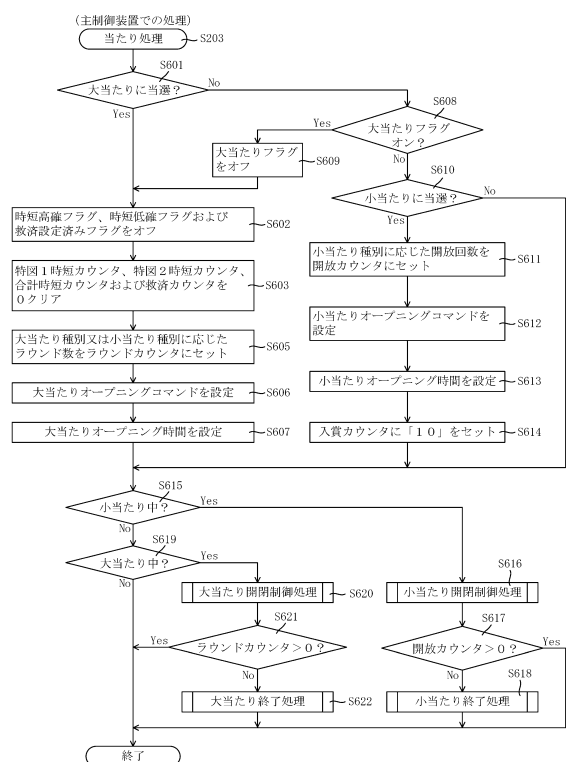
【 図 4 2 6 】



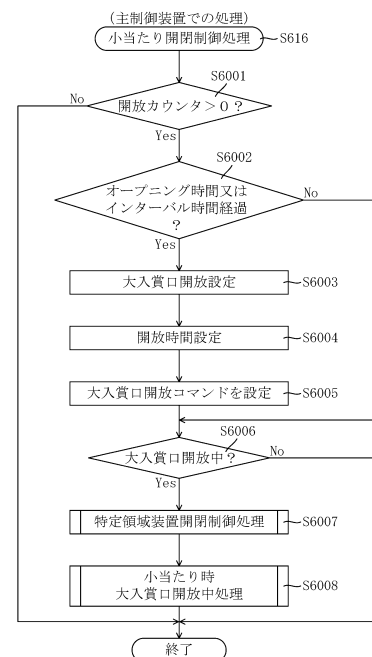
10

20

【 ㊦ 4 2 7 】



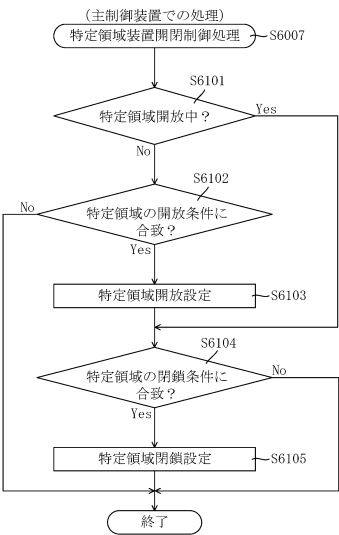
【 図 4 2 8 】



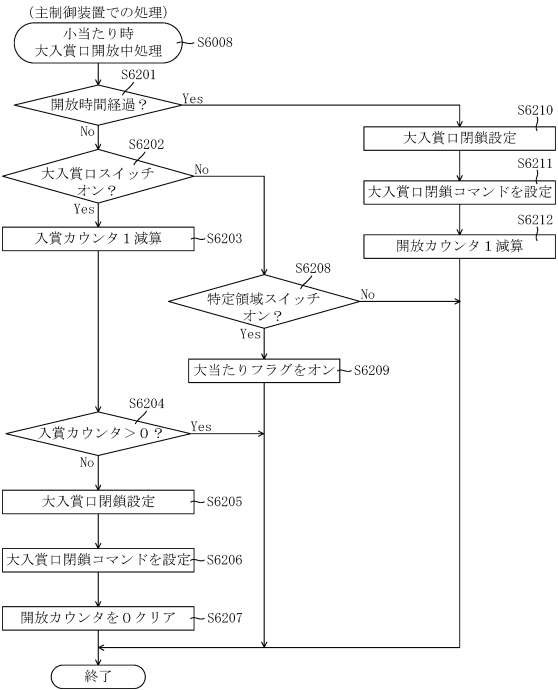
30

40

【図 4 2 9】



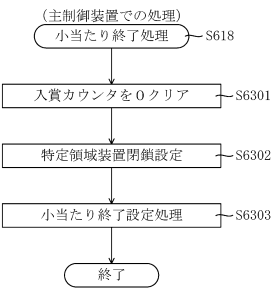
【図 4 3 0】



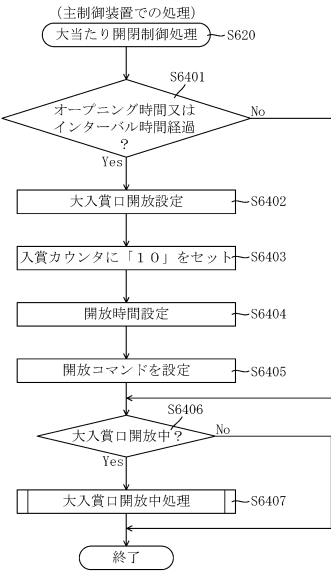
10

20

【図 4 3 1】



【図 4 3 2】

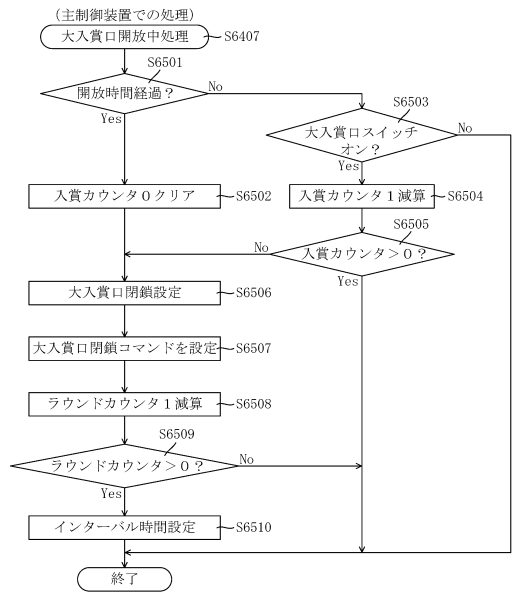


30

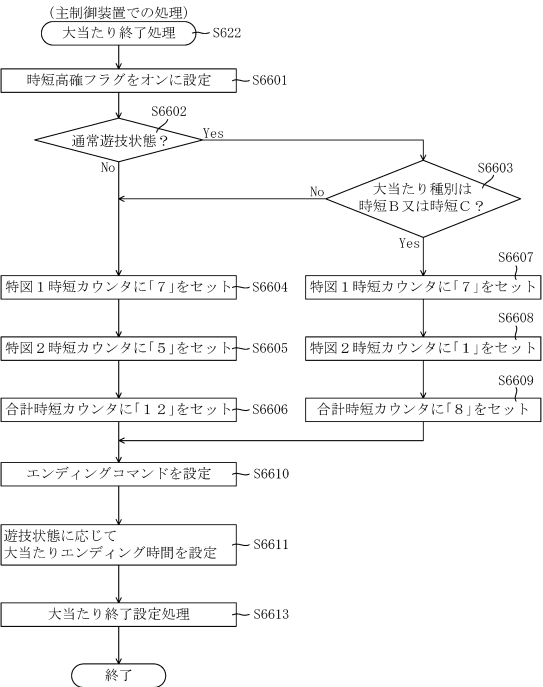
40

50

【図 4 3 3】



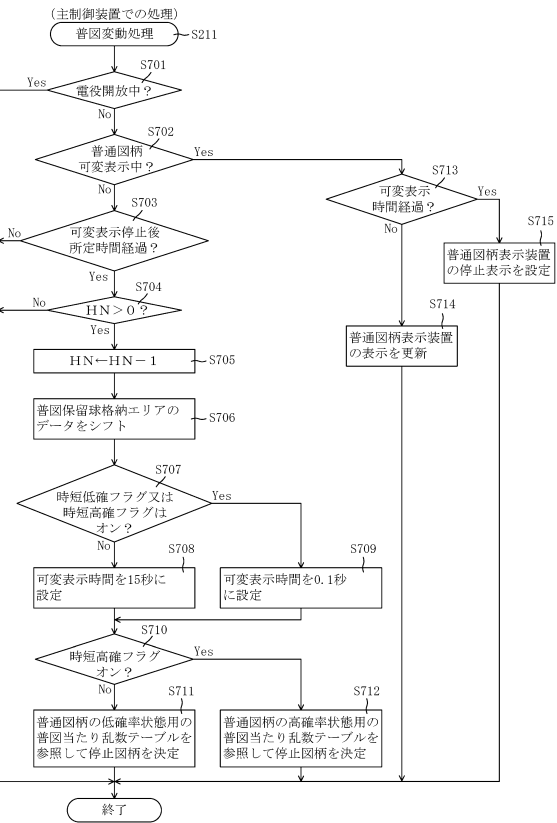
【図 4 3 4】



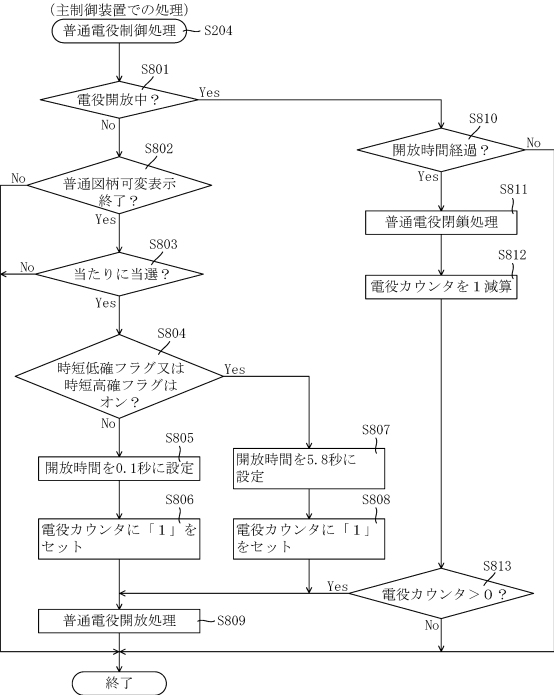
10

20

【図 4 3 5】



【図 4 3 6】

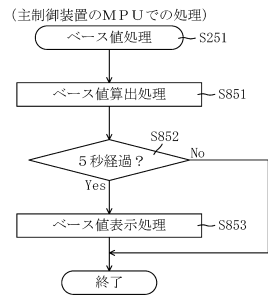


30

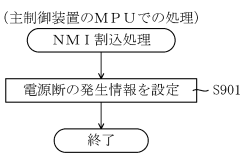
40

50

【図 4 3 7】



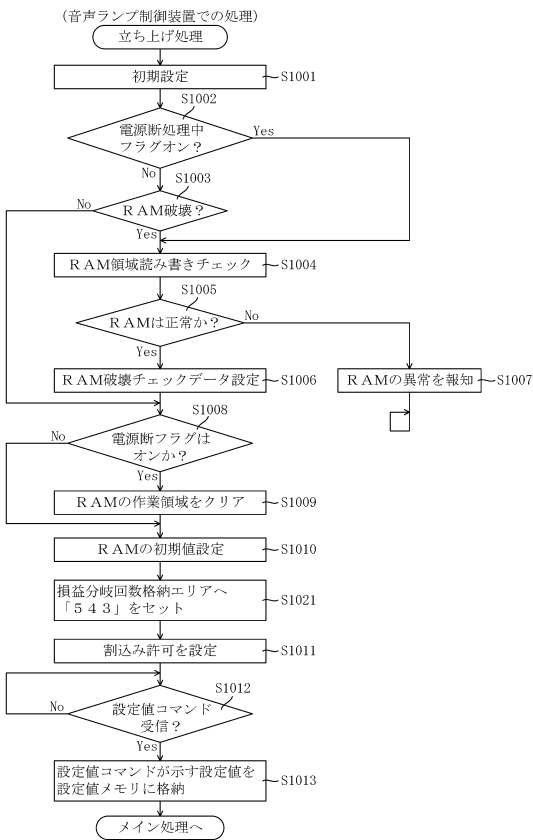
【図 4 3 8】



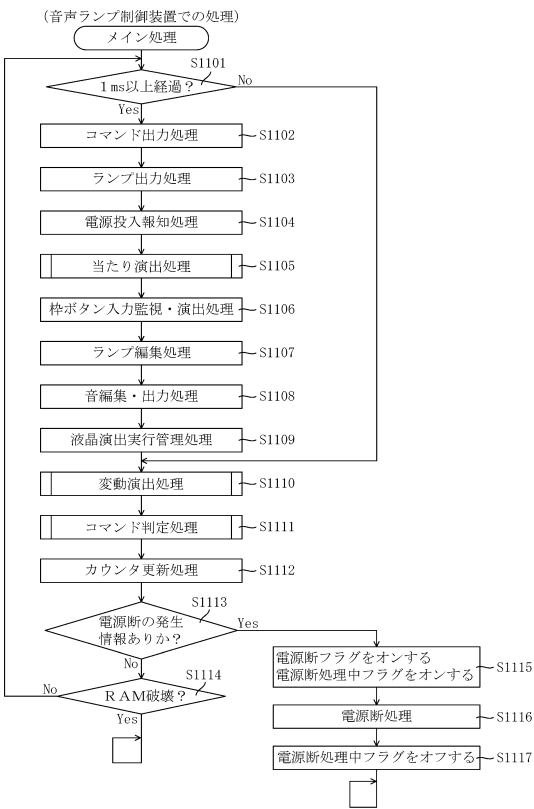
10

20

【図 4 3 9】



【図 4 4 0】

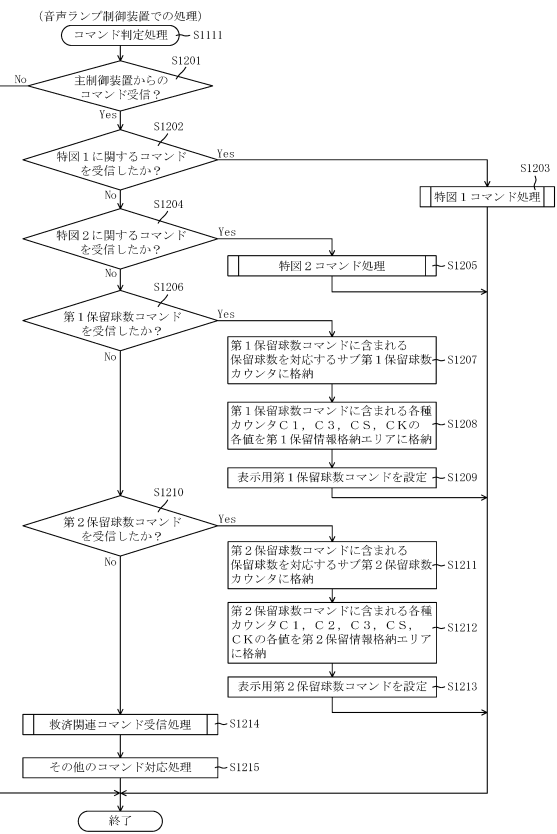


30

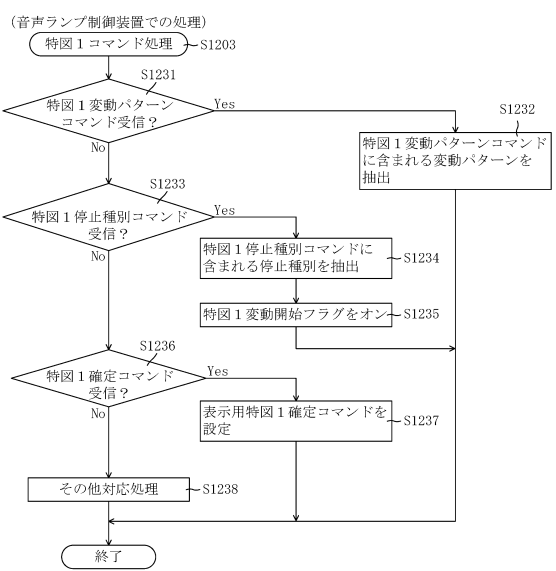
40

50

【図 4 4 1】



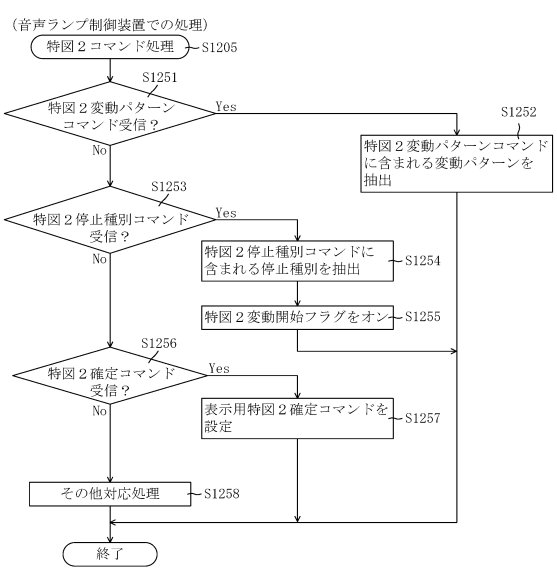
【図 4 4 2】



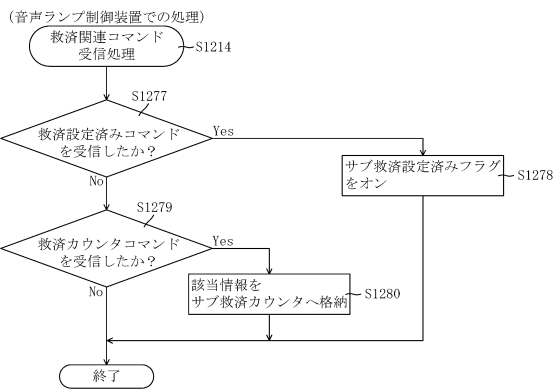
10

20

【図 4 4 3】



【図 4 4 4】



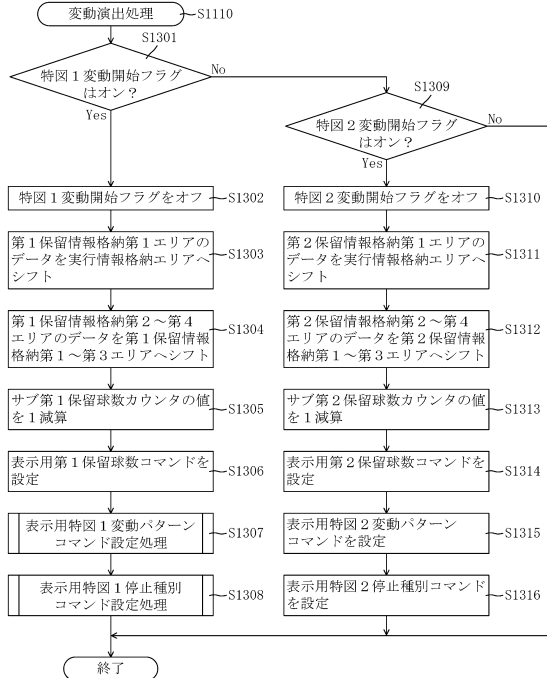
30

40

50

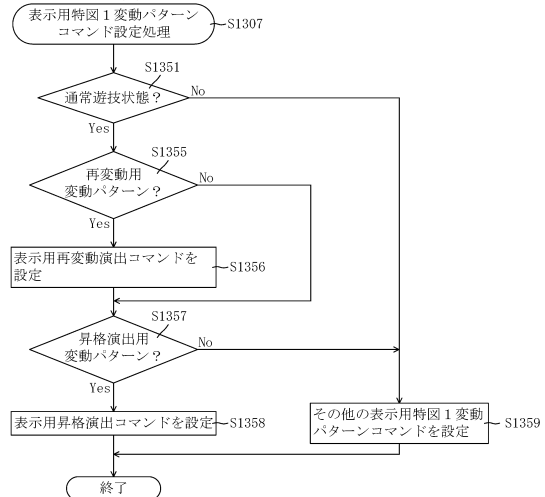
【図 4 4 5】

(音声ランプ制御装置での処理)



【図 4 4 6】

(音声ランプ制御装置での処理)

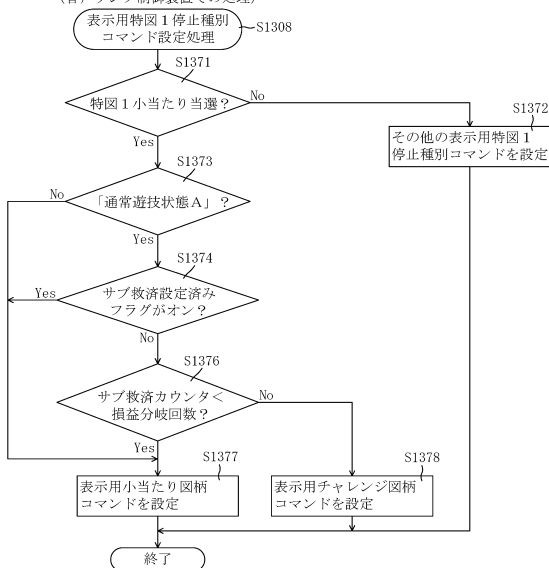


10

20

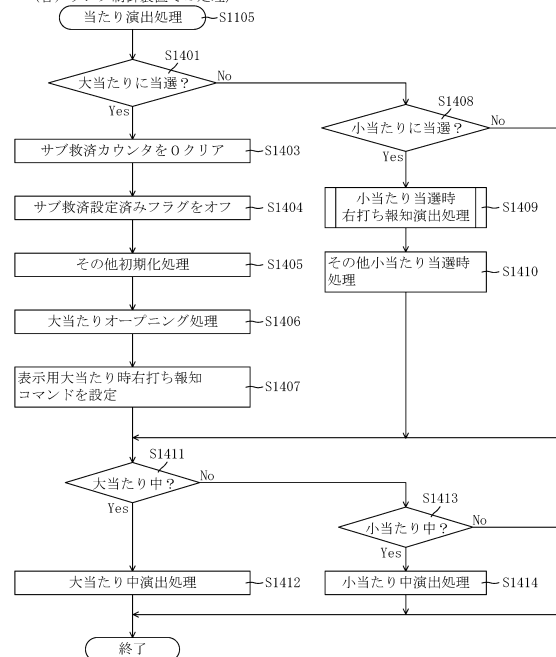
【図 4 4 7】

(音声ランプ制御装置での処理)



【図 4 4 8】

(音声ランプ制御装置での処理)

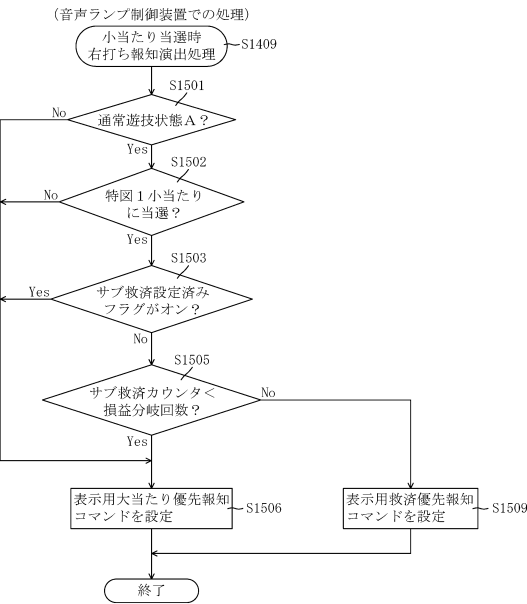


30

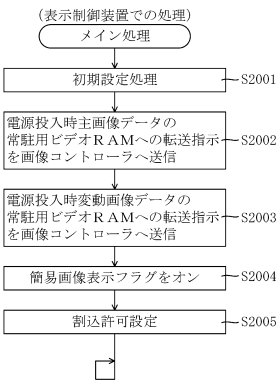
40

50

【図 4 4 9】



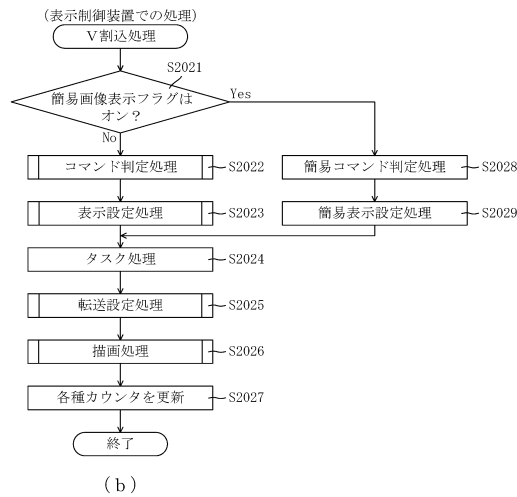
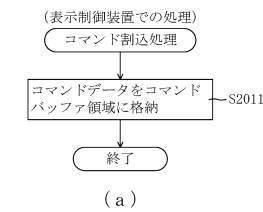
【図 4 5 0】



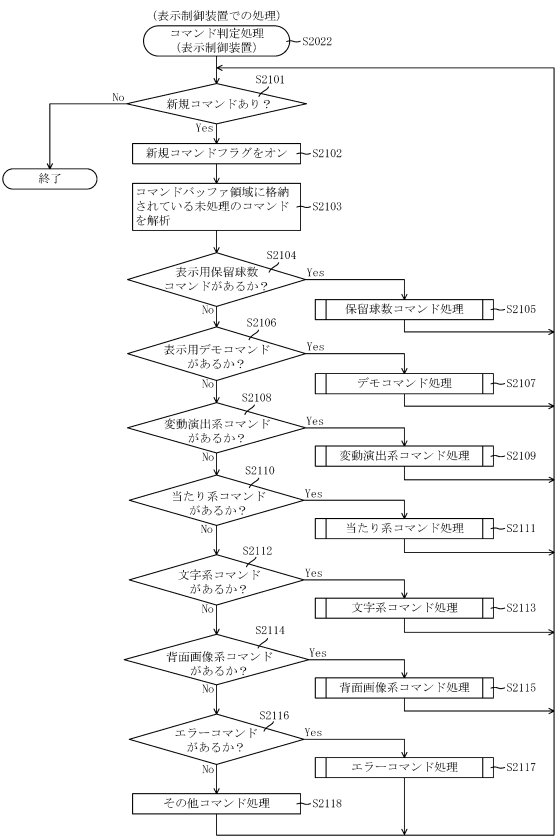
10

20

【図 4 5 1】



【図 4 5 2】

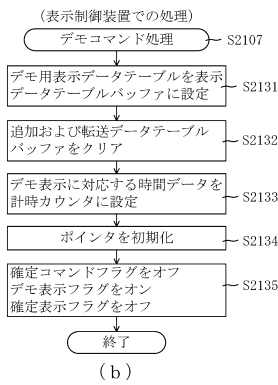
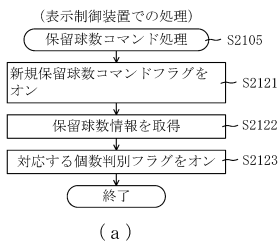


30

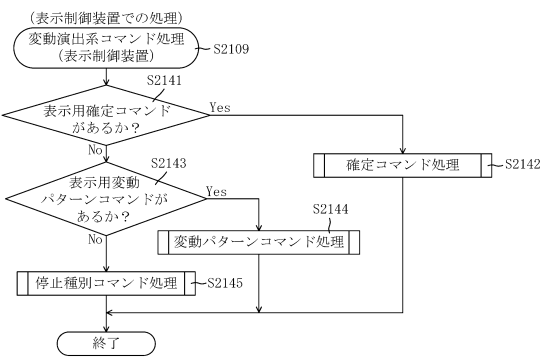
40

50

【図 4 5 3】



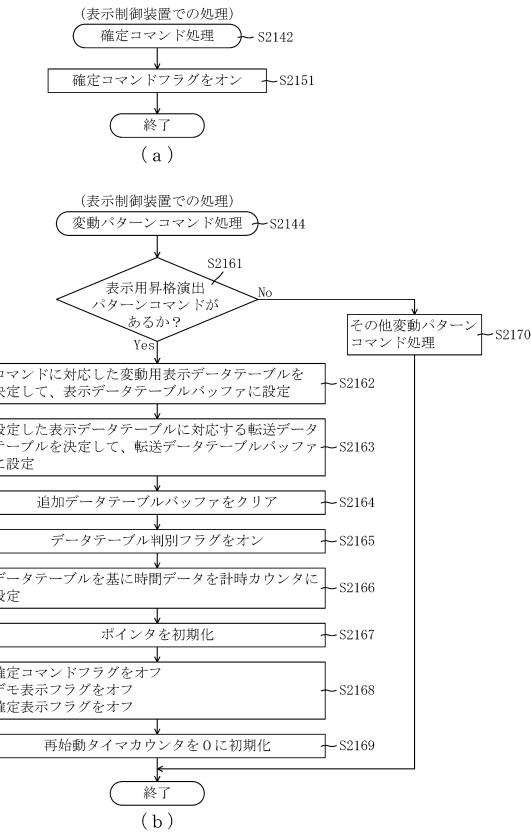
【図 4 5 4】



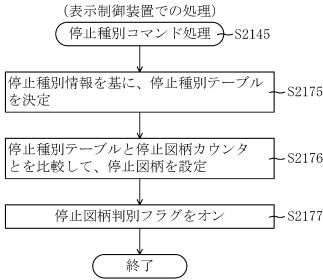
10

20

【図 4 5 5】



【図 4 5 6】

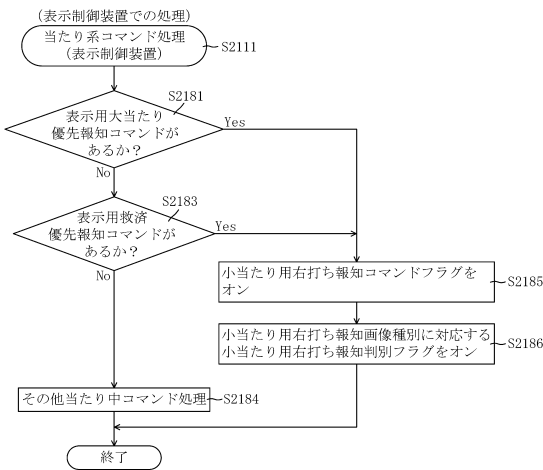


30

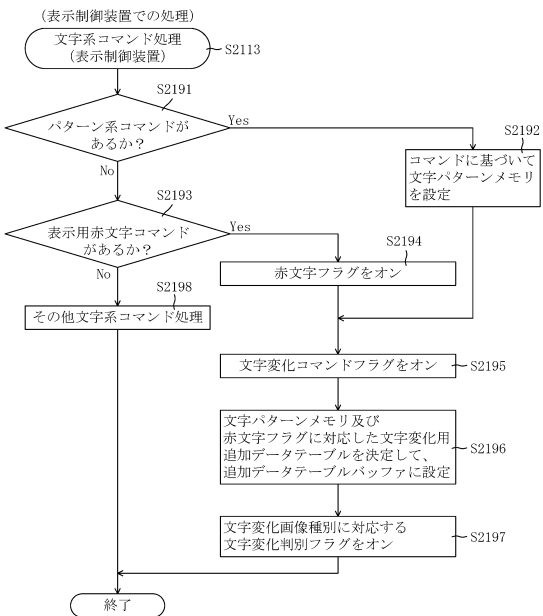
40

50

【図 4 5 7】



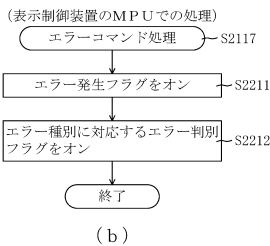
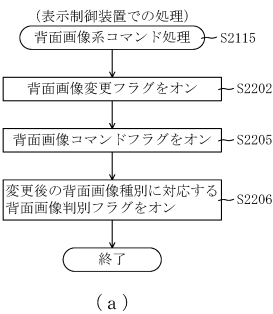
【図 4 5 8】



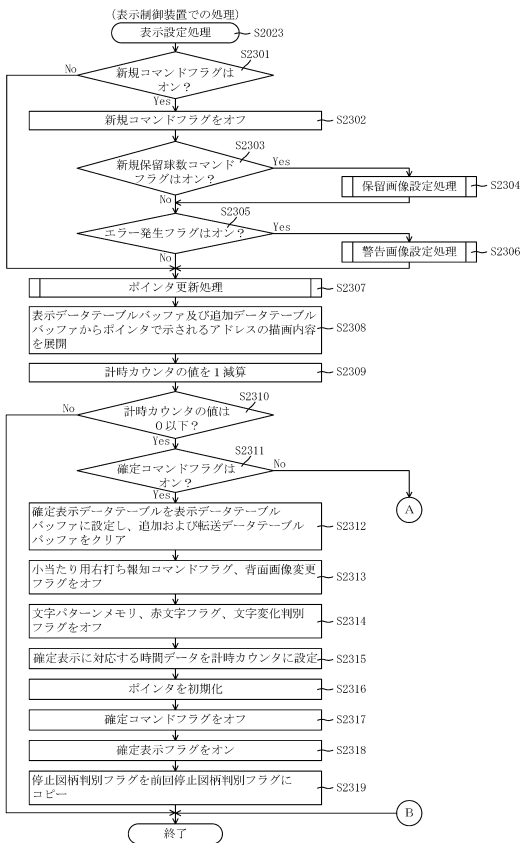
10

20

【図 4 5 9】



【図 4 6 0】

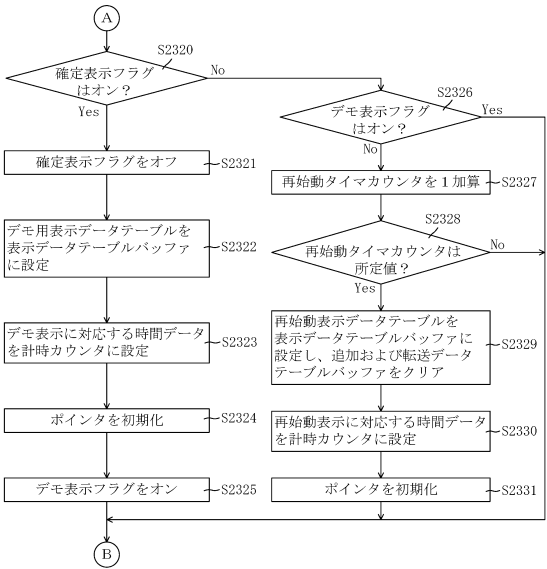


30

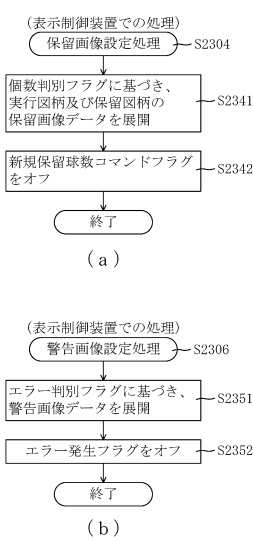
40

50

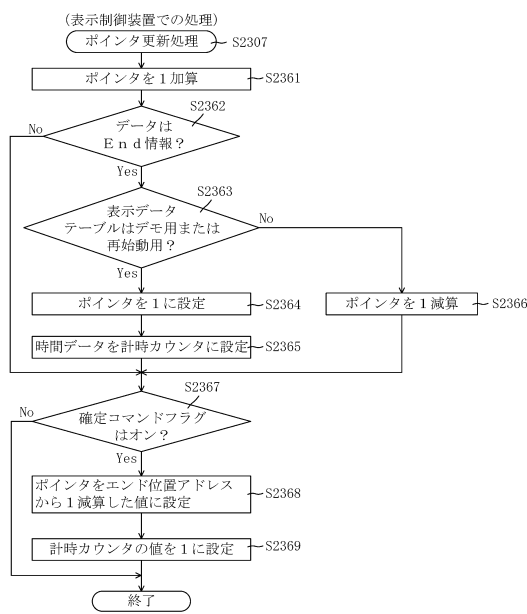
【図 4 6 1】



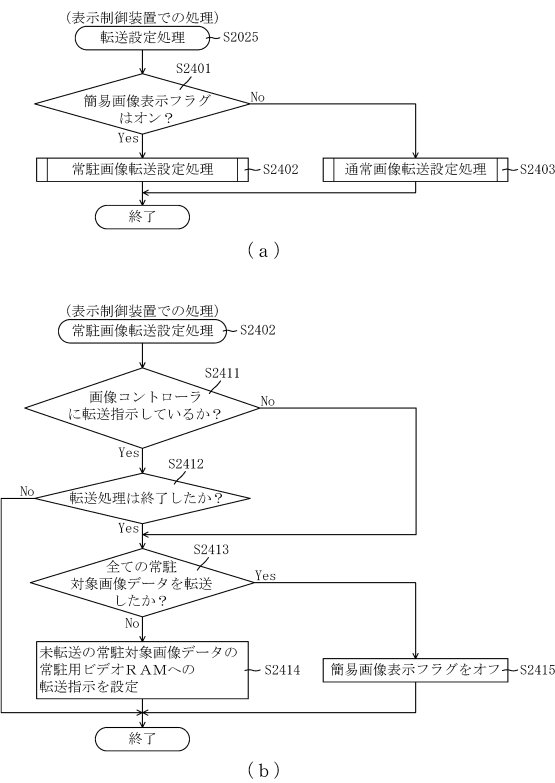
【図 4 6 2】



【図 4 6 3】



【図 4 6 4】



10

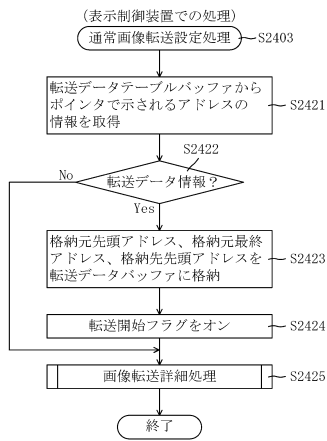
20

30

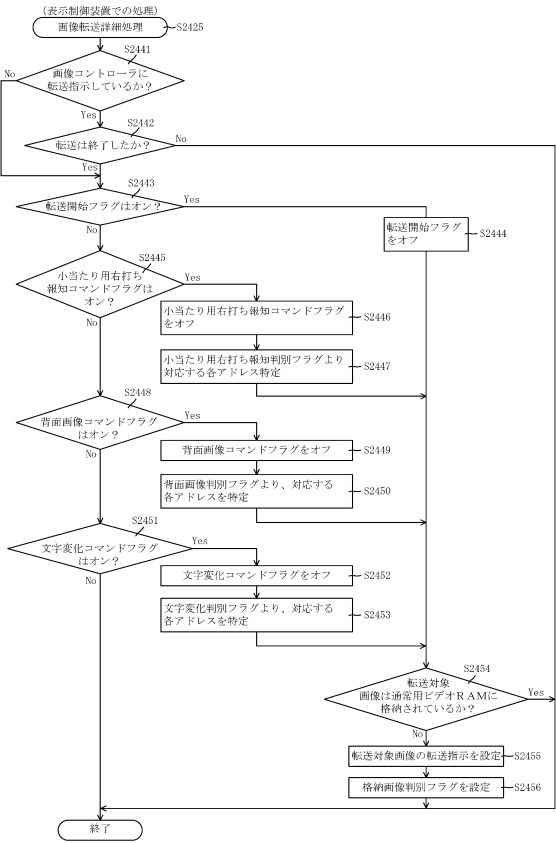
40

50

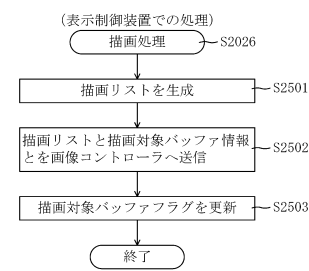
【図 4 6 5】



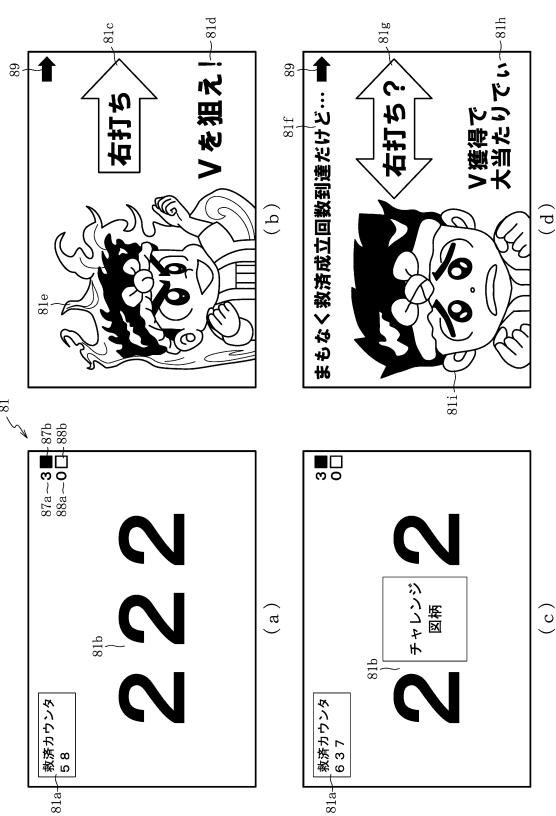
【図 4 6 6】



【図 4 6 7】



【図 4 6 8】



10

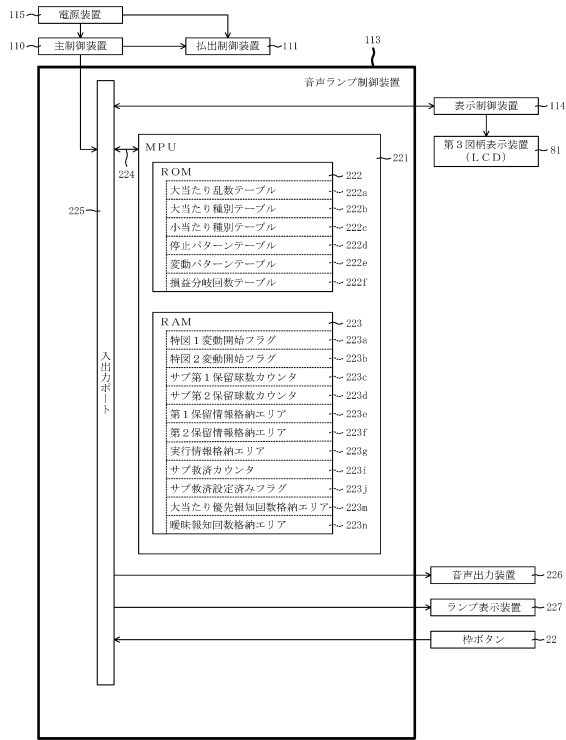
20

30

40

50

【図 4 6 9】



【図 4 7 0】

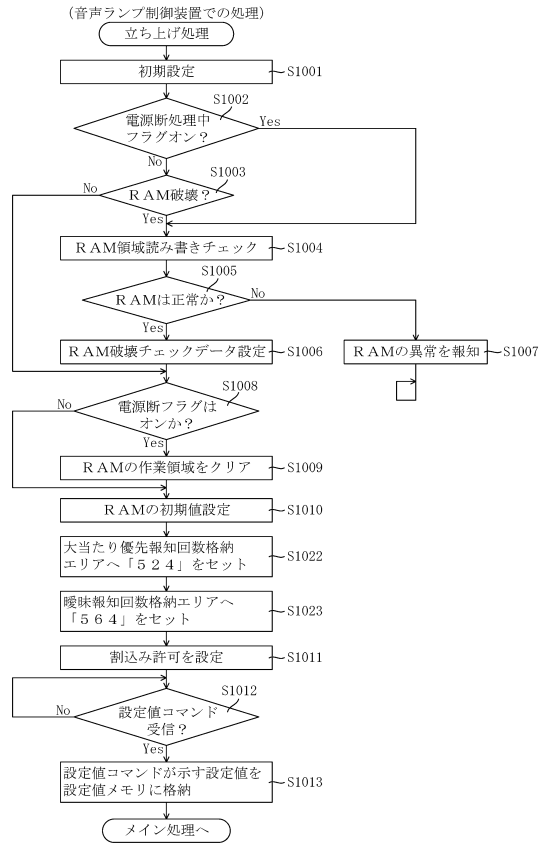
損益分岐回数テーブル

救済条件 成立回数	損益分岐回数	大当たり優先 報知期間	曖昧報知期間	救済優先 報知期間
800回転	543回転	0～523回転	524～563回転	564～800回転

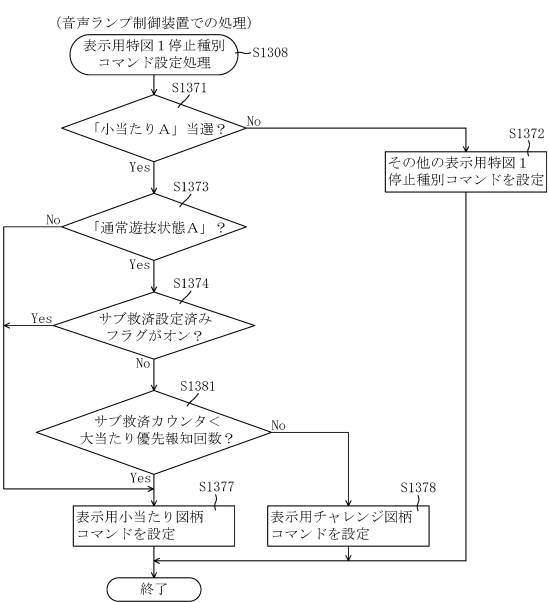
10

20

【図 4 7 1】



【図 4 7 2】

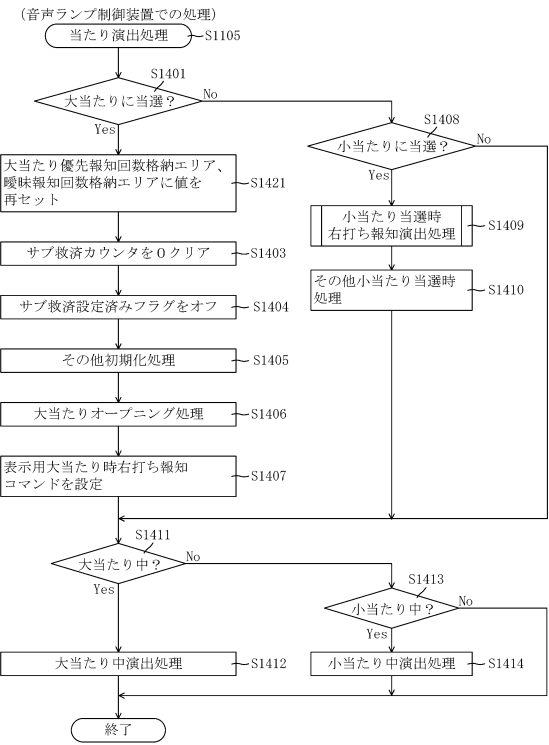


30

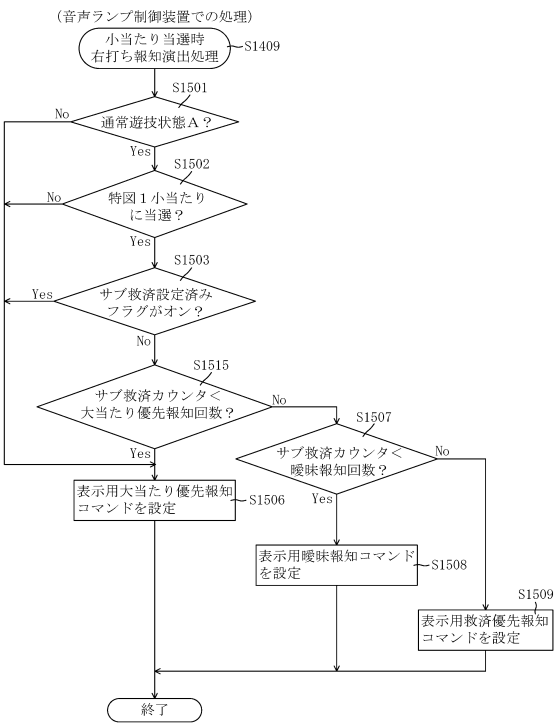
40

50

【図 4 7 3】



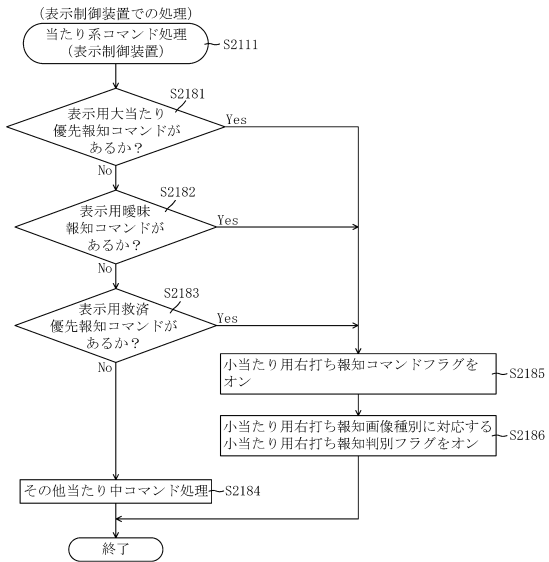
【図 4 7 4】



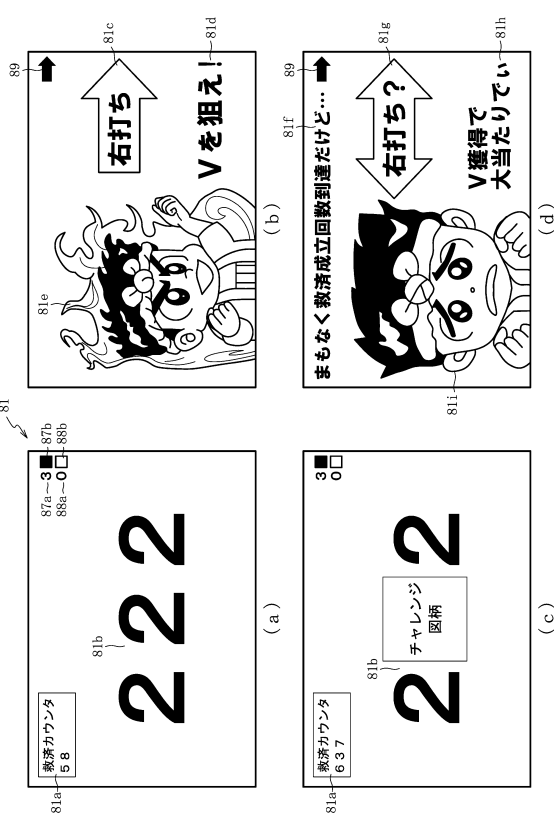
10

20

【図 4 7 5】



【図 4 7 6】

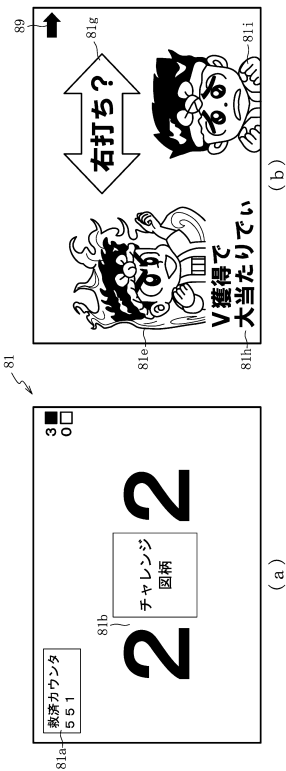


30

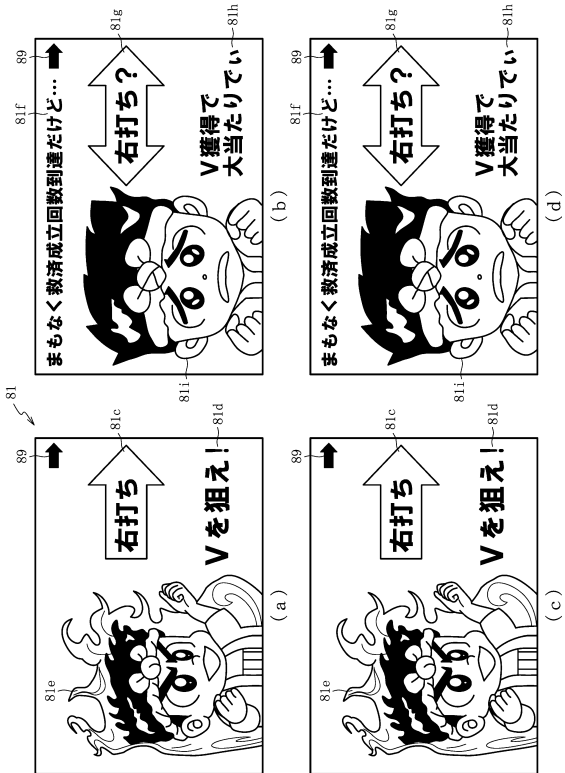
40

50

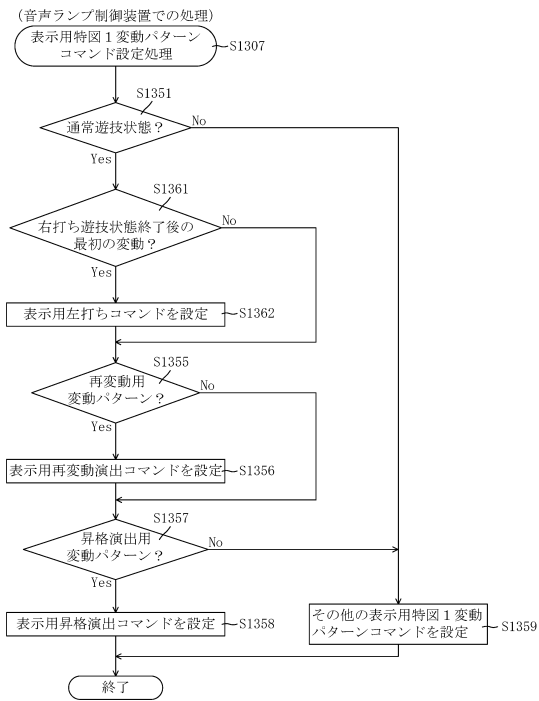
【図 4 7 7】



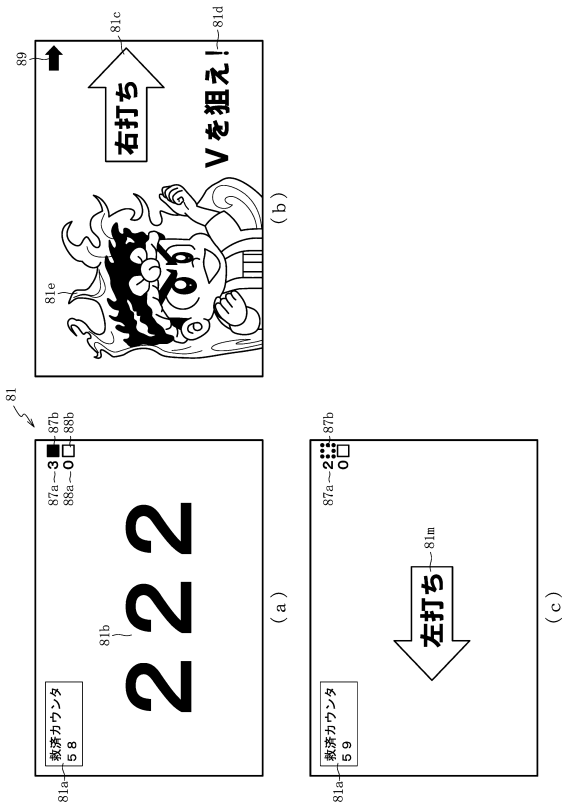
【図 4 7 8】



【図 4 7 9】



【図 4 8 0】



10

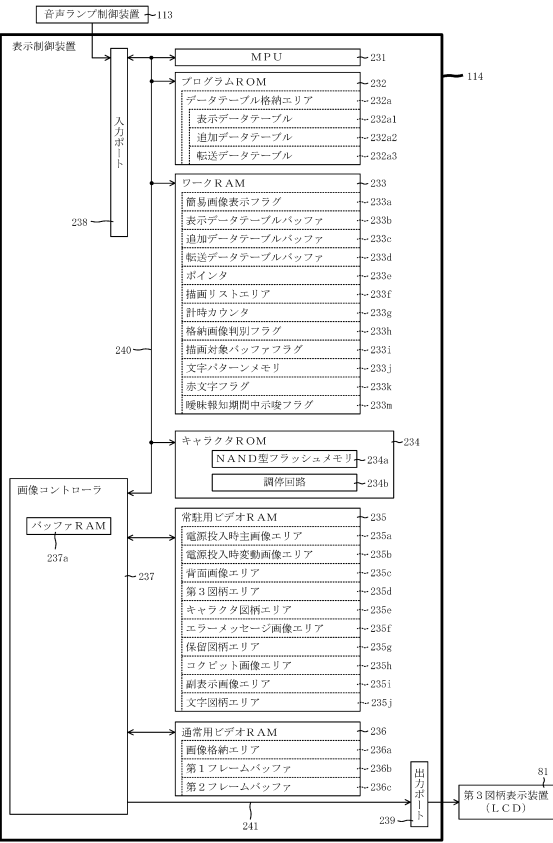
20

30

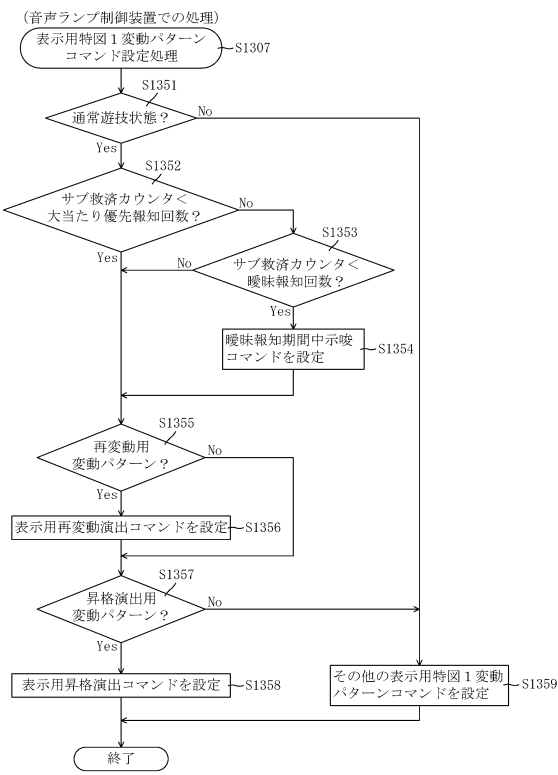
40

50

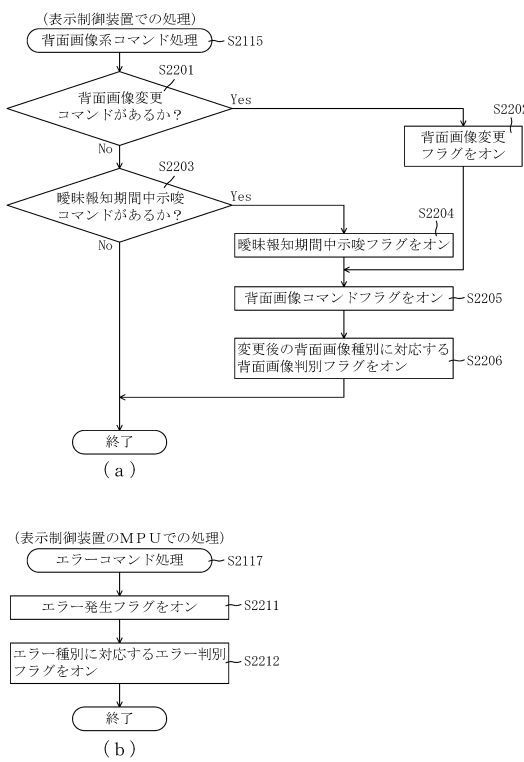
【図 4 8 1】



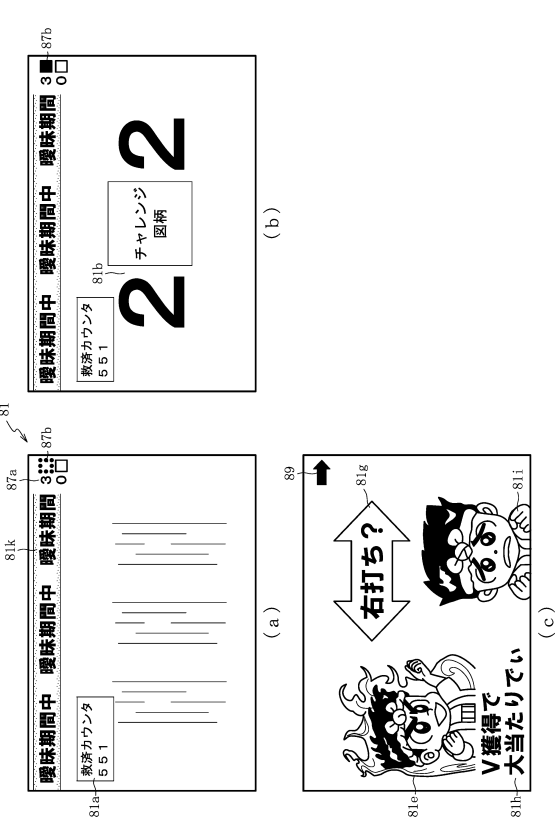
【図 4 8 2】



【図 4 8 3】



【図 4 8 4】



10

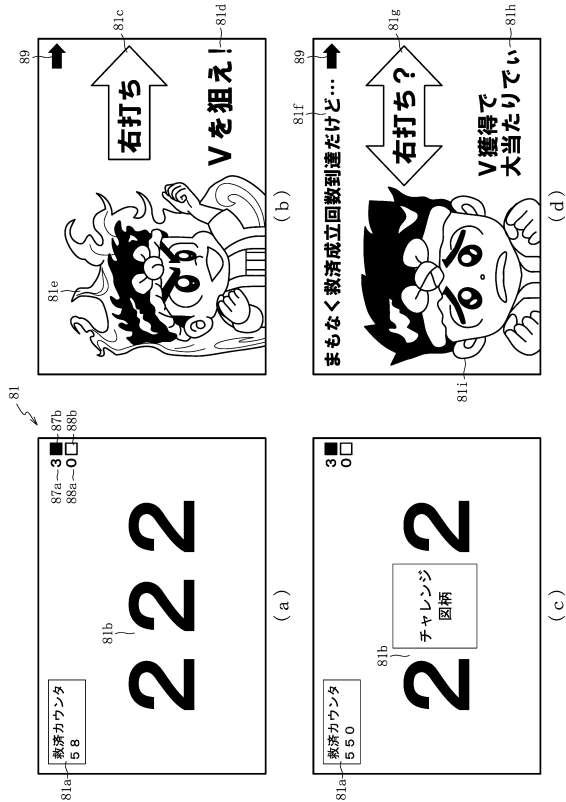
20

30

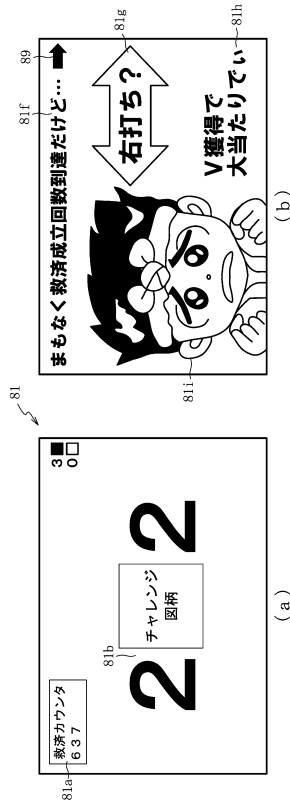
40

50

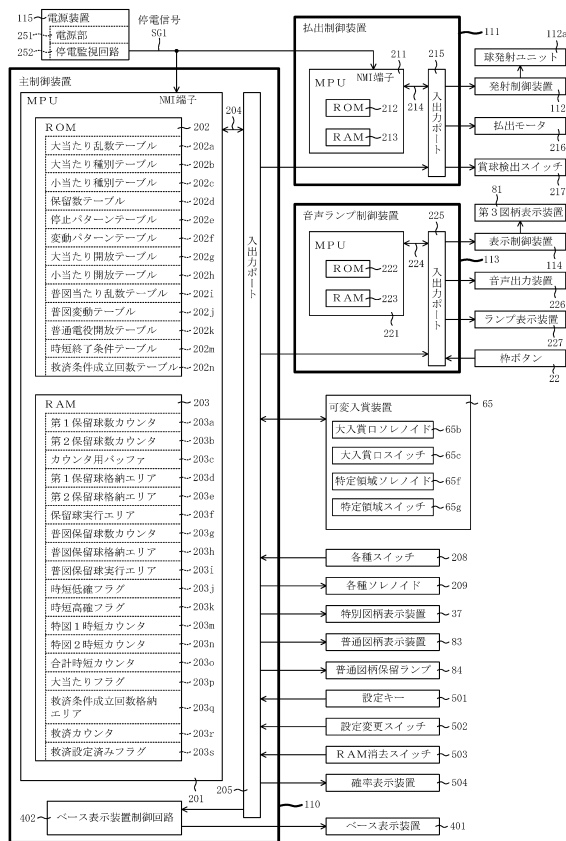
【図 4 8 5】



【図 4 8 6】



【図 4 8 7】



【図 4 8 8】

救済条件成立回数テーブル

遊技状態	救済条件成立回数	備考
通常遊技状態	700回	R AMの初期化処理時 及び 大当たり終了時に抽選
普図高確時間短縮状態	800回	
普図低確時間短縮状態	900回	

10

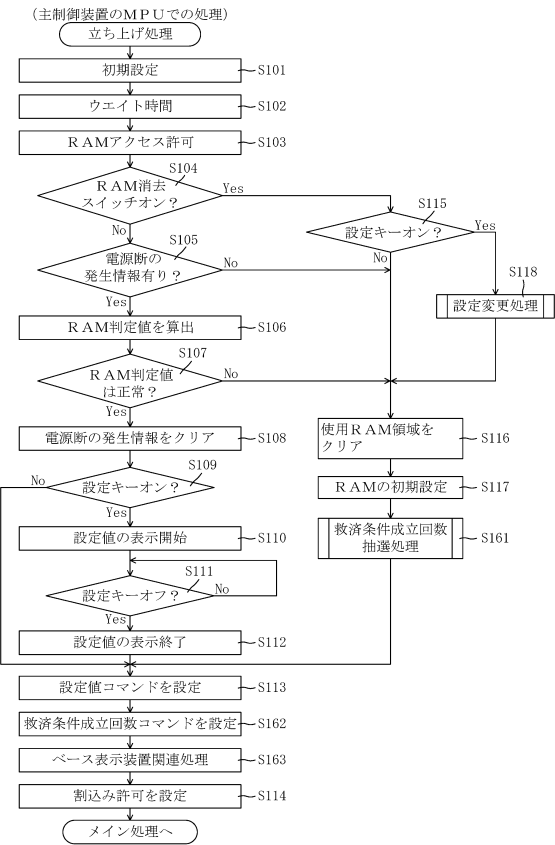
20

30

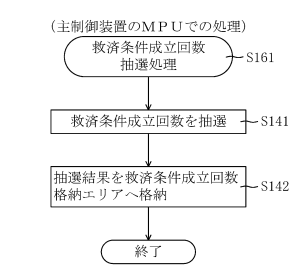
40

50

【図 4 9 3】



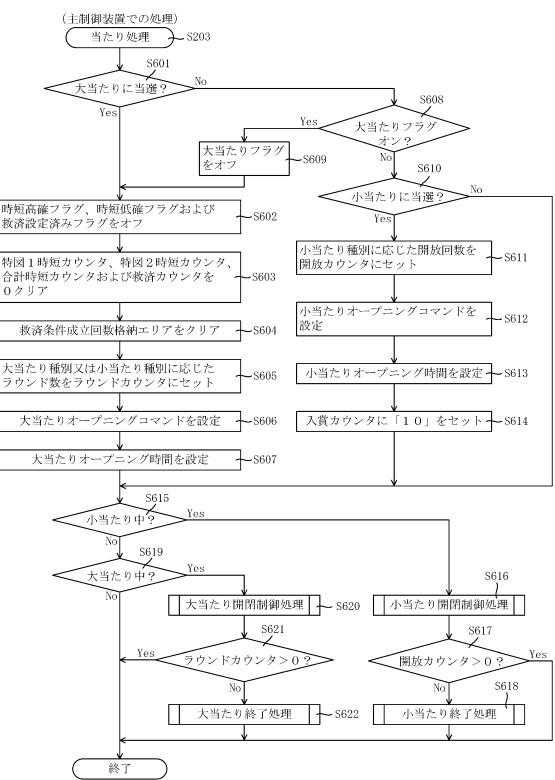
【図 4 9 4】



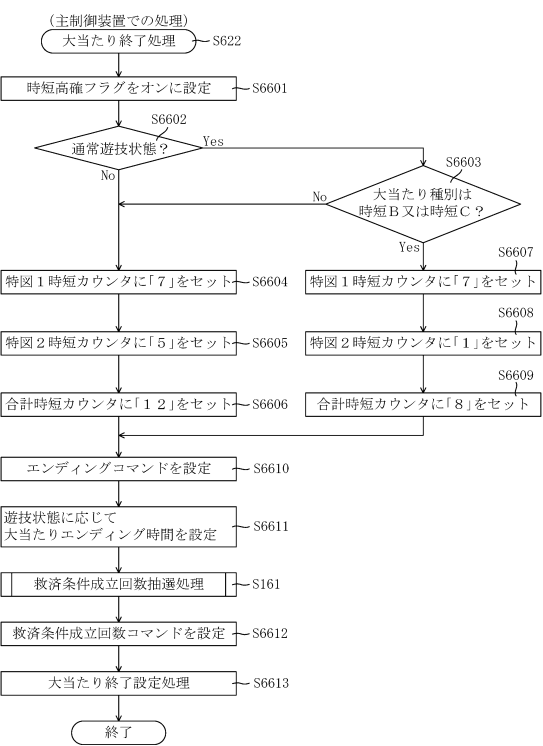
10

20

【図 4 9 5】



【図 4 9 6】

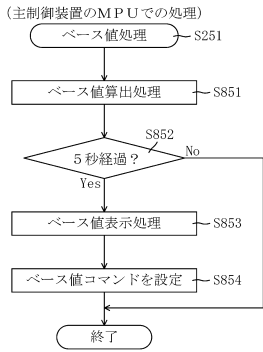


30

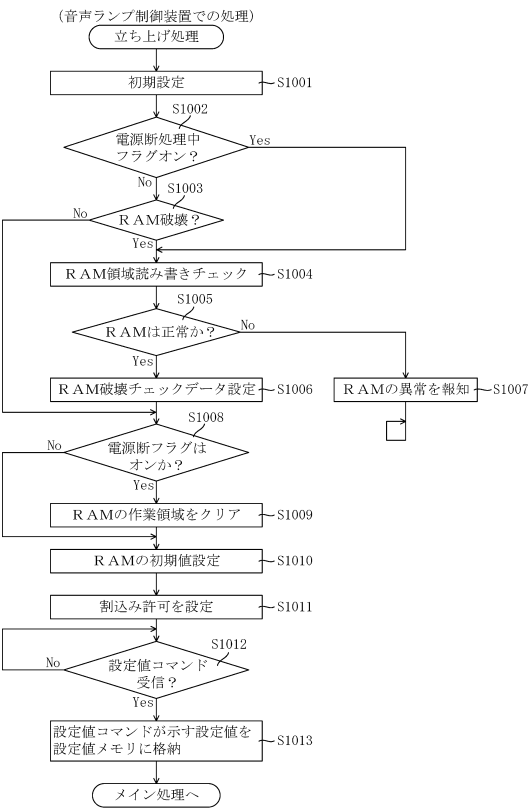
40

50

【図 4 9 7】



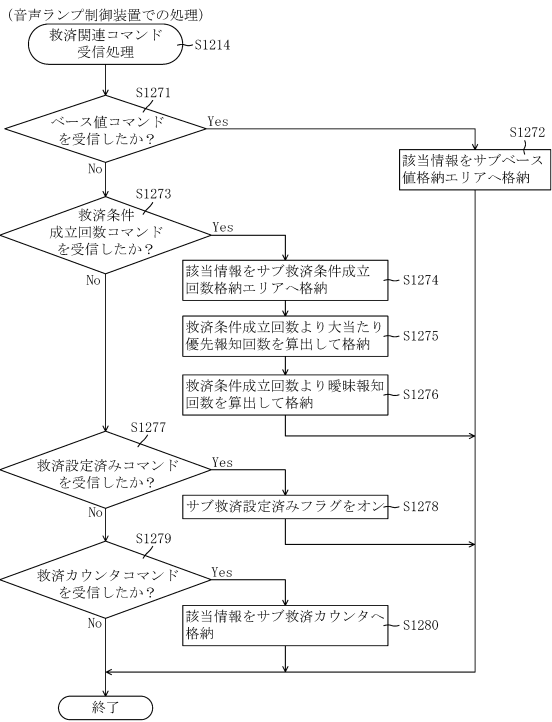
【図 4 9 8】



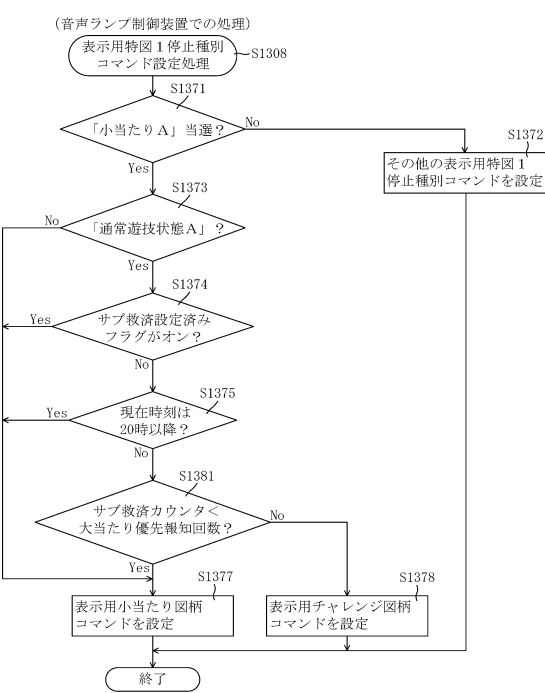
10

20

【図 4 9 9】



【図 5 0 0】

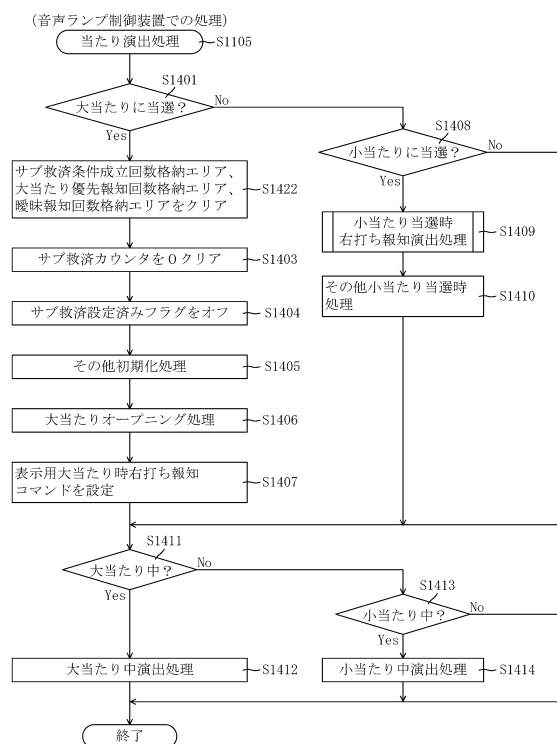


30

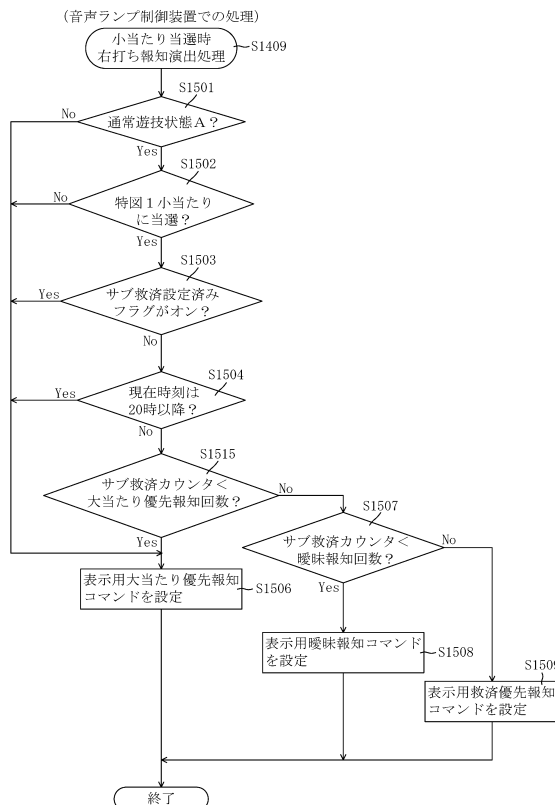
40

50

【 図 5 0 1 】



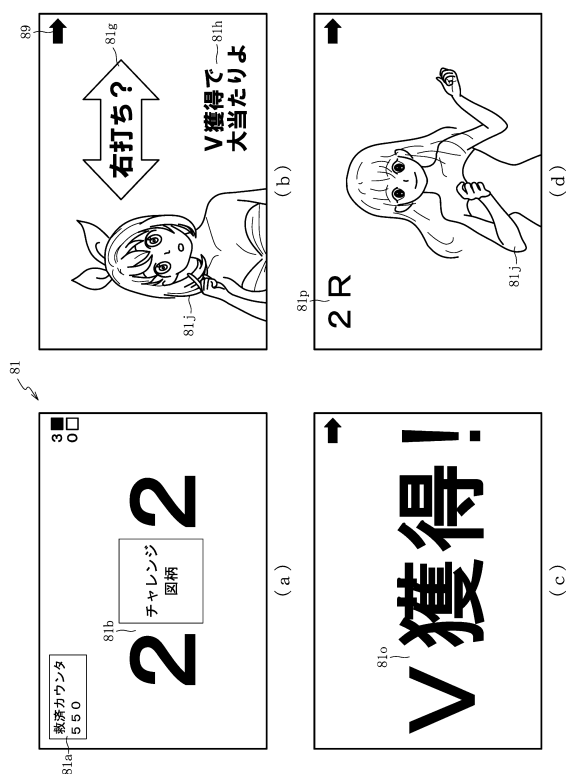
【 図 5 0 2 】



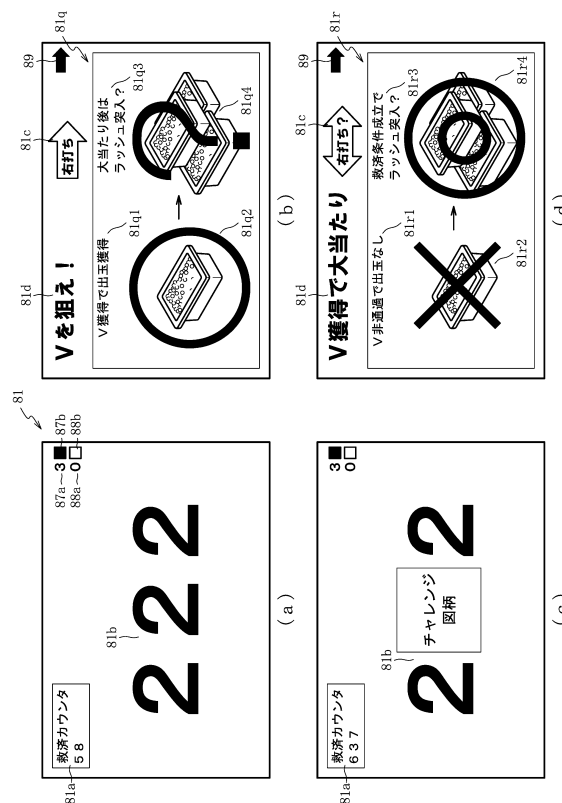
10

20

【 図 5 0 3 】



【図 5 0 4】

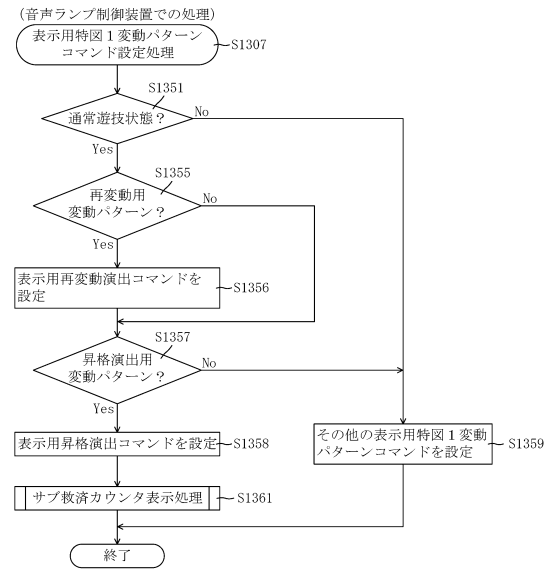


30

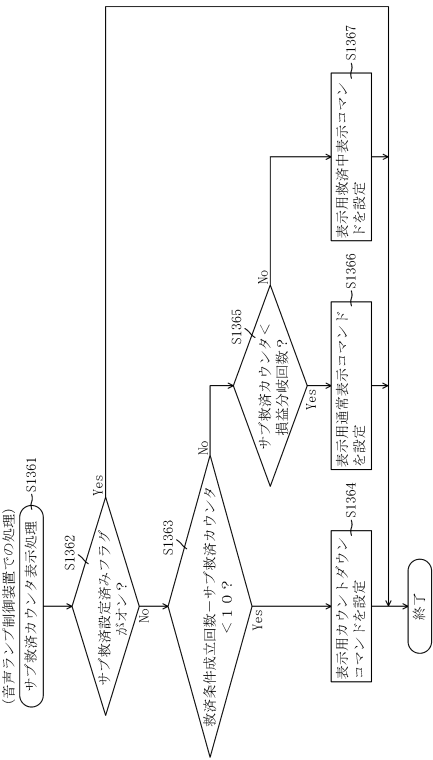
40

50

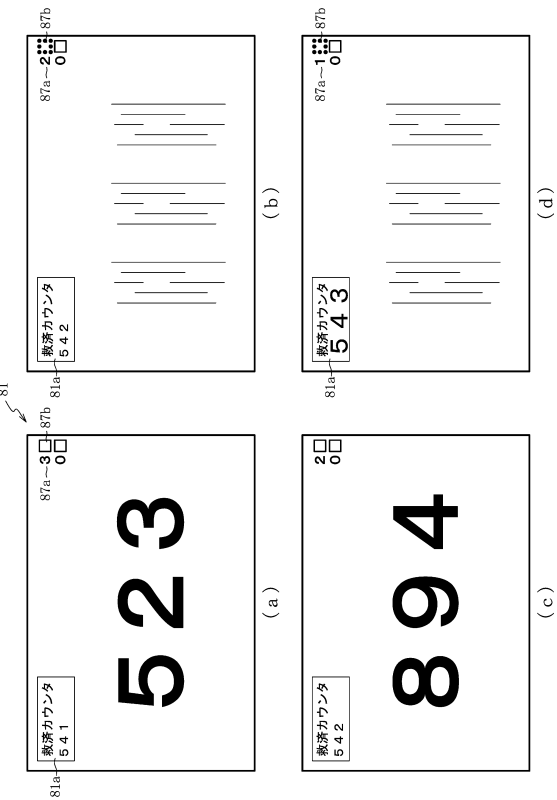
【図 5 0 5】



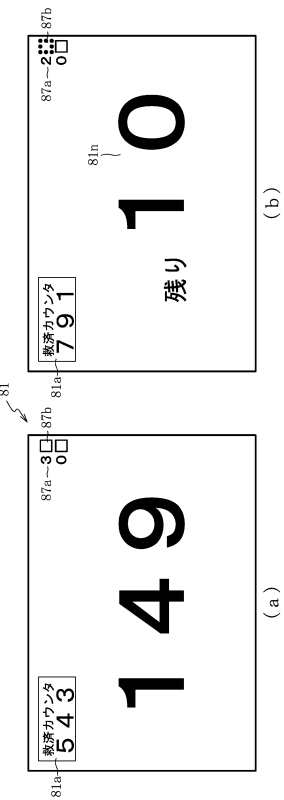
【図 5 0 6】



【図 5 0 7】



【図 5 0 8】



10

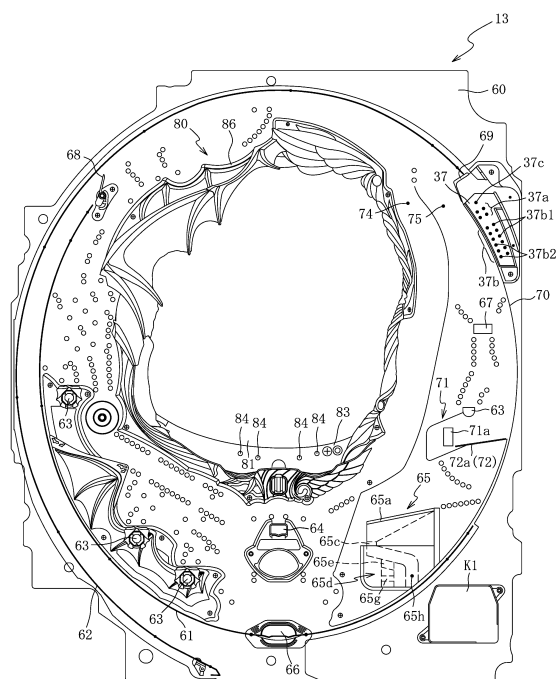
20

30

40

50

【 図 5 0 9 】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 2 1 - 1 8 0 7 8 2 (J P , A)
 特開 2 0 1 7 - 5 1 5 6 0 (J P , A)
 特開 2 0 1 8 - 1 8 7 2 9 0 (J P , A)
 特開 2 0 2 2 - 5 2 0 3 3 (J P , A)
 特開 2 0 2 1 - 8 3 9 7 9 (J P , A)
 特許第 7 5 0 9 1 6 9 (J P , B 2)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
 A 6 3 F 7 / 0 2